# GESCHICHTEN AUS DER STRAHLENDEN ZITADELLE



DUNGEONS & DRAGONS

Wundersame Lande warten in diesen Abenteuern für
**DAS GRÖSSTE ROLLENSPIEL DER WELT!**

# GESCHICHTEN AUS DER STRAHLENDEN ZITADELLE



JESSICA FONG

# Impressum

**Projektleitung:** Ajit A. George, F. Wesley Schneider
**Künstlerische Leitung:** Kate Irwin, Emi Tanji
**Texte:** Justice Ramin Arman, Dominique Dickey, Ajit A. George, Basheer Ghouse, Alastor Guzman, D. Fox Harrell, T. K. Johnson, Felice Tzehuei Kuan, Surena Marie, Mimi Mondal, Mario Ortegón, Miyuki Jane Pinckard, Pam Punzalan, Erin Roberts, Terry H. Romero, Stephanie Yoon
**Regelentwicklung:** Jeremy Crawford, Makenzie De Armas, Ben Petrisor, Taymoor Rehman
**Redaktionsleitung:** Judy Bauer
**Redaktion:** Janica Carter, Dan Dillon, Keith Garrett, Scott Fitzgerald Gray, Laura Hirsbrunner, Kim Mohan, Christopher Perkins, Hannah Rose, Jessica Ross
**Cheflayouterin:** Trish Yochum
**Layout:** Matt Cole
**Titelbild:** Evyn Fong
**Kartografie:** Sean Macdonald, Mike Schley
**Grafiken:** Mia Araujo, Alfven Ato, Tom Babbey, Zoltan Boros, Dmitry Burmak, Ekaterina Burmak, Nikki Dawes, Olga Drebas, Ejiwa „Edge" Ebenebe, Jessica Fong, Merlin G. G, KNIIO, Julian Kok, Ryan Alexander Lee, Adrián Ibarra Lugo, Andrew Mar, Brynn Metheney, Thabiso Mhlaba, Robson Michel, Hinchel Or, Vicki Pangestu, Claudio Pozas, April Prime, Julio Reyna, Domenico Sellaro, Brian Valeza, Jabari Weathers, Shawn Wood, Zuzanna Wuzyk
**Konzeptgrafiken:** Shawn Wood
**Kulturelle Beratung:** Nivair H. Gabriel, Jaymee Goh, Carmen Maria Marin
**Beratung narratives Design:** Whitney „Strix" Beltrán
**Beratung System- und narratives Design:** John Stavropoulos

**Projekttechnik:** Cynda Callaway
**Bildgebende Technik:** Daniel Corona, Kevin Yee
**Vorstufenspezialist:** Jefferson Dunlap

## D&D-Studio

**Ausführender Produzent:** Ray Winninger
**Direktor Studiobetrieb:** Kyle Brink
**Spieldesign:** Jeremy Crawford, Christopher Perkins
**Designmanager:** Steve Scott
**Designabteilung:** Sydney Adams, Judy Bauer, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Amanda Hamon, Ben Petrisor, Taymoor Rehman, F. Wesley Schneider, James Wyatt
**Leitung Grafikabteilung:** Richard Whitters
**Grafikabteilung:** Matt Cole, Trystan Falcone, Bree Heiss, Kate Irwin, Bob Jordan, Emi Tanji, Shawn Wood, Trish Yochum
**Leitende Produzenten:** Lisa Ohanian, Dan Tovar
**Produzenten:** Bill Benham, Robert Hawkey, Lea Heleotis
**Direktor Produktmanagement:** Liz Schuh
**Produktmanager:** Natalie Egan, Chris Lindsay, Hilary Ross, Chris Tulach

## Marketing

**Leitung Globales Markenmarketing:** Brian Perry
**Leitung globales Markenmanagement:** Shelly Mazzanoble
**Zusätzliches globales Markenmanagement:** Sara Chan
**Leitung Marketingkommunikation:** Greg Tito
**Community-Management:** Brandy Camel
**Social-Media-Marketing-Manager:** Nicole Olson, Joshua Morris

**Besonderer Dank** an Farai Chideya, Renee Knipe, Carlos Luna, Mary Anne Mohanraj, Stephanie Nudelman, Jessica Price, Diego Valdez

## Lokalisierung

**Wizards of the Coast**
**Künstlerische Leitung:** Emi Tanji
**Produktmanagement:** José Teixeira
**Produzent:** Andy Smith
**Produktmanager:** Hilary Ross

**Alpha CRC**
**Projektmanagement:** Felippe Montez
**Übersetzung:** Ole Johan Christiansen, Thomas Christiansen, Sonja Kroll
**Lektorat:** Roland Austinat
**Design und Layout:** Julija Aleksandrjuk
**Qualitätssicherung:** Benjamin Degrève, Irina Aniptchenko



## Auf dem Titelbild

Ein übermütiger Wynling schwebt über dem Dyn-Singh-Nachtmarkt und weicht den Leuten aus zahllosen Landen und den illusionären Ladenschildern aus. Titelbild von Evyn Fong.

620D0996100001 DE
ISBN: 978-0-7869-6800-8
Erste Auflage auf Englisch: Juni 2022
Erste Auflage: September 2023

9 8 7 6 5 4 3 2 1

*Haftungsausschluss: Es kann nicht gewährleistet werden, dass das Licht der Strahlenden Zitadelle auf dieser Ebene der Existenz sichtbar ist, doch wisse, dass es da ist – sichtbar oder nicht.*

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, das Drachen-Und-Zeichen, alle Produktnamen von Wizards of the Coast sowie ihre jeweiligen Logos sind Marken von Wizards of the Coast in den USA und anderen Ländern. Alle Charaktere und ihre Erkennungsmerkmale sind Eigentum von Wizards of the Coast. Das in dieser Erklärung beschriebene Material ist durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten von Amerika und weltweit durch internationale Verträge über geistiges Eigentum geschützt. Jegliche Reproduktion oder nicht autorisierte Verwendung des hierin enthaltenen Materials oder einer Grafik ist ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Wizards of the Coast untersagt.

Gedruckt in Belgien / Printed in Belgium. © 2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Hergestellt von: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Vertreten durch: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

# Inhaltsverzeichnis


**Willkommen in der Strahlenden Zitadelle** ... 4
Verwenden der Abenteuer ... 4

**Die Strahlende Zitadelle** ... 6
Merkmale ... 6
Besondere Orte ... 6
Concord-Juwelen ... 10
Das Leben in der Zitadelle ... 10
Gruppen der Zitadelle ... 12
Verteidigung der Zitadelle ... 15
Betreten der Zitadelle ... 15
Legenden und Geschichten ... 16
Abenteuer in der Zitadelle ... 16
Verwenden der Zitadelle ... 16

**Schweres Erbe** ... 18
Hintergrund ... 18
Willkommen auf dem Markt ... 19
Nachforschungen auf dem Markt ... 22
Marktspiele ... 22
Was die Händler wissen ... 28
Das Aufdecken der Intrige ... 29
Abschluss ... 30
Ortslexikon: Siabsungkoh ... 30

**In Blut geschrieben** ... 34
Hintergrund ... 34
Das Abenteuer starten ... 36
In den Ratsch ... 38
Verfallener Bauernhof ... 39
Kiannas Hof ... 41
Abschluss ... 43
Ortslexikon: Götterodem ... 44

**Der Unhold der Tiefenmine** ... 48
Hintergrund ... 48
Das Abenteuer starten ... 49
Willkommen in Milpazul ... 50
Die Identität des Unholds ... 53
Eine Stadt namens Tiefe ... 53
Tiefenmine ... 54
Die Nacht der Unvergessenen ... 57
Abschluss ... 62
Ortslexikon: San Citlán ... 62

**Lohn der Laster** ... 66
Hintergrund ... 66
Das Abenteuer starten ... 67
Der Goldfluss ... 67
Auf der Jagd ... 69
Gefahr bei der Parade ... 73
Abschluss ... 74
Ortslexikon: Zinda ... 75

**Sünden unserer Ahnen** ... 78
Hintergrund ... 78
Kreislauf des Grauens ... 79
Das Abenteuer starten ... 80
Yeonido erkunden ... 82
Bleibende Erinnerungen ... 86
Geist der Vergangenheit ... 87
Abschluss ... 88
Ortslexikon: Yeonido ... 88

**Gold für Narren und Prinzen** ... 92
Hintergrund ... 92
Das Abenteuer starten ... 93
Tod in den Minen ... 95
Die Akademie von Anisa ... 96
Das Goldlabyrinth ... 97
Jenseits des Goldlabyrinths ... 100
Abschluss ... 101
Ortslexikon: Kaiserreich Sensa ... 102

**Pfad der Zerstörung** ... 106
Hintergrund ... 106
Das Abenteuer starten ... 107
Etizalan erkunden ... 108
Der Weg hinauf ... 109
Zwillingsgötter-Observatorium ... 110
Die Reise zum Tor ... 112
Tor der Erleuchtung ... 113
Abschluss ... 116
Ortslexikon: Tletepec ... 116

**In den Nebeln von Manivarsha** ... 120
Hintergrund ... 120
Das Abenteuer starten ... 121
Sturm der Zerstörung ... 122
Aufbruch aus Sagorpur ... 123
Der Sumpfwald ... 124
Wald der Hände ... 126
Abschluss ... 129
Ortslexikon: Shankhabhumi ... 129

**Im Wurzelgeflecht** ... 134
Hintergrund ... 134
Das Abenteuer starten ... 135
Reise auf der Himmelsbrücke ... 137
Lambakluha ... 140
Abschluss ... 144
Ortslexikon: Dayawlongon ... 144

**Schatten der Sonne** ... 148
Hintergrund ... 148
Das Abenteuer starten ... 150
Chaos auf dem Basar ... 153
Die Bitte der Löwen ... 156
Versteck der Erben der Asche ... 157
Nach der Asche ... 159
Die Dämmerrose ... 160
Gerichtspodest ... 161
Abschluss ... 163
Ortslexikon: Akharin Sangar ... 164

**Der Beistand der Nachtsee** ... 168
Hintergrund ... 168
Das Abenteuer starten ... 169
Die rastlosen Toten ... 170
Burg Djaynai ... 170
Die Nachtschwelger ... 173
Zur Nachtsee ... 175
Ankunft in Janya ... 176
Graben der Verlorenen Liebe ... 179
Abschluss ... 181
Ortslexikon: Djaynai und Janya ... 182

**Begrabene Dynastie** ... 186
Hintergrund ... 186
Das Abenteuer starten ... 188
Die Alte Stadt ... 190
Die geheime Grotte ... 194
Überraschungsauftritt ... 197
Abschluss ... 198
Ortslexikon: Yongjing ... 199

**Orchideen vom Unsichtbaren Berg** ... 202
Hintergrund ... 202
Das Abenteuer starten ... 204
Durch die Llanos ... 206
Geisterorchideen-Tepui ... 208
Kristallhöhlen ... 209
Das Schicksal des Tepui ... 212
Zurück durch die Llanos ... 213
Silbertapirkloster ... 214
Der Älteste der Dürre ... 215
Abschluss ... 218
Ortslexikon: Atagua ... 218

**Jenseits der Strahlenden Zitadelle** ... 222
Das Reich Tayyib ... 222
Umizu ... 223

**Spielwerte**
Wynling ... 33
Seelenschüttler ... 47
Tlacatecolo ... 65
Aurumvorax-Rudelführer ... 105
Aurumvorax ... 105
Tlexolotl ... 119
Riviere ... 133
Bakunawa ... 147
Pari ... 167
Haint ... 185
Pfeifer ... 221

# WILLKOMMEN IN DER STRAHLENDEN ZITADELLE

Im Herzen der Ätherebene liegt eine mysteriöse uralte Stadt: die Strahlende Zitadelle. Durch Tradition, Kooperation und die Magie ihrer Ahnen sind fünfzehn Zivilisationen an diesen wundersamen Ort gebunden. *Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle* ist eine Anthologie aufregender Abenteuer rund um die Kulturen und Mythen dieser Reiche.

Die Abenteuer in *Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle* wurden von Mitgliedern der Dungeons-&-Dragons-Community geschaffen und haben Anklänge an zahlreiche echte Kulturen und Mythologien. Wer sich aufmacht, um die Abenteuer der Strahlenden Zitadelle zu erleben, kann seinen spielerischen Horizont erweitern, Charakteren neue Perspektiven verschaffen und sogar seinen Blickwinkel auf Fantasy-Motive und Traditionen verändern. Abenteuer sind die Linse, durch die wir fantastische Welten erkunden. Sie formen, wer unsere Charaktere sind und woran sie glauben. Je größer die Vielfalt, die ein Abenteuer zu bieten hat, desto vielschichtiger die Charaktere und in der Folge das Spielerlebnis.

Von funkelnden Nachtmärkten bis zu unterseeischen Städten, von verfluchten Dörfer bis zu von Engeln regierten Stadtstaaten: Diese Abenteuer bieten Pfade in nie gesehene Lande und Geschichten. Die Tore der Strahlenden Zitadelle stehen offen, und ein herrlicher Wandteppich der Geschichten wartet auf seine Entdeckung.

## Verwenden der Abenteuer

Die Abenteuer dieser Anthologie sind in der Tabelle „Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle" zusammengefasst. Jedes Abenteuer wurde für vier bis sechs Charaktere einer bestimmten Stufe entworfen. Sie können jedoch mit wenigen Änderungen für größere oder kleinere Gruppen ebenso wie für Charaktere höherer oder niedrigerer Stufen angepasst werden. So können Monster oder Fallen gegen andere ausgetauscht, die Anzahl von Feinden bei Begegnungen verändert oder auch Schwierigkeitsgrade angepasst werden, damit wichtige Aufgaben für die Charaktere einfacher oder schwieriger zu erfüllen sind.

Jedes Abenteuer in dieser Anthologie ist vielseitig, und Charaktere können auf jede der folgenden Arten involviert werden:

- Die Charaktere haben Verbindungen mit dem Plot wie im jeweiligen Abschnitt „Charakteraufhänger" der Abenteuer beschrieben.
- Die Charaktere sind zur Strahlenden Zitadelle gereist, und ihre Verbindungen mit Personen oder Organisationen dort bringen sie dazu, den Plot zu erkunden.
- Ein Charakter stammt aus dem Land, in dem das Abenteuer sich ereignet, und hat eine Verbindung mit dem Plot.

Diese kurzen Abenteuer funktionieren am besten mit Spielern, die gerne neue Lande erkunden und sich bei komplexen Herausforderungen clevere Lösungen einfallen lassen. Dabei enthält aber auch jedes Abenteuer Gelegenheiten zur Erkundung, zum Rollenspielen und Kämpfen, um allen Spielern Spaß zu machen.

## Leiten der Abenteuer

Um diese Abenteuer zu leiten, benötigst du die fünfte Edition der drei Regelbücher *Spielerhandbuch*, *Spielleiterhandbuch* und *Monsterhandbuch*.

> Texte in solchen Kästen sollen den Spielern vorgelesen oder erzählt werden, wenn ihre Charaktere zum ersten Mal an einem bestimmten Ort eintreffen oder einen bestimmten Umstand vorfinden, so wie im jeweiligen Text beschrieben.

Das *Monsterhandbuch* enthält Spielwerte für die meisten Kreaturen, die in diesen Abenteuern erscheinen. Wenn ein Kreaturenname **fettgedruckt** ist, so ist dies ein Hinweis auf die Spielwerte der Kreatur, die du als Spielleiter besser bereithältst, weil du sie brauchen wirst. Bei neuen Spielwerten ist im Abenteuertext angegeben, wo du sie findest.

Zauber und Ausrüstungsgegenstände, die in den Abenteuern erwähnt werden, sind im *Spielerhandbuch* beschrieben. Magische Gegenstände sind im *Spielleiterhandbuch* beschrieben.

## Erkunden neuer Orte

Jedes Abenteuer in diesem Buch stellt einen neuen Ort vor, sei es eine Stadt, eine Nation, eine Region oder anderes. Konsultiere das Ortslexikon am Ende des jeweiligen Abenteuers, bevor du dieses leitest. Du findest dort nicht nur eine Übersicht über die Leute und Handlungsfäden in diesem Land, sondern auch kulturelle Details, die dabei helfen, die Kampagnenwelten zu beschreiben und lebendig werden zu lassen.

### Abenteuer und Kampagnenwelt

Die Orte in diesem Buch können in jede D&D-Kampagnenwelt und auch in jede selbst erdachte Welt integriert werden. Zu jedem Abenteuer gehört ein „Abenteuer und Kampagnenwelt"-Abschnitt mit Vorschlägen, wo das Abenteuer sich ereignen könnte. Baue diese Orte in deine Version deiner Lieblingswelt ein, wo es dir gefällt – du kannst sogar andere Länder auf der Weltkarte ersetzen. Nutze alternativ die Strahlende Zitadelle (siehe folgende Seiten) oder ebenenübergreifende Magie, um diese Orte in ganz neue Welten zu überführen, und nutze sie als Schwellen zu Reichen nach deinen Wünschen.

### Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle

| Stufe | Abenteuer | Beschreibung |
|---|---|---|
| 1–2 | „Schweres Erbe“ | Ein Konflikt zwischen rivalisierenden Nachtmarktverkäufern veranlasst die Charaktere, Jagd auf einen geheimnisvollen Saboteur zu machen und sich auf eine Reihe drolliger Wettkämpfe einzulassen. |
| 3 | „In Blut geschrieben“ | Eine Gemeinde wird von einem Schrecknis gepeinigt, das in einem abgelegenen Bauernhaus lauert. |
| 4 | „Der Unhold der Tiefenmine“ | Die Rettung vor einem um sich greifenden Fluch führt von einer verlassenen Mine in eine Stadt, in der die Toten gefeiert werden. |
| 5 | „Lohn der Laster“ | Nach einem rauschenden Fest macht ein Mörder die Straßen unsicher. |
| 6 | „Sünden der Ahnen“ | Ein gekränkter Geist rächt sich an einer Gemeinde für ihr Vergessen, indem er ihr die Erinnerungen stiehlt. |
| 7 | „Gold für Narren und Prinzen“ | Mysteriöse Kreaturen bringen eine Goldmine zum Einsturz, und es kommt zu einem Wettrennen rivalisierender Prinzen, um die Eingeschlossenen zu retten. |
| 8 | „Pfad der Zerstörung“ | Eine legendäre Kreatur erwacht und bewirkt eine Serie von Vulkanausbrüchen, die das Land bedrohen. |
| 9 | „In den Nebeln von Manivarsha“ | Nach einer schrecklichen Flut verschwindet eine örtliche Heldin. Die Suche nach ihr führt zu den Flüssen eines riesigen Sumpfs. |
| 10 | „Im Wurzelgeflecht“ | Zornige Geister provozieren einen Drachen zu einem tödlichen Amoklauf. |
| 11 | „Schatten der Sonne“ | In einer von Engeln regierten Stadt brechen am Rande der Rebellion Kämpfe zwischen rivalisierenden Fraktionen aus. |
| 12 | „Beistand der Nachtsee“ | Auf der Suche nach uralten Weisheiten werden Gefahren aus der Vergangenheit offenbar, und eine geheimnisvolle Nation im Meer wird entdeckt. |
| 13 | „Begrabene Dynastie“ | Die Gesandten eines alten Herrschers suchen ein zeitloses Geheimnis, um ihn um jeden Preis am Leben zu erhalten. |
| 14 | „Orchideen vom unsichtbaren Berg“ | Die Abenteurer müssen ins Feywild und ins Ferne Reich reisen, um zu verhindern, dass außerweltliche Kräfte das Land zerreißen. |

## Neue Heimaten

Die Spieler können nach deinem Ermessen Charaktere erschaffen, die aus den Orten in diesem Buch stammen. Erwäge, den Spielern zu gestatten, sich die Ortslexika der Lande anzusehen, welche sie ansprechend finden. Du findest in jedem Ortslexikon Fragen, die du den Spielern bei der Charaktererstellung stellen kannst, damit ihre Charaktere besser zu deren Heimat passen.

## Bedachte Einführungen

Achte bei Erkundungen der Orte in diesen Abenteuer darauf, wie du Gruppen von Leuten beschreibst und rollenspielerisch darstellst. Berücksichtige beim Leiten der Abenteuer folgende Ratschläge:

***Allgemeine Beschreibungen:*** Beschreibe die Merkmale aller, nicht nur die von Leuten, deren Merkmale sich von euren unterscheiden.

***Details, keine Stereotype:*** Wenn du das Aussehen eines Charakters beschreibst, konzentriere dich nicht nur auf ein Merkmal und vermeide Stereotype. Je mehr du über Körperbau, Haarfarbe und Frisur, Hautton, Kleidung, Zubehör und so weiter sagen kannst, desto mehr Tiefe bekommt ein Charakter. In manchen Gesellschaften ist ethnische Zugehörigkeit besonders eng mit der Hautfarbe assoziiert, also sei besonders achtsam, wenn du die Hauttöne von Charakteren beschreibst. Erwäge verschiedene wörtliche Beschreibungen, beispielsweise kupfer-, umbra-, onyx- oder ebenholzfarben, und variiere mit Modifikatoren wie tief, schimmernd, warm oder kühl.

***Graduelle Erkundungen:*** Du musst nicht die komplette Kultur einer Welt auf einmal beschreiben. Überspringe Details, die gerade nicht relevant für die Charaktere sind, und teile sie mit, wenn sie interessant werden. Szenen in Tavernen stellen Gelegenheiten dar, besondere Gerichte vorzustellen, Erkundungen auf dem Markt sind ideal, um auf die Kleidung der Leute einzugehen, und so fort.

***Betone Vertrautes:*** Betone die Aspekte einer Kultur, die vertraut und an anderen Orten ähnlich sind. So können die Charaktere ihre Erlebnisse fundieren und verstehen, wo sie zu Besuch sind.

***Onlinespiel und gestreamtes Spiel:*** Natürlich ist es nicht nötig, Feuer zu spucken, um einen Drachenblütigen in D&D darzustellen, und ebenso wenig, selbst aus den Kulturen zu stammen, von denen die Abenteuer in diesem Buch inspiriert sind, um Charaktere zu spielen, die dort herkommen. Achtet jedoch darauf, die Charaktere als dreidimensionale Personen mit nachvollziehbaren Wünschen und Ängsten zu verkörpern.

Die Kultur einer Person ist nicht das Kostüm einer anderen. Wenn ihr euch verkleidet, sind schlichte Gewänder am besten. Vermeidet Stereotype oder Kleidung mit religiöser Bedeutung in der echten Welt. Wählt lieber die Alltagskleidung der Kulturen, welche ihr erkundet. Ändert nicht eure Hautfarbe oder eure Merkmale und macht euch keine Frisuren, die ihr auch sonst nicht tragt, um als Angehörige einer Ethnie der echten Welt zu erscheinen. Vermeidet auch den Gebrauch von realen Akzenten beim Rollenspiel.

# DIE STRAHLENDE ZITADELLE

HIER SAMMELN SICH DIE FREMDEN UND DIE GESCHICHTEN

Hell wie eine Bastion der Hoffnung hebt sich die Strahlende Zitadelle gegen den endlosen Nebel und die ungeahnten Schrecken der Ätherebene ab. Sie ist ein zeitloses Relikt der genialen Zusammenarbeit von siebenundzwanzig großartigen Zivilisationen. Über ganze Zeitalter verlassen und verloren, wurde sie schließlich von den Nachkommen dieser Zivilisationen aus ihrem Schlummer erweckt und neu belebt. Die Stadt dient als diplomatischer und wirtschaftlicher Knotenpunkt, als Archiv für Geschichten und Geheimnisse und als blühende Zuflucht für alle, die Sicherheit und ein besseres Leben suchen.

Die Strahlende Zitadelle ist ein architektonisches Wunderwerk, eine schwebende Stadt, aus einem einzigen massiven Fossil gehauen, das sich um einen gigantischen Edelsteinsplitter namens Auroradiamant windet. Dessen Leuchten findet sich in einer Konstellation von fünfzehn hausgroßen Edelsteinen gespiegelt, den Concord-Juwelen. Diese kreisen um die Stadt und stellen ein Transportmittel für die abgelegenen Heimatstätten der Gründerzivilisationen der Zitadelle dar. Im Dunst der Ätherebene ist der Auroradiamant ein funkelndes, weithin sichtbares Leuchtfeuer. Er scheint eigene Stimmungen zu haben und ändert unvorhersehbar die Farbe, ist jedoch stets für jeden verirrten und bedürftigen Wanderer sichtbar. Nicht weit von der Stadt wirbelt ein riesiger ätherischer Zyklon, die sogenannte Düsterklage – eine stete Bedrohung, die an die gefährliche Position der Zitadelle gemahnt.

Helden und Arme begegnen sich in der Strahlenden Zitadelle auf Augenhöhe. Es gibt die Übereinkunft, dass Macht und Ressourcen gerecht geteilt werden. Jedem steht Würde zu, und großer Not wird mit großer Hilfsbereitschaft begegnet.

## Merkmale

Wer die Strahlende Zitadelle kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Die Strahlende Zitadelle ist eine extraplanare Zuflucht, bekannt für ihre kollaborative Gesellschaft und für die Schönheit der Natur. Die örtlichen Traditionen der mündlichen Überlieferung vermitteln uraltes Wissen aus vielen Welten.

**Einwohner der Strahlenden Zitadelle:** Die meisten Einwohner der Strahlenden Zitadelle stammen aus den Zivilisationen, welche die Stadt regieren. So ist die Bevölkerung eine ethnisch vielfältige Mischung aus Menschen, Drachenblütigen, Zwergen, Elfen, Gnomen, Halblingen und Angehörigen zahlreicher anderer Völker.

**Sprachen:** Die Gemeinsprache ist weit verbreitet, aber es werden auch Dutzende anderer Sprachen gesprochen.

## Besondere Orte

Die Strahlende Zitadelle ist Zeugnis eines verlorenen Zeitalters außergewöhnlicher Magie und mythischer Kreaturen. Sie erhebt sich aus einem riesenhaften Fossil, aus dem jede Straße und jedes Gebäude gehauen wurde. Dabei ist die Zitadelle heute noch ein Ort der Schönheit und der Wunder. Ihre Vielfalt an Pflanzen, Bewohnern und besonderen Orten ist enorm.

### Auroradiamant

Der Auroradiamant ist das Herz der Strahlenden Zitadelle. Es handelt sich um einen enormen Edelstein von unvorstellbarer Macht. Seine lebensspendende Magie durchströmt die ganze Stadt, und deren Vegetation, das Licht, das Wasser und die Besonderheiten sind vom Diamanten abhängig.

Der Auroradiamant ändert aus unbekannter Ursache bisweilen die Farbe. Manchmal ändert sich die Farbe ein ganzes Jahr lang nicht, dann wieder zweimal in einer Woche. Dass eine Farbe sich wiederholt, ist eine Seltenheit. Manche Gelehrten gehen davon aus, dass jede Farbe das Entstehen einer neuen Zivilisation irgendwo im Multiversum anzeigt. Erscheint diese Farbe noch einmal, bedeutet dies den Untergang der Zivilisation. Andere Gelehrte mutmaßen, dass die Farbveränderungen den Countdown zu einem unbekannten Ereignis darstellen.

Der Auroradiamant ist unzerstörbar. Welche Magie den Edelstein ausgehöhlt und das Reservat der Ahnen (später beschrieben) geschaffen hat, ist nicht bekannt.




Karte 1.1: Strahlende Zitadelle

## Wisperhof

Die Bewohner des Wisperhofs handeln mit aktuellem Wissen. Herolde, Stadtschreier, Barden und Geschichtensänger kaufen und verkaufen Informationen von den fünfzehn Gründerzivilisationen, die in der Zitadelle aktiv sind, sowie in anderen Landen. Auch beschlagene Späher und Spione lassen sich hier für kurzfristige Einsätze, aber auch langfristige Infiltrationen dingen. Der Hof besteht aus Innen- und Außenbereichen mit stillen Alkoven und offenen Plätzen. Fähige Abenteurer finden hier alles, was sie brauchen.

Die Sprecher der Ahnen – die Regenten der Strahlenden Zitadelle – beschäftigen Söldner vom Wisperhof, um sich über den Stand der Dinge in der Heimat ihrer Völker zu informieren, außerdem über potenzielle Gefahren für die Zitadelle. Die Schildträger der Zitadelle (siehe Abschnitt „Exilpalast") suchen wiederum nach Informationen, um Krisenpunkte zu ermitteln, die ihren Einsatz erfordern. Auch gewöhnliche Bürger können im Wisperhof Söldner anheuern, um verschollene Familienschätze zu finden oder Informationen über Rivalen zu sammeln.

Mächtige Organisationen und Personen aus allen Ebenen schicken Agenten an den Wisperhof, um in ihrem Namen Informationen zu sammeln und Geschäfte zu tätigen. Zu den bekanntesten Beispielen gehören die Harfner von Abeir-Toril, die Bruderschaft des Ordens aus Sigil sowie Agenten des ebenenreisenden Gnomen und Problemlösers Vi.

## Haus der Heilung

Das Haus der Heilung fokussiert die lebensspendenden Energien des Auroradiamanten. Hier sind spektakuläre Erfolge von Heilmagie möglich. Sie machen das Haus der Heilung zu einer Oase für die Kranken, Verletzten und Verzweifelten. Auch Kleriker und Heiler vieler Traditionen gehen hier ein und aus. Die meisten wollen Bedürftigen dienen, doch einige kommen auch, um die magischen Eigenschaften dieses Ortes zu verstehen.

Magie wird im Haus der Heilung auf folgende Arten beeinflusst:

**Diamantkomponenten:** Wenn die Zauber *Auferstehung*, *Tote erwecken*, *Wahre Auferstehung* oder *Wiederbeleben* im Haus der Heilung gewirkt werden, so ist kein Diamant als Materialkomponente erforderlich.

**Trefferpunktemaximum:** Wenn Kreaturen normalerweise mindestens einen Würfel werfen würden, um mit einem Zauber Trefferpunkte wiederherzustellen, verwenden sie stattdessen für jeden Würfel das höchstmögliche Ergebnis. Beispiel: Anstatt bei einer Kreatur 2W6 Trefferpunkte wiederherzustellen, stellt der Zauberwirker zwölf Trefferpunkte wieder her.

## Düsterklage

Gerade außerhalb des Lichts der Strahlenden Zitadelle tobt die Düsterklage, ein riesiger ätherischer Zyklon. Was immer hineingerät, wird danach nie mehr gesehen.

Als die Zitadelle wiederentdeckt wurde, umkreiste Düsterklage sie hungrig. Sein endloses Heulen entsetzte die Entdecker, und er verschlang mehrere Abenteurer. Als die Helden die Zitadelle betreten und deren Kräfte wiedererweckt hatten, wich der Zyklon zurück. Doch in Zeiten des Aufruhrs in der Zitadelle rückt er bedrohlich näher.

Gelehrte studieren Düsterklage schon lange. Dennoch gibt es nur Theorien über die Natur des Zyklons, seine Verbindung zur Strahlenden Zitadelle und das Schicksal derer, die in seine schrecklichen Fänge geraten. Viele fürchten, dass der Zyklon die Zitadelle eines Tages verschlingt.

## Exilpalast

Die Abenteurer, welche die Strahlende Zitadelle einst neu entdeckten und belebten, stammten aus den uralten Gründerzivilisationen der Stadt. Einige hatten sich nach Kriegen oder Katastrophen auf den Weg des Abenteuers begeben, und die Zitadelle bot ihnen Trost. So errichteten sie den Exilpalast, um anderen in Not zu helfen.

Der Palast ist zu Ehren seines Gründers benannt, Socorro dem Exilanten. Er war Kriegsflüchtling aus San Citlán und wählte einen der schönsten Gebäudekomplexe der Zitadelle aus, um die Bedürftigen nach deren Ankunft unterzubringen. Socorro schwor, im Exil zu bleiben, solange seine Heimat besetzt war, und mit anderen Vertriebenen im Palast zu leben.

Der Exilpalast bietet geräumige Wohnquartiere mit Gärten und Erholungsmöglichkeiten, in denen Flüchtlinge physisch, mental und emotional versorgt werden, während sie sich entscheiden, ob sie in der Strahlenden Zitadelle bleiben oder sich eine neue Heimat suchen möchten. Das Palastpersonal spricht sich mit dem Haus der Heilung ab, um den Kranken und Verwundeten bestmöglich zu helfen.

Die Schildträger sind das Einsatzkommando der Strahlenden Zitadelle mit Hauptsitz im Exilpalast. Sie helfen, wo Hilfe gebraucht wird.

Der Rubin-Pangolin, Inkarnat der Dämmerung aus Siabsungkoh



JESSICA FONG



Die Strahlende Zitadelle driftet als Fanal der Möglichkeiten und des Abenteuers durch die Tiefen der Ätherebene.

## Reservat der Ahnen

Das Reservat der Ahnen, ins Herz des Auroradiamanten geschnitten, ist eine weitläufige Wildnis unter einer Kuppel. Üppige Vegetation mit Schakalbeerbäumen, Pfeifdorn und Zebrabäumen wächst direkt aus dem Diamanten. Hier leben Insekten, kleine Vögel und einige Hasen. Inmitten des Reservats befindet sich ein Amphitheater im Boden, das dem Regentenrat der Zitadelle, den Sprechern der Ahnen, als Treffpunkt dient.

Das Reservat hatte ursprünglich keinen Wildtierbestand über Vögel und kleine Säugetiere hinaus. Doch es gibt eine Druidensekte, die verletzte oder bedürftige Tiere zur Genesung herbringt. Dazu gehören auch Arten, die nicht mehr in ihren ursprünglichen Umgebungen leben können. So ist eine Menagerie seltener Kreaturen aus vielen Welten entstanden.

Die Kraft des Auroradiamanten zieht Geister aus zahllosen Landen an, die dann ebenfalls im Reservat eine Heimat finden. Meist bewohnen sie kleine Juwelen. Geister aus dem gleichen Land oder ähnlichen Ursprungs finden sich zu sogenannten Inkarnaten zusammen. Oft sind diese Ansammlungen von Geistern klein, aber nicht immer. Die größten – verbunden mit den Gründerzivilisationen der Zitadelle – sind überdimensionale Kreaturen, welche die Weisheit ganzer Zeitalter verkörpern (Details siehe Abschnitt „Inkarnate").

## Handelsdiskal

Der Handelsdiskal ist ein gigantischer Marktplatz, der ringförmig um den Auroradiamanten verläuft und darauf ausgelegt ist, dass die Gründerzivilisationen zu gleichen Bedingungen miteinander handeln können. Er deckt den Bedarf von Städten, Nationen und großen Handelsunternehmen, weniger den von einzelnen Anbietern und Produzenten. Dies wird durch entsprechende Steuern und Gebühren durchgesetzt. Über die Concord-Juwelen (unten beschrieben) lassen sich große Gütermengen wie komplette Tierherden oder Tonnen von Erz rasch und sicher zum Handelsdiskal transportieren.

Der Handelsdiskal ist eine Lebensader der Strahlenden Zitadelle. Stieße ihm etwas zu, wären die Folgen für die Zitadelle und die von ihr abhängigen Zivilisationen gravierend. Bisweilen werden Abenteurer angeheuert, um den Transport von Annehmlichkeiten zur oder von der Zitadelle zu überwachen oder Verhandlungen im Namen von Handelsunternehmen oder Regierungen zu führen. Normalerweise verlaufen solche Vorgänge reibungslos. Geht es aber um große Goldmengen, ist kein Handel ohne Risiko.

SHAWN WOOD

# Concord-Juwelen

Jenseits der Strahlenden Zitadelle schweben die Concord-Juwelen und verbinden die Stadt mit ihren Gründerzivilisationen. Jedes Juwel ist ein hausgroßes Vehikel, in dem Hunderte Leute und tonnenweise Güter Platz finden. Die Juwelen können zwar verschiedene Formen haben, doch das Innere ist immer gleich: Im zylindrischen Kern befinden sich Behälter für Güter und Vieh. Der Kern ist mit Sitzen für Passagiere umgeben. Die Zitadelle beschäftigt offizielles Bedienpersonal, die sogenannten Claviger, welche die Juwelen steuern.

Jedes Concord-Juwel ist mit einer der Zivilisationen verbunden, welche die Strahlende Zitadelle gegründet haben. Unweigerlich reist es zwischen der Strahlenden Zitadelle und der Heimat der jeweiligen Zivilisation hin und her. Selbst wenn diese sich mittlerweile in einer anderen Welt der materiellen Ebene befindet, sucht sich das Juwel einen Weg dorthin.

Sind die Concord-Juwelen nicht im Einsatz, umkreisen sie die Zitadelle in leuchtender Konstellation. Jedes Juwel korrespondiert mit einer der Gründerzivilisationen und sieht aus wie ein riesiger Edelstein des Typs, der in der Tabelle „Concord-Juwelen" für die betreffende Zivilisation vermerkt ist. Fehlende Zivilisationen und ihre Juwelen sind nicht aufgeführt und bleiben deiner Fantasie überlassen.

### Concord-Juwelen

| Zivilisation | Juwel |
|---|---|
| Akharin Sangar | Türkis |
| Atagua | Gelber Quarz |
| Dayawlongon | Serpentin |
| Djaynai | Wasseropal |
| Götterodem | Jaspis |
| San Citlán | Feueropal |
| Sensa | Bernstein |
| Shankhabhumi | Mondstein |
| Siabsungkoh | Rubin |
| Tayyib | Sarder |
| Tletepec | Obsidian |
| Umizu | Perle |
| Yeonido | Amethyst |
| Yongjing | Weiße Jade |
| Zinda | Bastit |

## Steuern von Concord-Juwelen

Im Zentrum der Concord-Juwelen befinden sich die Steuermöglichkeiten. Eine Kreatur neben dieser Steuerung, die eine Minute damit verbringt, sie zu manipulieren, kann einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) ausführen. Bei einem Erfolg kann sie das Concord-Juwel zu einer der folgenden Aktionen veranlassen:

**Ebenenwechsel:** Das Juwel wechselt mit seinem gesamten Inhalt die Ebene. Es teleportiert dann einige Kilometer von der Strahlenden Zitadelle entfernt entweder in den Tiefenäther oder zu einem bestimmten Ort auf der materiellen Ebene in dem Land, mit dem das Juwel verbunden ist. In diesem Fall erscheint es 180 Meter über einem möglichen Landeplatz und schwebt dort. Der Ort, an dem das Juwel eintrifft, ist beim jeweiligen Abenteuer dieses Buchs im Abschnitt „Abenteuer und Kampagnenwelt" vermerkt.

**Landen:** Wenn die Landung befohlen wird, nimmt das Juwel automatisch eine sichere Position neben der Strahlenden Zitadelle oder auf der Oberfläche einer Welt der materiellen Ebene ein. Von dort aus können Kreaturen sich zwischen dem Juwel und dem jeweiligen Ort hin- und herbewegen. In diesem Fall werden manche Bereiche in den Außenwänden der unteren 4,5 Meter des Juwels durchlässig und halbtransparent, sodass die Passage aus dem Juwel und in ihn hinein möglich ist.

**Starten:** Hiermit bewegt sich ein zuvor gelandetes Juwel weg von einem Ort. Befindet es sich bei der Strahlenden Zitadelle, so schwebt es in die offene Ätherebene und umkreist die Stadt. Anderenfalls steigt es um 180 Meter nach oben und schwebt dort. Juwelen haben eine Flugbewegungsrate von 15 Metern.

## Claviger

Die Concord-Juwelen werden von Clavigern bedient. Der jeweilige Sprecher der Ahnen wählt die Claviger für das Juwel aus, welches mit der Zivilisation des Sprechers verbunden ist. Jedem Concord-Juwel ist ein Dutzend Claviger zugewiesen, von denen immer mindestens zwei das Juwel bewachen, wenn es die Strahlende Zitadelle umkreist, und es bei den Reisen steuern. Claviger kümmern sich nicht nur um Transit zur und Handel mit der Strahlenden Zitadelle, sondern dienen auch als Botschafter der Gründerzivilisationen in der Stadt. Viele Claviger werden später Sprecher der Ahnen.

# Das Leben in der Zitadelle

Die Strahlende Zitadelle ist eine Stadt der Immigranten. Viele der Entdecker, welche die Zitadelle neu besiedelten, waren Flüchtlinge vor Katastrophen in ihrer Heimat. Sie erwählten die Zitadelle trotz ihrer Seltsamkeit und der surrealen Umgebung im Tiefenäther als neues Zuhause und sahen sie als Gelegenheit für einen Neuanfang. Die meisten aktuellen Einwohner der Stadt stammen aus den fünfzehn Gründerzivilisationen, die in der Zitadelle aktiv sind. Willkommen ist aber jeder.

Manche finden das Leben im Tiefenäther zu verstörend, um zu bleiben, oder fühlen sich in der Begrenztheit der Zitadelle gefangen. Andere verlassen die Zitadelle aus Angst, dass sie von Düsterklage zerstört wird. Doch die Neuankömmlinge auf der Suche nach einem anderen Leben, nach den Weisheiten der Stadt oder nach Frieden und Sicherheit sind mindestens ebenso zahlreich. Auch dieses Kommen und Gehen prägt die Gesellschaft in der Zitadelle. Die Traditionen, Bräuche und Werte sind eine Mischung aus Alt und Neu. Manch einer praktiziert Riten, die es in seiner Heimat nicht mehr gibt, oder schafft sich sogar eigene Bräuche.

## Kunst und Kultur

Die Gesellschaften in der Diaspora der Strahlenden Zitadelle lernen voneinander, sie inspirieren sich gegenseitig und schaffen eine ganz besondere Kultur in der Stadt. Diese Entwicklung spiegelt sich in Kunst, Kleidung und Musik wider, vor allem aber im Essen. In den Restaurants, Teestuben und Imbissen bekommt man üblicherweise die Spezialitäten der jeweiligen Gesellschaften, aber die beliebtesten Gerichte sind Fusionen wie Couscous mit Habanero und Safran, gebratene Yams in Panela oder Kimchi-Tacos.

## Diplomatie

Die Beziehungen zwischen der Strahlenden Zitadelle und den Gründerzivilisationen sind veränderlich. Die Zitadelle entsendet ihre Diplomaten, andere Regierungen unterhalten hier Botschaften, doch der gute Wille ist nicht immer gegenseitig. Die Zitadelle ist so besonders, dass sie bisweilen Begehrlichkeiten bei Dritten weckt, welche verdeckt oder offen die Herrschaft über sie anstreben. Politische Aktivisten, Dissidenten und Revolutionäre wiederum wollen die Neutralität der Stadt für sich nutzen oder aus der relativen Sicherheit der Zitadelle gegen die Regierungen in ihrer Heimat arbeiten.

## Regierung und Politik

Die Strahlende Zitadelle wird von einem Rat namens Sprecher der Ahnen regiert. Jeder der Sprecher stammt aus einer der aktuell bekannten Gründerzivilisationen der Zitadelle. Sie werden von ihrer Gesellschaft gewählt und von den uralten, weisen Inkarnaten der Dämmerung bestätigt. Die Sprecher der Ahnen beraten sich öffentlich im Amphitheater in der Mitte des Reservats, und ihre Debatten werden von vielen Einwohnern der Zitadelle verfolgt. Alle Gesetze und größeren Entscheidungen in der Stadt werden per Mehrheitsentscheid von den Sprechern beschlossen. Die Debatten können hitzig verlaufen, denn jeder Sprecher repräsentiert sehr verschiedene Konstituenten. So kann es Tage, bisweilen Monate dauern, bis ein Konsens erreicht oder Kompromiss gefunden ist. Bürger gemischter Herkunft oder ohne Verbindung zu den Gründerzivilisationen können einen Sprecher der Ahnen wählen, der sie repräsentiert. Sie registrieren sich im dessen Büro und können sich dann an zukünftigen Wahlen für den Sprecher beteiligen.

Die Regierung erfolgt öffentlich, transparent und partizipatorisch. Die Gesetze sind nicht statisch, sondern entwickeln sich mit den wechselnden Bedürfnissen und Herausforderungen. Die Verwaltung der Stadt erfolgt durch Unterräte und Komitees unter der Leitung der Sprecher. Es ist anspruchsvoll, eine so vielfältige Stadt mit den unterschiedlichsten Gebräuchen, Religionen und sozialen Normen zu regieren, aber das bürgerliche Engagement ist hoch und hilft, manches Problem zu überwinden.

## Vollzug und Justiz

Die öffentliche Sicherheit wird je nach Problemlage von verschiedenen Räten und Organisationen gewährleistet. Das Haus der Heilung hilft geistig Kranken, Inspektoren untersuchen gewaltfreie Verbrechen und gehen mit nichttödlichen Haftmethoden gegen die Täter vor. Diebstahl ist



Der Obsidian-Adler, Inkarnat der Dämmerung von Tletepec

in der Stadt selten, und man begegnet Missetätern eher mit Rehabilitation und restorativer Justiz. Speziell ausgebildete Wachen greifen ein, wenn es tatsächlich irgendwo zu Gewalt kommt. Von den Bürgern wird erforderlichenfalls proaktives Eingreifen erwartet. Die schlimmsten Verbrecher erhalten eine umstrittene djaynaianische Strafe, ein Ritual, das sie daran hindert, ihr Verbrechen zu wiederholen. Dann werden sie aus der Stadt verbannt.

## Lebensstil und Gesellschaft

Die Bürger der Strahlenden Zitadelle pflegen einen egalitären Gesellschaftsstil. Ihre Lebensnotwendigkeiten sind jeweils durch ein Bürgereinkommen gedeckt. Überall in der Stadt sind Lebensmittel, Wasser und Grünflächen verfügbar. Das Haus der Heilung schickt niemanden weg und nimmt, was die Leute sich leisten können. Den Ärmsten entstehen keine Kosten. Wohnraum ist in öffentlicher Hand und wird durch die Räte der Stadt vergeben.

Die Ressourcen der Stadt sind aufgrund des relativ kleinen Gebiets und der seltsamen Natur der Zitadelle begrenzt, daher werden Lebensmittel und andere Materialien sorgfältig konserviert und möglichst oft verwendet oder weiterverwertet. Die meisten Lebensmittel sind vegetarisch und werden in der ganzen Stadt in Grünbereichen angebaut. Ob zu Hause oder in Gasthäusern serviert, tierische Erzeugnisse müssen importiert werden und unterliegen hohen Zöllen.

## Steuern und Zölle

Es gibt verschiedene Steuern, um die Unterschiede zwischen besonders Bemittelten und besonders Mittellosen zu verringern. Hohe Zölle auf Importe halten die Schatzkammern der Stadt gefüllt, aber die Sprecher senken die Zölle nach Bedarf, wenn die exportierenden Zivilisationen in Not geraten. Besucher der Strahlenden Zitadelle müssen eine Eintrittsgebühr zahlen. Wer nichts hat außer gutem Willen, kommt gratis hinein. Leute mit großen Taschen geben mehr, weil sie entweder große Herzen oder ein großes Gewissen haben oder aber den Tadel der Stadtwache fürchten. Jeder hat unabhängig von seinen Mitteln möglicherweise etwas

JESSICA FONG

zu bieten, was den Inkarnaten gefällt, beispielsweise ein fast vergessenes Lied, eine geheime Geschichte oder ein seltenes Kunstwerk. Wer sich dafür entscheidet, kann einem Inkarnaten der Dämmerung seiner Wahl sein Geschenk präsentieren. Wird es akzeptiert, so darf der Besucher in der Zitadelle bleiben.

# Gruppen der Zitadelle

Verschiedene Gruppen üben innerhalb der Strahlenden Zitadelle Einfluss aus und beraten und beschützen die Bürger.

## Inkarnaten

Die Inkarnaten sind Sammlungen von Geistern, die in Edelsteinen gebunden sind. Sie vereinen erhebliches Wissen aus fernen Landen in sich. Jeder Edelstein eines Inkarnaten enthält einen Geist aus demselben Land der materiellen Ebene. Es kann sich um Naturgeister von einem bestimmten Ort oder um die Geister von Personen handeln, die dort einst lebten. Inkarnaten haben ihre eigene Persönlichkeit und Identität, in welche die der Geister sowie deren gemeinsamer Hintergrund eingehen. Je mehr Geister einen Inkarnaten ausmachen, desto komplexer sind sein Wissen und seine Persönlichkeit.

Die meisten Inkarnaten sind klein und bestehen nur aus einer Handvoll Edelsteinen in Form einer Pflanze oder eines Tiers. Die Geringsten unter ihnen sind winzige Sammlungen verlorener Geister ähnlichen Ursprungs von der Ätherebene, die kein anderes Ziel haben.

Die Größten und Einflussreichsten sind die der fünfzehn Gründerzivilisationen, zusammen bekannt als Inkarnaten der Dämmerung. Diese Inkarnaten sind über vier Meter groß und bestehen aus Tausenden kleineren Edelsteinen desselben Typs. Sie residieren jeweils in einem Teil des Reservats, der Amethysttiger beispielsweise auf seiner Anhöhe, der Obsidianadler in seinem Horst.

Die Inkarnaten der Dämmerung existieren seit der Entstehung der Strahlenden Zitadelle. Die Schöpfer der Zitadelle haben zwar keine Texte hinterlassen, doch man glaubt, dass die Inkarnaten der Dämmerung ihre kollektive Weisheit verkörpern.

Die Inkarnaten der Dämmerung wissen alles, was sich im Reservat der Ahnen ereignet. Deswegen verlangen sie, dass die Sprecher der Ahnen sich dort treffen. Aus der alltäglichen Verwaltung der Stadt halten sie sich zwar heraus, verfolgen jedoch mit, ob die Sprecher die Pflichten ihres Amts erfüllen. Bisher wurde noch nie ein Sprecher der Ahnen (siehe „Sprecher der Ahnen“ unten) von einem Inkarnaten der Dämmerung aus dem Amt entfernt. Dennoch gelten die Inkarnaten als zu diesem Schritt fähig.

### Audienzen bei Inkarnaten

Ein Inkarnat und die Geister, die ihn ausmachen, sind nicht bösartig oder doppelzüngig, aber sie geben auch nicht einfach so und ohne Gegenleistung Antwort. Manche wollen, dass eine Aufgabe gelöst wird, andere geben möglicherweise Rätsel auf. Einige sprechen direkt, andere vielleicht in Reimen oder Parabeln. Manche weigern sich auch rundheraus, überhaupt zu sprechen.



Im Reservat der Ahnen sucht ein Reisender nach der Weisheit des Amethyst-Tigers, Inkarnat der Dämmerung von Yeonido.



Der Bernstein-Skorpion

### Identitäten der Inkarnaten

Jeder Inkarnat hat eine einmalige amalgamierte Persönlichkeit. Wer mit einem Inkarnaten interagiert, hat meist mit dieser primären Persönlichkeit zu tun. Diese ist jedoch keine Sammlung des Wissens der Geister, aus denen der Inkarnat sich zusammensetzt. Diese Geister haben ihre eigenen Gedanken und Persönlichkeiten. Die Inkarnaten wissen grob, was ihre Geister wissen. In ihnen liegt ein wahrer Schatz von Informationen verborgen. Die Geister eines Inkarnaten können erweckt werden, indem ihr Name ausgesprochen oder ihnen etwas gezeigt wird, was für sie von Bedeutung ist. Wurde einer der Geister erweckt, ist er einige Minuten lang die dominante Persönlichkeit des Inkarnaten und kann nach seinen spezifischen Erinnerungen gefragt werden.

Jeder Geist weiß nur das, was er selbst beobachtet hat. Ein Naturgeist aus einem See könnte viel über den Fischer wissen, der fünfzig Jahre lang jede Woche dort geangelt hat, würde dessen Namen oder Wohnort jedoch nicht kennen. Ein Ahnengeist könnte intime Details der Familie und der Stadt wissen, jedoch nichts über die Urenkel seiner Nachbarn. Jeder Geist ist wie ein einzelnes Fenster zur Zivilisation. Gemeinsam haben die Geister eines Inkarnaten eine breite, aber nicht unfehlbare Perspektive auf die Geschichte ihrer Leute.

### Inkarnaten der Dämmerung im Reservat

Jeder Inkarnat der Dämmerung, der das Reservat der Ahnen bewohnt, ist mit einer der Gründerzivilisationen verbunden, die in der Zitadelle aktiv sind (siehe Tabelle „Inkarnaten der Dämmerung“).

### Inkarnaten der Dämmerung

| Zivilisation | Inkarnat der Dämmerung |
|---|---|
| Akharin Sangar | Löwe aus Türkis |
| Atagua | Kapok-Baum aus gelbem Quarz |
| Dayawlongon | Banyan-Baum aus Serpentin |
| Djaynai | Salzwasser-Salamander aus Wasseropal |
| Götterodem | Pekannussbaum aus Jaspis |
| San Citlán | Xoloitzcuintle aus Feueropal |
| Sensa | Skorpion aus Bernstein |
| Shankhabhumi | Wasserlilie aus Mondstein |
| Siabsungkoh | Pangolin aus Rubinen |
| Tayyib | Elefant aus Sarder |
| Tletepec | Adler aus Obsidian |
| Umizu | Karpfen aus Perlen |
| Yeonido | Tiger aus Amethyst |
| Yongjing | Blühender Birnbaum aus weißer Jade |
| Zinda | Kaiman aus Bastit |

Als finstere Anomalie stört ein toter Inkarnat der Dämmerung, als Saphir-Wyvern bekannt, die heitere Friedlichkeit des Reservats der Ahnen. Er rührt sich nicht, die Edelsteine sind gesprungen und geschwärzt. Gelehrte halten ihn für den Inkarnaten der Dämmerung von einer zwölf verschollenen Zivilisationen der Strahlenden Zitadelle, aber alle Anstrengungen, ihn zu erwecken, waren bislang vergebens. Niemand weiß, was mit ihm und den elf fehlenden Inkarnaten der Dämmerung der anderen Gründerzivilisationen geschehen ist.

## Sprecher der Ahnen

Die Sprecher der Ahnen sind die Regierung der Strahlenden Zitadelle. Die Kandidaten werden von der Diaspora der Leute erwählt, die sie repräsentieren. Ist ein Kandidat gewählt, muss er vor die fünfzehn Gründer-Inkarnaten der Dämmerung treten und ihre Prüfungen bestehen. Manche Inkarnaten der Dämmerung befragen den Kandidaten, bis sie zufriedengestellt sind. Andere schicken den Kandidaten auf eine Mission. Diese Prüfungen sorgen dafür, dass jeder Sprecher sich mit jeder Gründerzivilisation der Strahlenden Zitadelle auskennt.

Wurde ein Sprecher der Ahnen erwählt, bekleidet er sein Amt zehn Jahre lang. Am Ende der Amtszeit kann er zurücktreten oder sich noch einmal dem gleichen Auswahlprozess unterwerfen. Es gibt keine Garantie, dass er wiedergewählt wird oder die Inkarnaten der Dämmerung ihn noch einmal bestätigen.

Werden Gründerzivilisationen wiederentdeckt und kehren sie zur Strahlenden Zitadelle zurück, so wird der Rat erweitert, und die neuen Sprecher erhalten die gleiche Macht wie ihre Kollegen.

### Bindung an die Zitadelle

Wenn das Amt eines Sprechers endet, verliert er die Macht seiner Position. Tritt ein Sprecher in der laufenden Amtszeit zurück oder stirbt, hören alle Grundfunktionen der Strahlenden Zitadelle allmählich auf zu funktionieren. Es bleiben dreißig Tage, einen Nachfolger zu wählen und zu bestätigen. Danach hören Pflanzen in der Strahlenden Zitadelle auf zu wachsen, Brunnen trocknen aus, selbst das

ISSUA FOING

Licht schwindet. Ebenso können die Sprecher die Strahlende Zitadelle höchstens dreißig Tage lang verlassen, ehe diese Erscheinungen auftreten.

Die Sprecher der Ahnen sind oft gefeierte Helden, die mit Gefahren umgehen können. Aufgrund ihrer vitalen Bedeutung für die Integrität der Strahlenden Zitadelle werden sie jedoch sowohl magisch als auch durch Leibwächter sorgfältig beschützt.

## Macht der Sprecher

In der Strahlenden Zitadelle kann jeder Sprecher, der rechtmäßig von den Leuten der Strahlenden Zitadelle erwählt und von den Inkarnaten der Dämmerung bestätigt wurde, eine Aktion ausführen, um die Concord-Juwelen auf die folgenden Arten zu kontrollieren:

- Er kann alle Concord-Juwelen im Orbit um die Strahlende Zitadelle deaktivieren, sodass sie nicht mehr funktionieren und reglos verharren.
- Der Sprecher, der die Concord-Juwelen deaktiviert hat, kann sie auch wieder reaktivieren. (Diese Aktion kann auch vom rechtmäßigen Nachfolger des Sprechers ausgeführt werden, der die Juwelen deaktiviert hat.)

Da jeder Sprecher den Handel und die Reisemöglichkeiten der Stadt lahmzulegen, sind die Sprecher gezwungen, bei Streitigkeiten diplomatische Lösungen zu finden. Die Androhung oder Durchsetzung eines Vetos kann zwar zu wilden Debatten und intensiven Rivalitäten führen, doch die Sprecher der Ahnen finden schließlich Lösungen.

## Rolle der Sprecher

Auf die Sprecher der Ahnen warten höchste Herausforderungen in ihrer Rolle. Sie müssen die innere Stabilität der riesigen und vielfältigen Stadt gewährleisten und dafür sorgen, dass die Leute vom Gesetz gleich und gerecht behandelt werden. Außerdem pflegen sie die komplexen Beziehungen mit den Gründerzivilisationen. Die Sprecher sind zuallererst der Strahlenden Zitadelle verpflichtet, was sie manchmal in Konflikt mit den Regierungen der Gründerzivilisationen bringt, besonders bei Zollstreitigkeiten oder größeren Krisen. Bislang ist es die Politik der Strahlenden Zitadelle, in allen Konflikten streng neutral zu bleiben – ob diese die Gründerzivilisationen betreffen oder nicht. Jedoch versucht die Zitadelle, im Rahmen ihrer Ressourcen Flüchtlinge zu retten und Nothilfe zu leisten.

Die Sprecher gelangen per einfachem Mehrheitsentscheid zu ihren Beschlüssen. Dabei ist jeder Sprecher befugt, ein mächtiges Veto einzulegen, das seine Marginalisierung durch politische Allianzen verhindert.

## Sholeh

Sholeh ist in der Geschichte der Zitadelle eine lebende Legende. Sie war die Anführerin bei der erfolgreichen Wiederentdeckung der Strahlenden Zitadelle, wurde zur ersten Sprecherin der Ahnen und ist nun die Einzige unter den ersten Sprechern, die noch im Amt ist. Dabei spielt es sicher eine Rolle, dass sie ein berühmter **uralter Messingdrache** aus Akharin Sangar ist. Anders als die meisten ihresgleichen ist sie neutral gut gesinnt. Als Anführerin ist sie so pragmatisch wie gerissen. Seit zweihundertfünfzig Jahren ist sie unübertroffene Ratgeberin und geschickte Verwalterin der komplexen Stadtpolitik. Sie hofft darauf, die fehlenden zwölf Gründerzivilisationen zu finden, da sie glaubt, dass das Schicksal der Zitadelle davon abhängt.

Sholeh wird oft liebevoll (manchmal abschätzig) „Alte Dame" genannt, da sie gerne die Gestalt einer älteren braunhäutigen Menschenfrau annimmt. Sie ist temperamentvoll, hat jede Menge Rivalen und Gegner, aber noch mehr Freunde und Verehrer. Ein gutes Getränk und ein Tänzchen lehnt sie selten ab. Ihre freie Zeit verbringt sie mit den Bürgern der Stadt. Meistens sitzt sie jedoch im Rat, verhandelt in einer stillen Ecke des Wisperhofs, handelt mit Informationen oder schickt ihre Spione auf Missionen.

Mit ihrer Heimat verbinden sie komplexe Beziehungen. Sie liebt Akharin Sangar zwar, weigert sich aber, sich dem Willen des Engelherrschers Atash zu unterwerfen. Dabei konfrontiert sie ihn nicht direkt, sondern spielt ein vielschichtiges politisches Spiel mit ihm, obwohl sie sich um die Zukunft ihres Heimatlandes sorgt.

Seit einigen Jahren setzt das Gewicht der Herrschaft Sholeh zu. Wenn sie alleine ist, versucht sie, beim Reinigen ihrer Schuppen in Drachengestalt Entspannung zu finden.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Wahre Anführer müssen sehen, was andere nicht sehen, und sie müssen mit denen verbunden bleiben, die sie anführen."

***Ideal:*** „Ich finde das fehlende Dutzend und lasse die Strahlende Zitadelle wieder in voller Pracht erstrahlen."

***Bindung:*** „Ich liebe die Stadt und all ihre Leute. Für sie würde ich alles tun."

***Makel:*** „Gibt es mich nur, weil andere mich brauchen?"



Sprecherin Sholeh

### Schildträger

Seit ihrer Gründung sind die Schildträger für die Rettungsmissionen der Strahlenden Zitadelle zuständig. Sie sind überwiegend in Gruppen von vier bis sechs Mitgliedern organisiert und werden in Krisengegenden geschickt. Die strengen Regeln ihres Eingreifens hindern sie daran, örtliche Bedingungen zu beeinflussen oder bei Konflikten Partei zu ergreifen. Sie dürfen nur Leute in Gefahr retten und sich verteidigen, wenn sie angegriffen werden. Unter ihnen sind die Tapfersten der Zitadelle, und Helden, die als Schildträger sterben, erhalten die höchsten Ehren der Stadt.

Die Schildträger sind bereit, das ultimative Opfer zu bringen, um Wehrlose und Gefährdete zu retten. Viele ihrer Mitglieder pflegen die Tradition, Schlüsselmomente ihrer erfolgreichen Einsätze mit rituellen Narben oder Tätowierungen darzustellen. Die beschlagensten Veteranen stellen stolz ganze Körperkunstwerke zur Schau.

Viele Abenteurer, welche die Strahlende Zitadelle besuchen, treten schließlich den Schildträgern bei, vor allem solche mit den Hintergründen Volksheld, Soldat oder Sonderling.

#### Arayat

Arayat (menschlicher **Assassine**, neutral) entstammt einer Familie dayawlongonischer Freiheitskämpfer, die keine Kämpfe mehr zu schlagen hatten. Der Frieden brachte ihnen keinen Wohlstand, und der Ruhm der Familie schwand. Arayat wuchs auf den Straßen auf, bis das Schicksal ihn zur Strahlenden Zitadelle führte. Bald trat er den Schildträgern bei, die ihm wieder eine Bedeutung und einen Zweck gaben. Arayat ist dem Tod bei seinen Hunderten Einsätzen in den gefährlichsten Situationen in den Gründerzivilisationen und darüber hinaus schon etliche Male von der Schippe gesprungen. Er ist Meister in der dayawlongonischen Kampfkunst Eskrima und setzt im Kampf bevorzugt zwei Kurzschwerter ein.

Heute ist er in seinen Vierzigern und Anführer der Schildträger. Als kluger Taktiker ist er eine sehr kompetente Führungsfigur, jedoch mit den Einsatzregeln für die Schildträger, verordnet von den Sprechern der Ahnen, nicht einverstanden. Er hat schon Hunderte gefallener Waffenbrüder eingeäschert und Schrecken gesehen, die nur wenige kennen. Diese Belastung ist nicht spurlos an ihm vorübergegangen, und er meint, dass ein aggressives, proaktiveres Vorgehen Leben retten würde. Bisher hat er sich dem Rat jedoch noch nicht widersetzt.

Heimlich ist Arayat ein schwerer Trinker. Sonst kann er nicht schlafen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich würde alles tun, um die Unschuldigen zu schützen."

***Ideal:*** „Ich wurde geboren, um die zu retten, die sich nicht selbst retten können."

***Bindung:*** „Die Schildträger sind meine Familie, die Zitadelle ist meine Heimat."

***Makel:*** „Ich sehe ständig die Gesichter derer, die ich verloren habe."

## Verteidigung der Zitadelle

Die Strahlende Zitadelle befindet sich im Tiefenäther und ist daher schwierig anzugreifen. Sie hat keine stehende Armee, aber ihr Verteidigungsrat hat Notfallpläne, die er auf Basis der Informationen des Wisperhofs häufig überarbeitet.

Der primäre Schutz der Stadt besteht in einem mächtigen Abwehrschild, der von den Sprechern der Ahnen aktiviert werden kann. Wenn alle fünfzehn von ihnen im Amphitheater im Reservat versammelt sind, können sie durch einstimmigen Beschluss eine Diamantsphäre entstehen lassen, welche die gesamte Stadt umgibt. Die Diamantsphäre entspricht in Farbe und Textur dem Auroradiamanten und lässt alle Angriffe abprallen. Nichts kann sie passieren oder hindurchteleportieren.

Wenn die Diamantsphäre aus irgendeinem Grund nicht errichtet werden kann, ist die Strahlende Zitadelle dennoch nicht wehrlos. Ihre zahlreichen Mysterien und magischen Eigenschaften ziehen besonders viele mächtige Abenteurer und Zauberwirker an. Wenn die Zitadelle angegriffen wird, stehen nicht weniger als ein Dutzend **Erzmagier** und zwanzig **Magier** unter der Leitung Sholehs bereit. Wenn erforderlich, mobilisiert auch Arayat, Kommandant der Schildträger, seine **Veteranen**, während die Sprecher der Ahnen die Bürger ebenfalls zur Verteidigung der Stadt aufrufen.

Sogar die Leuchtkraft des Auroradiamanten bedeutet einen wirksamen Schutz. Sie versieht die ganze Stadt mit hellem Licht und einen Umkreis von 300 Metern darüber hinaus mit dämmrigem Licht. Das Licht entspricht Sonnenlicht, das viele Kreaturen der Ätherebene und böse Untote verabscheuen.

## Betreten der Zitadelle

Die meisten Besucher kommen an Bord der Concord-Juwelen in die Stadt. Es ist aber auch möglich, die Zitadelle durch Erkundung des Tiefenäthers zu finden. Der Auroradiamant fungiert als Signalfeuer für die Verlorenen und Hoffnungslosen, und wer die Strahlende Zitadelle im Tiefenäther sucht, findet innerhalb weniger Tage dorthin.

Es gibt nur einen offiziellen Zugang zur Strahlenden Zitadelle: die Passage der Pause. Hier docken die Concord-Juwelen an, und wer mit anderen Methoden zur Stadt gereist ist, dem weisen die Stadtwachen den Weg hierher.

Bei der Passage der Pause sind stets sechs **Wachen** stationiert. Sie werden von einem **Magier** angeführt, der für den Gebühreneinzug zuständig ist. Die Wachen setzen oft magische Gegenstände ein, beispielsweise *Helme der Telepathie*, wenn sie sich der Motive eines Besuchers nicht sicher sind. Auch ist hier stets ein **Priester** aus dem Haus der Heilung anwesend, um Kranken und Verletzten zu helfen.

Es ist möglich, die Passage der Pause durch Teleportation oder Flug zu umgehen, doch wer dabei erwischt wird, muss hohe Strafgebühren zahlen, und Wiederholungstäter riskieren die Verbannung.

# Legenden und Geschichten

Vor zweihundertfünfzig Jahren begab sich der große Messingdrache Sholeh auf die Suche nach der Strahlenden Zitadelle. Die Drachen in ihrer Linie erzählten sich schon seit Jahrtausenden vom Ruhm dieser Stadt. Zeichneten sich Gefahren am Horizont ab, konsultierte Sholeh die Legenden der Strahlenden Zitadelle, um eine Rettung zu finden.

Sholeh stellte ein großes Expeditionscorps mit Abenteurern aus den Zivilisationen zusammen, welche sie für die Schöpfer der Strahlenden Zitadelle hielt. Ihre Reisen brachten die Abenteurer auf gefahrvolle Ebenen und in ferne Welten. Viele starben oder gaben verzweifelt auf. Nur ein Viertel der Helden, die einst aufgebrochen waren, erfüllten Sholehs Mission, doch die Opfer des Expeditionscorps wurden belohnt: In den Tiefen der Ätherebene fanden die Abenteurer die Strahlende Zitadelle, schlafend und von allen verlassen – außer von den Inkarnaten im Reservat der Ahnen. Doch ihre Großartigkeit war durch nichts geschmälert. Sie wartete nur darauf, dass ihre Macht von den Erben erweckt werde und ein neues Zeitalter einläute.

Viele glauben, dass das volle Potenzial der Strahlenden Zitadelle nur erreicht werden kann, wenn die zwölf verschollenen Zivilisationen gefunden werden und ihre Repräsentanten zu den Sprechern der Ahnen stoßen. Manche mutmaßen, dass der Zitadelle eine unvergleichliche Waffe zur Verfügung steht. Andere glauben, dass die Concord-Juwelen jeden Punkt im Multiversum erreichen können, wieder andere halten es für möglich, dass die ganze Strahlende Zitadelle zwischen den Ebenen reisen kann. Die Eifrigsten träumen davon, die Macht des Auroradiamanten anzuzapfen, um versunkene Zivilisationen und Welten auferstehen zu lassen.

Manche Gelehrte haben die Ursprünge der Strahlenden Zitadelle studiert und halten die Zitadelle für ein Relikt der mythischen Ersten Welt, ein lebenswichtiges Zentrum der Diplomatie zwischen großen Kulturen, ehe ein Kataklysmus diese Welt zerstörte. Es wird auch spekuliert, dass sie als Festung, als Zuflucht oder sogar als Waffe für einen Krieg in den letzten Tagen der Ersten Welt konzipiert war. Bisher haben die Inkarnaten der Dämmerung die Fragen der Gelehrten zu diesem Thema nicht beantwortet.

In jüngster Zeit wurden zwei Gründerzivilisationen entdeckt und wieder mit der Zitadelle verbunden: das Reich Tayyib sowie Umizu (siehe „Jenseits der Strahlenden Zitadelle" am Ende dieses Buchs). Der Erfolg hat zu neuen Gerüchten am Wisperhof über die noch fehlenden zwölf Zivilisationen und über Möglichkeiten geführt, sie aufzuspüren.

# Abenteuer in der Zitadelle

In der Tabelle „Abenteuer in der Zitadelle" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in der Zitadelle planst.

### Abenteuer in der Strahlenden Zitadelle

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Ein Revolutionär aus San Citlán versucht am Wisperhof, die Abenteurergruppe anzuheuern, um die Machenschaften eines korrupten Ratsmitglieds in seiner Heimat aufzudecken (siehe Abenteuer „Der Unhold der Tiefenmine"). |
| 2 | Das Komitee, das den Handelsdiskal verwaltet, bittet die Abenteurergruppe um Verhandlungen mit Atash, dem Engelsherrscher von Akharin Sangar, um das Handelsvolumen mit der Strahlenden Zitadelle zu erhöhen (siehe Abenteuer „Schatten der Sonne"). |
| 3 | Der Inkarnat der Dämmerung von Atagua erklärt sich bereit zu eröffnen, wo sich eine der verschollenen Zivilisationen befindet, wenn die Charaktere Atagua vor einer fremden bösen Macht beschützen (siehe Abenteuer „Orchideen vom unsichtbaren Berg"). |
| 4 | Düsterklage bewegt sich auf die Strahlende Zitadelle zu. Die Sprecher der Ahnen heuern die Charaktere an, um herauszufinden, was die Annäherung des Zyklons bewirkt und wie man sie umkehren kann. |

# Verwenden der Zitadelle

Die Strahlende Zitadelle ist mit einer Vielzahl von Welten verbunden. Die fünfzehn in diesem Buch vorgestellten Lande sind die bekanntesten, doch du kannst entscheiden, wohin die Concord-Juwelen noch gelangen und was für Verbindungen sie mit zukünftigen Abenteuern schaffen.

## Ankunft bei der Strahlenden Zitadelle

Die Concord-Juwelen stellen bereits Wege aus vielen Reichen dar. Die fehlenden Juwelen können von dir nach Bedarf platziert werden und noch weitere Lande mit der Strahlenden Zitadelle verbinden. Die Charaktere können von der Strahlenden Zitadelle erfahren und zu ihr reisen, oder ihr Abenteuer beginnt erst in der Stadt. Erwäge die folgenden Möglichkeiten, die Strahlende Zitadelle in deine Kampagne einzuführen:



Auf der Flucht vor Unheil entdeckt eine Familie die Basis eines Concord-Juwels - ein Tor zur Strahlenden Zitadelle.

**Angehörige der Gründerzivilisationen:** Die Charaktere stammen aus den Gegenden, die in den Ortslexika in diesem Buch beschrieben sind. Sie wissen bereits von der Strahlenden Zitadelle, reisen jedoch selbst hin, um mehr über sie zu erfahren.

**Bewohner der Zitadelle:** Die Strahlende Zitadelle zieht Abenteuersuchende an, doch sie ist auch die Heimat für Tausende von Personen. Entweder leben die Charaktere schon immer in der Stadt, oder sie wurden von einer weltenumspannenden Organisation hier stationiert.

**Erkunder von Ruinen:** Eine Abenteurergruppe entdeckt, dass das Land ihres Abenteuers einst Heimat einer der Gründerzivilisationen war. Die Zivilisation ist untergegangen, doch das Concord-Juwel zur Zitadelle ist noch da.

**Sucher von Heiligtümern:** Ein Desaster bedroht die Heimat der Charaktere, aber diese entdecken rechtzeitig ein Concord-Juwel und können mit ihrer Gemeinschaft – einer vergessenen Gründerzivilisation – entkommen.

## Verbindungen zwischen Abenteuern

Die Strahlende Zitadelle ist ein nützliches Werkzeug, um D&D-Abenteuer miteinander zu verbinden. Sie ist dabei nicht mit sämtlichen Orte im Multiversum verbunden, sondern nur solchen auf der materiellen Ebene, die für Concord-Juwelen erreichbar sind.

Überlege beim Entwickeln deiner Kampagne, welche Abenteuer oder Teile von größeren Abenteuern du ausführen möchtest. Statt Zeit damit zu verbringen, dir Reisemöglichkeiten für die Charaktere zwischen fernen Orten zu überlegen, kannst du die Abenteuerorte über die Strahlende Zitadelle miteinander verbinden. Vielleicht findet dein Abenteuer in einem Land statt, das in diesem Buch beschrieben ist, vielleicht auch irgendwo anders, und du hast beschlossen, dass ein Concord-Juwel den Ort mit der Zitadelle verbindet. Nutze das Juwelennetzwerk der Zitadelle, um nach deinem Ermessen dauerhafte Verbindungen zwischen Gegenden und Abenteuerstätten zu schaffen. Gruppen der Zitadelle wie die Schildträger oder die Spione des Wisperhofs können dann den Weg ins Abenteuer weisen. So fungiert die Strahlende Zitadelle als nützliche Brücke zwischen dem Standort der Charaktere und beliebigen Abenteuern aus deiner D&D-Bibliothek.

# SCHWERES ERBE

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 1. STUFE

Eine Reihe störender Vorfälle sucht den Dyn-Singh-Nachtmarkt heim, einen endlosen Irrgarten von Ständen voller unglaublicher Waren, verlockender Gerüche und magischer Lichter. Anschuldigungen werden laut, als die Charaktere in eine Fehde zwischen den angesehenen Kaufmannsfamilien der Tyenmo und der Xungoon aus dem Siabsungkoh-Tal hineingeraten. Damit der Konflikt zwischen den Familien nicht eskaliert, müssen die Charaktere das Vertrauen der Verkäufer auf dem Markt erlangen. Nur mit deren Hilfe können sie entlarven, wer hinter der Welle von Sachbeschädigungen und Diebstählen steckt.

## Hintergrund

Die Familien Xungoon und Tyenmo führen seit jeher eine komplizierte Beziehung. Ihre Geschäfte auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt und ihre Bande zu ihm mögen sich unterscheiden, doch die beiden Familien gleichen sich in Sachen Sturheit und unerschütterlicher Treue gegenüber den eigenen Mitgliedern. Beide halten sich selbst für Musterbeispiele dessen, was ein Nachtmarkthändler sein sollte. Zugleich sind sie aber auch der Überzeugung, die andere Familie sabotiere sie schon seit Jahren. Trotzdem haben Lamai Tyenmo und Kusa Xungoo, die derzeitigen Oberhäupter der beiden Familien, geschworen, die inzwischen mehrere Generationen überspannende Rivalität nicht fortzusetzen. Diese Familienoberhäupter haben sogar begonnen, einander wechselseitig um Rat zu fragen und den Grundstein einer Freundschaft zu legen. In den letzten Wochen sind ihrer beider Geschäfte allerdings zum Ziel von Diebstählen und Vandalismus geworden, sodass alte Verdächtigungen wieder aufgeflammt sind und die Fehde erneut zu eskalieren droht.

## Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Siabsungkoh" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Siabsungkoh

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Dyn Singh | DIN Sing |
| Gammon Xungoon | GAH-mon San-GUHN |
| Kasem Aroon | Ka-sihm Ah-RUHN |
| Kusa Xungoon | Kus-AH San-GUHN |
| Lamai Tyenmo | Lam-Al Ti-EN-mo |
| Madame Kulp | MAH-damm Kalp |
| Siabsungkoh | SAB-sung-koh |
| Tut-krogh | Tut-KRO-ch |
| Vi Aroon | Wie Ah-RUHN |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Der Dyn-Singh-Nachtmarkt könnte das geschäftige Handelsviertel einer beliebigen Stadt sein. Verwende die folgenden Vorschläge, um den Markt und ganz Siabsungkoh in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Bewohner der Strahlenden Zitadelle, die eine andere Auswahl an Waren als die des Handelsdiskals suchen, werden vielleicht auf den Dyn-Singh-Nachtmarkt verwiesen. Wer nach Siabsungkoh reist, kommt etwa einen halben Kilometer vom Markt entfernt an, der nicht zu übersehen ist.

**In Eberron:** Der Dyn-Singh-Nachtmarkt könnte mit seiner vielfältigen Auswahl an Waren, Verkäufern und farbenfrohen magischen Ladenschildern ein Teil von Sharns Handelsplatzmarkt sein. Dabei stammt die vorstehende Dyn-Singh-Handelsgenossenschaft aus dem Haus Cannith, dem Haus Ghallanda oder einer Kombination anderer drachengezeichneter Häuser.

**In den Vergessenen Reichen:** Das Siabsungkoh-Tal könnte zwischen den Wolkengipfeln von Amn oder entlang des Vilhongriffs erscheinen. Der Dyn-Singh-Nachtmarkt wäre eine unverwechselbare Bereicherung für jede Region, die als Knotenpunkt für den Handel bekannt ist.

## Der Besuch des Nachtmarkts

Bevor es losgeht, kannst du dich an die folgenden Abenteuerideen halten oder mit den Spielern arbeiten, um festzulegen, warum die Gruppe zum Dyn-Singh-Nachtmarkt gekommen ist:

**Handelsexpedition:** Die Charaktere sind Vertreter ihres Heimatlands, einer Fraktion, mit der sie verbandelt sind, oder der Strahlenden Zitadelle. Sie wollen mit einem Händler auf dem Nachtmarkt Handelsbeziehungen aufbauen oder Waren für jene beschaffen, die sie brauchen.

**Kenner:** Die Gruppe sucht einen seltenen Schatz, eine örtliche Delikatesse oder einen erfahrenen Handwerker, der nur auf dem Nachtmarkt zu finden ist. Alternativ will sie etwas aus ihrem Besitz an einen Händler mit einem ungewöhnlichem Spezialgebiet verkaufen oder eine Schätzung für etwas bei ihm einholen.



Die Rivalität zwischen den Familien Xungoon und Tyenmo stört den Frieden auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt.

**Stammkunde auf dem Markt:** Einer der Charaktere ist im Umland des Nachtmarkts aufgewachsen, und Besuche auf dem Markt sind ein wichtiger Teil seines Lebens. Es ist ihm daher ein spannendes Vergnügen, auf den Markt zu gehen und ihn seinen Freunden zu zeigen.

## Willkommen auf dem Markt

Hunderte von Ständen, Zelten und Verkaufskarren füllen den Dyn-Singh-Nachtmarkt mit Wundern, die selbst die wählerischsten Kunden in Versuchung führen. Drei goldene Zelte auf einem abgesenkten Platz sind von diesen Geschäften umringt. Die Händler bauen schon am Nachmittag alles auf, doch die meisten öffnen erst mit der Dämmerung, wenn die kühle Abendluft Kundschaft anzieht.

Die Verkäufer sind eine verschworene Gemeinschaft, und viele sind schon seit Jahrzehnten auf dem Markt. Ihre Waren reichen von gewöhnlichen Gütern bis hin zu echten Raritäten. Manche Kaufleute legen klare Preise für ihre Waren fest. Andere feilschen, handeln oder tauschen Waren auch gegen Gefallen. Zu den bemerkenswerten Geschäften auf dem Markt zählen:

**Die Gewürzbrüder:** Dieser Stand verkauft Gewürze, Chilischoten und scharfe Speisen – darunter einen Feuergurkentrunk und mit Honig glasierte, scharfe Fritten für je 5 SM.

**Familie Xungoons Meeresfrüchte:** Dieser Imbiss verkauft Fischfrikadellen, frische Jammerschnecken, Diamantkehlkarpfen und schimmernden Vampirfisch für je 1 GM pro Portion.

**Madame Kulps Seide:** Dieser Laden verkauft luxuriöse Seidengewänder für nicht weniger als 50 GM das Stück.

**Treues Leck:** Dieser Imbisswagen hat sich auf mundgerechte und am Spieß zubereitete Fischgerichte spezialisiert. Er siedelt im Verlauf des Abends immer wieder um.

**Tyenmo-Nudeln:** Dieser Imbiss bietet vegetarische Nudelschalen mit handgemachten Nudeln und frischen grünen Baumbohnen für je 1 GM an.

**Vadas außerweltliche Waren:** Dieser Laden verkauft Gebäck und Nachspeisen für jeweils 1 SM. Das bekannte Vanillebrötchen wird nach einem geheimen Familienrezept zubereitet und für je 2 GM verkauft.

**Vas Glücksamulette:** Dieser Laden bietet eine Mischung aus Amuletten und Kuriositäten. Zu den beliebtesten zählen Affenfluch-Amulette und Eulenflügel-Ringe, die angeblich beide Krankheiten und Angriffe von Tieren abwenden sollen. Die Schmuckstücke sind nicht magisch und kosten jeweils 2W10 KM.

### Rivalisierende Verkäuferinnen

Zwischen den Familien von Lamai Tyenmo und Kusa Xungoon herrscht ein generationenüberspannender Konkurrenzkampf, doch die beiden Verkäuferinnen auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt wollen diesen nun endlich überwinden. Äußere Umstände und familiärer Groll ergaben eine ungesunde Mischung, die die Feindschaft noch verschärfte. Im Verlauf des Abenteuers geraten die Charaktere in diesen Konflikt hinein.



Kusa Xungoon

### Lamai Tyenmo

Lamai Tyenmo (rechtschaffen gut, Gnomen-**Gemeine**) hat dunkles, wildes Haar und ein breites Lächeln. Vor Kurzem übernahm sie die Leitung des Tyenmo-Familienbetriebs: Tyenmo-Nudeln. Diese neue Verantwortung lastet schwer auf ihr, doch sie ist fest entschlossen, ihre Familie stolz zu machen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Das Land ernährt uns, und wir ehren es, indem wir teilen, was es uns gibt."

***Ideal:*** „Ich werde das Vermächtnis meiner Familie mehren, indem ich die erfolgreichste Verkäuferin auf dem Markt werde."

***Bindung:*** „Mein Großvater hat sich um uns alle gekümmert – jetzt müssen wir uns um ihn kümmern."

***Makel:*** „Ich weigere mich, einem Kampf auszuweichen, wenn die Ehre meiner Familie auf dem Spiel steht."

### Kusa Xungoon

Kusa Xungoon (rechtschaffen gut, Kobold-**Adelige**) trägt makellose lila-goldene Seidengewänder und hat polierte Hörner. Sie führt einen angesehenen Marktstand – Familie Xungoons Meeresfrüchte – und versucht, das Geschäft auszubauen. Sie liebt ihren Sohn Gammon, der bei ihr in der Lehre ist, um später einmal das Geschäft zu übernehmen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Erfolg für mein Geschäft und Erfolg für meine Familie sind ein und dasselbe."

***Ideal:*** „Das Vermächtnis meiner Familie wird sich über das ganze Land ausbreiten."

***Bindung:*** „Mein Sohn ist das Licht meines Lebens."

***Makel:*** „Es ist nicht so, als litte ich unter Verfolgungswahn – es ist so, dass viele Leute wollen, was ich besitze."

## Das Erkunden des Markts

Lies den folgenden Text vor, sobald die Charaktere den Dyn-Singh-Nachtmarkt erreichen:

> Wenn die Sonne hinter dem Horizont versinkt, erwacht der Dyn-Singh-Nachtmarkt zum Leben und beginnt allmählich, ein schillerndes Spektakel zu bieten. Die Gerüche von Imbisswagen mit Bratlingen, Kokosdesserts, würzigem Fleisch, süßen Brötchen und vielem mehr umwehen leuchtende Blumensträuße und magische Laternen in Form der angebotenen Waren und wunderlicher Maskottchen. Scharen von Käufern streifen zwischen den Ständen umher, angezogen von den Farben, den Gerüchen und der Musik.

Gib der Gruppe Gelegenheit, über den Markt zu schlendern und einige der erwähnten Verkäufer und Stände zu besuchen. Ergehe dich in Beschreibungen bunter magischer Lichter und leuchtender Verkaufsschilder, verlockender Imbisse und der Vielfalt der Völker, die die Besucher ausmachen: von Menschen und Gnomen bis hin zu Kobolden und Orks.

## Zwischen allen Stühlen

Wenn die Charaktere den Markt erkunden, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Rufe übertönen die Geräusche feilschender Einkäufer und das Zischen beim Anbraten von Imbissspeisen. Eine schrille Stimme kreischt: „Gebt das zurück, Ihr kleiner Dieb!"
>
> „Nein, Ihr seid die Diebin!", antwortet ein Jugendlicher mit einem ängstlichen Quieken. Einen Augenblick später platzt ein panischer Kobold aus der Menge hervor. In den Armen hält er ein beachtliches Bund Frühlingszwiebeln umklammert. Eine aufgebrachte Gnomenfrau verfolgt ihn.

Gammon Xungoon (chaotisch gut, Kobold-**Gemeiner**) hat Lamai Tyenmo ein Bund Frühlingszwiebeln gestohlen. Gammon glaubt, Lamai habe diese Zwiebeln vorher schon seiner Mutter entwendet. In dieser Situation will keiner von beiden auf vernünftige Argumente hören.

Gammon stößt tollpatschig mit einem zufälligen Charakter zusammen, prallt von ihm ab und geht zu Boden. Einen Augenblick später hat Lamai ihn eingeholt und reißt ihm die Frühlingszwiebeln aus der Hand, während sie ihn wüst beschimpft. Ein Charakter kann die Streithähne trennen, indem er mit einem erfolgreichen SG-12-Stärkewurf (Athletik) körperlich dazwischengeht – oder sich diplomatisch einsetzt und einen erfolgreichen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) ausführt.

Keine Minute später – ob die Charaktere sich nun einmischen oder nicht – taucht Gammons Mutter Kusa Xungoon aus der umstehenden Menge auf.

## Familienfehde

Kusa Xungoon stellt sich zwischen Lamai und ihren Sohn und sagt der Gnomenverkäuferin streng: „Das reicht, Lamai! Ihr benehmt Euch nicht besser, als unsere Eltern es getan haben: Erst bestehlt Ihr mich, dann greift Ihr meinen Sohn an!"

Das tritt den Streit erneut los, und diesmal behauptet Lamai, sie habe gesehen, wie Gammon die Zwiebeln gestohlen hat (was auch stimmt). Gammon beschuldigt Lamai, die Zwiebeln zuvor von ihrem Meeresfrüchtewagen gestohlen und diesen umgeworfen zu haben (was nur eine Vermutung ist). Rasend schnell folgen immer ausgefallenere Beschuldigungen und Mutmaßungen. Unterbrechen die Charaktere den Streit nicht, bemerkt Kusa einen oder mehrere von ihnen. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Die zankende Koboldfrau bemerkt euch und wendet sich von ihrem Sohn und der wütenden Gnomen-Ladenbesitzerin ab. „Ihr da! Ihr Fremden seht mir aus wie fähige Leute. Ich bin Kusa Xungoon, Inhaberin unserer marktbekannten Bude mit Meeresfrüchten: Will er einen Fischtaifun, wünscht ein jeder sich Xungoon! Helft uns, mit dieser Halunkin fertigzuwerden, und ich sorge dafür, dass es sich für Euch lohnt!"
>
> „Halunkin?!", schreit die Gnomenfrau und wendet sich Euch zu. „Ihr seht nicht aus, als wärt Ihr in die Marktpolitik verwickelt. Ich bin Lamai Tyenmo. Helft mir, herauszufinden, was hier vor sich geht, und Ihr bekommt ein Leben lang köstliche Nudeln von Tyenmo!"
>
> Beide Frauen wenden sich nun wieder einander zu und beginnen einen neuerlichen Streit darüber, was sie für eure Hilfe zu bieten bereit sind.

Kusa und Lamai streiten sich vor den Charakteren und bieten einander gegenseitig auf bis zu 100 GM sowie immer grandiosere Delikatessen und kulinarische Familiengeheimnisse hoch (darunter ein Festmahl mit dreifach gebratener Tarrasken-Forelle oder das Geheimnis der Herstellung verblüffender Möbiusnudeln). Beide Verkäuferinnen wollen beweisen, dass die jeweils andere für den Vandalismus und die Sabotageakte verantwortlich ist, zu deren Ziel ihre Marktstände geworden sind. Keiner von beiden ist der Gedanke gekommen, dass jemand anderes für ihr Pech verantwortlich sein könnte – oder dass womöglich auch andere Geschäfte betroffen sind.

Kusa und Lamai stellen das Zanken ein, sobald die Charaktere sie unterbrechen oder wenn ihr Streit einen angemessen lächerlichen Höhepunkt erreicht hat. Nun kann sich die Gruppe mit einer der beiden verbünden, um eine Belohnung von 100 GM und einen lebenslangen Vorrat an kostenlosen Mahlzeiten am Imbisswagen ihrer Auftraggeberin zu bekommen. Die Bitte beider Verkäuferinnen ist dieselbe: Untersucht die Stände der Verkäuferinnen und den umgebenden Markt und beweist, dass ihre jeweilige Rivalin sie sabotiert. Die Händlerin wird jeden Beweis nehmen, den die Charaktere finden, um ihn der Dyn-Singh-Handelsgenossenschaft zu präsentieren, die den Markt beaufsichtigt. Das Ziel dabei wird sein, die Rivalin vom Markt verbannt zu sehen. Falls die Charaktere nicht Partei ergreifen wollen, aber trotzdem einwilligen, der Sache nachzugehen, reden sich beide Händlerinnen ein, sie hätten die Gruppe erfolgreich angeworben.

Weigern sich die Charaktere, sich in diese Sache hineinziehen zu lassen, kommt eine der beiden Verkäuferinnen später unter ruhigeren Umständen auf sie zu und wiederholt ihre Sorgen über die Sicherheit ihres Geschäfts, um im Anschluss ihr Angebot erneut zu unterbreiten.

## Auf dem Markt

Nach dem hitzigen Streit zerstreuen sich die gaffenden Kunden und Ladenbesitzer. Die Charaktere kommen nicht weit, ehe ein weiterer Markthändler an sie herantritt. Dieser Mensch trägt ein auffälliges grünes Hemd mit hohem Kragen und goldenen Stickereien, die an Chilischoten erinnern. Er kommt lächelnd und kopfschüttelnd langsam näher und stellt sich als Kasem Aroon vor, einer der Besitzer des Stands „Die Gewürzbrüder".

### Kasems Plan

Kasem Aroon (chaotisch neutral, menschlicher **Adeliger**) und seinem Zwillingsbruder Vi Aroon gehört der Stand „Die Gewürzbrüder", an dem sie Chilischoten und Gewürze anbieten. Wo Vi lebenslustig ist, ist Kasem zurückhaltend und berechnend. Er steckt auch hinter der Sabotage, unter der die Stände der Familien Tyenmo und Xungoon zu leiden haben.

Vor einigen Wochen erzählte Vi seinem Bruder, er werde heiraten und in ein fernes Land ziehen. Kasem weiß, dass er die Gewürzbrüder ohne Vis Charme niemals weiterführen kann. Daher heckte er einen Plan aus, um andere erfolgreiche Geschäfte aufzukaufen. Doch die meisten Geschäfte auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt sind Familienbetriebe, deren Eigentümer einen Verkauf nie ernsthaft in Erwägung ziehen würden. Auf einer Reise, um Nachschub für die Gewürzbrüder zu besorgen, traf Kasem auf ein Trio seltener Feenwesen, die man Wynlinge nennt. Mit ein paar süßen Früchten gewann Kasem ihre Freundschaft und brachte sie mit zum Nachtmarkt. Jetzt besticht er seine unsichtbaren Freunde mit Obst, um bei Tyenmo-Nudeln und Familie Xungoons Meeresfrüchte Unruhe zu stiften. Er will niemandem wehtun, hofft aber, einer der Familien das Leben auf dem Markt so unbequem zu machen, dass sie ihm ihren Laden für wenig Geld verkauft.

### Kasems Rundgang

Sobald Kasem die Charaktere getroffen hat, beklagt er sich darüber, dass die Familien nicht miteinander auskommen. Er ermutigt die Charaktere, sich den Abend nicht durch Politik verderben zu lassen, und bietet ihnen stattdessen an, sie über den Markt zu führen. Willigen die Charaktere ein, dauert die Führung eine Stunde. Kasem weist sie auch auf die verschiedenen Stände hin, die am Anfang des Abschnitts „Willkommen auf dem Markt" aufgeführt sind. Er erzählt den Charakteren von den Marktspielen auf dem zentralen Platz und beschreibt sie als platte Tradition, die nur für billige Unterhaltung sorgt.

Kasem ermuntert die Charaktere, den Abend zu genießen, die Marktspiele zu meiden und sich von Verkäufern fernzuhalten, die dem Markt einen schlechten Ruf einbringen. Jeder Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, erkennt, dass Kasem versucht, ihn davon abzuhalten, sich in die Marktpolitik einzumischen. Wird Kasem damit konfrontiert, besteht er darauf, er wolle nur, dass die Charaktere eine schöne Zeit auf dem Markt haben, um sich kurz darauf zu verabschieden.

# Nachforschungen auf dem Markt

Sobald die Charaktere sich entscheiden, die Ereignisse in den Läden der Familien Tyenmo und Xungoon zu untersuchen, können sie ihre Nachforschungen beginnen. Ein Charakter, der einen der Läden besucht und mindestens fünf Minuten damit verbringt, den Raum zu inspizieren, kann einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem erfolgreichen Wurf entdeckt der Charakter nichts Ungewöhnliches außer ein paar Dattelpflaumenschalen (unter „Kasems Plan" steht geschrieben, woher diese Schalen stammen). Ein Charakter, der diese Obstschalen weiter untersucht, erfährt, dass es auf dem Nachtmarkt derzeit keine Stände gibt, die Dattelpflaumen anbieten.

Kusa und Lamai sind in ihren jeweiligen Geschäften, doch sie haben beide wenig zu den Ermittlungen der Charaktere beizutragen. Sie sind jeweils davon überzeugt, dass ihre Rivalin für die Serie von Diebstählen und Unfällen verantwortlich ist. Beweise dafür haben sie allerdings keine. Erkundigen die Charaktere sich bei Ständen in der Nähe nach diesen Vorfällen, behaupten andere Marktverkäufer anfangs, nichts Merkwürdiges gesehen zu haben. Besteht ein Charakter einen SG-10-Charismawurf (Überzeugen), erklärt einer der Verkäufer: „Marktangelegenheiten sind nichts für Außenstehende. Wir behalten unsere Probleme für uns." Während der anfänglichen Ermittlungen weigern sich andere Ladenbesitzer, über die Rivalität zwischen den Tyenmos und den Xungoons oder die Seltsamkeiten an ihren Ständen zu sprechen. Charaktere erfahren erst mehr, wenn sie sich auf dem Markt einen Namen gemacht haben (siehe „Mehr erfahren" und „Was die Verkäufer wissen").

Bewachen oder beobachten die Charaktere den Nudel- oder Meeresfrüchtestand, kommt es nicht zu seltsamen Vorkommnissen, solange sie in der Nähe sind. Auch Ermittlungen mit Magie ergeben nichts Außergewöhnliches.

## Mehr erfahren

Fragen die Charaktere entweder Kusa oder Lamai, warum andere Verkäufer sich nur ungern an den Ermittlungen beteiligen, erklärt die Ladenbesitzerin ihnen, dass andere Verkäufer die Charaktere als Außenseiter betrachten. Während des Gesprächs erwähnt sie die folgenden Punkte:

- Die Verkäufer sehen die Charaktere wahrscheinlich als neugierige Fremde, vor denen sie ihresgleichen schützen wollen.
- Ihr Ruf und auf dem Markt vertreten zu sein bedeutet den örtlichen Verkäufern viel.
- Es gibt jedoch eine einfache Möglichkeit, sich rasch einen Namen auf dem Markt zu machen: eine Teilnahme an den Marktspielen.
- Die Marktspiele sind prestigeträchtige Veranstaltungen, die in der Mitte des Markts stattfinden. Gewinner gelten auf dem ganzen Markt vorübergehend als kleine Berühmtheiten.

Die Ladenbesitzerin vermutet, andere Verkäufer würden die Charaktere nicht mehr nur als Besucher betrachten, wenn sie einige Marktspiele gewännen. Weitere Details findest du im Abschnitt „Marktspiele".

### Ansehen erlangen

Charaktere, die an Marktspielen teilnehmen, mehren ihr Ansehen unter den Händlern des Dyn-Singh-Nachtmarkts. Ansehen ist ein Wert, der bei 0 beginnt. Jeder Spieler schreibt sich das Ansehen seines Charakters auf. Bei jedem Marktspiel wird vermerkt, wie viel Ansehen ein Charakter durch die Teilnahme oder den Sieg bei der Veranstaltung gewinnt. Die Verkäufer des Dyn-Singh-Nachtmarkts teilen immer bereitwilliger Informationen mit den Charakteren, je höher das Ansehen der Charaktere steigt (wie im Abschnitt „Was die Verkäufer wissen" beschrieben).

## Wynling-Schabernack

Die Charaktere sind allerdings nicht die Einzigen, die den Nachtmarkt durchstreifen. Nach jedem Marktspiel oder wenn die Charaktere nicht in der Nähe der Geschäfte der Tyenmos oder Xungoons sind, würfelst du mithilfe der Tabelle „Marktschabernack" aus, für welchen Ärger die Wynlinge sorgen.

### Marktschabernack

| W4 | Ereignis |
|---|---|
| 1 | Ein Feuer bei Familie Xungoons Meeresfrüchte lässt das rechte Bein des Stands einknicken. Der Stand ist jetzt schief. |
| 2 | Zwei Dutzend Vanillebrötchen verschwinden aus Vadas außerweltlichen Waren. Eine Spur aus Puderzucker führt zu Tyenmo-Nudeln. |
| 3 | Ein Regen von Dattelpflaumen geht auf den Stand der Tyenmos oder der Xungoons nieder. Die Besitzer werden getroffen, sind aber unverletzt – doch der Dattelpflaumensaft ist überall. |
| 4 | Gammon erspäht bei Familie Xungoons Meeresfrüchte einen großen Wok, der von Tyenmo-Nudeln stammt. Ein Charakter, der den Wok untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt, dass der Holzgriff von kindergroßen Zähnen angenagt wurde. |

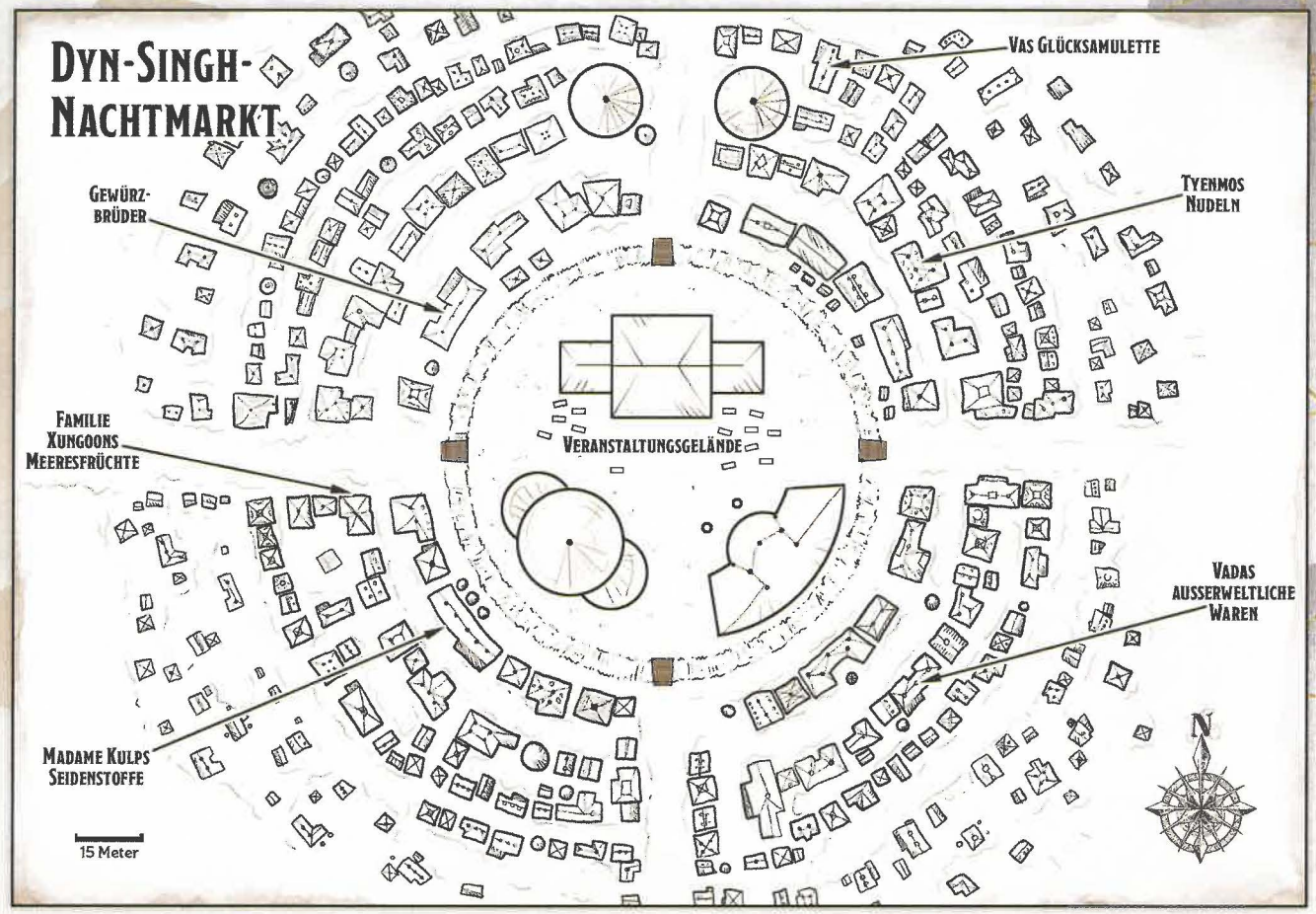
# Marktspiele

Die Marktspiele finden in drei goldenen Zelten auf dem Veranstaltungsgelände im Zentrum des Dyn-Singh-Nachtmarkts statt. Verkäufer sponsern Veranstaltungen, um für ihre Waren zu werben und Besucher auf den Markt zu locken. Der aktuelle Sponsor jedes Zeltes entscheidet über dessen Inneneinrichtung. Die folgenden drei Veranstaltungen finden gerade statt:

**Chili-Herausforderung der Familie Aroon:** Eine Prüfung des Durchhaltevermögens, ausgerichtet von den Gewürzbrüdern.

**Garnelenkampf-Herausforderung:** Ein Kochwettbewerb, veranstaltet von Karl Kalmar vom Treuen Leck.

**Versteckspiel-Herausforderung:** Ein Spiel, zu dem Madame Kulps Seide einlädt.




KARTE 2.1: DYN-SINGH-NACHTMARKT

## TEILNAHME AN DEN SPIELEN

Charaktere, die an den Marktspielen teilnehmen wollen, müssen sich nur im Zelt melden und darum bitten, antreten zu dürfen. Die Marktspiele werden im Lauf des Abends mehrfach abgehalten. Die Regeln für die drei Marktspiele findest du in den folgenden Abschnitten.

Charaktere, die ein Marktspiel gewinnen, erlangen einen Ansehenspunkt bei den Händlern des Dyn-Singh-Nachtmarkts (siehe Abschnitt „Ansehen erlangen"). Gewinnen Charaktere an Ansehen, teilen die Verkäufer des Marktes weitere Informationen mit ihnen (siehe Abschnitt „Was die Händler wissen"). Nimmt ein Charakter an allen drei Marktspielen teil und verliert bei allen, gewinnt er dennoch einen Ansehenspunkt, da die Einheimischen seine Hartnäckigkeit respektieren. Gewinnt ein Charakter alle drei Herausforderungen, sind die Verkäufer beeindruckt und nennen ihn *Reah*, was „Kohlen desselben Feuers" bedeutet.

## CHILI-HERAUSFORDERUNG DER FAMILIE AROON

Die Gewürzbrüder Kasem und Vi Aroon sind energiegeladene und exzentrische Liebhaber sämtlicher scharfen Dinge. Sie sponsern die nach ihrer Familie benannte Chili-Herausforderung im südwestlichen Veranstaltungszelt. Ihr Vater ersann diese Prüfung der Standhaftigkeit und Willenskraft schon vor Jahren, und sie haben die Tradition beibehalten, seit ihnen das Familienunternehmen gehört.

Einer der Gehilfen der Gewürzbrüder, ein Mensch in einer auffälligen rot-grünen Uniform, begrüßt Charaktere, die an der Chili-Herausforderung der Familie Aroon teilnehmen möchten. Der Assistent erläutert die Regeln:

- Die Teilnehmer sitzen an einem Tisch mit einem Korb gemischter Chilischoten und mehreren Krügen Milch vor sich.
- Während jeder der drei Runden der Veranstaltung müssen die Teilnehmer eine Chili aus dem Korb auswählen und verspeisen.
- Jeder Teilnehmer, der jede Runde eine Chili isst, ohne nach der Milch zu greifen oder den Tisch zu verlassen, bevor die drei Runden vorbei sind, wird zum Gewinner erklärt.

Gewalt und Magie sind während der Veranstaltung nicht gestattet, doch niemand prüft, ob vor dem Wettbewerb magische Effekte gewirkt wurden.

Stimmen die Charaktere den Regeln zu, bittet der Assistent sie, einen Moment zu warten, bis die nächste Runde beginnt. Wollen vier oder mehr Charaktere mitmachen, sind sie damit auch die einzigen Teilnehmer in diesem Durchgang. Nehmen weniger Charaktere teil, kommen einige Einheimische (**Gemeine**) aus dem Publikum dazu und sorgen dafür, dass es vier Teilnehmer gibt.

SEAN MACDONALD

### Jetzt wird's heiss

Nach einer kurzen Wartezeit werden die Charaktere in den Hauptbereich des Zeltes eskortiert.

> Von den nahen Tribünen applaudiert das Publikum, als ihr in den weiten, offenen Raum des Veranstaltungszeltes geführt werdet. Vor euch steht ein quadratischer Tisch mit einem riesigen Korb voller bunter Chilischoten und mehreren Krügen mit Milch.
>
> „Willkommen, Herausforderer, zur Chili-Herausforderung der Familie Aroon!", verkündet ein bombastischer Ansager, der neben dem Tisch steht und ein rotes Chilikostüm trägt. „Ich bin Euer Gastgeber, Vi Aroon! Seid Ihr alle bereit? Denn jetzt. Wird's. Heiß!"

Die Charaktere erhalten die Anweisung, sich an den Tisch zu setzen. Sobald sie sitzen, fasst Vi (chaotisch gut, menschlicher **Adeliger**) noch einmal rasch die Regeln zusammen und erkundigt sich, ob es noch Fragen gibt. Sobald alle Fragen beantwortet wurden, beginnt die Herausforderung.



Kasem und Vi Aroon

### Die Herausforderung durchführen

Die Herausforderung besteht aus drei Runden. In jeder von ihnen müssen die Herausforderer eine Chili essen, wobei der Teilnehmer anfängt, der Vi am nächsten sitzt. Danach geht es im Uhrzeigersinn um den Tisch.

In jeder Runde muss jeder teilnehmende Charakter in seinem Zug eine Chili aus dem Korb aussuchen und essen. Die Chilis stammen aus dem eigenen Vorrat der Gewürzbrüder, und nichts an ihnen verrät etwas über ihren Geschmack oder ihre Intensität. Mithilfe der Tabelle „Zufällige Chilischote" bestimmt der Charakter, welche Art von Chili er zieht und welche Wirkung diese Schote hat. Dann muss der Charakter einen Konstitutionsrettungswurf ausführen. Der SG hängt dabei von der ausgewählten Schote ab. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf schafft er es, sie zu essen. Bei einem misslungenen Rettungswurf isst er die Chili zwar, ist aber beim nächsten Rettungswurf, den er während der Herausforderung ausführt, im Nachteil. Misslingt einem Charakter ein Rettungswurf um mindestens 10, greift er entweder reflexartig nach Milch oder verlässt den Tisch ganz. In beiden Fällen hat er allerdings verloren.

Vi kommentiert die Veranstaltung heiter und farbenfroh und fordert das Publikum auf, die Teilnehmer anzufeuern. Letztere ermuntert er dazu, besonders dramatisch abzubeißen.

### Zufällige Chilischote

| W10 | Schote |
|---|---|
| 1 | **Blindgänger!** Die Chilischote ist gar keine Chili, sondern eine Kirschtomate. Du musst keinen Rettungswurf ausführen. |
| 2–5 | **Gewöhnliche Chilischote (SG 10):** Die Schote hat keine speziellen Effekte. |
| 6–7 | **Süßscharfe Chilischote (SG 12):** Die Chilischote ist scharf, aber köstlich. Du bist bei diesem Rettungswurf nicht im Nachteil, wenn du dies normalerweise durch das Essen einer anderen Chilischote wärst. |
| 8 | **Brandwellen-Chilischote (SG 16):** Die Hitze dieser Chilischote kommt in Wellen. Du musst in dieser Runde zwei aufeinanderfolgende Konstitutionsrettungswürfe gegen diese Schote ausführen. |
| 9 | **Flammenwerfer (SG 18):** Misslingt dir der Rettungswurf gegen diese Chilischote, rülpst oder keuchst du Schärfe in die Luft. Der nächste Herausforderungsteilnehmer, der eine Chilischote isst, ist bei seinem Rettungswurf im Nachteil. |
| 10 | **Schädel-Chili (SG 20):** Die Schärfe ist enorm. Für einen Augenblick erinnert dich das Gesicht jedes anderen Teilnehmers an einen Totenkopf. Das ist beunruhigend, hat aber ansonsten keine Wirkung. |

### Die Herausforderung beenden

Die Herausforderung endet, sobald alle Teilnehmer disqualifiziert wurden oder drei Chilischoten gegessen haben. Gewinner und Verlierer bekommen als Belohnung eine große Schale cremigen Joghurt. Alle Charaktere, die die Herausforderung gewinnen, erlangen einen Ansehenspunkt bei den Händlern des Dyn-Singh-Nachtmarkts.

ZUZANNA WUZYK



Stachelige Koi-Garnelen sind nur eine der unerwarteten Gefahren bei den Spielen auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt.

Ist die Herausforderung abgeschlossen, können die Charaktere Vi nach Informationen über die Diebstähle befragen (siehe Abschnitt „Was die Händler wissen"). Kurz nachdem die Charaktere Vi befragt oder das Zelt verlassen haben, kommt Kasem mit Neuigkeiten über Probleme auf dem Markt zu ihnen. Mithilfe der Tabelle „Markt-Unfug" im Abschnitt „Wynling-Schabernack" bestimmst du, was geschehen ist.

## Garnelenkampf-Herausforderung

Karl Kalmars Treues Leck sponsert „Garnelenkampf: Die Krabbifizierung". Karls Krabbenkuchen wurden letztes Jahr bei einem Festwettbewerb zum besten Gericht des Markts gewählt. Diese Herausforderung findet im nördlichen Veranstaltungszelt statt. Bei ihr sind Einfallsreichtum und Anpassungsfähigkeit gefragt, wenn es darum geht, eine riesige Version von Karls Vorzeigegericht zuzubereiten.

Das Zelt ist mit maritimen Motiven wie schweren Tauen und Messingbeschlägen geschmückt. Karl (chaotisch gut, menschlicher **Adeliger**) und fünf Assistenten, alle in gelber Kochkluft, laden die Besucher eifrig dazu ein, am Garnelenkampf teilzunehmen. Fragen die Charaktere nach, erklärt Karl, die Herausforderung sei ganz simpel: Man muss nur dabei mithelfen, in Rekordzeit einen riesigen Krabbenkuchen zu backen. Die Teilnehmer müssen rasend schnell das Krabbenfleisch zubereiten und Bohnen für die Beiköche hacken. Führen sie diese Vorbereitungen schnell genug durch, könnten sie das Rezept in Rekordzeit fertigstellen. Fragen die Charaktere nicht ausdrücklich danach, erwähnt niemand die ungewöhnlichen Garnelen, die bei dieser Herausforderung Verwendung finden (siehe der Abschnitt „Kampfarena").

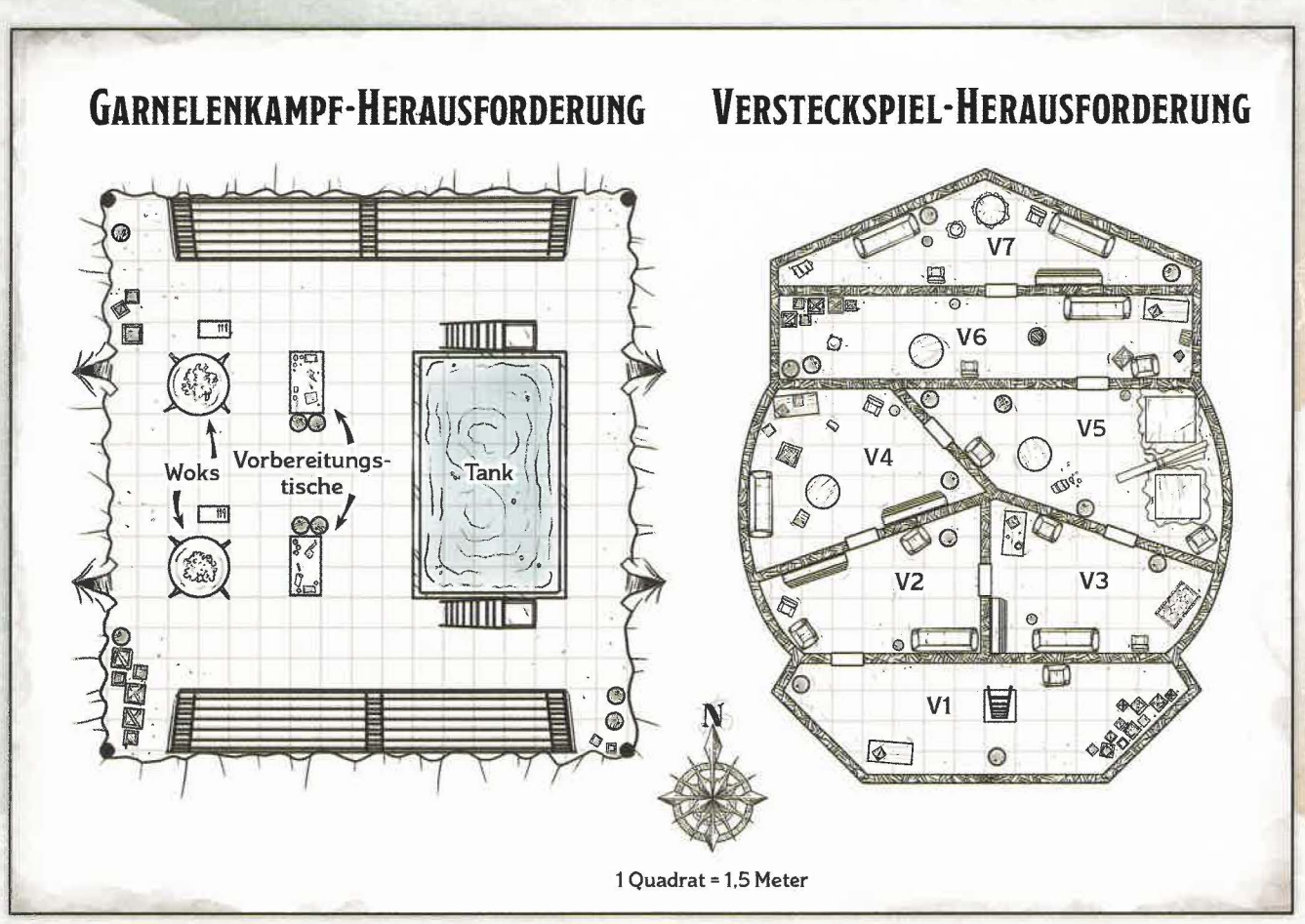
An der Veranstaltung können bis zu vier Charaktere teilnehmen. Machen weniger Charaktere mit, treten einige von Karls Assistenten (**Gemeine**) an ihre Stelle, um die Gruppe auf vier Personen zu bringen. Während dieser Veranstaltung ist Magie untersagt.

Teilnehmende Charaktere sind eingeladen, gelbe Schürzen anzuziehen, die zur Kluft von Karl und seinen Assistenten passen. Die nächste Herausforderung beginnt in Kürze.

### Kampfarena

Karls Assistenten führen die teilnehmenden Charaktere in den Hauptteil des Zeltes. Die Arena ist auf Karte 2.2 dargestellt. Sobald die Charaktere sie betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Aufgeregte Zuschauer drängen sich auf den Tribünen in diesem riesigen, offenen Zelt. Eine Hälfte des Raums ist vollgestopft mit Kochutensilien: zwei überdimensionale Woks und zwei lange Schneideplätze, wo Bündel von 30 Zentimeter langen grünen Bohnen liegen. Auf der anderen Seite befindet sich ein mit Wasser gefüllter Glastank von der Größe eines Schwimmbeckens. Das Wasser wirbelt, während sich darin große, schemenhafte Formen bewegen.




KARTE 2.2: MARKTSPIELE

In der westlichen Hälfte der Arena finden sich die Kochutensilien und Zutaten, die für die Zubereitung der Krabbenkuchen nötig sind. In der östlichen Hälfte steht ein drei Meter hoher Wassertank mit mehreren riesigen, stacheligen Koi-Garnelen. An beiden Enden des Tanks führen Stufen zum oberen Rand.

Die teilnehmenden Charaktere erhalten die Anweisung, bei den Zubereitungstischen in der Mitte des Zeltes Stellung zu beziehen. Karl heißt das Publikum willkommen und verkündet schwärmerisch, dass ein riesiger Krabbenkuchen zubereitet werden wird – hoffentlich in Rekordzeit. Anschließend lenkt Karl die Aufmerksamkeit des Publikums auf zwei besondere Zutaten: köstliche grüne Baumbohnen und riesige, stachelige Koi-Garnelen.

## DIE HERAUSFORDERUNG DURCHFÜHREN

Einer von Karls Assistenten erklärt ausführlicher als zuvor, was die Teilnehmer tun müssen: ein Bündel grüne Baumbohnen vorbereiten und eine stachelige Koi-Garnele erlegen. Bewältigen die Charaktere beide Aufgaben in höchstens sechs Runden, gewinnen sie die Herausforderung. Während Karl mit dem Publikum spielt, können die Assistenten alle Fragen mit den Einzelheiten aus diesem Abschnitt beantworten. Die Assistenten weisen die Teilnehmer an, sich nicht von den Zubereitungstischen zu entfernen, bis Karl das Zeichen gibt.

***Die Herausforderung beginnen:*** Sobald alle Fragen beantwortet sind, stellen sich Karls Beiköche an den großen Woks auf, bereit, die Zutaten in ein fertiges Gericht zu verwandeln. Nehmen weniger als vier Charaktere an der Veranstaltung teil, helfen diese Assistenten bei der Zubereitung der Bohnen oder Garnelen mit. Karl leitet das Publikum beim Herunterzählen an: „Drei ... zwei ... eins ... los geht's!" Jetzt sollten die Charaktere und die Garnelen Initiative würfeln.

***Bohnenzubereitung:*** Gewaltige Bündel grüner Baumbohnen bedecken beide Zubereitungstische. Die Teilnehmer müssen die Bohnen mit den verschiedenen Kochmessern am Tisch (die du als Dolche behandelst), ihren eigenen Werkzeugen oder anderen Methoden hacken oder zerstampfen. Jedes Bündel ist ein kleiner Gegenstand, besitzt eine RK von 10, 15 Trefferpunkte und ist gegen Gift-, Kälte- und psychischen Schaden immun. Ein Bündel wird unbrauchbar, wenn es Blitz-, Feuer-, gleißenden, nekrotischen oder Säureschaden erleidet. Sobald ein Bohnenbündel auf 0 Trefferpunkte reduziert ist, geben die Beiköche die zubereiteten Bohnen in die Woks.

***Garnelenzubereitung:*** Der große Tank enthält vier 2,4 Meter lange stachelige Koi-Garnelen (verwende die Spielwerte für **Riesen-Seepferdchen**). Die Teilnehmer müssen eine der Garnelen erschlagen. Die wartenden Beiköche fischen die Garnele dann aus dem Tank und schleifen sie zu einem der Woks. Die Garnelen sind anfangs nicht feindlich, verteidigen sich aber, falls sie Schaden erleiden. Sie verfügen über Teildeckung vor allen Kreaturen, die von außerhalb des Wassers angreifen.

Bringen die Garnelen einen Charakter auf 0 oder weniger Trefferpunkte, beendet Karl die Herausforderung und die Beiköche bringen verletzte Teilnehmer in Sicherheit.

### Die Herausforderung beenden

Die Herausforderung endet, sobald die Teilnehmer beide Aufgaben erfüllen, aufgeben oder die Garnelen sie besiegen. Versagen die Charaktere bei der Vorbereitung, schließen Karls Assistenten die Vorbereitungen ab. Danach kochen und servieren sie riesige Krabbenkuchen.

Erledigen die Teilnehmer beide Aufgaben in höchstens sechs Runden, sind die Krabbenkuchen in Rekordzeit fertig. Charaktere, die an der Herausforderung teilnehmen, erlangen einen Ansehenspunkt bei den Händlern des Dyn-Singh-Nachtmarkts. Dauert die Herausforderung länger als sechs Runden, bewahren sich Karl und die Zuschauer trotzdem ihre gute Laune, während alle köstliche Krabbenkuchen verspeisen. Die Charaktere gewinnen allerdings kein Ansehen.

Als Karl den Charakteren für ihre Teilnahme dankt, gibt es neuen Ärger bei den Marktständen. Mithilfe der Tabelle „Markt-Unfug" weiter oben im Kapitel bestimmst du, was geschehen ist.

## Versteckspiel-Herausforderung

Die Versteckspiel-Herausforderung wird von Madame Kulp gesponsert: Sie erschafft luxuriöse Mode aus Seide, von Tut-Krogh-Raupen gesponnen. Ihre Veranstaltung findet im östlichen Veranstaltungszelt statt. Bei dieser Herausforderung gibt es kein Publikum.

Wenn die Charaktere das Zelt betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> In der Mitte dieses Zeltes von beachtlicher Größe sitzt eine verschrumpelte Gnomenfrau inmitten eines Gewirrs aus buntem Garn bei der Arbeit. Abgesehen von ihr und den Fäden scheint das Zelt leer zu sein. Mehrere flauschige, kätzchengroße blaue Raupen dösen auf ihr, eingebettet in ihre Kleidung und ihr Haar. Die Gnomenfrau blickt auf und sagt: „Willkommen! Ich bin Madame Kulp. Seid Ihr hier, um mit meinen sanften Freunden Verstecken zu spielen?"

Madame Kulp ist eine alte Gnomenfrau (neutral, **Adelige**). Nehmen die Charaktere ihre Herausforderung an, springt sie auf und öffnet eine Falltür in der Mitte des Zeltes. Eine Leiter führt in einen dunklen, unordentlichen Raum voller Kisten und Möbel hinunter.

Madame Kulp erklärt, dass es unten eine Reihe von Räumen gibt, in denen sich mehrere Tut-Krogh-Raupen verstecken (verwende die Spielwerte einer **Eidechse**). Ihre Herausforderung ist ganz einfach: „Steigt die Leiter hinab und bringt mir innerhalb von einer Minute vier Raupen zurück." Es können beliebig viele Charaktere teilnehmen und sie können magische Hilfe nutzen, solange die Raupen unbeschadet bleiben – Madame Kulp legt großen Wert auf die Sicherheit der Raupen. Stimmen die Charaktere diesen Regeln zu, können sie in das Labyrinth hinabsteigen, sobald sie bereit sind.

### Die Herausforderung durchführen

Sobald die Charaktere die Leiter hinuntergestiegen sind, lies folgenden Text vor oder erzähle ihn:

> Die Leiter führt hinunter in einen dämmrig beleuchteten Raum, der nach Staub und süßen Gewürzen riecht. Muffige Möbel und Kisten stehen im Raum verstreut herum. Eine Tür führt nach Norden.

Der Herausforderungsbereich wird auf Karte 2.2 gezeigt und umfasst sieben Zimmer. Unverschlossene Türen verbinden die mit einem bunten Sammelsurium gefüllten Räume. Die Türen sind klapprig und passen nur lose in ihre Rahmen, sodass sich Tut-Krogh-Raupen ungehindert zwischen den Räumen hin und her bewegen können. Eine Laterne beleuchtet den Bereich V1 mit dämmrigen Licht. Die anderen Bereiche sind dunkel.

***Die Herausforderung beginnen:*** Sobald der letzte Charakter die Leiter hinuntergeklettert ist, ruft Madame Kulp: „Bereit? Los!" Jetzt sollten die Charaktere die Initiative auswürfeln.

***Raupen finden:*** Vier Raupen verstecken sich in den vollgeräumten Zimmern (je eine in den Bereichen V3, V4, V5 und V7). Ein Charakter überprüft, ob es eine Raupe in einem Zimmer gibt, indem er eine Aktion verwendet und einen SG-13-Intelligenzwurf (Nachforschungen) oder -Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht.

***Raupen sammeln:*** Sobald ein Charakter eine Tut-Krogh findet, überzeugt er die Raupe davon, mit ihm zu kommen, indem er einen SG-10-Weisheitswurf (Mit Tieren umgehen) besteht. Alternativ kann ein Charakter als Aktion mit einem SG-12-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) versuchen, die Raupe zu schnappen. Raupen flüchten in angrenzende Räume, wenn sie angegriffen werden oder wenn ein Charakter sie zu packen versucht, aber nicht erwischt.

### Die Herausforderung beenden

Die Herausforderung endet, sobald die Charaktere die vier Raupen in den Bereich V1 bringen oder nach Ablauf von zehn Runden (je nachdem, was zuerst eintritt).

Bewältigen die Charaktere die Herausforderung erfolgreich, freut sich die Ladenbesitzerin und erklärt sie zu Gewinnern. Charaktere, die an der Herausforderung teilgenommen haben, erlangen einen Ansehenspunkt bei den Händlern des Dyn-Singh-Nachtmarkts.

Scheitern die Charaktere, lädt Madame Kulp sie ins Zelt ein und erzählt ihnen mitfühlend, dass Tut-Krogh-Raupen durchtriebene Kreaturen sind. Sie bietet den Charakteren zudem an, ihre Herausforderung später erneut zu versuchen.

Kurz nachdem sie das Zelt verlassen haben, erfahren die Charaktere, dass einem Marktverkäufer ein Unglück widerfahren ist. Mithilfe der Tabelle „Markt-Unfug" weiter oben im Kapitel bestimmst du, was geschehen ist.

## Charakterentwicklung

Die Charaktere erhalten alle eine Stufe, nachdem die Gruppenmitglieder an den drei Marktspielen teilgenommen haben. Schließen sie die drei Marktspiele nicht ab, steigen Charaktere eine Stufe auf, sobald sie enthüllen, dass Kasem die Ursache der störenden Vorfälle bei Tyenmo-Nudeln und Familie Xungoons Meeresfrüchte ist.

# Was die Händler wissen

Verkäufer auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt wissen viel über die Abläufe des Marktes, ihre Ladenbesitzerkollegen und den täglichen Klatsch. Obwohl sie üblicherweise höflich sind, teilen sie mit Fremden nur wenig Informationen. Gewinnen die Charaktere jedoch Ansehen, indem sie an Marktspielen teilnehmen, geben die folgenden Verkäufer gewisse Fakten preis. Welche das sind, hängt vom Ansehenswert des Charakters ab, mit dem sie sprechen. Weitere Einzelheiten findest du im Abschnitt „Ansehen erlangen".

## Vi Aroon

Vi Aroon, Kasems Zwilling und Miteigentümer der Gewürzbrüder, liebt seine Arbeit. Er weiß nichts über Kasems Pläne, kann aber überzeugt werden, den Klatsch aus der Tabelle „Was Vi Aroon weiß" zu teilen.

### Was Vi Aroon weiss

| Ansehen | Klatsch |
|---|---|
| 0 | Vi teilt mit, dass Kasem und er sich vor Kurzem gestritten haben, verrät aber nicht, worüber. |
| 1 | Vi erklärt, dass er heiraten und in ein fernes Land ziehen wird, wo seine Zukünftige lebt. |
| 2 | Vi gesteht ein, dass Kasem wütend wegen Vis anstehender Heirat ist. Kasem hat Vi erzählt, dass er einen Fehler begeht, wenn er das Familiengeschäft verlässt. |
| 3 | Nachdem Vi Kasem mitgeteilt hatte, dass er heiraten wird, dauerte die anschließende übliche Versorgungsreise von Kasem mehrere Tage länger. Er kehrte mit zusätzlichen Kisten zurück, die er im Privatzelt der Gewürzbrüder aufbewahrt. |



Madame Kulp

## Madame Kulp

Madame Kulp ist eine Gnomenschneiderin, die mit der Seide von Tut-Krogh-Raupen arbeitet. Sie teilt den Klatsch aus der Tabelle „Was Madame Kulp weiß".

### Was Madame Kulp weiss

| Ansehen | Klatsch |
|---|---|
| 0 | Madame Kulp kommentiert ganz unverblümt das Verhalten oder Aussehen der Charaktere. |
| 1 | Madame Kulp erzählt, dass ihre Tut-Krogh-Raupen nervös werden, wenn sie mit ihnen am Stand der Tyenmos oder der Xungoons vorbeikommt. |
| 2 | Madame Kulp glaubt, Lamai und Kusa würden einander niemals absichtlich irgendein Leid antun, weil die Familienfehde schon ihren Eltern so sehr geschadet hat. |
| 3 | Madame Kulp glaubt, Kasem besitzt irgendein seltsames Haustier. Sie hat gesehen, wie er Orangen an eine merkwürdige, affenähnliche Kreatur verfütterte, doch ihre Augen sind nicht mehr besonders gut. |

## Karl Kalmar

Karl Kalmar gehört das Treue Leck, ein Stand in der Nähe jenes Ladens, der die Charaktere angestellt hat. Karl ist das Oberhaupt einer der neuesten Familien auf dem Markt – einer Gruppe von Abenteurern, die zu Geschäftsinhabern wurden. Karl teilt den Klatsch aus der Tabelle „Was Karl Kalmar weiß".

### Was Karl Kalmar weiss

| Ansehen | Klatsch |
|---|---|
| 0 | Karl wechselt das Thema und erzählt lieber von vergangenen Abenteuern. |
| 1 | Karl erläutert, einige Händler seien daran interessiert, dass die Familien Xungoon und Tyenmo im Clinch miteinander liegen. Kämen die beiden miteinander aus, könnte dies eine Belastung für andere Händler darstellen, die mit beiden Familien Geschäfte machen. |
| 2 | Karl hat gehört, wie Kasem davon sprach, ein Familienunternehmen aufzukaufen, was allerdings gegen die Markttradition wäre. |
| 3 | Karl hat gesehen, wie Kasem etwas Oranges unter dem Stand der Familie Xungoon deponierte, kurz bevor es wieder zu einem Sabotageakt kam. |

## Andere Verkäufer

Viele Verkäufer auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt verfügen über allgemeines Wissen über die Familien Tyenmo und Xungoon sowie über die jüngsten Diebstähle auf dem Markt. Diese Händler teilen den Klatsch aus der Tabelle „Was andere Händler wissen".

### Was andere Händler wissen

| Ansehen | Klatsch |
|---|---|
| 0 | Der Händler wechselt das Thema und weist die Charakter lieber auf seine Waren hin. |
| 1 | Der Händler merkt an, dass die störenden Vorfälle an den Ständen der Tyenmos und der Xungoons für erhebliches Aufsehen sorgen. |
| 2 | Der Händler erzählt, einige Leute glauben, es spuke bei den Läden der Tyenmos und der Xungoons. Passanten behaupten, dort gestolpert zu sein, obwohl ihnen nichts im Weg war. |
| 3 | Der Händler beschreibt, er habe einen blauen Affen beim Zelt der Tyenmos oder der Xungoons gesehen. |

# Das Aufdecken der Intrige

Nachdem die Charaktere ein paar Marktspiele abgeschlossen und sich auf dem Markt erkundigt haben, erfahren sie wahrscheinlich die folgenden Fakten:

- Niemand hat gesehen, wie Mitglieder der Tyenmos oder der Xungoons den Stand der jeweils anderen Familie sabotiert hätten.
- Vi verlässt den Markt, was Kasems Zukunft ungewiss macht.
- Kasem verhält sich merkwürdig und scheint auf die Stände der Familien Tyenmo und Xungoon fixiert zu sein.

Geben die Charaktere Informationen, die auf Kasem hinweisen, an Lamai oder Kusa weiter, hören die gekränkten Verkäuferinnen zwar zu, bleiben aber auf ihre jeweilige Rivalin fixiert. Sie werden nicht daran glauben, dass jemand anderes die Schuld tragen könnte, solange die Charaktere keine Augenzeugenberichte anderer Händler oder einen Wynling vorzeigen.

## Kasem untersuchen

Hegen die Charaktere den Verdacht, Kasem fache die Rivalität zwischen den Tyenmos und den Xungoons weiter an, wollen sie ihn vielleicht weiter untersuchen. Kasem und Vi haben neben ihrem Gewürzbrüder-Stand ein Zelt, in dem sie Vorräte lagern und Geschäfte abwickeln. Charaktere, die ihren Laden besuchen, können mit einem bestandenen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) in das Zelt schlüpfen. Das Zelt enthält Geschäftsunterlagen, Feldbetten für beide Brüder, eine große Kiste mit der Aufschrift „Chilischoten", in der aber drei mit Stroh ausgelegte Vogelkäfige stehen, sowie eine Kiste Dattelpflaumen.

In den Käfigen hat Kasem die Wynlinge auf den Markt geschmuggelt, und seitdem dienen sie den Kreaturen als winzige Behausungen. Dattelpflaumen sind auf dem Markt selten. Sie zählen aber zu den Lieblingsspeisen der Wynlinge. Mit dem Obst bringt Kasem die Wynlinge dazu, seine Ziele zu belästigen – entweder indem er ihnen die Leckerei verspricht, wenn sie gute Arbeit leisten, oder indem er sie bei den Ständen anderer Verkäufer versteckt. Die Käfige und die Früchte allein reichen nicht aus, um Kasems Missetaten zu beweisen, doch sie könnten den Charakteren helfen, Kasems Intrige aufzudecken.

## Das Aufdecken der Wynlinge

Die Charaktere vermuten eventuell, dass Kasem irgendeine Kreatur einsetzt, um die Marktstände der Tyenmos und der Xungoons heimzusuchen – entweder wegen Geschichten von anderen Verkäufern oder weil sie selbst Zeuge davon wurden. Wirkt ein Charakter *Gutes und Böses entdecken* in der Nähe eines der sabotierten Stände, zeigt der Zauber ganz klar die Anwesenheit eines Feenwesens in der Nähe: ein Wynling, der auf dem Dach eines Standes döst. Nähert sich ihm jemand, macht sich der Wynling unsichtbar und flüchtet.

Ein Charakter kann einen Wynling dazu bringen, sich zu offenbaren, indem er in der Nähe von Tyenmo-Nudeln oder Familie Xungoons Meeresfrüchte lockend eine Dattelpflaume vorzeigt. Dann erscheint mindestens ein Wynling und versucht, sich die Frucht zu schnappen. Sobald er sich offenbart hat, kann ein Charakter mit einem SG-10-Charismawurf (Überzeugen) versuchen, sich mit dem Wynling anzufreunden. Stellen Charaktere, die Sylvanisch sprechen und verstehen, dem Wynling Fragen, quiekt das Feenwesen die folgenden Antworten:

- Kasem fand die Wynlinge in den nahen Bergen und brachte sie vor Kurzem mit auf den Markt.
- Die Wynlinge leben bei ihrem Freund Kasem im Zelt der Gewürzbrüder.
- Kasem gibt den Wynlingen Dattelpflaumen, wenn sie kleine Aufträge für ihn erledigen oder an bestimmten Orten spielen (meist an den Tyenmo- und Xungoon-Ständen).
- Die Wynlinge sind nicht bösartig: Sie sind einfach nur verspielt und lieben Dattelpflaumen.

Die Wynlinge sind Kasem gegenüber nicht wirklich treu ergeben, aber sie verstehen auch gar nicht, was sie denn falsch gemacht haben könnten. Zeigen die Charaktere Lamai oder Kusa die Wynlinge, sind die Verkäuferinnen überrascht und wollen wissen, warum die Wynlinge sie belästigen. Die Wynlinge erklären dann, sie hätten nur getan, worum Kasem sie gebeten hat – sie hielten es für einen Spaß. Wird Kasem mit den Wynlingen konfrontiert, sind die Kreaturen offenkundig freundlich zu ihm. Kasem gesteht dann, dass er Zwietracht zwischen den Familien Tyenmo und Xungoon säen wollte, um leichter an einen der beiden Stände zu kommen.

## Kasem zur Rede stellen

Konfrontieren die Charaktere Kasem mit den Einzelheiten, die sie über ihn bei den Markthändlern erfahren haben, versucht er, das Ganze wegzulachen und führt aus, der Markt sei immer voller Gerüchte. Charaktere, die einen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erkennen aber, dass Kasem etwas verbergen will. Konfrontieren die Charaktere Kasem mit mehreren Berichten oder Beweisstücken, können sie ihm ein Geständnis entlocken (siehe den folgenden Abschnitt). Greifen die Charaktere zu Gewalt, verteidigt Kasim sich. Kasem hat die Spielwerte eines **Adeligen** und ruft drei **Wynlinge** herbei, wie sie am Ende dieses Abenteuers beschrieben sind. Sie erscheinen und helfen ihm.

### Kasem zu einem Geständnis überreden

Die Charaktere können Kasem zu einem Geständnis überreden, indem sie ihm alle drei der folgenden Gerüchte präsentieren – oder nur zwei davon und sie dann einen SG-12-Charismawurf (Einschüchterung oder Überzeugung) bestehen. Tun die Charaktere dies, gesteht Kasem alles aus dem Abschnitt „Kasems Plan".

**Aufkauf eines Geschäfts:** Spricht ein Charakter Kasem darauf an, dass er Tyenmo-Nudeln oder Familie Xungoons Meeresfrüchte kaufen will, erklärt er, er denke nur an seine Zukunft. Es schert ihn nicht, dass es keinen Präzedenzfall für den Aufkauf eines Familienunternehmens gibt.

**Der Bruder verlässt ihn:** Fragt ein Charakter Kasem, ob sein Bruder den Markt verlassen will, wird er unruhig. Er merkt an, er fühle sich von seinem Bruder verraten, seitdem dieser sich entschieden hat, ihr gemeinsames Geschäft aufzugeben.

**Seltsame Haustiere:** Wird er nach den Käfigen und Früchten im Zelt der Gewürzbrüder gefragt oder erzählen die Charaktere ihm von den Berichten, wonach er ein absonderliches Haustier haben soll, wirkt er aufgebracht. Er behauptet, er denke lediglich darüber nach, sich einen Papagei zu kaufen.

### Die Rivalität kocht über

Versagt die Gruppe bei den Marktspielen oder gerät sie bei ihren Ermittlungen in eine Sackgasse, heizt sich die Rivalität zwischen den Tyenmos und den Xungoons immer mehr auf, bis Lamai und Kusa an einem ihrer Stände in eine regelrechte Rauferei geraten. Während die beiden Ladenbesitzerinnen kämpfen, fällt den Charakteren nach einem bestandenen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) auf, dass Kasem dem Geschehen mit einem Lächeln zusieht. Kasem ahnt nicht, dass er beobachtet wird, und bietet etwas Unsichtbarem auf seiner Schulter eine Dattelpflaume an – die dann auch rasch zu verschwinden scheint. Charaktere, die Kasem mit dem konfrontieren, was sie gesehen haben, und danach einen SG-14-Charismawurf (Einschüchterung) bestehen, können ihn schließlich überzeugen, alles aus dem Abschnitt „Kasems Plan" zu gestehen.

## Abschluss

Das Abenteuer endet, wenn Lamai oder Kusa von Kasems Intrige – und potenziell auch den Wynlingen – erfahren. Sollten die Charaktere Kasem nicht bereits zur Rede gestellt haben, suchen Lamai oder Kusa nach ihm und bezichtigen ihn öffentlich, ihren Stand sabotiert zu haben. Erfahren die Verkäuferinnen durch die Charaktere, Zeugenaussagen und Beweise Unterstützung, gesteht Kasem schnell. Marktwächter führen Kasem vom Markt und untersagen ihm die Rückkehr, es sei denn, die Charaktere ergreifen für ihn Partei. Setzen sich die Charaktere für Kasem ein, bietet ein anderer Händler an, ihn in die eigene Familie aufzunehmen, sofern er verspricht, solche Betrügereien bleiben zu lassen.

Im Nachgang entschuldigen sich Kusa und Lamai wechselseitig und versöhnen sich miteinander. Sie bedanken sich bei der Abenteurergruppe, überreichen den Charakteren 100 GM und bieten ihnen lebenslange freie Kost an ihren Ständen.

## Ortslexikon: Siabsungkoh

Inmitten eines lebendigen Flickenteppichs aus ländlichen Bauernhöfen und dichtem Bergdschungel liegt der geschäftige, unvergessliche Dyn-Singh-Nachtmarkt. Dieser regionale Markt im Herzen des Tals von Siabsungkoh lockt mit köstlichen Speisen, seltenen Schätzen und allen möglichen unvorhersehbaren Dingen Besucher aus fernen Ländern an. Touristen gaben dem sich ständig verändernden Viertel aufgrund seiner festlichen Atmosphäre und seiner farbenfrohen magischen Lichter, die die Waren der Verkäufer erhellen, den Spitznamen „Tanzender Nachtmarkt".

Jenseits des regionalen Marktbezirks von Siabsungkoh wuchert ein üppiger Dschungel mit seltenen Pflanzen und Tieren, darunter auch die berühmte bioluminezierende Lau-Pop-Blume. Diese Blumen tauchen die Berge jede Nacht in ein sanftes, blau-violettes Licht. Gepflegte Straßen durchziehen die Region und verbinden den dicht besiedelten Dyn-Singh-Nachtmarkt mit den verstreuten Gemeinden der Außenränder, die an die Berge grenzen.

Tradition, Handel und Geschäftstüchtigkeit zeigen großen Einfluss auf die Kultur in Siabsungkoh. Familien verbringen Generationen damit, sich einen Ruf als Fachleute in verschiedenen Berufen oder Bereichen zu erarbeiten. Das Innenleben der Märkte, auf denen sich Familien treffen und Handel treiben, ist komplex, voller Konkurrenzstreben und Bündnissen. Rivalisierende Familien geraten bisweilen aneinander. Meist resultieren solche Konflikte nur in Beschimpfungen oder einer angeheizten Gerüchteküche, doch manchmal eskalieren sie auch und es kommt zu Gewalt. Einige Traditionalisten fürchten um ihre kulturelle Identität und ihre Verbindung zur natürlichen Welt, weshalb sie den wachsenden Einfluss des Merkantilismus auf das örtliche Leben unterbinden wollen.

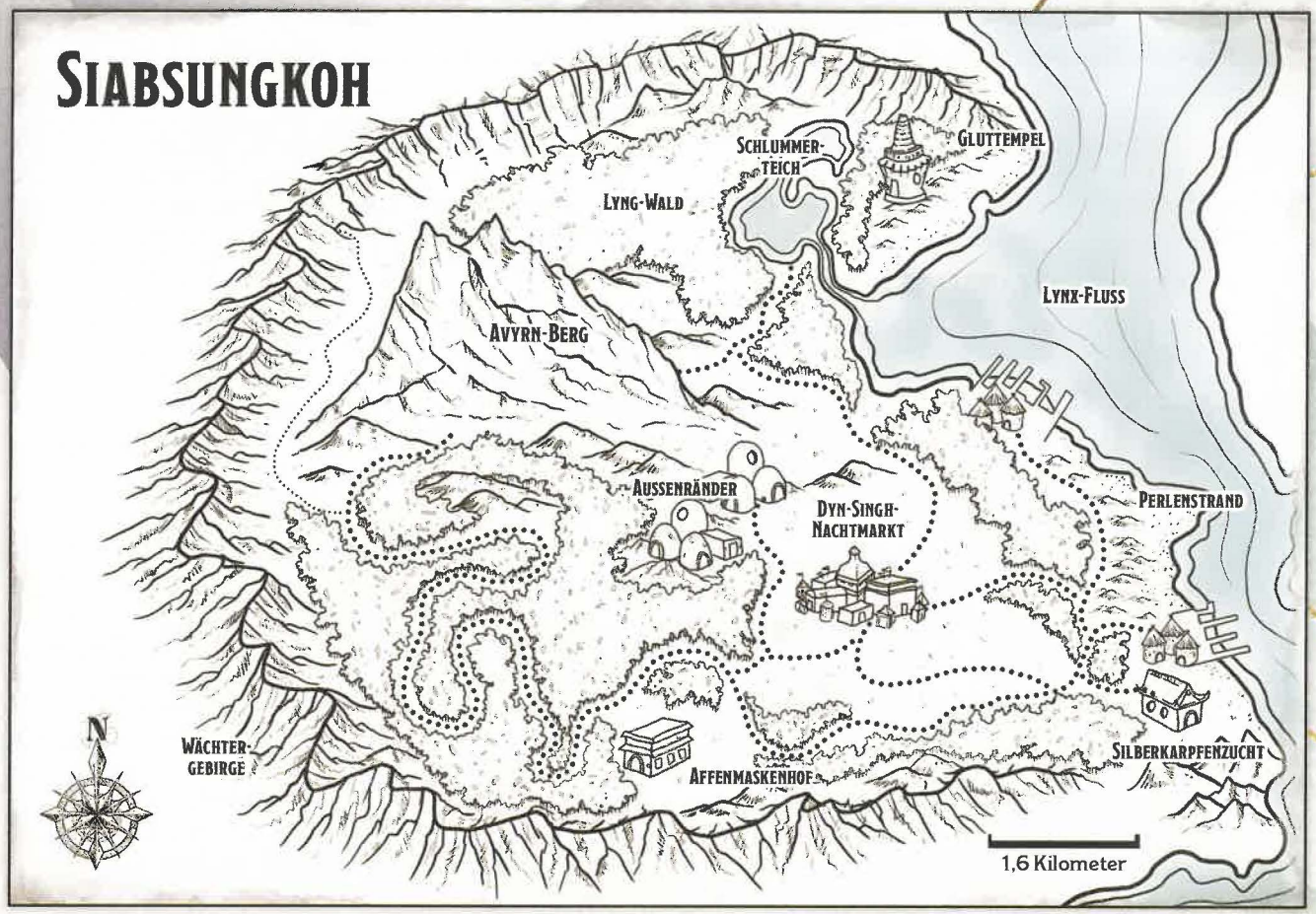
### Merkmale: Siabsungkoh

Wer Siabsungkoh kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Siabsungkoh ist ein Land, das für seine kunterbunten Märkte sowie die engen Familienbande und die ausgeprägte Naturverbundenheit seiner Bewohner bekannt ist.

**Einwohner:** Siabsungkoh ist ein kosmopolitisches Gebiet. Bewohnt wird es hauptsächlich von Menschen mit dunklem, welligem bis lockigem Haar und braunen Augen sowie Hauttönen, die von Mittelbraun bis Tiefbraun variieren. Neben Menschen zählen Drachenblütige, Gnome, Kobolde und Orks zu den bevölkerungsreichsten Bewohnergruppen des Landes.

**Sprachen:** Maynah, was übersetzt „Flusssprache" bedeutet, ist die Muttersprache von Siabsungkoh. Die meisten Einheimischen sprechen auch die Gemeinsprache und Drakonisch.




KARTE 2.3: SIABSUNGKOH

## BESONDERE ORTE

Siabsungkoh weist üppige tropische Dschungelgebiete auf, die von Bergen umgeben sind. Das Tal ist klein, doch voller Energie, da sowohl Einheimische als auch Reisende die Märkte besuchen, die als Drehscheibe des Gemeinschaftslebens dienen.

### DYN-SINGH-NACHTMARKT

Händler aus den verstreuten Gemeinden von Siabsungkoh strömen jeden Abend zum Dyn-Singh-Nachtmarkt, einem sich ständig verändernden Markt von der Größe einer Kleinstadt. Imbisse stehen im Mittelpunkt des Treibens und ihre Inhaber verkaufen an farbenfrohen Ständen und Karren Nudeln, Meeresfrüchte, Bratlinge und andere Köstlichkeiten. Besucher kosten feine Süßspeisen, suchen nach der fachmännischen Arbeit von Handwerkerfamilien oder lassen sich von Schaustellern wie den geschichtenerzählenden Rauchtänzern unterhalten.

Wer ein Verkäufer auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt werden will, muss die Gunst der fünf ältesten Familien von Siabsungkoh gewinnen und danach eine hohe Gebühr zahlen, um „den eigenen Erfolg zu beweisen". Obwohl dieses Genehmigungsverfahren ursprünglich geschaffen wurde, um Korruption zu verhindern, verbringen viele Anwärter Jahre damit, auf die Gebühr zu sparen, obwohl sie die Gunst der Familien bereits gewonnen haben. Viele ältere Familien sind einfach gierig geworden und versuchen so, die Konkurrenz neuer Anbieter schon im Keim zu ersticken.

### AUSSENRÄNDER

Die Region von Siabsungkoh, die an die Wildnis grenzt, wird „Die Außenränder" genannt und ist mit üppigem Grün und Lau-Pop-Blumen bewachsen. Viele der verstreuten Gemeinden hier und auf der anderen Seite des Tals lehnen die Bürokratie und das Getümmel des Marktbezirks ab. Um autark zu bleiben, trotzen sie lieber den Gefahren der nahen Wildnis. Händler, die auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt nicht zugelassen sind, machen hier Geschäfte, und einige handeln auch mit fragwürdigen Waren und finsterer Magie. Zum Beispiel verkauft der Nyvrn-Bonbonstand eine Auswahl an magischen und verfluchten Süßigkeiten, während „Schluckaufs durchweg schöne Waren" unter anderem „rabattierte" sangarische Teppiche und „fast echtes" bemaltes Yongjing-Porzellan im Angebot hat.

Einige Bewohner der Außenränder jagen dem Wissen über die Natur nach, zum Beispiel die gelehrte Familie Preed, deren Mitglieder glauben, das Land sei wütend geworden und werde Siabsungkoh bald ganz verschlingen.

### AVYRN-BERG

Vor Jahrhunderten erklomm ein junger Zauberer namens Phi Maimond den Avyrn-Berg und flehte dort die Naturgeister an, Siabsungkoh vor Eindringlingen zu schützen. Einheimische, die an diese Legende glauben, besteigen den Berg und hinterlassen Opfergaben in Form von Speisen und Getränken an den Steilwänden, um dem Zauberer Respekt zu erweisen und ihn zu nähren. Sie glauben, Phis Pakt mit den Geistern schütze sie immer noch.

SEAN MACDONALD

Jenseits dieses Denkmals liegt die Domäne der Berggeister. Der Bergwächter Saan lebt in einer Höhle am Gipfel des Berges. Es heißt, in Saans Höhle würden die Bande der Freundschaft auf die Probe gestellt. Entdecker, die sich ihren Freunden und ihrer Familie gegenüber als treu erweisen, erhalten einen Segen – andernfalls werden ihre Beziehungen zerrüttet.

## Das Leben in Siabsungkoh

Die folgenden Wahrheiten sind all jenen bekannt, die in Siabsungkoh leben oder diese Lande bereisen.

### Dyn-Singh-Handelsgenossenschaft

Die besten Kaufmannsfamilien in Siabsungkoh bilden die Dyn-Singh-Handelsgenossenschaft. Diese Familien arbeiteten über Generationen hinweg daran, den Ruf ihrer Unternehmen und die Qualität ihrer Waren zu steigern. Die Genossenschaft legt die Handelsgesetze im ganzen Land fest, erteilt Lizenzen für den Abbau natürlicher Ressourcen und schreibt die Geschäftsregeln auf dem Nachtmarkt vor. Ihr Erfolg sorgt aber auch dafür, dass gierige Mitglieder der Genossenschaft versuchen, die Gruppe exklusiv zu halten, damit ihre eigene Macht erhalten bleibt.

### Die Fünf Familien

Siabsungkoh wird von den Oberhäuptern der fünf ältesten Familien des Landes regiert, von denen drei auch Mitglieder der Dyn-Singh-Handelsgenossenschaft sind. In den letzten Jahren hat die Regierung den Markt weiter ausgebaut, um noch größere Handelsmöglichkeiten zu schaffen. Dies rückte den Markt in den Mittelpunkt des örtlichen Lebens, was Traditionalisten verärgerte und viele glauben ließ, die Nation opfere ihre Verbindungen zur natürlichen Welt.

### Familie geht vor

Siabsungkoh ist eine kollektivistische Gesellschaft, die sich auf Familie und große Treue innerhalb der Gruppe gründet. Familien vermischen sich oft und wachsen durch Heirat, Adoption oder einfach durch die Aufnahme von jemandem in die Familie. Selbstgewählte Familien sind traditionellen gleichgestellt und nehmen oft einen gemeinsamen Familiennamen oder ein Symbol an. Die ersten Familien, die Siabsungkoh besiedelten, sollen unterschiedliches Blut, aber den gleichen Geist gehabt haben. Jene, die aus freier Entscheidung allein unterwegs sind oder selbstsüchtig handeln, werden oft *Tuah* genannt, was „von einsamem Herzen" bedeutet.

### Besucher sind willkommen

Das Volk von Siabsungkoh hat den Ruf, freundlich und einladend zu sein – Vertrauen ist aber jenen vorbehalten, die es sich verdient haben. Die Einheimischen sind übermäßig höflich und im Umgang mit Fremden oft doppelzüngig. Neuankömmlinge, die die örtlichen Bräuche erlernen und sich im kulturellen Rahmen bewegen, können sich aber auch einen Platz und Ansehen innerhalb der Gemeinschaften verdienen.

### Geister des Landes

Die meisten Bewohner Siabsungkohs gehen sehr respektvoll mit der Natur und den darin lebenden Geistern um. Manche hinterlassen aufgeschnittene Mangos in Bächen als Opfergaben für die Naturgeister oder verbringen Zeit am Luchsfluss oder dem Schlummerteich, um über Spiegelungen im Wasser zu meditieren. Andere geben alle familiären Pflichten auf und suchen im Gluttempel nach dem Einklang mit der Natur und dem Willen der Geister.

Viele Tiere gelten als Boten der Geister. Von besonderer mystischer Bedeutung sind Tut-Krogh-Raupen, die atemberaubend schillernde Seide produzieren, bevor sie sich in Teemotten verwandeln, und Schuppentiere, denen man nachsagt, sie trösteten Seelen in schwierigen Zeiten.

### Namen

Namen in Siabsungkoh werden durch die Familienidentität, die Klasse und den Handel geprägt. Die folgenden Namen gehören zu den häufigsten in Siabsungkoh:

**Weiblich:** Aom, Pathma, Ratari, Suree, Tunlaya
**Männlich:** Arthit, Chon, Kiet, Prasong, Somboon, Tai, Teera
**Geschlechtsneutral:** Aryn, Detch, Makok, Phi, Rune, Vyndr, Wayo
**Nachnamen:** Dunedow, Jollion, Myahkoon, Rhusaang, Suwan

## Legenden von Siabsungkoh

Die älteste Legende von Siabsungkoh erzählt von einem jungen Zauberer namens Phi Maimond. Er schloss einen Pakt mit Naturgeistern, um Siabsungkoh vor Eindringlingen zu schützen, die sich von Westen und Süden näherten. In einem Akt der Verzweiflung erklomm Phi den Avyrn-Berg und flehte die Geister an, die Menschen des Landes zu behüten. Die Geister folgten Phis Ruf. Mit ihrer vereinten Kraft bewegten sie die Erde um Siabsungkoh herum, um zerklüftete Berge zu bilden, die der Invasion den Weg versperrten. Doch diese Macht hatte auch ihren Preis: Phi gab sein Leben, um ein Bollwerk zu bilden, das Siabsungkoh schützt. Phis magische Kraft lebt in den Bergen weiter und ist angeblich auch jene Macht, die den Lau-Pop-Blumen ihr bemerkenswertes Leuchten verleiht. Bis zum heutigen Tag ehren viele die Geister von Siabsungkoh, indem sie Gärten mit Lau-Pop-Blumen pflegen oder den Avyrn-Berg besteigen, um Phi Opfergaben zu hinterlassen.

## Abenteuer in Siabsungkoh

In der Tabelle „Abenteuer in Siabsungkoh" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Siabsungkoh

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Ein Nachtmarkhändler nutzt sein Geschäft als Tarnoperation für illegale Importe wie Tut-Krogh-Raupeneier und Wynling-Flügel. Die Dyn-Singh-Handelsgenossenschaft wirbt die Charaktere an, um sich als Käufer auszugeben. |
| 2 | Ein **Wiedergänger** erscheint im Gluttempel und sucht Hilfe, um sich für seinen Tod durch Damen Rak zu rächen, dem Oberhaupt einer der fünf Familien, die Siabsungkoh leiten. |
| 3 | Eine Gruppe von **Banditen** mit zwanzig ausgebildeten Schuppentieren (verwende die Spielwerte einer **Katze**) gibt sich als Händler aus, lässt ihre Haustiere frei, als die Charaktere vorbeikommen, und lastet dann der Gruppe die Schuld für ihr Entkommen an. Sie fordern eine Entschädigung für die verschwundenen Tiere. |
| 4 | **Wynlinge** (siehe unten) belästigen die Wagen einer Gemeinschaft jedes Mal, wenn sie zum Markt fahren. Die Einheimischen werben die Charaktere als Wachen an. |

## Charaktere aus Siabsungkoh

Wenn die Spieler Charaktere aus Siabsungkoh erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Wofür ist deine Familie bekannt?** Seid ihr Handwerker, Köche, Ausgestoßene oder etwas anderes? Welchen Ruf hat deine Familie?

**Was hast du im Namen deiner Familie getan oder wogegen hast du dich verweigert?** Hast du das getan, um deine Familie oder dich zu schützen? Hat das deine Beziehung zu deiner Familie verändert?

**Welche Verbindung hast du zum Dyn-Singh-Nachtmarkt?** Hat deine Familie die Gunst jener Familien, die den Markt führen? Auf welchen Kauf beim nächsten Besuch freust du dich? Widersetzt du dich der Erweiterung des Marktes oder begrüßt du sie?

# Wynling

Wynlinge sind verspielt und lieben Schabernack. So verteidigen sie auch Berghöhen und Hochtäler gegen Eindringlinge. Wynlinge stellen sich nur selten direkt einer Bedrohung. Sie ziehen es vor, Eindringlinge abzuschrecken, indem sie sie mit Diebstählen und Streichen belästigen. Viele Reisende aus Landen, die von Wynlingen beschützt werden, erzählen von verschwundener Ausrüstung und neugierigen Augen, die sie aus den Schatten anstarren.

Üblicherweise leben Wynlinge in den Bergen, die sie schützen, doch sie wagen sich oft auch in nahe Siedlungen, angelockt von ausgelassener Musik und süßen Speisen. Außerhalb ihrer offenen, wilden Heimat verursachen Wynlinge alle möglichen mysteriösen Unfälle.



## Wynling

*Winziges Feenwesen, chaotisch neutral*

**Rüstungsklasse** 15
**Trefferpunkte** 21 (6W4+6)
**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (–4) | 20 (+5) | 13 (+1) | 10 (+0) | 14 (+2) | 16 (+3) |

**Fertigkeiten** Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 12
**Sprachen** Sylvanisch
**Herausforderungsgrad** 1/2 (100 EP) **Übungsbonus** +2

### Aktionen

***Hieb:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W4+5) Wuchtschaden.

***Umhang des Berges (Aufladung 4–6):*** Der Wynling wird für eine Minute – oder bis er einen Angriffswurf macht – zusammen mit sämtlicher Ausrüstung auf magische Weise unsichtbar.

### Reaktionen

***Flucht des Gauners:*** Unmittelbar nachdem eine Kreatur, die der Wynling sehen kann, diesen mit einem Angriffswurf verfehlt, kann sich der Wynling bis zu neun Meter weit bewegen. Diese Bewegung löst keine Gelegenheitsangriffe aus.

VICKI PANGESTU

# IN BLUT GESCHRIEBEN

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 3. STUFE

Jedes Jahr zieht das Fest des Erwachens zahllose Leute aus der riesigen Gegend an, die als Götterodem bekannt ist. Die Feiernden erzählen einander ihre Geschichten in Liedern und legen den Kurs für das kommende Jahr fest. Aber die Festtagsstimmung nimmt ein jähes Ende, als plötzlich eine Bauerngruppe gewalttätig wird. Sie leidet unter einer rätselhaften magischen Krankheit. Die wohlbekannte Händlerin Tante Dellie fürchtet um ihre Patentochter Kianna, die auf dem Hof arbeitet, von dem die Angreifer kamen, tief im ländlichen Gebiet, das als der Ratsch bekannt ist. Als die Charaktere nachforschen, geraten sie an eine lauernde böse Macht, welche die Trauer und Einsamkeit einer jungen Frau benutzt, um neue Opfer anzulocken.

## Hintergrund

Das Leben in Götterodem dreht sich um Gemeinschaft und Landwirtschaft. Die Leute arbeiten hart, um sich zu ernähren und ihr Land stark zu halten. Doch das Ackerland, das als das Band bekannt ist, büßt jedes Jahr an Fruchtbarkeit ein. Nun haben sich junge Bauern mit Abenteurern zusammengetan und begonnen, den Boden entlang der gefährlichen Ratsch-Grenzlande zu bestellen. Hier lauern überall Monster, doch die Leute machen weiter, um ihre Familien zu ernähren, und es kommen immer neue dazu. Wenn die Ernte im Band noch geringer wird, bekommt das Überleben im Ratsch eine zentrale Bedeutung für die Leute von Götterodem.

Aber im Ratsch leben nicht nur Raubtiere. Ein albtraumhafter Untoter namens Seelenschüttler hat sich aus diesen blutigen Landen erhoben und sich auf einem abgelegenen Hof einer jungen Arbeiterin namens Kianna bemächtigt.

### Zersplitterte Seele

Ein böser Untoter namens Seelenschüttler (Details am Ende dieses Abenteuers) manipuliert viele Ereignisse dieser Geschichte. Sein Ursprung und seine Ziele sind mit einem besonders üblen Spuk in Götterodem verbunden.

Angeblich lag einst ein abgelegener, aber blühender Hof am Wiegenlitzsee, Heimat einer großen, glücklichen Familie. Bei einem Sturm tat sich jedoch ein Senkloch im Boden auf und verschluckte den Hof, welcher im braunen Brackwasser versank. Gerüchteweise wollten die Bewohner dem Senkloch entkommen, doch die Bäuerin wollte ihre Familie bei sich behalten und zog sie zurück ins versinkende Haus. Als die Nachbarn eintrafen, fanden sie sechs abgetrennte untote Händepaare, die kämpften, um aus dem schlammigen Wasser zu entkommen.

In den nächsten Jahren häuften sich die Vermissten am Wiegenlitzsee, als trachteten die Opfer danach, ihre Anzahl zu vergrößern. Zu den Verschollenen gehörte ein junger Mann namens Culley, der vor den Augen seiner Freundin Kianna im Wasser verschwand.

Doch anders als die meisten anderen Opfer tauchte Culley schließlich wieder auf – teilweise jedenfalls. Eine einzelne untote Hand entkam dem See und fand schließlich andere ihrer Art, die sogenannten kriechenden Klauen. Allmählich taten sich diese geistlosen Untoten zu einem Seelenschüttler zusammen. Obwohl nur eine zersplitterte Ansammlung von Gedanken, erinnerte der Seelenschüttler sich an die verlorene Seele Culleys, dessen Erinnerungen der Kristallisationskern der Schreckenskreatur waren. Außerdem erinnerte er sich an die letzte lebende Person, die Culley gesehen hatte: seine geliebte Freundin Kianna.

Angetrieben von Instinkt, Erinnerungsfetzen und den widersprüchlichen Trieben Dutzender winziger Untoter, wurde der Seelenschüttler mächtiger und suchte dann seine alte Freundin auf.

### Leitfaden zur Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Götterodem" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

**Aussprache in Götterodem**

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Culley | KAL-lie (Betonung auf erster Silbe) |
| Dellie | DEH-lie (Betonung auf erster Silbe) |
| Dre | DREJ |
| Kianna | Ki-AN-na |
| Polder | POHL-der |
| Tungsten | TUNG-sten |



Bezauberte Bauern greifen Tante Dellie auf den Strassen von Versprechen an.

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um Götterodem in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen etwa 1,6 Kilometer vor der größten Siedlung namens Versprechen in Götterodem ein. Wenn du das Land detailreicher ausarbeiten willst, nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Versprechen" am Ende dieses Abenteuers als Startpunkt.

**In den Vergessenen Reichen:** Götterodem könnte eine Region in Turmish sein, und Versprechen ersetzt Alaghôn oder Nonthal. Es könnte auch Teil von Federtal in den Talländern sein, das dann seine besondere ländliche Atmosphäre beiträgt.

**In Ravenloft:** Ganz Götterodem könnte eine Domäne des Schreckens sein. Der Dunkle Fürst dieser Domäne könnte ein Mitglied der Familie sein, die am Wiegenlitzsee starb, oder der rachsüchtige Geist von Culley.

## Charakteraufhänger

Die Charaktere könnten auf jede der folgenden Arten in den gefährlichen Strudel in Götterodem geraten:

**Ehrengäste:** Ein Händler, mit dem die Charaktere zu tun hatten – vielleicht in der Strahlenden Zitadelle oder auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt – lädt die Charaktere nach Versprechen ein, um an geschäftlichen Verhandlungen mit Tante Dellie teilzunehmen.

**Fest des Erwachens:** Die Charaktere kommen nach Versprechen, der größten Siedlung in Götterodem, um das Fest des Erwachens zu feiern, entweder in Begleitung von Händlern oder auf Einladung einer Verbindung. Teil des alljährlichen Fests ist das mehrtägige *Lied des Erwachens*, Andenken an die Geschichte des Landes und an seine Toten.

**Freunde von Kianna:** Mindestens ein Charakter ist ein Kinderfreund von Kianna, der gutmütigen jungen Frau, die im Abenteuerverlauf verschwindet. Er hat eine merkwürdige Nachricht mit einer Einladung nach Versprechen von ihr bekommen, doch als die Charaktere dort eintreffen, ist sie nicht aufzufinden.

**Ehrengäste:** Ein Händler, mit dem die Charaktere zu tun hatten – vielleicht in der Strahlenden Zitadelle oder auf dem Dyn-Singh-Nachtmarkt – lädt die Charaktere nach Versprechen ein, um an geschäftlichen Verhandlungen mit Tante Dellie teilzunehmen.

# Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt, wenn die Charaktere im Ort Versprechen eintreffen oder, sofern sie bereits dort sind, während sie das Fest des Erwachens erkunden. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, um die Szene zu beschreiben:

> Im Ort Versprechen wird das alljährliche Fest des Erwachens vorbereitet, die Straßen sind belebt und voller fröhlicher Musik. Die Geschichte des Landes wird durch Lieder übermittelt, und die Musiker spielen Instrumente aller Arten. Ihre Darbietungen verschmelzen miteinander, Passanten stimmen in die Refrains ein, und schließlich ist die gesamte Gemeinschaft in einer einzigen kollektiven Feier vereint.

Alle auf den Straßen von Versprechen hören beim Fest des Erwachens das, was die Einwohner das *Lied des Erwachens* nennen: eine Liedersammlung lokaler Geschichten. Charaktere, die eine Stunde damit verbringen, das Fest zu erkunden, erfahren viel über die Landesgeschichte. Sie sind außerdem für den Rest des Abenteuers bei Intelligenzwürfen (Geschichte) im Zusammenhang mit dem *Lied des Erwachens* im Vorteil.

Beim Fest werden kunsthandwerkliche Gegenstände, Musikinstrumente und Speisen an Ständen in der ganzen Gemeinschaft verkauft. Überall gibt es kleine Strohpuppen mit bunten Gewändern für je 5 KM. Für 7 KM wird die Puppe so gestaltet, dass sie wie der Käufer aussieht. Die Puppen sind dabei nichts weiter als ein beliebtes örtliches Kunsthandwerk.

## Augen des Bluts

Wenn die Charaktere nach Belieben am Fest teilgenommen haben, bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) eine Gruppe von Feiernden, die sich seltsam verhält. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Als die Menge mit der nächsten Strophe des *Lieds des Erwachens* beginnt, stolpern vier Leute in Bauernkleidung in die Mitte. Sie singen nicht mit, ihr Blick wirkt leer. Dann heben sie rostiges Ackerwerkzeug und wollen sich offenkundig auf die Feiernden stürzen.

Vier Bauern greifen die Feiernden an. Sie verwenden die Spielwerte von **Kultisten**. Ihre rostigen Ackergerätschaften haben die Werte von Krummsäbeln. Jeder Charakter, der mit den Bauern interagiert, bemerkt eine wirbelnde Röte in ihren Augen, die wie ungeweinte blutige Tränen wirkt. Die Charaktere können es noch nicht wissen, aber dies ist ein Zeichen, dass sie vom Seelenschüttler besessen sind (siehe Abschnitt „Seelenschüttler" am Ende dieses Abenteuers).

Die Feiernden, die den Bauern am nächsten stehen, geraten in Panik und fliehen. Wenn die Charaktere dies nicht auch tun, werden sie von den Bauern angegriffen.

Nur eine Einwohnerin läuft nicht davon: eine überraschte Frau namens Tante Dellie (**Gemeine**). Sie kennt einige der Bauern und versucht vergebens, vernünftig mit ihnen zu reden. Tante Dellie ruft den Charakteren zu, dass sie die Bauern nicht töten sollen, weil ihr auffällt, wie eigenartig diese sich verhalten.

### Erinnerungen an den Tod

Wenn der letzte Bauer besiegt ist, kehren die Festteilnehmer zurück, um sich um die Verwundeten zu kümmern. Viele in der Menge kannten die Bauern. Deren merkwürdiges Auftreten und ihr Angriff sorgen für Verwirrung. Es ist von Flüchen die Rede.

***Untersuchen der Bauern:*** Ein Charakter, der gegen die Bauern gekämpft hat oder sie nach dem Kampf untersucht, kann einen SG-13-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) ausführen. Bei einem Erfolg merkt der Charakter, dass die Bauern besessen sind. Zauber wie *Magie entdecken* enthüllen ebenfalls, dass die Bauern von einer Aura der Verzauberungsmagie umgeben sind. Solange diese Magie besteht – die Effekte vom Zauber *Geas* des Seelenschüttlers –, behalten die Augen der Bauern ihren Rotton.

Wenn die Bauern geheilt oder aus der Bewusstlosigkeit geholt werden, weigern sie sich zu sprechen. Sie versuchen zwar nicht mehr anzugreifen, aber die Einwohner lassen sie trotzdem festgesetzt.

Die Charaktere haben wahrscheinlich noch nicht die Möglichkeiten, um die Verzauberung zu entfernen – dies ist nur zu schaffen, indem der Seelenschüttler zerstört oder etwa ein Monat abgewartet wird. Selbst wenn es den Charakteren gelingt, den Effekt zu entfernen, sind die Bauern verwirrt und erinnern sich an nichts Nützliches.

***Seltsames Pergament:*** Wenn die Charaktere die Situation erforschen, bemerkt Tante Dellie, dass einer der Bauern ein zerknittertes Pergament bei sich hat. Dieses schaut sie sich an, und Charaktere in der Nähe hören, wie sie schockiert flucht. Tante Dellie gibt das Pergament jedem Charakter, der danach fragt. Darauf ist eine Kohlezeichnung zu sehen: Ein Kind in dunklem Gewässer kämpft gegen Hände an, die es in die Tiefe ziehen wollen.

### Tante Dellie

Tante Delanor „Dellie" Gotsen (menschliche **Gemeine**, neutral gut) ist eine beschlagene Händlerin in gutem Ansehen. Sie hat ein weiches Herz und die Gabe, sich über die Geschäfte aller zu informieren. Tante Dellie kennt sich mit Booten aus und hat nie gezögert, ihre eigenen Wege zu gehen. Sie weiß viel über die Lande und Gefahren von Götterodem. Obwohl sie eine kleine Frau ist, konnte sie sich mit Charme und Überlebenskünsten schon aus zahlreichen Beinahe-Katastrophen retten. Alle nennen sie „Tante", womit ihre geliebte Patentochter Kianna begonnen hat.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Sag die Wahrheit darüber, wo du gewesen bist, dann sage ich dir, wohin du gehen solltest."

***Ideal:*** „Ich mache auch Ärger, wenn das nötig ist, um jemanden zum Lächeln zu bringen."

***Bindung:*** „Ein Ort besteht aus den Leuten, die man trifft – und aus den Leuten, denen man unterwegs hilft."

***Makel:*** „Nichts Geringeres als eine Gottheit kann mich umbringen."

### Angst einer Patentante

Tante Dellie erkennt die Zeichnung auf dem Pergament, das einer der Bauern bei sich hatte. Ihre starke Stimme bebt, als sie die Bedeutung erklärt:

- Ihre Patentochter Kianna hat das Bild gemalt. Tante Dellie kennt ihre künstlerische Handschrift. Außerdem malt Kianna diese Szene immer wieder.
- Kianna hat als Kind ihren Culley im Wiegenlitzsee ertrinken sehen.
- Seit seinem Tod und bis heute versucht sie, ihren Kummer und ihre Schuldgefühle künstlerisch zu verarbeiten.
- Derzeit arbeitet Kianna auf einem Hof im Ratsch, eine halbe Tagesreise von Versprechen entfernt. Zum Fest des Erwachens wollte sie in Versprechen sein, doch Tante Dellie hat noch nichts von ihr gesehen.

Charaktere, die weiter nachforschen und Anwesende zum Angriff befragen, erfahren, dass die merkwürdigen Bauern alle im Ratsch gearbeitet haben– einem gefährlichen, aber fruchtbaren Landstrich voller tödlicher Raubtiere.

Die Umstehenden spekulieren über das Schicksal der anderen Bauern im Ratsch, aber Tante Dellie will nicht lange diskutieren, was nun zu tun sei. Sie fleht die Charaktere an, in den Ratsch zu Kiannas Arbeitsplatz zu gehen und sich zu vergewissern, dass die Patentochter wohlauf ist, während Dellie selbst in Versprechen eine umfassendere Untersuchung organisiert. Sie bietet der Abenteurergruppe 100 GM für diese Mission und weitere 100 GM, wenn die Charaktere ihre Patentochter sicher nach Versprechen bringen.

Tante Dellie weist den Charakteren den Weg in den Ratsch, aber sie weiß nicht genau, wo Kiannas Hof liegt. Die Charaktere müssen danach suchen, wenn sie den Ratsch erreichen.

## Ein unerwartetes Angebot

Wenn die Charaktere ihre Konversation mit Tante Dellie beendet haben, kommt noch eine Einwohnerin auf sie zu. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Eine breitschultrige Frau mit schickem Hut und buntem Kleid, das zu ihrem dunklen Hautton passt, nähert sich kühn und taxiert euch. „Ich habe Euer Gespräch mit Tante Dellie mit angehört. Der Dame Dre entgeht nichts Wichtiges. Ihr wollt also in den Ratsch? Wunderbar – ich werde Euch begleiten. Wir sollten sofort aufbrechen."

### Dame Dre

Dame Dre (menschliche **Späherin**, chaotisch gut) ist eine Händlerin und beeindruckt jeden, der sie kennenlernt. Sie ist groß und breit, besitzt schulterlangen Locken und ist für ihre bunte Kleidung bekannt, mit der sie die Aufmerksamkeit potenzieller Geschäftspartner auf sich ziehen will. In Verhandlungen ist sie nicht zu unterschätzen, was zum Großteil ihrem geschichtenerzählerischen Talent zu verdanken ist. Dame Dre ist sympathisch, weiß aber auch, was sie will. Sie ist bereit, auf kurzfristige Gewinne zu verzichten, wenn es einem längerfristigen Ziel dient.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Das halbe Geschäftsleben ist Theater, und ich stehe gerne auf der Bühne."

***Ideal:*** „Händler sind wie alle Leute – einzigartig schön, wenn man sie angemessen würdigt."

***Bindung:*** „Jeder Handel ist ein Versprechen, und ich halte meine Versprechen immer."

***Makel:*** „Es ist in Ordnung, wenn Ihr verliert, solange ich gewinne."

### Geschäftssorgen

Dame Dre war entsetzt über den Angriff und will verhindern, dass nicht noch mehr Leute im Ratsch in Gefahr geraten. Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, bemerken, dass ihre Motive nicht ganz selbstlos sind. Unter Druck räumt Dame Dre ein, dass sie in mehrere Höfe im Ratsch investiert hat. Sie will verhindern, dass ihr erstes Auswahlrecht bei der Ernte gefährdet wird.

Falls die Charaktere Dame Dre nicht erlauben wollen, sie zu begleiten, bietet sie ihnen an, ihre Pferde und einen bequemen Wagen zu nutzen, um sie zu überzeugen. Sie merkt an, dass die Charaktere darauf vorbereitet sein sollten, Betroffene zu transportieren, wenn sie ins Mysterium aufbrechen.

Wenn die Charaktere beschließen, nicht mit Dame Dre zu reisen, akzeptiert sie ihre Entscheidung und bricht kurz nach ihnen auf.



Dame Dre

## Die grössere Wahrheit

Während sich die Charaktere auf die Reise vorbereiten, kommt ein Mensch in Gelehrtenkleidung auf sie zu. Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) bestehen, erkennen ihn als Künder des Schwurs, einen Diener des Pantheons lokaler Gottheiten, der nach neuen Geschichten für das *Lied des Erwachens* sucht.

### Künder Tungsten Ward

Künder Tungsten Ward (menschlicher **Tempeldiener**, rechtschaffen gut) ist von kleiner Statur, seine Stimme ist sanft, und sein weltmännisches Aussehen täuscht über seine Jugend hinweg. Ward wirkt zwar entspannt und zugänglich, ist jedoch tatsächlich eher berechnend. Er ist so gut darin, sich Freunde und Handelsvorteile zu verschaffen und Fäden im Hintergrund zu ziehen, dass sogar seine Rivalen es schwierig finden, sich dem Künder offen zu widersetzen. Ward sucht in allen Dingen nach Hinweisen darauf, dass die Götter Einfluss nehmen, und versucht, ihre Motive zu erfassen. Wird er fündig, so fügt er seine Erkenntnisse den Aufzeichnungen seines Ordens hinzu und schreibt neue Strophen für das *Lied des Erwachens*.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich höre auf die Worte, die andere nicht zu sagen wagen."

***Ideal:*** „Ich werde mehr über die Götter wissen als sie über sich."

***Bindung:*** „Die Künder des Bundes wissen, welche Geschichten erzählt werden müssen."

***Makel:*** „Es ist mir egal, ob jemand glaubt – solange er gehorcht."

### Für die Aufzeichnungen

Künder Ward stellt sich vor und erklärt kurz, dass er magische Manifestationen in ganz Götterodem erforscht, welche er für Zeichen göttlicher Macht hält – oder für Anzeichen, dass die Götter herausgefordert werden. Er hat den Angriff beobachtet und danach mit Einheimischen gesprochen. Jetzt will er an der Expedition der Charaktere teilnehmen. Er hofft zu erfahren, was zum merkwürdigen Verhalten der Bauern geführt hat und ob ein Zusammenhang mit weiteren Unglücken in der Gegend besteht, beispielsweise zur schwindenden Ernte im Band. Wenn die Ergebnisse bedeutsam genug sind, um ein Teil des *Lieds des Erwachens* zu werden, versichert Ward der Abenteurergruppe, dass der Name jedes Charakters an prominenter Stelle im Lied auftauchen wird.

# In den Ratsch

Kiannas Hof liegt knapp 20 Kilometer von Versprechen entfernt. Ob die Charaktere zu Fuß oder mit dem Wagen von Dame Dre reisen, bei normalem Reisetempo dauert es einen halben Tag, den Ratsch zu erreichen.

Sind die Charaktere unterwegs, lies folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, um die Reise zusammenzufassen:

> Von Versprechen aus führt die Reise nach Norden durch das Band, wo Hofkomplexe zwischen vereinzelten Gehölzen die dunkelrote Erde sprenkeln. Schließlich wird die Straße zu einem Feldweg. Die Bäume stehen hier dichter und die Höfe werden spärlicher, während ihr euch dem Ratsch-Gebiet nähert.



Künder Tungsten Ward

Jeder Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) besteht, bemerkt, dass die Tiere und Pflanzen auf vielen Höfen im Band schwach und kränklich sind. Dame Dre oder Künder Ward können erklären, dass sich die Landwirtschaft in der Region seit Jahren verschlechtert, was die Einheimischen trotz aller Gefahren in den Ratsch zwingt.

Falls die Charaktere unterwegs einen Hof im Band besuchen, finden sie zwar keine Anzeichen von Gefahr, aber niemand kennt Kianna.

## Letzter Halt

Als die Charaktere in den Ratsch vordringen, nähern sie sich einem verfallenen Hof, dessen Feldfrüchte deutlich gesünder aussehen als die im Band. Aber nicht alles am Hof wirkt hoffnungsvoll:

> Aus den Feldern um einen nahen Hof dringt aufgeregtes Bellen und Knurren. Dessen Quelle ist unklar, doch scheint sich etwas flink durch die Feldfrüchte parallel zur Straße zu bewegen.

Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken zwei Gruppen von Kreaturen in den Feldern. Eine scheint die andere zu verfolgen, wobei die hohen Feldfrüchte ihr die Sicht versperren. Auch die Sicht von Charakteren, welche sich in die Felder begeben,

ist auf drei Meter verringert. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) bestehen, finden die Spuren der Kreaturen und können sie problemlos verfolgen.

### Wilde Plünderer

Falls die Charaktere der Bewegung durch das Feld folgen, erreichen sie eine Lichtung und sehen einen alten Bauern, der vor drei stattlichen Kojoten flieht – sie sind groß wie Pferde. Der Bauer hat etwa zehn Meter Vorsprung vor den Kojoten. Betreten die Charaktere die Felder nicht, stolpert einen Augenblick später ein alter Mann aus diesen hervor und stürzt auf die Straße. Drei riesige Kojoten stürzen sich auf ihn. In jedem Fall hat der Alte alleine keine Chance gegen die Kreaturen.

Riesenkojoten sind im Ratsch eine ständige Gefahr. Die drei Kojoten nutzen die Spielwerte von **Schreckenswölfen**. Der Bauer, den sie verfolgen, ist ein **Gemeiner**. Die Kojoten fliehen, wenn ihre Trefferpunkte auf höchstens 10 sinken.

Wenn Dame Dre und Künder Ward bei der Abenteurergruppe sind, versuchen sie, den Bauern aus der Gefahrenzone zu ziehen, während die Charaktere gegen die Kojoten kämpfen.

Ist der Kampf vorbei, so ist der Bauer zwar zerschunden, aber eher zornig als panisch. Er dankt den Charakteren und stellt sich als Onkel Polder vor.

### Onkel Polder

Onkel Polder (menschlicher **Gemeiner**, neutral gut) ist ein stämmiger alter Mann, der viel lächelt. Er spricht so schleppend, wie er geht, aber sein Verstand läuft stets auf Hochtouren und schlägt Lösungen für jedes Problem vor, das sich auftut. Polder ist schon lange im Ratsch und hilft anderen beim Zurechtkommen – teilweise, um sich von Schuldgefühlen zu befreien, weil er einst auf der Flucht vor einem Landhai einen Freund im Stich gelassen hat.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Wenn ich etwas nicht selbst hinkriege, kenne ich jemanden, der es hinkriegt."

***Ideal:*** „Jedes Leben ist es wert, gerettet zu werden."

***Bindung:*** „Ich weiß, was es bedeutet, im Ratsch zu überleben – und was man dort verlieren kann."

***Makel:*** „Ich helfe der Gemeinschaft gerne, solange ich dafür Anerkennung bekomme."

### Das Leben im Ratsch

Nach dem Kampf dankt Onkel Polder den Charakteren und fragt sie, was sie herführt. Er deutet auf seinen nahen Hof und lädt die Charaktere ein, die Pferde zu tränken und sich zu erfrischen.

Onkel Polders Haus ist einer der typischen Bauernhöfe im Band und im Ratsch – ein baumumstandener einstöckiger Holzrahmenbau mit großer Veranda. Die Höfe hier im Ratsch sind alle Teil eines Pakts: Die Bewohner leben, arbeiten und teilen miteinander. Onkel Polders Bauernhof gehört zu den größten der Gruppe, was seine Bedeutung für die Gemeinschaft betont.

Onkel Polder beantwortet die Fragen der Charaktere zur Umgebung gerne. Nutze die folgenden Punkte, um die Unterhaltung zu lenken:

- Im Ratsch gibt es ständig Schwierigkeiten, aber Onkel Polder erinnert sich nicht an ungewöhnliche Probleme in dieser Jahreszeit.
- Er kennt Kianna und den Hof, auf dem sie arbeitet, wobei dieser zu einem anderen Pakt gehört. Er liegt nicht weit von Onkel Polders Hof entfernt, doch die Leute im Ratsch bleiben gerne zu Hause. Die Bauern der beiden Pakte interagieren nicht oft.
- Onkel Polder hat Kiannas Pakt bei einem frühen Saisonstart geholfen. Er hält nach Leuten Ausschau, die sich nicht für das Leben im Ratsch eignen – und Kianna schien etwas anderes im Kopf zu haben als Landarbeit.
- Als Kianna und andere von ihrem Pakt vor einigen Wochen bei Onkel Polder waren, um mit Werkzeug zu handeln, hatte sie sich jedoch offenbar an den Ratsch gewöhnt. Sie sprach davon, wie glücklich sie war, dass jemand namens Culley bald zu ihr stoßen würde. Onkel Polder nahm an, bei Culley handele es sich um einen weiteren Arbeiter, der verspätet auf dem Hof erwartet werde.

Seit dem Gespräch mit Tante Dellie wissen die Charaktere, dass Culley Kiannas ertrunkener Kinderfreund war. Wenn Künder Ward bei der Gruppe ist, erinnert er sich ebenfalls an diese Geschichte, da er Culleys Ertrinkungstod in das *Lied des Erwachens* eingearbeitet hat.

Hört Onkel Polder die Wahrheit über Culley, ist er überrascht, da Kianna von ihm wie von einem gegenwärtigen guten Freund gesprochen hat.

Onkel Polder erlaubt den Charakteren, sich auf seinem Hof auszuruhen, solange sie wollen. Wenn sie bereit zum Aufbruch sind, beschreibt er ihnen den Weg zu Kiannas Hof, der einige Kilometer weiter liegt.

## Verfallener Bauernhof

Als die Charaktere ihre Reise fortsetzen, bemerken sie schon nach einer Stunde, wie die Umgebung sich verändert. Nachdem sie Onkel Polders Hof ein paar Kilometer hinter sich gelassen haben, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Die offenen Felder sind fast vollständig hinter den dürren Wäldchen am äußeren Rand des Ratschs verschwunden. Die Luft riecht abgestanden und irgendwie metallisch. Durch die Bäume sind mehrere kleine Bauernhöfe in einem Flecken grüner Felder sichtbar.
>
> Plötzlich bebt die Erde, und die Straße schlägt Wellen, aber die Erscheinung verschwindet so schnell, wie sie aufgetreten ist.

Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, bemerken, dass die Erschütterungen vermutlich kein Erdbeben waren, sondern eine örtliche Erscheinung, beispielsweise eine einstürzende Höhle oder unterirdische Bewegungen. Dame Dre und Künder Ward haben noch nie von Erdbeben im Ratsch gehört, aber sie wissen, dass die hiesigen Bauern gelegentlich von Landhaien belästigt werden.

### Finsteres Senkloch

Nach weiteren zehn Reiseminuten bebt der Boden erneut. Diesmal tut sich ein Senkloch von drei Metern Durchmesser und drei Metern Tiefe unter Dame Dres Wagen auf (oder dem eines zufällig bestimmten Charakters, wenn Dame Dre nicht bei der Abenteurergruppe ist). Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen,



Von mehreren Bauernhöfen mit verdächtigen X-Symbolen sind Arbeiter verschwunden.

oder sie fällt drei Meter tief in das Loch und erleidet 3 (1W6) Wuchtschaden. Charaktere, die nach dem letzten Beben gesagt haben, dass sie auf Senklöcher oder instabilen Boden achten wollen, sind bei diesem Rettungswurf im Vorteil.

Kreaturen am Grunde des Lochs stellen fest, dass sie dort nicht alleine sind. Vier **kriechende Klauen** arbeiten sich aus dem Boden und greifen alle Kreaturen im Loch an. Sind die Untoten besiegt, erkennen Charaktere, welche die körperlosen Hände untersuchen und einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, dass die Hände im losen Boden gegraben haben – wobei der Zweck nicht erkennbar ist.

Wenn Dame Dre die Charaktere begleitet, steckt ihr Wagen nun im Senkloch fest. Dame Dre beschließt zu bleiben und den Wagen irgendwie wieder flottzukriegen – sie hat ein Seil dabei, das nützlich sein könnte. Sie besteht darauf, dass die Charaktere schon weiterziehen. Künder Ward bleibt, um Dame Dre zu helfen, sofern beide die Abenteurergruppe begleiten.

## X bezeichnet die Stelle

Kiannas Bauerngemeinschaft besteht nicht nur aus einem Hof, sondern ist eine Kooperative angrenzender Höfe. Als die Charaktere den von Onkel Polder bezeichneten Ort erreichen, finden sie sieben Bauernhöfen, die jeweils etwa 200 Meter voneinander entfernt liegen.

Während die Charaktere sich dem nächstgelegenen Hof nähern, sehen sie, dass die Felder überwuchert sind und die Pflanzen verrotten. Krähen fliegen umher und sitzen auf den Zäunen. Von Menschen fehlt jede Spur.

An fast alle Höfe wurde außen nachlässig ein großes, schmuddelig rotes *X* gemalt. Die Höfe sind zweckmäßig mit wenigen Schlafkammern und einer kleinen Küche eingerichtet. In den Gebäuden befinden sich keine Kreaturen, und eine dicke Staubschicht zeigt, dass schon länger niemand mehr hier war. Jeder Bauernhof trägt ein Anzeichen dafür, dass etwas nicht stimmt. Würfle mithilfe der Tabelle „Zustand des Hofs", um zu bestimmen, um welches Anzeichen es sich handelt.

### Zustand des Hofs

| W4 | Zustand |
|---|---|
| 1 | Die Fenster sind zerschmettert und die Scherben blutig. |
| 2 | Hausrat und Kleidung sind überall verstreut und mit dunkelrotem Schlamm bedeckt. |
| 3 | In allen Räumen liegen Menschenknochen, jüngst säuberlich von Tieren abgenagt. |
| 4 | Mit rotem Schlamm wurde ein merkwürdiges Bild an die Wand gemalt. Es zeigt entweder jede Menge Arme ohne Körper oder eine Anzahl von Handabdrücken. |

Charaktere, die mindestens zwei Bauernhöfe untersuchen, können einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg bemerken sie, dass ein Bauernhof kein rotes *X* aufweist. Hierbei handelt es sich um Kiannas Hof, in dem außerdem die Gemeindetreffen des Pakts stattgefunden haben.

# Kiannas Hof

Ein Bauernhof in der Mitte der Ansiedlung dient den kleineren Häusern im Umkreis als Küche, Essbereich und Treffpunkt. Dies ist der Bauernhof, auf dem Kianna gewohnt hat. Wenn die Charaktere sich ihm nähern, lies folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Dieser große Bauernhof wirkt ebenso verlassen wie die kleineren Häuser um ihn, aber er trägt kein X. Ackergeräte liegen im Schlamm verstreut, und die verlassene Veranda ist mit Gestrüpp überwuchert. Die Feldfrüchte um den Hof wirken kränklich.

## Kiannas Hof: Orte

Die folgenden Orte sind auf Karte 3.1 verzeichnet.

### K1: Überwucherter Innenhof

Der Innenhof des Hauses besteht aus rotem Lehm. Diverse rostige Schaufeln und Rechen liegen herum.

***Ackergeräte:*** Charaktere, die sich hinter dem Haus umsehen, bemerken eine Mistforke, die bei der Nordostecke des Hauses in den Boden gesteckt wurde. Bei näherer Betrachtung zeigt sich, dass die Hand einer jungen Frau damit aufgespießt wurde. Die Charaktere können es nicht wissen, doch dies war einst eine krabbelnde Klaue, die ein Bauer festgesetzt hat.

***Kränkliche Feldfrüchte:*** Auf den Feldern um den Hof versuchen Weizen und Mais zu wachsen. Charaktere, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, erkennen, dass die Pflanzen um den Hof kränkeln, weil mit dem Boden etwas nicht stimmt. Charaktere, die einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken erhöhte Pfade im Boden wie von Maulwürfen, obwohl keinerlei Kreaturen zu sehen sind. Es ist zwar nicht offenkundig, aber die Bosheit des Seelenschüttlers und die Machenschaften der kriechenden Klauen haben die Erde um den Hof verdorben.

Wenn Künder Ward die Abenteurergruppe begleitet, untersucht er die Feldfrüchte und zeigt sich besorgt. Er bleibt im Feld und dokumentiert die merkwürdige Pflanzenkrankheit, anstatt die Charaktere in den Innenräumen zu begleiten.

### K2: Veranda

Eine große hölzerne Veranda befindet sich vorne und an einer Seite des Hofs. Sie knirscht zwar bedenklich, wenn sie betreten wird, aber hier herrscht keine Gefahr. Die Vorhänge an den Fenstern sind geschlossen, doch die beiden Türen stehen offen. Sie führen in einen modrigen zentralen Flur.

***Türen:*** Die Türen, die vom Flur abgehen, sind zu, aber nicht verschlossen.

### K3: Wohnzimmer

> Die Möbel in diesem Wohnzimmer sind wahllos zusammengestellt und sehen sehr labil aus. Der Boden darunter ist mit Hunderten von Handabdrücken aus rotem Lehm bedeckt.

Der Stil entspricht dem Bild, das Tante Dellie in Versprechen gefunden hat. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken unter einem Stuhl eine Durchbrechung des Musters. Wird der Stuhl entfernt, so wird die schlammige Darstellung zweier Kinder sichtbar – eines greift nach dem anderen, das andere wird von großen Händen ins Wasser gezogen. In das Bild wurde der Name „Culley" gekratzt.

### K4: Schlafzimmer

Das Schlafzimmer enthält ein Bett und einen Schreibtisch für eine Person. Es ist überwiegend ordentlich, aber auf dem Tisch liegen Malutensilien und Papierfetzen mit Bilderfragmenten.

***Bilder:*** Charaktere, die sich das Papier auf dem Schreibtisch ansehen, finden zahlreiche Bilder von Händen, Seen und Gesichtern, die mit aufgerissenen Augen aus dem Wasser schauen. Die größte Arbeit zeigt nur ein Augenpaar, dessen Pupillen wieder Handabdrücke sind. Alle diese Bilder sehen jenem ähnlich, das Tante Dellie in Versprechen gefunden hat.

***Truhe:*** An der Wand steht eine kleine geöffnete Truhe mit Arbeitskleidung in Frauengröße. Charaktere, welche die Truhe durchsuchen und einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, finden in den Taschen einer Arbeitshose dreizehn Ringe – schlichte Ringe, Eheringe und formalen Schmuck für Frauen und Männer –, die jeweils 2W10 GM wert sind.

### K5: Esszimmer

> Ein langer schlichter Tisch, eine hölzerne Anrichte und mehrere Stühle liegen zertrümmert auf dem Boden. Die Trümmer sind mit roten Flecken bedeckt.

Das Esszimmer wurde geplündert, die Möbel und der Boden sind mit rotem Schlamm bedeckt.

Charaktere, die sich dem Tisch nähern, hören ein Kratzen, das offenbar von dessen Unterseite kommt. Auf Anhieb ist unter dem Tisch nichts sichtbar, aber Charaktere, die genauer nachforschen, finden sechs **kriechende Klauen**, die sich darunter festhalten. Sind die Monster entdeckt, greifen sie an.

Sind die kriechenden Klauen besiegt, können Charaktere den Raum genauer durchsuchen und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg sehen sie, dass mehrere Bodendielen hochgeschoben wurden, als hätten die kriechenden Klauen sich von unter dem Haus nach oben gegraben.

## K6: Küche

> Diese Küche wurde zertrümmert. Überall liegen Töpfe und Pfannen verstreut, und auf dem Boden faulen Essensreste vor sich hin.

In der Mitte des Raums stehen vier bezauberte Bauern mit roten Augen einander zugewandt. Sie blinzeln nicht. Jeder hält ein scharfes Messer oder ein Ackergerät. Sie reagieren nicht, wenn die Charaktere den Raum betreten, sie berühren oder ansprechen. Sie werden nur aktiv, wenn ihnen Schaden zugefügt wird, sie bestohlen werden oder wenn der Seelenschüttler es befiehlt. Sie nutzen jeweils die Spielwerte eines **Kultisten**. Obwohl die Bauern zunächst harmlos sind, wirken ihr Erscheinungsbild und ihre Reaktionslosigkeit beunruhigend.

***Vorratskammer:*** Diese Vorratskammer wurde ihrer Vorräte beraubt, ein großer Schrank steht offen. Eine Falltür im Boden öffnet sich zu einer drei Meter langen Leiter, die in einen Kühlkeller führt. Aus diesem steigt fauliger Gestank.

## K7: Keller und Tunnel

Die Wände dieses nicht vollendeten Kellers sind von Regalen voller Wurzelgemüse und anderen Lebensmitteln gesäumt. Die Südwand ist teilweise eingestürzt und gibt den Blick auf einen finsteren, engen Tunnel frei.

Der Gestank, den die Charaktere oben bemerkt haben, ist hier intensiver. Er dringt aus dem Tunnel. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 15 hören tiefer im Tunnel eine Frau singen.

Charaktere, die sich mindestens zwölf Meter in den Tunnel vorwagen, sehen Licht um eine Biegung schimmern.

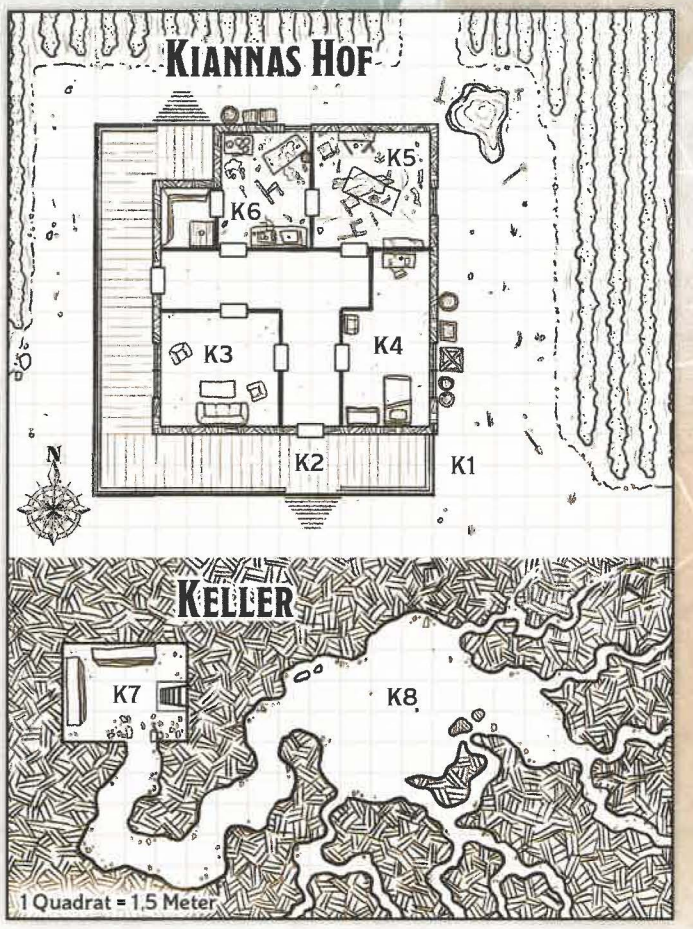
***Lied aus dem Tunnel:*** Wenn die Charaktere sich durch den Tunnel bewegen, wird der Gesang lauter. Die Charaktere erkennen ihn als Teil des *Lieds des Erwachens*, das sie in Versprechen gehört haben. Dieser Teil handelt von der Geschichte eines jungen Mannes namens Culley. Das Lied wurde nachlässig umgeschrieben: Hier ist Culley als Junge nicht ertrunken, sondern wurde von seiner besten Freundin gerettet.

## K8: Höhle

> Der Tunnel führt in eine Höhle mit Lehmboden und Laternenlicht. Hier wird die Quelle des Gestanks offenkundig: Ein Dutzend Leichen in Bauernkleidung liegen auf dem Boden. Die meisten Gliedmaßen wurden ihnen sauber abgetrennt und zu einem großen Haufen am anderen Ende der Höhle aufgeschichtet. In der Mitte der Höhle steht eine junge Frau und singt.

Die Leichen sind die verschwundenen Bauern der umliegenden Höfe – Kianna ausgenommen. Sie würden vom Seelenschüttler getötet und zerstückelt.

***Kianna:*** Die junge Frau ist Kianna (menschliche **Gemeine**, chaotisch neutral). Sie scheint sich in einem traumartigen Zustand zu befinden und hält lose ein Messer, doch ihre Augen sind nicht rot wie die der anderen Bauern. Kianna hört auf zu singen, sobald sie die Charaktere bemerkt, und sagt:




Karte 3.1: Kiannas Hof

„Bitte geht. Ihr solltet nicht hier sein." Falls die Charaktere mit Kianna sprechen, wechselt sie zwischen furchtsamem Flehen, sie mögen fortgehen, und der Aufforderung, zu bleiben und ihren Freund Culley zu treffen. Ihre Stimmung und ihr Verhalten wechseln übergangslos zwischen diesen beiden Varianten. Nutze die folgenden Punkte, um die Unterhaltung zu lenken:

- Kianna bestätigt, dass sie die Person ist, nach der die Abenteurergruppe sucht. Wird erwähnt, dass Tante Dellie die Charaktere geschickt hat, um sie zu finden, so reagiert Kianna betrübt.
- Froh wirkt sie dagegen, wenn sie erzählt, dass Culley endlich zu ihr zurückgekehrt ist, nachdem sie ihn im Wiegenlitzsee verloren hat. Es war so schön, seine Stimme wiederzuhören!
- Als Kianna Culleys Stimme hinter dem Keller gehört hat, grub sie und fand diese Höhle.
- Etwas ist mit den Bauern geschehen, als sie die Höhle betraten. Danach taten sie, was immer Culley ihnen sagte – sie verletzten einander und markierten die Häuser derer, die den Keller besucht hatten, mit einem *X*.
- Wenn Kianna nach Culley gefragt wird, sagt sie traurig, ihr Freund sei vor langer Zeit ertrunken – und wird dann fröhlich und behauptet, er wäre doch nicht ertrunken, weil sie ihn gerettet hätte. Er wäre lange fort gewesen, nun aber endlich zurückgekehrt.
- Wenn sie gefragt wird, wo Culley jetzt ist, sagt sie furchtsam, er schlafe gerade, nachdem er gegessen habe. Sie glaubt, dass ihr Lied ihn beruhige, aber sie ist müde.

Im Gespräch bemerken Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, dass Kianna stets zum Haufen von Gliedmaßen blickt, wenn sie froh von Culley spricht.

Fordern die Charaktere Kianna auf, mit ihnen zu kommen, wirkt sie verstört und sagt, dass das nicht gehe. Wenn sie dazu gezwungen wird oder die Charaktere den Haufen von Gliedmaßen untersuchen, erwacht der Seelenschüttler.

***Seelenschüttler:*** Wenn die Charaktere versuchen, den Bereich zu verlassen, oder sich am Gliedmaßenhaufen zu schaffen machen, bewegt der Haufen sich plötzlich und gibt sich als Untoter zu erkennen, der nur aus Armen und Händen besteht. Es handelt sich um einen **Seelenschüttler** (am Ende dieses Abenteuers beschrieben). Diese Kreatur verfügt über einen Teil der Erinnerungen von Kiannas Freund Culley, hat diese aber pervertiert, weil sie Kianna kontrollieren, ihre Schuldgefühle manipulieren und sie benutzen will, um weitere Opfer anzulocken. Wenn der Seelenschüttler sich zeigt, zielt er telepathisch auf einen der Charaktere und flüstert Dinge wie „Komm, spiel mit uns!", „Bist du einsam?" und „Sei für immer bei uns!", wenn er angreift. Er könnte auch Sätze aus dem Bereich „Zersplitterte Seele" des Abenteuerhintergrunds sagen.

Sobald der Seelenschüttler erwacht, ruft er die Bauern unter seiner Kontrolle herbei, sofern sich diese noch in Bereich K6 befinden. Die vier Bauern (mit den Spielwerten von **Kultisten**) treffen nach zwei Runden ein.

Kianna ist verwirrt und entsetzt und nimmt nicht am Kampf teil.

# Abschluss

Wenn der Seelenschüttler besiegt ist, stehen die Hofbewohner nicht mehr in seinem Bann.

## Kiannas Geschichte

Nachdem der Seelenschüttler zerstört wurde, bricht Kianna bewusstlos zusammen. Charaktere, die sie untersuchen und einen SG-14-Weisheitswurf (Heilkunde) bestehen, erkennen, dass Kianna unter Schlafmangel leidet und von der merkwürdigen Kreatur gequält wurde. Sie erwacht nach einer Stunde und kann sich nicht erinnern, was in den letzten Tagen geschehen ist, nur an seltsame Hände und bedrohliche Worte, die von der Stimme ihres toten Freundes Culley gesprochen wurden. Kianna erzählt, dass sie sich die Schuld am Tode Culleys im Wiegenlitzsee gibt. Als sie seine Stimme hörte, dachte sie, die Götter würden ihr eine Chance geben, alles wieder gutzumachen. Nun will sie nur noch nach Versprechen zurückkehren.

Wird sie nach ihren Bildern in den Bereichen K3 oder K4 gefragt oder werden sie ihr gezeigt, erinnert sie sich nicht daran, sie gemalt zu haben, obwohl sie eindeutig ihr Stil sind. Charaktere, die einen SG-18-Weisheitswurf (Motiv erkennen oder Heilkunde) bestehen, erkennen, dass Kianna zwar nicht mehr unter übernatürlichen Effekten leidet, von den Ereignissen aber möglicherweise tiefer betroffen ist, als ihr klar ist.

## Geschichte der Bauern

Wenn die Bauern überlebt haben, verschwindet die rote Farbe aus ihren Augen, sobald der Seelenschüttler zerstört ist, und sie danken den Charakteren für ihre Rettung. Leben sie nicht mehr, treffen dafür ein oder zwei Bauern von den Feldern beim Bauernhof ein – vielleicht mit Künder Ward.

Die Bauern erinnern sich nur bruchstückhaft an die vergangenen Tage. Das Letzte, was ihnen deutlich im Gedächtnis geblieben ist, sind ihre Vorbereitungen auf die Reise zum Fest des Erwachens in Versprechen. Sie berichten, dass Kianna sich merkwürdig verhalten habe und zunehmend überzeugt gewesen sei, dass ihr toter Freund mit ihr gesprochen habe. Außerdem können sie Details zu den Hintergründen des Abenteuers und über den Wiegenlitzsee erzählen, wenn sie danach gefragt werden.

Die Bauern können die Charaktere zwar nicht mit Geld belohnen, schenken ihnen aber *Hewards praktischen Rucksack*, den sie in einem Schuppen beim Werkzeug gelagert hatten. Der erste Charakter, der den Sack öffnet, stellt fest, dass eine **krabbelnde Klaue** hineingeraten ist und nicht wieder herausgefunden hat. Sobald sie bemerkt wird, versucht sie zu entkommen.


Kianna

Wenn Künder Ward die Abenteurergruppe begleitet hat, bleibt er bei den Bauern, um ihnen entweder wieder auf die Beine oder aber dabei zu helfen, zu Onkel Polders Gemeinschaft zu stoßen.

### Zurück nach Versprechen

Wenn Dame Dre die Charaktere begleitet hat, haben sie und die Pferde mittlerweile den Wagen aus dem Senkloch gezogen und warten auf die Charaktere.

Wenn die Charaktere nach Versprechen zurückkehren, ist Tante Dellie außer sich vor Freude, dass Kianna wohlauf ist, oder bricht in Tränen aus, wenn ihre Patentochter ein bitteres Ende gefunden hat. Jedenfalls ist sie den Charakteren dankbar, die Wahrheit herausgefunden und die Gefahr durch den Seelenschüttler gebannt zu haben. Wenn die Charaktere den Seelenschüttler besiegt haben, erzählt sie, dass die bezauberten Bauern in der Stadt wieder zu sich gekommen sind. Tante Dellie belohnt die Charaktere mit der versprochenen Bezahlung und bietet ihnen an, sie mit dem Boot hinzubringen, wo sie wollen.

## Ortslexikon: Götterodem

Vor Generationen wurde ein Land von Feinden geplündert, deren Namen längst vergessen sind. Fünf Götter taten sich zusammen, um so viele belagerte Einwohner wie möglich zu retten und in eine neue Heimat zu bringen. Die Geretteten nannten das neue Land Götterodem – zu Ehren jener Gottheiten, die sie über ein riesiges Meer in ein neues Leben gebracht hatten. Sie schlossen sich zu starken Gemeinschaften zusammen, um sich vor künftigen Gefahren zu schützen. Die Generationen erzählten sich die Geschichte ihrer Vergangenheit, des fernen Landes ihrer Ahnen und des unerfüllten Versprechens eines Wiedersehens mit diesen in einem verlorenen Land.

In Götterodem gehen Gefahr und Schönheit Hand in Hand. An der Südküste auf den schlammigen Nachtwasserinseln voller Monster leben eng verbundene Gemeinschaften in bunten Pfahlbauten. Auf dem Festland befindet sich die Stadt Versprechen mit ihren bunten Gebäuden und ihrem blühenden Handel in der Nachtwasserbucht. Nördlich davon durchzieht ein fruchtbares Band aus dunkelroter Erde die Wälder und Niederungen, das schlicht als „das Band" bekannt ist und üppige Ernten abwirft. Jenseits davon beginnt ein tückische Land, „Ratsch" genannt. Vielleicht ist es der Schlüssel zur Zukunft von Götterodem.

Jedes Jahr füllen sich die Straßen von Versprechen beim Fest des Erwachens, bei dem es um die Geschichte und die Gegenwart von Götterodem geht. Doch der Überlebenskampf wird immer härter, denn mit dem Land stimmt etwas nicht, und die Monster werden immer zahlreicher. Warum das Land sich gegen seine Leute wendet, ist den Leuten in Götterodem schleierhaft, und die Götter schweigen sich darüber aus.

### Merkmale von Götterodem

Wer Götterodem kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Götterodem ist für seine kooperativen landwirtschaftlichen Gemeinden und die Bedeutung der mündlichen Überlieferungen bekannt.

**Einwohner:** Die Leute in Götterodem haben Hautfarben von kupfrigem Mittelbraun bis Ebenholzschwarz, die meisten haben dunkelbraunes krauses Haar. Nicht-Menschen und Menschen aus andere Landen sind hier selten und leben überwiegend in Versprechen.

**Sprachen:** Die Leute von Götterodem sprechen ihre eigene Sprache, bekannt als Götterzunge, außerdem die Gemeinsprache.

### Besondere Orte

Götterodem grenzt an die tückischen Gewässer der Nachtwasserbucht und den gefährlichen Landstrich des Ratschs.

#### Nachtwasserinseln

Die Nachtwasserinseln erheben sich aus der lehmigen Bucht, von der sie auch ihren Namen erhalten haben. Die Bewohner bleiben überwiegend unter sich, doch ihre auf Pfählen errichteten Häuser, welche sie vor Überflutung bewahren, sind von weitem sichtbar. Jedes ist strahlend bunt bemalt, nicht nur zu Ehren der Götter, sondern auch, um die Monster der Bucht fernzuhalten – Riesenkrokodile, modernde Schlurfer und grüne Vetteln.

Obwohl jede Insel ihre kulturellen und wirtschaftlichen Eigenheiten hat, sind sie alle durch ganze Flotten von Booten mit flachen Kielen verbunden, deren Kapitäne auch Wasserläufer genannt werden.

#### Band und Ratsch

Der als Band bekannte Bereich fruchtbaren roten Bodens durchschneidet breit die graubraune Ebene, welche sich vom Wasser bis zum Land Ratsch zieht. Die meisten Einwohner des Bands leben auf kleinen Familienhöfen und sind durch Pakte miteinander verbunden – Allianzen mit gemeinsamen Interessen, anhand derer sie sich ihre Ressourcen teilen.

Leider büßt das Band von Jahr zu Jahr an Fruchtbarkeit ein, und niemand in Götterodem kennt den Grund. Immer mehr Bewohner ziehen notgedrungen in das fruchtbare, aber gefährliche Land Ratsch. Doch hier sehen die Bauern sich von gigantischen Kojoten, Landhaien und weiteren Gefahren bedroht. Es gibt Gerüchte über seltsame Magie, die sich ohne Warnung manifestiert, zu Wetterkapriolen führt und den Boden umformt. Manche halten diese Effekte für uralte Magie, die auf das Land wirkt, oder für den Willen der ursprünglichen Götter des Landes.

#### Versprechen

Die Stadt Versprechen liegt dort, wo das Band an die Nachtwasserbucht grenzt. In ihren bunten zweistöckigen Gebäuden an den gepflasterten Straßen sind Tempel des Bundes, Lagerhäuser, Gelehrtenzirkel und mehr untergebracht. Außerdem findet in Versprechen das alljährliche Fest des Erwachens statt, bei dem sich die Leute aus ganz Götterodem treffen. Die Festteilnehmer handeln mit ihren Waren, erleben ihre gemeinsame Geschichte durch den Ruf-Antwort-Gesang beim *Lied des Erwachens* und legen regionale Konflikte beim alljährlichen Gipfel bei, der einfach als „das Treffen" bezeichnet wird und bei dem gerissene Händler und mächtige Pakte versuchen, ihren Einfluss geltend zu machen.

## Das Leben in Götterodem

Wer in Götterodem lebt oder dort reist, versteht die Wahrheiten, die dem Leben in diesem Land zugrunde liegen.

### Gemeinschaft und Konsens

Jede Gemeinschaft in Götterodem verwaltet sich selbst. Konflikte zwischen ihnen und in einzelnen Regionen werden beim alljährlichen Treffen beigelegt. Dieses findet beim Fest des Erwachens in Versprechen statt, und die Anführer der Gemeinschaften streben für jedes Problem Mehrheitsbeschlüsse an. Das Treffen ist erst vorüber, wenn alle Themen besprochen wurden oder aber die Hälfte der Teilnehmer gegangen ist.

Verbrechen sind in Götterodem selten, und es wird angestrebt, die Opfer zu entschädigen. Wie dies zu geschehen hat, wird von Gruppen entschieden, die als Sieben bekannt sind – jeweils sieben Leute, die gerade „griffbereit" sind, wenn Anschuldigungen kriminellen Verhaltens vorgebracht werden, die aber selbst nicht vom Ergebnis der Entscheidung betroffen sind. Bei besonders schlimmen Verbrechen werden die Täter in unbewohnte Landstriche verbannt, dürfen jedoch jährlich zum Treffen reisen und versuchen, sich mit der Gemeinschaft auszusöhnen.

### Geschichte der Götter

Der Einfluss der Gottheiten, die Götterodem einst gegründet haben, wird in den Geschichten des Bundes abgebildet – Strophen des *Lieds des Erwachens* künden von vergangenen Taten der Götter und von Zeichen ihres gegenwärtigen Wirkens. Die strahlenden Farben der Häuser in der ganzen Region huldigen jeweils einem Gott des Bundes, und viele Leute tragen Glücksbringer, um den Schutz ihrer Lieblingsgottheit zu erwirken.

### Künder und Bund

Die Künder des Bundes sind die Tempeldiener der Gottheiten von Götterodem. Ihre Aufgabe ist es, die Anbetung des Götterbundes zu fördern und das *Lied des Erwachens* als lebendige Geschichte des Landes zu pflegen. Sie reisen reihum durch Götterodem, hören von Ereignissen, die lokal Furore gemacht haben und dem *Lied des Erwachens* hinzugefügt werden könnten, erzählen Geschichten aus anderen Regionen und fordern die Leute auf, sich ein Beispiel an den Göttern des Bundes zu nehmen.

Der Bund ist ein Pantheon aus Gottheiten mit besonderem Interesse an Götterodem. Sie haben unterschiedliche Gesinnungen und Interessen. Die Ausarbeitung dieses lokalen Pantheons ist dir überlassen: Es könnte Götter umfassen, die zu deiner Kampagnenwelt passen, oder Gottheiten, die es nur in Götterodem gibt.

### Gemeinsame Geschichten

Geschichten sind der Klebstoff, der Götterodem eint und seine Leute mit ihren Ahnen verbindet, die das Land mitgeformt haben und deren Traditionen und Religionen allen nachfolgenden Generationen vermittelt wurden. Die meisten Leute hier eröffnen Gespräche mit „Leiht mir Euer Ohr" oder „Sprecht wahr", bevor sie Geschichten austauschen – je packender, desto besser. Manchmal kommt es natürlich zu Übertreibungen, doch die Leute von Götterodem glauben, dass in jeder Geschichte ein Körnchen Wahrheit schlummert, und kunstvolle Prahlereien werden weithin geschätzt.

In den Gemeinschaften werden abends am Feuer bei gegrilltem Kaninchen oder Schwein, Löffelbrot, Maisbrot, Reis oder Garneleneintopf Geschichten aller Art erzählt. Besonders packende Geschichten werden oft Teil der geflochtenen Geschichtenkörbe auf den Nachtwasserinseln oder der Patchwork-Arbeiten von Familien im Band, die dann als unschätzbare Erbstücke um jeden Preis beschützt werden. Die außergewöhnlichsten Geschichten werden sogar in die Lieder der Künder des Bundes aufgenommen. Wird eine Geschichte dazu auserkoren, so ist dies eine hohe Ehre, und dem so Ausgezeichneten fällt es deutlich leichter, Allianzen zu schmieden und zu Abenteuern eingeladen zu werden.

### Namen

Die meisten Leute in Götterodem tragen nur einen Namen – oft einen Spitzname aus ihrer Jugend anstatt des Namens, den sie von den Eltern erhalten haben. Meist wird ein Ehrentitel vorangestellt, der sich auf ihr Alter, ihren Beruf oder ihr Ansehen in der Gemeinschaft bezieht. Wer dazu zu jung ist, kann ohne Ehrentitel angeredet werden, wobei Fremde gut daran tun, dennoch einen zu verwenden, um ihren Respekt zu bezeugen – Herr, Frau, Vetter und dergleichen. Es folgen einige Beispiele verbreiteter Namen in Götterodem:

**Weiblich:** Aba, Bilah, Diya, Emiline, Essie, Sukie
**Männlich:** Cato, Ellis, Kumber, Mobe, Suffran, Sogo
**Geschlechtsneutral:** Deland, Holston, Junu, Badel, Winter
**Nachnamen:** Götterfreund, Graustrand, Hügelkupp, Lankin, Flussau

## Legenden von Götterodem

Die meisten Leute in Götterodem beten einen oder mehrere der Götter des Bundes an, der die ersten Leute in dieses neue Land gebracht hat. Seither haben diese Gottheiten über Generationen hinweg gemeinsam als Wächter Götterodems fungiert. Erst in letzter Zeit arbeiten sie unabhängig voneinander daran, ihre eigenen Anhänger zu rekrutieren und zu belohnen. Die Mitglieder des Bundes haben aus jüngsten, nur ihnen bekannten Prophezeiungen erfahren, dass das Blut einer Gottheit erforderlich ist, um den Boden im Band zu heilen und Hungersnöte in Götterodem zu verhindern. Daraufhin sind die Götter aktiver geworden, um ihre Macht zu steigern und zu vermeiden, dass sie dieses Opfer bringen müssen.

## Abenteuer in Götterodem

In der Tabelle „Abenteuer in Götterodem" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Götterodem

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Ein Rudel Riesenkojoten (**Schreckenswölfe**) wagt sich weit in den Ratsch vor und bedroht die Ernten im Band. Der Anführer ist ein besonders bösartiges Exemplar mit rotem Fell. Die Charaktere werden angeheuert, um der Gefahr ein Ende zu machen. |
| 2 | Der Wasserspiegel des Wiegenlitzsees sinkt, und es kommt ein Spukhaus zum Vorschein, in dem ein langgliedriges Phantom haust. Dieses hält seine Geisterfamilie gefangen. Die Charaktere erhalten eine geheimnisvolle Botschaft, in der sie angefleht werden, die gefangenen Seelen zu befreien. |
| 3 | Der **Geist** einer Frau sucht die Charaktere auf. Sie behauptet, ihr tragisches Leben und ihr noch tragischerer Tod sei von den Leuten in Versprechen absichtlich aus dem *Lied des Erwachens* getilgt worden. Sie kann erst ruhen, wenn ihre Geschichte wieder aufgenommen wird. |
| 4 | Die Charaktere entdecken einen verlorenen Teil des *Lieds des Erwachens*, aus dem hervorgeht, wie sich die Fruchtbarkeit im Band wiederherstellen lässt: mit dem Blut eines der Götter des Bundes. Ein Gott reagiert auf diese Entdeckung in der Hoffnung, die Information entweder zu unterdrücken oder entsprechend zu handeln. |

## Charaktere aus Götterodem

Wenn die Spieler Charaktere erstellen wollen, die aus Götterodem stammen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Wer in deiner Familie wurde im *Lied des Erwachens* verewigt?** Warum liebst oder hasst du es, dass deine Familie mit dem regionalen Gedächtnis verbunden ist? Enthält das Lied die Wahrheit? Glaubst du, dass auch du darin verewigt werden wirst?

**Hast du eine Erntezeit mit jeder Menge Monster im Ratsch verbracht?** Wie hast du auf die Bedrohungen in der Region reagiert? Bist du Gefahr gelaufen, dort jemanden zu verlieren, an dem dir liegt?

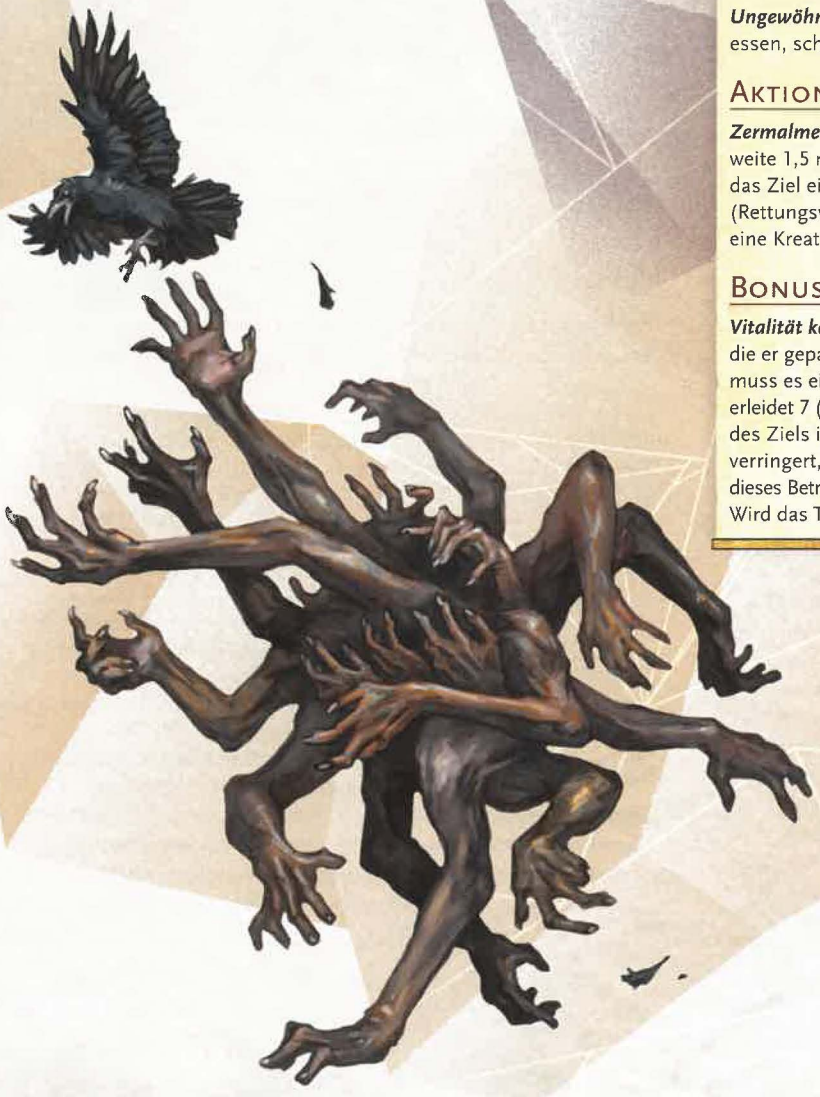
**Fühlst du dich den Göttern des Bundes nahe?** Warum spürst du diese Verbindung? Wie verehrst du diese Gottheiten oder interagierst anderweitig mit ihnen?

# Seelenschüttler

Ein Seelenschüttler ist eine einzige Masse greifender menschlicher Extremitäten, besessen davon, sich Leichen zu verschaffen und Körperteile zu sammeln. Diese albtraumhafte Kreatur erhebt sich aus grässlichen Sammlungen abgetrennter Gliedmaßen, die nekromantischen Energien ausgesetzt waren, oder aus zahlreichen kriechenden Klauen, wenn diese sich zusammentun.

Die meisten Opfer des Seelenschüttlers werden ihrer Lebenskraft beraubt und von den vielen Armen zerrissen. Wenn der Seelenschüttler jedoch jemanden mit empfänglichem Gemüt findet, versucht er, diese Person zu bezaubern, um sie dann als Köder für weitere Opfer zu benutzen.

Wird er besiegt, löst der Seelenschüttler sich in diverse belebte und bewegliche Gliedmaßen auf. Diese gilt es zu zerstören, um den Schrecken endgültig zu besiegen. Entkommt mehr als eine dieser Extremitäten, ersteht der Seelenschüttler innerhalb einiger Tage neu und beginnt wieder zu jagen.



TOM BAGLEY

## Seelenschüttler

*Großer Untoter, normalerweise chaotisch böse*

**Rüstungsklasse** 13 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 76 (8W10+32)
**Bewegungsrate** 6 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 (+5) | 8 (–1) | 18 (+4) | 8 (–1) | 11 (+0) | 14 (+2) |

**Schadensresistenzen** Nekrotisch
**Schadensimmunitäten** Gift
**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
**Sinne** Blindsicht 18 m (blind außerhalb des Radius), Passive Wahrnehmung 10
**Sprachen** Telepathie auf 18 m
**Herausforderungsgrad** 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

***Fesselnder Köder (1-mal täglich):*** Der Seelenschüttler kann den Zauber *Geas* wirken. Er benötigt dazu keine Zauberkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 12).

***Rekonstruktion:*** Wenn die Trefferpunkte des Seelenschüttlers auf 0 verringert werden, explodiert er in 7 (1W4+5) **kriechende Klauen**. Wenn mindestens zwei kriechende Klauen nach 6 (1W12) Tagen noch lebendig sind, teleportieren sie zum Sterbeort des Seelenschüttlers und verschmelzen miteinander. Daraufhin ersteht der Seelenschüttler wieder auf und erhält alle seine Trefferpunkte zurück.

***Ungewöhnliche Natur:*** Der Seelenschüttler muss nicht atmen, essen, schlafen oder trinken.

### Aktionen

***Zermalmender Griff:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +7 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 15). Der Seelenschüttler kann so nur jeweils eine Kreatur packen.

### Bonusaktionen

***Vitalität konsumieren:*** Der Seelenschüttler zielt auf eine Kreatur, die er gepackt hält. Wenn das Ziel kein Konstrukt oder Untoter ist, muss es einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 7 (2W6) nekrotischen Schaden. Das Trefferpunktemaximum des Ziels ist um den Betrag des erlittenen nekrotischen Schadens verringert, und der Seelenschüttler gewinnt Trefferpunkte in Höhe dieses Betrags. Es bleibt verringert, bis das Ziel eine lange Rast beendet. Wird das Trefferpunktemaximum auf 0 verringert, stirbt das Ziel.

# DER UNHOLD DER TIEFENMINE

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 4. STUFE

EIN TÖDLICHER MAGISCHER FLUCH, DER SERENO, fordert Opfer in den trockenen Grenzlanden um die Stadt San Citlán. Nach einer Begegnung mit einer Gesetzlosen im Dorf Milpazul erfahren die Charaktere, dass der Ursprung des Fluchs ein Tlacatecolo ist – ein gestaltwandelnder Unhold. Aus Angst um die Leute unter ihrem Schutz schickt die Gesetzlose die Charaktere in die Geisterstadt Tiefe und deren verlassene Mine. Dort – so glaubt sie – lauert die Kreatur.

Beim Erkunden der Mine stoßen die Charaktere auf eine Verbindung zu einer bescheidenen Unterkunft in der Stadt San Citlán. Dort wiederum erfahren sie, dass der Tlacatecolo einen sorgenbeladenen jungen Mann namens Serapio kontrolliert. Inmitten eines Fests, das als die Nacht der Unvergessenen bekannt ist, müssen die Charaktere Serapio finden, sich dem Bösen in ihm stellen und es vernichten, wenn sie können.

## HINTERGRUND

Vor zwanzig Jahren ging der ehrgeizige Zauberer Orencio in San Citlán einen Handel mit dem Dämonenfürsten Pazuzu ein, um magische Macht zu erlangen – eine Übereinkunft, die viele andere Vertreter von Orencios Zunft das Leben kostete. Monate später fand Orencios Partnerin Rosa Beweise für die unheiligen Eide, die er geschworen hatte. Sie enthüllte seine Verbrechen und wurde Zeugin seiner Hinrichtung.

Nach seinem Tod verhandelte Orencio erneut mit Pazuzu, diesmal, um ewigem Leid zu entgehen. Der Dämonenfürst erlaubte es Orencio, an seinem Hof zu bleiben und ihm zu dienen. Im Austausch wollte er die Seele seines Erstgeborenen, die geholt werden sollte, sobald das Kind ein Alter von zwanzig Jahren erreichen würde. Der Zauberer stimmte zu, im Glauben daran, keine Kinder zu haben. Er ahnte nicht, dass Rosa ein paar Monate nach seinem Tod seinen Sohn Serapio zur Welt gebracht hatte.

Da Serapios zwanzigster Geburtstag nun immer näher rückt, beginnt Pazuzus Macht, den jungen Mann zu verschlingen. Während er auf Serapios endgültigen Sturz in die Verderbnis wartet, hat der Dämonenfürst einen treuen Anhänger namens Itzmin del Prado entsandt, um auf den Jugendlichen aufzupassen. Itzmin arbeitet daran, Serapio davon zu überzeugen, Pazuzus Macht anzunehmen, um im Gegenzug von jenem Leiden befreit zu werden, das den jungen Mann in einen Unhold verwandelt hat. Serapio klammert sich an seine Menschlichkeit, ohne sich bewusst zu sein, dass er eine Rolle in Itzmins Plänen spielt, einen Fluch über San Citlán zu bringen.

## LEITFADEN ZUR AUSSPRACHE

In Citlanés – jener Sprache, die neben der Gemeinsprache in der Region um San Citlán gesprochen wird – weisen Vokale mit Akut (´) auf die Betonung ihrer Silbe hin. Der Buchstabe *ñ* klingt wie *nj* in *Banjo*, *ch* hingegen wird wie der Zischlaut in *Matsch* ausgesprochen. Die Tabelle „Aussprache in San Citlán" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

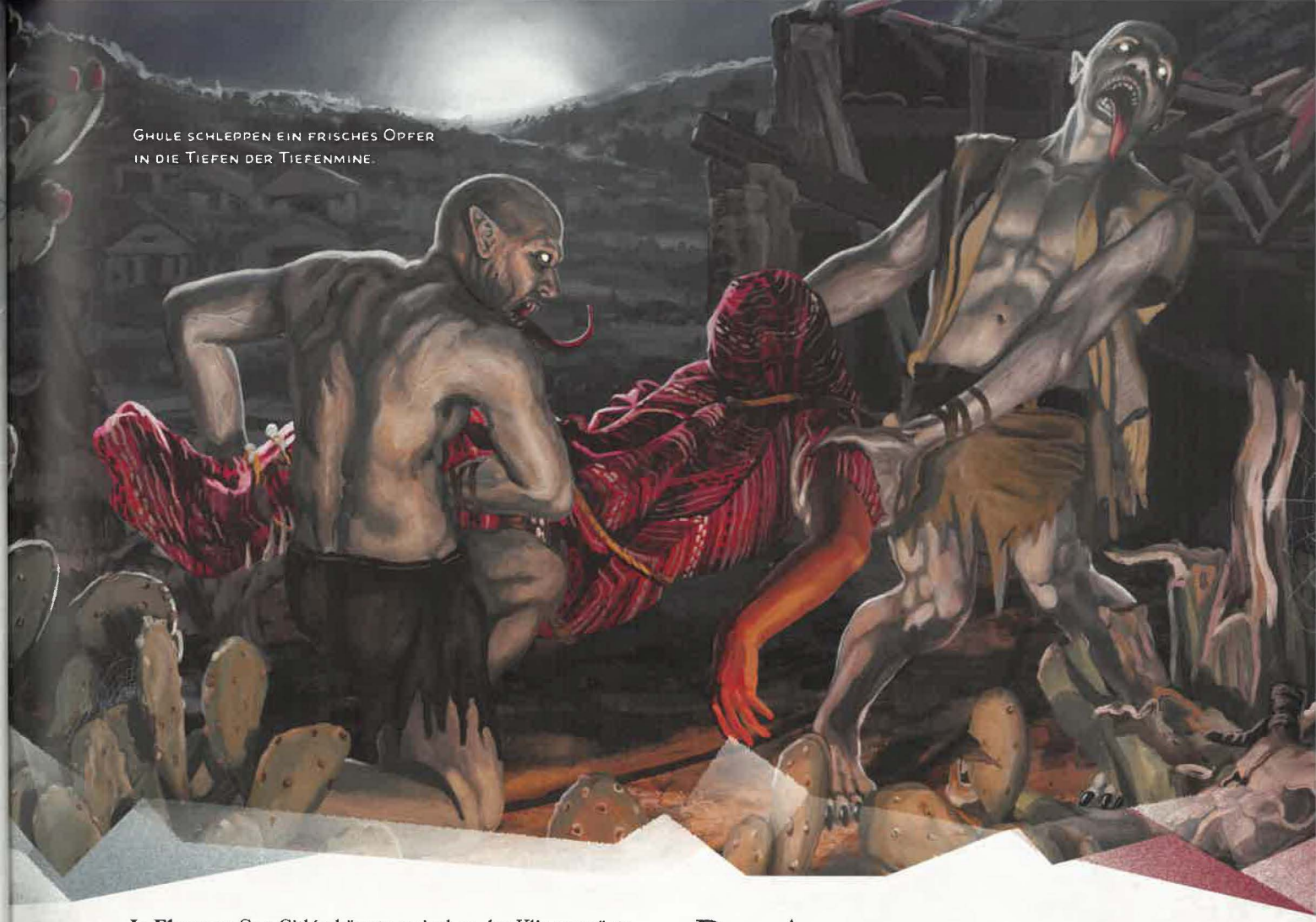
### AUSSPRACHE IN SAN CITLÁN

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Doña Estela | Doh-nja Ehs-TE-la |
| Doña Rosa | Doh-nja ROH-sa |
| Evaristo | E-vah-RIHS-toh |
| Itzmin del Prado | ITZ-min del PRA-doh |
| Los Gavilanes | Los Gah-vi-LAHN-es |
| Milpazul | Mil-PAH-sul |
| Olvidado | Ohl-vi-DAH-doh |
| Orencio | Oh-REN-zi-oh |
| Paloma | Pah-LOH-mah |
| Rufina | Ru-FI-nah |
| San Citlán | San Si-TLAHN |
| Serapio | Se-RAH-pih-oh |
| Sereno | Se-RE-noh |
| Teocín | Te-oh-SIHN |
| Tlacatecolo | Tlah-kah-tih-KOH-loh |

## ABENTEUER UND KAMPAGNENWELT

San Citlán und seine Grenzgebiete können in jeder Kampagnenwelt auftauchen. Im Folgenden findest du Vorschläge, um das Abenteuer in eine größere Welt einzufügen:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen nur wenige Reisestunden von Milpazul entfernt in der Nähe der Ruisenor-Gipfel ein. Du kannst den Abschnitt „Ortslexikon: San Citlán" am Ende dieses Abenteuers als Ausgangspunkt nutzen, um die Region nach Bedarf zu beschreiben.



Ghule schleppen ein frisches Opfer in die Tiefen der Tiefenmine.

**In Eberron:** San Citlán könnte zwischen der Klingenwüste und dem Endweltgebirge im Osten von Khorvaire auftauchen. An diesem Standort gibt es angesichts der Nähe zu Valenar und den Talentaebenen eventuell mehr Elfen und Dinosaurier.

**In den Vergessenen Reichen:** Dieses Abenteuer könnte problemlos am Rand der Anauroch spielen, potenziell entweder entlang der Graumantel- oder der Wüstenschlundberge. Die Länder östlich von Tethyr oder die Bergregionen von Chessenta könnten diese zerklüftete Region ebenfalls beherbergen.

## Charakteraufhänger

Denke an die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in den Plot des Abenteuers einzubinden:

**Die Rückkehr der Toten:** Die Charaktere sind auf dem Weg nach San Citlán, um das Essen, die Umzüge und die Feierlichkeiten anlässlich der Nacht der Unvergessenen zu genießen (siehe den nebenstehenden Textkasten) – und vielleicht um in Kontakt mit einem verstorbenen Ahnen oder geliebten Menschen zu treten.

**Heilung der Seuche:** Die Freundin eines Freundes der Charaktere lebt im Dorf Milpazul. Diese Bekannte schreibt ihnen und bittet sie um Hilfe: Eine Welle seltsamer Krankheitsfälle und Unholdangriffe, deren Ursache es nachzuspüren gilt, sucht ihre Gemeinde heim.

# Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt kurz vor dem Dorf Milpazul, einer winzigen Gemeinde, die nur wenige Reisestunden von der Stadt San Citlán entfernt liegt.

Sobald die Spieler bereit sind, beschreibst du, wie sich die Charaktere dem Dorf nähern. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Wolken ziehen rasch über euch hinweg und Staub wirbelt über die Straße zum Dorf Milpazul, das auf einem Hügel mit Blick auf ein weitläufiges, trockenes Tal liegt. Die Straße endet an einem hölzernen Torbogen in einer niedrigen Steinmauer, die den Großteil der Siedlung umgibt. Als ihr euch nähert, gibt ein Mann zu Pferd seinem Reittier die Sporen und verschwindet im Dorf.

Die Charaktere nähern sich Milpazul zur selben Zeit wie eine Gruppe von Kopfgeldjägern, die nach der Gesetzlosen Paloma suchen. Der Mann zu Pferd ist der Späher der Gruppe. Als er die Charaktere sieht, nimmt er an, sie wären entweder eine rivalisierende Bande von Kopfgeldjägern oder Palomas Banditen-Verbündete. Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 12 fällt auf, dass auf der anderen Seite des Dorfs eine Staubwolke aufsteigt. Wahrscheinlich kommt also noch eine andere Gruppe in die Gemeinde.

### Die Nacht der Unvergessenen

Das Ende dieses Abenteuers findet während einer stadtweiten Feier statt: der Nacht der Unvergessenen, während der die Verstorbenen ihre Lieben besuchen. Etabliere das Festival schon im Voraus, falls die Charaktere noch nicht davon gehört haben. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere nur etwa einen Tag brauchen, um von Milpazul nach San Citlán zu gelangen. Wenn du mehr Zeit hinzufügst oder wenn die Charaktere nach den Ereignissen in Milpazul oder der Tiefenmine eine lange Rast brauchen, passt du den Kalender entsprechend an. Ganz egal, was auch passiert: Die Charaktere kommen in San Citlán an, während das Fest in vollem Gange ist – es dauert so lange, wie es für dich nötig ist.

## Überfall am Torbogen

Als die Charaktere den Torbogen vor dem Dorf erreichen, bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung), dass etwas nicht stimmt:

> Innerhalb der hüfthohen Dorfmauer umringt ein grobes Dutzend Häuser aus Holz und Lehm einen Brunnen. Ein verblasstes Schild hängt schief vom Torbogen. In blauer Farbe steht darauf: „Willkommen in Milpazul". Diesem freundlichen Gruß stehen die wütenden Stimmen und die Schmerzensschreie entgegen, die aus einem der Gebäude dringen.

Die Kopfgeldjäger haben mehrere der Dörfler angegriffen, als diese es wagten, ihre Absichten zu hinterfragen. Die anderen Bewohner haben sich in ihre Häuser zurückgezogen, während mehrere Wachen der Kopfgeldjäger einen Hinterhalt für jeden gelegt haben, der die Straße herunterkommt. Sie hocken verborgen hinter der Mauer beim Torbogen.

Ein Charakter, der nach Ärger Ausschau hält und einen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt, wie die Dörfler ängstlich aus ihren Häusern lugen. Ein Charakter, der bei dem Wurf mindestens eine 15 erzielt, hört auch die Geräusche von Bewegungen hinter der Mauern. Sobald die Charaktere näher kommen oder versuchen, sich vom Bogen zurückzuziehen, greifen die Kopfgeldjäger an:

> Sieben Gestalten tauchen hinter der Mauer auf und zielen mit Langbögen auf euch.
>
> „Verschwindet!", ruft eine von ihnen. „La Paloma bezahlt heute für ihre Verbrechen!" Ohne Zögern greifen sie an.

Sieben Kopfgeldjäger (verwende die Spielwerte für **Kundschafter**) schießen von hinter der hüfthohen Mauer auf die Charaktere. Dadurch haben die Angreifer Teildeckung, wenn sie jemanden auf der anderen Seite attackieren. Sie zücken Kurzschwerter, falls die Charaktere in den Nahkampf gehen. Sobald drei der Kopfgeldjäger am Boden liegen, ziehen sich die Überlebenden schnell zu **Reitpferden** in der Nähe zurück und fliehen aus dem Dorf.

Charaktere können von besiegten Kopfgeldjägern, die den Kampf überleben, etwas über Paloma und die Verbrechen hören, die man ihr zur Last legt (siehe Abschnitt „Mehr über Paloma erfahren"). Einer der Kopfgeldjäger, der während des Kampfs stirbt oder gefangen genommen wird, hat einen Steckbrief bei sich, der eine ernste, alte Frau mit dem Namen „Paloma" unter dem Porträt zeigt und eine Belohnung von 500 GM für ihre Gefangennahme verspricht.

# Willkommen in Milpazul

Sobald die Charaktere sich um die Kopfgeldjäger gekümmert haben, dankt eine Handvoll von Bewohnern ihnen für ihre Hilfe und heißt sie in Milpazul willkommen. Doch nicht alle sind begeistert. Einige Dörfler begegnen Abenteurern mit Misstrauen, da sie befürchten, dass sie nur noch mehr Ärger bringen.

## Das Dorf betreten

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere tiefer ins Dorf hineingehen:

> Ein Stück entfernt versorgt eine schlanke Gestalt die verwundeten Dorfbewohner, die ihr von Herzen dankbar zu sein scheinen. Als sich die Person nähert, stellt ihr fest, dass sie mehr als nur dünn ist: Sie ist ein Skelett in einem gelb-magentafarbenen Kleid, an dessen freiliegenden Halswirbeln viele bunte Perlenketten hängen.
>
> „Nach diesem Kampf seid Ihr bestimmt ganz ausgedörrt", sagt es. „Wie wäre es mit etwas zu trinken, Freunde? Es geht alles aufs Haus!"

Der Name des freundlichen Skeletts ist Rufina, und ihm gehört die Taverne im Dorf. Als Dank dafür, dass sie die Kopfgeldjäger beseitigt haben, lädt Rufina sie in die Taverne ein, um sich zu erfrischen und zu rasten. Gern hilft sie den Charakteren auch dabei, sich mit der Gegend vertraut zu machen.

### Rufina

Rufina war früher eine menschliche Frau, doch jetzt ist das Skelett ein Olvidado: eine verstorbene Person, die nach der Nacht der Unvergessenen zurückblieb. Rufina weiß nicht, warum der Übergang ins Jenseits nicht stattgefunden hat. Wesen wie Rufina sind ungewöhnlich, aber nicht völlig unbekannt in der Gegend, und das Skelett ist ein beliebtes Mitglied der Gemeinde. Rufina ist neutral gut und verwendet die Spielwerte für **Gemeine**. Allerdings ist Rufina untot und muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

Rufina hat Paloma im Keller der Taverne Zuflucht geboten. Nachdem Rufina die Fähigkeiten der Charaktere im Einsatz gesehen hat, fragt sich das Skelett, ob die Abenteurer vielleicht Paloma helfen könnten.

### Mehr über Paloma erfahren

Es ist zwar niemand bereit, über Palomas Aufenthaltsort zu sprechen, doch nach einem bestandenen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) verraten Rufina oder die anderen Dorfbewohner die folgenden Informationen über die sogenannte Gesetzlose:

- Paloma wird von den Armen als Heldin gefeiert. Ihre Bande überfällt die Anwesen und Karawanen korrupter Grundbesitzer und teilt den erbeuteten Reichtum mit Leuten, die ihn brauchen.
- Sie ist schon vor Jahren zum ersten Mal mit dem Gesetz aneinandergeraten, als sie fälschlicherweise eines Verbrechens beschuldigt wurde.
- Paloma und ihre Bande wurden kürzlich von jemandem oder etwas auf der Straße angegriffen. Der Großteil der Bande kam dabei ums Leben, doch Palomas Leiche war nicht unter den Opfern.

## Verfluchte Dorfbewohner

Während sie durch das Dorf gehen, fallen den Charakteren viele Bewohner auf, die in Ecken zusammengekauert in deckenartige Sarapes gehüllt sind. Obwohl es ein warmer, leicht bewölkter Tag ist, scheinen sie vor Kälte zu zittern. Sprechen die Charaktere Rufina darauf an, meint das Skelett, diese unglücklichen Leute hätten sich Sereno eingefangen: eine Krankheit, die offenbar von bitterkalten Winden verbreitet wird. Die Erkrankten reden viel von diesen Winden, die überwiegend nachts wehen, und Rufina warnt die Charaktere davor, nach Einbruch der Dunkelheit draußen zu bleiben. Niemand in Milpazul weiß, dass die Krankheit von Serapio ausgelöst wird, einem Jugendlichen, der sich in einen Tlacatecolo verwandelt hat und nachts auf die Jagd geht (ausführliche Informationen hierzu findest du am Ende dieses Abenteuers).

Ein Charakter, der einen Dorfbewohner mit Sereno untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder SG-14-Weisheitswurf (Heilkunde) besteht, stellt fest, dass Sereno keine Krankheit, sondern ein Fluch ist.

### Sereno

Sereno ist ein tödliches magisches Leiden, das seinen Opfern eine übernatürliche Kälte einflößt und sie schließlich tötet. Eine mit Sereno verfluchte Kreatur ist vergiftet, kann keine Trefferpunkte zurückgewinnen und muss am Ende jeder Stunde einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf ausführen, wobei sie bei einem gescheiterten Rettungswurf eine Erschöpfungsstufe erhält. Kreaturen bestehen den Rettungswurf automatisch, wenn sie sich im Sonnenlicht aufhalten. Sereno lässt sich durch jede Magie aufheben, die Gift oder Krankheiten beendet – zum Beispiel *Schwache Genesung* –, aber nur, wenn das Opfer direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

Sereno wird von einem heimtückischen, gestaltwandelnden Unhold verursacht, der als Tlacatecolo bekannt ist. Stirbt ein Tlacatecolo, der eine oder mehrere Kreaturen mit dem Fluch belegt hat, endet mit seinem Tod auch der Fluch auf seinen Opfern. Weitere Details findest du im Abschnitt „Tlacatecolo“ am Ende dieses Abenteuers.

## Pulquería

Die Front von Rufinas Taverne ist übersät mit Bildern von vermissten Personen und Hilfegesuchen. Bei dem Lokal handelt es sich um eine *Pulquería*, was sich auf ein örtliches Getränk bezieht, das Pulque heißt.

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere die Taverne betreten:

> Wandgemälde in der Pulquería zeigen eine Reihe bewaffneter Auseinandersetzungen, bei denen die Einheimischen am Ende den Sieg feiern. Auf einem von Kerzen beleuchtetem Altar hinter dem Tresen steht das gemalte Porträt einer älteren Frau, das von gelben Ringelblumen und Opfergaben in Form von Getränken und Kaktusfrüchten umgeben ist.
>
> Zwei Zwerge, die an einem der drei Tische in der Pulquería sitzen, werfen euch neugierige Blicke zu.

Die Zwerge sind Revolutionäre (**Veteranen**), die sich in der Taverne herumdrücken, um Paloma zu schützen. Sie greifen die Charaktere nicht an, es sei denn, Paloma oder Rufina werden bedroht.

Rufina bietet den Charakteren Pulque an, ein alkoholisches Getränk aus vergorenem Agavensaft – und zugleich das einzige Getränk, an dessen Herstellung sich Rufina erinnert. Zudem bietet der Olvidado allen hungrigen Charakteren auch Kaktus, Bohnen und Tortillas an. Es gibt sogar ein freies Zimmer, falls jemand rasten muss.



Paloma



Serapio

Charaktere, die mit Rufina plaudern, erfahren Folgendes:

- Die Wandgemälde stammen von Rufina und stellen eine Abstraktion der Geschichte von San Citlán dar (sie wird ausführlich im Abschnitt „San Citlán" am Ende dieses Abenteuers beschrieben).
- Der Altar hinter der Theke ist eine *Ofrenda*, ein Denkmal, das geschaffen wurde, um im Zuge der Feierlichkeiten während der Nacht der Unvergessenen mit den Toten in Kontakt zu treten. Das Fest wird in den nächsten Tagen beginnen und dann mehrere Nächte andauern. Diese Ofrenda ist Rufinas verstorbener Tochter Carmen gewidmet.

## Begegnung mit Paloma

Als die Unterhaltung verstummt, kommt Paloma aus einer Tür, die zum Keller führt, und tritt an die Charaktere heran. Sie ist in einen Rebozo gewickelt und leidet an Sereno mit drei Erschöpfungsstufen. Drohen die Charaktere, sie wegen des Kopfgelds festzunehmen, eilen die zwergischen **Veteranen** herbei, um Paloma zu beschützen, und Rufina warnt die Charaktere, dass sich nicht nur die Dorfbewohner, sondern die Bevölkerung der gesamten Region gegen sich aufbringen, falls sie damit Ernst machen.

### Paloma

Paloma (chaotisch gut, Gnomen-**Assassine**) führt eine Bande von Revolutionären in den Grenzgebieten um San Citlán an. Sie wurde fälschlicherweise des Viehdiebstahls beschuldigt, wehrte sich gegen die ungerechtfertigte Festnahme und wurde daraufhin wegen versuchten Mordes angeklagt. Sie floh in die Indigo-Wüste und schloss sich einer Bande von Gesetzlosen an. Rasch stieg sie in deren Rängen auf, um ihre Anführerin zu werden. Während sie die Region bereiste, sah Paloma viele Ungerechtigkeiten. Sie hat sich vor Kurzem mit örtlichen Revolutionären verbündet, um sich der Ausbeutung und Korruption in der Region entgegenzustellen – und schon jetzt gilt sie als eine der Anführerinnen der Revolutionäre.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich habe viel gesehen und habe für jede Gelegenheit eine Geschichte."

***Ideal:*** „Ich habe den Großteil meines Lebens durch die Korruption anderer verloren. Also werde ich aufs Spiel setzen, was mir noch bleibt, um dem ein Ende zu machen."

***Bindung:*** „San Citlán ist mein Zuhause, und niemand wird mich je aus meinem eigenen Zuhause vertreiben."

***Makel:*** „Es schert mich nicht, wen ich gefährde, um unsere Sache voranzubringen."

### Palomas Bitte

Paloma erklärt den Charakteren, sie bräuchte die Hilfe vertrauenswürdiger Abenteurer, um die Ursache des Sereno zu finden und der Seuche ein Ende zu setzen. Sie teilt anschließend die folgenden Informationen mit ihnen:

- Der Sereno-Ausbruch hat viele getötet, seit er vor ein paar Monaten begann.
- Eines Nachts, als Paloma und drei Verbündete unterwegs waren, um die Ursache des Ausbruchs aufzuspüren, entpuppte sich eine seltsame Eule als schrecklicher Unhold. Sie verwundeten den Unhold, doch er entkam.
- Zwei ihrer Gefährten starben im Kampf. Der dritte – ein Druide namens Lope – starb bald darauf an Sereno. Lope erforschte den Fluch und glaubte, dass der Unhold, den sie gesehen hatten, hinter seiner Ausbreitung steckte.
- Lopes Forschung legte nahe, dass das Töten des Unholds den Fluch für alle beenden wird, die an Sereno leiden.
- Späher haben Eulen und merkwürdige Gestalten gesehen, wie sie in einer Mine unweit der angeblich verlassenen Bergbausiedlung Tiefe ein und aus gingen.

### Die Jagd beginnt

Paloma bietet den Charakteren 100 GM pro Person für ihre Hilfe an und gibt den Charakteren ihren *Ring des Springens*, wenn sie einwilligen, die Mine zu untersuchen und den Unhold zu töten, falls sie ihn finden. Danach beschreibt sie ihnen den Weg nach Tiefe, eine verlassene Siedlung rund 20 Kilometer entfernt und etwa sechs Kilometer nördlich von San Citlán. Sie warnt davor, nachts zu gehen, damit die Charaktere nicht ihr Schicksal erleiden.

### Gerüchte über Tiefe

Fragen die Charaktere in Milpazul nach Tiefe, erfahren sie die Informationen am Anfang des Abschnitts „Eine Stadt namens Tiefe". Außerdem hört ein Einheimischer von ihren Fragen und erzählt die folgende gruselige Geschichte:

ADRIAN IBARRA LUCIO

„Auf dem Weg nach Hause bin ich einmal bei Nacht an Tiefe vorbeigeritten. Da fiel mir auf, dass sich am Eingang der Mine etwas bewegte. Zwei hagere Gestalten schleppten eine arme Seele in die Mine – und sie hatten sie fest verschnürt. Die beiden sahen aus wie der Tod, jawohl. Ich werde ihr Fauchen und ihre zischelnden, grässlichen Zungen nie vergessen. Es war schon gnädig, dass ihr Opfer wohl bereits tot war. Da bin ich schleunigst weitergeritten. Das kann ich Euch aber sagen: Ich habe nicht zurückgeschaut."

# Die Identität des Unholds

Der Unhold, nach dem Palomas Bande sucht, ist Serapio, ein wortkarger, junger Mann, der mit seiner Mutter in San Citlán lebt. Als Sohn des bösen Zauberers Orencio leidet Serapio unter der Verderbnis des Dämonenfürsten Pazuzu und hat sich in einen Tlacatecolo verwandelt (wie er am Ende des Abenteuers beschrieben wird). Sein Wesen als Unhold zwingt ihn, seinen Fluch weiterzuverbreiten und sich von den Erkrankten zu nähren. Wenn er er selbst ist, ist Serapio von Angst erfüllt und versteht nicht, warum er sich verwandelt. Wenn er von seiner Unholdseite überwältigt wird, beherrscht ihn das Böse seiner neuen Gestalt ganz und gar.

## Familienangelegenheiten

Serapios Mutter Doña Rosa ist sich der Verwandlung ihres Sohnes nicht bewusst und glaubt, er stecke in Schwierigkeiten, die er vor ihr verheimlicht. Von seinem leiblichen Vater Orencio hat sie ihm nie erzählt. Vor vielen Jahren lebte Rosa unter der Elite von San Citlán, doch nach Orencios Hinrichtung floh sie aus der Stadt, um seinen Anhängern zu entkommen. Rosa begann ein neues Leben und heiratete einen Mann namens Evaristo, der Serapio großzuziehen half. Vor drei Monaten starb Evaristo an einer plötzlichen Krankheit. In Wahrheit war Evaristo das erste Sereno-Opfer. Bald nach Evaristos Tod, als Serapio Anzeichen seines eigenen sonderbaren Leidens zeigte, beschloss Rosa, nach San Citlán zurückzukehren, um sich ihrer Vergangenheit zu stellen. Sie glaubt, dass der Kult, an dem Orencio beteiligt war, irgendwie für alles verantwortlich ist. Beweise dafür hat sie bisher noch keine gefunden.

## Pazuzus Diener

Als der böse Zauberer Orencio hingerichtet wurde, schloss sein Schützling Itzmin einen eigenen Pakt mit Pazuzu. Zwei Jahrzehnte später ist Itzmin ein korrupter Politiker in San Citlán, der Pazuzu so dient, wie Orencio es einst tat, und die Gunst des Dämonenfürsten nutzt, um sich finanzielle und politische Macht zu sichern. Itzmin hat sich auf Anweisung von Pazuzu mit Serapio angefreundet und dafür gesorgt, dass der junge Mann Aushilfsarbeiten für einen Lebensmittelhandel und ein Eisenhüttenlager übernimmt, die beide ihm gehören. Während Serapio immer mehr unter Pazuzus Kontrolle gerät, nutzt Itzmin den Unholdhunger des Jugendlichen, um Chaos in den Grenzgebieten zu stiften.

# Eine Stadt namens Tiefe

Einst florierte die Bergbausiedlung Pontezuela am südlichen Ausläufer jenes Gebirges, das als die Silberadern bekannt ist. Dies änderte sich allerdings, als das Silbererz, nach dem das Gebirge benannt worden war, zur Neige ging. Die Leute begannen, die Mine wegen ihrer erschöpften, tief ins Gebirge gehenden Adern als Tiefenmine zu bezeichnen. Als dann auch noch monströse Knochen in darin entdeckt wurden, kam Gerede auf, dieser Ort wäre verflucht. Heutzutage ist „Tiefe" der einzige Name, den die meisten Menschen der Siedlung und ihrer Mine geben. Beide wurden schon vor Jahren aufgegeben, was die Mine für die Anhänger von Itzmin und Pazuzu zum perfekten Ort macht, um dort ihre geheimen Treffen abzuhalten.

## Die Reise zur Tiefenmine

Die Reise von Milpazul nach Tiefe dauert bei normaler Geschwindigkeit etwas mehr als einen halben Tag. Falls du die Gefahren der Grenzgebiete unterstreichen möchtest, fügst du unterwegs ein oder zwei Begegnungen hinzu. **Perytone** sind in dieser Region eine häufige Bedrohung, und manchmal kommen **Ettin** von den Bergen herab, um Gehöfte zu überfallen.

### Reise bei Nacht

Schlagen die Charaktere Palomas Warnung in den Wind und reisen bei Nacht, sieht Serapio sie, nachdem sie ein paar Stunden unterwegs sind, und fliegt in seiner Eulenform über sie hinweg. Obwohl sein Verstand vom Unholdhunger verdorben ist, ist er zu vorsichtig, um sich den Abenteurern zu nähern. Ein Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt eine plötzliche Bewegung in der Dunkelheit über sich, als ein Fleckenkauz die Gruppe lautlos umkreist und dann davonfliegt.

## Tiefe

Wenn sich Charaktere Tiefe nähern, lies die folgende Beschreibung vor:

Entlang der Straße erstreckt sich ein heruntergekommenes Städtchen, dessen verwitterte Hütten im Wind knarren. Etwa ein Dutzend bewaffneter Gestalten gehen zwischen den Gebäuden umher, die eigentlich lange verlassen wirken. Zudem steht dort etwas, was hier vollkommen fehl am Platz wirkt: eine opulente Kutsche mit zugezogenen Vorhängen.

Die Straße zu den Gebäuden ist von Gegenständen übersät, die die ehemaligen Bewohner zurückgelassen haben. Die bewaffneten Gestalten sind zwölf **Banditen**, die für Itzmin arbeiten. Er hat Grundstücke in der Gegend aufgekauft, um den Zugang zur Mine zu kontrollieren. Die Banditen lassen nicht zu, dass die Charaktere die Mine ohne die Erlaubnis ihres Chefs betreten. Falls einer der Charaktere Fragen stellt oder Ärger macht, verweisen die Banditen ihn auf die Kutsche.

Nähern sich die Charaktere der imposanten Kutsche, kommt Itzmin heraus.

### Itzmin

Itzmin del Prado ist ein boshafter Tiefling Ende vierzig und ein chaotisch böser **Kultfanatiker**. Er ist überdies Politiker und Mitglied der Regierung von San Citlán – der Trecena, in der er als Waffenratsherr fungiert. Die Öffentlichkeit verlieh ihm wegen seiner Hornprothese aus Jadeit den Spitznamen *Astaverde*, was „grünes Horn" bedeutet.

Nach dem Tod seiner Mutter, einer gefeierten Generalin, verprasste Itzmin das Vermögen seiner Familie, und sein Nachname wurde zu einem Synonym für Schande. Itzmin versuchte verzweifelt, seinen früheren Ruhm wiederzuerlangen, und ließ sich vom Kultisten Orencio beraten, um einen eigenen Pakt mit Pazuzu einzugehen. Im Gegenzug für Gehorsam erhielt er Geheimnisse, die er dann gegen die Elite von San Citlán einsetzte.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich ertrage es nicht, wenn mich jemand wie einen Untergebenen behandelt."

***Ideal:*** „Ich werde alles tun, um in jeder Situation die Oberhand zu gewinnen."

***Bindung:*** „Ich muss meine Familie zu ihrem früheren Glanz zurückführen."

***Makel:*** „Mir ist Prestige wichtiger als Sicherheit."

### Itzmins Ziele

Itzmin will Serapios Verderbnis nutzen, um Pazuzus Wünsche voranzutreiben. Und je mehr Chaos in den Grenzgebieten herrscht, desto weniger organisiert können die Revolutionäre auftreten, was Itzmins politischer Agenda nutzt. Er ist derzeit in Tiefe, um seine Spuren zu verwischen, indem er die Stadt dem Erdboden gleichmacht, die Mine zum Einsturz bringt und sämtliche Beweise für die dort abgehaltenen Riten vernichtet.

### Begegnung mit Itzmin

Itzmin stellt sich als Besitzer der Mine und der ganzen Gemeinde vor. Er spricht davon, Berichte über eine Krankheit gehört zu haben, die in der Stadt schwären soll, und von seinen Plänen, die verlassenen Häuser niederzubrennen, um eine Ausbreitung zu verhindern. Er weist alle Vermutungen zurück, Sereno könnte keine Krankheit sein. Erwähnen die Charaktere, dass sie die Mine betreten wollen, rät Itzmin davon ab, hält sie aber nicht auf. Wird er in irgendeiner Weise bedroht, befiehlt er seinen Banditen den Angriff und flieht in seiner Kutsche.

### Einsturz!

Nachdem die Charaktere die Mine betreten haben, zünden Itzmins Banditen irgendwann alchemistische Ladungen, um den Eingang zum Einsturz zu bringen. Wo auch immer sich die Charaktere in der Mine aufhalten, hören sie einen donnernden Knall von oben. Kehren sie zum Eingang der Mine zurück, stellen sie fest, dass die Höhle dort eingestürzt und mit Tonnen von unpassierbarem Geröll versiegelt ist. Charaktere, die im Umgang mit Alchemistenausrüstung geübt sind oder die einen SG-12-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, stellen fest, dass der Einsturz absichtlich herbeigeführt wurde.

Um zu entkommen, müssen die Charaktere den alternativen Ausgang der Mine finden.

## Tiefenmine

Steigen die Charaktere in die verlassene Mine hinab, entdecken sie, dass sie nicht leer ist und dass der Unhold, nach dem sie suchen, im Mittelpunkt eines größeren Mysteriums steht.

### Merkmale der Tiefenmine

Die Tiefenmine hat folgende Merkmale:

**Decken:** Die meisten Decken sind etwa drei Meter hoch, mit Ausnahme der Decke im Bereich T5.

**Licht:** Keiner der Orte in der Mine ist beleuchtet, sofern nicht anders angegeben.

**Heulender Wind:** Der Aufbau der Mine und der Höhenunterschied zwischen ihren Schächten leitet einen starken Wind durch die Stollen. Die Windböen fauchen und heulen, sodass Weisheitswürfe (Wahrnehmung), die auf Hören beruhen, im Nachteil sind.

### Orte in der Tiefenmine

Die folgenden Orte sind auf Karte 4.1 verzeichnet.

#### T1: Mineneingang

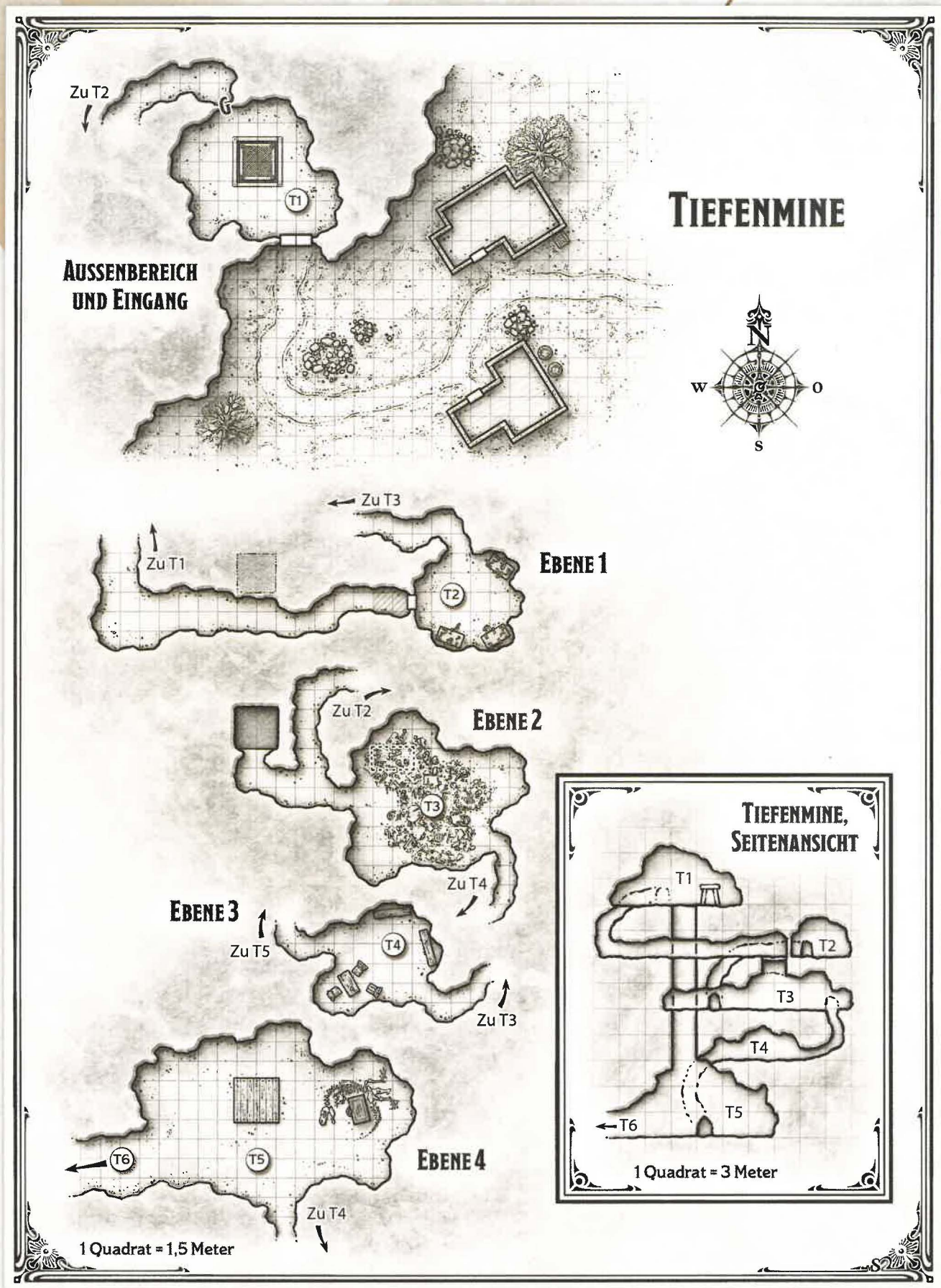
Lose Bretter verschließen den Eingang zur Mine. Sobald die Charaktere die Mine betreten, lies folgenden Text vor:

> Der Eingang der Mine führt in eine große, mit Holzbalken abgestützte Höhle. In der Mitte der Kammer rüttelt ein heruntergekommener Holzaufzug in dem Wind, der aus den Tiefen eines bröckelnden Minenschachts heraufweht.

Das Gestein am Mineneingang ist äußerst brüchig, doch ein Charakter, der das Merkmal Steingespür besitzt oder der einen SG-16-Intelligenzwurf (Naturkunde) besteht, erkennt, dass keine unmittelbare Einsturzgefahr besteht. Siehe den Abschnitt „Einsturz!", um mehr darüber zu erfahren, wie sich dies ändern könnte.

***Aufzug:*** Der Aufzug ist festgerostet, und der Schacht, in dem er sich einst bewegte, ist auf Karte 4.1 als schattierte Felder dargestellt. Ein Charakter, der ihn untersucht und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, erkennt, dass der Aufzug unter jedem größeren Gewicht zusammenbrechen wird. Werden mehr als 50 Kilogramm auf der Aufzugsplattform platziert, bricht sie zusammen. Jede Kreatur, die dann auf der Plattform steht, fällt dreißig Meter in den Bereich T5 und erleidet 35 (10W6) Wuchtschaden durch den Sturz.

***Verborgener Eingang:*** Nachdem sich einige Entdecker in der Mine verirrt hatten, versperrten die Bewohner von Tiefe einen Tunnel an der nordwestlichen Wand, der zu den unteren Ebenen der Mine führt. Nach einem bestandenen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bemerkt ein Charakter, dass ein Teil der Wand im Wind klappert, und entdeckt eine Holztür, die hinter einem Steinhaufen verborgen ist.




Karte 4.1: Tiefenmine

## T2: Teocíns Quartier

Eine provisorische Holztür versperrt den Eingang zu dieser Kammer. Kerzenlicht scheint durch die Ritzen. Ein Charakter, der an der Tür lauscht und einen SG-13-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, hört dahinter ein Knurren.

***„Wände passieren"-Falle:*** Eine *Glyphe des Schutzes* der 5. Stufe, die den Zauber *Wände passieren* in sich birgt, ist auf dem Boden vor der Tür eingraviert. Charaktere entdecken die Glyphe nach einem bestandenen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen). Öffnet jemand die Tür, während er auf der Glyphe steht, wird diese ausgelöst und verzaubert den Boden um sich herum, was eine Grube zum Bereich T3 öffnet. Eine Kreatur, die in den schattierten Feldern vor der Tür auf Karte 4.1 steht, fällt neun Meter in den Bereich T3 und erleidet 10 (3W6) Wuchtschaden. Der Wirkung der Glyphe lässt sich entgehen, indem die Tür aus der Ferne geöffnet wird – so bleibt der Zauber unausgelöst.

Sobald die Charaktere in diesen Bereich sehen können, lies Folgendes vor:

> Der Boden dieser Kammer ist glitschig vom Blut. An zwei von drei Tischen sind knurrende Leichen festgeschnallt. Eine Frau in Rage schwingt ein Messer, während sie die Gurte löst.

Dieser Kammer ist der Arbeitsbereich von Teocín, einer **Kultfanatikerin**, die sich Pazuzu verschrieben hat. Sobald die Charaktere eintreten, lässt Teocín die beiden **Ghule** auf den Tischen frei und schließt sich ihnen beim Angriff an.

***Teocín:*** Die Kultistin Teocín nutzt dieses Labor, um Wege zu erforschen, die Magie der Nacht der Unvergessenen zu verderben. Itzmin hat Serapio davon überzeugt, dass Teocín versucht, ein Heilmittel für ihn zu finden. Daher lässt der junge Mann sie in Ruhe. Monatelang haben Teocíns Ghule Tiere, Jäger, Erzschürfer und andere getötet, die durch die Grenzgebiete streifen. Teocín untersucht die Toten und erweckt sie dann mit dem unheiligen Wissen, das sie aus ihren verderbten Ritualen gewinnt.

Wird Teocín gefangen genommen, sagt sie den Charakteren nichts, doch sie können etwas über ihre Ziele, über Orencio und über Pazuzu erfahren, indem sie ihre Notizen durchsehen: dutzende von schmutzigen, vollgekritzelten Seiten, die im Raum verstreut sind.

***Schätze:*** Teocín bewahrt die Habseligkeiten ihrer Opfer in einer Truhe auf: 2.500 KM, 950 SM sowie Schmuck und anderen Plunder im Wert von 90 GM. Sie trägt auch einen *Anhänger der Gesundheit*, um Krankheiten zu vermeiden, die die Arbeit mit den Leichen hervorruft.

## T3: Leichenhalde

> Der Gestank hier ist grauenhaft. Hunderte von Tier- und Humanoidenknochen füllen diesen Raum in widerlichen Haufen.

Teocín nutzt diese Kammer, um ihre gescheiterten Experimente zu entsorgen. Zwei **Ockergallerte** ernähren sich von den Überresten und verdauen gerade tief unter den Knochenhaufen ihre letzten Mahlzeiten. Sie erscheinen, indem sie durch die Knochen emporquellen, sobald sie eine Bewegung wahrnehmen.

Falls der Mineneingang noch nicht eingestürzt ist und sich alle Charaktere in diesem Raum oder in seiner Nähe befinden, lässt Itzmin die Ladungen zünden (siehe den Abschnitt „Einsturz!" weiter oben im Abenteuer).

## T4: Serapios Quartier

> Beschädigte Möbel wurden in diesen Bereich geschleppt, um eine Art Arbeitszimmer zu schaffen. Zwei Bücherregale stehen neben Stühlen und einem mit Papieren bedeckten Schreibtisch. Die rauen Höhlenwände weisen Furchen auf, als hätte eine mächtige Kreatur ihre Klauen über den Stein gezogen.

Itzmin hat diese Gemächer für Serapio herrichten lassen, in der Hoffnung, ihn von seiner Mutter wegzulocken und die Mine etwas heimeliger zu machen. Serapio ist zwar nicht hier, wenn die Charaktere eintreffen, zieht sich aber dennoch oft hierher zurück, um seine monströse Gestalt zu verbergen. Stille und Abgeschiedenheit beruhigen ihn ebenso wie sein Steckenpferd: das Zeichnen. Wenn die Verderbnis zu stark wird, kratzt Serapio mit seinen Unholdkrallen an den Wänden.

***Improvisierte Bibliothek:*** Die Bücherregale enthalten eine Mischung aus Belletristik, Geschichtsbüchern und vielem mehr. Sucht ein Charakter die Regale ab und besteht er einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen), findet er eine *Zauberschriftrolle* mit dem Zauber *Schwache Genesung* sowie ein Buch mit den Ritualen für *Alarm*, *Illusionsschrift* und *Vertrauten finden*.

***Zeichentisch:*** Kohlestummel und Zeichnungen sind über diesen Schreibtisch verstreut. Die Skizzen reichen von gewöhnlichen Porträts und Stadtansichten bis hin zu grässlichen Darstellungen dämonischer Gesichter mit untertassengroßen Augen. Jeder, der San Citlán kennt, erkennt die Stadtansichten als Darstellungen des Viertels Los Gavilanes, bei dem es sich um die Altstadt handelt. Falls die Charaktere die Stadt nicht kennen, tragen einige der Zeichnungen auch die Beschriftung „Los Gavilanes".

Charaktere, die die Zeichnungen durchsehen, entdecken zwei bemerkenswerte Dinge:

- Eine Skizze zeigt einen elegant gekleideten Tiefling, den die Charaktere als Itzmin erkennen, sofern sie ihn draußen getroffen haben.

- Zahlreiche Stadtansichten zeigen ein auffälliges Vecindad – eines der in Los Gavilanes häufigen Herrenhäuser, die zu Wohnungen umgebaut wurden. Viele dieser Skizzen tragen die mit zittriger Hand verfasste Überschrift „Zuhause". Dies ist das Vecindad von Doña Rosa.

***Verstecktes Medaillon:*** Ein Charakter, der die ansonsten leeren Schubladen des Schreibtischs durchsucht, findet die Hälfte eines in Papier eingewickelten silbernen Medaillons mit Scharnier. Das Medaillon enthält ein winziges Bleistiftporträt einer herzlich lächelnden Frau. Die Charaktere wissen es wahrscheinlich noch nicht, doch dies ist Serapios Mutter Doña Rosa. Die andere Hälfte des Medaillons befindet sich in Serapios Zimmer in San Citlán.

### T5: Heulende Höhle

Der heulende Wind, der immer wieder zeitweise durch die Mine weht, steigert sich in dieser Höhle zu einem ununterbrochenen Heulen. Der Aufzugsschacht im Bereich T1 endet in der Decke dieser Höhle, und die Aufzugskabine ist eventuell hier auf dem Boden aufgeschlagen, falls die Charaktere versucht haben, sie zu benutzen.

> Die Decke dieser beachtlichen Höhle ist fast zehn Meter hoch, und seltsame Symbole sind auf ihre Wände gekritzelt. Die Skelette zweier riesiger Kreaturen befinden sich hier: eines in die Ostwand eingebettet und das andere um einen mit schmutzigen Federn bedeckten Altar geschlungen.

Itzmin nutzt diese Höhle als geheimen Ort, um Pazuzu anzubeten und Riten durchzuführen, die in San Citlán Aufmerksamkeit erregen würden.

***Dämonische Kritzeleien:*** Die an die Wände gekritzelten Symbole sind in Abyssisch verfasst und repräsentieren Omen und Prophezeiungen von Pazuzu für Itzmin. Ein Charakter, der Abyssisch versteht oder einen SG-13-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) besteht, erfährt, dass eine unschuldige Kreatur zu einem Gesandten von Pazuzu korrumpiert wird und Verderbnis in der Region verbreitet.

***Dinosaurierskelette:*** Diese riesigen Skelette wurden ausgegraben, kurz bevor das Silber in der Mine zur Neige ging, was zu Gerüchten darüber führte, die Mine sei verflucht. Als Teocín sich hier Itzmin anschloss, nutzte sie die Macht von Pazuzu, um diese Skelette in Wächter zu verwandeln.

Nähert sich ein Charakter dem Altar auf drei Meter, werden die beiden Skelette belebt und greifen an. Sie verwenden beide die Spielwerte eines **Allosaurus** mit folgenden Änderungen:

- Sie sind untot.
- Sie sind anfällig für Wuchtschaden und gegen Erschöpfung, Giftschaden und den Vergiftet-Zustand immun.
- Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.

### T6: Tunnel nach San Citlán

> Unheimliche Kritzeleien bedecken die Wände dieses langen, geraden Tunnels. Eine Brise weht aus dieser Dunkelheit herbei und trägt einen schwachen Geruch nach Rauch mit sich. Widerlich aussehende Federn sind auf dem Boden verstreut und Kratzspuren verunstalten die Steinwände.

Dieser uralte Tunnel verläuft nach Süden in Richtung San Citlán. Itzmin, Teocín und Serapio reisen durch diesen Gang von der Stadt zur Mine, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Nach der Sprengung des Bereichs T1 ist dieser Tunnel der einzige Fluchtweg der Charaktere aus der Mine.

Die Federn hier sind unnatürlich, und jeder Charakter, der die Fertigkeit Religion beherrscht, erkennt, dass sie von einem Unhold stammen. Die Kratzspuren stimmen mit denen im Bereich T4 überein. Ein Charakter, der automatisch die Richtung erkennen kann oder der einen SG-12-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, weiß, dass der Tunnel nach Süden in Richtung San Citlán führt.

### Ausgetrockneter Cenote

Der Tunnel führt die Charaktere zu einem ausgetrockneten Cenote im Bezirk Los Gavilanes in San Citlán. Der Cenote diente zu Zeiten der Gründung der Stadt als Mine, was allerdings schon vor Jahrhunderten aufgegeben wurde. Zurück blieben alte Gerüste, mit denen die Charaktere die etwa 30 Meter an die Oberfläche klettern können.

Verarmte Bürger wohnen inmitten der Gerüste. Sie sind überrascht, dass Fremde aus der Tiefe auftauchen, stören die Charaktere aber nicht. Werden sie gefragt, ob sie etwas Seltsames gesehen haben, erweisen sich diese Einheimischen als verschlossen. Sollte ein Charakter einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) bestehen oder mindestens 1 SM als Gegenleistung für Informationen anbieten, gibt jemand zu, nachts einen merkwürdigen Fleckenkauz in den Cenote hinein- und hinausfliegen gesehen zu haben.

## Die Nacht der Unvergessenen

Aus dem Cenote kommend finden sich die Charaktere in San Citlán inmitten der Feierlichkeiten zur Nacht der Unvergessenen wieder. Die Charaktere können sich ohne weitere Zwischenfälle durch die Stadt bewegen, doch die Feierlichkeiten sind unübersehbar.

> Bunte Blumen und Papierdekorationen hängen zwischen Gebäuden, und köstliche Düfte strömen von den Imbissständen an jeder Straßenecke. Einheimische mit kunstvollen Masken und Kostümen feiern auf den Straßen. Gut gekleidete Skelette schlendern neben pompös aussehenden Geschäftsgrößen daher, und schelmische Kinder in Teufelskostümen piksen Gaffer mit Spielzeugdreizacken.

Ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte oder Religion) besteht, erkennt die Kostüme als Darstellungen von La Catrina, dem Schutzgeist der Stadt, Don Roque, einem lange verstorbenen Politiker, der das satirische Aushängeschild der Regierung wurde, und Los Diabolitos, komischen Darstellungen von Unholden aus hiesigen Fabeln.

## Die Spur des Unholds

Während die Charaktere die Tiefenmine erkundeten, schaute ein verzweifelter Serapio bei den Vorbereitungen für die Nacht der Unvergessenen in San Citlán zu. Von Schuldgefühlen überwältigt schaffte Serapio es, seine Unholdtriebe lange genug im Zaum zu halten, um wieder seine menschliche Gestalt anzunehmen. Er gestand alles seiner Mutter und floh danach aus seinem Haus, als er spürte, wie er sich wieder zu verwandeln begann. Den größten Teil des Tages ist er seitdem in seiner Fleckenkauz-Gestalt herumgeflogen und hat darüber gegrübelt, welchen Weg er einschlagen soll.

Die Charaktere erfahren in Doña Rosas Vecindad etwas über seine Notlage. Das Gebäude können sie auf verschiedene Arten finden:

- Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 12 fällt auf, dass die Leute auf der Straße zum Himmel hinaufdeuten. Auf Nachfrage sagen die Leute, tagsüber wäre eine Eule über den Bezirk geflogen: ein seltsames Vorzeichen in der Nacht der Unvergessenen. Die Charaktere bestimmen den Kurs der Eule, indem sie einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung oder Überlebenskunst) bestehen. Dies führt sie zu Doña Rosas federübersätem Vecindad.
- Ein Charakter kann Passanten das Medaillon mit dem Porträt von Doña Rosa zeigen. Damit und nach einem bestandenen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) findet ein Charakter einen Einheimischen, der das Bild erkennt und ihm den Weg zu Doña Rosas Haus weist.
- Haben die Charaktere Serapios Stadtansichten aufbewahrt, können sie diese verwenden, um das Vecindad mit einem bestandenen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) zu finden.

Nähern sich die Charaktere dem Vecindad, können die Leute auf der Straße der Gruppe den Weg zum alten Herrenhaus erklären, falls die Charaktere ihnen Serapios Skizzen zeigen. Haben die Charaktere das halbe Medaillon im Bereich T4 der Tiefenmine gefunden, können sie den Zauber *Gegenstand aufspüren* wirken, um die andere Hälfte des Medaillons zu finden, sobald sie sich dem Vecindad bis auf 300 Meter genähert haben.

## Vecindad von Doña Rosa

Das alte Herrenhaus steht in einer ruhigen Straße. Lies den folgenden Text vor, um die Szene zu beschreiben:

> Dieses große Herrenhaus ist in die Jahre gekommen, aber das Gebäude ist gut gepflegt und wie der Rest der Stadt für das bevorstehende Fest geschmückt.



Die Lebenden und die Toten feiern die Nacht der Unvergessenen in San Citlán.

Gegenüber dem Eingang steht ein farbenfroher Altar, dessen Ränge mit Porträtskizzen bedeckt sind. Aus einer der Wohnungen hört ihr ein Schluchzen.

Die meisten Leute im Vecindad feiern, doch Doña Rosa sitzt schluchzend in ihrer Wohnung. Sofern die Charaktere sich nicht anschleichen, hört Doña Rosa sie und öffnet die Tür.

Charaktere, die Serapios Medaillon gesehen haben, erkennen Doña Rosa direkt als die Frau auf dem Porträt. Sind die Charaktere bewaffnet, sieht sie sie trotzig an und fragt: „Seid Ihr hier, um meinen Sohn zu töten?" Die Antwort der Gruppe bestimmt darüber, wie sie mit ihnen umgeht.

## Doña Rosa

Beschreiben die Charaktere die Kreatur, nach der sie suchen, lädt Doña Rosa (neutral gut, menschliche **Gemeine**) sie in ihre Wohnung ein und erzählt ihnen, es gäbe etwas, was sie noch nicht über diesen Unhold wüssten. Nutze die folgenden Punkte, um das Gespräch zu steuern:

- Die Kreatur, die die Charaktere jagen, heißt Serapio. Er ist Doña Rosas Sohn, kein Monster.
- Sie dachte, Serapio sei krank, doch er gestand ihr gerade heute sein Geheimnis und flüchtete.
- Serapios Vater Orencio war ein Zauberer, der Umgang mit Dämonen pflegte. Er wurde vor Jahren hingerichtet, nachdem Doña Rosa seine Taten aufgedeckt hatte.
- Doña Rosa glaubt, dass Orencio oder der Kult, dem er diente, für Serapios Fluch verantwortlich ist.
- Sie kann sämtliche Details aus dem Abschnitt „Familienangelegenheiten" zu Beginn des Abenteuers preisgeben.

***Die Bitte einer Mutter:*** Doña Rosa bittet die Charaktere, Serapio zu verschonen und zu ihr zu bringen. Sie verspricht, sich um ihn zu kümmern, bis sie Hilfe für ihn findet. Sie weiß jedoch nicht, wohin er gegangen ist.

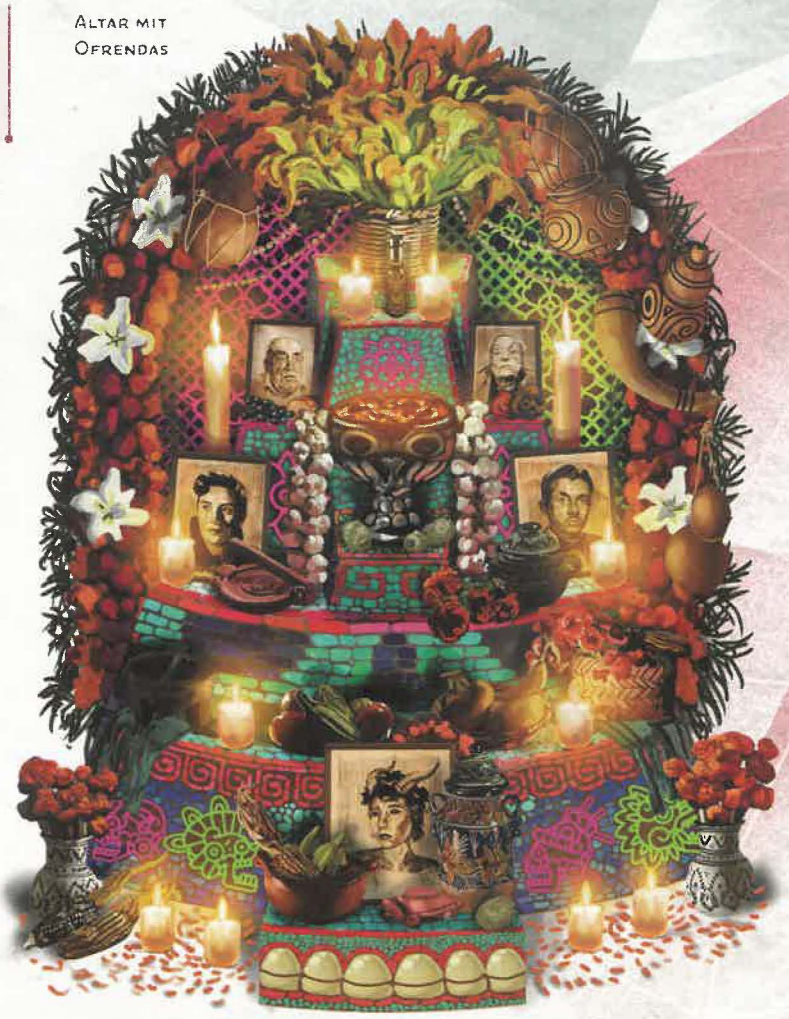
Falls die Charaktere Itzmin namentlich nennen oder ihn beschreiben, kennt Rosa ihn als Serapios Arbeitgeber. Sie vertraut ihm allerdings nicht, da seine Freundlichkeit irgendwie falsch klingt.

Willigen die Charaktere nicht ein (oder falls sie darauf bestehen, den Unhold zu töten), befiehlt Doña Rosa ihnen, wieder zu gehen. Um mehr von ihr zu erfahren und sie für die Sache der Charaktere zu gewinnen, sind gutes Rollenspiel sowie ein bestandener SG-13-Charismawurf (Überzeugen) vonnöten.

## In der Wohnung

Doña Rosas winzige Wohnung besteht aus einem Wohnzimmer und einem Schlafzimmer.

***Wohnzimmer:*** In einer Ecke des Wohnzimmers befindet sich eine Ofrenda mit dem Porträt eines streng aussehenden Mannes darauf. Auf Nachfrage benennt Rosa den Mann als ihren verstorbenen Ehemann und Serapios Stiefvater Evaristo. Behandelt ein Charakter sie freundlich oder besteht er einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen), erzählt Rosa, dass Evaristo an einem Leiden gestorben ist, das die Charaktere als Sereno erkennen, und dass Serapio gestanden hat, versehentlich dafür verantwortlich zu sein.



Altar mit Ofrendas

***Schlafzimmer:*** Das Schlafzimmer ist durch einen hölzernen Paravent geteilt, mit Bettzeug auf beiden Seiten. Die Wände auf Serapios Seite säumen Zeichnungen. Die andere Hälfte seines Medaillons hängt neben seinem Bettzeug an der Wand. Dies ist die obere Hälfte ohne Bild.

## Opfergaben für die Toten

Nachdem die Charaktere mit Doña Rosa gesprochen haben, sehen sie andere Bewohner des Vecindad, die innehalten, um den gemeinschaftlichen Altar zu schmücken oder kurze Gebete zu sprechen. Diese Einheimischen laden die Charaktere höflich ein, mitzuhelfen.

***Eine Ofrenda aufstellen:*** Der gemeinsame Altar bietet genug Platz für jeden Charakter, um eine kleine Ofrenda aufzustellen. Einheimische leiten sie bei diesem Vorgang an:

- Der Altar ist ordentlich mit Kerzen und gelben Ringelblumen (die die Charaktere von den Einheimischen bekommen) zu schmücken.
- Obwohl es üblich ist, ein Porträt des Verstorbenen auf der Ofrenda zu haben, ist dies nicht zwingend nötig.
- Zu den Opfergaben können alle Arten von Speisen und Getränken gehören, die der Verstorbene im Leben mochte, oder kleine Kuriositäten.

Ein Charakter, der eine Ofrenda aufstellt, tritt in Kontakt mit der Seele, die er ehrt, und erhält die Bezauberung „Führung der Unvergessenen".

***Führung der Unvergessenen:*** Ein verstorbener Vorfahre oder geliebter Mensch bietet dir Führung, sodass du die Bezauberung Einsicht erhältst (eine Art von übernatürlichem Geschenk wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Während einer langen Rast kannst du *Mit Toten sprechen* wirken, um Kontakt zum Geist eines Freundes oder Familienmitglieds aufzunehmen, ohne beim Leichnam des Geists zu sein. Die Antworten des Geists auf deine Fragen manifestieren sich als Flüstern, das nur du hören kannst. Die Bezauberung funktioniert nicht, wenn der Geist, den du kontaktieren möchtest, ein Untoter ist oder innerhalb der letzten zehn Tage schon einmal Ziel von *Mit Toten sprechen* war. Sobald die Bezauberung dreimal verwendet wurde, verfliegt sie.

### Itzmins Ziel

Während die Charaktere mit seiner Mutter sprechen, trifft sich Serapio mit Itzmin in einem Metallwerk im Besitz des Dämonenanbeters. Serapio beichtet Itzmin das Geständnis gegenüber seiner Mutter. Itzmin versichert dem Jugendlichen, sie könnten gemeinsam zur Tiefenmine zurückkehren, sobald er sich um eine Angelegenheit gekümmert hat. Die nicht näher benannte Angelegenheit ist der Mord an Doña Rosa, von der Itzmin glaubt, dass sie zu viel weiß.

Wurde Itzmin in Tiefe getötet oder gefangen genommen, trifft einer seiner **Kultfanatiker**-Schützlinge im Lagerhaus auf Serapio und nimmt in der folgenden Verfolgungsjagd Itzmins Platz ein. Die Charaktere könnten den Schützling von Serapios Zeichnungen wiedererkennen oder Doña Rosa identifiziert ihn als einen von Itzmins Leuten.

Als die Charaktere das Vecindad verlassen, entdecken sie Itzmin oder seinen Vertreter, wie er sich dem Haus nähert. Sobald er die Charaktere bemerkt, flieht er.

## Paradenhatz

Itzmin versucht, die Charaktere abzuschütteln, indem er auf eine Menschenmenge zuläuft, die die Nacht der Unvergessenen feiert – bis er schließlich in Richtung des Metallwerks umschwenkt, in dem sich Serapio versteckt. Die Charaktere können jedoch die Verfolgung aufnehmen.

Nach dem Initiativewurf kann jeder Teilnehmer an der Verfolgungsjagd eine Aktion ausführen und sich in seinem Zug bewegen. Itzmin beginnt mit 36 Metern Vorsprung. Ermittle die Entfernung zwischen Itzmin und den Verfolgern und lege den Verfolger, der ihm am nächsten ist, als den Führenden fest. Der führende Verfolger wechselt eventuell von Runde zu Runde.

### Spurten

Während der Verfolgung können Teilnehmer die Spurt-Aktion anfangs einsetzen, wie sie möchten, allerdings nur so oft, wie es 3 + ihrem Konstitution-Modifikator entspricht. Jede weitere Spurt-Aktion erfordert einen erfolgreichen SG-10-Konstitutionwurf am Ende des eigenen Zugs. Sonst erhält die Kreatur eine Erschöpfungsstufe. Ein Teilnehmer scheidet aus der Verfolgung aus, sobald er fünf Erschöpfungsstufen angesammelt hat, da seine Bewegungsrate dann auf 0 fällt. Eine Kreatur baut die Erschöpfungsstufen, die sie während der Verfolgungsjagd hinzugewonnen hat, wieder ab, indem sie eine kurze oder lange Rast einlegt.

### Zauber und Angriffe

Ein Verfolgungsteilnehmer kann Angriffe ausführen und Zauber gegen andere Kreaturen in Reichweite wirken. Wende auf diese Aktionen die normalen Regeln für Deckung, Gelände und so weiter an. Verfolgungsteilnehmer können üblicherweise keine Gelegenheitsangriffe gegeneinander ausführen, da davon ausgegangen wird, dass sie sich alle gleichzeitig in dieselbe Richtung bewegen.

### Komplikationen bei der Verfolgung

Komplikationen treten während der Verfolgungsjagd zufällig auf. Jeder Teilnehmer ermittelt am Ende seines Zugs mithilfe der Tabelle „Komplikationen bei der Paradenhatz" die nächste Komplikation. Tritt eine Komplikation auf, wirkt sie sich immer auf den nächsten Teilnehmer in der Initiative-Reihenfolge aus – nicht auf den Teilnehmer, der gerade gewürfelt hat. Der Teilnehmer, der gewürfelt hat, oder der Teilnehmer, der betroffen ist, kann Inspiration einsetzen, um die Komplikation zu negieren.

#### Komplikationen bei der Paradenhatz

| W10 | Komplikation |
|---|---|
| 1 | Eine sechs Meter hohe Skelettpuppe aus Pappmaché überquert die Straße. Führe einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf aus, damit sie nicht auf dich tritt. Bei einem Misserfolg erleidest du 5 (2W4) Wuchtschaden und bist liegend. |
| 2 | In der Nähe explodiert Feuerwerk. Führe einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf aus. Schlägt der Rettungswurf fehl, bist du bis zum Ende deines nächsten Zugs blind durch den Rauch. Solange du blind bist, wird deine Bewegungsrate halbiert. |
| 3 | Zentaurenakrobaten treten unmittelbar vor dir auf. Führe einen SG-15-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) aus. Bei einem Erfolg heben sie dich an der Hüfte an und tragen dich neun Meter weiter. Bei einem Misserfolg bist du liegend. |
| 4 | Friedliche gespenstische Tänzer füllen die Straße. Führe einen SG-15-Charismawurf (Auftreten) aus, um dich in einem harmonischen Fluss mit ihnen zu bewegen. Bei einem misslungenen Wurf behindern sie deine Sicht und zählen als drei Meter schwieriges Gelände. |
| 5 | Eine religiöse Prozession versperrt dir den Weg. Führe einen SG-10-Intelligenzwurf (Religion) aus, um ihre Bräuche zu erkennen und dich respektvoll entlang der Gläubigen zu bewegen. Bei einem Erfolg wirkt ein dankbarer Kleriker *Segnen* auf dich. Bei einem Misserfolg wirkt er stattdessen *Verderben* (Rettungswurf-SG 14). |
| 6–10 | Es tritt keine Komplikation auf. |

### Die Verfolgung beenden

Die Verfolgung endet, wenn eine Seite die Verfolgung aufgibt, wenn Itzmin entkommt oder wenn die Verfolger nahe genug sind, um Itzmin zu fangen. Gibt keine der beiden Seiten die Verfolgung auf, führt Itzmin am Ende jeder Runde einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) durch,

nachdem jeder Teilnehmer der Verfolgung an der Reihe war. Das dichte Gedränge während der Verfolgungsjagd verschafft Itzmin einen Vorteil bei diesem Wurf. Ist der führende Verfolger in Überlebenskunst geübt, verliert Itzmin diesen Vorteil. Das Ergebnis des Wurfs wird mit den passiven Weisheitswerten (Wahrnehmung) der Verfolger verglichen.

Befindet sich Itzmin nie außerhalb der Sichtweite des führenden Verfolgers, schlägt der Wurf automatisch fehl. Andernfalls entkommt er, sofern das Ergebnis von Itzmins Wurf größer als der höchste passive Weisheitswert (Wahrnehmung) unter den Verfolgern ist. Anderenfalls geht die Verfolgung in der nächsten Runde weiter.

Holen die Charaktere Itzmin ein, sagt er ihnen im Austausch für seine Freilassung, wo Serapio ist. Sollte Itzmin entkommen, sieht der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) einen Fleckenkauz (Serapio in seiner Eulengestalt) über sich, der Itzmin beobachtet. Die Charaktere können dann der Eule zum Metallwerk folgen.

## Konfrontation im Metallwerk

Das Metallwerk sieht verlassen aus, und es sind keine Mitarbeiter vor Ort. Karte 4.2 stellt das Gebäude dar. Eine Doppeltür ist von innen verriegelt, doch Itzmin hat eine kleinere Tür unverschlossen gelassen. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere das Gebäude betreten:

> Das Lagerhaus misst rund 20 mal 30 Meter und bietet an zwei Seiten einen erhöhten Steg, der über Leitern zu erreichen ist. Zwei Schütten mit einem Durchmesser von 4,5 Metern hängen an Ketten über dem Lagerboden. Die Ketten verlaufen nach oben und durch eine Winde, bevor sie zu einer mechanischen Steuerkonsole auf dem Laufsteg hinaufführen. Zwei Türen bei der Konsole führen in andere Räume.

### Schrottstapel

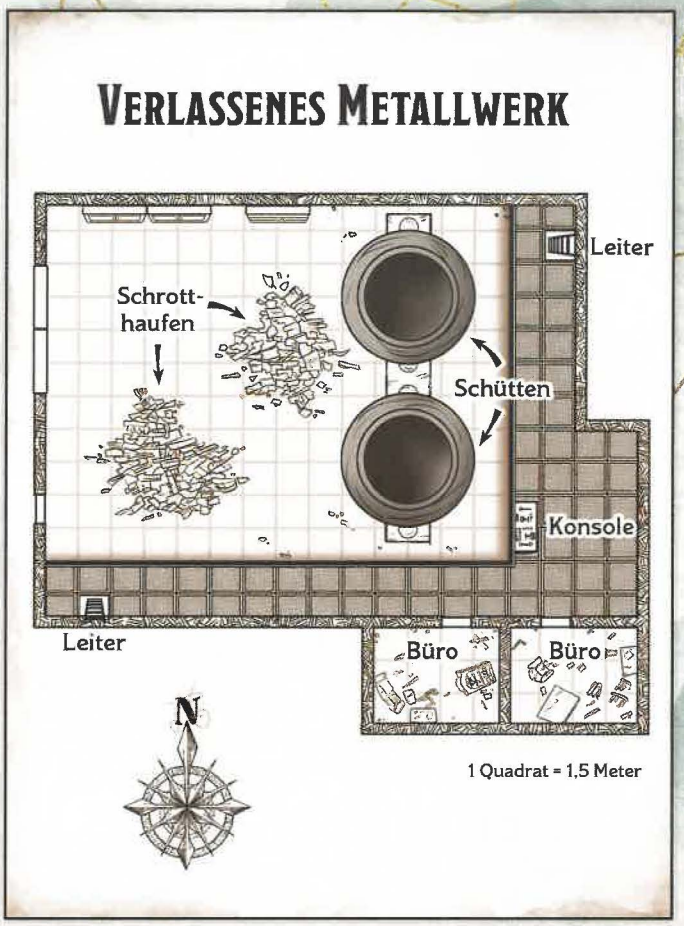
Diese großen Schrotthaufen warten darauf, sortiert zu werden, und sind schwieriges Gelände. Ein Charakter, der einen Stapel untersucht oder sich über ihn hinwegbewegt, sieht, dass er hauptsächlich Eisen und Reste von minderwertigem Silber enthält (nicht genug, um ohne stundenlanges Sortieren irgendwie wertvoll zu sein).

### Hängende Schütten

Die zwei riesigen aufgehängten Schütten enthalten noch mehr Eisen- und Silberschrott. Mit einer Konsole auf dem Steg lassen sich beide Behälter steuern. Eine Kreatur neben der Konsole kann eine Aktion einsetzen, um einen Hebel umzulegen und so einen der beiden Behälter auszukippen. Wird ein Behälter ausgekippt, fällt der darin enthaltene Metallschrott zu Boden und fügt allen Kreaturen darunter 14 (4W6) Wuchtschaden zu.

### Büros

Die beiden unverschlossenen Büros auf dem Laufsteg enthalten grobe Möbel, jahrealte Geschäftsunterlagen und alltägliche Werkzeuge. Falls Itzmin das Lagerhaus erreicht, klettert er zum Laufsteg hinauf und versteckt sich in einem der Büros. Erst wenn er einen Kampf hört, taucht er wieder auf und versucht zu fliehen.




Karte 4.2: Verlassenes Metallwerk

### Konfrontation mit Serapio

Als die Charaktere eintreffen, lauert Serapio der **Tlacatecolo** (siehe das Ende dieses Abenteuers) auf dem Laufsteg. Falls Itzmin bereits aus dem Spiel ist, ringt der junge Mann mit seiner Unholdgestalt und wiegt sich voller Angst nur vor und zurück. Falls Itzmin das Lagerhaus vor den Charakteren erreicht, rechnet Serapio mit Gefahr und ist bereit zum Angriff.

***Über alles reden:*** Ein Versuch, Serapio zu beruhigen, erfordert überzeugendes Rollenspiel und einen bestandenen SG-14-Charismawurf (Überzeugen). Gelingt einem Charakter dieser Wurf, bevor der Kampf beginnt, überwindet Serapio vorübergehend den dämonischen Einfluss, der ihn heimsucht, und kehrt in seine natürliche Form zurück – die eines Menschen. Er behält diese Form für eine Minute, während der er die Charaktere anfleht, einen Weg zu finden, den Fluch zu brechen, der ihn heimsucht. Danach verwandelt er sich wieder in einen Tlacatecolo und greift an.

Falls Serapio die Charaktere angreift, ehe sie mit ihm sprechen können, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) auszuführen und Serapio so hoffentlich zu beruhigen. Gelingt dieser Wurf einmal, zögert Serapio zwar, greift aber weiter an. Ein zweimaliger Erfolg führt dazu, dass Serapio die Kontrolle wiedererlangt und sich in einen Menschen zurückverwandelt (wie oben beschrieben).

Wenn Serapio den dämonischen Einfluss abschüttelt und die Charaktere ihn dann auf irgendeine Weise angreifen oder bedrohen, gewinnt der Unhold erneut die Kontrolle über ihn. Dies führt dazu, dass er sich wieder in einen Tlacatecolo verwandelt und angreift. Serapio kann nicht

SEAN MACDONALD

mehr als einmal dazu überredet werden, sich in einen Menschen zurückzuverwandeln.

***Vorteil und Nachteil:*** Zeigt ein Charakter Serapio einen Teil seines Amuletts, ist der junge Mann noch entschlossener, gegen den Unholdeinfluss anzukämpfen, sodass Charaktere bei dem Versuch, ihn zur Aufgabe zu überreden, im Vorteil sind. Falls Itzmin anwesend ist, stachelt er Serapio zum Angriff an, wodurch die Charaktere im Nachteil sind.

### Der Kampf gegen den Unhold

Während Serapio in seiner Tlacatecolo-Form ist, versucht er, in der Luft zu bleiben.

Ein Charakter mit einem passiven Weisheitswert (Einsicht) von mindestens 13 erkennt, dass die Kontrolle des Tlacatecolo über Serapio nicht vollkommen ist – Magie sollte diese Kontrolle also stören können. Wird Serapio Ziel der Zauber *Fluch brechen* oder *Schwache Genesung*, ist der Tlacatecolo gezwungen, seinen Körper für fünf Minuten zu verlassen. Während dieser Zeit ist der Tlacatecolo eine getrennte Wesenheit, die weiter kämpft. Serapio hat die Spielwerte eines **Gemeinen** und hält sich vom Kampf fern.

Fällt der Tlacatecolo auf 0 Trefferpunkte, während er von Serapio getrennt ist, wird er vernichtet und Serapio befreit. Wird der Tlacatecolo getötet, während er sich noch in Serapios Körper befindet, behält dieser sein monströses Aussehen und sowohl der Unhold als auch Serapio sterben.

## Abschluss

Bringen die Charaktere Serapio lebend zu Doña Rosa, weint sie vor Dankbarkeit und dankt ihnen ausgiebig. Steht Serapio noch immer unter der Kontrolle des Unholds, sucht Doña Rosa Hilfe bei den Erzmagiern der Silberkongregation – der örtlichen Akademie für Zauberwirker –, die in der Lage sind, seinem Leid ein Ende zu bereiten und so den Fluch von allen Opfern des Sereno zu nehmen.

Wird Serapio getötet, während er unter der Kontrolle des Unholds steht, hören die Charaktere einen markerschütternden Schrei, als seine Seele in den Abyss gerissen wird. Alle Opfer des Sereno werden sofort vom Fluch befreit, doch Doña Rosa ist verzweifelt und weigert sich, erneut mit den Charakteren zu sprechen.

Ist der Unhold besiegt, gewährt Paloma den Charakteren ihre versprochene Belohnung, wenn sie nach Milpazul zurückkehren. Sie lädt sie zudem ein, sich ihrer Bande von Gesetzlosen anzuschließen. Auch die von den Effekten des Sereno befreiten Dorfbewohner zeigen den Charakteren ihre Dankbarkeit.

## Ortslexikon: San Citlán

Die Stein-und-Eisen-Stadt San Citlán steht an einem Zusammenfluss von Leylinien, an dem der Schleier zwischen den Welten der Lebenden und der Toten dünn ist. Es ist ein von Magie durchdrungener Ort, an dem Bürger bei fröhlichen Festen mit den Toten in Kontakt treten und fleißige Hirne Wunder der Magie und der Technologie erschaffen. Trotz San Citláns reicher Kultur und magischer Wunder herrscht große wirtschaftliche Ungleichheit zwischen der Mehrheit seiner Einwohner und den wohlhabenden Landbesitzern und Technokraten, die die Ressourcen des Landes kontrollieren. Diese Elite erntet die Früchte des Fortschritts, ohne Rücksicht auf jene zu nehmen, die zurückbleiben. So hart das Leben für die Menschen in der Stadt auch sein kann: Die Grenzgebiete sind noch härter. Dort tobt angesichts von Armut, Banditentum und Dürre ein täglicher Überlebenskampf.

Als kosmopolitisches Handelszentrum beherbergt San Citlán prächtige Plätze, pulsierende Märkte und unzählige Nachbarschaften, die vor gewaltigen Industrieanlagen um den begrenzten Raum wetteifern. Schornsteine ragen über gepflasterten Straßen auf. Stille ist ein Luxus, da in den Eisenhütten der Stadt rund um die Uhr Hämmer erklingen und Schmiedefeuer fauchen.

Die Unzufriedenheit im einfachen Volk hat Revolutionäre in den Grenzgebieten hervorgebracht, die entschlossen sind, gegen die Trecena – den Regierungsrat der Stadt – zu kämpfen, um der Korruption ein Ende zu bereiten. Die Empörung erreichte kürzlich einen Höhepunkt, als die Stadt von einer politischen Instabilität erschüttert wurde, die der Tod einer hochkarätigen Politikerin namens Doña Estela ausgelöst hatte. Sie war das dienstälteste Mitglied der Trecena gewesen, und Gerüchte über eine magische Auferstehung, die ihre Herrschaft auf unbestimmte Zeit verlängern würde, haben die demokratische Fassade der Regierung zerschlagen. Zwietracht braut sich unter den Mitgliedern der Trecena zusammen, von denen einige die Rückkehr von Doña Estela unterstützen, wohingegen andere um ihren begehrten Posten buhlen.

### Merkmale

Wer San Citlán kennt, weiß folgende Tatsachen:

**Wahrzeichen:** San Citlán ist für seine magische Industrie, aber auch für seine wirtschaftliche Ungleichheit bekannt. Seine Bewohner pflegen eine enge Bindung zu ihren verehrten Ahnen.

**Einwohner:** Die Einwohner von San Citlán haben in der Regel eine hell- bis mittelbraune Haut, schwarzes Haar und dunkle Augen. Menschen und Zwerge sind die häufigsten Völker in der Stadt. Eine kleine Zahl von intelligenten Untoten, die als Olvidados bekannt sind (siehe unten), leben ebenfalls hier und sind vollständig als Bürger akzeptiert.

**Sprachen:** Die Sprache von San Citlán ist Citlanés, das mit Tletlahtolli (der Sprache von Tletepec, siehe Abenteuer „Pfad der Zerstörung") und der Sprache früherer Kolonialherren verwandt ist. Der Großteil der Bevölkerung spricht auch die Gemeinsprache.

## Besondere Orte

San Citlán ist ein Land der Kontraste. Prächtige Villen beherbergen die Reichen, während die Armen ums Überleben kämpfen. Die Geldbörsen werden auf lebhaften Märkten gefüllt und in Kantinen und bei Ringkämpfen geleert. Riesige Industriekomplexe erheben sich über farbenfrohen Häusern in malerischen Straßen und Gassen.

### Papalotlán-Hügel

Dieser grüne Hügel im Herzen der Stadt ist das Zentrum von Macht und Reichtum. Die Ratsmitglieder der Trecena sitzen in den Türmen des Schmelztiegelhofs, dem Regierungssitz der Stadt, von wo aus sie versuchen, die Ordnung zu wahren. In den verzauberten Hallen der Silberkongregation bilden die klugen Köpfe hinter San Citláns Fortschritt zukünftige Generationen von Zauberwirkern aus. Am Fuß des Hügels wimmelt es nur so von Denkmälern, Tempeln und extravaganten Anwesen. Diese wohlhabenden Viertel und aristokratischen Kreise bilden den Hintergrund für politische und gesellschaftliche Intrigen.

### Marfil-Eisenhütten

Die Hauptquelle des Reichtums der Stadt ist die als Marfil-Eisenhütten bekannte Industriegenossenschaft, die örtliche Bodenschätze mit einer Mischung aus innovativer Technologie und Magie weiterverarbeitet. Die Eisenhütten haben viele Einrichtungen überall in der Stadt, und diese labyrinthartigen Anlagen bergen alle möglichen wundersamen experimentellen Schöpfungen.

### Los Gavilanes

Los Gavilanes ist der inoffizielle Name der Altstadt von San Citlán. Es ist das bevölkerungsreichste Viertel, in dem uralte Herrenhäuser, die in genossenschaftliche Wohnquartiere umgewandelt wurden, an Industriearbeiter und deren Familien vermietet werden. Diese als *Vecindades* bekannten Gebäude beherbergen jeweils Dutzende von Mietern, und ihre Gemeinschaften verfügen über ganz eigene komplexe Strukturen.

### Die Grenzgebiete und Milpazul

Die trockene, felsige Landschaft außerhalb von San Citlán bietet wenig Annehmlichkeiten. Mehr als die Hälfte der Arbeiter der Stadt lebt in diesen Grenzgebieten, während viele weitere Leute in den Minen und auf den Farmen in dieser Gegend schuften. Da diese Gemeinschaften zu sehr vernachlässigt wurden, kommt es neben den üblichen Angriffen durch Monster zu immer mehr Banditentum. Milpazul, eine der größten Siedlungen im Grenzgebiet, bietet schutzsuchenden Reisenden Obdach. Es hat sich einen Ruf als Drehscheibe für Söldner erworben, an die sich die Einheimischen wenden. Diese *Caporales* – traditionelle Verteidiger zu Pferd – sorgen in Ermangelung von Unterstützung aus der Stadt für Sicherheit.

## Das Leben in San Citlán

Die Kultur von San Citlán wurde durch Generationen kosmopolitischer Vermischung geformt und entwickelt sich ständig weiter, wenn auch nicht ohne althergebrachte Traditionen zu ehren.

### Speisen und Unterhaltung

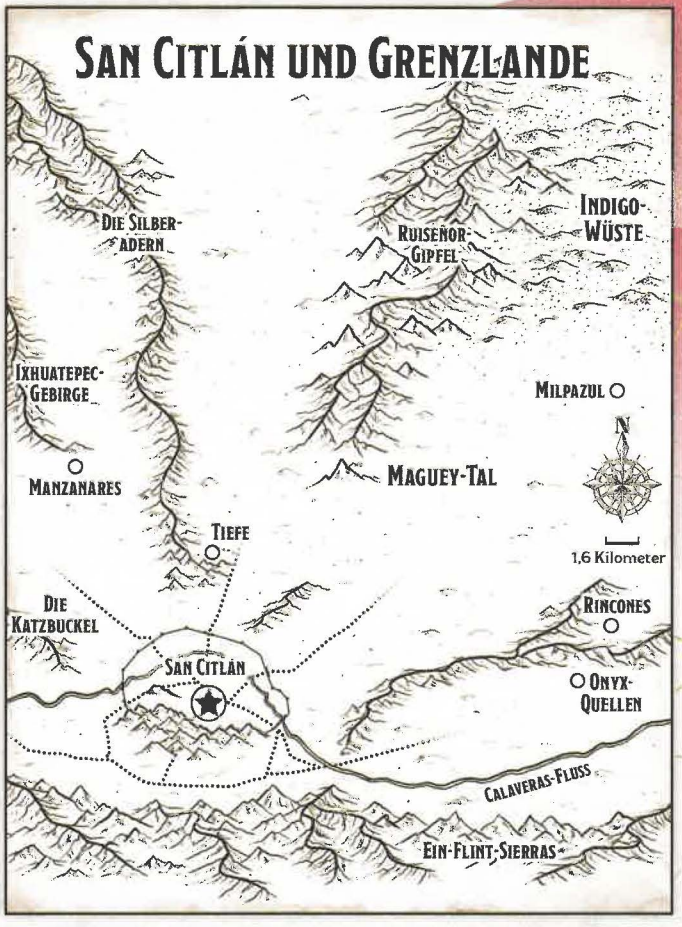
Essen ist für die Bewohner von San Citlán eine Frage des Stolzes, denn die unterschiedlichen Völker drücken damit ihre Herkunft aus. Lokale Zutaten sind Agave, Bohnen, Chilischoten, Kakteen, Mais und Tomatillos. Diese werden mit vielen importierten Waren kombiniert, um Gerichte von sorgfältig zubereiteten Eintöpfen wie Pozole mit Maisbrei und Fleisch bis hin zu allgegenwärtigen Snacks wie Tacos zu schaffen.

Für die Städter dienen die vielen Freizeitangebote als Ausgleich für den Druck im Alltagsleben. Neben Musik und Tanz sind Ballspiele ein häufiger Zeitvertreib, angefangen bei alten Variationen, die mit der Hüfte gespielt werden, bis hin zu moderneren Trittspielen. Das Ringen hat sich zu einer Form der theatralischen Unterhaltung weiterentwickelt: La Lucha. Hier tragen Luchadores farbenfrohe Masken, nehmen epische Persönlichkeiten an und kämpfen mit akrobatischen Manövern.

### Glaube und Feste

Der Glaube ist tief in der Kultur der Stadt verwurzelt, und die großen Religionen besitzen hier Tempel, die von

Karte 4.3: San Citlán und Grenzlande




SEAN MACDONALD

grandios bis altmodisch reichen. „Pinkle nicht vor der Cantina, damit du keinen Tempel beschmutzt." – so lautet ein lokales Sprichwort, das sowohl einen Rat zur Etikette bietet als auch auf die vielen Gotteshäuser der Stadt verweist. La Catrina – von der man glaubt, sie sei der Tod höchstselbst – ist der Schutzgeist der Stadt. Sie ist eine launische Gestalt, die aber eher gefeiert als gefürchtet werden möchte.

Obschon das ganze Jahr über zahlreiche Feste stattfinden, ist das größte und am sehnlichsten erwartete die Nacht der Unvergessenen, eine Feier, die sich aus alten Bestattungsriten entwickelt hat und sich auf die Magie der Stadt stützt. Während dieser Nacht können Menschen von verstorbenen Angehörigen besucht werden, wenn sie sie mit einer Ofrenda ehren: Speisen und Getränke, die sie im Leben mochten und die neben anderen traditionellen Opfergaben auf kunstvollen Altären ausgestellt werden, um die Seelen zurück in die Welt zu führen. Die Tage vor dieser Veranstaltung sind von farbenfrohen Paraden in der ganzen Stadt geprägt, die die vielfältige Kultur von San Citlán zur Schau stellen.

### Olvidados

In seltenen Fällen bleiben die Verstorbenen nach der Nacht der Unvergessenen als Untote in San Citlán. Diese als *Olvidados* oder „Vergessenen" bekannten intelligenten Untoten nehmen oft die Gestalt von vernunftbegabten, friedlichen Skeletten oder Geistern an. Die meisten behalten die Erinnerungen und die Persönlichkeit, die sie im Leben hatten, doch sie besitzen keinerlei Erinnerung an das Jenseits.

### Regierung und Wachstum

San Citlán wird von der Trecena regiert, einem Rat, der aus dreizehn gewählten Vertretern besteht. Nur Landbesitzer und deren Nachkommen, Angehörige des Militärs, Absolventen der Silberkongregation sowie diejenigen, die einen beträchtlichen Beitrag zur Wirtschaft der Stadt leisten, verfügen über ein Stimmrecht, was die Vertreter in diesem Rat anbelangt.

In den letzten Jahrzehnten hat die Stadt bedeutende Veränderungen durchgemacht, die durch große Entdeckungen gekennzeichnet sind, welche der Silberkongregation zugeschrieben werden. Doña Estela, eine zwergische Landbesitzerin, die mehr als fünfzig Jahre lang einen Sitz in der Trecena innehatte, war die Gründerin der Kongregation, und ihr wird auch der wirtschaftliche Aufstieg von San Citlán angerechnet. Ihr Fokus auf Fortschritt und urbane Ästhetik ist jedoch auf heftige Kritik gestoßen, da die Mehrheit der Bevölkerung in Armut lebt. Der Sitz des Ratsmitglieds der Gießerei bleibt nach dem kürzlichen Tod von Doña Estela unbesetzt, da klar geworden ist, dass die Oligarchin wohl beabsichtigt, sich wiederbeleben zu lassen, um ihre Herrschaft auf unbestimmte Zeit fortzusetzen.

### Namen

Die Einheimischen von San Citlán haben oft bis zu drei Namen: einen Vornamen und zwei Familiennamen, die sie von ihren Eltern geerbt haben. Die folgenden sind gebräuchliche Namen in San Citlán:

**Weiblich:** Citlali, Estela, Guadalupe, Maria, Quintina, Xóchitl
**Männlich:** Alejo, Cuauhtemoc, Eladio, Fortino, Pedro, Tenoch
**Geschlechtsneutral:** Azul, Centli, Cruz, Izel, Paz, Quetzal
**Nachnamen:** Apanco, Caloch, Infante, Moreno, Salazar, Xicoténcatl

## Legenden von San Citlán

Laut der Gründungsgeschichte von San Citlán verirrte sich eine Entdeckerin namens Citlali im Tal des Calaveras-Flusses. Nachdem sie tagelang umhergewandert war, sah Citlali eine elegant gekleidete Skelettgestalt hinter sich herziehen, die nie zu nahe an sie herankam oder sich zu weit von ihr entfernte. Sie versuchte zu fliehen, doch die Gestalt holte sie immer wieder ein. Als sie sich umdrehte und stattdessen ihrem Verfolger folgte, führte das Skelett Citlali zu einem versteckten Cenote. Citlali tauchte hinein, um ihren Durst zu stillen, und als sie wieder auftauchte, war die Skelettgestalt verschwunden.

Als Citlali feststellte, dass die Gegend reich an wertvollen Bodenschätzen war, kehrte sie nach Hause zurück und überzeugte andere, sich ihr anzuschließen, um das Tal nördlich des Cenote und jene Berge zu besiedeln, die heute als Citlalisruh bekannt sind. Citlali wurde alt, und die Skelettfigur kehrte zurück, um sie zu holen, aber die Siedlung blieb bestehen. Die Stadt wurde ihrer Gründerin zu Ehren benannt, wobei Citlán grob übersetzt „Ort in der Nähe von Citlali" bedeutet. Die Menschen fingen an, die Skelettfigur als Verweis auf ihre elegante Kleidung La Catrina zu nennen.

Die Geschichte von San Citlán ist eine voller Spannungen. Nach Jahren gescheiterter Invasionen im ersten Jahrhundert ihres Bestehens wurde die Stadt von einer Kolonialmacht erobert und besetzt. Die Kolonialherrschaft dauerte zweihundert Jahre an und endete in einer blutigen Reihe von Konflikten, die als Trennungskriege bezeichnet werden. Im Nachgang hielt die Bevölkerung von San Citlán ihre ersten Wahlen ab und freute sich endlich auf eine Zeit des Friedens. Die Kriege haben Narben hinterlassen: Ehedem fruchtbares Land verwandelte sich in eine Ödnis und die Feen, die einst die Region bewohnten, wurden vertrieben – manche sagen für immer.

## Abenteuer in San Citlán

Auf der Tabelle „Abenteuer in San Citlán" findest du einige Plots zur Inspiration, falls du Abenteuer in San Citlán planst.

### Abenteuer in San Citlán

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Ein Revolutionär bittet die Charaktere, eine mit Los Gavilanes verbundene Mine von **Ankhegs** zu befreien, damit Informationen aus der Stadt geschmuggelt werden können. |
| 2 | Da er an den bekannten magischen Leibwächtern (**Helmschrecken**) der Marfil-Eisenwerke interessiert ist, bittet der Magier Montesco die Charaktere, einen zu fangen. |
| 3 | Ein geisterhafter Olvidado namens Don Edelmiro wirbt die Charaktere als Schutz an, nachdem eine Bande krimineller **Schläger** sein Anwesen überfallen hat. Er ist davon überzeugt, dass seine Nachkommen hinter dem Angriff stecken. |
| 4 | Ein Straßenkind namens Anita wendet sich hilfesuchend an die Charaktere. Ihre Freunde wurden von einer **Todesfee** geholt, die nachts die Straßen am Ufer des Calaveras-Flusses durchstreift. |

## Charaktere aus San Citlán

Wenn die Spieler Charaktere aus San Citlán erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Wo stehst du in der Gesellschaft?** Die wirtschaftliche Ungleichheit von San Citlán prägt das Leben der Menschen. Gehörst du zu den Privilegierten oder zu den Mittellosen? Wenn du privilegiert bist: Bist du wahlberechtigt? Wenn du mittellos bist: Lebst du innerhalb oder außerhalb der Stadt?

**Wen ehrst du mit deiner Ofrenda?** Die meisten in San Citlán erwarten sehnsüchtig die Nacht der Unvergessenen, damit sie mit ihren Lieben Zwiesprache halten können. Tust du das auch? Wie sieht deine Ofrenda aus und für wen ist sie?

**Beeinflusst die Tradition deine Abenteuer?** Bist du mit dem Dasein eines abenteuerlustigen Kaporals oder anderen Lebensstilen vertraut, bei denen du eine enge Verbindung mit deinem Pferd und der offenen Straße eingehst? Hast du Erfahrung als überlebensgroßer Luchador-Ringer – vielleicht sogar mit einer charakteristischen Maske?



BRIAN VALEZA

# Tlacatecolo

Tlacatecolo sehen wie schwer kranke, zweibeinige Eulen aus, die Seuchen verbreiten und sich vom Leid der Sterblichen nähren. Diese Unholde verbreiten ein Leiden, das den Lebenden Wärme und Kraft entzieht: Sie verstreuen es mit Winden, die wie das Keuchen eines frierenden Leibes rasseln. Sonnenlicht hält die Krankheit auf, aber die Betroffenen überleben selten die Dunkelheit der Nacht.

## Tlacatecolo

*Mittelgroßer Unhold (Dämon), normalerweise neutral böse*

**Rüstungsklasse** 13
**Trefferpunkte** 78 (12W8+24)
**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 9 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 17 (+3) | 14 (+2) | 10 (+0) | 15 (+2) | 10 (+0) |

**Rettungswürfe** Ges +6, Kon +5
**Fertigkeiten** Heimlichkeit +6, Wahrnehmung +5
**Schadensresistenzen** Gift, Kälte
**Zustandsimmunitäten** Vergiftet
**Sinne** Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 15
**Sprachen** Abyssisch, Gemeinsprache
**Herausforderungsgrad** 5 (1.800 EP) **Übungsbonus** +3

***Magieresistenz:*** Der Tlacatecolo ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Tlacatecolo führt zwei Krallenangriffe durch.

***Krallen:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8+3) Stichschaden plus 14 (3W8) Giftschaden.

***Form ändern:*** Der Tlacatecolo verwandelt sich magisch in eine mittelgroße Eule. Dabei behält er seine Spielwerte (abgesehen von der Größe) bei. Die Verwandlung endet, wenn der Tlacatecolo sie mit einer Aktion beendet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

***Seuchenwind (nur Unholdgestalt, Aufladung 5–6):*** Der Tlacatecolo entfesselt einen eiskalten, verseuchten Wind in einer 18 Meter langen und drei Meter breiten Linie. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie erleidet 26 (4W12) Kälteschaden.

Während es auf diese Art vergiftet ist, ist das Ziel zudem gelähmt. Am Ende jeder Stunde muss die Kreatur einen SG-13-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Ansonsten erhält sie eine Erschöpfungsstufe. Befindet sich die Kreatur bei diesem Rettungswurf in direktem Sonnenlicht, gelingt ihr der Rettungswurf automatisch.

Wird die Kreatur zum Ziel von Magie, die eine Vergiftung oder eine Krankheit beendet (zum Beispiel *Schwache Genesung*), endet der Effekt nicht, falls die Kreatur dabei nicht direktem Sonnenlicht ausgesetzt ist.

# LOHN DER LASTER

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 5. STUFE

Als sie Zeugen eines Mordes werden, lassen die Charaktere sich in die Ränke einer rachsüchtigen Mörderin verstricken, die es auf die Erben der Herrscher von Zinda abgesehen hat. Bei einem ausgelassenen Stadtfest, dem Marsch der Laster, müssen die Charaktere die Mörderin finden und die grässliche Macht enthüllen, die ihr dient.

## Hintergrund

Der Wohlstand von Zinda beruht auf der Jeliblume. Diese irisierende Mondblume hat anmutige rosafarbene Blätter und breite Blütenblätter. Ein süßer schwarzer Wein wird aus ihr hergestellt. Sie wurde vor Jahren ins Land gebracht und gedieh. Heute wächst sie nur noch um Zinda herum.

Der Marsch der Laster fand ursprünglich zu Ehren des städtischen Weinhandels statt. Neuerdings ist der Jeliwein zum Fokus der Tradition geworden. Zindas neuer Wohlstand verbirgt jedoch ein düsteres Geheimnis. Vor fünf Jahren haben die Münzenkönige – Zindas Herrscher – einen Pakt mit einer Hexe geschlossen: der Stolzen Edun. Sie hat mit ihrer Magie die Jeliblume erschaffen, eine Pflanze von fantastischem kommerziellen Wert. Dafür mussten die sechs Münzenkönige ihre Erstgeborenen als Lehrlinge herausgeben. Auf den Vorschlag eines ihrer Mitglieder, Myx Nargis Ruba, betrogen die Münzenkönige die Stolze Edun und ermordeten sie, anstatt ihre Erben auszuliefern.

Fünf Jahre lang haben die Münzenkönige nun Zindas Wohlstand in die eigene Tasche gesteckt, während die Tochter der Stolzen Edun, Kala Mabarin, ihre Rache geplant hat.

## Leitfaden zur Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Zinda" zeigt die Aussprache wichtiger Namen und Worte in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Zinda

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Amos Nir | AH-mos Nihr |
| Azra Nir | AH-sra Nihr |
| Jacopo Ain | Ja-KO-po Ain |
| Jeli | DSCHE-lie |
| Kala Mabarin | KA-la MA-barin |
| Myx Nargis Ruba | Mix Nar-GIS RU-ba |
| Samira Arah | Sa-MI-ra A-ra |
| Zenia Ruba | Ze-NI-a RU-ba |
| Zinda | ZIN-da |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um Zinda in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen in einem Dschungel drei Kilometer vor Zindas Stadtmauern ein. Nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Zinda" am Ende dieses Abenteuers, um Details über die umgebenden Lande zu ergänzen.

**In den Vergessenen Reichen:** Als Handelsstadt, bekannt für Wohlstand und Magie, könnte Zinda sich an der Küste von Amn oder bei Dambrath befinden.

**In Greyhawk:** Zinda könnte sich unter den Festen der Seeprinzen oder in der Herrschaft der Inseln befinden.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Alte Geheimnisse:** Madame Samira Arah, eine von Zindas Herrschern, hat die anderen Münzenkönige im Verdacht, in die tödliche Verschwörung verwickelt zu sein. Über einen anonymen Agenten heuert sie die Charaktere an, nach Zinda zu kommen und zu entdecken, welche Geheimnisse ihre Kollegen haben.

**Feierlichkeiten:** Zindas Marsch der Laster ist in der ganzen Region berühmt. Ein einflussreicher Verbündeter der Charaktere verlangt, dass sie am Fest teilnehmen und eine Flasche Jeliwein als Geschenk für diplomatische Verhandlungen kaufen.

**Offenkundige Verdächtige:** Die Erben von Zindas Herrschern werden von einem Mörder gejagt. Hauptmann Adann, Anführer der Aderlasser – Zindas antiaristokratischer Gruppe –, bittet die Charaktere um Hilfe, damit seine Organisation nicht in Verdacht gerät.



Prinz der Laster Azra Nir führt bei Zindas alljährlichen Feierlichkeiten den Marsch der Laster an und weiss nicht, dass ein Mörder auf ihn lauert.

## Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Charaktere eine Handelskarawane durch den Regenwald von Zinda verfolgen. Lies den folgenden Text vor oder erzähle ihn frei, um die Szene zu beschreiben:

> Die Hitze steigt vom Dschungelboden auf und bleibt oben im Blätterdach hängen. Ein Elefant schwankt müde voraus. Auch sein Reiter stöhnt und streckt sich, dann stimmt er in den heulenden Marschgesang ein.
>
> Der Dschungel lichtet sich und gibt den Blick auf die strahlenden Tore der Handelsstadt Zinda knapp zwei Kilometer weiter frei.

Der Pfad durch den Dschungel ist schmal, sodass die Karawane sich nur im Gänsemarsch bewegen kann. Die anderen Reisenden sind bester Dinge und bieten allen, die es brauchen, Nahrung und Wasser an. Außerdem teilen sie die folgenden Informationen mit:

- Der Marsch der Laster ist eine zehntägige Feier mit reichlich Alkohol, Ausschweifungen, Darbietungen und Verkäufen.
- Die Feiernden tragen Federmasken und Perlengewänder und huldigen bei Tag und Nacht dem Wohlstand der Stadt.
- Die Reisenden können auch beliebige Details über Zinda aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Zinda“ am Ende dieses Abenteuers mitteilen.

## Der Goldfluss

Der Pfad aus Nordwesten wird breiter, als er die Stadt erreicht. Er mündet in den Goldfluss, eine mit gelben Tonscherben gepflasterte Straße. Die Karawane jubelt laut auf, als sie die Felder um die Stadt erreicht und die blühende Gemeinschaft in Sicht kommt. An Zindas offenen Toren nehmen Agenten der Stadt eine Gebühr von 5 SM oder Güter von diesem Wert als Eintritt. Die Steuereintreiber sind gut gelaunt, sodass ein Charakter, der einen SG-15-Charismawurf (Überzeugen) besteht, sie überreden kann, der Gruppe freien Eintritt zu gewähren.

Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn die Charaktere die Stadt betreten:

> Jenseits der Stadttore verläuft die goldfarbene Straße zwischen Ständen mit Seidenbehängen und niedrigen Gebäuden mit konischen Dächern. Überall erklingt das Geschnatter von Händlern und fröhlicher Jugend. Die Leute verkaufen bunte Blumen, Perlenanhänger und andere Waren aus Flechtkörben über ihren Köpfen, während Akrobaten mit langen Seidenbändern in kleinen Kreisen wirbeln.

Auf dem Goldfluss tummeln sich Hunderte Festgäste, Händler, Jeliweinverkäufer und Unterhalter. Die Gebäude sind mit bunten Schildern geschmückt, farbenfrohe Ranken mit üppigen Blüten wuchern an ihnen. Dahinter sehen die Charaktere das quirlige Stadtzentrum namens Blumenhof, an dem tropische Bäume stehen, deren Zweige bis auf den Boden reichen.

## Eine finstere Entdeckung

Wenn die Charaktere sich vom Goldfluss auf den Blumenhof zubewegen, gelangen sie durch eine dunkle Gasse. Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswurf (Wahrnehmung) sieht dort eine reglose Gestalt zwischen Goldmünzen, die auf dem Boden liegen. Sie lehnt gegen eine Wand und scheint sie anzustarren.

Charaktere, die nachforschen, finden einen toten Zwerg in üppiger Kleidung. Der Wert der Münzen, die dem Zwerg aus einer offenen Tasche gefallen sind, beträgt 20 GM. Wunden sind nicht erkennbar, aber die Charaktere können nach einem bestandenen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) Anzeichen von Gift feststellen. Gelingt der Wurf um einen Wert von mindestens 5, stellen die Charaktere fest, dass der Zwerg an Othurdämpfen (siehe *Spielleiterhandbuch*) gestorben ist. Er ist seit fünf Minuten tot und daher mit dem Zauber *Wiederbeleben* nicht zu retten.

Wenn die Charaktere die Gasse untersuchen, stellen sie fest, dass es sich um eine Sackgasse handelt und alle Läden darin verschlossen sind. Es gibt es keine Anzeichen von anderen Kreaturen in diesem Gebiet.

Die Charaktere können noch nicht wissen, dass der Zwerg von der rachsüchtigen Kala Mabarin ermordet wurde, die ihm in der Menge nahe genug gekommen ist, um ihn zu vergiften, und ihn dann zum Sterben in die Gasse geführt hat.

## Kontaktschuld

Ehe die Charaktere ihre Untersuchung von Leiche und Gasse abgeschlossen haben, befehlen ihnen drei **Veteranen** in filigraner goldener Rüstung, sich nicht zu rühren. Wenn die Charaktere flüchten, greifen die Veteranen an. Die Veteranen wurden von Madame Samira Arah angeheuert, dem neuesten Mitglied der Münzenkönige, um den Zwerg zu beschützen, doch sie haben ihn bei den Feierlichkeiten aus den Augen verloren.

Die Gasse ist nur drei Meter breit. Jeder Veteran kämpft, bis seine Trefferpunkte auf höchstens 10 sinken. Dann flieht er. Die Veteranen entspannen sich, wenn sich alle Charaktere ergeben oder ein Charakter eine Aktion verwendet, um zu erklären, dass die Abenteuergruppe nichts mit dem Tod des Zwergs zu tun hat, und einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) besteht. Der Charakter ist beim Wurf im Nachteil, wenn die Gruppe mindestens einen der Veteranen verwundet hat.

## Erstes Blut

Wenn der letzte Veteran besiegt ist oder die Veteranen aufhören zu kämpfen, lies folgenden Text vor:

> Kopfschüttelnd steht eine große Elfe in üppiger Kleidung am Eingang der Gasse. „Jacopo, Ihr Narr. Hoffentlich war Euer letzter Marsch der Laster es wert."



Madame Samira Arah

> Als ihr Blick auf euch fällt, lächelt sie. „Diese Wachen sind Mitglieder der Stummen Strophe, Beschützer in meinem Auftrag. Ich bedaure ihren Übereifer. Wobei ich mich besser mit einem Auftragsangebot entschuldigen sollte, wenn ich mir ansehe, wie Ihr kämpft."

Die Frau stellt sich als Madame Samira Arah vor, neuestes Mitglied der Münzenkönige: Zindas Herrscherrat (siehe Abschnitt „Ortslexikon: Zinda").

## Madame Samira Arah

Madame Samira Arah (Elfe und **Spionin**, neutral) ist im letzten Jahr zu den Münzenkönigen gestoßen. Sie war die erwählte Erbin des Münzenkönigs, dessen Nachfolge sie angetreten hat, ist jedoch nicht mit ihm verwandt (ein wichtiges Detail, da es mit Kala Mabarins Rache zu tun hat). Dass ihre Kollegen den Status quo schätzen, frustriert sie, da sie große Pläne hat, Zinda noch reicher zu machen. Samira will Grandmonsieur Amos Nir die Vorherrschaft über die Münzenkönige entreißen und die Herrschaft über die Stadt übernehmen. Die schlaue, brutale Samira gibt sich hochmütig und unerschütterlich.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich verdiene nur das Beste."

***Ideal:*** „Irgendwer muss das Kommando haben. Warum nicht die Ehrgeizigste?"

***Bindung:*** „Die gemeinen Leute sind Schafe, die Führung brauchen, und ich bin eine fähige Schäferin."

***Makel:*** „Warum sollte ich mich mit weniger als allem zufriedengeben?"

## Samiras Angebot

Samira weist die verbleibenden Veteranen an, Jacopos Leiche unauffällig zu entsorgen und die anderen Münzenkönige zu warnen. Dann führt sie die Charaktere in ein kleines Café am zentralen Stadtmarkt, wo sie ein Privatgemach hat. Sie bietet den Charakteren Jeliwein an, erläutert, wer sie ist, und beantwortet ihre Fragen. Nutze die folgenden Details, um das Gespräch zu lenken:

- Madame Samira Arah ist Vorsitzende der Juwelenhändler, einer Gilde der Schmuck- und Edelsteinhersteller und -händler.
- Aufgrund ihrer Erfahrung durch das Beschützen der wertvollen Güter ihrer Gilde fungiert sie außerdem als Sicherheitsspezialistin für die Münzenkönige. Ihr untersteht ein Eingreiftrupp, der als Stumme Strophe bekannt ist.
- Das Mordopfer ist Jacopo Ain, ältester Sohn des Münzenkönigs Massimo Ain.
- Jacopo wurde beschützt, da es neulich einen Angriff auf das Familienmitglied eines weiteren Münzenkönigs gegeben hat. Doch er ist seinen Beschützern entkommen, weil er den Marsch der Laster ungestört genießen wollte.
- Am Vorabend wurde Zenia Ruba – älteste Tochter von Myx Nargis Ruba, eines weiteren Münzenkönigs – angegriffen und fast getötet. Samira weiß nicht, ob die Angriffe zusammenhängen, befürchtet es jedoch.

Sie will die Charaktere anheuern, um Zenia zu befragen und herauszufinden, ob sich dieser Angriff und der Mord an Jacopo auf Grandmonsieur Amos zurückführen lassen. Sie kontrolliert zwar die Stumme Strophe, fürchtet aber, dass einige Mitglieder Amos gegenüber loyal sind. Eine Gruppe fähiger Abenteurer auf der Suche nach Informationen könnte die Ergebnisse erzielen, die sie anstrebt. Für ihre Dienste bietet Samira den Charakteren 200 GM pro Kopf. Sie ist eine durchtriebene Verhandlerin, kann aber überredet werden, ihr Angebot auf 300 GM zu erhöhen, wenn ein Charakter einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen) besteht.

Wenn die Charaktere mit Samiras Bedingungen einverstanden sind, trägt sie ihnen Diskretion auf. Die Münzenkönige haben sich große Mühe gegeben, den Angriff auf Zenia geheim zu halten, um den Erfolg des Marschs der Laster nicht zu gefährden. Jacopos Tod soll ebenfalls unter den Teppich gekehrt werden, bis das Fest vorüber ist. Samira weist den Charakteren den Weg zur Taverne „Zum Dornapfel", die Zenias Familie gehört. Dort wird Zenia bewacht. Der Weg umgeht mehrere Straßen, die wegen der Feierlichkeiten geschlossen sind, und führt über den Markt der Stadt.

Samira stattet die Charaktere mit einem rosenförmigen Zeichen aus, mit dem sie sich als ihre Repräsentanten ausweisen können. Außerdem teilt sie ihnen mit, dass sie sich unter die Feiernden auf dem Goldfluss mischen wird, der Hauptstraße der Stadt, bis der Marsch der Laster beginnt.

# Auf der Jagd

Auf dem Weg zu Zenia im Dornapfel haben die Charaktere die erste Gelegenheit, Zinda zu erkunden. Da der Marsch der Laster bevorsteht, sind die Leute bester Stimmung. Charaktere, die sich durch die Menge bewegen, hiesige Händler besuchen oder mehr über die jüngsten Ereignisse in Zinda erfahren wollen, hören jeweils ein Gerücht aus der Tabelle „Gerüchte in Zinda". Es ist jeweils vermerkt, ob das Gerücht wahr oder falsch ist.

### Gerüchte in Zinda

| W6 | Gerücht |
|---|---|
| 1 | Eine Hexe will unbedingt Mitglieder für ihren Zirkel unter den Erben und Familien der Münzenkönige gewinnen. (Falsch) |
| 2 | Böse Geister, bekannt als Biza, spuken im Dschungel und verlocken manchmal unschuldige Seelen mit Geheimnissen böser Magie. (Wahr) |
| 3 | Der Marsch der Laster ist eine Gelegenheit, vergangene Fehler zu überwinden und neu anzufangen. (Wahr) |
| 4 | Eine Gestalt, die halb Wolf, halb Mensch ist, macht nachts die Straßen unsicher. Sie sieht Grandmonsieur Amos Nir verblüffend ähnlich, doch die Münzenkönige weigern sich, der Sache nachzugehen. (Falsch) |
| 5 | Eine Wahrsagerin hat verkündet, dass die Seelen der Erstgeborenen der Münzenkönige aus geheimnisvollen Gründen gestohlen werden. (Wahr) |
| 6 | Grandmonsieur Amos Nir will sich zur Ruhe setzen und seinen Sohn Azra ermächtigen, die Münzenkönige an seiner Stelle anzuführen. (Wahr) |

## Chaos auf dem Markt

Als die Charaktere über den Markt gehen, schiebt sich eine Frau in gelber Tunika und grüner Hose ungeduldig an ihnen vorbei. Sie ist Kala Mabarin – eine von Zindas Geisterhirten, bekannt als Datura. Sie ist in die Stadt zurückgekehrt, nachdem sie jahrelang alleine im Dschungel gelebt hat. Kala bewegt sich eilig durch die Menge. Von ihrer Grobheit abgesehen, gibt es zunächst nichts Bemerkenswertes an Kala, aber Charaktere, die sie jetzt bemerken, könnten sich später an sie erinnern, wenn sie Beschreibungen der Frau hören. Wenn die Charaktere Kala zu verfolgen versuchen, werden sie von der Menge daran gehindert, ehe es zu einer noch größeren Ablenkung kommt.

Die Charaktere wissen es noch nicht, aber Kala hat gerade einen weiteren Nachkommen der Münzenkönige ins Visier genommen: Arel Avim. Sie hat ein eigenes Gift benutzt, um den Herrschersohn von einen unschuldigen Händler angreifen zu lassen.



Kala Mabarin

## Kala Mabarin

Kala Mabarin (menschliche **Druidin**, neutral böse) ist eine erfahrene Kräuterkundlerin und Datura, Beschützerin der Geister des Landes. Nach Jahre in der Wildnis ist sie nach Zinda zurückgekehrt, weil sie Rache will. Kala hat einen Pakt mit einer Biza geschlossen, einem rachsüchtigen Geist, der sich auf finstere Magie versteht: Sie ermordet Leute, welche die Biza verzehren kann, und der Geist hat ihr gezeigt, wie man jenes mächtige Gift braut, mit dem sie ihre Rache üben kann. Jetzt nutzt Kala, was sie erfahren hat, um die Biza zu besänftigen und sich an den Münzenkönigen zu rächen, die ihre Mutter ermordet haben – dabei zielt sie vor allem auf deren erstgeborene Erben, die mittlerweile erwachsen sind. Ihr Zorn auf die Münzenkönige und Zinda wird nur von ihrer freudigen Verehrung der Geisterwelt übertroffen.

### Atem der Rache

Wenn Kala sich an den Charakteren vorbeigeschoben hat, lies den folgenden Text vor:

> Am nahen Stand eines Kräuterhändlers werden Angstschreie laut. Panische Leute fliehen, und die Menge gerät in Bewegung.

Die Charaktere sehen, wie der Kräuterkundler des Stands hustend einen Mann auf dem Boden angreift. Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 bemerken außerdem eine rosafarbene Wolke um die Gestalten, die sich gerade auflöst.

Die Menge gerät bei dem Anblick in Panik Jeder Charakter auf dem Markt muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet in der Massenpanik 3 (1W6) Wuchtschaden.

***Vergifteter Händler:*** Der Händler nutzt die Spielwerte eines **Veteranen**, als Waffe allerdings einen provisorischen Knüppel – behandle ihn als Langschwert, das Wuchtschaden bewirkt. Zunächst richtet er den Angriff auf den Mann am Boden, greift aber wahllos jede Kreatur in Reichweite an. Auf ihn wirkt ein Gift von Kala namens Bizas Atem (siehe Textkasten). Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Heilkunde) bestehen, bemerken, dass der glasige Blick und die marionettenhaften Bewegungen des Mannes auf irgendeine Droge schließen lassen. Der Zauber *Schutz vor Gift* oder ähnliche Magie beendet den Effekt auf den Händler.

***Opfer:*** Das Angriffsziel des Händlers heißt Arel Avim. Er nutzt die Spielwerte eines **Adligen**. Nun hat er keine Trefferpunkte mehr und ist dem Tode nahe.

### Nach dem Angriff

Wenn der Händler besiegt ist, kommen mehrere Leute heran, um dem verwundeten Arel Avim zu helfen. Einer von ihnen ist Hauptmann Adann. Er trägt eine rote Weste und einen sorgsam gestutzten Bart. Es handelt sich um den Anführer der antiaristokratischen Gruppe der Aderlasser. Ehe die Abenteurergruppe Arel wieder auf die Füße bringen kann, kommen mehrere Soldaten heran und nehmen ihn und den Händler in Gewahrsam. Diese Soldaten tragen die gleiche filigrane goldene Rüstung wie die Mitglieder der Stummen Strophe, die die Charaktere bereits getroffen haben.

Wenn er gefragt wird, erklärt Hauptmann Adann, dass der Verwundete Arel Avim ist, Sohn des Münzenkönigs Monsieur Solenn Avim. Arel ist zum Leidwesen seines Vaters den Aderlassern zugetan. Adann kann außerdem beliebige Informationen über die Aderlasser aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Zinda" mitteilen. Letztlich haben die Aderlasser nichts mit dem Angriff auf Arel zu tun.

Falls die Charaktere Adann oder andere nach einer Gestalt in Gelb und Grün fragen, die sich eilig vom Schauplatz entfernt hat, berichten mehrere Leute, dass sie so eine Person beim Stand des Kräuterhändlers gesehen haben, bevor sie mit den Charakteren kollidiert ist. Doch nun ist sie längst weg. Falls die Charaktere Kala nicht bemerkt haben, erwähnt Adann eine Person, zu der ihre Beschreibung passt und die sich kurz vor dem Angriff verdächtig verhalten hat.

## Taverne „Zum Dornapfel"

Wenn die Situation auf dem Markt wieder unter Kontrolle ist, können die Charaktere ihren Weg zum Dornapfel fortsetzen. Lies die folgende Beschreibung vor, wenn sie die Taverne betreten:

> Obwohl es rappelvoll ist, spenden die Lehmwände des Dornapfel angenehme Kühle. Es gibt Dutzende von Tischen, alle sind besetzt, und eine riesige Bühne wird für eine Darbietung vorbereitet. Hinter der langen und wohlbestückten Theke winkt ein wohlgekleideter Ork enthusiastisch und ruft „Willkommen, Freunde, und einen gesegneten Marsch der Laster! Wie kann euer Vetter Nargis Euch heute Abend helfen?"

Der Tavernenwirt Myx Nargis Ruba steht hinter der Theke und unterhält die Gäste.

Charaktere, die die Menge beobachten und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken mehrere bewaffnete Gestalten, die sich eher auf die Tavernengäste als auf ihre Getränke konzentrieren. Sie sind Wachen der Stummen Strophe, die in Samiras Auftrag Nargis und Zenia beschützen.

## Myx Nargis Ruba

Myx Nargis Ruba (Ork und **Adliger**, neutral böse) ist Zenias Vater und ebenfalls ein Münzenkönig. Er beaufsichtigt das Tavernenpersonal und verbringt viel Zeit im Dornapfel, dem Herzstück seines Familienvermögens.

Als die Münzenkönige ihren Pakt mit der Stolzen Edun geschlossen hatten, um die Jeliblume magisch zu kultivieren, war es Nargis, der die anderen Münzenkönige überredete, die Hexe zu ermorden und so die Erstgeborenen zu retten. Fünf Jahre lang war der Erfolg der Stadt Nargis' ganzer Stolz, aber der Angriff auf Zenia droht, seine Lügen auffliegen zu lassen.



Myx Nargis Ruba

### Bizas Atem (eingeatmet)

Jede Kreatur, die diesem Gift ausgesetzt ist, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder sie ist eine Minute lang vergiftet. Die vergiftete Kreatur muss ihre Aktion nutzen, um einen Nahkampfangriff auf eine zufällig ausgewählte Kreatur in Reichweite auszuführen. Ist keine Kreatur in Reichweite, so unternimmt die vergiftete Kreatur in ihrem Zug nichts. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei Erfolg beenden.

Nargis ist ein stämmiger, schick gekleideter Ork mittleren Alters. Je nach Gesprächspartner wechselt er zwischen elegantem zindanischem Akzent und derber Arbeitersprache.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich betrachte alle als beste Gefährten, solange sie mir nicht drei- oder viermal das Gegenteil bewiesen haben."

***Ideal:*** „Meine Familie ist mir wichtiger als alles Gold von Zinda."

***Bindung:*** „Ich würde betrügen und töten, um meine Tochter bei mir zu haben, doch ich fürchte, dann würde ich sie verlieren."

***Makel:*** „Ich bin oft den Weg des geringsten Widerstands gegangen und werde es gerne wieder tun."

## Nargis' Geschichte

Myx Nargis Ruba spielt die Rolle des freundlichen Tavernenwirts perfekt. Wenn die Charaktere ein Gespräch beginnen, ohne zu erwähnen, dass Samira sie schickt, erzählt er ihnen gerne Klatsch, gibt mit der Taverne an und prahlt damit, einer der Münzenkönige zu sein und einen Auftritt der berühmten Diva Luma vorzubereiten. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, merken, dass Nargis etwas schwer belastet. Der Tavernenwirt rückt aber nicht damit heraus, was es sein könnte (siehe „Nargis' Geständnis" unten).

Wird Nargis nach dem Angriff auf Zenia gefragt, reagiert er einsilbig, bis die Charaktere ihm Samiras Zeichen zeigen und ihre Mission offenbaren. Dann weist er auf die Wachen und sagt, dass Zenia in der Taverne vor so vielen Zeugen weniger wahrscheinlich angegriffen wird. Er zeigt ihnen, dass Zenia an einem Tisch in der Ecke sitzt.

## Begegnung mit Zenia

Zwei **Wachen** der Stummen Strophe sitzen mit Zenia an einem Tisch bei der Bühne, machen den Charakteren jedoch Platz, wenn sie Samiras Zeichen sehen. Die Nachbartische sind überfüllt, da der Auftritt bevorsteht. Der Lärm macht es möglich, sich zu unterhalten, ohne belauscht zu werden.

Zenia begrüßt die Charaktere freundlich. Sie ist eine grauhäutige Ork-Frau und eine **Gemeine** mit elegant geflochtenem Haar. Obwohl sie sich entspannt gibt, ist sie eindeutig nervös. Zenia ist begeistert, Abenteurer zu treffen, und fragt nach der Arbeit und den Reisen der Charaktere. Dabei gesteht sie, dass sie selbst gerne Abenteurerin wäre, weiß jedoch, dass Nargis das nie zulassen würde.

Wird Zenia nach dem Angriff auf sie gefragt, berichtet sie, was geschehen ist. Nutze je nach den Fragen der Charaktere die folgenden Details, um das Gespräch zu lenken:

- Zenia war mit mehreren Dienern ihrer Familie als Leibwachen am Goldfluss unterwegs, um Einkäufe zu machen, als sie sich plötzlich krank fühlte.
- Um sie stob eine rosafarbene Aschewolke auf, und ihre Diener fielen über sie und übereinander her.
- Zenia erinnert sich daran, dass unmittelbar vor dem Zwischenfall eine Gestalt mit ihr zusammenstieß.
- Sie beschreibt das Krankheitsgefühl vor dem Angriff, das aber rasch verschwand.

Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Heilkunde) bestehen, vermuten, dass Zenia vergiftet wurde, die Wirkung aber überwunden hat. Wenn sie gezielt nach einer Frau fragen, zu der Kalas Beschreibung passt, und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, erinnert Zenia sich, dass die Person, die mit ihr kollidiert ist, zu dieser Beschreibung passt. Sie kennt die Frau allerdings nicht und weiß nicht, wie sie heißt.

### Angriff der Diven

Während die Charaktere mit Zenia sprechen, werden Stimmen an der Tür laut.

> Schausteller in bunter, schimmernder Seide fluten laut lachend in die Taverne. Das Publikum reagiert enthusiastisch, auch Zenia.
>
> „Das sind Diva Luma und die Elucidarium-Diven!", sagt Zenia mit einem Nicken zur Frau, welche die Gruppe anführt und deren Kleid nur aus Pailletten und bunten Federn zu bestehen scheint.
>
> Die Diven winken und begeben sich zur Bühne. Dort zieht Diva Luma einen kleinen Seidenbeutel aus dem Gürtel und wirft dessen Inhalt in die Luft. Ein bunter Glitterregen geht nieder, als die Vorstellung beginnt.
>
> Einen Augenblick später verändert sich die Miene der Diva. Diva Luma grinst grausam, zieht ihre Stilettos aus und springt auf Zenia zu.

Kala hat beim Dornapfel gelauert und auf eine Gelegenheit gewartet, Zenia anzugreifen. Ihre Chance ist Diva Luma, deren Glitter – Teil ihres Auftritts – sie mit Bizas Atem versetzt hat, um einen Blutrausch auszulösen.

Diva Luma nutzt die Spielwerte eines **Assassinen**, doch ihre einzige Waffe ist ein tückischer Stöckelschuh, der wie ein Kurzschwert ohne Gift funktioniert. Die anderen beiden Diven nutzen die Spielwerte von **Spähern** und greifen mit zerbrochenen Flaschen an, die wie ihr Kurzschwert-Angriff funktionieren. Wenn die Diven unter der Wirkung von Bizas Atem stehen, führen sie jeweils einen wahllosen Nahkampfangriff gegen Zenia oder einen der Charaktere aus. Die Rettungswürfe aller drei Diven gegen das Gift scheitern, sodass es drei Runden lang auf sie wirkt. In der vierten Runde überwinden sie seine Wirkung und stellen ihre Angriffe erschöpft ein.

Nach dem Kampf sehen Charaktere, welche die Bühne, die Diven oder ihren Glitter untersuchen und einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, dass der Glitter eine rosafarbene Ascheschicht auf den Diven und dem Boden um sie herum hinterlassen hat. Untersuchen sie die rosafarbene Asche und bestehen sie einen SG-14-Weisheitswurf (Heilkunde), ahnen sie, dass es sich um irgendein Gift handelt.

### Nargis' Geständnis

Nach dem Kampf verschwinden die entsetzten Gäste aus der Taverne. Nargis reißt Zenia verstört in die Arme und gibt sich die Schuld für den Angriff. Die Charaktere können Nargis durch Rollenspiel überreden, mehr preiszugeben, oder dadurch, dass sie einen SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) bestehen. Nutze die folgenden Punkte, um Nargis' Geständnis zu lenken:

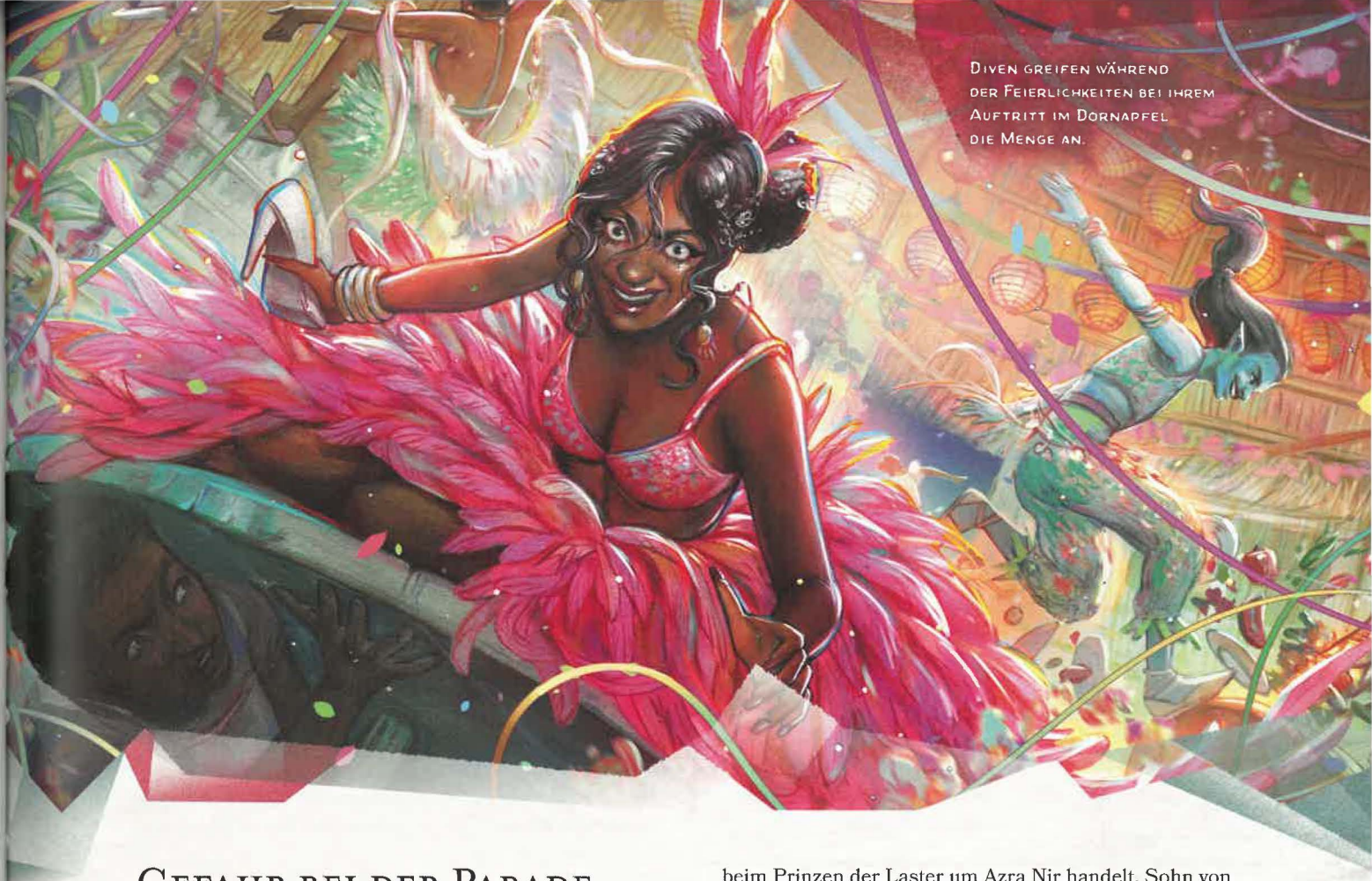
- Nargis gibt zu, dass seine Gier und Arroganz den Erstgeborenen der Münzenkönige zum Verhängnis geworden ist.
- Die Jeliblume ist die magische Schöpfung einer Hexe namens Stolze Edun. Die Münzenkönige haben mit der Hexe verhandelt und ihr für die Jeliblume und den Reichtum, den sie bringen sollte, die Erstgeborenen als Lehrlinge versprochen.
- Dann überredete Nargis die anderen Münzenkönige, die Stolze Edun umzubringen, um sich nicht an die Abmachung halten zu müssen. Sie riefen die Hexe zu einem Geheimtreffen und ermordeten sie.

### Mehr über Kala Mabarin erfahren

Als die Giftwirkung abklingt, entschuldigen Diva Luma und ihre Kolleginnen sich entsetzt und erklären, dass sie ihre Körper nicht unter Kontrolle hatten. Wenn sie gefragt werden, was vor ihrem Auftritt geschehen ist, erinnern sie sich, dass sie vor der Taverne eine Datura getroffen haben, die Diva Luma als Dank für ihre inspirierenden Auftritte einen feinen Beutel mit Glitter geschenkt hat. Auf Nachfrage bestätigen sie, dass die Frau eine gelbe Tunika und grüne Hosen trug. Besteht ein Charakter einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen), erinnern Luma oder ihre Kolleginnen sich, dass die Datura sich laut und stolz als Kala Mabarin vorgestellt hat.

***Nargis weiß Bescheid:*** Wenn der Tavernenwirt den Namen „Kala Mabarin" hört, beginnt er zu weinen. Er sagt den Charakteren, dass die Stolze Edun eine Tochter dieses Namens hatte, welche Jahre vor dem Pakt der Münzenkönige mit der Stolzen Edun im Dschungel verschwand. Nargis bittet die Charaktere, Kala zu finden und ihren wie auch immer gearteten Plänen ein Ende zu machen.

***Nachfassen:*** Mehrere Leute vor dem „Dornapfel" erinnern sich an eine Gestalt, zu der Kalas Beschreibung passt und die zum Pier gelaufen ist.



Diven greifen während der Feierlichkeiten bei ihrem Auftritt im Dornapfel die Menge an.

## Gefahr bei der Parade

Die „Marsch der Laster"-Parade beginnt, als die Charaktere zum Pier unterwegs sind. Sie bewegt sich den Goldfluss entlang und endet am Bootssteg. Wenn die Charaktere den Hauptweg der Stadt erreichen, lies folgende Beschreibung vor oder erzähle sie:

> Die Straßen sind voller fröhlicher Musik und begeisterter Feiernder, die einer Parade entgegensehen.
>
> Die Prozession wird von einer offenen Kutsche angeführt, vor die ein Ochse gespannt ist. In der Kutsche sitzt ein großer Mann, der eine weiße Maske und Jeliblumenranken trägt. Er winkt dem beeindruckten Publikum zu. Hinter ihm paradieren Gestalten in jeliblumenfarbenen Umhängen und Kopftüchern. Sie schwingen handgemachte Besen und fegen den Boden damit.

Die Parade ist eine großartige Angelegenheit, und in den Straßen drängen sich die Zuschauer. In der Nähe rufen die Einheimischen nach einem Mann in einer Kutsche – sie nennen ihn „Prinz der Laster" –, um seine Aufmerksamkeit zu erregen. Wenn die Charaktere Umstehende nach seiner Bedeutung fragen oder einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, erfahren sie die Details aus dem Abschnitt „Marsch der Laster" am Ende dieses Abenteuers. Die Feiernden können außerdem mitteilen, dass es sich beim Prinzen der Laster um Azra Nir handelt, Sohn von Grandmonsieur Amos Nir, dem ältesten Mitglied der Münzenkönige.

Charaktere, die der Parade folgen oder am Pier nach Kala suchen, gelangen zum Bootssteg, als die Parade das Ende des Hauptwegs erreicht.

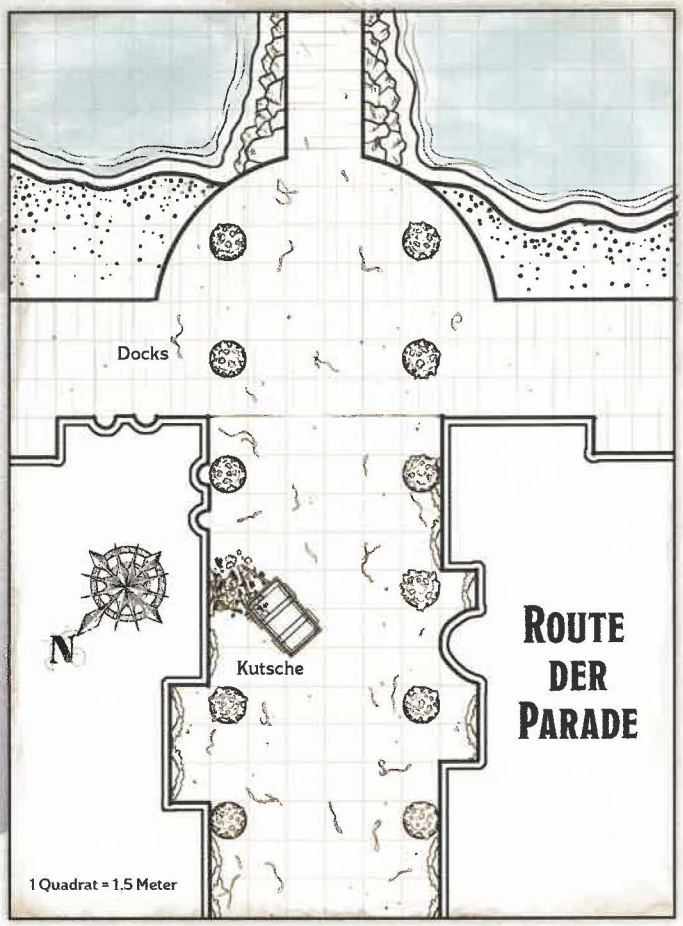
### Angriff auf die Parade

Wenn die Parade sich dem Steg nähert, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Aus dem Kopfsteinpflaster unter der Kutsche, die die Parade anführt, brechen plötzlich Ranken und Unkräuter hervor. Sie greifen um sich und packen, was sie kriegen können. Der Ochse gerät in Panik, und die Kutsche kollidiert mit einem geschmückten Pfosten. Die Ranken winden sich durch die Räder der Kutsche und um die Leute, die ihr am nächsten stehen. Zwei der Leute ziehen Waffen und geben sich als Wachen zu erkennen, die den Prinzen der Laster beschützen.

Das Publikum wendet sich zur Flucht, und der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) sieht, wie eine Gestalt in Gelb und Grün einen Beutel zur Kutsche wirft. Einen Augenblick später steigt eine rosafarbene Aschewolke aus dem Beutel und trifft zwei Wachen.

EINAR „EDGE" EBENBERG




KARTE 5.1: ROUTE DER PARADE

### KALAS ANGRIFF

Die Route der Parade ist in Karte 5.1 eingezeichnet. Die Charaktere befinden sich entweder an der Nordwest- oder an der Südseite der Karte – je nachdem, welchen Weg sie vom „Dornapfel" zum Pier genommen haben. Die Wachen und Azra Nir befinden sich bei der umgestürzten Kutsche, Kala hingegen an dem Ende der Karte, die am weitesten von den Charakteren entfernt ist.

***Azra Nir:*** Azra nutzt die Spielwerte eines **Tempeldieners** und ist in der ersten Kampfrunde völlig überrascht. Er will nichts, als dem Chaos zu entkommen.

***Wachen:*** Die beiden **Wachen** stehen unter dem Einfluss des Gifts Bizas Atem (weiter vorne in diesem Abenteuer im Textkasten beschrieben). Ihre Rettungswürfe, um den Effekt des Gifts zu beenden, scheitern automatisch. Die Wachen führen eine Minute lang in jeder Runde einen Nahkampfangriff gegen eine zufällig bestimmte Kreatur in Reichweite aus, ehe das Gift zu wirken aufhört.

***Kala:*** Kala nutzt die Spielwerte eines **Druiden** und hat *Rindenhaut* auf sich gewirkt, sodass sie eine RK von 16 besitzt. Sie hält sich von den vergifteten Wachen fern und versucht, Azra Nir mithilfe von *Donnerwoge* und *Flammen erzeugen*zu töten. Drei Dosen von Bizas Atem hat sie noch übrig, die für den Einsatz im Kampf vorbereitet sind.

***Verhandeln mit Kala:*** Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um zu erklären, was Nargis über das Unrecht gegen Kalas Mutter erzählt hat, und einen SG-16-Charismawurf (Überzeugen) versuchen. Bei einem Erfolg stellt Kala ihre Angriffe eine Runde lang ein. Gelingt einem Charakter der Wurf ein zweites Mal, hört Kala ganz auf anzugreifen und ist offen für die Idee, die Mörder ihrer Mutter ohne weiteres Blutvergießen vor Gericht zu bringen.

### RACHSÜCHTIGER GEIST

Wird Kala festgenommen oder werden ihre Trefferpunkte auf 0 verringert, ruft sie die Biza an, mit der sie einen Pakt geschlossen hat. Überzeugen die Charaktere Kala, ihren Angriff zu beenden, wird dadurch der Pakt mit dem Geist gebrochen, was denselben Effekt wie dessen Anrufung hat. In jedem Fall erscheint die Biza zu Beginn der nächsten Runde über Kala und greift die Charaktere an.

Die Biza nutzt die Spielwerte eines **Todesalbs**, ist jedoch nicht gegen Sonnenlicht empfindlich.

Als die Biza angreift, ruft sie die Namen von Amos Nir, Nargis Ruba und den anderen Personen, die im Abschnitt „Münzenkönige" weiter hinten in diesem Abenteuer aufgeführt sind, und verflucht sie. Nur Samira Arah bleibt vom Zorn der Biza verschont, da sie erst neulich zum Rat gestoßen ist. Charaktere, die diese Namen schon gehört haben oder die einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, erkennen die Namen. Die Biza beschuldigt die Münzenkönige, sie getötet zu haben – nun wird deutlich, dass es sich um den Geist der Stolzen Edun handelt. Dies wusste Kala nicht.

## ABSCHLUSS

Samira erscheint am Schauplatz, kurz nachdem Kala und die Biza besiegt wurden. Gemeinsam mit einigen Wachen der Stummen Strophe stellt sie die Ordnung rasch wieder her. Azra Nir dankt den Charakteren, ehe Samiras Wachen ihn an einen sicheren Ort bringen.

Nach einem Sieg über Kala und die Biza können die Charaktere Samira berichten, was sie erfahren haben. Sollte der Pakt der Münzenkönige mit der Stolzen Edun sowie der Mord an ihr publik werden, wird es Aufruhr in Zinda geben. Samira bittet die Charaktere, ihr Wissen für sich zu behalten, bis sie entschieden hat, wie sie vorgehen will.

Wenn Kala überlebt, ist Samira entschlossen, sie vor Gericht zu stellen, fürchtet jedoch, dass die anderen Münzenkönige Rache wollen. Nach deinem Ermessen könnte Samira Kala von ihren Wachen an einen geheimen Ort bringen lassen oder die Charaktere bitten, sie außerhalb von Zinda in Sicherheit zu bringen, beispielsweise in die Strahlende Zitadelle. Jedenfalls entscheidet Samira, wie Kala und die Münzenkönige für ihre Untaten bestraft werden.

Unabhängig davon zahlt Samira den Charakteren die zu Beginn des Abenteuers vereinbarte Summe und legt noch einen *Nimmervollen Beutel* mit sechs Flaschen Jeliwein drauf, die jeweils 25 GM wert sind.

SEAN MACDONALD

# Ortslexikon: Zinda

Zinda ist eine Stadt voller spiraliger Marmortürme und -türmchen, mit Universitäten, Gildenhallen und Spezialitätenläden entlang der gepflasterten Straßen. Unter den Balkonen hallen fröhliches Gelächter und die Lieder der Arbeiter über den Blumenhof und den Pier. Das ganze Jahr über tummeln sich Gelehrte, Händler und Pilger auf Zindas Plätzen und Höfen. Für zehn Tage im Sommer zieht der Marsch der Laster noch größere Menschenmassen an, wenn die Stadt ihren Weinhandel feiert – besonders den Handel mit Jeliwein, der Zinda zur reichsten Stadt weit und breit gemacht hat. Die Bürger von Zinda kleiden sich gerne in bunte Kostüme und Federkappen und geben sich Festen, Gesang und Tanz hin.

Nach den letzten Jahren des Wohlstands hat sich nun eine düstere Wolke über die Stadt gelegt. Es gibt Gerüchte, dass politische Abweichler nachts aus ihren Betten verschwinden, und die Stumme Strophe, die Exekutive der Münzenkönige, macht die Straßen unsicher. Das neueste Mitglied der Münzenkönige, Madame Samira Arah, ist rastlos ehrgeizig und heuert regelmäßig Söldner und Spione an, um die Geheimnisse ihrer Rivalen zu ermitteln. Die Arbeitervereinigung Aderlasser widersetzt sich der aristokratischen Herrschaft, wo sie kann. Und dann gibt es noch das düstere Geheimnis um Zindas Reichtum, das auf seine Entdeckung wartet.

## Merkmale

Wer Zinda kennt, weiß folgende Tatsachen:

**Wahrzeichen:** Zinda ist für die Jeliblume bekannt, die hier kultiviert wird und beim alljährlichen Fest, dem Marsch der Laster, eine prominente Rolle spielt.

**Einwohner:** Menschen stellen die Mehrheit der Bevölkerung von Zinda. Ihre Hautfarben variieren von Hellbraun bis Schwarz. Ihr Haar ist meist lang und lockig und wird von Verheirateten unter einem Kopftuch und einem breitkrempigen Hut getragen, von Unverheirateten in hochgesteckten Flechten. Auch Elfen und Halblinge sind zahlreich in Zinda vertreten, ebenso weitere Nichtmenschen.

**Sprachen:** Die Bürger von Zinda sprechen die Gemeinsprache und N'warisch. Viele sprechen außerdem Drakonisch, da die Macht und der Wohlstand, die üblicherweise mit Drachen assoziiert werden, bei den Münzenkönigen hoch im Kurs stehen.

## Besondere Orte

In Zinda gibt es nicht nur ein robustes landwirtschaftliches Rückgrat, sondern auch magische Universitäten, Konservatorien, Museen und weitere kulturelle und künstlerische Zentren.

### Blumenhof

Der Blumenhof ist das pulsierende kommerzielle und künstlerische Herz von Zinda. In diesem Viertel gibt es zahlreiche palastartige Gebäude und Türme, Museen und üppige Gärten. Schausteller verbringen hier ihren Tag, und die Geschäfte der Händler sind rund um die Uhr geöffnet. Die meisten städtischen Gilden – als Gewerke bekannt – haben ihre Hauptquartiere unter den Türmen dieses Viertels. Von Handwerkern und Künstlern wird erwartet, dass sie sich im Hauptquartier ihres Gewerks registrieren und helfen, ihre Kunst in der Stadt voranzubringen.

### Magischer Bund

Die Mitglieder des Magischen Bundes – ein exklusiver Zirkel traditioneller Magier – residieren in einem palastartigen Hauptquartier, rühren in ihren Messingkesseln und stehen Festen, Hochzeiten, Beerdigungen und ähnlichen Ereignissen vor. Die meisten Mitglieder des Bundes sind im Seniorenalter. Einige haben schon Ur-Urenkel, die ihr eigenes Gewerbe betreiben oder Münzenkönige sind. Ihre Macht beziehen sie weniger aus ihrer Magie als vielmehr aus ihren weitreichenden Verbindungen.

### Elucidarium

Das Elucidarium ist ein Bardenkolleg und das extravagante Zuhause der berühmten Diven von Zinda. Das Gebäude besteht aus geformtem Glas mit funkelnden Edelsteinen, ist mit bunter Seide bespannt und mit üppigen Blumenranken überwuchert. Hier verfeinern Musiker, Tänzer, Erzähler und Schauspieler ihre Talente. Auch die Kunst der Spionage und des Handels mit Informationen kann hier erlernt werden. Wer herkommt, um sich künstlerisch ausbilden zu lassen, findet sich womöglich bald in die Ränke ruchloser Emporkömmlinge verstrickt.

### Jeligärten

Die riesigen Gärten westlich der Stadt sind die Quelle von Zindas Reichtum. Hier kümmern sich zahlreiche zindanische Arbeiter um den Anbau der Jeliblumen. Sie leben in Hütten aus Holz und Stein inmitten der Gärten. Die samtigen Blumen wurden vor Jahren entdeckt und können nirgends sonst kultiviert werden. Warum sie nur in Zinda gedeihen, ist ein Mysterium, doch sie versorgen die Stadt mit dem Rohmaterial für Wein, Farbe, Stoff und Papier. Gelegentlich fallen die Gartenarbeiter bösen Geistern, Zombies und grünen Vetteln zum Opfer, die im Dschungel um die Stadt lauern, da Zinda keine stehende Armee hat, um diese Außenregionen zu beschützen.

## Das Leben in Zinda

Das Leben der Leute von Zinda und die gesamte Gesellschaft wird von Kunst, Handel und Magie bestimmt.

### Die Aderlasser

Die Aderlasser in ihren jelifleckigen Schürzen streben ein Leben ohne Unterdrückung durch die Elite an. Der Name der Gruppe leitet sich von ihrem Bestreben ab, die Gier aus Zinda zu ziehen wie Blut aus einem Leib. Unter der Führung von Hauptmann Adann widersetzt die Gruppe sich offen den Münzenkönigen. Ihre Angriffe auf den Blumenhof und ihre alltägliche Sabotage in den Jeligärten machen die Gruppe zu einem Hauptziel der Stummen Strophe.

### Klassentrennung

Zinda weist eine deutliche Klassentrennung auf. Die wohlhabenden Bürger leben in großen Häusern und halten die Wissenschaft, ein starkes Arbeitsethos und ihren Wohlstand in Ehren. Die weniger betuchten Familien müssen sich oft ein Zimmer teilen und brauchen mehrere Arbeitsstellen, um zu überleben. Die Reichen speisen Ziege, Fisch und Hammel, kleiden sich in Seide und Gold und trinken aus makellosen Tulpengläsern, während sie sich ihrer akademischen Erfolge rühmen und ihre Magie frivol zur Schau stellen. Die Armen essen Wurzeln und Getreide auf Palmwedeln auf ihren strohgedeckten Böden.

### Glaube und Ahnen

Zinda heißt jeden Glauben willkommen, doch es gibt eine gemeinsame Religion, die sich um die Datura dreht, die auch als Geisterhirten bekannt sind. Die Datura sprechen für die Geister des Dschungels und beschützen sie. Ein Datura stößt möglicherweise jahrelang auf kein weiteres Mitglied des Ordens, sondern verbringt sein Leben damit, Karawanen zu beschützen, Exorzismen durchzuführen und über heilige Bereiche des Waldes zu wachen. Andere werden gedungen, um Trauernde zu den Stätten seltener Seidenbäume zu eskortieren, wo diese Andenken an die jüngst verblichenen Angehörigen aufhängen. In manchen Heimstätten vor allem der Betuchten sind möglicherweise ganze Gemächer jenen geschmückten Altären vorbehalten, mit denen die Ahnen der Familie geehrt werden.

### Marsch der Laster

Auf dem Höhepunkt des Sommers feiern die Leute von Zinda die Kultivierung der Jeliblume mit einem mehrtägigen Fest. Der sogenannte Marsch der Laster fußt auf der Tradition, den Weinhandel der Stadt zu feiern. Den Vorsitz hat der Prinz der Laster als Organisator und Galionsfigur. Er wird von den Münzenkönigen erwählt ist maskiert und führt allabendlich die Parade an. Dieser folgt der Magische Bund, Älteste und Magier mit Fächern und Besen, mit denen sie Zindas Sünde symbolisch ins Meer fegen. Am zehnten Abend steigt der Prinz der Laster ins Meer und wirft die Maske weg, womit die Feierlichkeiten beendet sind.

### Münzenkönige

Die Münzenkönige sind der Herrscherrat von Zinda, welcher aus sechs Ältesten reicher Familien besteht, die jeweils einen Handelszweig repräsentieren. Der Rat tritt wöchentlich in den vergoldeten Büros und Türmen des sogenannten Gewölbes der Gerechtigkeit zusammen. Folgende Personen haben derzeit Ratspositionen inne:

**Grandmonsieur Amos Nir** ist Vorsitzender der Münzenkönige und repräsentiert den Jelihandel. Er ist der reichste und einflussreichste Anführer in Zinda.
**Madame Kit Mata** repräsentiert den Lebensmittelhandel.
**Madame Samira Arah** ist das neueste Mitglied der Münzenkönige. Sie repräsentiert den Juwelenhandel und steht als Sicherheitsleitung der Münzenkönige der Stummen Strophe vor.
**Monsieur Solenn Avim** repräsentiert den Tuchhandel.
**Myx Nargis Ruba** repräsentiert das Gastronomiegewerbe.
**Myx Massimo Ain** repräsentiert das Schmiedehandwerk.

Die Münzenkönige setzen die Ordnung mithilfe ihres enormen Reichtums, ihres sozialen Einflusses und der Stummen Strophe durch, der Herrscherpolizei. Die Stumme Strophe beschützt die Münzenkönige, sammelt Informationen und setzt politische Rivalen mit Drohungen unter Druck.

### Namen

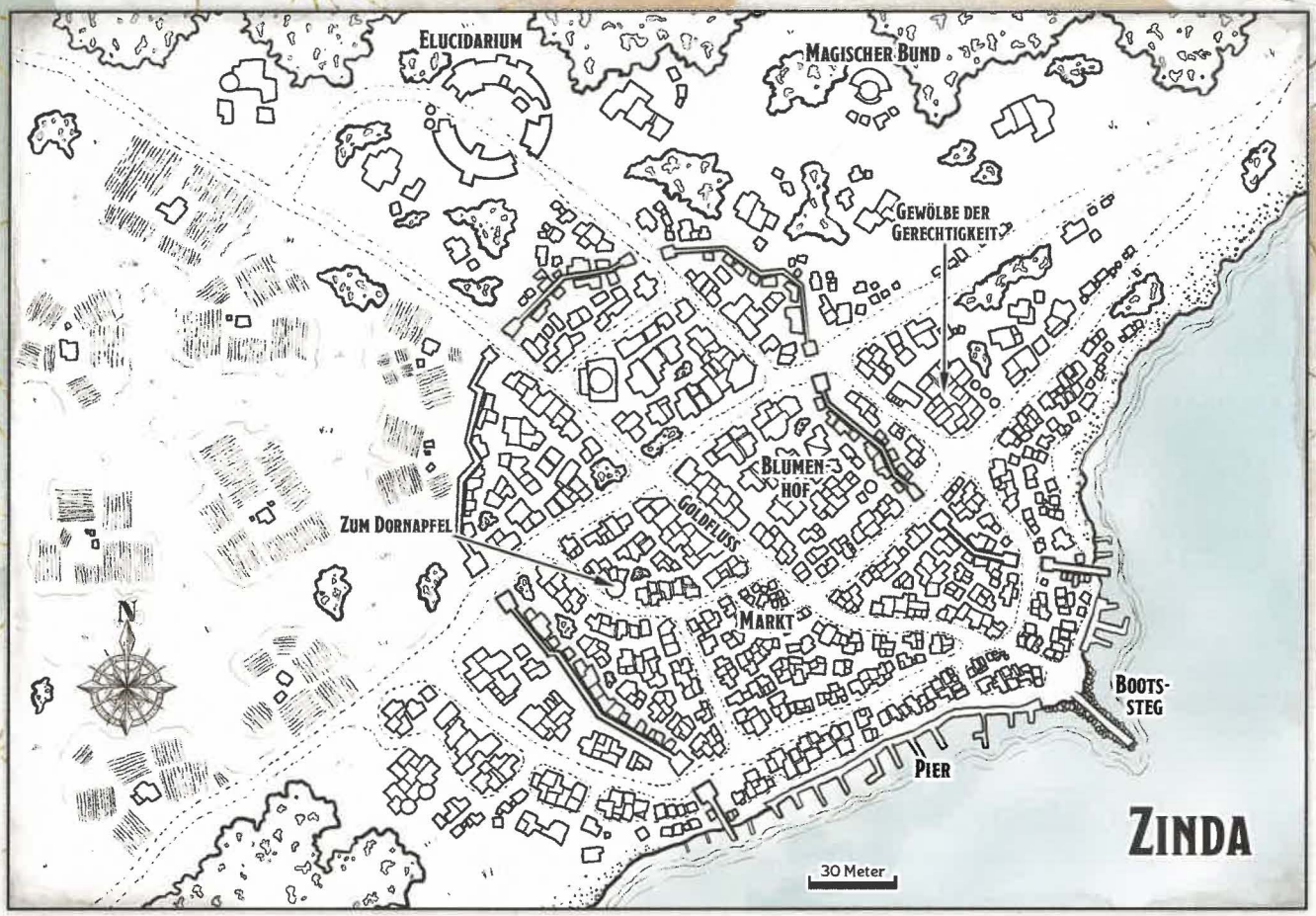
In Zinda gibt man den Kindern am zehnten Lebenstag einen Namen. Dazu versammelt sich die Familie, und die Ältesten wählen einen passenden Ahnennamen für das Kind aus. Es folgen einige Beispiele verbreiteter Namen in Zinda:

**Weiblich:** Inyz, Larisa, Onika, Tanea
**Männlich:** Emran, Jacapo, Melo, Solenn
**Geschlechtsneutral:** Amal, Elar, Jari, Pirro
**Nachnamen:** Ain, Aran, Haro, Nir, Sur
**Titel:** Madame, Monsieur, Myx

## Legenden von Zinda

In den ältesten Legenden schufen die Geister des Dschungels und des Meeres gemeinsam Zinda – dort, wo Feuer und Wasser aufeinanderstießen. Tatsächlich steht die Stadt auf vulkanischem schwarzem Sand. Die Wesen schufen Steinbauten aus der Erde und versetzten Flüsse und Bäume, sodass sie zu den Bauten passten. Als sie zufrieden waren, hießen sie die ersten Zindaner willkommen. In letzter Zeit hat mehr als ein Datura aus dem Dschungel darauf hingewiesen, dass diese Geister zornig auf Zindas Habsucht sind und besänftigt werden müssen.

Auch das Fest des Marschs der Laster hat solche übernatürlichen Ursprünge. Die Geschichten handeln von bösen Geistern, die in die Leute fahren, ehe sie bei der Parade von den Ältesten ins Meer gefegt werden. Diese Legende wird jeden Sommer beim Marsch der Laster lebendig, wenn die Mitglieder der Magischen Bundes die Rolle der Ältesten einnehmen.




KARTE 5.2: ZINDA

## ABENTEUER IN ZINDA

In der Tabelle „Abenteuer in Zinda" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### ABENTEUER IN ZINDA

| W6 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Madame Nasana Lar hat für ihre Rivalinnen unter den Elucidarium-Diven ein exklusives Bankett gegeben, worauf die Gäste sich in **Zombies** verwandelt haben. Diva Lar will ihr Haus von diesen befreien und ihren Namen reinwaschen, da sie mit dem Schicksal ihrer Gäste angeblich nichts zu tun hatte. |
| 2 | Myx Janisa Davi, **Erzmagier** einer Schule namens Arkane Coterie, hat sich einen jungen Lehrling aus einem Arbeiterbezirk der Stadt erwählt. Dieser ist verschwunden, und Janisa sucht nach Hilfe, ihn aufzuspüren. |
| 3 | Der berüchtigte Riesenkaiman Tikoloshe (**Riesenkrokodil**) hat schon viele Schiffe nach Zinda versenkt. Die Münzenkönige heuern die Charaktere an, um die tödliche – und vielleicht besessene – Bestie zu besiegen. |
| 4 | Die Affäre eines Münzenkönige stellt sich als Mitglied der Aderlasser heraus. Dieses braucht nun Hilfe dabei, die Stadt zu verlassen, ehe die **Assassinen** der Stummen Strophe es erwischen. |
| 5 | In den Waldtümpeln um Zinda verschwinden immer wieder Leute. Es gibt Hinweise darauf, dass sie von intriganten **Seevetteln** entführt werden. |
| 6 | Ein riesiger Seidenbaum mit böser Aura zieht jede Menge **Todesfeen** an. Ein Datura sucht Hilfe dabei, diese Trauergeister zu besänftigen. |

## CHARAKTERE AUS ZINDA

Wenn die Spieler Charaktere erstellen wollen, die aus Zinda stammen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Hast du mit den Organisationen in Zinda zu tun?** Gehörst du zu den Aderlassern oder zur Stummen Strophe? Sollten Arbeiter dieselben Rechte haben wie plutokratische Herrscher?

**Wie feierst du den Marsch der Laster?** Feierst du mit Freunden und lokalen Arbeitern? Besuchst du die Galas der Reichen? Trittst du als Elucidarium-Diva in Pailletten und Federn auf?

**Was weißt du über die Geister des Waldes?** Bist du als mystischer Datura ausgebildet, um die Geister zu hören und mehr über sie zu erfahren?

SEAN MACDONALD

# SÜNDEN UNSERER AHNEN

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 6. STUFE

Die geliebte Volksheldin der Stadt Yeonido wurde von der königlichen Familie ungerecht behandelt und starb in Schande. Doch sie fand keinen Frieden und kehrte als ein Gwishin, eine Art Geist, zurück. Leider gelangte sie zu der Überzeugung, dass sie von der Stadt, der sie ihr gesamtes Leben gewidmet hatte, einfach vergessen worden war. Jetzt breitet der mächtige Geist einen rätselhaften Nebel über das Land aus, der die Erinnerungen von Yeonidos Bewohnern in sich aufsaugt, sodass sie sich ihres eigenen Untergangs nicht einmal bewusst sind.

## Hintergrund

Jahrzehntelang widmete Dae Won-Ha ihr Leben Yeonido und diente als dessen Magistratin und Beschützerin, während sich der Stadtstaat zu einem echten Handelszentrum entwickelte. Obwohl Yeonidos Einwohnerzahlen nach Jahren des Wohlstands regelrecht explodiert waren, sorgte Won-Ha dafür, dass die Stadt mit Rücksicht auf die Natur erweitert wurde und dass die Arbeiter und Handwerker der Unterschicht vom Erfolg des Stadtstaates profitierten. Das einfache Volk liebte sie, doch die Haltung anderer ihr gegenüber war nicht derart wohlwollend.

Mit der Zeit begannen Kaufleute, sich die Taschen mit Regierungsgeld vollzustopfen. Stadtplaner beschleunigten die Expansion in den Wald ohne jede Rücksicht auf Nachhaltigkeit, und der örtliche Adel fing an, die Vorteile der boomenden Wirtschaft für sich zu monopolisieren. Wann immer Won-Ha protestierte, wies der königliche Berater Young-Gi – der Bruder von Königin Young-Soo – ihre Bedenken zurück und untergrub ihre Autorität. Die politischen Spannungen machten die Volkheldin nach und nach zu einer verrufenen Person. In der Zwischenzeit schrieb Young-Gi öffentlich sämtliche Errungenschaften von Won-Ha Königin Young-Soo zu und sorgte dafür, dass die Legende der Königin niemals verblasste, wohingegen Won-Ha in Vergessenheit geriet. Unfähig, die von ihrem geliebten Volk geschluckte Lüge zu ertragen, wurde Won-Ha krank und starb. Sie schied völlig verarmt dahin, ohne Klan und ohne dass man sie für ihre Taten gewürdigt hätte.

Als Königin Young-Soo vor zehn Jahren starb, wurde im Ahnenpark der Stadt ein Denkmal an sie enthüllt. In der nächsten Nacht erhob sich Won-Ha als ein Gwishin, eine Art Ahnengeist, und begann, das Denkmal heimzusuchen. Als keine Familie den Geist als einen seiner Abkömmlinge beanspruchte, versuchten die Geisterschlichter der Stadt – Magistrate, die für abtrünnige Gwishin verantwortlich sind – den wütenden Geist zu bannen. Doch als ehemalige Magistratin schaffte es Won-Has Geist, den Geisterschlichtern zu entgehen und immer mehr Macht zu sammeln.

Da Won-Ha zu Lebzeiten absichtlich aus Yeonidos Geschichte entfernt wurde, glaubt ihr Gwishin, dass sie bei den Einwohnern der Stadt in Vergessenheit geriet. Als Antwort darauf hat Won-Has Gwishin sie verflucht und sie dazu gebracht, die Ursache jener Verdammnis zu vergessen, die ihnen der Geist bringt.

## Leitfaden zur Aussprache

In der Tabelle „Aussprache in Yeonido" findest du die korrekte Aussprache vieler Namen in diesem Abenteuer. In Halri, der Landessprache, werden Konsonanten und Vokale in etwa wie im Deutschen ausgesprochen.

### Aussprache in Yeonido

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Bi Chin-Hae | Bih Tschin-He |
| Da Ju-Won | Da Juh-Won |
| Dae Won-Ha | Dey Won-Ha |
| Gwishin | Gwih-schihn |
| Hwang Jung-Soon | Uh-ang Jung-Suhn |
| Jin-Mi | Tschihn-Mih |
| Kun Ahn-Jun | Kun Ahn-Tschuhn |
| Nah Dae-Shim | Nah Dey-Schihm |
| Yeonido | Jeohn-ieh-doh |
| Young-Gi | Jung-Dschie |
| Young-Soo | Jung-Suh |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um Yeonido in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen nur wenige Kilometer vor Yeonido ein. Willst du die Stadt und ihre Umgebung detailreicher ausarbeiten, nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Yeonido" am Ende dieses Abenteuers als Ausgangspunkt.

**In der Welt der Drachenlanze:** Sowohl die Insel Enstar oder die Neuküsten-Region könnten Yeonido beherbergen. Die distanzierte Beziehung zwischen den Bewohnern Krynns und ihren Göttern ist ein möglicher weiterer Grund, warum einige der Toten der Stadt keinen Frieden finden.



Monster und wilde Bestien tauchen auf mysteriöse Weise auf, um die Leute aus Yeonido zu bedrohen.

**In den Vergessenen Reichen:** Die Stadt Yeonido könnte am nordöstlichen Rand des Walds von Gulthmere am Meer der Gefallenen Sterne zu finden sein. Dies würde sie zu einer etwas abgelegenen, aber wachsenden Handelsstadt am Rand einer riesigen Wildnis machen.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Festliche Heimkehr:** Jeden Frühling versammeln sich die Menschen von Yeonido, um während des einwöchigen Dan-Nal-Festes um eine reiche Ernte zu bitten. Die Familien oder Freunde der Charaktere laden sie zu diesem Fest ein.

**Freund von Ahn-Jun:** Einer der Charaktere hat Verbindungen zu Magistrat Kun Ahn-Jun. Vielleicht kennt er ihn als Freund der Familie oder half ihm in der Vergangenheit, Vorräte für Yeonido zu beschaffen. Als Ahn-Jun seltsame Erfahrungen macht, an die sich sonst niemand erinnert, bittet der Magistrat diesen Charakter, nach Yeonido zu kommen, um Nachforschungen anzustellen.

**Gestorben und vergessen:** Jemand, den die Charaktere kennen, ist in Yeonido auf mysteriöse Weise gestorben, und niemand weiß, warum. Die Charaktere reisen in die Stadt, um mehr über diese Tragödie zu erfahren.

# Kreislauf des Grauens

Ein verbitterter Geist und die strengen örtlichen Traditionen halten Yeonido in einem Kreislauf des stillen Leidens gefangen. Die Geister namens Gwishin sind der Bevölkerung der Stadt wohlbekannt, doch gesellschaftliche Sitten hindern die Leute daran, offen über ihre verstorbenen Ahnen zu sprechen. Eine rachsüchtige Gwishin nutzt eben diesen Brauch aus, um die Stadt zu quälen.

## Gwishin

Gwishin sind die Geister derer, denen im Leben Unrecht angetan wurde und die ungerächt starben. Sie sind eng mit Yeonido und den Traditionen der Stadt verbunden. Während sich einige als untote Kreaturen manifestieren, sind andere spirituelle Kräfte, die versuchen, einem unerfüllten Verlangen oder einer Familienschande Ausdruck zu verleihen.

Ihr guter Ruf ist für die Einwohner von Yeonido von entscheidender Bedeutung und sie halten sich an strenge soziale Normen, um keine Schande über den eigenen Klan zu bringen. Stirbt ein Familienmitglied und wird ein Gwishin, liegt es bei seinem Klan, den Geist zu besänftigen. Ein Ersuchen um Hilfe würde bedeuten, dass die Familie öffentlich jene Fehltritte anerkennt, die zur Entstehung des Gwishin führten – was als beschämender als die Gefahr angesehen wird, die ein unkontrollierter Gwishin verursachen könnte. Doch die Macht eines Gwishin wächst mit der Zeit, weshalb es wichtig ist, diese aufgewühlten Geister rasch zu besänftigen.

### Der Gwishin von Dae Won-Ha

Die Wut von Won-Has Gwishin ist seit Jahrzehnten ungebremst und konzentriert sich auf die Statue von Königin Young-Soo im Ahnenpark. Während des gesamten Abenteuers können die Charaktere Relikte an sich bringen, die mit der Erinnerung an Won-Ha verknüpft sind. Diese Gegenstände helfen den Charakteren, eine Verbindung zu Won-Has Geist herzustellen und den Gwishin möglicherweise zur Ruhe zu betten.

Won-Has Geist manifestiert seine Kraft in ganz Yeonido auf zwei Arten.

***Geisternebel:*** Won-Has Gwishin kann dafür sorgen, dass Nebel die Stadt in einem Umkreis von 1,6 Kilometern um den Ahnenpark leicht verschleiert. Der Nebel hält fünf Minuten an, obwohl der Gwishin ihn früher auflösen kann. Der Gwishin kann diesen Nebel bis zu dreimal am Tag heraufbeschwören.

***Verblasste Erinnerungen:*** Sobald der beschworene Nebel verfliegt, muss jede Kreatur nach Wahl des Gwishin einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem fehlgeschlagenen Rettungswurf wird die Kreatur verflucht und verliert dauerhaft ihre Erinnerung an den Nebel und was darin geschehen ist – ihr Verstand füllt diese Lücke von allein auf. Kreaturen, mit denen man nicht telepathisch kommunizieren kann, sind gegen diesen Effekt immun. Die Zauber *Fluch brechen* oder *Vollständige Genesung* stellen die wahren Erinnerungen einer betroffenen Kreatur wieder her. Der Gwishin manipuliert in der Regel nur die Erinnerungen von Yeonidos Bewohnern, nicht die von Besuchern.

## Bräuche in Yeonido

Ein Charakter, der mehr über Yeonidos Bräuche im Zusammenhang mit Gwishin und den Toten wissen möchte, erfährt Folgendes, indem er die Einwohner der Stadt befragt oder einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht:

- Von Bewohnern Yeonidos erwartet man, stets gute Miene zu jedem bösen Spiel zu machen, dem sie sich gegenübersehen.
- In der Öffentlichkeit über das Unglück einer anderen Person zu sprechen, bringt dem Betroffenen große Schande. Um gute Nachbarn zu sein, sprechen die Menschen daher nicht offen über die Probleme anderer. Diese Zurückhaltung, über die Nöte anderer zu sprechen, macht es auch zum Tabu, über Gwishin zu reden.
- Die Bewohner von Yeonido stehen ihren Nachbarn bereitwillig bei und helfen einander, wenn sie darum gebeten werden. Sie geben sich zugleich große Mühe, all jene Dinge, die anderen peinlich sein könnten, vollständig zu ignorieren – oder aus plausiblen Gründen zu übersehen.
- Schlecht über die königliche Familie – insbesondere über die beliebte Königin Jin-Mi – zu sprechen, bedeutet, ein tiefes Vertrauen zu missbrauchen.

Wird bei Bürgern von Yeonido ein geschmackloses Thema angesprochen, nimmt die Unterhaltung eine peinlich berührte Wendung. Die meisten Leute versuchen, das Thema zu wechseln, es sei denn, sie werden dazu gedrängt, an ihm festzuhalten. In diesem Fall sprechen sie nur vage oder hypothetisch darüber.

# Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt, wenn sich die Charaktere den Mauern von Yeonido nähern. Wenn sich die Abenteurergruppe die Stadttore erreicht, lies die folgende Beschreibung vor oder erzähle sie:

> Die geschwungenen Mauern der Stadt Yeonido kommen in Sicht. Auf den Zinnen flattern hohe, bunte Fahnen und Bänder an langen Stangen. Händler, Wachen und Arbeiter kommen und gehen durch ein großes Tor, das von den umliegenden Feldern in das Labyrinth aus anmutigen Gebäuden dahinter führt. Vor euren Augen steigt im Inneren der Stadt ein blasser Nebel auf. Er treibt durch die Tore und quillt über die Mauern, als würde die ganze Stadt einen großen Nebelhauch ausatmen.

Der Nebel, der von Yeonido ausgeht, umhüllt die Stadt. Alle Straßen und Gebäude, einschließlich der Innenräume, gelten als leicht verschleiert. Dieser Nebel ist unnatürlich, was ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Naturkunde) besteht, auch erkennt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart zudem, dass vom Nebel eine Aura der Verzauberungsmagie ausgeht.

Als sich die Charaktere dem Stadttor nähern, bemerken sie, dass die Wachen und andere Reisende von dem seltsamen Wetter verwirrt sind, aber ihr Bestes tun, um es zu ignorieren, oder Witze zu machen, um ihre Unsicherheit zu verbergen. Nach dem Nebel befragt sagen die Einheimischen, sie hätten so etwas noch nie gesehen.

Die Charaktere haben keine Möglichkeit, dies zu wissen, doch dieser Nebel wird von Won Has Gwishin erzeugt (näher im Abschnitt „Der Gwishin von Dae Won-Ha" beschrieben).

## Gefahr im Nebel

Kurz nachdem die Charaktere am Tor ankommen, stoßen drei feindselige **Gargylen** herab, um die Passanten in der Nähe zu bedrohen. Die Gargylen ähneln alle derselben wild aussehenden Frau mit einem Mund voller Reißzähne, klauenartigen Nägeln und gefiederten Flügeln. Zwei **Wachen** decken den Rückzug von in Panik geratenen Einheimischen, während die Gargylen die Wagen der Händler angreifen – oder jeden, der sie bedroht. Die Gargylen kämpfen, bis sie vernichtet sind. Sobald sie besiegt sind, lösen sie sich in Nebel auf und hinterlassen sonst keinerlei Überreste.

Der Nebel, der das Gebiet bedeckt, verschwindet eine Minute nach dem Erscheinen der Gargylen. Falls die Gargylen noch leben, verschwinden sie zusammen mit dem Nebel.

### Verblassender Nebel

Als der Nebel verblasst, betrachten die Wachen und andere Einheimische, die von den Gargylen bedroht wurden, einen Moment lang ratlos ihre Umgebung und die etwaig angerichteten Schäden. Danach gehen sie ungerührt wieder ihrem unterbrochenen Treiben nach, als wäre nichts geschehen. Werden sie nach dem Nebel, den Monstern oder anderen Ereignissen im Nebel gefragt, reagieren sie verwirrt.

Die Erinnerungen der Einheimischen wurden verändert, wie im Abschnitt „Der Gwishin von Dae Wong-Ha“ beschrieben – doch die Charaktere sind davon nicht betroffen. Entsprechend der örtlichen Bräuche achten die Einheimischen kaum auf die verwirrenden Fragen der Charaktere oder sonstige Seltsamkeiten, die andere betreffen (siehe den Abschnitt „Bräuche in Yeonido“). Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt, dass die Einheimischen und eigentlich fast alle Kreaturen in Yeonido eine Aura der Verzauberungsmagie ausstrahlen – eine Wirkung jenes Fluchs, der ihre Erinnerungen beeinflusst. Hiervon gibt es allerdings eine Ausnahme.

## Der verzweifelte Magistrat

Befragen die Charaktere die Einheimischen oder zeigen sie auf andere Weise, dass sie etwas Sonderbares erlebt haben, bemerkt sie ein örtlicher Magistrat. Der Magistrat tritt an sie heran, wenn den Charakteren auffällt, dass er sie beobachtet, oder sobald sich die Charaktere bereit machen, das Tor hinter sich zu lassen.

> Ein Beamter in einem rot-blauen Gewand mit eingesticktem Phönix nähert sich euch. „Entschuldigt bitte meine Unverschämtheit“, sagt der Magistrat, „doch ich muss Euch eine merkwürdige Frage stellen. Ist Euch gerade etwas Ungewöhnliches widerfahren?“

Der Magistrat ist Kun Ahn-Jun, die einzige Person in Yeonido, die nicht von Wong-Has Fluch betroffen ist.

### Kun Ahn-Jun

Magistrat Kun Ahn-Jun (neutral gut, menschlicher **Adeliger**) ist der aufgehende Stern am Himmel von Yeonidos Bürokratie, auch wenn er eher unscheinbar wirkt. Ahn-Jun ist bescheiden und schüchtern, beweist aber in Krisen seine innere Stärke. Dank eines *Rings der Gedankenabschirmung*, einem Geschenk seiner Mutter, die ebenfalls Magistratin war, ist Ahn-Jun nicht von Wong-Has Fluch betroffen, da der Geist Ahn-Juns Erinnerungen nicht telepathisch verändern kann. Ahn-Jun hütet den Ring wie einen Schatz und lässt ihn üblicherweise während des Tragens unsichtbar – eine besondere Eigenschaft des Rings. Der Magistrat findet jedoch wenig Trost in diesem Schutz, da er nicht weiß, was der Stadt widerfahren ist oder warum, und er befürchtet, er könnte sich die Sonderbarkeiten am Ende nur einbilden.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Lasst mich bitte wissen, wie ich Euch helfen kann. Ich werde mein Bestes geben!“

***Ideal:*** „Ich weiß, wer ich bin, und ich kenne meine Grenzen.“

***Bindung:*** „Magistrate sollten alles in ihrer Macht Stehende tun, um denen zu helfen, die Hilfe brauchen.“

***Makel:*** „Selbst wenn ich sie gerade erst überprüft habe, muss ich mich rückversichern, dass meine Arbeit richtig gemacht wurde.“



Magistrat Kun Ahn-Jun

### Der einzige Zeuge

Ahn-Jun ist stillschweigend verstört über die Ereignisse, von denen Yeonido betroffen ist. Es ergibt für ihn keinen Sinn, was hier vor sich geht, und er befürchtet, er könne unter Visionen oder Schlimmerem leiden. Wenn die Charaktere angeben, den Nebel und die Kreaturen darin ebenfalls gesehen zu haben, ist Ahn-Jun erleichtert und teilt folgende Einzelheiten mit der Gruppe:

- Niemand sonst in der Stadt hat den Nebel gesehen, doch er seit kommt seit Wochen mehrmals täglich auf und verfliegt wieder.
- Früher trat der Nebel nur hin und wieder auf, wird aber immer häufiger.
- Ahn-Jun hat versucht, den Leuten davon zu erzählen, wird aber stets ignoriert.
- Seltsame Monster haben sogar schon Bewohner der Stadt im Nebel getötet. Wer eine solche Tragödie miterlebt, ist erneut vom Anblick der Leichen schockiert, sobald der Nebel sich auflöst. Die Todesfälle gelten immer als Unfälle oder bizarre Einzelfälle.
- Falls die Charaktere die Bräuche der Stadt nicht bereits kennen, erzählt ihnen Ahn-Jun, was im Abschnitt „Bräuche in Yeonido“ steht. Diese Bräuche tragen auch dazu bei, dass die Einheimischen die seltsamen Vorfälle, die die Stadt heimsuchen, so bereitwillig übersehen.

Nachdem er dies alles erzählt hat, bittet Ahn-Jun die Charaktere, ihm bei der Suche nach jener rätselhaften Magie zu helfen, die ihre Wirkung auf Yeonido entfaltet. Er kann jedem der Charaktere 250 GM zahlen. Ahn-Jun verspricht auch, die Herrscher der Stadt über die Arbeit der Charaktere in Kenntnis zu setzen.

### Mögliche Nachforschungen

Sobald die Charaktere einwilligen, Ahn-Jun zu helfen, nennt der Magistrat den Charakteren drei Orte, an denen sie nachforschen sollten:

**Baustelle:** Außerhalb der Stadtmauern, wo der Tigerbezirk an die nahen Wälder grenzt, gab es zahlreiche Angriffe und unerklärliche Rückschläge auf dieser Baustelle.

**Ahnenpark:** In diesem königlichen Park im Haetae-Bezirk kam es zu mehreren Angriffen.

**Teeladen:** Das älteste Teegeschäft der Stadt befindet sich im Phönixbezirk. Zwei Adelige wurden erst vor wenigen Tagen verwundet und halb tot vor dem Laden aufgefunden.

Ahn-Jun kann Wegbeschreibungen zu all diesen Orten anbieten. Obgleich Ahn-Juns Arbeit ihn daran hindert, die Charaktere zu begleiten, können sie dem Magistrat allerdings sehr wohl Nachrichten zukommen lassen, indem sie mit den Wachen am Sitz der Drachen sprechen – dem Regierungszentrum der Stadt.

## Yeonido erkunden

Die Charaktere können Yeonido erkunden und die von Ahn-Jun vorgeschlagenen Orte in beliebiger Reihenfolge besuchen. Verwende den Abschnitt „Ortslexikon: Yeonido", um Orte außerhalb der Ermittlungsbereiche zu beschreiben. Die Stadt ist in ihrer Gänze auf Karte 6.1 dargestellt.

## Tigerbezirk

Der Tigerbezirk ist ein verhältnismäßig neuer Teil der Stadt und befindet sich noch im Bau, insbesondere entlang des noch bewaldeten Abschnitts, der im Nordwesten nach und nach gerodet wird. Auch wenn sich die Einheimischen nicht an den Nebel und die Bestienangriffe erinnern, mit denen Wan-Has Gwishin ihre Arbeit behindert, sind sie sich doch bewusst, dass Unfälle, Vandalismus und vermisste Arbeiter den Bau verzögern.

Wenn die Charaktere das Gebiet in der Nähe des Waldes aufsuchen, finden sie eine große Baustelle voller Gerüste und Ausrüstung. Arbeiter entfernen Baumstümpfe und errichten die Gebäuderahmen neuer Häuser, während bewaffnete Wachen den nahen Wald wegen möglicher Anzeichen von Ärger im Auge behalten.

Kurz nach der Ankunft der Charaktere nähert sich ihnen Aufseherin Hwang Jung-Soon, die für die Baustelle verantwortliche Beamte.

### Was die Aufseherin weiss

Hwang Jung-Soon (rechtschaffen gut, menschliche **Wache**) ist freundlich und spricht mit ruhiger Stimme, doch sie ist frustriert über die Rückschläge an ihrer Baustelle und will ihre Arbeiter schützen. Sie möchte wissen, was die Charaktere auf der potenziell gefährlichen Baustelle zu suchen haben, und bittet sie, zu gehen, falls sie nur wie neugierige Schaulustige wirken. Tragen die Charaktere offen Waffen, hofft sie, dass sie von den Magistraten angeheuert wurden, um die jüngsten Unfälle auf der Baustelle zu untersuchen.

Auf Nachfrage weiß Jung-Soon nichts über den Nebel, seltsame Ereignisse oder Angriffe auf das Lager. Charaktere, die einne SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, fällt aber auf, dass sie bei ihren Antworten etwas auslässt. Wenn man sie mit einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) dazu drängt, beschreibt Jung-Soon einige der Seltsamkeiten, die sie erlebt hat. Darunter sind unerwartete Scharten an Waffen oder das Erleiden unerklärlicher kleinerer Wunden. Jung-Soon weiß nicht, dass dies von der Verteidigung ihres Arbeitsplatzes vor jenen Kreaturen herrührt, die mit dem Nebel auftauchen.

Jung-Soon kann auch die folgenden Informationen mitteilen:

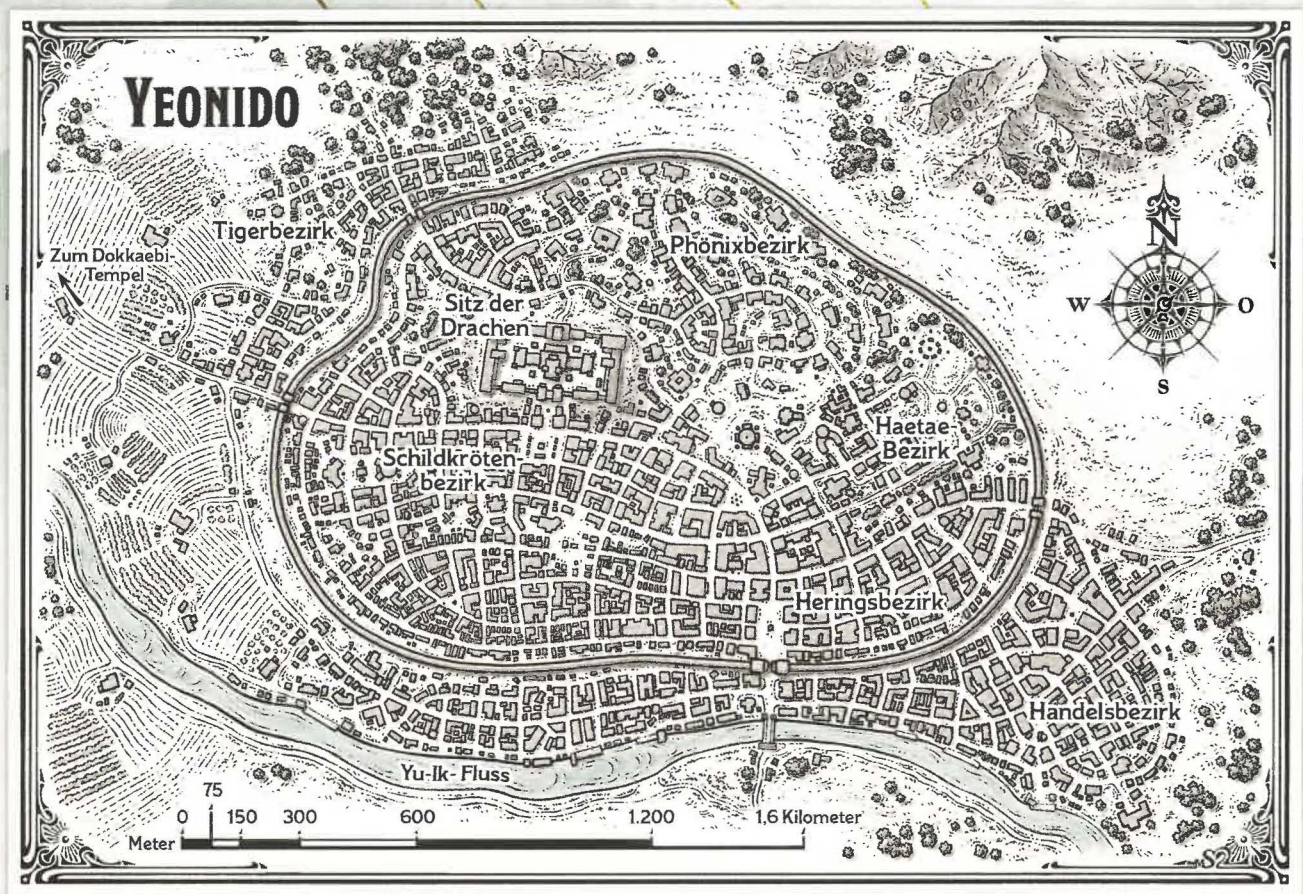
- Ihre Arbeiter leben in ständiger Angst. Sie denkt, irgendeine Kreatur oder Bande wolle ihnen etwas antun. Niemand hat etwas gesehen, aber Unfälle und Sabotage sind an der Tagesordnung.
- Sie ist frustriert von den Magistraten der Stadt, weil sie glaubt, sie könnten ihre Leute nicht beschützen.
- In den nahen Wäldern leben gefährliche Tiere, insbesondere Tiger, und sie hat Wachen, um solche Bedrohungen in Schach zu halten. Ungeachtet dessen glaubt sie nicht, dass Tiere für die Gefahren rund um die Baustelle verantwortlich sind.

Jung-Soon und ihre Arbeiter erklären sich das, was ihnen widerfährt, mit Sabotage. Die Seltsamkeiten auf der Baustelle entstehen durch den gedächtnisverändernden Nebel und die Kreaturen unter der Kontrolle von Wong-Has Gwishin. Fragen die Charaktere nach beschädigter Ausrüstung oder Jung-Soons Narben, wird ihnen etwas gezeigt, was an Krallenspuren erinnert. Einem Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Naturkunde) besteht, erkennt, dass die Male von einer großen Katze zu stammen scheinen.

### Baustellenangriff

Während des Gesprächs mit Jung-Soon bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Überzeugen), wie Nebel von Südosten her auf die Baustelle zuweht. Eine Runde später ist die Baustelle von dem Nebel leicht verschleiert.

Einen Augenblick, nachdem der Nebel aufgestiegen ist, tauchen vier Tiger (verwende die Spielwerte eines **Säbelzahntigers**) aus Richtung des Waldes auf. Diese feindlich gesinnten Tiger sind 3,6 Meter lang und ihr Fell weist einen Blaustich auf. Die Arbeiter und die angeheuerten Wachen der Baustelle fliehen, sobald sie die Tiger sehen, doch Jung-Soon bleibt standhaft. Die Tiger greifen sie oder jede andere Kreatur an, die eine größere Bedrohung darzustellen scheint.




KARTE 6.1: YEONIDO

***Die Tiger besiegen:*** Die Tiger lösen sich in Nebel auf, wenn sie besiegt werden. Sie verschwinden auch zusammen mit dem Nebel fünf Minuten nach dessen Erscheinen. Bevor der letzte Tiger verschwindet, zieht er sich in Richtung des Waldes nördlich der Baustelle und eines dort versteckten Pfads zurück (siehe den folgenden Abschnitt).

***Nach dem Angriff:*** Lichtet sich der Nebel, erinnern sich weder Jung-Soon noch die Arbeiter an ihn oder die Tiger.

### SCHREIN DER HELDIN

In der Nähe der Baustelle führt ein verwilderter Weg in den Wald. Ein Charakter entdeckt ihn, wenn er einem fliehenden Tiger folgt oder die Baumgrenze untersucht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht.

Der Pfad besteht aus abgenutzten, schlammigen Steinen und führt 120 Meter in den Wald. Er endet an einem felsigen Sockel, der eine mit Moos bedeckte Marmorplatte und eine schlichte Steinlaterne trägt. Eine schwache blaue Flamme leuchtet in der Laterne.

***Moosige Platte:*** Das Moos auf der Platte lässt sich entfernen, um die folgende Inschrift in der Gemeinsprache und Halri – der Landessprache von Yeonido – freizulegen: „Dae Won-Ha, Kämpferin für das Volk". Charaktere, die einen SG-18-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, erkennen den Namen als den einer obskuren Magistratin aus Yeonidos Vergangenheit. Nur wenige andere kennen den Namen, doch Ahn-Jun gehört zu ihnen, wenn er gefragt wird (siehe den Abschnitt „Bleibende Erinnerungen"). Jeder, der den Namen kennt, weiß auch, dass es seltsam ist, dass einer solchen Figur ein Schrein gewidmet ist – eine Ehre, die üblicherweise nur Helden gewährt wird.

***Laterne:*** Die Laterne birgt eine magische Flamme, die in einem Umkreis von drei Metern dämmriges Licht und keine Wärme ausstrahlt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass von der Laterne eine Aura der Hervorrufungsmagie ausgeht. Wird der Name Dae Won-Ha weniger als drei Meter von der Kerze entfernt ausgesprochen, leuchtet sie kurzzeitig heller auf. Die Laterne flackert auch, wenn sie näher als drei Meter an die Teetasse aus dem Phönixbezirk oder an jenes Amulett herangetragen wird, das Young-Gi trägt (siehe die Abschnitte „Phönixbezirk" und „Gärten des Anwesens"). Die Laterne lässt sich bewegen und wiegt 1,5 Kilogramm. Wird die Laterne zum Gwishin von Dae Won-Ha im Ahnenpark gebracht, könnte der Geist davon überzeugt sein, dass sich die Leute von Yeonido noch an sie erinnern.

## PHÖNIXBEZIRK

Das älteste Viertel der Stadt, der Phönixbezirk, grenzt an den Königspalast, der als Sitz der Drachen bekannt ist. Er wird ausschließlich von Adeligen und der wohlhabenden Elite bevölkert. Obwohl sich die Einheimischen nicht an die Angriffe in der Gegend erinnern, wissen die Leute, dass schon viele von ihnen auf den Straßen verletzt wurden, und sie fürchten, eine Bande oder ein Mörder treibe sein Unwesen. Der Teeladen, den die Charaktere suchen, ist berühmt und leicht zu finden, indem man beliebige Passanten fragt.

## Der Teeladen

Das älteste Teegeschäft in Yeonido wurde bei seiner Erbauung vor Hunderten von Jahren einfach „der Teeladen" genannt und ist bis heute auch unter dieser Bezeichnung bekannt. Der Laden ist mit Hunderten von Teetassen dekoriert, die in Regalen aufgereiht sind. Viele Tassen tragen die Namen berühmter früherer Gönner, Abenteurer, Adeliger und Könige.

Der Besitzer – ein gesprächiger, neutraler menschlicher **Adeliger** – heißt Bi Chin-Hae und begrüßt jeden, der eintritt. Danach bietet er seinen Gästen an, ihnen eine Kanne Buchweizen- oder Jujube-Tee zuzubereiten. Chin-Hae wird schweigsam, wenn er nach dem jüngsten Angriff in der Nähe seines Ladens oder nach den Unruhen in der Stadt gefragt wird. Er spricht nur vage über diese Ereignisse – er möchte nicht, dass die Gegend um seinen Laden als gefährlich angesehen wird. Ein Charakter, der eine Kanne Tee für 2 SM kauft oder der einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) besteht, überzeugt Chin-Hae davon, von den beiden Adeligen zu erzählen, die in der Nähe seines Ladens angegriffen wurden. Nah Dae-Shim und Da Ju-Won hießen sie, und das Duo war oft zum Spielen von Baduk in der nahen Baduk-Halle – ein erhöhter Hof, der das gesellschaftliche Zentrum des Phönixbezirks bildet.

Außerhalb des Ladens gibt es keine Hinweise auf den jüngsten Angriff.

## Baduk-Halle

Die Baduk-Halle ist drei Blocks von Chin-Haes Teeladen entfernt. Charaktere, die im Auftreten geübt sind, wissen, dass Baduk ein Strategiespiel ist, das auf einem Brett mit schwarzen und weißen Steinen gespielt wird. Darüber hinaus sind Baduk-Hallen beliebte Treffpunkte, insbesondere für alteingesessene oder adelige Familien.

In der Baduk-Halle konzentrieren sich Dutzende von Spielerpaaren an Tischen, die mit runden Spielsteinen in Schwarz und Weiß bedeckt sind. Hallenwächter oder Diener können die Charaktere leicht zu Dae-Shim und Ju-Won führen.

Nah Dae-Shim, ein Zwergenmann, und Da Ju-Won, eine Menschenfrau, stecken mitten in einer intensiv geführten Partie. Beide sind neutrale **Adelige**. Sie sind nicht unfreundlich, aber im Moment nicht an einem Gespräch interessiert. Die beiden unterhalten sich gern nach ihrem Spiel – doch es wird drei Stunden dauern, bis es zum Abschluss kommt. Ein Charakter, der einen SG-16-Charismawurf (Überzeugen) besteht, überzeugt die Adeligen, eine Pause bei ihrer Partie einzulegen, um sich zu unterhalten. Alternativ kann ein Charakter, der ihrem Spiel zuschaut und einen SG-16-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, beide Seiten auf strategische Möglichkeiten im Spiel hinweisen, wodurch die Partie binnen zehn Minuten beendet wird.

## Mit den Adeligen sprechen

Sobald sie bereit zum Reden sind, rufen Dae-Shim und Ju-Won nach Reiswein und fragen die Charaktere, was sie von ihnen möchten. Das Paar teilt ihnen bereitwillig die folgenden Details mit:

- Vor ungefähr einer Woche wurden Dae-Shim und Ju-Won während eines Besuchs im Teeladen nach Einbruch der Dunkelheit fast getötet.
- Beide erinnern sich, eine fremde Frau in der Nähe des Ladens gesehen zu haben.
- Das Nächste, woran sich beide erinnerten, war, wie sie wieder wach wurden. Passanten fanden sie in der Nähe des Ladens und riefen einen Priester herbei, um ihnen zu helfen.

Keiner der Adeligen weiß, wer die Frau war, und sie haben keine Erinnerung an den Nebel. Besteht ein Charakter aber einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen), offenbart einer der beiden Adeligen zögerlich, dass er glaubt, die Frau wäre ein Gwishin gewesen. Er kann danach alle Informationen aus dem Abschnitt „Gwishin" weiter oben in diesem Abenteuer liefern, spricht jedoch nicht gern über solche Dinge. Die Adeligen wissen nicht, warum ein solcher Geist beim Teeladen lauern könnte, doch sie vermuten, dass der Besitzer Chin-Hae es wissen dürfte.

## Wieder im Teeladen

Kehren die Charaktere in den Teeladen zurück und fragen Chin-Hae nach dem Geist, der bei seinem Laden gesehen wurde, behauptet er, nichts darüber zu wissen. Unter Druck teilt er ihnen allerdings die folgenden Informationen mit:

- Er hat einen Geist gesehen, der einer längst verstorbenen Stammkundin ähnelt, die zu ihrer Zeit berühmt war: Magistratin Dae Won-Ha.
- Er hat immer wieder unregelmäßig kurze Blicke auf den Geist in der Nähe seines Ladens erhascht, aber einmal auch im Ahnenpark, als er gegen Mitternacht nach Hause ging.
- Dae Won-Ha war eine emsige Magistratin und Volksheldin, die viel für die Gemeinschaft getan hat.
- Sie wurde schließlich von der letzten Königin Young-Soo überschattet. Chin-Hae weiß nicht, was danach mit ihr geschah.

Während er das erklärt, holt er zwei Teetassen aus einem Regal. Die Tassen bilden einen Satz und tragen die Namen Young-Gi – der Onkel der derzeitigen Königin und der Bruder von Young-Soo – und Won-Ha. Als die Tasse mit Won-Has Namen vom Regal heruntergenommen wird, leuchtet sie mit einem schwachen blauen Licht. Sie pulsiert jedes Mal, wenn der Name Won-Ha innerhalb von drei Metern um sie herum ausgesprochen wird. Sie flackert auch, wenn sie näher als drei Meter an die Laterne aus dem Tigerbezirk oder an Young-Gis Amulett herangetragen wird.

Chin-Hae erlaubt den Charakteren, sich die Tasse auszuleihen, falls sie darum bitten. Wird die Tasse zum Gwishin von Dae Won-Ha im Ahnenpark gebracht, könnte der Geist davon überzeugt sein, dass sich die Leute von Yeonido noch an Dae Won-Ha erinnern.

Auf die Frage nach Young-Gi teilt der Ladenbesitzer mit, dass der ältere Adelige immer noch gelegentlich seinen Laden besucht, doch er ist im Ruhestand und verbringt viel Zeit zu Hause. Beschließen die Charaktere, Young-Gi zu besuchen, fährst du mit dem Abschnitt „Gärten des Anwesens" fort.

## Haetae-Bezirk

Der Ahnenpark im Haetae-Bezirk ist ein wunderschöner öffentlicher Ort, der zum Spazieren und friedlichen Nachdenken einlädt. Er verfügt über ein stattliches Denkmal an die verstorbene Königin Young-Soo, die Tante von Königin Jin-Mi. Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere diese Statue besuchen:

> Das Denkmal zeigt eine königliche Drachenblütige, die auf einem reich verzierten Thron sitzt – ein wahrer Traum von Weisheit und Anmut. Sie hat eine große Schriftrolle in die Ellenbeuge geschmiegt und hebt die andere Hand, als wolle sie etwas sagen. In das Fundament der Statue wurden Steinplaketten eingelassen, auf denen die vielen Errungenschaften von Königin Young-Soo beschrieben stehen.

Ein Charakter, der die Plaketten liest und einen SG-20-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, erinnert sich, dass viele der Errungenschaften der Königin denen der in Vergessenheit geratenen Magistratin Dae Won-Ha entsprechen. Auf Nachfrage fallen auch Ahn-Jun die Überschneidungen mit den Anstrengungen der Magistratin auf (siehe den Abschnitt „Bleibende Erinnerungen").

Wenn die Charaktere ankommen, bevor sie mit Young-Gi gesprochen haben, ist der Park ganz reizend, aber verlassen. Nachdem sie im Rahmen ihrer Ermittlungen mehr über Dae Won-Ha erfahren haben, begegnen sie hier ihrem Gwishin wie im Abschnitt „Geist der Vergangenheit" beschrieben.

## Gärten des Anwesens

Der frühere königliche Berater Young-Gi verbringt heutzutage wenig Zeit in jenem großen Palast, der als Sitz der Drachen bekannt ist. Stattdessen genießt er seinen Ruhestand in den Gärten seines kleinen Anwesens, das an der Grenze zwischen dem Phönixbezirk und dem Haetae-Bezirk liegt. Die Charaktere können von Chin-Hae im Teeladen oder durch ein Gespräch mit Kun Ahn-Jun etwas über Young-Gi erfahren. Vier **Wachen** am Tor zu Young-Gis Anwesen verhindern, dass Fremde den Adeligen ungebeten aufsuchen, doch Ahn-Jun kann den Charakteren ein Schreiben ausstellen, um ihnen ein Treffen zu ermöglichen. Alternativ kann ein Charakter, der einen SG-16-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, die Wachen dazu überreden, sie zu Young-Gi vorzulassen.

Sobald die Wachen den Charakteren Einlass gewähren, eskortieren sie sie in die Gärten des Anwesens. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere eintreten:

> Bäume verbergen die Mauern des Anwesens und schaffen die Illusion, sich auf einer Waldlichtung zu befinden. Ein Teich mit einem Pavillon, der das Wasser überblickt, dominiert die Mitte des Gartens. Dieser Ort ist eine ruhige Zuflucht, versteckt vor dem Lärm der umliegenden Stadt.

Ein paar Augenblicke später betritt ein älterer Drachenblütiger den Garten. Dies ist Young-Gi.

### Young-Gi

Young-Gi (neutral, drachenblütiger **Adeliger**) ist als Onkel der derzeitigen Königin Jin-Mi und Bruder der vorherigen Königin Young-Soo an Reichtum und Privilegien gewöhnt. Während seines ganzes Lebens genoss er diesen erhabenen Status, was ihn charmant und umgänglich, aber auch hochmütig macht. Mit zunehmendem Alter erinnert er sich jedoch an die wenigen wahren Freunde, die er einst hatte, und er bedauert, wie er Dae Won-Ha behandelt hat.

Die roten Schuppen des älteren Drachenblütigen glänzen zwar nicht mehr wie früher, doch er ist in eine Robe aus feinster Seide gehüllt.

Young-Gi ist auch ein Opfer des Gwishin-Fluchs, weswegen er sich weder an den Nebel noch an die Bedrohungen erinnert, die darin auftauchen. Doch da er Dae Won-Ha kannte und ihre Erfolge persönlich herunterspielte, weiß er viel über ihre Vergangenheit. Er ist allerdings nicht erpicht darauf, das zu verraten.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Danke, dass Ihr mit mir sprecht. Ich garantiere Euch meine volle Aufmerksamkeit."

***Ideal:*** „Es gibt nichts Wichtigeres als die Familie, meint Ihr nicht auch?"



Young-Gi

***Bindung:*** „Ich hoffe, die Leute werden sich an mich als Helden erinnern."

***Makel:*** „Einige Mitglieder meiner Familie verschwenden ihre Privilegien und ihren Einfluss. Ich nicht."

### Vergessene Geheimnisse

Young-Gi ist ruhig und charismatisch – und er hört aufmerksam zu, wenn die Charaktere etwas sagen. Da sich der ältere Drachenblütige seiner Stellung sicher ist, sorgt er sich nicht über den Besuch der Charaktere. Erwähnen sie Dae Won-Ha, ist er überrascht und wird nachdenklich. Er teilt seine Erinnerungen nur, wenn die Charaktere ihm die Laterne von Dae Won-Has vergessenem Denkmal oder ihre Teetasse überreichen oder wenn ein Charakter einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) besteht. Wird er überzeugt, über seine alten Freundin zu sprechen, teilt er die folgenden Informationen mit ihnen:

- Dae Won-Ha war eine brillante Magistratin und Volksheldin. Ein Großteil des Wohlstands und der Gleichberechtigung, die Yeonido heute genießt, ist ihrer Arbeit zu verdanken.
- Nur wenige erinnern sich an Won-Has Anstrengungen. Stattdessen werden sie Young-Gis Schwester zugeschrieben, der ehemaligen Königin Young-Soo.
- Obwohl das Volk Won-Ha einst ehrte, starb die Magistratin mehr oder minder vergessen.

***Die vergessene Magistratin:*** Wird Young-Gi gefragt, warum Won-Ha in Vergessenheit geriet, ist er mit einer Antwort zurückhaltend. Durch Rollenspiel oder einen erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) kann ein Charakter den Adeligen dazu bringen, folgende Wahrheiten zu gestehen:

- Er war persönlich dafür verantwortlich, Won-Has Arbeit zu untergraben und ihre Erfolge seiner Schwester zuzuschreiben: Königin Young-Soo. Er tat dies nicht aus Bosheit, sondern aus Hingabe an seine Familie und die Krone sowie in dem Glauben, dass jede Person, die das Volk über die herrschende Klasse stellt, als Bedrohung zu behandeln ist.
- Er bedauert, was er getan hat, doch er hat nie den Mut aufgebracht, sich bei Won-Ha in Wort oder Tat zu entschuldigen. Er befürchtet, dies könne das Andenken an seine Schwester und damit auch die Herrschaft seiner Nichte schädigen.

***Der vergessene Geist:*** Wenn die Charaktere versuchen, Young-Gi davon zu überzeugen, dass etwas Seltsames in der Stadt vor sich geht, ist er nicht überrascht. Er erinnert sich nicht an den Nebel, doch er hat Won-Has Gwishin mehrere Male im königlichen Ahnenpark gesehen, genauer gesagt spät in der Nacht in der Nähe der Statue seiner Schwester Young-Soo. Da Won-Ha keine Hinterbliebenen hatte, hält er es für denkbar, dass ihr Gwishin seit ihrem Tod jahrelang im Diesseits verweilte und mächtig genug wurde, um die Stadt zu beeinflussen. Young-Gi hat schon in der Vergangenheit Geisterschlichter gebeten, den Park zu untersuchen, doch sie haben nichts gefunden.

***Das vergessene Amulett:*** Young-Gi ermutigt die Charaktere, den Geist im Ahnenpark gegen Mitternacht aufzusuchen. Stimmen sie zu, holt er ein angelaufenes Goldamulett hervor, in das Won-Has Name eingraviert ist. Dies war eines ihrer Amtssymbole, eine Erinnerung an ihre frühere Freundschaft, die er seit Jahren bewahrt. Wird es näher als drei Meter an die Laterne aus dem Tigerbezirk oder die Teetasse aus dem Phönixbezirk gebracht, leuchtet das Amulett schwach. Wenn das Amulett zum Gwishin von Dae Won-Ha im Ahnenpark gebracht wird, könnte der Geist davon überzeugt sein, dass sich die Leute von Yeonido noch an sie erinnern.

## Bleibende Erinnerungen

Sobald die Charaktere einige der oben genannten Orte besucht haben, werden sie wahrscheinlich den Namen Dae Won-Ha oder Young-Gi erfahren, doch sie finden unter Umständen nicht heraus, wer diese Personen sind oder wie sie mit der Vergangenheit der Stadt in Verbindung stehen.

Die Charaktere können jederzeit Kun Ahn-Jun im Sitz der Drachen besuchen. Wird der Magistrat nach Dae Won-Ha gefragt, sagt ihm ihr Name zwar nichts, doch er kann ihre Geschichte recherchieren. Nach vier Stunden kehrt der Magistrat mit folgenden Fakten zurück:

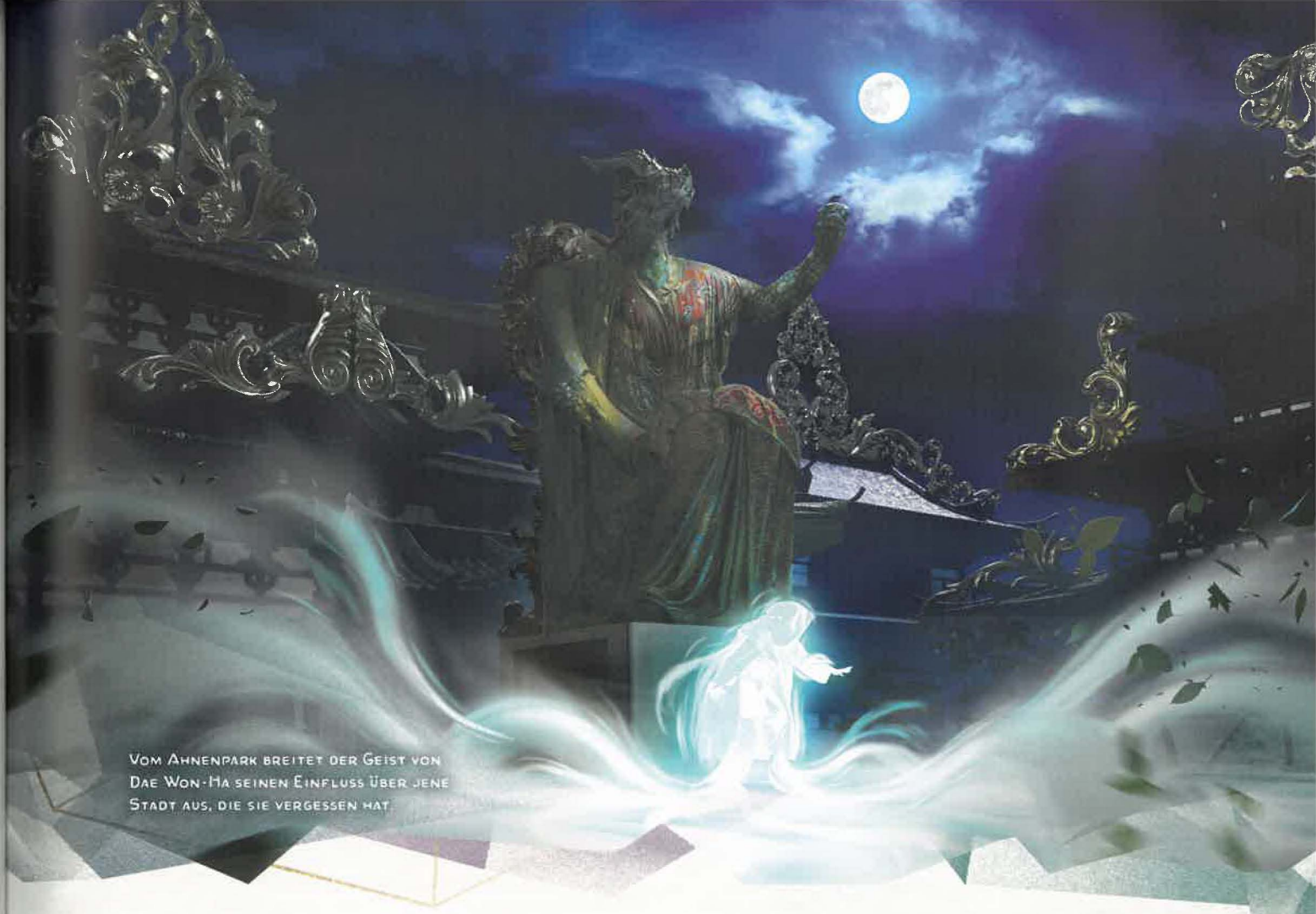
- Dae Won-Ha war zu ihrer Zeit eine gefeierte Magistratin.
- Die Bewohner des neu geschaffenen Tigerbezirks errichteten ihr zu Ehren einen kleinen Schrein in einem nahen Wäldchen.
- Sie stand dem Adeligen Young-Gi nahe.
- Ihre Karriere geriet allerdings irgendwann ins Straucheln, überschattet von den Erfolgen der berühmten Königin Young-Soo.

Erkundigen die Charaktere sich nach Young-Gi, teilt Ahn-Jun die folgenden Informationen mit ihnen:

- Er ist ein älterer Adeliger, der am Rand des Phönixbezirks lebt.
- Young-Gi ist der Bruder der vorherigen Königin Young-Soo und der Onkel der derzeitigen Königin Jin-Mi.
- Ahn-Jun kann arrangieren, dass die Charaktere mit ihm sprechen können, wenn sie möchten.

Ahn-Jun weiß nichts über irgendwelche leuchtenden Antiquitäten, die die Charaktere finden könnten, oder wozu sie nützlich sind.

Brauchen die Charaktere weitere Hinweise, um sich Dae Won-Has Vergangenheit zusammenzureimen oder auf die Idee zu kommen, um Mitternacht den Geist im Ahnenpark zu suchen, schubst du sie mit Ahn-Jun in die richtige Richtung. Der Magistrat hat Gerüchte über einen Gwishin gehört, der sich angeblich in der Nähe der Statue von Königin Young-Soo im Ahnenpark aufhält. Er verrät dies allerdings nur dann, wenn die Charaktere die anderen Orte in der Stadt besucht haben und nicht wissen, was sie als Nächstes tun sollen.



Vom Ahnenpark breitet der Geist von Dae Won-Ha seinen Einfluss über jene Stadt aus, die sie vergessen hat.

## Geist der Vergangenheit

Sobald die Charaktere von Dae Won-Ha sowie der Tatsache erfahren haben, dass ihr Gwishin oft im Ahnenpark in der Nähe der Statue von Königin Young-Soo erscheint, fährst du mit dieser letzten Begegnung fort. Dieses Gebiet ist in Karte 6.2 dargestellt.

Won-Has Geist wartet bis Mitternacht, ehe er erscheint. Wenn die Charaktere um Mitternacht bei der Statue sind, lies den folgenden Text vor:

> Die Schönheit des Parks wandelt sich: Nebel breitet sich vom Sockel des Denkmals an Königin Young-Soo aus. Etwas Formloses und Bösartiges scheint sich um die Statue zu schlingen und verschmilzt dann zu einer Gestalt in einer Robe, die vor Schmerz und Wut schreit.

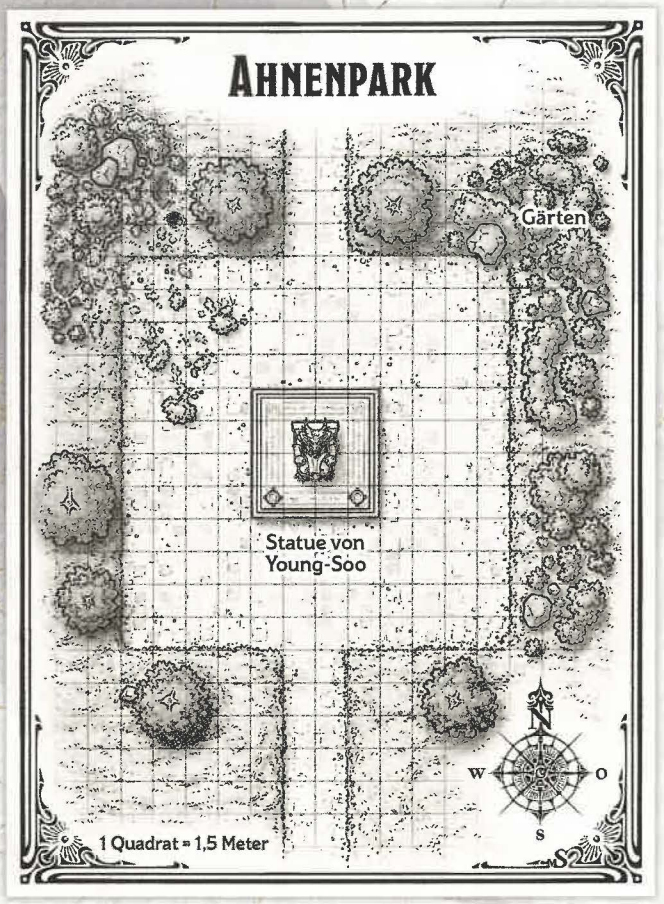
Ein rätselhafter Nebel hüllt den Park ein und verschleiert alles leicht. Der Gwishin von Dae Won-Ha manifestiert sich als **Geist** aus dem Nebel am Fuß der Statue. Er erscheint als Frau mittleren Alters mit dunklem Haar und traurigen Gesichtszügen. Zwei **Gargylen** tauchen zusammen mit dem Geist aus dem Nebel auf. Wie die Gargylen am Anfang des Abenteuers tragen auch sie Won-Has Züge. Einmal besiegt lösen diese Kreaturen sich in Nebel auf. Won-Has Gwishin taucht jedoch 24 Stunden später erneut auf und gefährdet die Stadt weiter, bis er zur Ruhe gebettet wird.

### Erinnerungen an Dae Won-Ha

Obwohl er von Trauer und Wut getrieben wird, ist der Gwishin von Dae Won-Ha bereit, mit den Charakteren zu sprechen. Anfangs ist er auf kummervolle Aussagen wie „Sie haben mich alle vergessen!“ und „Ich war nichts, ich bin nichts – bald werden sie nichts sein.“ beschränkt. Um sich sinnvoll mit Dae Won-Ha auseinanderzusetzen, müssen die Charaktere beweisen, dass sich die Leute noch an sie erinnern – insbesondere dadurch, dass sie Andenken an ihr Leben vorzeigen: die Laterne aus dem Tigerbezirk, die Teetasse aus dem Phönixbezirk sowie das Amulett, das Young-Gi verwahrt hat.

Falls die Charaktere eines oder mehrere dieser Andenken präsentieren oder versuchen, mit der Toten zu sprechen, und sie dabei einen SG-16-Charismawurf (Täuschen oder Überzeugung) bestehen, ist der Gwishin ruhig genug, um eine Unterhaltung zu führen (siehe „Mit dem Gwishin sprechen“). Je nachdem, wie viele Andenken die Charaktere präsentieren, treten außerdem die folgenden Effekte auf:

**Ein Andenken:** Die Gargylen verschwinden im Nebel.
**Zwei oder mehr Andenken:** Zusätzlich zum Verschwinden der Gargylen lichtet sich auch der Nebel im Park.




KARTE 6.2: AHNENPARK

Falls die Charaktere keine Andenken präsentieren und nicht mit dem Geist sprechen, greifen der Gwishin und die Gargylen an.

### MIT DEM GWISHIN SPRECHEN

Sprechen die Charaktere mit Dae Won-Has Gwishin, kann er ihnen die Informationen im Abschnitt „Hintergrund" mitteilen. Dae-Won ist wütend, dass die Stadt, der sie ihr Leben gewidmet hatte, sie nun vergessen hat. Sie benutzt ihren verfluchten Nebel, um Yeonidos Einwohner leiden zu lassen. Zugleich bringt sie sie dazu, den Grund dafür zu vergessen, sodass nur Schmerz und stille Verwirrung zurückbleiben.

### DEN GWISHIN ZUR RUHE BETTEN

Sobald die Charaktere die Geschichte von Dae Won-Ha erfahren haben, können sie ihren Gwishin auf zwei Arten davon überzeugen, dass sie nicht vergessen wurde.

***Präsentieren einiger Andenken:*** Die Charaktere können beweisen, dass sich die Leute von Yeonido noch an Dae-Won erinnern, indem sie eines der drei Andenken präsentieren und einen SG-16-Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) bestehen. Können die Charaktere zwei Andenken präsentieren, sind sie bei diesem Wurf im Vorteil. Gelingt den Charakteren dieser Wurf nicht (oder haben sie noch keines der Andenken erhalten), greift der Gwishin an. Sind die Charaktere bei diesem Wurf erfolgreich, verlangt der Gwishin das Versprechen, die Wahrheit über Dae-Wons Wirken und Young-Gis Rolle beim Verschleiern ihrer Erfolge überall in Yeonido zu verbreiten. Sollten die Charaktere dies tun, findet der Gwishin Frieden und weder er noch der Nebel kehren zurück. Falls sie sich weigern oder ihr Versprechen nicht innerhalb weniger Wochen einlösen, geht die Bedrohung durch Dae-Won weiter.

***Präsentieren aller Andenken:*** Präsentieren die Charaktere alle drei Andenken, freut sich der Gwishin, nicht vergessen worden zu sein, und dankt den Charakteren. Bevor er für immer verschwindet, schenkt er den Charakteren folgende Bezauberung (eine Art von übernatürlichem Geschenk wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben).

***Andenken der Ahnen:*** Diese Bezauberung ruft den Geist eines deiner Vorfahren herbei, um in eine Waffe deiner Wahl zu fahren und über dich zu wachen. Eine Waffe in deinem Besitz wird für die nächsten neun Tage zu einer *Waffe der Warnung*. Die Bezauberung schwindet dann von dir und die Waffe kehrt in den Ausgangszustand zurück.

## ABSCHLUSS

Sobald Dae Won-Has Gwishin versichert wurde, dass er nicht vergessen ist, taucht der gedächtnisbeeinflussende Nebel nicht mehr auf und der Fluch endet, der die Bewohner von Yeonido heimgesucht hat. Auch ihre Erinnerungen sind so wiederhergestellt. Die Charaktere haben möglicherweise noch mehr Arbeit vor sich, um den Gwishin endlich zur Ruhe zu betten, wie zum Beispiel die Stadt an die historische Rolle von Dae Won-Ha bei ihrem allgemeinen Aufstieg zum Wohlstand zu erinnern. Kun Ahn-Jun kann den Charakteren dabei helfen und schlägt vor, den Schrein der Magistratin außerhalb der Stadt instand zu setzen und Aufzeichnungen über Won-Has Werke zu verbreiten. Ahn-Jun könnte auch ein Treffen mit Königin Jin-Mi arrangieren, die die Wiederherstellung des Wissens über die Taten von Dae Won-Ha unterstützt.

Halten die Charaktere ihr Versprechen gegenüber dem Gwishin nicht ein, gehen der Nebel und die mysteriösen Angriffe in der ganzen Stadt weiter.

Nachdem der Gwishin zur Ruhe gebettet wurde, macht Ahn-Jun Königin Jin-Mi auf die Rolle der Charaktere bei der Rettung der Stadt aufmerksam. Die Königin willigt ein, die Charaktere zu treffen, begrüßt sie und Ahn-Jun als Helden und belohnt jedes Gruppenmitglied mit 500 GM statt der ursprünglich von Ahn-Jun angebotenen 250 GM.

## ORTSLEXIKON: YEONIDO

Die Bewohner von Yeonido, der Stadt des Urteils, sind stolz darauf, Traditionen aufrechtzuerhalten. Vor Tausenden von Jahren übertrug der große Drache Mireu den Gründern des Stadtstaates den Auftrag, eine großartige Zivilisation zu schmieden und zu führen. Yeonidos Bewohner nahmen sich die Worte des Drachen zu Herzen und begründeten eine tiefe Ehrfurcht vor Treue und Ordnung, die über die Jahrhunderte hinweg unerschütterlich blieb. Zwei Hauptüberzeugungen bilden die Grundlage der Gesellschaft von Yeonido: „Eine feste Struktur ist der Schlüssel zu allen Dingen." und „Das Festhalten an familiären Pflichten übertrumpft alles – außer der Hingabe an die königliche Familie."

Doch diese noblen Traditionen haben auch eine verstörende Seite: die ruhelosen Ahnengeister namens Gwishin, die sich weigern, die Welt hinter sich zu lassen. Wenn ein Bürger von Yeonido stirbt und sich ungerecht behandelt fühlt oder weiß, dass er anderen Schaden zugefügt hat, kehrt er als einer dieser Geister zurück. Es obliegt der Familie des Geists, die Ungerechtigkeit zu beseitigen und dem Gwishin Frieden zu bringen, damit er ins Jenseits eingehen kann. Lässt man zu, dass ein Gwishin länger bleibt, wird er zunehmend gefährlicher.

In den letzten Jahren begannen einige Bewohner Yeonidos damit, die kulturelle Ehrfurcht vor alten Traditionen infrage zu stellen, was zu Unbehagen und Zwietracht führte. Es mag kein Zufall sein, dass Gwishin häufiger als je zuvor auftauchen, doch es ist unklar, ob mehr Bürger mit unerledigten Angelegenheiten sterben oder ob etwas Unheimlicheres am Werk ist. Einige glauben sogar, die königliche Familie habe das Vertrauen des großen Drachen Mireu verloren. Jeder hat eine Meinung, doch niemand weiß, wie man die Harmonie in Yeonido wiederherstellen soll.

## Merkmale von Yeonido

Wer Yeonido kennt, ist meist mit Folgendem vertraut:

**Wahrzeichen:** Yeonido ist für die Treue gegenüber der eigenen Familie und die Ehrfurcht seiner Bürger vor den Traditionen sowie für die Gwishin genannten Ahnengeister bekannt.

**Einwohner:** Menschen und Drachengeborene sind die am stärksten vertretenen Völker in Yeonido. Menschen aus Yeonido sind vorrangig dunkelhaarig und dunkeläugig, und Drachenblütige haben Färbungen, die auf ihren Blutlinien basieren. Am häufigsten sind rote oder blaugrüne Schuppen.

**Sprachen:** Die offizielle Sprache der Stadt ist Halri, eine Sprache, die mit dem Drakonischen verwandt ist, obwohl alle Bürger auch die Gemeinsprache fließend sprechen.

## Besondere Orte

Der Stadtstaat Yeonido liegt zwischen fruchtbaren Hügeln und tiefen Wäldern eingebettet. Obwohl viele gefährliche Bestien in diesen Landen hausen, umgeben Bauerndörfer das ummauerte Yeonido. Sie versorgen die Stadt und profitieren von ihrem Schutz.

### Der Sitz der Drachen

Im Zentrum von Yeonido steht der Sitz der Drachen, ein Palast, der die königliche Familie und die Regierung beherbergt. Die äußeren Palastmauern sind leuchtend rot, und die Zugbrücke über den Graben ist immer offen, damit die Bürger eintreten können. Wichtige Zeremonien finden im Schlosshof statt, wo Königin Jin-Mi oft dabei zu sehen ist, wie sie ihr Volk begrüßt.

Obwohl der Sitz der Drachen nicht über magische Schutzzauber verfügt, betreten Gwishin niemals das Palastgelände. Manche spekulieren, dies liege daran, dass die Perle von Mireu irgendwo im Palast versteckt ist – ein legendäres Geschenk, das der drakonische Gründer von Yeonido seinem Volk machte.

### Yu-Ik-Fluss

Der Fluss Yu-Ik fließt direkt vor den Mauern von Yeonido und ist ein wesentlicher Bestandteil der Stadt. Das Flussufer beherbergt eine bunte Gemeinschaft aus Marktständen, farbenfroher Kunst, Händlern, Hausierern, Tüftlern und Anbietern von Speisen und Getränken. An offiziellen Feiertagen versammeln sich die Menschen am Flussufer, um Bänder an Äste zu binden, Spiele am Ufer zu spielen und mit gutem Essen zu feiern. Diese Versammlungen werden jedoch manchmal hässlich, wenn es aufgrund von Überfällen und territorialen Streitigkeiten zwischen Händlern zu Kämpfen kommt. Vorsichtige Kaufleute stellen daher oft Wachen ein, um sich vor Ärger zu schützen.

### Dokkaebi-Tempel

Nicht weit von der Stadt entfernt liegt dieser verfluchte Tempel auf einer Klippe über einem majestätischen Wasserfall. Törichte Kinder fordern sich heraus, die Nacht in dem verbotenen Tempel zu verbringen – eine Herausforderung, die sich bisweilen als tödlich erwiesen hat. Der Tempel ist kunterbunt mit Tausenden von Farben bemalt und mit Hunderten von spirituellen Siegeln gezeichnet. Gerüchteweise soll er voller Schätze sein, doch nur die wagemutigsten Diebe ziehen in Erwägung, dort einzubrechen, denn unzählige Gwishin toben dort jede Nacht, und ihre Schreie hallen meilenweit wider.

## Das Leben in Yeonido

Die Bewohner Yeonidos sind stolz auf ihre Traditionen und heißen all diejenigen willkommen, die ihre Lebensweise respektieren.

### Strukturierte Gesellschaft

Die Bewohner von Yeonido glauben an Opfer zum Wohl der Gemeinschaft. Man muss selbstlos arbeiten, auf die Ältesten hören und gemäß dem eigenen Status handeln, damit Yeonido gedeiht. Eine klare Struktur stellt dabei die zentrale Säule der Gesellschaft dar. Klassen- und Familienstrukturen sind zentrale Bestandteile des Lebens in der Stadt. Veränderungen sind möglich, aber für gewöhnlich nur, wenn Mitglieder der königlichen Familie oder der Adelsklans sie vorantreiben. Königin Jin-Mi steht an der Spitze der Gesellschaftsordnung, gefolgt von der Adelselite, den verschiedenen Rängen der Regierungsbeamten und den Oberhäuptern der einzelnen Familienklans.

### Klans und Identität

Klans leben in Anlagen, die oft alle Familienmitglieder beherbergen, wiederum in eigenen Hierarchien organisiert sind und von einem designierten Ältesten angeführt werden. Klans erstrecken sich allerdings über Familien hinaus und adoptieren oft Außenseiter, die sich dauerhaft im Stadtstaat niederlassen. Wenn sich Leute treffen, tauschen sie Einzelheiten zu ihren Klans vor anderen persönlichen Details aus. Die wenigen Leute in der Stadt, die keinen Klan haben – ob sie nun aus einem Klan ausgeschlossen oder nie in einen aufgenommen wurden –, betrachtet man mit Mitleid.

Wenn die Leute heiraten – sei es nun aus Liebe oder aus sozialen oder politischen Gründen, die beide als gleichermaßen gültig angesehen werden –, müssen sie auswählen, welchem Klan sie nach der Eheschließung gemeinsam angehören werden. In seltenen Fällen beschließt ein neues Paar, einen eigenen Klan zu gründen, obwohl es dann oft von seinen Geburtsklans dafür verurteilt wird.

### Regiert durch Magistraten

Dem Stadtstaat Yeonido steht die geliebte Königin Jin-Mi vor, eine Drachenblütige, die angeblich vom Gründer und ersten Herrscher der Stadt abstammt: dem Drachen Mireu. Die sie umgebende Bürokratie besteht aus Beamten, die als Magistrate bekannt sind, den Stadtstaat regieren und seine Gesetze durchsetzen. Wer zu den Magistraten gehören will, muss sich deren Examina unterziehen, die zusammengefasst als die Aufstiegsprüfung bekannt sind. Sie findet in jedem Frühjahr statt. Diese Prüfungen sind notorisch schwierig, und in der Regel bestehen sie nur diejenigen, die reich genug sind, um Zeit zum Lernen zu haben und besondere Nachhilfe zu bekommen. Dennoch haben viele weniger wohlhabende, aber engagierte Studenten diesen Weg genutzt, um ihren sozialen Status zu verbessern. Auch Nicht-Staatsbürger dürfen die Prüfung ablegen, solange sie sich angemessen respektvoll verhalten.

### Geisterschlichter

Magistrate, die Geisterschlichter genannt werden, sind darauf spezialisiert, abtrünnigen Gwishin ein Ende zu bereiten – friedlich oder anderweitig. Sie untersuchen das Erscheinen dieser Geister, besänftigen sie und versuchen dann, das Unrecht richtigzustellen, das sie im Diesseits festhält. Haben sie keine andere Möglichkeit, vernichten Geisterschlichter die Gwishin, doch sie versuchen, dies zu vermeiden. Diese ernsten Magistrate sind für ihren breitkrempigen, schwarzen Hut bekannt, den Gat genannt wird und den sie traditionell als Teil ihrer Uniform tragen.

### Namen

Die Familie steht in Yeonido an erster Stelle, und daher wird der Klanname einer Person vor dem Vornamen gesprochen. Eine Ausnahme bildet die königliche Familie: Sie hat keinen Klannamen, da erwartet wird, dass jeder ihre Mitglieder auf den ersten Blick erkennt.

Vornamen in Yeonido haben in der Regel zwei Silben. Innerhalb jedes Klans teilen Geschwister und Cousins derselben Generation oft eine Silbe ihres Namens. Zum Beispiel könnte ein Paar einen Sohn namens Ji-Min und eine Tochter namens Ji-Yun haben. Das Oberhaupt des Klans wählt den Namen jedes neuen Kindes aus. Es folgen einige Beispiele verbreiteter Namen in Yeonido:

**Klannamen:** Bae, Chun, Ha, Ju, Seong
**Weiblich:** Gyung-Won, Hana, Ji-Yun, Su-Min, Yun-Hallo
**Männlich:** Do-Won, Gang-Min, Habin, Ji-Min, Oh-Seung
**Geschlechtsneutral:** Haneul, Han-Sol, Ji-Su, Si-Won, Yu-Min



Königin Jin-Mi

## Legenden von Yeonido

Den ältesten Erzählungen zufolge erhob sich das Dokkaebi-Gebirge über eine in Nebel gehüllte Welt. Zu dieser Zeit waren alle Lande waren trostlos und furchteinflößend, eingehüllt in endlose Dunkelheit. Diejenigen, die Hoffnung in ihren Herzen trugen, richteten ihr Augenmerk auf die Dokkaebi-Berge und reisten zu deren Ausläufern, betend, dass sie jemand erretten würde.

Drei große Drachengeschwister sahen die Halbschattenwelt und stiegen vom Himmel herab. Der Drache Mireu machte den Sterblichen in den Dokkaebi-Bergen ein göttliches Geschenk: eine Perle, die von der eigenen himmlischen Kraft des Drachen durchdrungen war und den Nebel zurücktrieb. Mireus' Volk gründete die Stadt Yeonido, während die anderen beiden Drachen die Länder Xing und Umizu formten. Den Legenden zufolge beherbergt der Sitz der Drachen in Yeonido immer noch Mireus' Perle, ein Beweis für die göttlichen Ursprünge der Stadt. Falls die Perle jedoch tatsächlich existiert, ist ihr Standort ein Geheimnis, das von der königlichen Familie streng gehütet wird.

Die Geschichte von Yeonidos Ursprüngen wird oft von der warnenden Geschichte des ersten Gwishin begleitet. Sein Name wurde seitdem aus allen Aufzeichnungen gestrichen, doch er stammte von der Schwester eines Königs. Neid wuchs in ihrem Herzen und sie erhob die Hand gegen ihr Geschwister. Für dieses Verbrechen wurde sie von Mireu niedergestreckt, und ein kränkliches Monster erschien an ihrer Stelle.

## Abenteuer in Yeonido

In der Tabelle „Abenteuer in Yeonido" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Yeonido

| W8 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Eine Magistratin in Yeonido hat Informationen, die die Charaktere brauchen, doch sie will dieses Wissen nur mit jemandem teilen, der die Aufstiegsprüfung bestanden hat. |
| 2 | Söldner haben eine Gruppe von Geisterschlichtern gefangen genommen, die sich um einen mörderischen Gwishin (**Geist**) kümmern wollten. Diese Söldner wurden von Feinden Yeonidos angeheuert, die die Stadt von innen heraus zerstören wollten. |
| 3 | Gerissene **Spione** brechen in die Häuser von Magistraten in der ganzen Stadt ein, wo sie nach Beweisen dafür suchen, dass die Perle von Mireu unter dem königlichen Palast verborgen wurde. |
| 4 | Ein **junger roter Drache** erscheint und behauptet, der Drache Mireu zu sein. Dann verlangt er Opfergaben für seine Jahrhunderte des Schutzes. Die Charaktere werden angeheuert, um die Behauptungen des Drachen zu bestätigen oder zu widerlegen. |
| 5 | Alle Mitglieder eines örtlichen Klans wurden durch **Doppelgänger** ersetzt. Diejenigen, die in der Nähe des Clans leben, haben bemerkt, dass sich dessen Angehörige anders verhalten, aber niemand möchte schlecht über sie sprechen. |
| 6 | Die Charaktere werden von einer Familie angeheuert, um den Gwishin zu beschützen, der ihre Mitglieder heimsucht. Sie haben eine friedliche Einigung mit ihm getroffen, doch die Geisterschlichter bestehen darauf, ihn auszutreiben. |
| 7 | Der Lösungsbogen für die anstehende Aufstiegsprüfung wurde gestohlen. Wenn ihn nicht jemand heimlich zurückbeschafft und herausfindet, wer für den Diebstahl verantwortlich war, werden die Prüfungen abgesagt und die Stadt in Aufruhr versetzt. |
| 8 | Ein tragisches Feuer kostete fünfzehn Mitglieder eines Yeonido-Klans das Leben. Der einzige Überlebende bittet die Charaktere um Hilfe beim Umgang mit den fünfzehn Gwishin (**Schreckgespenster**), die in der Folge entstanden sind. |

## Charaktere aus Yeonido

Wenn die Spieler Charaktere aus Yeonido erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Was ist deine soziale Klasse und dein Klan?** Gehört deine Familie dem Adel oder der Arbeiterklasse an? Willst du deinen Status verändern? Bist du ein aktives Mitglied deines Klans oder hast du ihn hinter dir gelassen?

**Hast du eine besondere Rolle in der Hierarchie der Stadt?** Bist du ein Mitglied der Königsfamilie? Hast du die Aufstiegsprüfung bestanden und bist ein Magistrat geworden? Oder hoffst du noch darauf, sie irgendwann erfolgreich abzuschließen? Bist du ein Schlichter, der Umgang mit Geistern hat?

**Wie haben sich Gwishin auf dich ausgewirkt?** Ist ein Mitglied deiner Familie als Gwishin zurückgekehrt? Hat sich deine Familie um ihren eigenen Gwishin gekümmert, hat sie um Hilfe gerufen, um mit ihm fertigzuwerden, oder hat sie ihn einfach im Diesseits verweilen lassen? Hat ein Gwishin eines anderen Klans dich als Lehrer unterrichtet, dir Leid angetan oder anderweitig mit dir interagiert?

# GOLD FÜR NARREN UND PRINZEN

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 7. STUFE

Ein Tunneleinsturz hat Minenarbeiter tief im Goldlabyrinth eingeschlossen, dem großen Minenkomplex des Stadtstaats Anisa. Noch beunruhigender ist der Bericht eines Überlebenden des Unglücks, von einer Kreatur angegriffen worden zu sein, die man für längst ausgestorben hielt. Die Charaktere müssen helfen, die Minenarbeiter zu retten, aber dazu müssen sie mit den Rivalen Prinz Simbon und Prinz Kirina zusammenarbeiten – die das Unglück nutzen, um ihre Chancen auf den Kaiserthron zu steigern.

## Hintergrund

Die drei Stadtstaaten des Kaiserreichs Sensa – Anisa, Niba und Tarikh – wetteifern um die Gunst der Kaiserin Inaya in der Hoffnung, dass einer der Erben ihrer Königsfamilien ihr auf den Thron folgen möge. Der Wettstreit spielt sich in den Goldminen der Städte ab, da jede Stadt außerdem um Reichtum und wirtschaftliche Macht kämpft. Die Aurumgilde, der die meisten Minenarbeiter angehören, hat in den Stadtstaaten große Macht, da sie die Quelle des Reichtums ist. Jeder junge Angehörige einer Königsfamilie, der als Nachfolger der Kaiserin in Betracht gezogen werden will, braucht die Gunst der Gilde.

Die Minen von Anisa, bekannt als das Goldlabyrinth, sind besonders effizient, aber gestern ist ein Tunnel eingestürzt, und sieben Minenarbeiter sitzen in der Falle. In die Anstrengungen, sie zu befreien, platzt ein Überlebender, der behauptet, ein bizarres Monster mit zahlreichen Gliedmaßen gesehen zu haben.

König Diara von Anisa hat seinen ältesten Sohn Prinz Simbon geschickt, um die Rettungsmission zu leiten. Diara hofft, Simbon damit die Aufmerksamkeit der Kaiserin zu verschaffen und ihn als ihren Nachfolger zu installieren. Leider bevorzugt die Aurumgilde Prinz Kirina von Niba als Anwärter auf den Kaiserthron, und der will bei der Rettungsmission unbedingt dabei sein.

## Leitfaden zur Aussprache

In der Tabelle „Aussprache im Kaiserreich Sensa" findest du die korrekte Aussprache vieler Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache im Kaiserreich

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Anisa | A-NI-sa |
| Aurumvorax | Aurum-WOR-ax |
| Awa | AH-wa |
| Diara | Di-AH-ra |
| Inaya | I-NAH-ja |
| Kedjou Kamal | KED-schu Kam-AL |
| Kirina | Ki-RI-na |
| Niba | NI-ba |
| Sainesha | Sai-NIE-scha |
| Simbon | SIM-bon |
| Sundasha | Sun-DA-sha |
| Tarikh | Ta-RIEK |
| Uzoma Baten | U-SO-ma BA-ten |
| Zahra | SA-ra |
| Zihaya | Si-HA-ja |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um das Kaiserreich Sensa in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die Sensa von der Strahlenden Zitadelle aus besuchen, treffen in der Nähe der Stadt Anisa ein. Nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Kaiserreich Sensa", um die Region genauer auszuarbeiten.

**In Eberron:** Sensa könnte sich als abgeschiedene Oase des Friedens auf einem notorisch gefährlichen Kontinent am fernen Rand der Menechtarun-Wüste von Xen'drik befinden.

**In den Vergessenen Reichen:** Das Kaiserreich Sensa könnte sich an oder in der Wüste Anauroch befinden. Am Rande der großen Wüste könnte es ein reicher Handelspartner der umliegenden Lande sein. Tiefer in der Wüste könnte es sich um ein beinahe legendäres Land handeln.



Prinz Kirina wehrt den Angriff eines Dämmerdünen-Skorpions ab.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Experten in Gefahr:** Die Bürger des Kaiserreichs Sensa sind berühmte Goldschmiede und Juweliere. Wer wertvolle Objekte schätzen oder reparieren lassen will, findet bei der Aurumgilde von Sensa unübertroffene Experten. Als die Charaktere die Gilde aufsuchen, kommt es zum Unglück.

**Königliche Gefährten:** König Diara von Anisa hat von den Charakteren gehört und hofft, dass sie die richtigen Gefährten für seinen Sohn Prinz Simbon sind. Als die Charaktere eintreffen, hat sich das Unglück im Goldlabyrinth ereignet, und der König beauftragt sie, Simbon bei der Rettungsmission zu helfen.

**Ruf des Geschäfts:** Ein Charakter kennt Uzoma, Aufseherin im Goldlabyrinth, entweder persönlich oder durch Geschäfte mit der Strahlenden Zitadelle. Uzoma lädt die Charaktere nach Anisa ein, um Geschäftsangelegenheiten zu besprechen, doch kurz vor dem Treffen gibt es den Mineneinsturz.

# Das Abenteuer starten

Nach ihrer Ankunft in Anisa hören die Charaktere, dass die berühmte Goldmine der Stadt, das Goldlabyrinth, eingestürzt ist. Die Leute versammeln sich, um etwas über das Schicksal der eingeschlossenen Minenarbeiter zu erfahren, und zwei Prinzen aus den Stadtstaaten wollen sprechen. Charaktere, die den Leuten Fragen zur Situation stellen, erfahren Folgendes:

- Das Goldlabyrinth ist Anisas berühmte Goldmine. Sie wird von einer Gruppe namens Aurumgilde betrieben.
- Mindestens sieben Minenarbeiter sind in der Mine eingeschlossen.
- Prinz Simbon, Sohn des Königs von Anisa, ist im Kaiserreich nicht gerade hoch angesehen.
- Prinz Kirina kommt aus dem benachbarten Stadtstaat Niba. Er ist charismatisch und bei der Aurumgilde beliebt.

Ergänze diese Informationen mit beliebigen Details über Anisa oder die Aurumgilde aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Kaiserreich Sensa“ am Ende dieses Abenteuers.

## Rivalisierende Prinzen

Wenn die Charaktere auf dem Platz eintreffen, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Die Leute drängen sich auf einem schattigen Platz, um dem Streitgespräch zweier wohlgekleideter junger Männer zu lauschen, die dunkle Farben tragen und reich mit Juwelen geschmückt sind.
>
> „Ihr solltet nicht hier sein, Prinz Kirina!", ruft der eine. „Dies ist nicht Eure Stadt! Es obliegt mir, die Minenarbeiter zu befreien. Sobald der Weg frei ist..."
>
> „Aber es sind meine Leute!", unterbricht Kirina. „Ich schätze die Freundschaft der Aurumgilde und stehe in der Not zu meinen Freunden. Aber keine Sorge, Prinz Simbon. Wir finden eine ungefährliche Aufgabe für Euch, während wir unsere Lieben retten."

Es werden Stimmen laut, die ihre Unterstützung des einen oder anderen Prinzen kundtun. Die meisten Leute tragen schmutzigen Minenarbeitertuniken und sind beeindruckt, wenn Kirina spricht. Die Städter aus Anisa jubeln hingegen Simbon zu. Im Verlauf der Debatte nähert sich eine muskulöse Zwergenfrau und Minenarbeiterin den Charakteren. Sie trägt eine polierte Kupferpicke. Dies ist Uzoma, Aufseherin im Goldlabyrinth.

### Aufseherin Uzoma

Uzoma Baten (Zwergenfrau und **Wache**, rechtschaffen gut) wurde aufgrund ihres Mitgefühls und ihrer Gewissenhaftigkeit zur Aufseherin des Goldlabyrinths gemacht. Sie betrachtet diese Position als höchstmögliche Ehre und strebt täglich danach, sich an der Seite der anderen Minenarbeiter als würdig zu erweisen. Diesen gilt ihre Loyalität, und sie würde nicht zögern, Befehle in Frage zu stellen, die sie ungerecht findet – auch, wenn sie direkt von König Diara kommen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich bin am glücklichsten, wenn ich mit den Händen arbeite."

***Ideal:*** „Obwohl ich mehr Verantwortung habe, bin ich nicht besser als die anderen, die im Goldlabyrinth arbeiten."

***Bindung:*** „Ich würde sterben, um die Minenarbeiter im Goldlabyrinth zu beschützen."

***Makel:*** „Ich muss beweisen, dass ich meine Position verdiene."

## Begegnung mit Uzoma

Uzoma sagt geradeheraus, dass sie nach Abenteurern sucht. Sie will, dass die Charaktere in die Mine vordringen und die eingeschlossenen Arbeiter befreien. Dafür bietet sie ihnen 300 GM pro Kopf.

Uzoma erläutert außerdem die Spannungen im Publikum:

- Die Bürger des Kaiserreichs Sensa sind der Kaiserin und ihren eigenen Stadtstaaten gegenüber gleichermaßen loyal. Die meisten Leute in Anisa bevorzugen Prinz Simbon als Nachfolger von Kaiserin Inayas.
- Die Aurumgilde unterstützt hingegen Prinz Kirina von Niba, der eher auf Abenteuer aus ist, daher sind auch viele Minenarbeiter für ihn.
- Simbon wurde eigentlich die Leitung der Rettungsmission von seinem Vater König Diara übertragen. Aber der Prinz scheint von der Verantwortung überfordert.
- Kirina ist aus privaten Geschäftsgründen schon seit Wochen in der Stadt. Nach dem Minenunglück hatte er einen sehr öffentlichkeitswirksamen Auftritt. Er will die Rettungsmission freiwillig leiten.

Wenn die Charaktere in die Mission einwilligen oder zunächst mehr erfahren wollen, sagt Uzoma, dass jemand mit ihnen sprechen will – ein junger Minenarbeiter, der Monster in der Mine gesehen hat, ehe er entkam. Sie bedeutet den Charakteren, ihr durch die Menge zu folgen.

## Prinzen und Skorpione

Als Uzoma die Charaktere durch die Menge führt, bemerken sie in den Schatten auf der anderen Straßenseite eine Bewegung. Lies die folgende Beschreibung vor:

> Aus der Menge werden Schreie laut, als gigantische leuchtende Skorpione aus einer schattigen Gasse hervoreilen. Prinz Kirina zieht sein Schwert und stürzt auf sie zu. Prinz Simbon zögert, ehe er seinem Beispiel folgt.



Aufseherin Uzoma

Die Menge flieht, nur die Charaktere und die Prinzen bleiben, um gegen fünf **Riesenskorpione** zu kämpfen. Uzoma tritt zurück und sieht zu, wie die Begegnung verläuft.

Die Prinzen sind den Charakteren freundlich gesinnt und schnell bereit, sich mit ihnen zu verbünden. Beide nutzen die Spielwerte von **Veteranen**, besitzen jedoch nur eine RK von 11 und die Mehrfachangriff- und Langschwert-Aktionen. Wenn die Trefferpunkte eines Prinzen auf höchstens die Hälfte verringert wurden, nutzt er die Ausweichaktion, um nicht noch mehr Schaden zu erleiden.

Die Skorpione sind feindlich gesinnt und von einer seltenen leuchtenden Art, die als Dämmerdünen-Skorpion bekannt ist. Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, wissen dies sowie den Umstand, dass diese Art eigentlich selten aus den Tiefen der Wüste heraufkommt.

Die Skorpione verschwinden, wenn sie getötet werden. Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) bestehen, bemerken, dass dies ein Anzeichen für magisch beschworene Kreaturen ist. Wer mit Beschwörungsmagie vertraut ist, erkennt, dass sich Riesenskorpione in solcher Menge nicht mit dem Zauber *Tiere beschwören* oder ähnlicher gewöhnlicher Magie beschwören lassen.

Nach dem Kampf danken beide Prinzen den Charakteren für ihre Unterstützung.

### Kirina, Prinz von Niba

Als ältester Sohn des Königs von Niba wurde Kirina (menschlicher **Veteran**, chaotisch böse) im Bewusstsein erzogen, dass er einst der Nachfolger von Kaiserin Inaya werden könnte. Seine Kindheit war von Reisen zu ihrem Palast geprägt, der Azurkuppel. Schließlich wurde Kirina mit der Kaiserin vertraut. Bald betrachtete er Inaya als seine freundliche Tante, und seine Rolle als ihr Erbe schien gesichert. Doch als Kirina erwachsen wurde, benannte die Kaiserin ihn nicht als ihren Nachfolger. Dies verbitterte ihn schließlich.

Jetzt hat Kirina einen Pakt mit dem intriganten Hohepriester Kedjou geschlossen. Mit Kedjous magischen Experimenten haben sie das Unglück im Goldlabyrinth herbeigeführt und die Riesenskorpione beschworen. Mit diesen Ereignissen wollen sie Kirina in den Augen der Leute als Helden und offensichtlich beste Wahl für den nächsten Kaiser etablieren.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Es ist in Ordnung, schlimme Dinge zu tun, wenn man damit ein höheres Ziel verfolgt."

***Ideal:*** „Manchmal ist es notwendig, die zu verletzen, die ich liebe, um meine Ziele zu erreichen."

***Bindung:*** „Ich habe mein ganzes Leben dem Ziel gewidmet, Kaiserin Inayas Erbe zu werden."

***Makel:*** „Ich mache vor nichts halt, um den Thron zu erlangen."

### Simbon, Prinz von Anisa

Prinz Simbon (menschlicher **Veteran**, neutral) ist Kaiserin Inaya gegenüber loyal. Seine Familie will, dass sie ihn als Erben erwählt, wobei er selbst nie nach der Position gestrebt hat. Aber wenn jemand aus Anisa Kaiser wird, wäre das der Stolz des ganzen Landes – Simbon fühlt sich also verpflichtet, sich so zu verhalten, als wolle er Kaiserin Inaya beerben. Tatsächlich hält er sich aufgrund seines schwachen taktischen Verständnisses und seiner hedonistischen Neigungen für einen schlechten Kandidaten.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich wurde erzogen, um nicht nur Anisa, sondern das ganze Kaiserreich Sensa zu regieren. Ich wünschte, es wäre anders."

***Ideal:*** „Wenn man nicht der ist, der man sein soll, muss man wenigstens so tun."

***Bindung:*** „Ich respektiere meinen Vater, obwohl er wegen mir vor der Kaiserin katzbuckelt."

***Makel:*** „Ich will das Leben nicht, das mir zugedacht ist."

### Die Gasse durchsuchen

Nach dem Kampf können Charaktere die Gasse untersuchen, aus der die Skorpione gekommen sind, und einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg finden sie einige magische Runen, die an eine Wand geschmiert wurden. Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) bestehen, wissen, dass die Runen mit Beschwörungsmagie zu tun haben, sonst jedoch nichts.

## Tod in den Minen

Wenn die Riesenskorpione besiegt sind, umringt die Menge Prinz Simbon und Prinz Kirina, applaudiert ihrem Heldenmut und fragt, was sie nun vorhaben. Uzoma ignoriert das Chaos und führt die Charaktere, wenn sie bereit sind, zu einem jungen Mann am Rande der Menge, den sie als Awa vorstellt – einen Minenarbeiter, der aus dem Goldlabyrinth entkommen ist. Auf Uzomas Aufforderung erzählt Awa folgende Geschichte:

- Awa und der Rest seiner Gruppe – darunter seine Mutter – arbeiteten an einem neuen Stollen, als der Einsturz geschah.
- Sie versuchten zu entkommen, als fauchend eine achtbeinige Bestie erschien.
- Sie hätte Awa getötet, doch seine Mutter Zihaya verteidigte ihn. Die Kreatur griff sie an und verschleppte sie.
- Im Chaos wurde Awa von den anderen getrennt. Er schaffte es zum Eingang und war der Letzte, der entkam, ehe auch der Eingang einstürzte. Niemand sonst aus seiner Gruppe ist entkommen.

Wird er aufgefordert, kann Awa die Kreatur, die angegriffen hat, näher beschreiben (siehe Abschnitt „Aurumvoraxe" am Ende dieses Abenteuers). Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Naturkunde) bestehen, erkennen die Kreatur als Aurumvorax, ein Raubtier, das Edelmetalle frisst und in dieser Gegend als ausgestorben gilt.

Nach Awas Bericht erzählt Uzoma den Charakteren, dass König Diara die Minenausbeute steigern wollte, um Kaiserin Inaya zu gefallen, und dass die letzten Tunnel zu rasch gegraben wurden, um sie vernünftig abzustützen. Die Aurumgilde hat vor Einstürzen gewarnt, wurde aber ignoriert.

## Nächste Schritte

Als die Charaktere ihr Gespräch mit Awa beenden, gibt es Geschrei zwischen den Anhängern der Prinzen, und Uzoma greift ein:

> „Genug! Das Gerede ist Zeitverschwendung. Die Trupps beim Eingang sollen ihn bis zum Ende des Tages ausräumen und abstützen. Dann werden wir sehen, wer die Rettung übernimmt. Doch seid unbesorgt: Fürs Erste..."
>
> Noch während Uzoma spricht, treten Kirina und Simbon vor und werfen ein, dass sie bei der Rettungsmission gerne mitmachen wollen. Ihre Anhänger beginnen wieder zu diskutieren, bis Uzoma in eine alles durchdringende Pfeife bläst.
>
> „Wenn Ihr helfen wollt, hört auf zu streiten und tut, was ich sage. Prinz Kirina, kommt mit mir zum Goldlabyrinth. Prinz Simbon, geht und findet heraus, was in der Mine auf uns lauert. Diese Abenteurer werden Euch begleiten. Beeilen wir uns."

Uzoma beauftragt Simbon und die Charaktere damit, Kedjou aufzusuchen, einen Hohepriester, der die Akademie von Anisa besucht. Kedjou kennt sich gut mit der Geschichte des Kaiserreichs Sensa aus und könnte wissen, was in der Mine lauert. Wenn die Charaktere bereits ahnen, dass es sich um Aurumvoraxe handelt, kann Kedjou mehr über deren Geschichte erzählen und davon, wie sie einst aus der Region entfernt wurden.

### Zur Akademie

Prinz Simbon eskortiert die Charaktere zur Akademie von Anisa, was einen zehnminütigen Gang durch die Stadt bedeutet. Er ist umgänglich und spricht einfach. Er sagt, Kirina wolle sich nur zum Helden gerieren, um sich bei der reichen Aurumgilde einzuschmeicheln. Offenkundig ist Simbon frustriert, aber Charaktere, die einen SG-15-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erkennen hinter seinen Worten Eifersucht auf den beliebten Rivalen.

# Die Akademie von Anisa

Die Akademie von Anisa besteht aus einer Anzahl von Gebäuden um einen großen Innenhof. Hier gehen zahlreiche Studenten, Professoren und Akolythen der Gesichtslosen Prophetin – die Kleriker des Kaiserreichs Sensa – ein und aus. Wenn die Abenteurergruppe nach Kedjou sucht, teilt Prinz Simbon Folgendes mit:

- Kedjou residiert erst seit einer Woche in der Akademie. Besuche des Hohepriesters sind selten.
- Simbons Freunde sagen, dass auf dem Campus wild spekuliert wird, Kedjou sei wegen geheimer Forschungen zur Akademie gekommen.

Um Kedjou zu finden, müssen die Charaktere sich eine Stunde lang in der Akademie von Anisa durchfragen oder einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, während sie mit den Lehrkräften der Akademie sprechen. Schließlich erfahren sie, dass Kedjou sein Büro im Obergeschoss der Bibliothek der Akademie hat.



Hohepriester Kedjou

## Audienz beim Hohepriester

Als Simbon und die Charaktere in der Bibliothek eintreffen, werden sie von einem Bibliothekar zu Kedjous Privatgelass im Obergeschoss der Bibliothek geführt. Draußen stehen zwei **Wachen** bereit. Drinnen liegen offene Folianten und Schriftrollen auf mehreren Tischen verteilt. Kedjou verbirgt seine Notizen nicht, weil er arrogant davon ausgeht, dass Abenteurerpack sie sowieso nicht versteht. Hinter einem Wandschirm steht ein Bett, woraus sich schließen lässt, dass der Raum auch als Kedjous Gemach fungiert.

### Hohepriester Kedjou

Kedjou Kamal (menschlicher **Priester**, neutral böse) ist in einem Waisenhaus der Akolythen der Gesichtslosen Prophetin (siehe Abschnitt „Ortslexikon: Kaiserreich Sensa") aufgewachsen und strebt schon lange nach Macht. Als Hohepriester unternimmt er nicht viel, um den Ruf der Akolythen als korrupt aufzubessern – tatsächlich steckt er hinter einem Großteil der Korruption. Er kümmert sich nur darum, sich eine Position als Berater von Kaiserin Inayas Nachfolger zu sichern. Deswegen hat er einen Pakt mit Kirina geschlossen, dem Prinz von Niba. Der Prinz hat Kedjou die gewünschte Position angeboten, wenn der Priester ihm hilft, den Thron zu besteigen.

### Spott und Bestien

Kedjou reagiert hocherfreut auf Prinz Simbons Erscheinen und begrüßt die Charaktere respektvoll. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, spüren jedoch, dass er Prinz Simbon nicht mag. Im Gesprächsverlauf macht Kedjou sich verhalten über den Prinzen lustig, indem er beispielsweise bemerkt, wie ermüdend es gewiss sei, sich mit dem gemeinen Pöbel abzugeben oder eine Bibliothek aufzusuchen.

Wenn Kedjou von den Kreaturen in der Mine hört, meint er, dass die Beschreibung zu Monstern namens Aurumvoraxen passt, erklärt dies jedoch für unmöglich, da sie in der Region längst ausgestorben seien. Er kann folgende Details über die Kreaturen mitteilen:

- Aurumvoraxe sind goldfressende Raubtiere, die einst alle Minen des Kaiserreichs Sensa als ihr Territorium begriffen. Sie wurden vor tausend Jahren von Kaiser Kassa gejagt. Nach ihrer Auslöschung wurde nie wieder ein Exemplar in der Gegend gesehen.
- Kedjou glaubt Awas Geschichte nicht. Hätten Aurumvoraxe überlebt, so wären sie aufgrund ihres Goldhungers längst aufgetaucht und gesehen worden.

Wenn er gefragt wird, was sich sonst in der Mine herumtreiben könnte, gerät Kedjou ins Stocken und meint dann, es seien sicher nur zu groß geratene Ratten gewesen.

### Geheimnisse der Beschwörung

Beim Gespräch mit Kedjou sehen Charaktere, die in den Fertigkeiten Arkane Kunde oder Religion geübt sind, interessante Details in den herumliegenden Notizen. Aus ihnen geht hervor, dass Kedjou an einem besonderen Beschwörungszauber forscht. Charaktere können eine Seite der Notizen stehlen, wenn sie einen SG-12-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) bestehen. Scheitern sie, können sie zwar die Seite einstecken, erregen jedoch damit Kedjous Aufmerksamkeit. Der Priester erklärt kurz angebunden, er müsse mit seinen Studien fortfahren, und entlässt die Gruppe.

Charaktere, die später mindestens 15 Minuten damit verbringen, Kedjous Notizen zu untersuchen, können einen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) ausführen. Bei einem Erfolg wird ihnen klar, dass der Priester untersucht, wie man mächtige Kreaturen für einen besonders langen Zeitraum beschwört.

### Kedjou konfrontieren

Die Charaktere können Kedjou seine Abneigung gegen Prinz Simbon auf den Kopf zusagen oder fragen, ob seine Forschungen mit den Riesenskorpionen in der Stadt zusammenhängen. Kedjou streitet zunächst alles ab, aber ein bestandener SG-14-Charismawurf (Überzeugen) oder geeignetes Rollenspiel lassen ihn seine Abneigung gegen Simbon zugeben. Er meint, wenn Simbon die Gunst der Kaiserin erringt und ihr Nachfolger wird, liegt das an Anisas Reichtum und nicht daran, dass Simbon die Position verdient hat.

Dies sagt der Priester vor Simbon, doch dieser kichert nur unbehaglich und verteidigt sich nicht. Stattdessen sagt er, jeder habe das Recht auf seine Meinung. Kedjou fordert die Charaktere bald darauf auf zu gehen.

Wird er nach den Skorpionen gefragt, besteht Kedjou darauf, dass die Charaktere gehen. Er will nicht zugeben, dass er mit der Beschwörung dieser Kreaturen und der Aurumvoraxe im Goldlabyrinth zu tun hat, wie die Charaktere später herausfinden.

Weigern die Charaktere sich zu gehen, wenn Kedjou sie dazu auffordert, ruft er seine Wachen, die die Abenteurergruppe aus dem Gebäude eskortieren.

### Unterstützung für Prinz Simbon

Wenn die Gruppe die Bibliothek verlassen hat und ein Charakter Simbon auf Kedjous Beleidigungen oder seine Einschätzung von Simbons Führungsqualitäten anspricht, versucht der Prinz, das Thema abzutun. Er hält selbst nicht viel von seiner Zukunft als Anführer. Durch Rollenspiel oder einen bestandenen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) können die Charaktere Simbon ermutigen, seine Rolle als Führungsperson ernster zu nehmen. Damit verdienen die Charaktere sich Simbons Respekt und beeinflussen seine Bereitschaft, sich später im Abenteuer zu äußern (siehe Abschnitt „Jenseits des Goldlabyrinths“).

## Zum Goldlabyrinth

Nach der Begegnung mit Kedjou schlägt Prinz Simbon vor, dass die Gruppe sich zum Goldlabyrinth begibt. Dieses liegt einige Stunden nördlich von Anisa. Die Vorstellung, sich in die Tunnel zu wagen, gefällt ihm nicht, aber er will den Eingeschlossenen wirklich helfen. Außerdem will er nicht, dass Kirina die Suche ohne ihn startet.

Sofern die Charaktere keine dringenden Dinge in der Stadt vorhaben, ruft Simbon eine Kutsche, um zur Mine zu fahren. Wird überlegt, ob man bei Kedjou einbrechen oder dem Hohepriester etwas zuleide tun sollte, spricht er sich dagegen aus, da dies eine Schande für seine Familie bedeuten würde.

# Das Goldlabyrinth

Der Haupteingang des Goldlabyrinths ist breit genug, dass ihn zwei Kutschen nebeneinander passieren können. Dahinter verzweigen sich die Tunnel zum namensgebenden Labyrinth. Wenn die Abenteurergruppe beim Goldlabyrinth eintrifft, lies folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Goldene Königsstatuen lächeln den Besuchern von ihren erhöhten Positionen im riesigen Eingang des Goldlabyrinths entgegen. Die offenen Tore zu den Minen liegen voller Geröll, doch es wurde ein Weg freigeräumt, der in die Finsternis führt. Neben dem verzierten Eingang befinden sich mehrere bescheidene Büros, Baracken und Werkstätten.

Um den riesigen Eingangstunnel der Mine hat sich eine große Gruppe versammelt. Uzoma und Prinz Kirina sehen zu, wie Minenarbeiter die neuen Pfosten inspizieren, die den beschädigten Tunnel stützen. Uzoma heißt die Charaktere willkommen und fordert sie auf, die Mine zu betreten und die eingeschlossenen Arbeiter zu suchen. Prinz Kirina und Prinz Simbon wollen mitgehen und lassen sich nicht abhalten.

Uzoma nimmt nicht an der Expedition teil, sondern koordiniert die Rettungs- und Wiederaufbauarbeiten. Sie merkt an, dass die vermissten Arbeiter in den Tunneln südlich einer wichtigen Kreuzung beschäftigt waren. Uzoma weist den Charakteren die Richtung zu jenem Minenbereich, den sie untersuchen sollten.

## Streitende Prinzen

Simbon und Kirina begleiten die Charaktere auf die Expedition. Beschreibe, wie die Prinzen einander beleidigen, um die Spannungen zwischen ihnen deutlich zu machen. Lass dich dabei von folgenden Zusammenfassungen inspirieren:

**Verbindungen zum Thron:** Simbon erwähnt, wie nahe Kirina Kaiserin Inaya einst stand, und überlegt laut, was der Prinz wohl getan hat, um bei ihr in Ungnade zu fallen.

**Beliebtheit beim Volk:** Simbon überlegt laut, dass Kirina die Unterstützung der Aurumgilde braucht, weil er in Niba so unbeliebt ist und sich Freunde kaufen muss.

**Waffenstärke:** Kirina erzählt von seinen bisherigen Abenteuermissionen und sorgt dafür, dass Simbons Kampferfahrung nicht gut wegkommt.

### Kirinas Geheimnis

Bei der Expedition sucht Prinz Kirina nach Gelegenheiten, heldenhaft dazustehen und seinen Rivalen zu unterminieren. Noch gibt es wenige Hinweise auf Kirinas und Kedjous Rolle beim Einsturz des Goldlabyrinths, aber Kirina trägt eine Kopie der Runen bei sich, welche der Hohepriester bei seinen experimentellen Beschwörungsritualen verwendet. Vor dem Angriff der Skorpione in Anisa hat Kirina die Runen von diesem Papier in die Gasse gemalt, um die Magie des Priesters vorzubereiten. Wenn Kirina bei der Expedition ins Goldlabyrinth stürzt, bewusstlos wird oder sich eine andere gute Gelegenheit ergibt, fällt ihm die Kopie aus der Tasche. Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken die Kopie, ehe Kirina sie bemerkt. Alternativ können Charaktere, die sehen, wie Kirina die Kopie verliert und wieder an sich nimmt, sie ihm mit einem erfolgreichen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Fingerfertigkeit) stehlen.

Wenn Kirina nach dem Papier gefragt wird, weicht er aus und behauptet, es auf der Straße gefunden zu haben. Die Runenkopie kann beim Abschluss des Abenteuers als nützlicher Beweis für Kirinas Übeltaten fungieren.

## Merkmale des Goldlabyrinths

Die Steintunnel und Höhlen des Goldlabyrinths haben die folgenden Merkmale:

**Decken:** Die Decken der Mine sind 4,5 Meter hoch.

**Böden und Wände:** Die Wände waren eben, wurden aber durch die Erschütterungen verformt. Die auf der Karte verzeichneten Geröllhalden sind schwieriges Gelände.

**Strahlendes Gold:** Die Minenwände sind von feinen Goldadern durchzogen. Es dauert eine Stunde, Gold im Wert von 1 GM zu sammeln.

**Licht:** Entlang der wichtigen Kreuzungen und Gabelungen der Minentunnel sind Fackeln mit Metallfassungen in Wandklammern angebracht. Seit dem Einsturz ist jedoch das Öl nicht aufgefüllt worden, sodass alle Höhlen und Tunnel in Dunkelheit liegen.

**Statuen:** Das Goldlabyrinth ist eine Arbeitsmine, aber auch eine Kulturstätte für die Anisaner. Von ihren Sockeln an den Wänden lächeln unbewegliche goldene Statuen der Könige von Anisa herab (in der Karte als Sterne eingezeichnet).

## Goldlabyrinth: Orte

The folgenden Orte sind auf Karte 7.1 verzeichnet.

### G1: Tunnelkreuzung

Nach einem kurzen, schwierigen Marsch vom Mineneingang erreicht die Abenteurergruppe eine große Tunnelkreuzung mit einer Drehscheibe. Von hier aus führen Lorengleise in die Seitentunnel. Zwei Seitentunnel führen nach Norden, zwei nach Osten und zwei nach Süden. Beide Tunnel nach Osten und einer nach Norden wurden verschüttet. Ein Tunnel nach Norden und beide Tunnel nach Süden – durch einen von diesen ist Awa entkommen – sind noch offen. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich nähern:

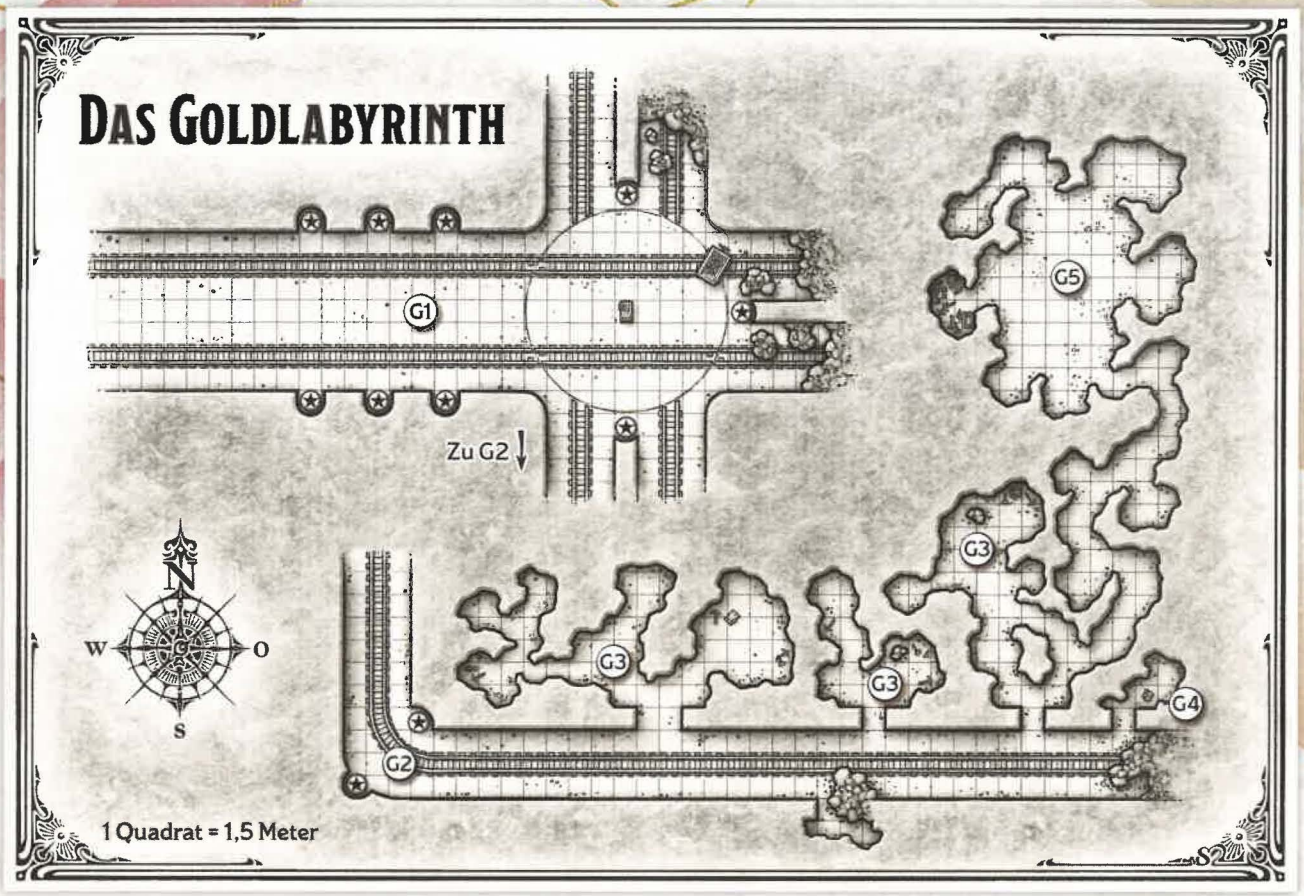
> Direkt vor einer mitten auf der Kreuzung installierten riesigen Drehscheibe für die Minengleise liegt eine Leiche. Es ist auf den ersten Blick deutlich, dass dieser Minenarbeiter nicht von Steinen erschlagen wurde, sondern an üblen Hiebwunden gestorben ist.

Wenn die Abenteurergruppe sich der Drehscheibe nähert, hören Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 ein Gekrabbel aus einem der nahen Tunnel. Charaktere mit geringeren Werten sind überrascht, als plötzlich mehrere vielbeinige Kreaturen aus der nordwestlichen Passage gelaufen kommen. Diese fünf **Aurumvoraxe** (siehe Abschnitt „Aurumvorax" am Ende dieses Abenteuers) sind feindlich gesinnt und greifen an.

***Gleisdrehscheibe:*** Die Drehscheibe für die Minengleise lässt sich über eine Steuerung in der Mitte bedienen. Allerdings wurde sie beim Einsturz beschädigt. Charaktere, die eine Aktion verwenden, um die schlichte Steuerung zu bedienen, setzen die Mechanismen unter der Scheibe in Gang. Ein Kreischen ertönt, die ganze Drehscheibe erzittert und versucht sich vergeblich zu drehen. Jede Kreatur auf der Drehscheibe außer dem Bediener muss einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder sie fällt um. Kreaturen mit mehr als zwei Beinen sind beim Rettungswurf im Vorteil.

***Beschworene Raserei:*** Wenn die Trefferpunkte eines Aurumvorax auf 0 verringert werden, verschwindet er. Wenn sie dies nicht bereits beim Angriff der Skorpione begriffen haben, erkennen Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) bestehen, dass dies ein Anzeichen für magisch beschworene Kreaturen ist. Sie wissen aber von keinem Zauber, mit dem sich solche Kreaturen beschwören lassen.

***Leiche des Minenarbeiters:*** Die Leiche auf dem Boden ist die eines vermissten Arbeiters namens Enwa. Er wurde von einem der Aurumvoraxe getötet. Wenn ein Charakter den Zauber *Mit Toten sprechen* auf die Leiche wirkt, bestätigen alle Antworten den Bericht von Awa im Abschnitt „Tod in den Minen".




Karte 7.1: Das Goldlabyrinth

***Mehrere Wege:*** Awa wusste nicht mehr genau, durch welchen der südlichen Tunnel er geflohen war. Charaktere, die den Bereich untersuchen und einen SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) bestehen, sehen, dass zahlreiche Spuren von Aurumvoraxen aus dem südwestlichen Tunnel kommen. Wenn die Charaktere diesen Tunnel betreten, erreichen sie nach fünf Gehminuten Bereich G2. Gehen sie in einen der anderen Tunnel, erreichen sie nach zehn Gehminuten jeweils das Ende einer Sackgasse und begegnen mit 50-prozentiger Wahrscheinlichkeit zwei **Aurumvoraxen**, die an einer Goldader knabbern. Die Aurumvoraxe kämpfen bis zum Tod und verschwinden, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

## G2: Südwestlicher Tunnel

Verbogene Lorengleise führen durch die Mitte dieses vielgenutzten Steintunnels. Hier und dort sind Teile der Tunnelwände eingestürzt und liegen als Schutthalden auf dem Boden. In der nördlichen Tunnelwand befinden sich mehrere Zugänge zu grob ausgehauenen Höhlen.

Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 bemerken Kampfspuren und Blutflecken im Tunnel. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür können bestätigen, dass der Tunnel trotz der bröckeligen Wände nicht einsturzgefährdet ist.

Der Tunnel endet in einer Felslawine, einem eingestürzten Bereich, der sich nur mit tagelangen Arbeiten räumen ließe. Der Zugang zu Bereich G4 ist dadurch teilweise verborgen. Nur Charaktere, welche die Felslawine untersuchen oder einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken die Öffnung.

## G3: Neu erschlossene Höhlen

Die drei Höhlen hier wurden erst unlängst bei der Suche nach neuen Goldadern geöffnet. Verwende manche oder alle der folgenden Begegnungen in diesen Höhlen – je nachdem, wie schnell der Schlusskampf gegen die Aurumvoraxe erreicht werden soll.

***Gefahrenzeichen:*** Von den Arbeitern wurde neben einen der Höhlenzugänge ein warnendes rotes *X* gemalt. In der Höhle kleben drei Batzen grünen Schleims (siehe Abschnitt „Gewölbegefahren" im *Spielleiterhandbuch*) an der Decke. Sie lassen sich auf Charaktere fallen, die hereinkommen.

***Gefährlicher Scherz:*** Die hintere Wand einer der Höhlen ist eingestürzt – scheinbar auf einen Minenarbeiter. Nur die Stiefel ragen noch heraus. Tatsächlich hat dieser Einsturz sich schon vor Monaten ereignet. Die Arbeiter haben sich einen Scherz erlaubt und die Stiefel extra ins Geröll gesteckt. Charaktere, die einen SG 12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, erkennen den Streich. Wer einen Hintergrund hat, durch den er sich mit Bergwerken auskennt, oder über das Merkmal Steingespür verfügt, ist beim Wurf im Vorteil. Wer allerdings versucht, die „Leiche" zu befreien, muss einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder er erleidet durch herabstürzende Steine 7 (2W6) Wuchtschaden.

***Geruhsame Echse:*** In einer der Höhlen hat eine freundlich gesinnte **Rieseneidechse** ihr Lager. Sie wurde von den Minenarbeitern halbwegs gezähmt, um Ratten und anderes Ungeziefer zu jagen. Die Echse kommt auf die Charaktere zugelaufen, sobald sie ihrer ansichtig wird, greift aber nicht gleich an. Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, bemerken, dass die Kreatur zahm und hungrig ist. Die Echse greift nur an, wenn die Charaktere ihr Schaden zufügen oder sie nicht mit Nahrung besänftigen.

### G4: Stillgelegter Bereich

In diesem kleinen Bereich gibt es Anzeichen dafür, dass Arbeiten durchgeführt und dann eingestellt wurden. Am Ende der Kammer ragt ein leuchtender grauer Stein aus dem Boden. Es handelt sich um einen *Stein der Erdelementar-Herrschaft*, der spontan durch Elementarmagie entstanden ist, und die Minenarbeiter haben ihn unberührt gelassen, solange sie seine Kräfte nicht einschätzen konnten. Mit einem erfolgreichen SG-16-Stärkewurf kann er aus dem Felsbett gelöst werden, wobei der Wurf im Vorteil ist, wenn eine Picke oder ein ähnliches Werkzeug verwendet wird.

### G5: Aurumvorax-Nest

Aus der östlichsten der neuen Höhlen führt ein Tunnel weiter, den Klauen aufgebrochen haben, nicht Picken und Schaufeln. Als die Charaktere sich nähern, hören sie Bewegungen in der großen Höhle hinter dem Tunnel. Dies ist das Nest des Aurumvorax-Rudels aus fünf **Aurumvoraxen** und einem **Aurumvorax-Rudelführer** (siehe Abschnitt „Aurumvorax" am Ende dieses Abenteuers). Wenn die Charaktere sich anschleichen wollen, können sie einen SG-13-Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) ausführen. (Wenn ein Prinz erfolgreich ist, der andere aber nicht, heben ihre Ergebnisse einander auf.) Bei einem erfolgreichen Gruppenwurf werden die Aurumvoraxe überrascht.

Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere die Kammer betreten:

> Die Wände dieser Kammer sind grob ausgehauen und zerkratzt – vor allem dort, wo Goldadern verlaufen. Der große offene Mittelbereich ist von einem halben Dutzend tiefer Alkoven umgeben. In der Mitte der Kammer liegen zwei Leichen.

Wie bei den bisherigen Begegnungen kämpfen die beschworenen Aurumvoraxe bis zum Tod und verschwinden, wenn ihre Trefferpunkte auf 0 sinken.

Bei den Leichen handelt es sich um zwei der vermissten Arbeiter. Beide weisen zahlreiche Klauen- und Bissspuren auf.

***Der Preis der Macht:*** Beim Kampf versucht Prinz Kirina, sich seines Rivalen zu entledigen. Er erregt die Aufmerksamkeit von mindestens einem Aurumvorax und stellt sich hinter Prinz Simbon, welchen die Monster dann angreifen. Der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) sieht, dass Kirina Simbon absichtlich in Gefahr bringt.

***Überlebende:*** In einem der westlichen Alkoven befinden sich drei Überlebende, darunter Awas Mutter Zihaya. Sie haben den Eingang mit Kisten und Minenwerkzeug verbarrikadiert. Die Aurumvoraxe ignorieren sie, solange sie nicht in Sicht sind. Jeder Überlebende nutzt die Spielwerte eines **Gemeinen**.

***Verdächtige Runen:*** Charaktere, die den Alkoven der Überlebenden erkunden, können einen SG-14-Intelligenzwurf (Nachforschungen) ausführen. Bei einem Erfolg finden sie eine Reihe von Runen, die mit Kreide an die Höhlenwand gemalt wurden. Falls die Charaktere nach dem Skorpionangriff die Runen in der Gasse gefunden haben, sehen sie, dass diese Runen hier fast identisch sind. Anderenfalls wissen Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) bestehen, dass die Runen mit Beschwörungsmagie zu tun haben, aber sonst nichts.

## Jenseits des Goldlabyrinths

Wurden die Überlebenden gefunden, wollen sie die Mine liebend gerne verlassen. Zuvor murmelt Zihaya oder ein anderer Überlebender noch, dass sie vor dem Einsturz einen Fremden mit langen geflochtenen Zöpfen und bunten Gewändern in der Mine gesehen haben. Der Fremde hat die Runen in die Höhle gemalt, in der die Überlebenden sich versteckt haben. Falls die Charaktere die Runen noch nicht bemerkt haben, weisen die Überlebenden auf sie hin. Beschreiben die Charaktere Kedjou, so schätzen die Überlebenden, dass der Hohepriester die Person sein könnte, die sie gesehen haben.

### Den Prinzen zur Rede stellen

Die Charaktere können Prinz Kirina wegen seines Versuchs zur Rede stellen, Prinz Simbon angreifen zu lassen – oder wegen anderer Hinweise, die sie entdeckt haben. Er beantwortet alle Fragen selbstbewusst, weist Beschuldigungen von sich und streitet alles ab. Die Charaktere können Kirina mithilfe eines bestandenen SG-14-Charismawurfs (Einschüchtern oder Überzeugen) unter Druck setzen. Falls die Charaktere Prinz Simbon im Abschnitt „Unterstützung für Prinz Simbon" ermutigt haben, seine Rolle ernster zu nehmen, schwört dieser, seinen Einfluss geltend zu machen, um Kirinas Absichten ans Licht zu bringen. In dem Fall sind die Charaktere beim Wurf im Vorteil. Gelingt mindestens ein Wurf, so bringen die Charaktere folgende Informationen aus Kirina heraus:

- Sowohl die Riesenskorpione als auch die Aurumvoraxe wurden von Kedjou beschworen, damit Kirina den Helden spielen und seine Chancen auf den Kaiserthron erhöhen kann.
- Der Hohepriester hat das Ritual, um die Aurumvoraxe ins Goldlabyrinth zu bringen, auf Kirinas Geheiß ersonnen.
- Für seine Dienste erwartet Kedjou Einfluss auf Kirinas politische Entscheidungen, wenn dieser einmal Kaiser ist.

Wenn der Prinz mit seiner Verantwortung für den Tod der Minenarbeiter bei seiner Scharade konfrontiert wird, zuckt er nur mit den Schultern. Er gibt der Aurumgilde die Schuld an den schlechten Bedingungen, die zu den Einstürzen geführt haben, und ignoriert dabei kurzerhand jeden, der darauf hinweist, dass auch die grabenden Aurumvoraxe ihren Teil dazu beigetragen haben.

## Das Ende der Expedition

Wenn die Charaktere aus dem Goldlabyrinth kommen, scharen Uzoma und diverse Minenarbeiter sich um die Gruppe und bringen Überlebende weg, um deren Wunden zu versorgen. Uzoma dankt den Charakteren herzlich und bezahlt sie. Wenn einer der Prinzen oder alle Überlebenden getötet wurden, wird eine weitere Expedition in die Minen geschickt, um die Leichen zu bergen.

### Den Feind aufdecken

Wenn die Charaktere Uzoma gegenüber erwähnen, dass Prinz Kirina Prinz Simbon in Gefahr gebracht hat, reagiert sie überrascht und hört sich die Geschichte an. Kirina streitet die Anschuldigung ab und behauptet, dass die Charaktere mit Simbon unter einer Decke stecken. Uzoma hat zahlreiche Pflichten und wenig Geduld bei Streitereien und tut die Angelegenheit rasch ab.

Wenn die Charaktere jedoch enthüllen, dass Prinz Kirina und Hohepriester Kedjou für das Erscheinen der Aurumvoraxe verantwortlich sind, und noch Beweise dafür vorlegen, beispielsweise die übereinstimmenden Symbole aus der Höhle und aus Prinz Kirinas oder Kedjous Notizen, glaubt Uzoma ihnen und ist empört. Prinz Kirinas Selbstvertrauen schwindet nun. Er versucht es noch mal halbherzig mit Ausreden und behauptet, die Charaktere würden zugunsten von Prinz Simbon lügen.

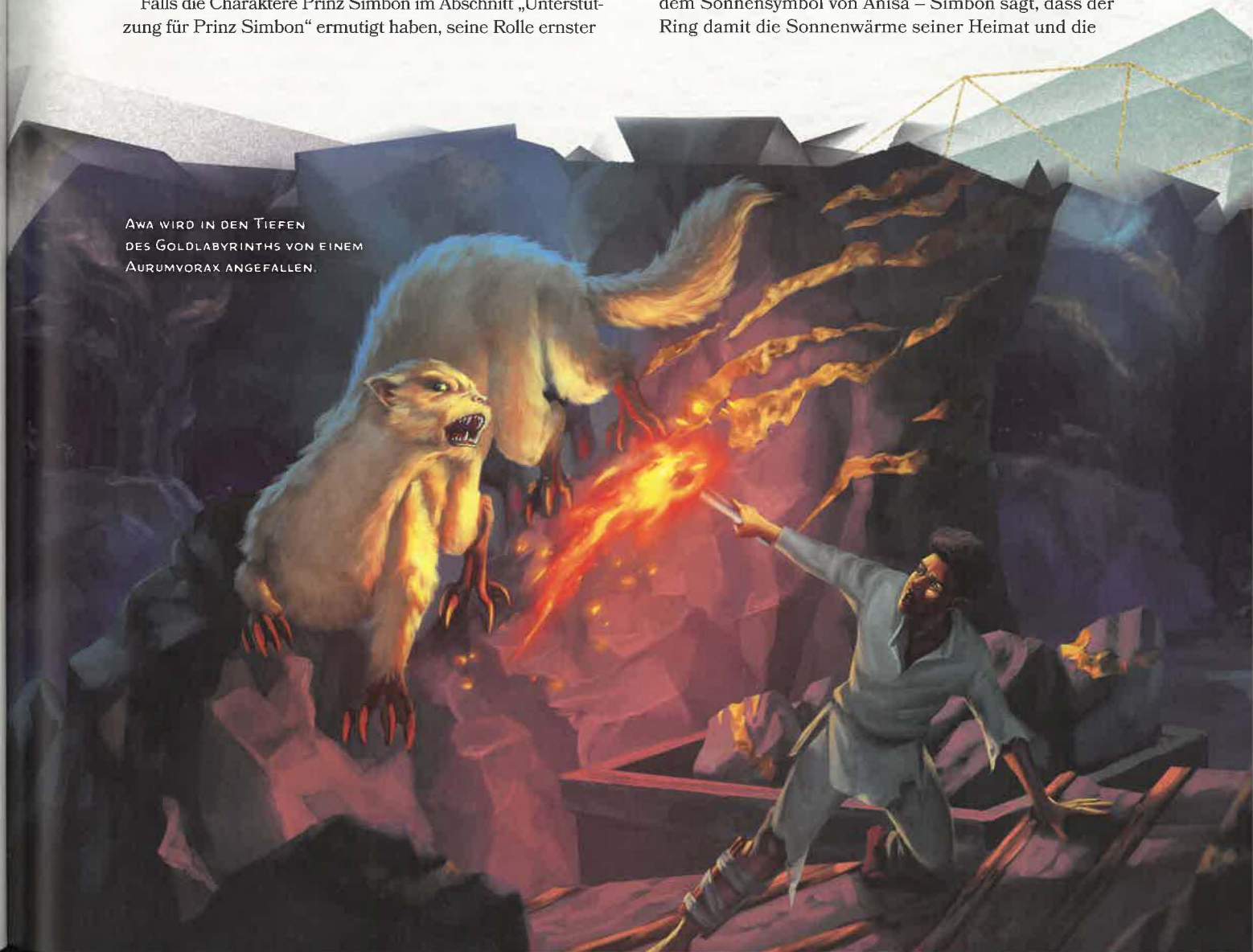
Falls die Charaktere Prinz Simbon im Abschnitt „Unterstützung für Prinz Simbon“ ermutigt haben, seine Rolle ernster zu nehmen, spricht Simbon jetzt gegen Kirina und zerpflückt seine Ausreden. Wenn nicht, muss ein Charakter einen SG-12-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) bestehen, um Kirinas Abwehr zu unterlaufen.

Wird Kirina geglaubt, verlässt er bald darauf das Gebiet und kehrt in seine Heimatstadt Niba zurück. Anderenfalls schlägt Uzoma mit Prinz Simbons Hilfe alle Statusfragen in den Wind und befiehlt den Minenarbeitern, Kirina in einem der Büros einzuschließen, während sie die Wachen ruft.

## Abschluss

Nach Kirinas Festnahme verlangt Uzoma eine sofortige Durchsuchung von Hohepriester Kedjous Gemächern, um die Anschuldigungen der Charaktere zu überprüfen. Dank Prinz Simbons Einfluss kann sie unmittelbar aktiv werden. Die Charaktere können sie samt Simbon und einer Gruppe von Wachen bei einem Überraschungsbesuch in Kedjous Kammern begleiten, wo der Hohepriester überrumpelt wird. Seine Forschungsnotizen werden entdeckt und entsprechen den Runen im Goldlabyrinth. Der Hohepriester wird festgenommen.

Nach den Festnahmen von Kirina und Kedjou dankt Prinz Simbon den Charakteren, dass sie ihn unterstützt und Prinz Kirinas Machenschaften aufgedeckt haben. Er belohnt sie mit zwei seiner Familienschätze: einem *Adamant-Kettenhemd* und einem *Ring der Wärme* mit dem Sonnensymbol von Anisa – Simbon sagt, dass der Ring damit die Sonnenwärme seiner Heimat und die



Awa wird in den Tiefen des Goldlabyrinths von einem Aurumvorax angefallen.

Freundschaft seiner Familie trägt. Außerdem wird deutlich, dass Simbon von Uzoma beeindruckt ist. Gemeinsam könnten sie zu einer Macht werden, mit der über Anisa hinaus zu rechnen ist.

Wird die Intrige von Kirina und Kedjou nicht aufgedeckt, so steigt Kirinas Einfluss weiter. Prinz Simbon weiß um die Verkommenheit seines Rivalen und könnte die Charaktere um Hilfe beim Aufdecken seiner weiteren Intrigen bitten.

# Ortslexikon: Kaiserreich Sensa

Das Kaiserreich Sensa lebt vom Gold. Die drei größten Stadtstaaten Anisa, Niba, und Tarikh wurden jeweils um Goldminen herum gebaut, und nicht nur ihr Reichtum ist gewachsen, sondern auch ihre Bevölkerung, ihr Einfluss und ihr Handel mit anderen Landen. Das Kaiserreich ist überwiegend trocken und schwierig zu kultivieren, und die Regionen zwischen den Stadtstaaten sind nur dünn besiedelt und mit weniger Ressourcen ausgestattet als die städtischen Gebiete. Dennoch sind die Stadtstaaten und die Außenlande durch Kaiserin Inayas Herrschaft verbunden. Jede Stadt wird autonom von einem Monarchen regiert, der nur der ultimativen Autorität der Kaiserin untersteht. Sein Thron wird vererbt.

Das Kaiserreich Sensa ist als friedliches Reich bekannt, aber vor ihm liegt ein steiniger Weg des Machtwechsels. Der nächste Herrscher wird traditionell aus den Königsfamilien der drei Stadtstaaten statt aus den direkten Nachfahren des aktuellen Kaisers erwählt. Doch Kaiserin Inaya hat vor Jahren deutlich gemacht, dass sie ihren eigenen Sohn auf dem Thron wünscht – und damit anscheinend einen legendären Fluch auf sich herabbeschworen, der ihren Mann und ihren ältesten Sohn das Leben gekostet hat. Die trauernde Kaiserin gab bekannt, dass sie ihren Nachfolger aus den Königsfamilien von Anisa, Niba und Tarikh erwählen würde, wie es die Tradition verlangt. Sofort brach unter den Herrschern der Stadtstaaten der Kampf um ihre Gunst aus und wurde erbarmungslos geführt.

## Merkmale

Wer das Kaiserreich Sensa kennt, weiß folgende Tatsachen:

**Wahrzeichen:** Das Kaiserreich besteht aus mehreren kosmopolitischen Stadtstaaten, die für ihre Goldschmiedekunst und ihren sagenhaften Reichtum bekannt sind.

**Einwohner:** Die meisten Einwohner der Region sind dunkelhäutige Menschen mit braunen Augen und dunklem krausem Haar. Diese Merkmale teilen auch die Zwerge und Elfen aus der Region.

**Sprachen:** Die eigene Sprache der Region ist Sensanisch. Die meisten Bürger des Kaiserreichs sprechen außerdem die Gemeinsprache.

## Besondere Orte

Das Kaiserreich Sensa ist in die drei Stadtstaaten Anisa, Niba und Tarikh untergliedert, jeweils eine wohlhabende Oase in der trockenen, kargen Landschaft.

### Anisa

Der Stadtstaat Anisa im Osten von Sensa wird vom alternden König Diara regiert. Durch den Reichtum des Goldlabyrinths übersteigt die Goldproduktion der Stadt die ihrer Nachbarn erheblich. Bildung wird in Anisa hoch geschätzt, und die Stadt hat mit ihrer Akademie die einzige Universität im Kaiserreich. Politisch gab es unter König Diaras Herrschaft, deren unausweichlichem Ende viele mit Furcht entgegensehen, lange Friedensjahre. Der Erbe des Königs, sein ältestes Kind Simbon, weiß nicht recht, wie ernst er seine Verantwortung nehmen soll. Seine Schwester Zahra will ihn als Thronerben ersetzen.

### Niba

Der Stadtstaat Niba liegt an der Südostküste von Sensa. Er wird von Königin Sainesha regiert und ist bekannt für seine riesigen Basare und für die talentiertesten Goldschmiede der Region. Auch ihre Vielfalt an Unterhaltung in Form von Cafés, Theatern und Rennbahnen kennzeichnet die Stadt. Zu Nibas zahlreichen Berühmtheiten zählt der Erstgeborene und Erbe der Königin, der so ehrgeizige wie charismatische Prinz Kirina.

### Tarikh

Der Stadtstaat Tarikh liegt im Nordwesten von Sensa vor einem zerklüfteten Gebirge. Sein junger König Sundasha balanciert die geschäftlichen Bedürfnisse und die Umgebung aus, da die Oasen dieser Stadt das einzige urbare Land des Kaiserreichs darstellen. Während ein großer Teil dieses Landes das Kaiserreich ernährt, wird hier auch das Futter für die berühmten Kamelherden der Stadt angebaut. Tarikh ist außerdem Heimat der Sieben Treppen, dem Hauptquartier der Akolythen der Gesichtslosen Prophetin.

### Die Azurkuppel

Die tiefblaue Kuppel von Kaiserin Inayas Küstenpalast ist der Sitz der Macht im Kaiserreich Sensa. Hier trifft sich die Kaiserin mit ihren Ratgebern und empfängt die Herrscher der drei Stadtstaaten. Schon das Betreten der Azurkuppel wird als höchste Ehre für die Bürger des Kaiserreichs betrachtet.

Die legendären Sicherheitsmaßnahmen der Azurkuppel konnten jedoch den Mann und den ältesten Sohn Kaiserin Inayas, Salaba und Shayan, nicht vor einem Tod unter merkwürdigen Umständen bewahren. Beide starben nach einem Staatsbankett im Schlaf. Da sie sich bester Gesundheit erfreut hatten, wird angenommen, dass sie von Unbekannten vergiftet wurden.

### Grab der Gesichtslosen

Einen halben Tagesritt nördlich von Tarikh steht das Grab der Gesichtslosen alleine in der Wüste. Es handelt sich um eine große goldene Kuppel ohne Eingang, in der sich die Gebeine der Prophetin befinden, eine Stätte der Anbetung und das Ziel von Pilgerreisen. Die Prophetin war eine respektierte Gelehrte und Reformerin, die darauf bestand, dass ihre Person nicht über ihre Lehren zu stellen sei. Sie verlangte von ihren Anhängern, nach ihrem Ableben ihren Namen nicht mehr zu nennen und ihr Gesicht nicht darzustellen. Heute opfern die Gläubigen ihr an dieser Stätte Gold und Salz. Abends werden die Opfergaben von jenen Klerikern eingesammelt, die als Akolythen der Gesichtslosen Prophetin bekannt sind.

Den Tempeldienern zufolge bedeutet es verbotene und gefährliche Macht, den Namen der Prophetin zu erfahren. Hin und wieder bricht jemand in das Grab ein, um Hinweise auf die Identität der Prophetin zu finden – ein Verbrechen, das mit dauerhaftem Ausstoß aus dem Kaiserreich geahndet wird.

## Das Leben im Kaiserreich Sensa

Wer im Kaiserreich Sensa lebt oder das Land durchreist, erlebt seinen Reichtum an Gold und Traditionen.

### Die Aurumgilde

Der Goldabbau ist ein respektabler Beruf und für das Kaiserreich der Grundstein des Reichtums. Wer mit den Schätzen der Erde arbeitet, gehört zu den angesehensten Künstlern im Land. Es gibt in aller Welt kaum größere Experten. Die Aurumgilde gestattet Minenarbeitern und Handwerkern die Gründung sozialer und beruflicher Verbindungen, die Verfeinerung ihrer Kunst und die Durchsetzung entsprechender Arbeitsbedingungen. Jeder Stadtstaat hat seine eigene Abteilung der Gilde, die nicht zulässt, dass die lokalen Herrscher zu ihrer Bereicherung mit den Minenarbeitern machen, was sie wollen. Oft gerät die Gilde in Konflikt mit den Herrschern.

### Leben und Legenden

Das Kaiserreich ist bekannt für seine lange Tradition des Geschichtenerzählens. Seit vielen Generationen wird die Historie des Landes von fahrenden Erzählern namens Griots vermittelt. Die beliebtesten Geschichten handeln von Kaiser Kassa, der die heute ausgestorbenen, doch früher notorischen Aurumvoraxe – goldfressende Raubtiere – besiegte und das Kaiserreich Sensa gründete.

Die Wüsten von Sensa haben eine schlichte Mode inspiriert, lockere Tuniken, Hosen, Kleider und Kaftane aus Baumwolle, die vor der sengenden Sonne schützen. Die Gelegenheiten für den Ackerbau sind aufgrund der Witterung rar. Viele Gewürze und haltbare Nahrungsmittel werden importiert und durch Meeresfisch, Kochbananen, Maniok und Yams ergänzt.

### Geteilte Herrschaft

Die drei Stadtstaaten des Kaiserreichs Sensa sind Erbmonarchien, unter der Herrschaft der Kaiserin zu einer Koalition zusammengeschlossen. Es gibt keine historische Kaiserlinie, da die Kaiser ihre Nachfolger unter den ältesten Kindern der Monarchen der Stadtstaaten auswählen. Es gibt zwar keine Gesetze dagegen, dass sie ihre eigenen Kinder als Erben einsetzen, doch kommt dies selten vor, da man an einen schrecklichen Fluch glaubt, der dadurch herabbeschworen wird. Die Nachfolger müssen sich diese Ehre üblicherweise verdienen.

### Reichtum des Kaiserreichs

Da es im Kaiserreich Sensa so viel Gold gibt, herrscht kein Mangel an gut bezahlter, respektierter Arbeit in den Minen, die allerdings ihre Gefahren mit sich bringt. Auch Reichtum des Kaiserreichs selbst bedeutet Gefahren. Banditen sind ein verbreitetes Problem, und manchmal sind Plünderungen durch die Nachbarterritorien nur durch Diplomatie zu verhindern.



Prinz Simbon

### Namen

Sensanische Namen beziehen sich üblicherweise auf Orte, die in der Beziehung der Eltern, der Schwangerschaft oder Kindsgeburt eine Rolle gespielt haben:

**Weiblich:** Aisha, Ayaan, Daniya, Fiza, Imani, Kinza, Laila, Sabah, Tania, Zakia
**Männlich:** Abdu, Dakhil, Ehan, Fahim, Haji, Jamal, Kasim, Mahdi, Omar, Zaid
**Geschlechtsneutral:** Akua, Azmi, Ijal, Jami, Maheen, Neeya, Rafi, Razan, Ula, Zuha
**Nachnamen:** Abiodun, Buhle, Chike, Emem, Nnadi, Okiro, Zivai




KARTE 7.2: KAISERREICH SENSA

## ABENTEUER IM KAISERREICH SENSA

In der Tabelle „Abenteuer im Kaiserreich Sensa" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### ABENTEUER IM KAISERREICH SENSA

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Kaiserin Inaya ist mit den Untersuchungen des Todes ihres Mannes und ihres Sohnes nicht zufrieden. Sie sucht Abenteurer, die neue Hinweise finden. |
| 2 | **Banditen** verbreiten eine tödliche Krankheit unter Kamelen im ganzen Kaiserreich, um den Handel zu schwächen. Kaiserin Inaya heuert die Abenteurergruppe an, um zu erfahren, wer die Banditen beauftragt hat und was sich gegen die Krankheit tun lässt. |
| 3 | Vor Kurzem wurden Karawanen zwischen Niba und Anisa von **Luftelementaren** angegriffen. Ein Händlerkonsortium heuert die Abenteurergruppe an, um eine Karawane zu eskortieren und die Gefahr zu bannen. |
| 4 | König Sundasha von Tarikh erklärt die Unabhängigkeit seines Stadtstaats vom Kaiserreichs Sensa und stellt mithilfe von Magie **Riesenskorpione** an den Grenzen auf. Kaiserin Inaya heuert die Charaktere an, um Tarikh zu infiltrieren und den abtrünnigen König zur Vernunft zu bringen. |

## CHARAKTERE AUS SENSA

Wenn die Spieler Charaktere aus Sensa erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Aus welchem Stadtstaat stammst du?** Bist du deiner Heimatstadt unerschütterlich treu? Wenn du in den unwirtlichen Außenlanden aufgewachsen bist: Wie hat deine Familie überlebt?

**Hast du mit der Erde oder ihren Reichtümern gearbeitet?** Bergbau und Goldschmiedekunst sind im Kaiserreich Sensa respektable Berufe – bist du erfahren mit ihnen? Trägst du Narben von solcher Arbeit? Wenn du ihr ausgewichen bist, warum?

**Wie beeinflusst Gold dein Leben?** Der Reichtum von Sensa hat seinen Preis – hast du diese Kosten schon persönlich erfahren? Wurdest du je von Banditen überfallen? Gibt es Ressourcen, die du willst oder brauchst, aber nicht kaufen kannst?

# AURUMVORAX

Aurumvoraxe sind achtbeinige Raubtiere, die entfernt an Wiesel erinnern. Die aggressiven Allesfresser greifen jede Kreatur an, die sie für schwächer halten, selbst dann, wenn diese deutlich größer sind als sie selbst. Sie ergänzen ihre Ernährung mit Erzen oder verarbeiteten Metallen. Gold fressen sie besonders gern. So erklärt sich auch ihr goldener Schimmer.

Aurumvoraxe graben alleine oder in kleinen Gruppen tief in der Erde nach Edelmetallen. Häufig geraten sie dadurch in Konflikt mit unterirdischen Ansiedlungen. Da deren Verteidiger häufig Metallrüstungen tragen, haben Aurumvoraxe gelernt, gerüstete Feinde zuerst anzugreifen – unabhängig davon, ob deren Rüstungen wirklich metallisch sind.

## Aurumvorax

Junge Aurumvoraxe kooperieren mit ihren Geschwistern, den Eltern und den Rudelführern. Sie graben Tunnel auf der Suche nach Metallen und anderer Beute. Wenn sie erwachsen werden, jagen sie als Einzelgänger und schaffen sich Territorien, die sie verbissen verteidigen.

## Aurumvorax-Rudelführer

Aurumvoraxe wachsen immer weiter, wenn ihre Ernährung genügend Metalle enthält. Sie werden dadurch auch immer schneller und stärker.

### Aurumvorax-Rudelführer

*Mittelgroße Monstrosität, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 16 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 52 (8W8+16)
**Bewegungsrate** 12 m, Graben 6 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 14 (+2) | 14 (+2) | 3 (–4) | 13 (+1) | 8 (–1) |

**Rettungswürfe** Str +6, Kon +4
**Fertigkeiten** Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +4
**Zustandsimmunitäten** Versteinert
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** —
**Herausforderungsgrad** 4 (1.100 EP) **Übungsbonus** +2

***Rudelführer:*** Die Verbündeten des Aurumvorax sind bei Angriffswürfen innerhalb von drei Metern von ihm im Vorteil, sofern er nicht kampfunfähig ist.

***Tunnelbauer:*** Der Aurumvorax kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels und durch Metall graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 1,5 Metern Durchmesser.

#### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Aurumvorax führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

***Biss:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 13 (2W8+4) Stichschaden. Wenn das Ziel irgendeine Art von Rüstung trägt, erhält der Aurumvorax einen der folgenden Vorteile nach seiner Wahl:

**Kräftigung:** Der Aurumvorax erhält 6 (1W8+2) Trefferpunkte zurück.
**Raserei:** Der Aurumvorax ist bis zum Beginn seines nächsten Zugs bei Angriffswürfen im Vorteil.

***Scheren:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4) Hiebschaden. Ist das Ziel eine große oder kleinere Kreatur, so wird sie gepackt (Rettungswurf-SG 14). Solange das Ziel gepackt bleibt, kann der Aurumvorax seinen Klauenangriff nicht gegen andere Ziele einsetzen. Wenn er sich bewegt, kann er die gepackte Kreatur mitschliefen, ohne dass seine Bewegungsrate halbiert wird.

### Aurumvorax

*Kleine Monstrosität, gesinnungslos*

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 36 (8W6+8)
**Bewegungsrate** 9 m, Graben 6 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 13 (+1) | 12 (+1) | 3 (–4) | 12 (+1) | 6 (–2) |

**Rettungswürfe** Str +4, Kon +3
**Fertigkeiten** Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3
**Zustandsimmunitäten** Versteinert
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** —
**Herausforderungsgrad** 2 (450 EP) **Übungsbonus** +2

***Tunnelbauer:*** Der Aurumvorax kann sich mit halber Grabbewegungsrate durch massiven Fels und durch Metall graben. Dabei hinterlässt er einen Tunnel mit 1,5 Metern Durchmesser.

#### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Aurumvorax führt einen Bissangriff und zwei Klauenangriffe aus.

***Biss:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +4 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8+2) Stichschaden. Wenn das Ziel irgendeine Art von Rüstung trägt, erhält der Aurumvorax 4 (1W6+1) Trefferpunkte zurück.

***Scheren:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +5 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6+2) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine höchstens mittelgroße Kreatur ist, wird es gepackt (Rettungswurf-SG 12). Solange das Ziel gepackt bleibt, kann der Aurumvorax seinen Klauenangriff nicht gegen andere Ziele einsetzen. Wenn er sich bewegt, kann er die gepackte Kreatur mitschliefen, ohne dass seine Bewegungsrate halbiert wird.



BRIAN VALEZA

# PFAD DER ZERSTÖRUNG

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 8. STUFE

DAS UNGLÜCK KANN JEDERZEIT ZUSCHLAGEN: EINE Wahrheit, die die Charaktere kurz nach ihrer Ankunft in der Vulkanregion Tletepec am eigenen Leib erfahren müssen. Angriffe durch Monster und unerklärliche Erdbeben erschüttern die Stadt Etizalan, was ihre Anführer dazu veranlasst, Hilfe zu suchen. Als diese Anfragen unbeantwortet bleiben, werben die Bewohner der Stadt die Charaktere an, um den Vorkommnissen auf den Grund zu gehen. Die Gruppe muss eine von Vulkanausbrüchen geplagte Region durchqueren und einen Schrein ausfindig machen, der als das Tor der Erleuchtung bekannt ist. Dort müssen die Charaktere eine feurige Kreatur besänftigen, die aus ihrem jahrhundertelangen Schlaf erwacht ist. Gelingt ihnen dies nicht, droht der gesamten Region die Verwüstung.

## HINTERGRUND

Vulkanausbrüche haben die Region um die Stadt Etizalan verwüstet. Üblicherweise sagen Gelehrte – die Ascheleser – solche Vulkanausbrüche voraus und warnen die örtliche Bevölkerung vor ihnen, um die Opferzahlen möglichst gering zu halten. In letzter Zeit bleiben jedoch immer mehr Eruptionen unentdeckt.

Ameyali, eine von Etizalans Anführern, glaubt, die Götter seien erzürnt, und versucht nun, diese zu besänftigen. Sie hat Opfergaben von den Bewohnern ihrer Stadt gesammelt und begibt sich zu jenem Schrein, der als das Tor der Erleuchtung bekannt ist, um für ein Ende der Gefahr zu beten.

Ameyali weiß allerdings nicht, dass gefährliche Elementarkreaturen das Land durchstreifen. Salamander und Feuerschlangen dienen Izel, einer mächtigen Kreatur, die als ein Tlexolotl bekannt ist. Tlexolotl wurden lange Zeit für einen Mythos gehalten, schlummern aber in den Vulkanen von Tletepec. Solange die Tlexolotl ruhen, sind die Vulkane, in denen sie schlafen, ebenfalls ruhig. Wenn sie erwachen, nimmt die Gefahr durch Vulkane in ganz Tletepec zu.

Da Izel feststellte, dass er der Einzige seiner Art in der Region ist, trachtet er danach, die anderen Tlexolotl zu erwecken. Die mit ihm verbündeten Salamander stehlen Opfergaben, die für die Götter gedacht sind: Sie wollen sie den schlafenden Tlexolotl opfern, um sie aus dem Schlaf zu holen. Falls ausreichend große Opfergaben dargebracht werden, werden die Tlexolotl mit Sicherheit erwachen und vulkanische Verheerungen anrichten.

## LEITFADEN ZUR AUSSPRACHE

Tletlahtolli, die Sprache, die neben der Gemeinsprache in Tletepec verbreitet ist, wird wie das Deutsche ausgesprochen. Eine der Ausnahmen ist das x, das wie das *sch* in *schön* klingt. Des weiteren wird ein *z* oft wie ein stimmhaftes *s* gesprochen (wie in *Sahne*). Die Tabelle „Aussprache in Tletepec" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

### AUSSPRACHE IN TLETEPEC

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Ameyali | Ah-meh-JAL-ih |
| Etizalan | Eh-tih-sah-LAHN |
| Itzimico | Iht-zih-MIH-koh |
| Izel | IH-sehl |
| Ollin | OHL-ihn |
| Tletepec | Thle-TEH-pek |
| Tletlahtolli | Tleh-thlah-TOLL-ih |
| Tlexolotl | Tleh-SCHO-lotl |
| Tonalli | Toh-NAH-li |
| Xind | SCHIHND |
| Xocopol | Schoh-KOH-pol |
| Xoxotla | Schoh-SCHOH-tlah |

## ABENTEUER UND KAMPAGNENWELT

Nutze die folgenden Vorschläge, um Tletepec in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Besucher von der Strahlenden Zitadelle kommen nördlich von Etizalan in Tletepec an und beginnen dort mit ihren Nachforschungen. Du kannst den Abschnitt „Ortslexikon: Tletepec" am Ende dieses Abenteuers als Ausgangspunkt nutzen, um die Region nach Bedarf zu beschreiben.

**In den Vergessenen Reichen:** Die Region Tletepec könnte sich zwischen den Flammengipfeln in Chult oder den Feuerschluchtbergen östlich des Dampfsees erstrecken.

**In Greyhawk:** Tletepec könnte leicht in jener vulkanischen Region existieren, in der die Höllenöfen auf den Amedio-Dschungel treffen, gleich südlich von Kessel. Es könnte auch als eine der Olman-Inseln hinzugefügt werden.



Salamander-Räuber greifen Ameyalis Karawane auf der Strasse bei Etizalan an

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Elementarangriffe:** Ameyali, die Versammlungsleiterin von Etizalan, bittet beim Schutz ihrer Stadt vor Angriffen feindlicher Elementarkreaturen um Hilfe. Als die Charaktere eintreffen, hat sich die Lage jedoch noch dramatisch verschlechtert.

**Naturkatastrophen:** Ein Anhänger eines Naturgottes bittet die Charaktere, Tletepec zu besuchen und in Erfahrung zu bringen, mit welchen Mitteln die Einheimischen ihre stürmischen Götter besänftigen. Der Kontakt der Charaktere hofft, diese Techniken zu verwenden, um natürliche Umwälzungen in anderen Ländern abzumildern.

**Vorbereitungen auf das Schlimmste:** Die Schildträger der Strahlenden Zitadelle heuern die Charaktere an. Sie sollen Tletepec besuchen und Gerüchten nachgehen, denen zufolge die Region immer gefährlicher wird. So will die Strahlende Zitadelle auf einen etwaigen Zustrom von Flüchtlingen vorbereitet sein. Die Schildträger schlagen vor, dass die Charaktere ihre Ermittlungen in der Nähe von Etizalan beginnen.

# Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt, wenn sich die Charaktere der Stadt Etizalan nähern. Bevor sie die Gemeinde erreichen, begegnen sie einer Karawane, die gerade überfallen wird. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Die Straße schlängelt sich durch einen Regenwaldstreifen, der ein tiefes Tal flankiert, während ihr euch der Stadt Etizalan nähert. Hinter einer Biegung steigt Rauch durch die Bäume auf und Schreie ertönen. Ein umgestürzter Wagen liegt auf der Straße, und durch den Rauch seht ihr Menschen, die von schlangenartigen, in Flammen gehüllten Kreaturen angegriffen werden.

Zwei **Feuerschlangen** und zwei **Salamander** überfallen drei Reisende aus Etizalan. Die drei Reisenden verwenden die Spielwerte von **Priestern** und kämpfen, um einen Wagen voller Speisen, Blumen und farbenfroher Handwerksarbeiten zu beschützen. Verteidigen die Charaktere die Reisenden, konzentrieren die Elementarwesen ihre Angriffe auf die Neuankömmlinge.

Der Bereich innerhalb von 7,5 Metern um den umgestürzten Wagen ist von Rauch verschleiert, der sich mit einem starken Wind binnen einer Runde zerstreuen lässt. Flammen lodern im Waldgebiet zu beiden Seiten der 4,5 Meter breiten Straße. Jede Kreatur, die den brennenden Wald betritt, muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden. Das Feuer erzeugt viel Rauch, brennt aber im nassen Wald in etwa zehn Minuten aus. Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, bemerken, dass die Flammen sich nicht ausbreiten.

## Nach der Schlacht

Sind die Charaktere mit den bösartigen Elementaren fertiggeworden, sind ihre Probleme noch nicht vorbei. Der Boden unter ihren Füßen macht einen regelrechten Satz in die Höhe, als ein kleines Erdbeben die Gegend erschüttert. Jede Charakter muss einen SG-12-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um auf den Beinen zu bleiben. Das Geräusch von splitterndem Holz und umstürzenden Bäumen hallt aus den Tiefen des Waldes wider, doch das Beben ebbt bald ab.

Im Nachgang des Kampfs danken die Reisenden den Charakteren für ihre Hilfe. Ihre Anführerin stellt sich als Ameyali vor.

### Ameyali

Ameyali (neutral gut, menschliche **Priesterin**) lebt seit Jahren in Etizalan. Nachdem Feuerelementare ihr Heimatdorf vernichtet und ihre Eltern getötet hatten, nahmen Nachbarn sie auf und zogen mit ihr nach Etizalan. Dort lernte sie Gemeinschaftssinn und entwickelte den starken Wunsch, anderen zu helfen. Als Jugendliche führte sie ihre Begabung im Umgang mit Werkzeugen und Waffen dazu, sich bei jenen Erfindern ausbilden zu lassen, die in Itzimico als Obsidianformer bekannt sind. Sie kehrte als Erwachsene nach Etizalan zurück, um sicherzustellen, dass ihr neues Zuhause niemals das Schicksal ihres alten Dorfes ereilen würde. Ihre vielen nützlichen Erfindungen beeindruckten die Bewohner von Etizalan, und so wurde Ameyali schließlich eine örtliche Anführerin.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich mag es, Dinge zu bauen. Ein fertiges Werk zu sehen, nachdem man stundenlang Teile angebracht hat, ist wunderbar."

***Ideal:*** „Ich möchte mit meinen Erfindungen dafür sorgen, dass weniger Kinder ihre Eltern verlieren."

***Bindung:*** „Ich trage immer die Halskette, die mir meine Adoptivschwester geschenkt hat. Wenn mich die Angst vor einem Vorhaben packt, greife ich nach meiner Kette, um mir Selbstvertrauen zu geben."

***Makel:*** „Die Welt verschwindet, wenn ich mich konzentriere. Ich merke in solchen Augenblicken oft nicht, wenn jemand mit mir spricht."

### Ameyalis Bitte

Ameyali kann ihre Magie und drei *Heiltränke* einsetzen, um verwundete Charaktere zu heilen. Sie gibt den Charakteren gern alle unbenutzten Tränke und teilt ihnen ihren Wunsch mit, dass diese Gegenstände die mutigen Reisenden schützen mögen.

Während ihre Gefährten ihren Karren aufrichten, beantwortet Ameyali die Fragen der Charaktere. Danach erkundigt sie sich, ob ihre Karawane mit den Charakteren zurück nach Etizalan reisen dürfte. Unterwegs teilt sie ihnen die folgenden Informationen mit:

- Die Region um Etizalan leidet unter einer Welle von Erdbeben und Angriffen feuriger Monster.
- Vor drei Tagen schickte Ameyali vier der besten Krieger der Stadt los, um die Ascheleser um Einsichten zu bitten. Sie leben im Zwillingsgötter-Observatorium, einem Zentrum für Vulkanstudien, das Etizalan in der Regel vor bevorstehenden Erdbeben und Ausbrüchen warnt. Die Krieger kehrten nicht zurück.
- Ameyali und ihre Mitreisenden wollten nach den Kriegern suchen und dann Opfergaben zum Tor der Erleuchtung bringen. An diesem Schrein der Götter hatten sie die Hoffnung, selbige zu besänftigen und die Erdbeben zu bändigen.
- Die Gruppe ist nur wenige Kilometer von Etizalan entfernt, und die Reise hat sich bereits als gefährlicher als erwartet erwiesen. Zu ihrer eigenen Sicherheit muss ihre Gruppe ihre Mission aufgeben.

Sobald die Charaktere und Ameyali Etizalan erreichen, dankt sie ihnen noch einmal und fragt, ob sie ihr einen weiteren Gefallen tun würden. Sie macht sich immer noch Sorgen um die Krieger ihrer Stadt. Sie bittet die Charaktere, zum Zwillingsgötter-Observatorium zu gehen und herauszufinden, was ihnen widerfahren ist. Im Gegenzug bietet sie an, den Charakteren jeweils 400 GM zu zahlen – und sie würden sich die Dankbarkeit von Ameyalis Schutzbefohlenen verdienen.

Wenn die Charaktere Fragen zu Monstern in der Gegend haben oder wie sie sich auf die Reise vorbereiten können, schlägt Ameyali vor, dass sie mit anderen Einheimischen sprechen (siehe den folgenden Abschnitt).

# Etizalan erkunden

Etizalan hat schon bessere Tage gesehen. Obwohl die bunt bemalten Steinhäuser und die schattigen, von Bäumen gesäumten Straßen einladend wirken, scheinen ihre Bewohner unter Druck zu stehen. Viele der Stände auf dem gepflasterten Hauptmarkt sind geschlossen, während die Einheimischen durch das jüngste Erdbeben beschädigte Gebäude notdürftig instand setzen oder die Stadtmauern verstärken.

Es sind noch ausreichend örtliche Geschäfte offen, sodass die Charaktere alle gewöhnlichen Waren finden können, die sie suchen. Ein Gasthaus namens „Zum fröhlichen Cotinga" kann auch Gäste beherbergen und ihnen eine Unterkunft und eine köstliche Mahlzeit aus Reis, Obst und geräuchertem Putenfleisch für 1 GM bieten.

Charaktere, die mit den Einheimischen über Bedrohungen in der Gegend sprechen, erfahren jeweils eine der folgenden Informationen:

- Die meisten Kreaturen, die das Gebiet angreifen, sind Salamander oder Feuerschlangen, die in der Nähe von Vulkanen leben. Für gewöhnlich greifen sie keine Siedlungen an.
- Das Erdbeben, das die Stadt kürzlich traf, ist das vierte in diesem Monat. Erdbeben sind zwar keine Seltenheit, doch das ist viel häufiger als üblich.
- Ein Feuerriese namens Xocopol durchstreift das Gebiet um Etizalan und seinen Vulkan, und die Einheimischen wissen, dass sie ihm aus dem Weg gehen müssen.

Sobald die Charaktere zum Aufbruch bereit sind, stellt Ameyali ihnen eine Karte der Region zur Verfügung, die den Weg zum Zwillingsgötter-Observatorium skizziert.

# Der Weg hinauf

Der Weg zum Zwillingsgötter-Observatorium schlängelt sich durch den Regenwald und steigt dann die Hügel in der Nähe der Zwillingsgötter-Vulkane hinauf. Pfade entlang des Flusses, der aus dem Atalli-See herausströmt, führen in die rund 30 Kilometer entfernte Stadt Xoxotla. Von dort gibt es Wege zum noch einmal etwa 15 Kilometer entfernten Observatorium. Die ganze Reise dauert bei normaler Geschwindigkeit etwas länger als einen Tag.

## Vulkanische Bedrohungen

Die vulkanische Aktivität nimmt zu, da das Erwachen des Tlexolotls Izel die Region beeinflusst. Auf der Reise der Charaktere bebt die Erde gelegentlich wieder. Während der Reise bestimmst du alle zwölf Stunden oder nach Bedarf mit einem Wurf auf der Tabelle „Vulkanisches Erwachen", was geschieht. Kommt es zu einem vulkanischen Ereignis, kannst du auch zwei **Salamander** die Gruppe angreifen lassen.

### Vulkanisches Erwachen

| W4 | Verbindung |
|---|---|
| 1 | Eine Fumarole öffnet sich neben der Straße und setzt im Umkreis von 7,5 Metern giftige Gase frei. Jede Kreatur in diesem Bereich muss einen SG-14-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls nimmt sie 10 (3W6) Giftschaden. |
| 2 | Fallende Asche verschleiert die Umgebung der Charaktere für die nächste Stunde leicht. |
| 3 | Der Boden bricht plötzlich ein, sodass eine neun Meter tiefe Spalte entsteht, die 36 Meter lang und sechs Meter breit ist. Die Kluft teilt die Straße vor den Charakteren. |
| 4 | Die Erde bricht auf und gibt einen Strom fließenden Magmas preis. Eine **Feuerschlange** erhebt sich aus dem Riss und greift die erste Kreatur an, die sie sieht, bevor sie sich nach einer Runde wieder zurückzieht. |

## Xoxotla

Xoxotla ist die größte Gemeinde in der Region Tletepec. Die Charaktere können hier anhalten, sich ausruhen und ihre Vorräte auffüllen, sicher vor feurigen Bedrohungen oder Monsterangriffen. Weitere Details zu Xoxotla findest du im Abschnitt „Ortslexikon: Tletepec" am Ende dieses Abenteuers.

## Wagemutiger Tänzer

Als die Charaktere Xoxotla verlassen, grüßt sie eine nicht zu übersehende Gestalt. Das ist Ollin, ein Tiefling-Schausteller mit türkis gemusterter Haut. Er ist in dieselbe Richtung wie die Charaktere unterwegs und bestrebt darauf, mit der Gruppe zu reisen, sowohl wegen der Gesellschaft als auch wegen des Schutzes. Der Tänzer ist warmherzig, pflegt aber eine übertriebene Bühnenpersönlichkeit, die er nur selten ablegt. Im Gegenzug bietet er an, die Charaktere zu führen und ihr Glücksbringer auf Reisen zu sein. Auch wenn die Charaktere Ollins Gesellschaft nicht wünschen, reist der Schausteller in dieselbe Richtung und folgt ihnen trotzdem. Ollin hält nur dann Abstand, wenn er bedroht oder mit sehr deutlichen Worten zurückgewiesen wird.

### Ollin

Ollin ist ein chaotisch guter Tiefling. Er verwendet die Spielwerte eines **Priesters**, aber mit Auftreten +3 statt Überzeugen und er beherrscht die Gemeinsprache, Ignan sowie die Landessprache Tletlahtolli.

Ollin ist ein bombastischer reisender Tänzer, der gern an örtlichen Feierlichkeiten teilnimmt und die Bewohner Tletepecs dazu verleitet, ihre Sorgen wegzutanzen. Ollin nutzt seine kunstvollen Tänze und seine optimistische Sicht auf die Macht der Götter, um die Herzen anderer zu erfreuen. Angesichts der wachsenden Gefahren in der Region hat Ollin beschlossen, im Namen von Tletepecs Bevölkerung zum Zwillingsgötter-Observatorium zu reisen und persönlich herauszufinden, wie diesen Widrigkeiten Einhalt zu gebieten ist. Der Schausteller weiß jedoch, wie wertvoll gute Unterstützung ist.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich liebe es, den Leuten zu helfen, und ich habe keine Angst, Aufgaben zu übernehmen, von denen ich nicht weiß, wie man sie erfüllt. Ich werde es schon herausfinden!"

***Ideal:*** „Ich möchte, dass mein Publikum seine Sorgen einen Augenblick vergisst und sich von mir an einen glücklichen Ort führen lässt."



Ollin

***Bindung:*** „Das Lächeln, das ich denen aufs Gesicht zaubere, die ich unterhalte, will ich am liebsten überall sehen."

***Makel:*** „Meine Bühnenpersönlichkeit kaschiert meine Unsicherheiten. Manchmal gehe ich bis zum Äußersten, um diese Fassade aufrechtzuerhalten."

# Zwillingsgötter-Observatorium

> Über den Bäumen am felsigen Hang vor euch ragt ein Turm auf, der mit kunstvollen Schnitzereien einheimischer Tiere und majestätischer Berge bedeckt ist. Dahinter steigt Rauch von einem Vulkangipfel auf.

Das Zwillingsgötter-Observatorium ist das Zuhause einer Gruppe von Gelehrten und Hütern der Region, die als Ascheleser bekannt sind. Diese Wissenschaftler beobachten und zeichnen das Verhalten der Vulkane von Tletepec auf, sagen Ausbrüche vorher und warnen die Anwohner, bevor die Gefahr zuschlägt. Das Observatorium selbst ist ein schmaler, etwa dreißig Meter hoher Turm.



Tonalli

## Begegnung mit den Lesern

Bei der Ankunft der Charaktere begrüßen sie drei Leser (neutrale, menschliche **Akolythen**) mit einem Hauch von Verachtung. Die Leser erklären, sie seien sich der ungewöhnlichen vulkanischen Aktivitäten bewusst und täten ihr Bestes, um deren Ursache zu ermitteln. Ihre Arbeit käme allerdings schneller voran, wenn sie nicht dabei unterbrochen würden. Zunächst behaupten sie, nichts über Krieger aus Etizalan zu wissen.

Besteht ein Charakter einen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen), bringt er einen Leser dazu, gastfreundlicher zu sein. Dann teilt der Akolyth die folgenden Informationen mit:

- Das Observatorium wird von Anfragen aus dem ganzen Land überschwemmt: Alle wollen Antworten, die die Gelehrten schlichtweg nicht haben.
- Dutzende von Vulkanen überall in Tletepec zeigen Aktivitäten, was beispiellos ist.
- Der Akolyth erinnert sich zwar nicht an die Ankunft von Kriegern aus Etizalan, doch Tonalli, der Anführer der Leser, könnte etwas wissen.
- Tonalli hat die Vulkane vom Observatorium aus unermüdlich beobachtet.

Unabhängig von der Einstellung der Akolythen steht es den Charakteren frei, den Turm zu betreten.

## Im Observatorium

Das Innere des Zwillingsgötter-Observatoriums ist hohl, mit einer steinernen Wendeltreppe, die zu einem Dach führt, das einen imposanten Ausblick auf die Region bietet. Gravuren auf der Innenseite des Observatoriums zeigen vulkanische Ereignisse und Rauchformationen, die die Leser zurate ziehen, um ihre Vorhersagen zu treffen. Die Treppe, die zur Spitze des Turms führt, ist flach und hat kein Geländer. Sie windet sich um einen offenen, 1,5 Meter breiten zentralen Bereich. Die Treppe gilt als schwieriges Gelände und misst vom Fuß des Turms bis zur Spitze sechzig Meter.

Ein Charakter, der mindestens fünf Minuten damit verbringt, die Gravuren im Observatorium zu untersuchen und der einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt die Gravur eines riesigen Reptils mit Halskrause, das aus einem explodierenden Vulkan hervorbricht. Auf Nachfrage identifiziert einer der Leser diese Kreatur als ein mythisches Wesen: einen Tlexolotl – dies sei ein Geist, der angeblich in Vulkanen schläft. Die meisten Leser glauben nicht, dass es Tlexolotl wirklich gibt.

## Die Katastrophe

Hat ein Charakter das Observatorium halb erklommen (sei es über die Stufen oder auf andere Weise), beginnt das Gebäude zu beben und ein Krachen wie ein Donnerschlag ertönt von unten. Jeder außerhalb des Observatoriums sieht das Gebäude schwanken, während diejenigen im Inneren spüren, wie sich der Boden unter ihnen neigt. Kreaturen auf der Treppe müssen einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen. Ansonsten stürzen sie. Sofern Charaktere ihren Aufstieg nicht genauer festgehalten haben, gehst du davon aus, dass sie 18 Meter nach oben gelangt sind, sobald die Erde bebt. Sie erleiden dann bei einem Sturz 21 (6W6) Wuchtschaden und sind anschließend liegend.



OLGA DREBAS



Als Vulkanausbrüche die Erde beben lassen, stürzt das alte Zwillingsgötter-Observatorium ein.

***Die Zeit läuft ab:*** Nach dem anfänglichen Beben sollten die Charaktere die Initiative auswürfeln, um die Dringlichkeit der Lage zu betonen. Zudem sollten sie ihre Bewegungen im Turm von nun an genau festhalten. Das Zwillingsgötter-Observatorium stürzt nach sechs Runden ein (oder wann immer es sich angemessen dramatisch anfühlt). Betone den heiklen Zustand des Turms, indem du das anhaltende Schwanken des Gebäudes und die Risse in den Wänden beschreibst.

***Tonalli:*** Der Anführer der Leser, Tonalli (rechtschaffen neutral, Zwergen-**Priester**), befindet sich auf dem Dach, als das Gebäude einzustürzen beginnt. Er überlebt nur, wenn die Charaktere das Dach erreichen und ihn bestärken, sofort die Treppe hinunter zu fliehen (oder wenn sie ihn auf andere Weise retten). Da er verzweifelt auf der Suche nach einem Fluchtweg ist, hält er sich bereitwillig an die Anweisungen der Charaktere.

***Zusammenbruch:*** Sobald der Sturm einstürzt, müssen alle Kreaturen in oder auf dem Zwillingsgötter-Observatorium einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg fällt eine Kreatur aus ihrer aktuellen Höhe und erleidet 1W6 Wuchtschaden für je drei Meter, die sie fällt. Sie landet allerdings abseits des einstürzenden Bauwerks. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur den Sturzschaden sowie zusätzlich 17 (5W6) Wuchtschaden und wird unter Schutt begraben. Eine so verschüttete Kreatur ist blind, festgesetzt und hat vollständige Deckung. Sie kann als Aktion versuchen, sich nach einem bestandenen SG-16-Stärkewurf (Athletik) auszugraben und dadurch die Zustände „Blind" und „Festgesetzt" zu beenden. Misslingt der Wurf dreimal, kann die Kreatur nicht noch einmal versuchen, sich nach oben zu graben.

Eine nicht festgesetzte und nicht kampfunfähige Kreatur kann eine Minute verwenden, um eine verschüttete Kreatur zu befreien. Ist die Kreatur befreit, ist sie auch nicht mehr durch das eingestürzte Gebäude blind oder festgesetzt.

## In den Ruinen

Während Staub von den Ruinen des Zwillingsgötter-Observatoriums aufsteigt, ebbt das Erdbeben ab. Alle Leser haben überlebt – mit der möglichen Ausnahme von Tonalli. Haben die Charaktere Tonalli nicht gerettet, finden die anderen Leser bald seine Leiche. Sie flehen die Charaktere an, den toten Gelehrten zurück nach Xoxotla zu bringen, wo er wiederbelebt werden kann.

Sobald er gerettet oder wiederbelebt wurde, ist Tonalli dankbar für die Hilfe der Charaktere. Erklären die Charaktere, warum sie gekommen sind, erzählt Tonalli ihnen, was er weiß:

- Ameyalis Krieger trafen vor drei Tagen ein.
- Zum Zeitpunkt ihrer Ankunft hatte Tonalli noch keine Theorie, was die Eruptionen verursacht, doch er wusste, dass sie in der Nähe des Jadeberg-Vulkans am stärksten waren.

Xocopol



- Tonalli schickte die Krieger zum Tor der Erleuchtung, einem Schrein der Götter auf dem Jadeberg, um dort zu versuchen, noch mehr herauszufinden. Sie kehrten nie zurück.
- Kurz vor dem Einsturz des Observatoriums war Tonalli dank seiner Nachforschungen in den Schriften des Turms und der Anzeichen in den umliegenden Landen zu der Überzeugung gelangt, dass die Ursache der Ausbrüche ein Tlexolotl sei – ein Geist der Vulkane.
- Laut den Geschichten bergen viele der Vulkane in Tletepec einen Tlexolotl in sich. Tonalli glaubt, diese vulkanischen Geister würden allmählich alle auf einmal erwachen – was wiederum die Aktivitäten ihrer Vulkane steigere.
- Aufgrund seiner Beobachtungen glaubt Tonalli nun, dass es bereits einen erwachten Tlexolotl in der Nähe jenes Ortes gebe, an dem die vulkanischen Störungen begannen: am Jadeberg.

Tonalli bereut es, Ameyalis Leute zum Tor der Erleuchtung geschickt zu haben – er war sich der Gefahr schlicht nicht bewusst. Er bittet die Charaktere, zum Schrein zu reisen, um nach den Kriegern zu sehen und nach Anzeichen des Tlexolotls zu suchen.

# Die Reise zum Tor

Tonalli oder andere Einheimische können leicht eine Route auf der Karte der Charaktere markieren, die zum Tor der Erleuchtung führt, einer berühmten heiligen Stätte. Die Strecke von den Trümmern des Zwillingsgötter-Observatoriums führt etwa fünfzehn Kilometer zurück nach Xoxotla. Von dort aus folgt sie dem Atialli-Fluss rund dreißig Kilometer bis zum Schrein. Bei normaler Geschwindigkeit dauert die Reise etwas weniger als einen Tag.

Auf der Reise der Charaktere erschüttern weiterhin vulkanische Ereignisse die Region. Halte dich an den Abschnitt „Vulkanische Bedrohungen" weiter oben im Abenteuer, was mögliche Gefahren angeht. Außerdem stoßen die Charaktere an einem Punkt zwischen Xoxotla und dem Schrein auf die Folgen einer Schlacht.

## Ascheschlachtfeld

> Vier von Brand- und Speerwunden verunstaltete Leichen liegen dort, wo sie auf der Straße vor euch ein gewaltsamer Tod ereilte. Zerbrochene Pfeile und Bruchstücke eines zerschmetterten Holzkarrens sind überall verstreut.

Bei den vier Leichen handelte es sich um menschliche Reisende aus der Stadt Itzimico, die zum Zwillingsgötter-Observatorium unterwegs waren, wo sie sich von den Aschelesern Antworten zu den zunehmenden vulkanischen Erschütterungen erhofft hatten. Wie die Krieger von Ameyali führten sie Opfergaben aus Früchten und kunstvolle Handwerksarbeiten mit sich. Diese wurden aber gestohlen. Ein Charakter, der die Leichen untersucht und dabei einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, findet Verbrennungen an ihnen und recht große Spuren in der Nähe, die aussehen, als hätten Schlangen sie hinterlassen. Dies deutet darauf hin, dass die Reisenden Salamandern zum Opfer gefallen sind. Die Spuren führen zum Tor der Erleuchtung. Entlang des Weges finden sich ein paar fallen gelassene Kaktusfeigen: Opfergaben, die die Plünderer gestohlen haben.

### Der Zorn des Riesen

Als die Charaktere sich bereit machen, weiterzuziehen, ertönt ein Gebrüll von einer bewaldeten Anhöhe oberhalb der Straße. Die hoch aufragende Gestalt eines Feuerriesen bricht durch die Bäume und kommt auf die Charaktere zu. „Geht zurück!", schreit er in der Gemeinsprache. „Gebt Eure Opfergaben auf! Ihr wisst nicht, was Ihr tut!"

Dies ist der **Feuerriese** Xocopol, von dem die Charaktere möglicherweise schon in Etizalan gehört haben. Xocopol ist neutral. Er führt einen gewaltigen Hammer, der Wuchtschaden verursacht – ansonsten ist der Angriff aber identisch mit dem eines Feuerriesen mit Großschwert. Er spricht die Gemeinsprache, Riesisch und Tletlahtolli.

Xocopol ist nicht an einem Kampf interessiert – es sei denn, er wird zuerst angegriffen. Doch er versperrt den Charakteren den Weg und versucht sie einzuschüchtern, damit sie dorthin zurückkehren, woher sie gekommen sind. Es braucht einen erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) oder passendes Rollenspiel, um den Riesen zu beruhigen und ihn dazu zu bewegen, sich normal zu unterhalten.

Bringen die Charaktere Xocopol zum Reden, teilt er jene beunruhigenden Informationen mit ihnen, die er kürzlich erfahren hat.

### Was Xocopol weiss

Wie viele seiner Art mag Xocopol es eher nicht, wenn Humanoide Siedlungen an Vulkanbergen errichten. Doch die erwachenden Tlexolotl haben das kleine Volk dieser Lande zum geringeren Übel gemacht. Xocopols Volk kennt die Tlexolotl, die tief in den Bergen der Region schlummern, schon lange und hält sie ausdrücklich nicht für reine Sagengestalten.

Beruhigen die Charaktere Xocopol und erklären sie ihm, dass sie nicht zum Tor der Erleuchtung reisen, um ein Opfer darzubringen, hört der Feuerriese auf, sie zu bedrohen, und teilt die folgenden Informationen mit:

- Tlexolotl leben tief in Vulkanen. Wird ihr Schlaf gestört, folgen oft Vulkanausbrüche.
- Der Tlexolotl, der den Jadeberg bewohnt, ist erwacht. Xocopol hat gesehen, wie er sich in jenem Becken des Vulkans rührte, das mit dem Tor der Erleuchtung verbunden ist.
- Salamander und Feuerschlangen dienen diesem Tlexolotl. Sie haben Opfergaben gestohlen, die für die Götter bestimmt waren, und bringen sie zurück zum Jadeberg.
- Xocopol weiß nicht, warum der Tlexolotl Opfergaben hortet, doch er hat Salamander mit ihnen zu Vulkanen in der ganzen Region reisen sehen.

Viel mehr weiß Xocopol nicht. Während er gern gegen jeden Salamander kämpft, dem er begegnet, ist er zu groß, um in das Tor der Erleuchtung hineinzuschlüpfen und herauszufinden, was dort vor sich geht. Falls die Charaktere dazu bereit sind, bietet Xocopol an, mit ihnen zu reisen und sie unterwegs zu verteidigen.

## Tor der Erleuchtung

Das Tor der Erleuchtung ist ein jahrhundertealter Schrein, der den Göttern der Natur, des Feuers und der Erneuerung geweiht ist. Er wurde in den Hang des Jadeberg-Vulkans gehauen und seine Tunnel führen zum Magmasee im Krater. Die Hänge des Jadebergs sind steil und tückisch zu erklimmen, was das Durchqueren des Schreins zum direktesten Weg ins Innere des Vulkans macht. Traditionell werden Opfergaben aus Blumen, Früchten und kunstvollen Handwerksarbeiten hierher und zu ähnlichen Schreinen gebracht, um den Göttern für ihren Überfluss zu danken, denn die vulkanischen Becken gelten als Übergänge ins Reich der Götter.

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich dem Tor der Erleuchtung nähern:

> Ein ausgetretener Pfad führt in die Berge. Ein Nebel aus Vulkanrauch hängt über euch in der Luft. Der Pfad endet am Eingang zu einer Höhle, die mit in den Fels gehauenen Bildern göttlicher Gestalten und gigantischer Echsen inmitten zerklüfteter Berge, Wolken und geometrischer Schnörkel verziert ist. Karmesinrotes Licht dringt aus dem Innern, und der Geruch von Schwefel liegt in der Luft.

Charaktere, denen die Tlexolotl-Gravuren im Zwillingsgötter-Observatorium aufgefallen sind, erkennen hier eine ähnliche Bildsprache. Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Naturkunde oder Religion) bestehen, bemerken, dass die Gravuren reptilienartige Geister zeigen, die in Vulkanen leben.

### Merkmale des Tors der Erleuchtung

Die folgenden Merkmale gelten allgemein für alle Bereiche des Schreins:

**Decken:** Die Decken im gesamten Schrein sind drei Meter hoch.

**Hitze und Gase:** Rauch und Hitze hängen schwer in der Luft im Schrein. Die Magie des Schreins hält die Temperatur trotz seiner Nähe zum Magma des Vulkans auf 36 Grad Celsius. Dieselbe Magie verhindert, dass vulkanische Gase eine Gefahr darstellen können, doch diese Gase verschleiern trotzdem sämtliche Bereiche des Schreins leicht.

**Beleuchtung:** Magmaadern durchziehen die Wände und füllen magische Laternen im gesamten Schrein, die jeden Bereich mit dämmrigen Licht erhellen.

### Orte im Tor der Erleuchtung

Die folgenden Orte sind auf Karte 8.1 verzeichnet.

#### T1: Höhleneingang

Ein neun Meter langer Tunnel führt vom Eingang des Schreins zu dessen Hauptkammern. Magische Verzierungen, die wie Magmaadern aussehen, durchziehen die Wände. Sie fühlen sich aber kühl an und tropfen nicht in den Raum. Ein Charakter mit dem Merkmal Steingespür erkennt, dass der Durchgang nicht natürlich ist und mittels Magie erschaffen wurde (kein Wurf erforderlich).

#### T2: Halle der Geschichten

> Bunte Wandmalereien bedecken die Wände dieser breiten Säulenhalle und zeigen, wie Gläubige aus verschiedensten Zeitaltern den Segen der Götter empfangen. Am anderen Ende des Raums befindet sich eine steinerne Doppeltür, im Westen führt eine Treppe nach oben und im Osten öffnet sich eine weitere Halle.

Menschen, die den Göttern ihre Opfergaben bringen, bereiten ihre Gebete in diesem Bereich vor und meditieren darüber, welchen Segen sie sich wünschen. Ein **Salamander** und vier **Feuerschlangen** befinden sich in diesem Raum. Der Salamander steht vor der Tür zum Bereich T5 Wache. Die Feuerschlangen bleiben jeweils in der Nähe einer der Säulen des Raums. Diese Kreaturen sind feindlich und greifen alle Fremden an, die den Raum betreten.

***Tür:*** Eine schmale, drei Meter hohe Doppeltür aus Stein versperrt den Weg zum Bereich T5. Ein Charakter muss einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) bestehen, um die Tür zu öffnen. Während sie sich öffnet, knirscht die Tür laut vernehmlich und alarmiert sämtliche Kreaturen in diesem Raum sowie in den Bereichen T4 und T5.

***Wandbilder:*** Die Wandbilder hier zeigen verschiedene Mythen, die in der gesamten Region bekannt sind. Jede der Legenden, die im Abschnitt „Tletepec" am Ende dieses Abenteuers Erwähnung findet, könnte hier vertreten sein – zum Beispiel die Geschichte der zwei Liebenden.

***Sterbender Tänzer:*** Falls Ollin sich den Charakteren in Xoxotla nicht angeschlossen hat, ist der Tänzer allein hierhergekommen, wurde aber Opfer der Salamander und Feuerschlangen. Der Tänzer hat 0 Trefferpunkte, ist bewusstlos und stirbt, sofern er nicht innerhalb der nächsten Stunde geheilt wird.

## T3: Segensdenkmäler

Wandmalereien von Gläubigen, die den Göttern Opfer darbringen, bedecken die Wände dieses Raums. In der Mitte der Kammer stehen drei Statuen auf niedrigen Sockeln: eine von einem Tiefling, eine von einem Zwerg und eine von einem Menschen, alle in flehenden Posen. Zwei der Statuen – dem Tiefling und dem Menschen – scheint etwas zu fehlen.

Dieser Raum erinnert an die größten Opfergaben an die Götter sowie an legendäre Gestalten, die aufrichtige Opfer brachten und dafür eine Belohnung erhielten. Die drei Statuen in der Mitte des Raums weisen Inschriften in der hiesigen Sprache Tletlahtolli auf. Der Raum umfasst die folgenden Details:

**Leuchis:** Diese weiße Steinstatue im Norden des Raums stellt einen Tiefling dar, der dem Himmel einen gemeißelten Ring darbietet. Sein anderer Arm ist angewinkelt, als würde er etwas halten, doch seine Ellenbeuge ist leer. Auf einer Gravur am Fuß der Statue steht: „Leuchis, der auf dem Wind reiste".

**Lilva:** Diese rote Steinstatue einer Zwergin in der Mitte des Raums hält eine große Urne, als wollte sie etwas daraus trinken. Eine Gravur auf dem Sockel der Statue lautet: „Lilva, die das Wasser der Götter braute".

**Pattox:** Diese blaue Steinstatue eines Menschen im Süden des Raums reckt einen Samen dem Himmel als Opfer entgegen. Sein anderer Arm ist angewinkelt, als würde er etwas halten, doch seine Ellenbeuge leer. Die Gravur am Fuß der Statue lautet: „Pattox, der mit einem Samen den Regen brachte".

Ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte oder Religion) besteht, erkennt diese Statuen als fromme Gestalten aus hiesigen Legenden, die sich die Gunst der Götter verdient haben. Ist Ollin bei der Abenteurergruppe, kann auch er diese Information teilen.

Die Statuen sind magisch, doch ihre Macht ist unterbrochen, seit zwei der Statuen ihre Urnen genommen wurden. Letztere befinden sich derzeit in den Bereichen T4 und T5. Nur die Urne der Statue von Lilva ist noch geblieben. In der Urne befindet sich ein abgenutzter Steinbecher.

Wird die leere weiße Urne wieder auf die Statue von Leuchis gestellt, füllt sich die Urne mit nicht brennbarem Öl. Stellen die Charaktere die leere blaue Urne auf die Statue von Pattox, füllt sich die Urne mit Wasser. Beide Urnen füllen sich auf diese Weise einmal pro Woche auf magische Weise.

Wird der Inhalt der weißen und der blauen Urne in die rote Urne gegossen, entsteht eine leuchtend rote magische Flüssigkeit, die drei *Tränken des Widerstands* (Feuer) entspricht.

## T4: Geplündertes Denkmal

In die Wände dieses Raums sind Regale gehauen. Ihr Inhalt wurde auf den Boden gefegt, und es sind nur noch Tonscherben und Asche davon übrig. Ein Wandbild an der Nordwand zeigt ausbrechende Vulkane und Rauch in Form winziger Menschen, die in den Himmel hinauftreiben. Unter dem Wandbild liegt ein Salamander zusammengerollt in einer Ecke.

Dieser Raum beherbergte die Asche von Priestern, die dicht bei ihren Göttern bestattet werden wollten, zusammen mit kleinen Erinnerungstücken an die Toten. Salamander haben diesen Raum überfallen und die meisten Gedenkgegenstände in den Vulkan geworfen. Nur wenig blieb hier zurück.

Der hier ruhende Salamander heißt Xind und wurde bei einer Begegnung mit Xocopol verwundet.

***Xind der Salamander:*** Xind ist ein **Salamander** mit 1 Trefferpunkt und ohne jeden Kampfeswillen. Sieht er die Charaktere, nimmt er rasch die Hände hoch und sagt auf Ignal: „Ich ergebe mich." Als Gegenleistung dafür, dass er in Ruhe gelassen wird, ist Xind bereit, den Charakteren von Izels Plan zu erzählen, Opfergaben zu sammeln und sie in Vulkane in der gesamten Region zu werfen, was Dutzende anderer Tlexolotl aufweckt. Er kann auch andere Einzelheiten aus Izels Plan preisgeben (wie im Abschnitt zum Hintergrund des Abenteuers beschrieben).

***Wandgemälde:*** Ein Charakter, der einen SG-14-Wissenswurf (Religion) besteht, erkennt, dass das Wandbild eine hiesige Sage über den Ascheaufgang darstellt: eine Zeit, in der alle Vulkane des Gebiets ausbrechen und die Region verwüsten. Falls Ollin die Abenteurergruppe begleitet, kann auch er ihnen dies mitteilen.

***Schätze:*** Ein Charakter, der mindestens fünf Minuten damit verbringt, die Trümmer zu sichten, findet einen sandfarbenen Beutel, der mit bunten, geometrisch stilisierten Tieren bestickt ist. Dies ist ein brauner *Trickbeutel*. Jede durch die Tasche geschaffene Kreatur sieht künstlerisch stilisiert aus, ähnlich wie die Stickerei auf dem Beutel selbst. Dies wirkt sich nicht auf die Werte der Kreaturen aus.

Neben dem Wandgemälde liegt eine intakte Urne aus weißem Stein. Diese Urne gehört zu einer der Statuen im Bereich T3.

## T5: Vorbereitungsraum

Kisten und Haufen von Vorräten umgeben einen Steinaltar. Eine Flamme brennt in einer Vertiefung in seiner Mitte. Doppeltüren aus Stein führen nach Norden und Süden. In die Tür im Norden ist die Darstellung einer echsenartigen Kreatur mit Halskrause inmitten von Flammen graviert worden.

Die Salamander, die Izel dienen, brachten die gestohlenen Opfergaben hierher. Ein **Salamander** sortiert derzeit die Opfergaben. Er greift alle Fremden an, die die Kammer betreten.

***Altar:*** Der Steinaltar ist den Göttern des Feuers und der Natur geweiht. Auf seiner Oberfläche brennt eine kerzengroße Flamme in einer schüsselgroßen Vertiefung. Die Flamme ist magisch und entzündet sich nach zehn Sekunden erneut, wenn sie erlischt.

***Tor:*** Eine drei Meter hohe Doppeltür aus Stein versperrt den Weg zum Bereich T6. Ein Charakter muss einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) bestehen, um die Tür zu öffnen. Während sie sich öffnet, knirscht die Tür laut vernehmlich und alarmiert sämtliche Kreaturen in diesem Raum sowie im Bereich T6.

***Opfergaben:*** Die Opfergaben bestehen aus Lebensmitteln und farbenfrohen Handwerksarbeiten von geringem Geldwert. An den Wänden des Raums stehen Hunderte von Kilogramm solcher Waren, die allesamt brennbar sind. Werden sie absichtlich angezündet, verbrennen die Opfergaben in nicht einmal zehn Minuten. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken eine blaue Urne inmitten der Opfergaben. Diese Urne gehört zu einer der Statuen im Bereich T3.

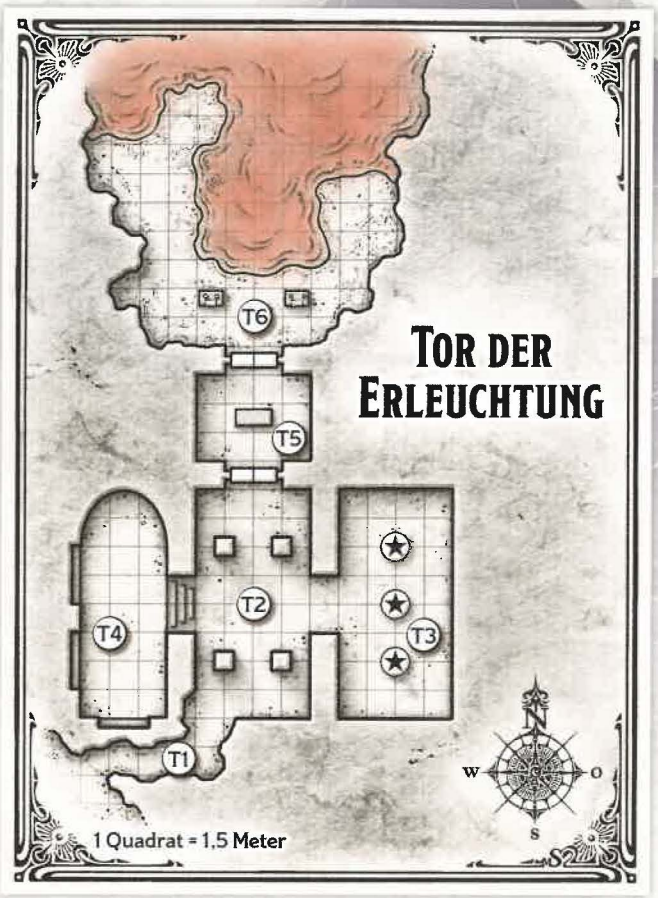
***Opfergaben mit Bedeutung:*** Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Religion) bestehen, wissen, wie sehr die Einheimischen darauf achten, dass die Bedeutung der Opfergaben wichtiger ist als ihr Geldwert. Ein kleines Opfer, das mit einem aufrichtigen Gebet an die Götter verknüpft wird, gilt als größer als eine kostbare Opfergabe, die man mit geheuchelter Frömmigkeit darbringt. Sollten die Opfergaben in diesem Raum zusammen mit einem Gebet an die Götter verbrannt oder in den Vulkan geworfen werden, ist jeder Charakter, der an der Opferung teilnimmt, dank eines kleinen Segens bei seinem nächsten Rettungswurf im Vorteil. Die Vernichtung dieser Opfergaben untergräbt Izels Plan, da sie den Göttern geweiht sind und nicht dazu verwendet werden können, andere Tlexolotl aufzuwecken.

## T6: Krater

> Das Mauerwerk des Schreins weicht der natürlichen Felsformation des Vulkankraters. Hitze und Gas wallen aus dem hier brodelnden Lavasee auf. Am Rand des Magmas steht ein Paar reich verzierter Altäre aus Obsidian. In der Nähe sitzen vier Menschen zusammengesunken an der Westwand. Ihre Arme baumeln von rostigen Handschellen, die in die Wand eingelassen sind. Dahinter ragt eine rußige Felszunge in den geschmolzenen See hinein. Etwas bewegt sich inmitten der Lava.

Das Magmabecken im Herzen des Jadebergs ist der Hort des **Tlexolotls** namens Izel (seine ausführliche Beschreibung findest du am Ende dieses Abenteuers). Der Tlexolotl ärgert sich über jede Störung seiner Pläne. Die vier an die Wand geketteten Menschen sind die vermissten Krieger aus Etizalan.

***Izel:*** Izel taucht aus der Lava auf und sagt den Charakteren auf Ignal, sie sollen verschwinden. Reagieren die Charaktere nicht, greift er an. Antworten sie ihm, ist er bereit, sich mit ihnen zu unterhalten und Folgendes zu erklären:




Karte 8.1: Tor der Erleuchtung

- Izel erwachte vor einigen Monaten und kann den Charakteren erzählen, dass die anderen Tlexolotl, die in Vulkanen in der ganzen Region hausen, derzeit noch schlafen. Izel behandelt diese anderen Tlexolotl als seine Familie.
- Izel hat seine Salamander-Diener angewiesen, an den Vulkanen, in denen seine Familie lebt, Opfergaben darzubringen und sie so zu wecken. Bisher haben die Salamander einige kleine Opfergaben dargebracht, was die anderen Tlexolotl dazu brachte, sich zu regen.
- Izel versteht oder kümmert es nicht, dass die erwachenden Tlexolotl die Bevölkerung der Region gefährden. Der Elementar hat wenig Erfahrung mit Humanoiden oder dem Konzept der Sterblichkeit.
- Die Magmaschlote unter dem Vulkan sind eine Verbindung zur Elementarebene des Feuers. Izel überzeugte die von Ehrfurcht erfüllten Salamander auf der anderen Seite, ihm zu helfen. Er weiß nichts von den bösartigen Angriffen, die sie durchgeführt haben, um Opfergaben für ihn zu beschaffen.

Durch Rollenspiel oder einen bestandenen SG-20-Charismawurf (Überzeugen) kann ein Charakter Izel seine Pläne ausreden und ihn überzeugen, seine Salamander wegzuschicken. Bei solchen Verhandlungen ist zu berücksichtigen, dass Izel in diesem Fall hinterher einsam sein wird. Falls Ollin die Abenteurergruppe begleitet, meldet er sich freiwillig, um im Tor der Erleuchtung zu bleiben: Ollin glaubt, es sei wichtig, Izel bei Laune zu halten, und er möchte helfen, die Sicherheit der Region zu gewährleisten. Ihm gefällt auch die Idee, ein regelmäßiges Publikum zu haben.

MIKE SCHLEY

***Lava:*** Eine Kreatur, die die Lava in diesem Bereich in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 55 (10W10) Feuerschaden.

***Vermisste Krieger:*** Die vier vermissten Krieger von Etizalan fanden ihren Weg zum Tor der Erleuchtung und wären von Salamandern getötet worden, wenn Izel nicht neugierig auf sie gewesen wäre. Der Tlexolotl kann sie nicht verstehen. Daher hat er sie an die westliche Mauer ketten lassen. Auf Nachfrage erklären sie, dass ihnen der Tlexolotl nichts getan hat – er wirkte eher neugierig und nicht feindselig. Die Krieger verwenden die Spielwerte von **Spähern**, aber ihre Waffen wurden vernichtet und ihnen bleibt jeweils 1 Trefferpunkt übrig. Ihre Fesseln weisen keine Schlösser auf, da die Salamander sie zusammengeschmolzen haben. Jede Handschelle besitzt eine RK von 19, 10 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Ein Charakter kann sie als Aktion mit einem erfolgreichen SG-18-Stärkewurf (Athletik) aufbrechen.

***Schätze:*** Die Obsidianaltäre sind leer, abgesehen von vier rubinbesetzten Fackelhaltern (je zwei pro Altar). Die Halter lassen sich leicht entfernen und sind jeweils 750 GM wert.

## Abschluss

Nachdem die Charaktere Izel besiegt oder besänftigt haben, kehren die verbleibenden Salamander und Feuerschlangen in der Region auf die Ebene des Feuers zurück. Werden keine Opfergaben mehr gemacht, um die anderen Tlexolotl der Region zu erwecken, ebbt die vulkanische Bedrohung ab und die Reise der Charaktere zurück nach Etizalan ist frei von entsprechenden Gefahren. Haben die Krieger aus Etizalan überlebt, bitten sie darum, die Charaktere begleiten zu dürfen.

Zurück in Etizalan ist Ameyali gespannt darauf, die Geschichte der Charaktere zu hören. Solange die Bedrohung der Region durch die Vulkane vorüber ist, belohnt sie die Charaktere mit jeweils 250 GM, unabhängig davon, ob die Krieger ihrer Stadt überlebt haben. Haben die Krieger indes überlebt, überbringen einheimische Kinder auch den Dank der gesamten Gemeinde, indem sie den Charakteren einen örtlichen Schatz schenken: eine axolotlförmige *Karaffe des endlosen Wassers*.

Gelingt es den Charakteren nicht, Izels Plan aufzuhalten, schließt der Tlexolotl seine Opferungen ab und Vulkane in ganz Tletepec brechen aus, während zahlreiche andere Tlexolotl erwachen – einige von ihnen noch größer und mächtiger als Izel selbst. Wie die Charaktere danach zur Rettung der Region beitragen, könnte im Mittelpunkt zukünftiger Abenteuer stehen.

# Ortslexikon: Tletepec

In Tletepec sollen sich vor langer Zeit uralte Helden in Vulkane verwandelt haben und nun über das Land wachen. Die Bewohner der Region betrachten diese Vulkane als heilige Stätten und glauben, ihre Opfergaben gelangten durch die Flammen der Vulkane in die Reiche der Götter dahinter.

Tletepec ist von Bergen umgeben, die üppige Wälder und offene Täler umschließen. Die Geschichte von Tletepec ist ein Kreislauf von Zerstörung und Wiedergeburt: Ascheregen und Lava verwüsten die Erde. Danach wachsen Wälder auf den fruchtbaren Böden, die die Zerstörung hinterlässt. Die Einheimischen besiedeln diese fruchtbaren Gebiete und gründen neue Dörfer und Städte, während sich die Landschaft verändert.

Die Bewohner von Tletepec fürchten eine lang prophezeite Verwüstung – eine Zeit, die als Ascheaufgang bekannt ist und in der angeblich alle Vulkane der Region ausbrechen werden. Gelehrte wie die Ascheleser suchen nach Anzeichen dieses Untergangs und nach Wegen, um ihn abzuwenden. Andere wollen die drohende Zerstörung für ihre eigenen schändlichen Zwecke nutzen.

## Merkmale

Wer Tletepec kennt, weiß folgende Tatsachen:

**Wahrzeichen:** Tletepec ist für seine Zyklen der Zerstörung und der Wiedergeburt bekannt. Die Bewohner des Landes leben neben gefährlichen Vulkanen und bringen den Göttern gemeinsam Opfergaben dar, um Ausbrüche zu verhindern.

**Einwohner:** Die Bevölkerung besteht hauptsächlich aus Menschen und Zwergen mit brauner Haut und dunklem Haar. Tieflinge sind in vielen Siedlungen verbreitet und haben oft Hauttöne, die an Mineralien oder Edelsteine erinnern. Vertreter anderer Völker sind seltener und meistens nur Besucher.

**Sprachen:** Die Sprache von Tletepec ist Tletlahtolli, doch seine Bewohner beherrschen auch die Gemeinsprache.

## Besondere Orte

Vulkanausbrüche und Erdbeben verändern die Landschaft von Tletepec ständig. Sie verschieben Wahrzeichen und zerstören Straßen. Einige bemerkenswerte Stätten gibt es aber seit Generationen.

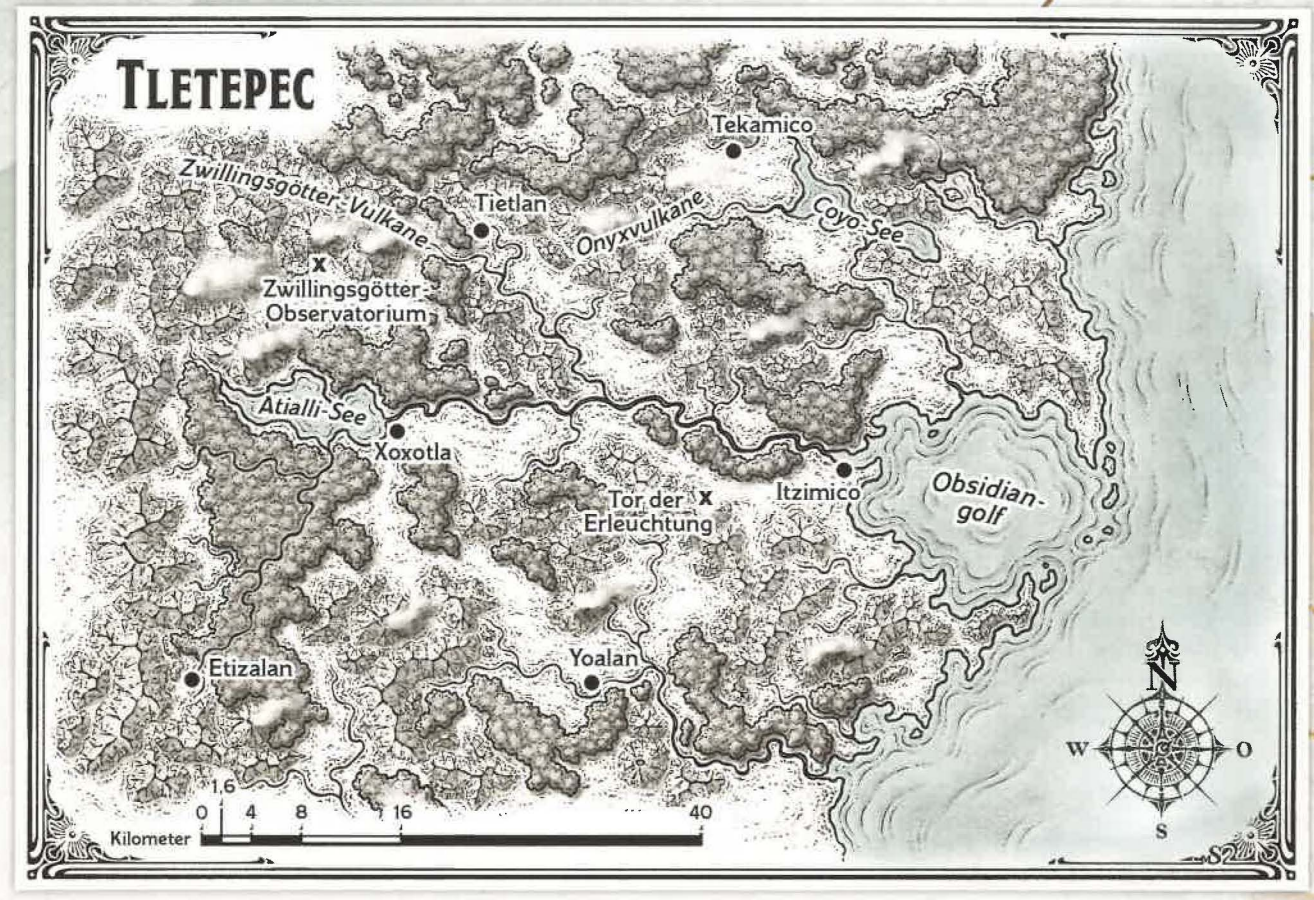
### Xoxotla

Xoxotla, die Hauptstadt von Tletepec, ist ein Zufluchtsort für all jene, die gezwungen sind, Siedlungen anderswo in der Region aufzugeben. Xoxotlas Gründerin Meztli suchte einen sicheren Ort für ihre Familie und machte den Göttern ein bedeutendes Opfer. Im Gegenzug schufen die Götter eine stabile Ebene, auf der Meztli ihr neues Zuhause errichtete. Eine Gruppe von Führern und Entdeckern, die man die Wegbewahrer nennt, hat ihren Sitz in Xoxotla. Von hier aus hält diese Gruppe die Wege durch die Region sicher und frei. Sie liegt im Clinch mit den Feuerriesen, die zwischen den Vulkanen leben und behaupten, ihre Häuser seien zerstört worden, als die Götter Berge versetzten, um die Ebene von Xoxotla zu erschaffen.

### Itzimico

Vulkanasche weht auch ins Meer, was die Küstengewässer des Obsidiangolfs zu einer zähen, sauren Masse und das Anlegen in den dortigen Häfen zu einer Herausforderung macht. Die magischen Piers der Stadt Itzimico filtern das Meerwasser und ermöglichen Schiffen das sichere Andocken – gegen eine moderate Gebühr. Kapitäne, die hier nicht anlegen, bleiben mit ihren Booten oft im Wasser stecken und sind dann den Feuerriesen und gefährlichen Bestien entlang der Küste ausgeliefert.

Die Stadt wird von den Obsidianformern kontrolliert, einer Gruppe von Gelehrten, die magische Erfindungen zum Schutz der Stadt erschaffen. Diese Gelehrten stellen ihre neue Magie an Stadtmauern auf die Probe, die Itzimico vor Lavaflüssen und Aschestürmen schützen sollen. Sie sind stets bereit, diejenigen zu belohnen, die mutig genug sind, ihnen dabei zu helfen, ihre jüngsten Erfindungen auszuprobieren.




Karte 8.2: Tletepec

### Zwillingsgötter-Observatorium

Dieses Observatorium steht an den Hängen der Zwillingsgötter-Vulkane. Von hier aus studieren Mitglieder einer Gruppe namens die Ascheleser die umliegenden Vulkane und versuchen, Katastrophen vorherzusagen, bevor sie eintreten. Jahrhunderte von Aufzeichnungen und Mythen sind in die Wände des Observatoriums eingraviert. Die ältesten Leser behaupten, sämtliches Wissen, das zur Vorhersage und Verhinderung des Ascheaufgangs notwendig sei, wäre hier verzeichnet.

## Das Leben in Tletepec

Die Vulkane von Tletepec sind schlicht Teil des Lebens in der Region. Die meisten Einheimischen führen ihr Dasein im Gedanken an die Verheißung all dessen, was an Schönem noch kommen mag, ohne an den drohenden Untergang zu denken.

### Familie und Heimat

Die Familie ist ein Eckpfeiler der Gesellschaft in Tletepec. Die Bewohner von Tletepec sind von Geburt an von ihrer Familie umgeben und werden von ihren Nachbarn beschützt. Die Leute helfen einander und ihrer Gemeinschaft. Gern sagen sie: „Fremde sind nur Angehörige, die man noch nicht kennt."

Sie bauen Dörfer in der Nähe der vielen Vulkane des Landes, doch das Reisen zwischen den Ortschaften kann eine Herausforderung darstellen, da die Pfade, die sie verbinden, sich oft verschieben oder versperrt sind. Daher unternehmen die Bewohner von Tletepec große Anstrengungen, um die Kultur und die Werte, die sie vereinen, aufrechtzuerhalten. Dies drückt sich auch in ihrer Küche und in ihren Festen aus. Scharfe Speisen sind eine Spezialität: Je heißer sie sich auf der Zunge anfühlen, als desto köstlicher gilt das Essen. Chilischoten gibt es zu jeder Mahlzeit in verschiedensten Darreichungsformen. Bei Festen gibt es oft Truthahn, der mit Molli eingestrichen wurde, einer dicken, süß-würzigen Soße aus Paprika, Saatkörnern und Kakao. Die Bewohner von Tletepec sind Naschkatzen, insbesondere wenn es um Kakao geht. Regionale Süßigkeiten verbinden die süßen und scharfen Aromen heimischer Früchte, und die Leute genießen es, Besuchern aus fremden Landen dabei zuzusehen, wie sie auf diese einzigartigen Geschmäcker reagieren.

### Führerschaft

Jedes Dorf in Tletepec wird von einer rotierenden Versammlung regiert, einer Gruppe aus fünf Herrschern, die ein Versammlungshäuptling anführt. Der Häuptling wird über eine Reihe von Proben auserkoren, die von Dorf zu Dorf variieren und von Wissensabfragen bis hin zu Prüfungen der körperlichen Fähigkeiten reichen. In früheren Tagen wurden Dörfer, deren Bewohner um Ressourcen kämpften, rasch ausgelöscht, während diejenigen, deren Bevölkerung kooperierte, überlebten und wuchsen. So entwickelte sich das Prinzip der Zusammenarbeit zu einem zentralen Grundsatz in Tletepec.

MIKE SCHLEY

### Opfergaben und Feiern

Opfergaben sind ein wesentlicher Bestandteil des Lebens und der religiösen Feiern in Tletepec. Zweimal im Jahr sammelt jedes Dorf gemeinsame Opfergaben an die Götter, um Segen zu erbitten, darunter vor allem den Schutz vor Naturkatastrophen. Die gesammelten Opfergaben werden von einer Karawane aus Wanderern und Wagen zu einem Schrein am nächsten Vulkan befördert, begleitet von einem Priester, der die Opferung durchführt. Dörfler mit individuellen Wünschen folgen der Karawane eventuell, um eigene Opfergaben darzubringen. Diese Opfergaben – in der Regel bestehend aus Nahrungsmitteln und farbenfrohen Handwerksarbeiten – werden in den Vulkan geworfen, von wo aus sie dem Glauben nach in die Reiche der Götter übergehen.

Bei der Rückkehr der Reisenden feiern die Dorfbewohner mehrere Tage lang und danken den Göttern für ihre Hilfe. Die Vorbereitungen für diese Veranstaltung beginnen viele Tage im Voraus und beziehen das gesamte Dorf mit ein. Am Ende der letzten Nacht des Fests zünden die Dorfbewohner den Feueradler an: einen mit Feuerwerk gefüllten Adlergötzen, dessen Verbrennung die dargebrachten Opfergaben symbolisiert und dessen Licht den Segen der Götter darstellt.

### Die Ascheleser

Die Ascheleser sind ein religiöser Zusammenschluss, der sich der Besänftigung der Götter und der Überwachung der Vulkane des Landes verschrieben hat. Die Leser suchen in den Observatorien, die der Orden baut und unterhält, nach Anzeichen bevorstehender Vulkanausbrüche. Sie messen und interpretieren jeden Rauchring, jeden Aschesturm und jedes Beben, um die Bevölkerung von Tletepec zu schützen. Der Orden hält auch Ausschau nach Zeichen, die auf den katastrophalen Ascheaufgang hinweisen, und sucht nach Möglichkeiten, diesen zu verhindern.

### Namen

Die meisten Namen in Tletepec haben Bedeutungen, die aus Wörtern in der Tletlahtolli-Sprache stammen und sich auf die Natur beziehen. Viele Einwohner ändern ihren Namen, sobald sie das Erwachsenenalter erreichen, und wählen einen neuen Namen, der ihre Errungenschaften oder Bestrebungen widerspiegelt. Es folgen einige Beispiele verbreiteter Namen in Tletepec:

**Weiblich:** Tzalanti, Xochitl, Yeyetzi, Yul
**Männlich:** Mixtli, Tequihua, Tonalli, Yoali
**Geschlechtsneutral:** Ameli, Chamani, Citlalli, Quetzalli, Sinti, Tenampi, Tlalli, Yoltzin
**Nachnamen:** Aca, Atzin, Coyac, Pale, Temich, Tepoz, Xopa, Zaca

## Legenden von Tletepec

Vor langer Zeit führten zwei Liebende ihr Volk fort von Krieg und Spannungen und suchten nach einem neuen Ort, um sich dort niederzulassen. Sie und ihr Volk darbten, als sie in einem friedlichen, aber unfruchtbaren Land ankamen. Die Liebenden boten sich dem Land dar und verschmolzen ihre Seelen, um die beiden ältesten Vulkane im heutigen Tletepec zu erschaffen, doch das Land blieb unfruchtbar. Verzweifelt boten die Menschen den Geistern in den Vulkanen alles an, was sie hatten, sogar ihre letzte Nahrung. Die Geister nahmen dieses Opfer im Namen der Götter an und segneten das Land. Seitdem opfern die Einwohner von Tletepec den Vulkanen einen Teil ihres Besitzes, um diese Segnungen aufrechtzuerhalten.

Es heißt, als die Liebenden zu Vulkanen wurden, begannen ihre Erinnerungen an ihr sterbliches Leben zu verblassen. Sobald sie ihre Vergangenheit vollständig vergessen haben, wird Tletepec vom Ascheaufgang zerstört, einem Kettenvulkanausbruch, der das Land mit Lava und Asche bedeckt. Der Ascheaufgang wird mit Sicherheit alles in Tletepec vernichten, selbst wenn er Samen für das Wachstum einer neuen Zivilisation pflanzt.

## Abenteuer in Tletepec

In der Tabelle „Abenteuer in Tletepec" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Tletepec

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Ein verärgerter **Feuerriese** hindert eine Karawane mit Opfergaben daran, ein Dorf zu verlassen. Die Einheimischen heuern die Charaktere als Wachen an. |
| 2 | Jemand aus Etizalan wurde in Stein verwandelt, nachdem er etwas am örtlichen Vulkan geopfert hatte. Ameyali heuert die Charaktere an, um den Grund dafür herauszufinden. |
| 3 | Ein Vulkan friert mitten im Ausbruch ein. Die Leser bitten die Charaktere, sie zum Vulkan zu eskortieren, damit sie dieses noch nie dagewesene Omen deuten können. |
| 4 | Ein Leser trägt den Charakteren auf, einen **Tlexolotl** zu fangen (siehe unten). Er hofft, das Wesen über die Omen des Ascheaufgangs befragen zu können. |

## Charaktere aus Tletepec

Wenn die Spieler Charaktere aus Tletepec erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Welche Opfergaben hast du den Göttern dargebracht?** Hast du den Verlust deiner Opfergaben bedauert? Hast du die Segnung erhalten, die du dir gewünscht hast? Hast du das erwartet oder nicht?
**Musstest du schon vor einer Naturkatastrophe fliehen?** Was ist passiert? Hast du etwas auf der Flucht verloren? Was ist mit deinen Freunden und Angehörigen geschehen?
**Wurdest du von den Aschelesern ausgebildet?** Suchst du nach Omen in Rauch oder Katastrophen? Suchst du Beweise für einen bevorstehenden Untergang?

## Tlexolotl

*Riesiger Elementar, normalerweise neutral*

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 104 (11W12+33)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 25 (+7) | 10 (+0) | 17 (+3) | 7 (–2) | 13 (+1) | 9 (–1) |

**Schadensimmunitäten** Feuer, Gift
**Zustandsimmunitäten** Gelähmt, Vergiftet, Versteinert
**Sinne** Dunkelsicht 36 m, Erschütterungssinn 36 m, Passive Wahrnehmung 11
**Sprachen** Ignal
**Herausforderungsgrad** 10 (5.900 EP) **Übungsbonus** +4

***Beleuchtung:*** Der Tlexolotl erhellt einen Radius von neun Metern mit hellem Licht und weitere neun Meter mit dämmrigem Licht.

***Feueraura:*** Zu jedem Zugbeginn des Tlexolotls erleidet jede Kreatur im Abstand von bis zu drei Metern 7 (2W6) Feuerschaden, und brennbare Objekte innerhalb dieser Aura, die nicht getragen oder gehalten werden, gehen in Flammen auf. Jede Kreatur, die den Tlexolotl berührt oder ihn mit einem Nahkampfangriff trifft, während sie sich innerhalb von 1,5 Metern von ihm befindet, erleidet 7 (2W6) Feuerschaden.

***Regeneration:*** Der Tlexolotl erhält zu Beginn seines Zugs 10 Trefferpunkte zurück. Wenn der Tlexolotl Kälteschaden erleidet oder in Wasser getaucht wird, wirkt dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Der Tlexolotl stirbt nur, wenn er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und keine Trefferpunkte regeneriert.

### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Tlexolotl führt einen Bissangriff und einen Schwanzangriff aus.

***Biss:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (1W10+7) Stichschaden plus 18 (4W8) Feuerschaden.

***Schwanz:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +11 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* Bewirkt 11 (1W8+7) Wuchtschaden plus 14 (4W6) Feuerschaden. Ist das Ziel eine große oder kleinere Kreatur, muss sie einen SG-19-Stärkerettungswurf bestehen oder sie wird bis zu drei Meter weit vom Tlexolotl weg- und umgestoßen.

***Flammenflut (Aufladung 5–6):*** Aus dem Körper des Tlexolotls schießen Ströme geschmolzener Lava hervor. Jede Kreatur in einer Sphäre mit einem Radius von neun Metern um den Tlexolotl muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 21 (6W6) Feuerschaden und 21 (6W6) Wuchtschaden. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet eine Kreatur halb so viel Schaden.

## Tlexolotl

Tlexolotl sind gigantische, salamanderähnliche Kreaturen, die tief im Magma schlafender Vulkane schlummern. Ein Tlexolotl schläft jahrhundertelang in den geschmolzenen Tiefen und steigt nur selten daraus empor, um sich an riesigen Mengen an Flora und Fauna gütlich zu tun, ehe er wieder in seinen Schlummer zurücksinkt. Sollte der Schlaf eines Tlexolotls gestört werden – sei es durch Eindringlinge in seiner vulkanischen Höhle oder den Ausbruch seines geschmolzenen Zuhauses – taucht der lavadurchtränkte Rohling erbost auf und wütet, bis sein Bauch voll und sein Vulkan wieder ruhig ist.

Trotz der zerstörerischen Kraft eines Tlexolotl ist das Land um seinen Vulkan oft besonders üppig bewachsen. Es ist üblich, dass die Anwohner den Tlexolotl als Beschützer des Landes ehren, da die Asche, die er erzeugt, den Boden auffrischt und das Leben zum Gedeihen anregt.



BRIAN VALEZA

# IN DEN NEBELN VON MANIVARSHA

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 9. STUFE

Der letzte Tag der Proben von Shankha beginnt in der Stadt Sagorpur. Doch die Freude dieses verheißungsvollen Wettstreits wandelt sich jäh zu kaltem Schrecken, als eine Welle der Zerstörung durch den großen Fluss der Stadt brandet und beide Champions sowie die heilige Trophäe mit sich fortreißt. Die Charaktere nehmen an den Anstrengungen teil, die Fortgespülten zu retten und herauszufinden, welches uralte Übel hier zurückgekehrt ist.

## Hintergrund

Shankhabhumi ist ein Sumpfland mit Mangrovenwäldern und drei großen Stadtstaaten, die dank der Gnade intelligenter Flussgeistwächter namens Rivieren auf festem Boden errichtet werden konnten. Jeder Riviere ist Schutzherr eines Flusses, mit der er den Namen gemein hat. Die Rivieren der vier größten Flüsse des Landes – Iravati, Mehul, Joltara und der mittlerweile verschollene Adirohit – haben die Inseln geschaffen, auf denen dann die großen Städte errichtet wurden. Dafür huldigen die Leute von Shankhabhumi den launischen Rivieren bei den Proben von Shankha.

Es gab ursprünglich vier Städte in Shankhabhumi, aber die Stadt Manivarsha ging vor fünfhundert Jahren bei den Proben von Shankha unter. Adirohit, der Riviere und Schutzpatron von Manivarsha, verschwand, und sein Fluss löste sich in Dutzende schlammiger Bachläufe auf. Die Bürger von Manivarsha, die gerade verreist waren, mussten sich in den drei anderen Städten ansiedeln, doch die Erinnerung an die verlorene Stadt ist heute noch nicht erloschen.

Es kam dann einige Jahrhunderte lang nicht mehr zu Katastrophen. Doch jetzt hat der Höhepunkt der aktuellen Proben von Shankha die Aufmerksamkeit einer finsteren Gestalt aus Shankhabhumis Vergangenheit erregt. Es handelt sich um die uralte Unholdin und ehemalige Athletin Jijibisha Manivarshi, eine böse Seele, deren Streben nach ewigem Ruhm zum Untergang Manivarshas geführt hat. Seit Jahrhunderten treibt sie als von Stolz besessene Unholdin in den Tiefen der Sümpfe ihr Unwesen, doch neulich kam ihr zu Ohren, dass eine Rivalin nach ihrem Titel trachtet und die größte Athletin Manivarshas werden will. Jijibishas Größenwahn ist beleidigt, und sie will die Macht eines gefangenen Rivieren benutzen, um Ehre und Leben des diesjährigen Champions zu fordern.

## Leitfaden zur Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Shankhabhumi" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Shankhabhumi

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Adirohit | Adi-RO-hit |
| Amanisha | Ah-MA-ni-SCHA |
| Ashwadhatu | ASCH-wa-DA-tu |
| Bhatiyali | BA-ti-JA-li |
| Dukha | DU-ka |
| Iravati | IH-ra-VA-ti |
| Jijibisha | DSCHI-dschi-BI-scha |
| Joltara | Dschol-ta-RA |
| Kubjhatika | KUB-ja-TI-ka |
| Majhi | MAH-dschi |
| Manivarsha | MA-ni-VER-scha |
| Mehul | MAI-hall |
| Plabon | PLAB-on |
| Riviere | Riw-IERE |
| Sagorpur | SCHA-gor-pur |
| Shankhabhumi | SCHAN-ka-WU-mi |
| Tinjhorna | TIN-dschorna |
| Tippurika | TIP-purika |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um Shankhabhumi in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen direkt vor Sagorpur ein. Wenn du die Region detailreicher ausarbeiten willst, nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Shankhabhumi" am Ende dieses Abenteuers als Startpunkt.

**In Eberron:** Shankhabhumi könnte eine eigene Insel zwischen den Kontinenten Khorvaire und Xen'drik sein. Alternativ könnte es sich um eine versteckte Nation in Xen'drik östlich des Schreckenssees handeln.

**In den Vergessenen Reichen:** Shankhabhumi könnte im Dschungel südlich des Leuchtenden Meeres bei Chult liegen oder eine eigene Insel westlich von Lantan sein.



Eine vernichtende Welle auf dem Iravati-Fluss bricht sich am Rivierentempel von Sagorpur.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Heiliges Wasser:** Die Charaktere oder ihre Verbündeten brauchen ein magisches Reagens oder gesegnetes Wasser und glauben, dass die Rivieren von Shankhabhumi es bieten können. Als die Charaktere in Sagorpur eintreffen, sind die letzten Tage der Proben von Shankha jedoch in vollem Schwunge. Die Wächter des örtlichen Rivierentempels wollen das heilige Wasser erst herausgeben, nachdem die Turbulenzen der Proben vorüber sind.

**Wächter des Ereignisses:** Die Jury der Proben von Shankha will das wichtige Ereignis glatt über die Bühne bringen. Sie heuert die Charaktere als Leibwachen für die gastierenden Athleten an.

## Die Proben von Shankha

Charaktere, die nach Shankhabhumi kommen, erfahren über das aufregende Ereignis der Proben von Shankha die folgenden Details:

- Die Proben von Shankha sind ein sportliches und künstlerisches Spektakel. Sie sind nach den Shankhas benannt, Schneckenhäuser bestimmter Mollusken, die in Shankhabhumis Legenden eine prominente Rolle spielen und Ikonen des Landes sind.
- Der Wettbewerb findet nur alle zwölf Jahre statt und dauert dann jeweils zwölf Tage.
- Die Athleten kommen aus allen drei Stadtstaaten von Shankhabhumi, auch einige Nachfahren von Überlebenden der untergegangenen Stadt Manivarsha sind dabei.
- Sie messen sich in den Disziplinen Bootsbau, Bootsrennen, Kochen, Tanzen, Shankhatauchen und Schwimmen.
- Die Proben finden zu Ehren der örtlichen Rivieren statt. Dabei handelt es sich um Geister mit Macht über die vielen Flüsse der Region.
- Nur einer von drei Dutzend Athleten wird siegen und die große Schneckenhaus-Trophäe mitnehmen, die Rivierenshankha heißt und seine Heimatstadt bis zum nächsten Wettstreit zieren wird.

# Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt, wenn die Charaktere am Ende des Wettstreits namens Proben von Shankha die Stadt Sagorpur erreichen. Verwende den Abschnitt „Charakteraufhänger", um zu bestimmen, warum die Charaktere sich in der Stadt aufhalten, und den Abschnitt „Ortslexikon: Shankhabhumi" am Ende dieses Abenteuers, um die Stadt detailreicher auszuarbeiten. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, wenn ihr startklar seid:



Amanisha Manivarshi

Die Stadt Sagorpur wimmelt von Gästen, die alle die Proben von Shankha sehen wollen. Das finale Ereignis des großen Wettkampfs wird neben dem Tempel des Rivieren Iravati veranstaltet, einem alten Gebäude aus gebranntem Ton, das mit Abbildern von Lilien und Geistern geschmückt ist, welche hinter Ranken und Moos hervorlugen. In den umliegenden Straßen und am Flussufer drängen sich zahllose Zuschauer.

Falls die Charaktere die Informationen im Abschnitt „Die Proben von Shankha" noch nicht wissen, ist dies der ideale Zeitpunkt, sie zu erfahren. Sie könnten von einem freundlich gesinnten Verbündeten oder von enthusiastischen Einheimischen in der Menge berichtet werden.

Die Menge hat sich zum finalen Ereignis der Proben von Shankha versammelt. Gleich tritt ein berühmtes junges Ausnahmetalent auf, die Tänzerin Amanisha Manivarshi, von ihren Bewunderern Nisha genannt. Ihr Name geht voller Aufregung durch die Menge. Die Charaktere haben freien Blick auf ihren Auftritt. Lies die folgende Beschreibung für die Zuschauer vor:

Amanishas Auftritt ist atemberaubend, vermittelt aber auch eine Spur von Traurigkeit. Als Nisha tanzt, erklärt ein Kommentator, dass ihr Auftritt vom geheimnisvollen Untergang der Stadt Manivarsha und dem Kummer Nishas und aller handelt, die ihre alte Heimat nie wiedersehen können. Als der Tanz endet, ist die Menge restlos begeistert.

Charaktere, die einen SG-10-Weisheitswurf (Motiv erkennen) oder einen SG-10-Charismawurf (Auftreten) bestehen, bemerken, dass Nishas Tanz herausragend war und vielen im Publikum etwas bedeutet. Manche wischen sich bewegt die Augen.

Nach kurzer Beratung zieht die Jury eine große Schneckenhaus-Trophäe hervor, das Rivierenshankha. Ein Jurymitglied verbeugt sich und bittet dann Nisha vor. Unter Jubel und Fanfaren nimmt Nisha die Trophäe entgegen und ist damit die neueste Gewinnerin der Proben von Shankha.

## Sturm der Zerstörung

Lies die folgende Beschreibung vor, wenn Nisha das Rivierenshankha über den Kopf hebt und die Proben von Shankha beendet sind:

Plötzlich füllt sich der Himmel mit dunklem Gewölk, und Donner wird laut. Auf dem eben noch ruhigen Fluss erhebt sich eine riesige Welle, welche die Boote ans Ufer schleudert. Sie rast auf die Menge und den Rivierentempel zu, wobei sie sich bricht.

Die Charaktere haben einen Moment Zeit, um auf das Unglück zu reagieren, das unversehens hereinbricht. Der Platz um den Rivierentempel misst mehrere Hundert Meter, die Leute drängen sich nur so. Die Charaktere können die plötzliche Woge zwar nicht aufhalten, aber schnelle Überlegung oder etwas Magie – beispielsweise Teleportation auf die umgebenden Gebäude oder der Zauber *Wasser kontrollieren* zum richtigen Zeitpunkt – könnte die Charaktere und die Leute um sie herum retten.

Wenn die Welle den Platz erreicht, muss jeder Charakter einen SG-15-Stärkerettungswurf ausführen. Wer scheitert, erleidet 9 (2W8) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Wer Erfolg hat, erleidet halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen. In anderen Bereichen des Platzes ist der Schaden geringer, doch es bricht Chaos aus: Händlerstände werden zerschlagen, Hunderte von Leuten verletzt, und es bleiben 30 Zentimeter Wasser stehen, die den Bereich zu schwierigem Gelände machen.

### Gigantische Zerstörung

Die Welle hat auf dem Platz fürchterliche Zerstörung angerichtet, und Hunderte Leute versuchen, sich in Sicherheit zu bringen. Würfle mindestens einmal mithilfe der Tabelle „Chaos der Welle", um zu erfahren, mit welchen Gefahren die Charaktere konfrontiert werden.

#### Chaos der Welle

| W6 | Begegnung |
|---|---|
| 1 | Ein Stand mit Mangogetränken ist eingestürzt. Ein Charakter muss einen SG-14 Stärkewurf (Athletik) bestehen, um den panischen gefangenen Händler zu befreien. |
| 2 | Ein übereifrig hilfreicher Einwohner versucht, den Charakter, der am schwächsten aussieht, bei der Flucht mit sich zu nehmen. |

| W6 | Begegnung |
|---|---|
| 3 | Eine alte Frau liegt am Boden. Sie ist verletzt und weiß nicht, wo ihre Familie ist. Ein Charakter muss einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, um im Chaos die verlorene Familie zu finden. |
| 4 | Eine verzweifelte Person sucht nach den 20 SM, die sie in der Welle verloren hat, und läuft Gefahr, von Flüchtenden überrannt zu werden. Ein Charakter kann sie überzeugen, mit der Suche aufzuhören und sich in Sicherheit zu bringen, indem er entweder das Silber ersetzt oder einen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht. |
| 5 | Treibgut schmettert in die Charaktere, die jeweils einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen müssen oder umgeworfen werden. |
| 6 | Die Welle spült einen feindlich gesinnten **Giftschlangenschwarm** in die Menge. |

## Chaos beim Tempel

Nach einigen Runden, die mit der Zerstörung verbracht werden, sieht der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) die folgenden Szene:

> Am Fuße des Tempels greifen Kreaturen aus lebendigem Wasser die Leute an, die zu fliehen versuchen.

Ein feindlich gesinnter **Wasserelementar** und zwei **Wassergeister** mit Köpfen wie denen von Königskobras greifen jeden an, der sich dem Tempel nähert.

Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Religion) bestehen, bemerken, dass die Wasserkreaturen den Tempel verteidigen. Charaktere, die eine Aktion verwenden und einen SG-16-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) bestehen, können die verwirrten Kreaturen überzeugen, ihre Aggressionen einzustellen. Sie lösen sich dann wieder im Wasser auf, das im Tempel steht.

### Überlebende beim Tempel

Wenn die Tempelwächter besiegt sind, kommen mehrere Leute aus dem Tempel. Sie sind Teilnehmer und Jurymitglieder der Proben von Shankha, darunter der Tempelvorsteher und Hoheflusssänger Plabon Bhatiyali – ein 200 Jahre alter, chaotisch guter **Priester** und Halbling. Viele sind verletzt, aber zum Glück leben noch alle. Jedoch sind sowohl Amanisha Manivarshi als auch das Rivierenshankha verschwunden. Plabon kommt auf die Charaktere zu und sagt:

> „Der Fluss hat sich Amanisha und das Rivierenshankha geholt. Die Wasserwand hat sich auf uns gestürzt, uns umflossen und Amanisha gesucht, die anderen helfen wollte. Sie hat Nisha und die Trophäe gepackt und mit sich fortgerissen!"

### Die Befürchtungen des Flusssängers

Plabon spricht sanft, besteht aber darauf, den Charakteren mitzuteilen, was er gesehen hat. Nutze die folgenden Punkte, um die Unterhaltung zu lenken:

- Plabon gehört zur Jury der Proben von Shankha.
- Die Rivieren haben zwar die Macht, das Flusswasser zu kontrollieren, aber Plabon glaubt trotzdem nicht, dass dieses Unglück das Werk von Iravati ist, dem Geist des Flusses von Sagorpur.
- Plabon hat in Sturm und Fluss eine große Eifersucht gespürt. Er fürchtet, dass die heutige Zerstörung mit der Katastrophe zusammenhängen könnte, die Manivarsha ausgelöscht hat.
- In den Geschichten über den Untergang kommt ein plötzlicher Sturm ebenso vor wie eine Riesenwelle, die sich über dem Mangrovenwald erhoben und die Stadt verschlungen hat.
- Plabon hält Amanisha für den Schlüssel zu den Ereignissen und will, dass die Charaktere sie finden.

Er bietet ihnen 400 GM pro Kopf, wenn sie Amanisha finden und zurückbringen. Falls die Charaktere sich zieren, erhöhen andere Jurymitglieder – einflussreiche Einheimische und Senatoren der Stadt – die Belohnung auf 500 GM in Schätzen und Gütern plus acht Hektar fruchtbaren Ackerlands vor der Stadt.

Wenn die Charaktere akzeptieren, räumt Plabon ein, dass es keine einfache Aufgabe ist, da die überfluteten Sumpfwälder von Shankhabhumi gigantisch sind. Er ermutigt die Charaktere, sich ein Boot und einen Führer zu suchen, der sie auf der Suche nach Amanisha flussaufwärts transportieren kann.

Ehe die Charaktere aufbrechen, gibt Plabon einem von ihnen eine kleines Shanka-Schneckenhaus aus dem Tempel. Diese fungiert als *Stein des Glücks*.

## Aufbruch aus Sagorpur

Die Sümpfe von Shankhabhumi lassen sich nicht kartieren. Wer die Flüsse bereist, muss sich auf erfahrene Navigatoren verlassen. Wenn die Charaktere ihre Reise flussaufwärts planen, um Amanisha zu finden, erfahren sie, dass zahlreiche Boote der Stadt durch die Riesenwelle beschädigt wurden. Wenn sie ein Boot gefunden haben, brauchen sie noch einen Navigator.

Charaktere, welche die Flussufer untersuchen, stellen fest, dass die städtischen Boote vom Unglück erheblich in Mitleidenschaft gezogen wurden. Während ihrer Suche erreicht jedoch ein Boot den Hafen. Es gehört einem fähigen Majhi – Navigator – namens Dukha Majhi Sagorpuri. Er ist gerade in die Stadt zurückgekehrt.

### Dukha Bhatiyali

Dukha Bhatiyali ist ein erfahrener Majhi. Er erscheint menschlich, und weder seine Kollegen noch seine Passagiere wissen, dass er eigentlich ein **Wertiger** (neutral) ist. Es existieren zwar mehrere Gruppen solcher Lycanthropen tief in den Sumpfwäldern Shankhabhumis, doch Dukha hat seinen Stamm verlassen und versucht, als Mensch zu leben. Als solcher befährt er die Flüsse um Sagorpur und unterhält alle Mitreisenden mit endlosen Geschichten über den Wald.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich weiß alles, was es über die Sumpfwälder zu wissen gibt!"

***Ideal:*** „Außerhalb der Städte sollte Harmonie zwischen den Leuten und den Rivieren herrschen."

***Bindung:*** „Ich beschütze das Territorium der Menschen, aber ich will zu meinen eigenen Bedingungen leben."

***Makel:*** „Ich sehe überall Gefahren."

### Weg der Wasser

Wenn die Charaktere Dukha anheuern wollen, bietet er sich für 100 GM an. Ein Charakter, der feilscht und einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) besteht, kann ihn überreden, seinen Preis auf 25 GM zu senken. Wurde eine Übereinkunft gefunden, teilt Dukha die folgenden Informationen mit:

- Er war nach Sagorpur unterwegs, als die Welle zuschlug.
- Bei der Anfahrt sah er einen Wasserstrom, der merkwürdig grün leuchtete und sich von der Stadt entfernte. Diese Erscheinung hat er schon in den Nebenflüssen des Iravati gesehen. Zum ersten Mal hat er sie vor zwölf Tagen beobachtet, am ersten Tag der Proben von Shankha.
- Er folgte ihr in einen kleinen Fluss namens Tinjhorna.
- Bei einer Reihe von Wasserfällen stieß Dukha auf den Rivieren Tinjhorna. Dieser verlangte von Dukha zu verschwinden und beschuldigte die Sterblichen, seine Wasser mit böser Magie besudelt zu haben.
- Dukha kann alle Details im Abschnitt „Rivieren" am Ende dieses Abenteuers mitteilen.

Dukha schlägt vor, die Charaktere zu den Wasserfällen am Fluss Tinjhorna zu bringen – in der Hoffnung, mehr vom Rivieren zu erfahren. Er hat sonst nicht viele Informationen und teilt jetzt noch nicht mit, dass er eigentlich ein Wertiger ist.

Dukhas Boot ist eine schmale Barke mit flachem Boden, in welche die Charaktere hineinpassen, sonst aber nicht mehr viel. Sie bewegt sich mit eine Geschwindigkeit von 2,4 Kilometern pro Stunde. Der Majhi ist startklar, wann immer die Charaktere aufbrechen wollen.

### Kontakt mit dem Rivieren Iravati

Die Charaktere könnten versuchen, den Rivieren Iravati zu beschwören, den Wächter des Flusses durch Sagorpur. Der Riviere ist ebenso träge und wenig reaktionsfreudig wie der Fluss. Er lässt sich weder mit Anrufungen noch mit Opfergaben zum Erscheinen bewegen.



Dukha Bhatiyali

## Der Sumpfwald

Dukha steuert seine Barke zur Mündung des Tinjhorna. Diese Reise dauert in seinen Boot zehn Stunden. Von dort aus dauert die Reise zu den Wasserfällen weitere zehn Stunden. Die Fahrt durch den Sumpfwald verläuft reibungslos, bis das Boot die schmaleren, wilderen Bereiche des Tinjhorna erreicht. Je drei Wegstunden auf dem Tinjhorna oder wann immer es dir beliebt, würfle mithilfe der Tabelle „Begegnungen bei der Flussreise", um zu ermitteln, was geschieht.

### Begegnungen bei der Flussreise

| W10 | Begegnung |
|---|---|
| 1–2 | Es regnet heftig. Eine Stunde lang sind Boot und Umgebung komplett verschleiert. Würfle noch einmal mithilfe dieser Tabelle. |
| 3 | Der Fluss durchläuft einen schmalen Abschnitt, was die Strömung beschleunigt. Dukha bittet die Charaktere eindringlich, ihm zu helfen, das Boot stromaufwärts zu rudern. Alle Charaktere müssen einen SG-10-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Für jeden misslungenen Wurf und jeden Charakter, der nicht mithilft, verliert das Boot eine halbe Stunde Wegfortschritt. |

| W10 | Begegnung |
|---|---|
| 4 | Ein **Baumhirte** in Mangrovenform blockiert den Weg. Er bewegt sich nur, wenn die Abenteurergruppe sich seine einstündige Ode an den Sumpf anhört oder ein Charakter einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen) besteht und ihn überreden kann, die Barke vorbeizulassen. |
| 5 | Ein **Geisternaga** erscheint und will wissen, wohin die Charaktere unterwegs sind. Er bietet einem der Charaktere seinen magischen Schatz an, eine *Perle der Macht*, wenn der Charakter tapfer genug ist, sich dreimal von ihm beißen zu lassen. |
| 6 | Sechs Sumpfgeister (Spielwerte von **Schlamm-Mephiten**) steigen aus dem Fluss und verlangen von den Charakteren deren wertvollste Dinge. Sie können mit Gewalt überwunden oder einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern) vertrieben werden. |
| 7–10 | Keine Begegnung. |

## Lichtung bei den Wasserfällen

Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere sich den Wasserfällen nähern:

> Schon lange vor der Flussbiegung, die den Blick auf die Wasserfälle freigibt, dringt ein Gebrüll aus dem Regenwald, wird immer lauter und überlagert alle anderen Geräusche. Schließlich seht ihr die Kette paralleler Wasserfälle von einem Abhang herab in den Fluss stürzen. Gegenüber liegen ein paar spärlich mit Bäumen bewachsene Inseln.

Dukha erklärt, dass er hier dem Rivieren Tinjhorna begegnet ist. Er macht bei den Inseln gegenüber der Wasserfälle fest, damit die Gruppe versuchen kann, den Rivieren zu beschwören – und dort relativ sicher ist, falls der Geist sich als feindlich gesinnt erweist.

Wenn Dukha festmacht, bemerken Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, mehrere katzenhafte grüne Augenpaare, die sie vom Unterholz der Inseln aus beobachten. Drei feindlich gesinnte **Wertiger** in Hybridform kommen herbei, wenn sie bemerkt werden oder kurz nachdem die Charaktere die Insel betreten haben. Sie schätzen eine Runde lang die Absichten der Abenteuergruppe ein, ehe sie angreifen. Wenn ein Charakter in dieser Runde mit den Wertigern spricht und einen SG-16-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, kann er sie überreden, nicht anzugreifen. Auch wenn die Wertiger angreifen, kann ein Charakter eine Aktion verwenden, um den Wurf zu versuchen und bei Erfolg die Wertiger zu überzeugen, den Kampf einzustellen. Alle Wertiger fliehen, wenn die Trefferpunkte von mindestens einem von ihnen auf höchstens 10 verringert wurden.

***Dukhas Rolle:*** Dukha versucht, sich aus dem Konflikt herauszuhalten, aber er will nicht, dass den anderen Wertigern Leid zugefügt wird. Wenn die Wertiger angreifen, ruft Dukha ihnen zu, dass die Charaktere friedliche Absichten haben. Dauert der Kampf länger als zwei Runden, wechselt Dukha zu seiner Hybridform und kämpft an der Seite der Charaktere, bis die anderen Wertiger vertrieben sind. In diesem Fall verachtet er die Charaktere fortan wegen ihres Mangels an Diplomatie und hilft ihnen in zukünftigen Kämpfen nicht mehr. Anderenfalls gefällt ihm der Respekt der Charaktere vor den Kreaturen des Waldes und er steht ihnen in zukünftigen Kämpfen bei, wenn sie Hilfe brauchen.

### Tigergespräch

Wenn die Charaktere mit den Wertigern reden oder sie vertreiben und dann Dukha befragen, wird ihnen klar, dass Dukha und die Wertiger einander kennen. Dukha oder die Wertiger teilen ihnen folgende Informationen mit:

- Diese Gegend ist das Territorium der Wertiger, und sie haben ungewöhnliche Veränderungen des Flusslaufs bemerkt.
- Die Wertiger glauben, dass die Leute von Sagorpur zu den Störungen geführt haben.
- Sie wollen ihr Territorium und den Rivieren Tinjhorna vor jedem Schaden bewahren.
- Die Wertiger haben Tinjhorna seit dessen Begegnung mit Dukha nicht gesehen, wissen aber, dass der Riviere sich oft im See oberhalb der Wasserfälle aufhält.
- Wenn nicht bereits geschehen, enthüllt Dukha jetzt, dass er ein Lykanthrop und bei den Wertigern im Wald aufgewachsen ist.

Nach dem Gespräch fordern die Wertiger die Charaktere auf, sich nicht länger auf ihrem Territorium aufzuhalten, und verschwinden dann im Wald. Dukha entschuldigt sich nicht dafür, seine wahre Natur verborgen zu haben. Er ermutigt die Charaktere, ihre Suche nach dem Rivieren Tinjhorna oberhalb der Wasserfälle fortzusetzen.

## Becken im Oberlauf

Von der Anlegestelle aus können die Charaktere einem gewundenen, aber überwiegend trockenen Pfad zu den Klippen folgen, über welche die Wasserfälle stürzen. Wer die sechs Meter hohen schlüpfrigen Klippen erklimmen will, muss einen SG-12-Stärkewurf (Athletik) bestehen. Ein Misserfolg bedeutet einen drei Meter tiefen Sturz ins Wasser. Wenn mehr als ein Charakter hinabfällt, werden sie von einem **Quippernschwarm** bemerkt und angegriffen.

Wenn die Charakter den oberen Rand der Klippe erreichen, sehen sie folgende Szene:

> Die Wasserfälle werden von einem breiten, flachen und von uralten Mangroven umringten Becken gespeist. In einigen Metern Entfernung seht ihr einen jungen Mann mit grüner Haut über das Wasser gehen und leise auf zwei wirbelnde Wassersäulen einreden, durch deren Schaum ein grünes Leuchten dringt.

Tinjhorna der **Riviere** (Details am Ende dieses Abenteuers) spricht auf Aqual und versucht, zwei **Wasserelementare** zu beruhigen, die von der merkwürdigen Magie im Fluss korrumpiert werden.

Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen, erkennen die schäumenden Wassersäulen als Wasserelementare. Charaktere riskieren, die Elementare zu provozieren, wenn sie aufdringlich sind oder sich unvorsichtig nähern. Charaktere, die sich vorsichtig nähern und einen SG-15-Intelligenzwurf (Naturkunde) oder Charismawurf (Überzeugen) bestehen, können Tinjhorna helfen, die Kreaturen zu beruhigen, welche einen Moment später verschwinden. Falls die Charaktere aggressiv sind, erschrecken die Wasserelementare und greifen an.

Das Becken ist 1,2 Meter tief und schwieriges Gelände.

### Gespräch mit Tinjhorna

Tinjhorna ist ein junger neutraler Riviere, der als junger Mann mit langem Haar und sanfter Stimme erscheint. Sein Fluss entstand als einer von vielen Wasserarmen in der Folge des Untergangs der Stadt Manivarsha und des großen Flusses Adirohit. Der Riviere träumt davon, dass sein Fluss eines Tages ein mächtiger Strom sein wird. Die obskure Magie, die den Fluss befallen hat, steht dem entgegen.

Tinjhorna dankt den Charakteren für ihre Hilfe und unterhält sich angeregt mit ihnen. Nutze die folgenden Punkte, um die Unterhaltung zu lenken:



Tinjhorna der Riviere

- Vor etwa einer Woche spürte Tinjhorna, wie eine uralte Macht auf seinen Fluss wirkte, die sich anscheinend nach Südwesten bewegte.
- In der Richtung gibt es nicht viel – außer einer Spukgegend, dem Wald der Hände.
- Dieser Wald der Hände bedeckt etwa die Fläche des verschwundenen Flusses Adirohit und der untergegangenen Stadt Manivarsha.
- Die Magie, die Tinjhorna gespürt hat, hat zahlreiche Bewohner der umliegenden Sumpfwälder aufgebracht. Der Riviere hat seine liebe Not, sie zu beruhigen.
- Tinjhorna hat die verschollene Tänzerin Amanisha nicht gesehen, bittet die Charaktere jedoch, die Quelle der Magie ausfindig zu machen, die seinen Fluss beeinträchtigt.

Wenn die Charaktere einwilligen, dem Rivieren zu helfen, dankt er ihnen und gibt ihnen einen *Trank der überlegenen Heilung*. Er bietet an, über die Charaktere zu wachen, wenn sie sich bei den Wasserfällen ausruhen wollen. Begleiten will er sie jedoch nicht, weil er sich um die verstörten Kreaturen am Fluss kümmern muss.

## Wald der Hände

Von den Wasserfällen aus dauert Reise zum Wald der Hände zehn Stunden. Dukha fungiert ungeachtet der Ereignisse bei den Wasserfällen weiter als Navigator der Charaktere. Würfle alle drei Wegstunden auf dem Tinjhorna oder wann immer es dir beliebt mithilfe der Tabelle „Begegnungen bei der Flussreise“ im Abschnitt „Der Sumpfwald“.

Wenn die Charaktere den Wald der Hände erreichen, lies die folgende Beschreibung vor:

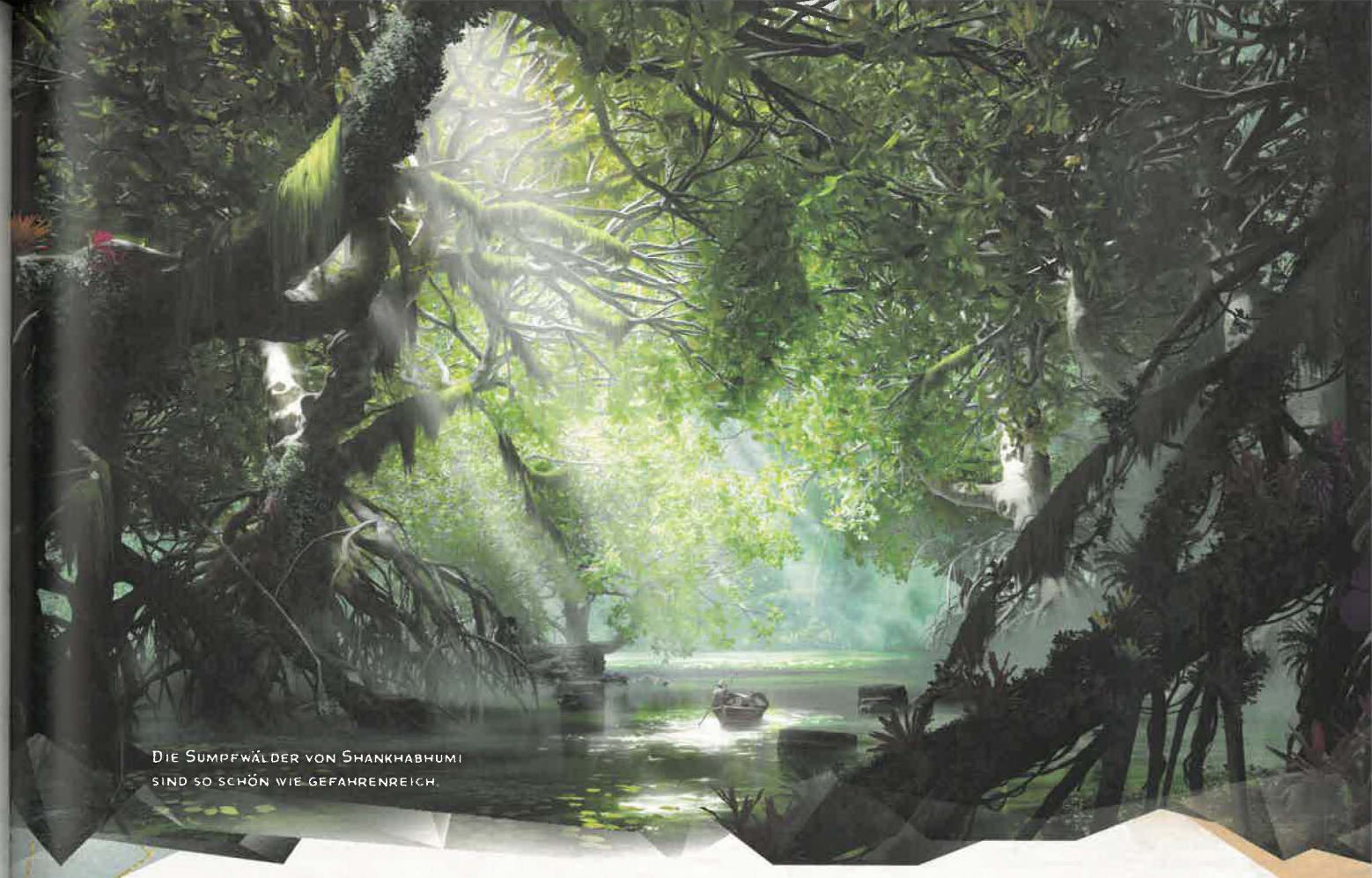
> In den Sumpfgeruch mischt sich unverwechselbarer Verwesungsgestank. Mitten im Fluss stehen Bäume mit hängenden Ästen, die wie Hunderte grauer Hände wirken, die Blätter wie lange, ledrige Finger.

Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte oder Naturkunde) bestehen, erkennen die notorischen Angulbäume der Gegend, die blutrotes Baumharz absondern und nach Aas riechen. Die Bäume sind harmlos, aber Reisende finden es meist verstörend, wie die langen, fingerartigen Blätter über sie streichen, wenn sie sich unter den Bäumen durchbewegen.

Die Reise durch den Wald der Hände dauert drei Stunden. Erwürfle oder wähle nach jeder Reisestunde eine Begegnung aus der Tabelle „Begegnungen im Wald der Hände“.

### Begegnungen im Wald der Hände

| W4 | Begegnung |
|---|---|
| 1 | Drei Klumpen belebten Angulbaumharzes (Spielwerte von **schwarzen Blobs**) greifen aus dem Wasser an. |
| 2 | Zwischen den Bäumen erscheinen geisterhafte Boote. Dukha oder ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß, dass diese Phantome Reisende sind und der Untergang Manivarshas auch ihrer war. Die Geister sind gruselig, aber harmlos. |



Die Sumpfwälder von Shankhabhumi sind so schön wie gefahrenreich.

| W4 | Begegnung |
|---|---|
| 3 | Nebel kommt auf und verschleiert den Wald leicht. Aus diesem erscheinen zwei **Irrlichter** und versuchen, die Charaktere auf den Pfad einer feindlich gesinnten **Hydra** zu führen. |
| 4 | Ein **fomorianischer** Einsiedler hält das Boot auf. Er verlangt, dass die Charaktere ihm etwas zu Essen machen, sonst will er sie aufessen. Er mag nur widerliches Essen. |

## Herz des Waldes

Wenn die Charaktere sich weiter durch den Wald der Hände wagen, gelangen sie schließlich zum Herz des Waldes. Der Bereich ist auf Karte 9.1 dargestellt. Lies die folgende Beschreibung, wenn die Charaktere dort eintreffen:

> Mehrere träge Wasserarme treffen sich bei einer von Moos und Steintrümmern bedeckten Insel. Obenauf steht der faulige Stumpf eines gigantischen Baums. Auf dem Stumpf liegt reglos Amanisha Manivarshi.

Das Wasser in diesem Bereich ist drei Meter tief (Details zum Schwimmen im *Spielerhandbuch*). Die Insel erhebt sich am Nord- und am Südende sacht aus dem Wasser. An der Ost- und der Westseite ragt sie jedoch mit Steilufern aus dem Fluss. Charaktere, die einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken, dass die Steine der Insel wie ein uraltes Gebäude aussehen.

Amanisha (menschliche **Spionin**, neutral gut) ist bewusstlos. Sie hat derzeit keine Waffen und nur 5 Trefferpunkte. Magische Heilung oder ein erfolgreicher SG-20-Weisheitswurf (Heilkunde) bringt sie wieder zu sich. Charaktere, die nach ihrer Trophäe der Proben von Shankha – dem Rivierenshankha – suchen, finden sie nicht.

### Amanisha Manivarshi

Amanisha Manivarshi ist eine versierte Tänzerin und die aktuelle Gewinnerin der Proben von Shankha. Ihre Freunde und Bewunderer nennen die charmante junge Frau Nisha. Nach dem Untergang Manivarshas ließen ihre Ahnen sich in Tippurika nieder. Nisha trägt den Nachnamen „Manivarshi" zu Ehren ihrer Familie und ihrer Herkunft.

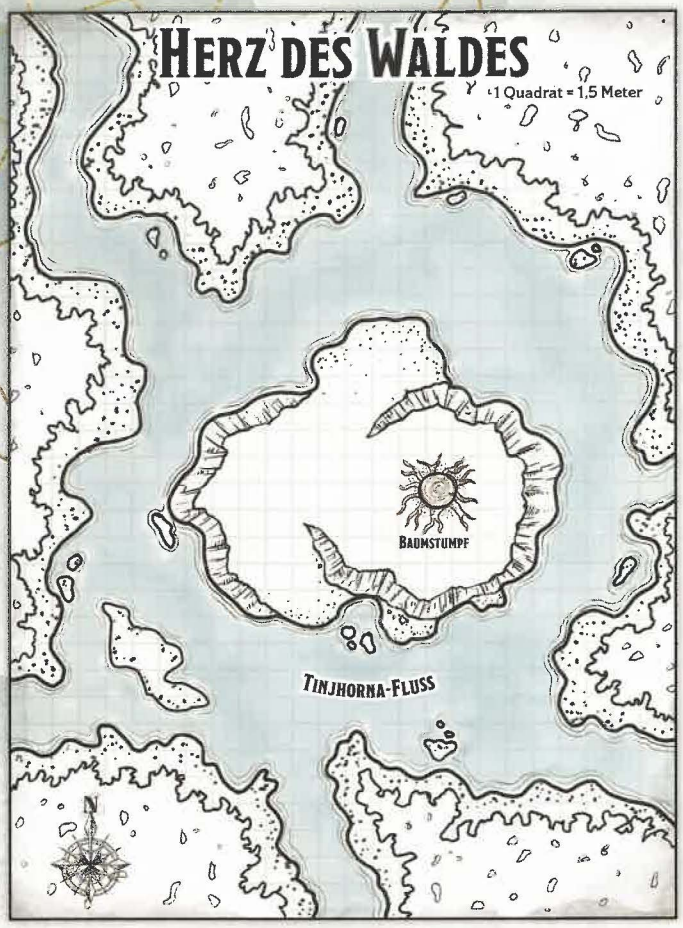
***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Viele sehen meinen Fokus und halten mich für unnahbar. Aber ich freue mich über neue Freunde."

***Ideal:*** „Ich werde meine Geburtsstadt und die Nachfahren aus Manivarsha stolz machen, indem ich ihnen das Rivierenshankha bringe."

***Bindung:*** „Die Leute der Diaspora aus Manivarsha hängen zu sehr an ihren Erinnerungen fest. Ich werde ihnen etwas Neues bringen, das sie feiern können."

***Makel:*** „Ich bin sowohl ein Kind Tippurikas als auch ein Nachkomme Manivarshas. Wenn man mich gegen sich aufbringen will, muss man von mir verlangen, mich zwischen beiden zu entscheiden."

ADVENTO




Karte 9.1: Herz des Waldes

### Gefangene der Vergangenheit

Nisha ist beim Erwachen verwirrt und desorientiert. Sie beruhigt sich, wenn die Charaktere versichern, dass sie gekommen sind, um zu helfen. Nisha teilt ihnen Folgendes mit:

- Die Welle, die auf Sagorpur geprallt ist, hat Nisha und das Rivierenshankha bis hierhin mit sich gerissen.
- Hier wurde Nisha von einer monströsen Frau angegriffen, aus deren grauer Haut blutrote Flüssigkeit wie aus den Angulbäumen des Waldes quoll. Die Unholdin schnappte sich das Rivierenshankha und erklärte, es gehöre ihr.
- Die Unholdin behauptete, dass dieser Ort die Grenze zu den Ruinen Manivarshas darstelle.
- Die Unholdin sagte, dass Nisha für den Rest ihrer Tage hier gefangen sein werde, wenn sie sich Manivarshi nenne.

## Jijibishas Rache

Im Wald in der Nähe lauert Jijibisha Manivarshi, eine böse Seele aus der Vergangenheit dieses Landes. Vor langer Zeit hat sie einen Pakt mit üblen außerweltlichen Kräften geschlossen, der ihr ein verlängertes Leben und dämonische Kräfte verlieh, jedoch schließlich zum Untergang Manivarshas führte. Sie steckt hinter Amanishas Verschwinden und will ihre Gefangene keinesfalls entkommen lassen.

Ehe die Abenteurergruppe das Gespräch mit Amanisha beenden kann, wirkt Jijibisha den Zauber *Feuerwand*, um so viele Charaktere wie möglich vom Boot zu trennen. Lies die folgende Beschreibung:

> Eine Frau tritt am Südende der Insel aus dem Sumpf. Sie hat den Teint einer Wasserleiche und trägt uralte Lumpen.
>
> „Willkommen, Fremde! Ich bin Jijibisha Manivarshi – gewiss habt Ihr schon von mir gehört. Ich weiß, Ihr seid gekommen, um meine Trophäe zu stehlen", ruft sie und hält das Rivierenshankha hoch. „Aber ich bin die letzte Trägerin des Rivierenshankhas aus Manivarsha – nicht diese Hochstaplerin. Es hat mich alles gekostet, aber mein Sieg ist ewig!"

Jijibisha Manivarshi nutzt die Spielwerte eines **Ultrolothen**, kann aber nur den Zauber *Feuerwand* sowie die beliebig oft zu wirkenden Zauber ihres Merkmals Innewohnende Zauberei wirken. Trotz ihrer dämonischen Kräfte sieht sie wie eine uralte, verwitterte Menschenfrau aus.

Wenn Jijibisha ausgeredet hat, greift sie an. Sie setzt ihren Hypnotischen Blick ein, um Dukha und Amanisha gegen die Charaktere zu wenden. Während sie kämpft, verhöhnt Jijibisha die Charaktere und behauptet, die letzte Siegerin aus Manivarsha und die einzige Manivarshi zu sein, die das Rivierenshankha rechtmäßig beanspruchen kann. Wenn Jijibisha das Rivierenshankha genommen wird, ist sie bei Attributswürfen und Angriffswürfen im Nachteil, bis sie es wieder hat. Sie kämpft auf Leben und Tod.

Charaktere, die einen SG-20-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, haben von Jijibisha Manivarshi gehört und können bestätigen, dass sie im Jahr von Manivarshas Untergang die Favoritin der Proben von Shankha war.

## Adirohits Vergeltung

Wenn Jijibisha Manivarshi besiegt ist, breitet sich einen Augenblick lang Stille aus. Dann erklingt eine Stimme aus dem Baumstumpf im Herz des Waldes.

> „Ihr da draußen!", ruft eine Stimme, die von unter dem Baumstumpf zu kommen scheint. „Ist die schreckliche Frau gebannt? Ist sie endlich weg? Bringt die Dinge wieder in Ordnung. Befreit mich!"

Wenn die Charaktere der Stimme antworten, teilt sie ihnen Folgendes mit:

- Die Stimme gibt sich als Adirohit zu erkennen, Riviere des verlorenen Flusses Adirohit, der einst die große Stadt Manivarsha nährte.
- Adirohit war Jahrhunderte lang unter einer mächtigen Mangrove gefangen, die einst einen Tempel zu seinen Ehren schmückte. Hier sitzt er seit den Proben von Shankha vor der Zerstörung Manivarshas.
- Jijibisha hat ihn mit ihrer dämonischen Macht festgesetzt und gezwungen, die Überflutung Sagorpurs herbeizuführen.
- Jetzt, da Jijibisha fort ist, kann der Riviere befreit werden, indem der Baumstumpf mit einem gesegneten Shankha berührt wird.

SEAN MACDONALD

Dazu kann entweder das Rivierenshankha oder das magische Shankha verwendet werden, das Plabon den Charakteren geschenkt hat. Amanisha drängt die Charaktere jedoch zu gründlicher Überlegung.

Durch Rollenspiel oder einen bestandenen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) kann ein Charakter Adirohit dazu bewegen, die folgenden Details zu enthüllen:

- Vor langer Zeit schloss Jijibisha Manivarshi einen Pakt mit einem bösen Gott, der ihr die Kräfte eines Unholds verlieh. Mit diesen konnte sie die Proben von Shankha gewinnen.
- Adirohit war erbost, dass ein Mensch die heilige Probe entweiht hatte, und entfesselte eine Flut, um zur Strafe die ganze Stadt im Sumpf versinken zu lassen.
- Jijibisha Manivarshi überlebte jedoch und erklärte sich zur Gewinnerin der Proben.
- Mit ihren finsteren Kräften kerkerte Jijibisha Adirohit in seinem zerstörten Tempel ein.
- Jijibisha ergötzte sich daran, die letzte Manivarshi zu sein, die je die Proben von Shankha gewonnen hat – bis zu Amanishas Sieg.

Adirohit war zwar jetzt ein Gefangener und wurde von Jijibisha manipuliert, doch das war er nicht, als er Manivarsha versenkte.

Die Charaktere entscheiden, ob sie Adirohit befreien oder nicht. Amanisha hat gemischte Gefühle: Adirohit ist eine Verbindung mit ihren Ahnen und könnte einen Teil dessen wiederherstellen, was verloren ist. Andererseits ist er jenes aufbrausende Wesen, das den Untergang ihrer Ahnen herbeigeführt hat. Sie widersetzt sich keiner Entscheidung der Charaktere.

### Adirohits Schicksal

Wenn die Charaktere Adirohit befreien, erhebt er sich mit einem Schwall Flusswasser aus dem Baumstumpf. Er ist ein arroganter **Riviere** (chaotisch neutral, siehe Ende dieses Abenteuers), der als muskulöser Mann mittleren Alters mit weißem Haar und blauer Haut erscheint. Er bedankt sich bei den Charakteren für ihre Dienste und belohnt sie mit Schätzen (siehe folgender Abschnitt).

Adirohit bereut seine Taten nicht, auch wenn Amanisha oder andere ihn auffordern, das Schicksal von Manivarsha zu erklären. Er ist zuversichtlich, dass er seinen Fluss regenerieren kann und bald genügend Menschen eine neue, noch größere Stadt an seinen Ufern errichten. Adirohit lädt die Charaktere ein, hier unter seinem Schutz zu rasten und ihm zu erzählen, wie die Welt heute aussieht. Amanisha hat daran kein Interesse – was Adirohit Manivarsha angetan hat, macht sie zornig. Du kannst die Spannungen zwischen Amanisha und Adirohit rollenspielerisch darstellen, oder die Charaktere nach deinem Ermessen zu ermutigen, Partei zu ergreifen.

Der Riviere gestattet den Charaktere zu gehen, wann immer sie wollen, besteht aber darauf, sie zuvor noch für seine Befreiung zu belohnen.

### Schätze

Mit seiner Magie bringt Adirohit die folgenden Schätze aus einem Geysir hervor, welcher sich aus den Ruinen unter der Insel erhebt, und gibt sie den Charakteren:

- Einen faustgroßen Saphir, 6.000 GM wert
- Einen *Elementaren Edelstein* in Smaragdform, mit dem ein Wasserelementar beschworen werden kann, der wie Adirohit aussieht
- Eine fein geschnitzte Jadefigur, die eine noch muskulösere Version von Adirohit darstellt, 500 GM wert
- Eine wasserdichte Tasche mit einer Länge feinster Seidenbastra, mit Perlen bestickt und 250 GM wert

## Abschluss

Die Reise den Tinjhorna zurück verläuft ereignislos. Der Riviere Tinjhorna ist begeistert, als er von den Erlebnissen der Charaktere erfährt, und dankt ihnen für ihre Nachforschungen. Wenn die Charaktere mit Amanisha und dem Rivierenshankha in Sagorpur eintreffen, werden sie als Helden empfangen und erhalten die von Plabon und den anderen Jurymitgliedern versprochenen Belohnungen. Je nach Adirohits Schicksal muss sich noch herausstellen, ob der Riviere seinen Fluss wiederherstellen kann oder ob dieser für immer verloren ist.

## Ortslexikon: Shankhabhumi

Shankhabhumi ist eine dynamische Flutebene, von ihren zahlreichen Flüssen definiert, von Bergen umgeben und von zahlreichen Wasserwegen durchzogen. Das Land ist überwiegend mit Mangrovenwäldern voller unbekannter Gefahren bedeckt. Nur die drei Stadtstaaten erheben sich stolz auf breiten und wundersam trockenen Inseln. Diese Inseln, auf denen die Städte Ashwadhatu, Sagorpur und Tippurika stehen, wurden den Leuten jeweils von einem Rivieren geschenkt. Im Herzen jeder Stadt steht ein Tempel für den jeweiligen Rivieren und Schutzherrn der Stadt. Die vierte Stadt Manivarsha wurde vor fünfhundert Jahren bei einer Katastrophe zerstört.

Jede Stadt ist in konzentrischen Kreisen um ihren Rivierentempel herum aufgebaut. Im innersten Kreis befinden sich das Senatshaus, der größte Markt und die Akademie, außerdem die Häuser reicher Bürger. Weiter außen liegen die bescheideneren Wohn- und Handelsviertel. Die Stadtränder sind Reisfeldern vorbehalten, die sich bis zu den Sümpfen erstrecken. Der Himmel über Shankhabhumi ist stets mit Regenwolken verhangen, und auch gepflegte Gebäude tragen eine feine Moosschicht.

Um eine Hochphase in Shankhabhumi zu erleben, muss man während der Proben von Shankha zu Besuch kommen, die alle zwölf Jahre in einer der drei Städte veranstaltet werden. Diese sind ein zwölftägiges Spektakel der Akrobatik und der Stärke. Die Teilnehmer treten für die verschiedenen Städte an, Tausende von Zuschauern fiebern mit. Die Proben sind aber nicht nur ein Wettstreit. Sie repräsentieren die Ursprungsgeschichte des Landes und den endlos erneuerten Pakt zwischen Einwohnern und Rivieren, denen das Land gehört.

## Merkmale

Wer Shankhabhumi kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Die Region ist für ihre isolierten Stadtstaaten bekannt, die von verworrenen Sümpfen umgeben sind, und für die launischen Flussgeister, welche die Wasserwege beherrschen.

**Einwohner:** Die Städte werden von Menschen, Halblingen, Elfen und Zwergen bewohnt. Die Hautfarben in Shankhabhumi weisen alle Braunschattierungen auf. Die Leute haben alle dunkles Haar, manches gewellt, anderes kraus.

**Sprachen:** Die Leute in Shankhabhumi sprechen neben der Gemeinsprache Shankhi, die regionale Sprache.

## Besondere Orte

Shankhabhumi ist von Hunderten Flüssen durchzogen, die die Verkehrsadern zwischen den drei großen Städten darstellen.

### Ashwadhatu

Der Fluss Mehul kommt aus dem Hochland von Nirjhar, durchfließt Ashwadhatu und mündet in der Dishahara-Bucht. Ashwadhatu ist die Stadt mit der größten trockenen Landfläche und Heimat von stolzen, traditionsliebenden Bauern, Minenarbeitern und Bootsbauern. Neuerdings bilden auch Metallarbeiter und Erfinder eigene Branchen, wobei manche Bürger sie als Exzentriker abtun, die so neumodischen wie überflüssigen Schnickschnack herstellen.

### Sagorpur

Sagorpur ist die größte Stadt von Shankhabhumi, seit Manivarsha vor fünf Jahrhunderten unterging. Die Stadt liegt dort, wo der Fluss Iravati in die Dishahara-Bucht mündet, und lebt hauptsächlich vom Seehandel. Auf den Märkten lassen sich die vielfältigsten Waren erstehen, und seefahrende Fremde sowie Landreisende aus Tippurika und Ashwadhatu mischen sich in den zahlreichen Gasthäusern, Theatern, Spielhöllen und Restaurants unter die Einheimischen.

### Tippurika

Die Stadt Tippurika erhebt sich, wo der Fluss Joltara aus dem Adhameru-Gebirge in ein tiefes Tal fließt und dabei wilde Stromschnellen bildet. Die Bürger, überwiegend Zwerge und Halblinge, sind versierte Kletterer, die mit abenteuerlichen Hängebrücken zurechtkommen, den Joltara befischen und die unzugänglichen Höhlen des Gebirges erkunden. Die Stadt ist bekannt für ihre Gebirgserzeugnisse – vor allem Tee und Holz. Fremde fragen sich, ob die Tapferkeit oder die Sturheit der Einwohner überwiegt.

## Das Leben in Shankhabhumi

Die Leute von Shankhabhumi werden von Fremden oft zusammenfassend als Flussländler bezeichnet, nennen sich selbst jedoch Sagorpuri, Ashwadhatui oder Tippuri und behaupten, wenig miteinander gemeinsam zu haben. Das stimmt nicht ganz. Die Leute von Shankhabhumi haben gemeinsame Eigenschaften und Erfahrungen.

### Kleidung und Ausstattung

Die Leute von Shankhabhumi tragen gerne Gewänder aus Baumwolle oder Seide, die Bastras heißen und auf verschiedene Arten um den Körper geschlungen werden. Manche Bastras sind üppige, voluminöse Gewänder von Adligen, andere jene seilartigen Schurze der Proben von Shankha, wieder andere die praktischen Arbeitsgewänder von Flussfahrern oder Bergleuten.

Welliges oder lockiges, meist langes Haar ist in dieser Region verbreitet. Oft wird es mit Kokosöl zum Glänzen gebracht und entweder offen oder in dicken Flechten getragen. Man schmückt sich gerne mit Armreifen und Haarspangen aus Schneckenhäusern sowie mit Körperbemalungen aus weißem Lehm. Schmuck aus Gold und Edelsteinen war die Spezialität der untergegangenen Stadt Manivarsha und erfreut sich bei den reichen Bürgern ungebrochener Beliebtheit. Oft sind es Nachfahren der Künstler Manivarshas, die den Schmuck in der Manivarshi-Diaspora anfertigen.

### Manivarshi-Diaspora

Der Stadtstaat Manivarsha wurde vor fünfhundert Jahren unter Umständen zerstört, die nie ganz geklärt wurden. Am letzten Tag der Proben von Shankha verschwand die gesamte Stadt mit Mann und Maus. Die wenigen Überlebenden hatten sich außerhalb der Stadt aufgehalten, als eine gigantische Welle auf dem Fluss Adirohit das Ende brachte. Wer immer nun nach Manivarsha suchte, fand nichts als immerwährende Sümpfe. Wer zum Zeitpunkt des Unglücks anderswo war, hatte keine Heimat mehr. Diese Überlebenden und ihre Nachfahren wurden samt Manivarshas Traditionen des Edelsteinschneidens und Juwelenherstellens Teil der anderen Städte. Ihre Werke sind im ganzen Land berühmt, und viele Stücke sind atemberaubend teuer.

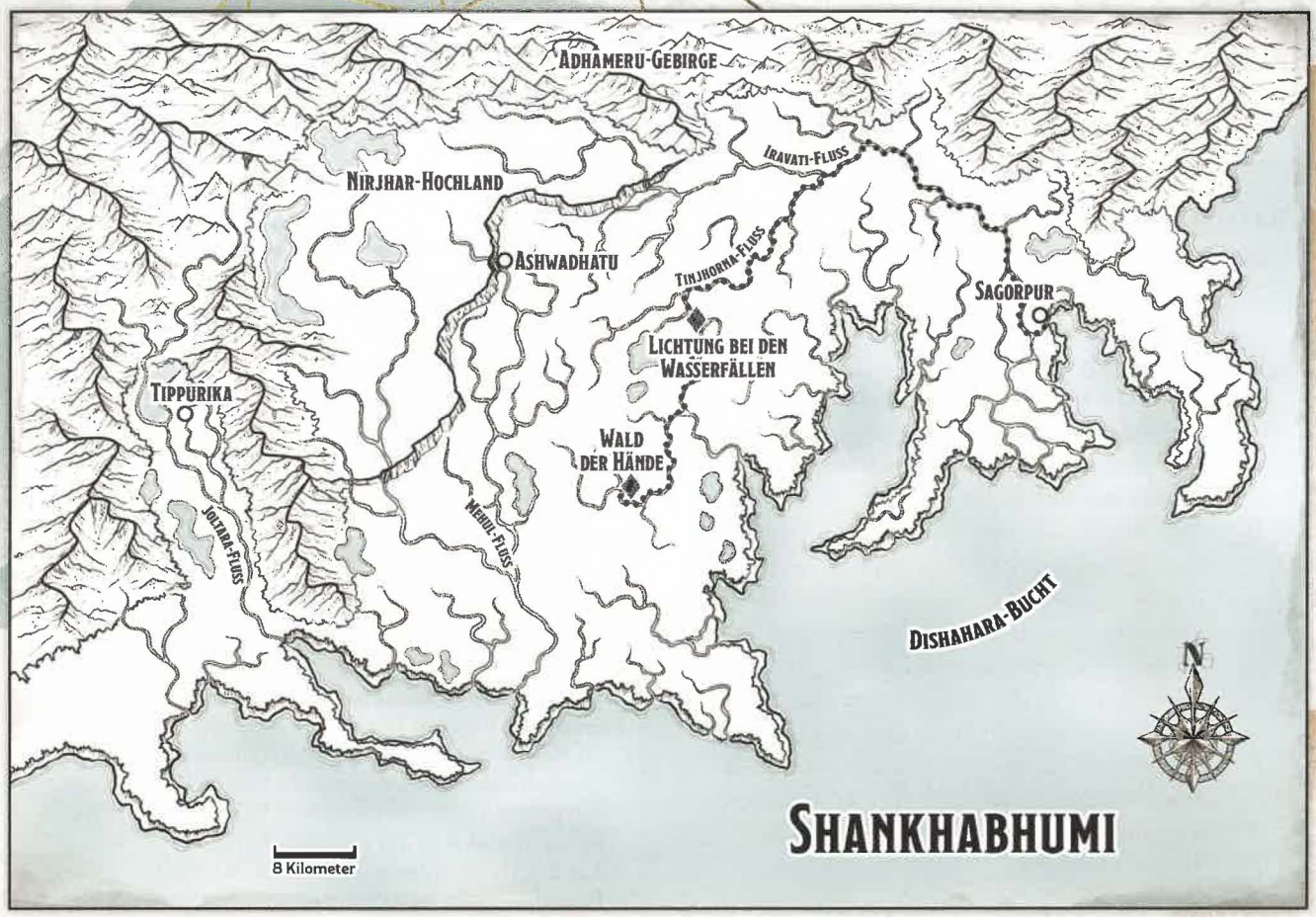
### Macht und Politik

Von ihren kulturellen Rivalitäten abgesehen geraten Sagorpur, Tippurika und Ashwadhatu nur selten miteinander in Konflikt, da sie mit den Kapriolen der Rivieren schon genug zu tun haben. Der Schatten der verlorenen Stadt Manivarsha liegt auf den anderen Städten und erinnert daran, dass das Leben in Shankhabhumi rasch fortgespült werden kann.

In jeder Stadt ist die Macht auf drei Fraktionen verteilt – auf fünfzehn Senatoren, die offiziell regieren, auf ein Netzwerk von Flussnavigatoren, Majhis genannt, sowie auf die Sieger der Proben von Shankha, die berühmte Artisten, Helden oder selbst Senatoren geworden sind.

### Reichtum der Flüsse

Zu jeder Mahlzeit in Shankhabhumi gehört Fisch, wobei jede Stadt von sich behauptet, ihre Art der Zubereitung wäre die beste. Tatsächlich gehört bei den Proben von Shankha auch das Kochen zu den Disziplinen. Das Fisch-Curry von Sagorpur duftet nach Gewürzen aus fremden Ländern, in Ashwadhatu wird der Fisch mit lokalem Gemüse zubereitet, und Tippurika wird der Fisch aus den Gebirgsflüssen in Tee fermentiert.




Karte 9.2: Shankhabhumi

## Zeichen des Shankha

Das Haus der Meeresschnecke, in der Region als Shankha bekannt, ist das namensgebende Symbol Shankhabhumis. Das große Rivierenshankha ist die legendäre Trophäe, die bei den Proben von Shankha verliehen und dann im Rivierentempel der Stadt des Siegers bewahrt wird, bis diese Stadt die nächsten Proben ausrichtet. Kleinere Shankhas sind selten und kostbar. Oft werden sie von den Betuchteren als Anhänger getragen. Alle Rivierentempel sind mit Shankhamotiven verziert. Auch in den Webstoffen, Körpermalereien und Juwelen finden sie sich wieder, gleichfalls in Kinderspielzeug, Gebäck und weiteren Alltagsobjekten.

## Namen

Die Namen der Leute in Shankhabhumi haben oft viele Silben und variieren je nach Geschlecht. Die meisten Leute tragen einen Nachnamen, der auf dem ihrer Geburtsstadt beruht: „Sagorpuri", „Ashwadhatui" oder „Tippuri". Die Ausnahme bilden die Nachfahren aus Manivarsha, die meist „Manivarshi" heißen, und die Majhis, die den Nachnamen „Bhatiyali" tragen. Es folgen einige Beispiele verbreiteter Namen in Shankhabhumi:

**Weiblich:** Amrapali, Bhanumati, Jamdani, Phullora
**Männlich:** Anuttom, Chakrayudh, Rudrashekhar, Udayaditya
**Geschlechtsneutral:** Kheya, Kobi, Palki, Ulka

## Legenden von Shankhabhumi

Die Ahnen der Leute von Shankhabhumi kamen vor über tausend Jahren aus anderen Ländern. Sie fanden Sumpfwälder voller Monster und anderen Gefahren vor – das Land war von einigen Hundert Rivieren geformt worden, denen die Neuankömmlinge und ihr Schicksal gleichgültig waren. Dann tötete die Elfe und Anführerin Kubjhatika eine Riesenschnecke, die ihre Leute angegriffen hatte. Nach dem Kampf schnitzte sie die Geschichte von ihrem Sieg und der Reise ihrer Leute auf ein wunderschönes Schneckenhaus mit roten Rändern. Dieses Schneckenhaus war das Rivierenshankha. Kubjhatika bot es den Rivieren als Tribut und erflehte ihren Schutz in der unwirtlichen Umgebung.

Die vier größten Rivieren – Adirohit, Iravati, Mehul und Joltara – wollten das Rivierenshankha jeweils für sich haben. Kubjhatika schlug die Proben von Shankha vor, um dafür zu sorgen, dass das Shanka gerecht zirkuliert. Aber die Leute konnten im kargen Land kaum überleben und waren nicht imstande, ein so spektakuläres Ereignis zu veranstalten. Also überredete Kubjhatika die Rivieren, jeweils einen Ort für eine große Stadt zu erschaffen. So schufen die Rivieren die stabilen Inseln, auf denen dann Manivarsha, Sagorpur, Ashwadhatu und Tippurika errichtet wurden, und die Geschichte dieser Stadtstaaten begann.

SEAN MACDONALD

## Abenteuer in Shankhabhumi

In der Tabelle „Abenteuer in Shankhabhumi" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Shankhabhumi

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Eine Gruppe von **Kultisten** hoch im Gebirge von Adhameru betet einen **Geisternaga** an und will den Rivieren Joltara vergiften. |
| 2 | Ein Händler aus Sagorpur hat einen **Mariden** in ein Shankha gebannt und will mit dessen Kräften eine neue Stadt errichten – was zu Konflikten mit den Rivieren der vorhandenen Stadtstaaten führen kann. |
| 3 | Eine Einsiedlerin bittet um Hilfe, als ein neu geborener **Riviere** (Details siehe Ende dieses Abenteuers) in einem Wasserlauf bei ihrer Wohnstatt erscheint. Sie fürchtet, dass der aggressive Riviere eines nahen Flusses den jungen Geist als Rivalen betrachten und versuchen könnte, ihn aus dem Weg zu räumen. |
| 4 | Das Ackerland eines der Stadtstaaten wird über Nacht von dichten Mangroven überwuchert. Wird die Magie, die sie hervorgebracht hat, nicht identifiziert und gebannt, gehen riesige Flächen fruchtbaren Ackerbodens verloren. |

## Charaktere aus Shankhabhumi

Wenn die Spieler Charaktere aus Shankhabhumi erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Aus welcher Stadt stammst du?** Bist du im kosmopolitischen Sagorpur, im traditionalistischen Ashwadhatu oder im zähen Tippurika aufgewachsen?

**Freust du dich auf die nächsten Proben von Shankha?** Gehören die Proben für dich zum besten Teil des Lebens in Shankhabhumi, oder bedeuten sie nur eine lautstarke Belästigung, die alle zwölf Jahre ins Haus steht? Hast du an den letzten Proben teilgenommen?

**Bist du schon mal einem Rivieren begegnet?** Hat der unberechenbare Geist dir in irgendeiner Art Schaden zugefügt oder dich gesegnet? Hast du den Rivieren seitdem wiedergesehen? Hast du nun eine tiefere Verbindung zu ihm?

# Riviere

Rivieren sind nicht nur die Wächterwesen der Flüsse, sondern auch deren Verkörperungen. Diese Naturgeister nehmen Form an, um ihre Flüsse zu beschützen und mit denen zu interagieren, die sie bereisen. Von der Taille aufwärts haben sie die Farbe des Gewässers, das sie beschützen. Ansonsten sehen sie aus wie Menschen. Von der Taille abwärts können sie entweder Menschenbeine oder wirbelnde Wasserströme manifestieren. Die Persönlichkeit der Rivieren entspricht dem jeweiligen Fluss – manche sind lethargisch, andere wild und rücksichtslos.

## Horte von Rivieren

Manche Rivieren werden bis zur Anbetung verehrt. Ihre Abbilder werden als Statuen in Tempeln aufgerichtet, und Kleriker fungieren als Mittler zwischen den Flussgeistern und den Leuten, die sie verehren. Oft werden solche Tempel zur Heimstatt des Rivieren selbst und dienen ihnen als Hort. Doch auch andere Stellen der Machtkonzentration am Flusslauf eignen sich als Rivierenhorte – beispielsweise die Flussquelle oder ein großer Wasserfall.

Wenn ein Riviere in seinem Hort gestellt wird, beträgt sein Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP).

### Hortaktionen

Mit einer Initiative von 20 (verliert bei Gleichstand) kann der Riviere eine der folgenden Hortaktionen ausführen (dieselbe Hortaktion kann nicht in zwei Runden nacheinander ausgeführt werden).

**Phantomnebel:** Der Riviere erzeugt Nebel um eine Kreatur innerhalb von 36 Metern, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-17-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden und ist bis zum Ende seines nächsten Zugs vom Rivieren verängstigt.

**Raserei des Flusses:** Der Riviere beschwört innerhalb von 36 Metern von sich kurzzeitig sumpfigen Boden in einem quadratischen Bereich von sechs Metern Kantenlänge, den er sehen kann. Dieser Bereich ist schwieriges Gelände, bis die Initiative in der nächsten Runde 20 erreicht. Alle Kreaturen außer dem Rivieren, die den betroffenen Bereich betreten oder ihren Zug darin beginnen, erleiden 7 (2W6) Kälteschaden.

### Regionale Effekte

Regionen, in denen ein Riviere seinen Hort hat, erblühen durch die Magie des Rivieren, was zu mindestens einem der folgenden Effekte führt:

**Geisterführung:** Innerhalb von 9,6 Kilometern um den Hort des Rivieren erscheinen Fußspuren an den Flussufern. Sie führen zu potenziellen Verstecken und sicheren Passagen über den Fluss, aber auch fort von Bereichen, in denen der Riviere keine Störungen wünscht.

**Klarwassersicht:** Das Flusswasser dient als Bewusstseinsträger des Rivieren. Als Aktion kann der Riviere den Zauber *Hellsehen* wirken. Dafür benötigt er keine Zauberkomponenten und kann auf jeden Punkt an dem Fluss zielen, mit welchem er verbunden ist.

**Reichtum des Flusses:** Fauna und Flora des Flusses pflanzen sich rasch fort und gedeihen in Gewässern im Abstand von bis zu 1,6 Kilometern um den Hort des Rivieren besonders gut. Wer hier fischt, bekommt die doppelte Ausbeute.

Wenn der Riviere stirbt, normalisiert sich die Flora und Fauna im Verlauf von 1W10 Tagen, und der Fluss des Rivieren trocknet aus. Alle anderen Effekte enden sofort.

# Riviere

*Große Fee, jede Gesinnung*

**Rüstungsklasse** 14
**Trefferpunkte** 204 (24W10+72)
**Bewegungsrate** 9 m, Schwimmen 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 (+5) | 19 (+4) | 17 (+3) | 12 (+1) | 16 (+3) | 21 (+5) |

**Rettungswürfe** Int +5, Wei +7, Cha +9
**Fertigkeiten** Motiv erkennen +7, Naturkunde +5, Wahrnehmung +7
**Schadensresistenzen** Feuer, Säure
**Sinne** Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 17
**Sprachen** Aqual, Gemeinsprache, Sylvanisch
**Herausforderungsgrad** 12 (8.400 EP) **Übungsbonus** +4

***Amphibisch:*** Der Riviere kann Luft und Wasser atmen.

***Legendäre Resistenz (3-mal täglich):*** Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Riviere den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

## Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Riviere führt zwei Flutschlag-Angriffe aus.

***Flutschlag:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Wuchtschaden plus 10 (3W6) Kälteschaden.

***Zauberwirken:*** Der Riviere wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 17):

Beliebig oft: *Nebelwolke*, *Wasser kontrollieren*
1-mal täglich: *Vollständige Genesung*

## Bonusaktionen

***Wasserstrudelschritt:*** Der Riviere teleportiert sich magisch an eine freie Stelle im Abstand von bis zu neun Metern, den er sehen kann. Start- sowie Zielbereich der Teleportation müssen sich im Wasser oder auf einer Wasserfläche befinden.

## Legendäre Aktionen

Der Riviere kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Riviere am Anfang seines Zugs zurück.

**Wasserstrudel-Ansturm:** Der Riviere setzt seinen Wasserstrudelschritt ein. Sofort nach seiner Teleportation erleidet jede Kreatur innerhalb von 1,5 Metern vom Zielpunkt des Rivieren 5 (1W10) Kälteschaden.

**Tobende Flut (kostet 2 Aktionen):** Der Riviere entfesselt einen Flusswasserstrom in einer neun Meter langen, 1,5 Meter breiten Linie. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Scheitert er, erleidet die Kreatur 11 (2W10) Wuchtschaden und wird umgestoßen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie halb so viel Schaden und wird nicht umgestoßen.



CLAUDIO POZAS

# IM WURZELGEFLECHT

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 10. STUFE

Als ein legendärer Drache, der als ein Bakunawa bekannt ist, eine Siedlung angreift, die seinesgleichen seit Langem verehrt, wenden sich ihre Bewohner an die Charaktere, um herauszufinden, warum er derart wütet. Sie müssen den Bakunawa aufspüren und den Grund für seinen Zorn herausfinden, bevor Drachenjäger die heilige Kreatur töten.

## Hintergrund

Der als Pangil ng Buwan bekannte Bakunawa lebt seit Langem auf der gefährlichen Insel Lambakluha, die dereinst die heiligste Stätte des gesamten Dayawlongon-Archipels war. Seine Behausung liegt vor dem großen Baumtempel namens Bathalang Puno, einem gewaltigen und mächtigen heiligen Baum, der vor langer Zeit von Eindringlingen niedergebrannt wurde. In den Jahren nach der Entweihung des Baumes ließen sich böse Geister auf der Insel nieder. Diese elenden Geister sorgten für eine Manifestation von unnatürlichen Wucherungen: Geisterbeulen, die das Land und seine Kreaturen verdarben. Allmählich breitete sich diese Krankheit bis in Pangil ng Buwans Hort aus. Während der uralte Bakunawa schlief, wurde er von Würgeranken umhüllt und sein innerster Wesenskern über Jahrhunderte hinweg mit Gift getränkt.

Als Pangil ng Buwan vor nicht allzu langer Zeit erwachte, brachte seine so erlangte Verderbtheit ihn dazu, alles zu hassen, was er einst liebte. Nachdem er in ganz Lambakluha gewütet hatte, suchte er seine uralte Geistergefährtin Lungtian. Doch das einstige Gefühle der Kameradschaft ist in Wut umgeschlagen und er richtet bei seiner Suche gewaltige Zerstörung an.

## Leitfaden zur Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Dayawlongon" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Dayawlongon

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Bakunawa | Ba-kuh-NA-wah |
| Bathalang Puno | Ba-THA-lang PUH-no |
| Binukot | BIH-nu-kot |
| Dayawlongon | Dai-JOH-long-on |
| Kalapang | Ka-la-PANG |
| Lambakluha | Lam-bak-LUH-ha |
| Lungtian | Luhng-TIH-an |
| Nimuel | Nih-muh-EL |
| Ninuno | Nih-NUH-noh |
| Pangil ng Buwan | Pahng-IL nang BWAN |
| Paolo | PAO-loh |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Dieses Abenteuer und die Inseln des Dayawlongon-Archipels können in jeder Kampagnenwelt erscheinen. Im Folgenden findest du Vorschläge, um das Abenteuer in eine größere Welt einzufügen:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen direkt in Dayawlongon nahe der Stadt Kalapang ein. Im Verlauf dieses Abenteuer werden nur zwei der örtlichen Inseln besucht, doch der Abschnitt „Ortslexikon: Dayawlongon" bietet Anknüpfungspunkte zu weiteren Abenteuern, die eine Gruppe in der Region erleben könnte.

**In Eberron:** Die Ostküste von Sarlona oder die Meere um Aerenal könnten dem Dayawlongon-Archipel eine Heimat bieten – oder die Inseln könnten Teil einer neuen Kette sein, die für deine anderen Abenteuer geeignet ist.

**In den Vergessenen Reichen:** Die Schauplätze dieses Abenteuers könnten auf verschiedenen Inseln im Schwertmeer liegen – wie etwa auf denen vor der Küste von Tethyr. Der Dayawlongon-Archipel könnte auch im Meer der Gefallenen Sterne, im Leuchtenden Meer oder anderswo verortet sein.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Der Ruf der Geschichtenerzählerin:** Durch einen gemeinsamen Kontakt erhalten die Charaktere die Bitte, nach Kalapang zu kommen. Dieser Hilferuf stammt von einer Binukot – einem Mitglied der regionalen Barden von Dayawlongon, die die örtlichen Geschichten bewahren. Nimuel, eben jene Schaustellerin, sucht die Hilfe erfahrener Abenteurer für eine heikle Mission mit einer stattlichen Belohnung.

**Monsterjagd:** Die Charaktere hören Gerüchte über ein Monster, das auf dem Dayawlongon-Archipel wütet. Doch kurz nach ihrer Ankunft in der Region erfahren sie, dass die Binukot Nimuel mit ihnen sprechen möchte, da nicht alles so ist, wie es scheint.



Die Geschichtenerzählerin Nimuel offenbart das Chaos, das ein wütender Bakunawa stiftete.

**Seltene Sichtung:** Ein Gelehrter, der mit den Charakteren befreundet ist, hat gehört, dass ein Bakunawa, eine außergewöhnlich seltene Drachenart, auf dem Dayawlongon-Archipel aufgetaucht ist. Er fleht die Charaktere an, eine Schuppe der Kreatur zu beschaffen. Als Ausgangspunkt für ihre Quest verweist der Gelehrte sie auf eine örtliche Expertin in der Stadt Kalapang: Nimuel.

## Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt, wenn sich die Charaktere der Stadt Kalapang nähern. Dort werden sie Zeugen einer Katastrophe. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei, um die Szene zu beschreiben:

> Die Reise nach Kalapang verlief ereignislos. Immer wieder zogen andere Reisende und Händlerwagen an euch vorbei. Bald taucht in der Ferne die fahle, rankenüberwucherte Mauer auf, die die Stadt umgibt.
>
> Plötzlich zuckt aus heiterem Himmel ein Blitz herab, auf den ein ohrenbetäubendes Kreischen folgt. Über der Stadt kreist eine mächtige Drachengestalt – eine schillernde Kreatur, die in Blitze gehüllt ist und über mehrere Flügelpaare verfügt. Als Rauch von Kalapang aufzusteigen beginnt, stößt die Kreatur auf die Stadt herab.

Die Charaktere sind noch immer 1,6 Kilometer von Kalapang entfernt, als Pangil ng Buwan angreift – ein Bakunawa (siehe das Ende dieses Abenteuers). Die Attacke erfolgt schnell: Die Kreatur bombardiert die Stadt, verschwindet für einen Wimpernschlag zwischen den Gebäuden und fliegt dann nach Nordwesten davon. Ganz gleich, welche Methoden die Charaktere anwenden, um nach Kalapang zu kommen: Der Bakunawa ist bereits verschwunden, sobald sie die Stadt erreichen.

Als die Charaktere sich Kalapang nähern, sehen sie Leute, die Wasser holen, um Feuer zu löschen, während andere sich um die Verwundeten und Verängstigten kümmern. Ein Charakter, der nachfragt, was geschehen ist, erfährt Folgendes:

- Ein Bakunawa kam aus dem Nichts und griff die Stadt an. Sein Blitzodem und sein kurzes Wüten sorgten für Schrecken, Feuer und Verwüstung.
- Ein Bakunawa gehört zu einer Drachenart, die angeblich Macht über die Meere und den Himmel haben soll.
- Dayawlongon wurde einst von gigantischen Bakunawa beschützt, doch diese sind vor langer Zeit verschwunden. Ihre kleineren Nachkommen sind selten.
- Bakunawa sind in der Region heilig. Trotzdem gehen Drachenjäger jedem Gerücht über sie nach, in der Hoffnung, ihre Körperteile für Gold oder als heilige Reliquien zu verkaufen.

CLAUDIO POZAS

Charaktere, die helfen, erhalten den Dank der Einheimischen, auch wenn Letztere die Lage weitgehend im Griff zu haben scheinen. Die Charaktere dürfen die ummauerte Stadt ungehindert betreten.

## Zerstörung in Kalapang

Sobald die Charaktere sie betreten, lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Die Straßen von Kalapang sind voller umhereilender Einheimischer, von denen einige versuchen, schwelende Dächer zu löschen, während andere sich um Verwundete oder weinende Kinder kümmern. In der Nähe ist eine ganze Häuserzeile eingestürzt. Schillernde blaue Schuppen liegen zwischen den Trümmern verstreut.
>
> Eine Frau, die ein blaugrünes Kleid trägt, das mit goldenen Sternbildern bestickt ist, mustert die Zerstörung. Sie winkt in eure Richtung und nähert sich dann. „Ihr kommt zu einer schwierigen Zeit. Genau das hoffte ich zu verhindern", sagt sie und deutet auf die eingestürzten Gebäude. „Ich bin Nimuel. Danke, dass Ihr meinem Ruf gefolgt seid." Die Frau hält inne und sieht sich in dem Chaos um, ehe sie sich erneut an euch wendet. „Folgt mir. Ich kenne einen Ort, an dem wir uns keine Sorgen machen müssen, dass andere mithören – und es gibt jemanden, den Ihr für mich treffen müsst."

Bevor die Charaktere Nimuel begleiten können, bemerkt der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung), dass sich etwas in den Trümmern regt. Ein Charakter, der dem nachgeht, stellt fest, dass jemand unter den Trümmern verschüttet ist. Um die Trümmer wegzuräumen, muss einem Charakter einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) bestehen. Schlägt der Wurf fehl, findet die Gruppe einen der Bewohner des Hauses (einen **Gemeinen**) bewusstlos mit 0 Trefferpunkten vor. Bei einem erfolgreichen Wurf hustet der Bewohner, ist aber weitgehend unverletzt. Ob bei Bewusstsein oder durch Heilung aus seiner Ohnmacht geholt, der Bewohner dankt den Charakteren. Er kann sie zwar nicht belohnen, erzählt aber der ganzen Nachbarschaft nur Gutes über sie – eine Entwicklung, die Nimuel beeindruckt.

## Der Geist und die Geschichtenerzählerin

Nach der Rettung bittet Nimuel die Charaktere, ihr zu einem ruhigen, nahen Innenhof zu folgen, der von einem alten Salingbobog-Baum beschattet wird. Als die Gruppe eintrifft, tritt eine Gestalt aus dem Schatten am Fuß des Baumes. Es ist Lungtian, eine Ninuno und Nimuels Partnerin. Leichte Kleidung aus Blättern und Ranken wächst aus Lungtians Körper, und wenn Lungtian spricht, klingt die Stimme wie raschelnde Blätter. Ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte oder Religion) besteht, weiß, dass Ninuno Geister des Landes sind, ähnlich den Dryaden, die als Vermittler zwischen den Lebenden und den Göttern dienen. Nimuel oder Lungtian erklären dies auf Nachfrage ebenso wie die Einzelheiten aus dem Abschnitt „Das Leben in Dayawlongon" später in diesem Abenteuer.

### Nimuel

Nimuel (neutral gut, menschliche **Magierin**) ist eine Binukot in Kalapang, eine Gelehrte, die Weisheiten, Gesetze, Traditionen, Kultur, Lieder, Poesie, Literatur und vieles mehr aus der Region sammelt und mündlich weitergibt. Obwohl sie jung ist, ist sie derart angesehen, dass viele zu ihr kommen, um sich Rat zu holen oder um ihr eigene Geschichten zum Hüten anzuvertrauen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich will die Götter mit jedem Lied ehren, das ich singe, und mit jedem Wort, das ich spreche."

***Ideal:*** „Die Geschichte unseres Landes ist reich an Wundern und Fehltritten. Indem ich diese Wahrheiten teile, kann ich helfen, eine bessere Zukunft zu schaffen."

***Bindung:*** „Meine Verbindung zu Lungtian ist etwas Besonderes und bringt mich dem Göttlichen näher."

***Makel:*** „Ich würde niemals den Willen der Götter oder ihrer Diener infrage stellen."

### Lungtian

Die Ninuno Lungtian (chaotisch gut, **Dryade**) war einst ein Mensch und eine der ersten Binukot von Kalapang. In diesem früheren Leben kämpfte sie an der Seite von Pangil ng Buwan, um das Land vor Eindringlingen zu verteidigen, und schloss eine tiefe Freundschaft mit dem Bakunawa. Als Lungtian starb, brachten die Götter ihren Geist als dryadenähnliche Ninuno zurück.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich bin dem ergeben, der das Land und seine Bewohner schützt."

***Ideal:*** „Das Land und seine Gebräuche müssen verteidigt werden, vor allem aber auch jene uralten Wesen wie die Bakunawa, die alles erschufen, was heute existiert."

***Bindung:*** „Durch meine Liebe zu Nimuel fühle ich mich wie mein altes Ich."

***Makel:*** „Ich vergleiche alle Sterblichen, die ich treffe, mit den Helden, die ich mein ganzes langes Leben kannte."

### Der Zorn des Bakunawa

Nimuel stellt Lungtian vor und erläutert dann, dass ihre Nachricht an die Charaktere der Sorge der Ninuno entsprang. Die beiden teilen ihnen folgende Informationen mit:

- Der Bakunawa, der Kalapang angriff, heißt Pangil ng Buwan und ist einer der Ältesten seiner Art. Vor langer Zeit kämpfte er gegen fremde Invasoren und war den Bewohnern des Landes gegenüber nie feindlich gesinnt.
- Pangil ng Buwan war ein Freund von Lungtian, doch der Bakunawa verschwand vor über zweihundert Jahren.
- Vor ein paar Wochen begann Lungtian, Visionen von einer Verderbnis zu haben: In ihrem Mittelpunkt stand die Insel Lambakluha, einst ein heiliger Ort und nun ein verdorbenes Land. Pangil ng Buwan tauchte in diesen Visionen auf und brachte Lungtian so auf den Gedanken, dass der Bakunawa noch lebt.
- Lungtian und Nimuel bitten die Charaktere, Pangil ng Buwan aufzusuchen, um herauszufinden, was mit ihm geschehen ist, und ihm Frieden zu bringen.
- Nimuel bietet den Charakteren jeweils 600 GM als Belohnung, während Lungtian ihnen einen göttlichen Segen verspricht (siehe „Mal des Ninuno" am Ende des Abenteuers).

Außerdem können Nimuel und Lungtian alle Informationen aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Dayawlongon“ weiter unten in diesem Kapitel teilen. Bevor das Gespräch endet, erwähnt Lungtian noch eine wichtige Sache:

„Während des Angriffs konnte ich Pangil ng Buwan spüren“, flüstert Lungtian. „Doch es lag ein Schatten auf seinem Geist. Etwas Giftiges und Pulsierendes, eine Krankheit, die mir unbekannt ist. Der Bakunawa schien mit sich selbst zu ringen. Ich glaube, deshalb haben wir viele Verletzte, aber keine Toten in den Trümmern gefunden.“

Lungtian wirft einen Blick auf die Straße, die immer noch voller verwundeter und verängstigter Einheimischer ist, und fährt dann fort. „Ich möchte, dass Ihr etwas wisst und versteht: Nach den Ereignissen heute erwarte ich nicht, dass noch viele auf solche Dinge hören können.“

### Eine Mission auf Lambakluha

Stimmen die Charaktere den Bedingungen von Nimuel und Lungtian zu, erzählt Lungtian den Charakteren, dass die Heimat von Pangil ng Buwan einst die Insel Lambakluha war. Ursprünglich wollte das Paar, dass die Charaktere auf die Insel reisen und sowohl die Quelle von Lungtians Visionen als auch nach Hinweisen auf Pangil ng Buwan suchen. Nun ist diese Mission noch dringender: Der Bakunawa muss nicht nur gefunden, sondern auch besänftigt werden.

Eine Seereise nach Lambakluha wäre aufgrund der tobenden Strudel, die die Inseln des Archipels trennen, gefährlich. Die Charaktere können Lambakluha aber im Zuge einer einfachen zweitägigen Reise erreichen, indem sie die Immerdarflammen überqueren, eine der Himmelsbrücken, die die Inseln miteinander verbinden. Diese Himmelsbrücke erstreckt sich von der Insel Malabulak nach Lambakluha, wo Pangil ng Buwan früher in Bathalang Puno, einem gewaltigen heiligen Baum, zu Hause war. Dieser Baum wurde allerdings schon vor langer Zeit getötet. Die Insel ist größtenteils verlassen, doch am Ende der Immerdarflammen befindet sich ein Lager namens Letzte Schritte des Muts. Es handelt sich dabei um einen Unterschlupf für Soldaten und Gelehrte, die versuchen, jene Gefahren abzuwehren, die die Insel heimsuchen.

### Vorbereitungen in Kalapang

Nimuel und Lungtian ermutigen die Charaktere zwar, so schnell wie möglich nach Lambakluha aufzubrechen, doch vorher kann sich die Gruppe in Kalapang ausruhen und bevorraten, falls dies nötig sein sollte. Pangil ng Buwan bedroht die Stadt während dieser Zeit nicht noch einmal.

Charaktere, die die Stadt erkunden, stellen fest, dass ihre Bewohner gastfreundlich, aber abgelenkt sind: Sie befürchten, der Bakunawa könne jeden Moment zurückkehren. Die meisten Geschäfte sind zwar geschlossen, aber die Charaktere können dennoch Läden finden, die alle Gegenstände aus dem *Spielerhandbuch* im Angebot haben. Das hiesige Gasthaus „Wurzel und Rast“ bietet Zimmer für 1 GM pro Nacht an. Im Preis ist normalerweise auch eine warme Mahlzeit enthalten, aber aufgrund der jüngsten Ereignisse bietet die Küche nur eine kalte Mahlzeit aus Mangos und Garnelenpaste an.



Lungtian

## Reise auf der Himmelsbrücke

Die Reise von Kalapang zum Fuß der Immerdarflammen-Himmelsbrücke dauert nur wenige Stunden. Auf den Hauptstraßen geht die Reise schnell voran, und die Nachricht vom Angriff auf Kalapang hat sich unter jenen wenigen Reisenden herumgesprochen, denen die Abenteurergruppe begegnet. Die meisten dieser Personen verlassen Kalapang in dem Glauben, der Bakunawa werde zurückkehren.

Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere sich der Himmelsbrücke nähern:

Eine prächtige Brücke wölbt sich in die Luft und erstreckt sich hoch über die Bäume und das dahinterliegende Meer. Ihr Spann hat keine Stützen, und sie schlängelt sich in Serpentinenkurven bis weit in die Ferne. Die Brücke ist über dreißig Meter breit und wird von Statuen streng anmutender, drakonischer Kreaturen geschmückt.

Die Immerdarflammen sind typisch für die Himmelsbrücken, die die Inseln des Dayawlongon-Archipels miteinander verbinden, auch wenn dieses Exemplar weniger oft benutzt wird als die anderen. Diese legendären Gebäude wurden in ferner Vergangenheit mittels Drachenmagie erschaffen und spielen noch immer eine wichtige Rolle in den örtlichen Legenden.

Charakteren, denen einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) bestehen, kennen die Details über Himmelsbrücken aus dem Abschnitt „Besondere Orte" am Ende dieses Abenteuers. Alle Reisenden, an denen die Charaktere vorbeikommen, erzählen ihnen dies ebenfalls gern.

## Drachenjäger

Als sich die Charaktere dem Fuß der Himmelsbrücke nähern, stoßen sie auf eine Gruppe von fünf Einheimischen mit Pferden, die sich am Straßenrand ausruhen und eine Mahlzeit teilen. Die fünf sind gut bewaffnet und sehen wie Jäger oder Abenteurer aus. Nähern sich die Charaktere offen, winkt der Anführer der Gruppe sie zu sich. Sobald die Charaktere in Hörweite sind, stellt er sich wie folgt vor:

> „Seid gegrüßt, Reisende! Ich bin Paolo Maykapal, und Eurem Weg nach zu urteilen, schätze ich, dass Ihr aus Kalapang kommt. Sagt mir: Wart Ihr während des Angriffs dort? Stimmen die Gerüchte? Wenn Pangil ng Buwan zurückgekehrt ist, schwöre ich bei all meinen Ahnen, dass dieses Ungeheuer durch meine Hand sterben wird."

Paolo ist der Anführer der Gruppe und er reist mit vier seiner Basen und Vettern: Dolores, Raqua, Senedicto und Yomas. Sie sind zusammen aufgewachsen und teilen Paolos Überzeugung, dass sie den Bakunawa als Rache für das ihrem Klan zugefügte Unrecht töten müssen. Alle fünf Drachenjäger sind rechtschaffen neutrale Menschen. Verwende für sie die Spielwerte von **Veteranen** mit folgenden Änderungen:

- Sie tragen Lederrüstungen, die ihnen eine RK von 13 gewähren.
- Ersetze die Aktion „Schwere Armbrust" durch die Aktion unten.

***Langbogen:*** *Fernkampfwaffenangriff:* +3 auf Treffer, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8+1) Stichschaden.

### Paolo Maykapal

Paolo Maykapal, einer der edelsten Helden der Stadt Laguna, hat sein ganzes Leben darauf ausgerichtet, Bakunawa zu töten. Er ist warmherzig und freundlich, aber kompromisslos, wenn es darum geht, seine Arbeit zu erledigen. Da Pangil ng Buwan nun zurückgekehrt ist, ist Paolos Pflicht gegenüber dem Andenken an seinen Klansgründer und seine Ahnen eindeutig. Er ist auch bereit, sich hinterhältig zu zeigen, um sicherzustellen, dass er und seine Mannschaft erfolgreich sind.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Alles, was ich tue und sage, hat einen Zweck. Ich habe keine Zeit für Frivolitäten."

***Ideal:*** „Ich möchte ein lebendiges Beispiel eines wahren Dayawlongo sein: einer, der alles für seine Familie und sein Land gibt."

***Bindung:*** „Was ich will, ist weniger wichtig als das, was gut für meine Heimat ist."

***Makel:*** „Ich werde jeden, der nicht Teil meiner Familie ist, als Mittel zum Zweck benutzen."




### Das Angebot der Drachenjäger

Paolo und seine Gruppe hören sich aufmerksam an, was die Charaktere erzählen, und fragen sie nach dem Bakunawa – wie er aussah und wie er sich verhielt. Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, erkennen, dass Paolo zwar versucht, alles über den Bakunawa in Erfahrung zu bringen, sich aber weniger Gedanken um Kalapang und dessen Bevölkerung zu machen scheint.

Erzählen die Charaktere Paolo nichts Genaueres über ihr Erlebnis, erkennt er sie dennoch als Abenteurer und bittet sie, sich seiner Gruppe anzuschließen, während diese nach Lambakluha reist, um Pangil ng Buwan zu erschlagen.

Auch wenn sich die Charaktere nicht den Drachenjägern anschließen, spricht Paolo gern über alle der folgenden Punkte:

- Pangil ng Buwan wurde gesehen, wie er nach Südwesten davonflog. Paolo und seine Gruppe wollen ihm über die Himmelsbrücke folgen.
- Paolo und seine Verwandten hassen Pangil ng Buwan wegen der Blutfehde des Maykapal-Klans mit dem Bakunawa. Während der letzten Revolution der Region gegen fremdländische Angreifer vor zweihundert Jahren gab Pangil ng Buwan die Verteidigung der Stadt Laguna auf. Dies führte zum Tod von Urian, dem Gründer von Laguna und des Maykapal-Klans.

- Generationen von Jägern aus Laguna sind mit Geschichten über Pangil ng Buwans Verrat aufgewachsen. Als Paolo von einem Bakunawa hörte, der am Himmel über Dayawlongon gesehen wurde, begann er, diese Kreatur zu suchen, um die Blutschuld seines Klans zu begleichen.
- Paolo ist sich zudem sicher, dass er und seine Gruppe mit dem Verkauf der Drachenkörperteile einen stattlichen Gewinn einstreichen können, den er auch bereit ist, mit den Charakteren zu teilen.

Wer sich gegen die Jagd auf den Bakunawa ausspricht, wird ausgelacht und Paolo sagt:

> „Ja, ja. Ich höre jene, die von den Ungeheuern sprechen, als wären sie Götter. Doch Pangil ng Buwan ist ein Gott, der mein Volk, meine Stadt und den Gründer meines Klans ihrem Untergang überließ. Ihr versteht meine Sichtweise doch gewiss, oder?"

Nichts, was die Charaktere sagen, könnte Paolo oder seine Verbündeten von ihrem Bestreben abhalten. Entscheiden sich die Charaktere, mit Paolos Gruppe zusammenzuarbeiten, reisen sie alle gemeinsam nach Lambakluha. Beschließt die Abenteurergruppe, Paolo und seine Gruppe nicht zu begleiten, wünscht Paolo ihnen höflich eine sichere Reise, sagt aber nichts mehr über die Pläne der Drachenjäger. Seine Gruppe lässt sich dann einfach ein Stück zurückfallen. Die Drachenjäger verwenden dann *Halsketten der Gebetsperlen* von einer Knochensängerin (siehe den folgenden Abschnitt), der sie zuvor geholfen hatten, um per *Windwandeln* nach Lambakluha zu gelangen und Bathalang Puno ungefähr zur selben Zeit wie die Charaktere zu erreichen.

## Reise auf der Himmelsbrücke

Die Reise über die Immerdarflammen-Himmelsbrücke dauert 36 Stunden, wobei dieses unglaubliche Bauwerk sich 180 Meter und stellenweise sogar noch höher über Wälder, steile Hügel und das Meer erhebt. Wie alle Himmelsbrücken zwischen den Dayawlongon-Inseln wird auch diese nachts von einem sanften magischen Licht gut erhellt. Früher gab es hier Zwischenstationen, aber kaum jemand reist noch nach Lambakluha. Daher wurden die Stationen aufgegeben, und die Gruppe begegnet auf ihren Reisen nur wenigen anderen Leuten. Sobald sich die Charaktere auf den Weg nach Lambakluha machen, bestimmst du alle zwölf Stunden – oder wann immer du es für richtig hältst – mithilfe der Tabelle „Sehenswertes auf der Himmelsbrücke", welche Begegnungen sie haben.

### Sehenswertes auf der Himmelsbrücke

| W4 | Begegnung |
|---|---|
| 1 | Die Charaktere begegnen einer Knochensängerin (siehe unten). |
| 2 | Ein kleiner Sturm stellt sich als gewalttätige Gruppe von **Luftelementaren** heraus. |
| 3 | Ein toter Wyvern liegt auf der Himmelsbrücke. Sein Körper wurde von Blitzen versengt. |
| 4 | Ein neugieriger und freundlicher **Wolkenriese** ist überrascht, Reisende auf der Himmelsbrücke zu sehen, und erkundigt sich ausgiebig nach den jüngsten Ereignissen in den Landen dort drunten. |

### Knochensängerin

Bei der Reise über die Himmelsbrücke begegnen die Charaktere möglicherweise einer einsamen alten Frau. Sie kauert in der Nähe einer der Drachenstatuen, die die Brücke schmücken, und singt mit sanfter Stimme. Dies ist Ina (neutral gut, menschliche **Priesterin**), eine Art Himmelsbrückenpflegerin, die als Knochensängerin bekannt ist. Sie kümmert sich um die Magie, die die Immerdarflammen stützt und schützt, und sie ehrt die vielen uralten gigantischen Bakunawa, deren Gebeine in die Brücke eingearbeitet sind.

Ina begrüßt die Charaktere höflich und warnt sie vor den Gefahren von Lambakluha. Die Knochensängerin hat noch nichts von dem Angriff in Kalapang gehört und ist entsetzt, wenn die Charaktere ihr die Neuigkeiten mitteilen. Fragt man sie nach dem jüngsten Treiben der Bakunawa, erzählt Ina, sie habe nachts den Ruf eines Bakunawa über der Himmelsbrücke gehört. Gesehen hat sie jedoch nichts.

Nach ihrer Unterhaltung mit den Charakteren kehrt Ina zu ihrem rituellen Lied zurück und lädt die Charaktere zum Mitsingen ein. Alle Charaktere können mit ihr singen, doch wer dies tut und auch noch einen erfolgreichen SG-18-Charismawurf (Auftreten) ausführt, beeindruckt die Knochensängerin. Sie dankt dem ersten Charakter, der sie beeindruckt, indem sie ihm ihre *Halskette der Gebetsperlen* gibt. Die Perlen der Halskette sehen aus wie winzige Reißzähne. Unter ihnen ist eine Perle des *Windwandelns* sowie 1W4 andere magische Perlen.

### Lambakluha in Sicht

Ein paar Stunden, bevor die Abenteurergruppe Lambakluha erreicht, kann sie ihren Zielort schon sehen:

> Der Nebel am Horizont lichtet sich und enthüllt einen gigantischen Baum, der Tausende von Metern hoch ist und dessen höchste Äste hinter Wolken verborgen liegen. Doch die Äste dieses großen Baums sind verdreht, kahl und leblos.

Jeder Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß, dass dieser Baum, den er erspäht, Bathalang Puno ist – einer der heiligen Bäume des Dayawlongon-Archipels, der vor langer Zeit von Eindringlingen niedergebrannt wurde. Kurz nachdem die Charaktere den Baum gesichtet haben, durchdringt der Gestank von Asche die Luft.

# Lambakluha

Lambakluha war einst eine grüne Insel mit einem ausgedehnten Netzwerk von Flüssen und Mangrovenwäldern. Heute ist sie ein stinkender Sumpf. Gequälte Geister suchen die Insel heim, und zwar insbesondere deren verwüstete Gemeinden, und ihr verderblicher Einfluss befällt nach und nach das hier noch verbliebene Leben. Die Insel ist über zwei Himmelsbrücken erreichbar: die Immerdarflammen-Himmelsbrücke, die die Charaktere bereits bereist haben, und die Hoffnungsdolch-Himmelsbrücke, die zu einer anderen Insel im Westen führt.

Lambakluha wird auf Karte 10.1 dargestellt.

## Letzte Schritte des Muts

Lies die folgende Beschreibung des Endes der Himmelsbrücke vor, sobald die Charaktere um die letzte Biegung kommen:

> Die Himmelsbrücke senkt sich auf eine Insel von beachtlicher Größe hinab, die mit verworrener Sumpfvegetation bewachsen und von einem nach Asche schmeckenden Dunst eingehüllt ist. Am Ende der Himmelsbrücke wurde eine größere Fläche gerodet und mit einer hölzernen Palisade umgeben. Im Inneren bilden einfache Holzgebäude und schmuddelige Zelte ein Lager.

Das Lager wird „Letzte Schritte des Muts" genannt. Dahinter breitet sich die verderbte Landschaft von Lambakluha aus. Die Himmelsbrücke endet hinter den hölzernen Wällen der kleinen Befestigungsanlage, in der Zelte für ein paar Dutzend Soldaten und Gelehrte stehen sowie eine Kantine und ein Handelsposten. Die Annehmlichkeiten des Lagers sind eigentlich für all jene gedacht, die hier arbeiten, aber Charaktere, die sich als Verbündete der Soldaten erwiesen haben oder die einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) beim Personal der Kantine oder des Handelspostens bestehen, dürfen sie ebenfalls frequentieren.

Sollten die Charaktere der Himmelsbrücke ins Lager folgen, halten vier Wachposten (verwende die Spielwerte von **Veteranen**) mit Armbrüsten sie auf und fragen sie nach ihrem Herkunftsort, ihrem Ziel und ihren Plänen.

### Angriff auf die Letzten Schritte

Während die Charaktere noch mit den Wachposten sprechen, ertönt vom Südtor des Lagers ein Horn. Die Wachposten rennen auf die gegenüberliegende Seite der Anlage, wohingegen das Lagerpersonal sich zerstreut. Folgen die Charaktere dem Ton, sehen sie mehrere gequält aussehende, körperlose Untote, die das Südtor des Lagers angreifen, während die Soldaten eine Verteidigung organisieren. Einen Augenblick später (unabhängig davon, ob die Charaktere in der Nähe des Tores oder anderswo sind) kommen drei **Todesalben**, die wie Brandopfer aussehen, auf die Charaktere zu und greifen an.



Die Immerdarflammen-Himmelsbrücke erstreckt sich über steile Hügel und Meere bis zur Insel Lambakluha.

### Was die Soldaten wissen

Besiegen die Charaktere die Todesalben, dankt Hauptmann Atoy, der Befehlshaber des Lagers, ihnen und lädt sie ein, sich auszuruhen, zu essen und ihre Vorräte aufzufrischen.

Die Soldaten und Gelehrten des Lagers sind in der Hoffnung hier, Lambakluha zurückzuerobern und es für die Neubesiedlung sicher zu machen. Die Arbeit geht nur langsam voran, da in unregelmäßigen Abständen die gequälten Geister des Landes angreifen. Die Soldaten sind daran gewöhnt, sich gegen die Geister zu verteidigen, doch in den letzten Wochen haben sie blaue Blitze in der Nähe von Bathalang Puno gesehen, dem sagenumwobenen Hort von Pangil ng Buwan.

Erzählen die Charaktere Hauptmann Atoy oder anderen im Lager, dass sie Bathalang Puno und Pangil ng Buwan suchen, warnen die Soldaten sie vor der Gefahr: nicht nur vor dem Bakunawa, sondern auch vor jenen kilometerbreiten Sümpfen, die als die Schluchzpfade bekannt sind und die die Charaktere durchqueren müssten. Fragen die Charaktere jemanden im Lager, welchen Gefahren sie genau ausgesetzt sein könnten, sprechen die Soldaten von Untoten und bösartiger Vegetation.

***Geschichten austauschen:*** Die Bewohner des Lagers gieren nach Geschichten aus der Außenwelt. Nach dem Angriff bitten mehrere Soldaten die Charaktere, gemeinsam mit ihnen zu essen und ihnen von ihren Reisen zu erzählen. Sind die Charaktere einverstanden, erzählt ein Soldat im Verlauf des Gesprächs den neuesten Klatsch über einen Spähtrupp, der aus einer Ruine namens Sorgenzenith zurückkehrte und sonderbare Pflanzen beschrieb, die „Hass zu atmen schienen". Niemand im Lager weiß mehr als das, da die betreffenden Späher die Insel bereits vor Wochen verlassen haben. Die verbleibenden Truppen können den Charakteren aber den Weg nach Sorgenzenith beschreiben, falls die Charaktere weitere Nachforschungen anstellen möchten.

## Die Schluchzpfade

Sobald die Charaktere die Letzten Schritte des Muts verlassen und zu den Schluchzpfaden aufbrechen, lies Folgendes vor:

> Jenseits des Lagers hängt immer mehr Asche schwer in der Luft. Verwesung und Verfall sind überall, angefangen beim trüben Wasser, das durch den endlosen Sumpf strömt, bis hin zu den schimmligen Ranken und verfaulenden Wurzeln aufgedunsener Mangroven und Banyanbäume.

Die Schluchzpfade sind ein tückischer Sumpf, der von bösartigen Geistern bewohnt wird. Der Sumpf und die überwucherten Hügel dahinter sind schwieriges Gelände. Bei normaler Geschwindigkeit braucht die Gruppe einen ganzen Tag, um Bathalang Puno zu erreichen (die Entfernung beträgt knapp 40 Kilometer). Sie können auch erst einen halben Tag mit einer Reise nach Sorgenzenith verbringen (dorthin beträgt die Strecke nur rund 20 Kilometer). Um von dort aus dann Bathalang Puno zu erreichen, brauchen




Karte 10.1: Lambakluha

sie zwei Drittel eines Tages (der Weg zum Baum ist etwa 15 Kilometer lang) – siehe auch das *Spielerhandbuch*, um mehr über Reisegeschwindigkeiten zu erfahren. Die ganze Region ist zudem durch Blattwerk und Dunst leicht verschleiert, sodass Kreaturen bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die Sicht erfordern, im Nachteil sind.

In der Wildnis lauern viele Bedrohungen. Für alle 4,8 Kilometer, die die Gruppe zurücklegt, führst du einen Wurf auf der Tabelle „Begegnungen auf den Schluchzpfaden" aus.

### Begegnungen auf den Schluchzpfaden

| W10 | Begegnung |
|---|---|
| 1–3 | Die Charaktere werden von Miasma umgeben (siehe unten). |
| 4–5 | Ein **Todesalb** erscheint und greift die Gruppe an. Er sieht aus wie einer der Charaktere, nur dass er von schrecklichen Verbrennungen bedeckt zu sein scheint. |
| 6–7 | Drei **modernde Schlurfer** kriechen aus einem Haufen verrottender Pflanzen bei einer zerstörten Statue hervor und greifen die Gruppe an. |
| 8–9 | Ein **Baumhirte** voller Brandnarben erwacht und greift die Charaktere an, weil er sie für die Verwüstung seiner Heimat verantwortlich macht. |
| 10 | Flammenstimmen (siehe unten) |

ALYSEN ATOY (L); SEAN MACDONALD (R)

### Miasma

Der Dunst, der die Charaktere umgibt, verdichtet sich zu einem grauen Miasma. Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Wahrnehmung oder Überlebenskunst) bestehen, bemerken schon eine Minute zuvor, dass der Dunst immer dichter und stinkender wird. Fällt dies den Charakteren auf, können sie das Miasma meiden, indem sie das Gebiet eilig verlassen. Tun sie dies nicht, umgibt eine giftige Kugel mit einem Radius von sechs Metern einen zufälligen Charakter. Alle Kreaturen in dieser Sphäre müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 21 (6W6) Giftschaden (andernfalls die Hälfte). Das Miasma bewegt sich nicht und verfliegt nach einer Minute.

Bestimme mithilfe der Tabelle „Begegnungen auf den Schluchzpfaden" eine weitere Begegnung, die kurz darauf stattfindet. Falls dadurch wieder ein Miasma auftreten würde, würfelst du erneut.

### Flammenstimmen

Dutzende graue, geisterhafte Gestalten erscheinen im Dunst um die Abenteurergruppe herum und bewegen sich mit ihr. Die Gestalten können weder verletzt noch durch Zauber vertrieben werden. Kurz nachdem die Gestalten erschienen sind, beginnen sie, mit einer Stimme zu sprechen und vom düsteren Schicksal derer zu künden, die während der Zerstörung von Bathalang Puno ums Leben kamen. Die Gestalten erzählen von schrecklichen Enden – lebendig im eigenen Haus zu verbrennen oder von gewaltigen, herabstürzenden Ästen erschlagen zu werden. Nach jeder Rezitation eines grimmigen Schicksals geht eine der Gestalten in Flammen auf und verschwindet. Nach einer Minute fragt eine Stimme aus dem Dunst jeden Charakter: „Erzählt es uns: Wie seid Ihr gestorben?" Charaktere, die mit einer tragischen Geschichte antworten (auch wenn sie erfunden ist), bleiben unversehrt. Charaktere, die nicht antworten, müssen einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen. Andernfalls entzünden sie sich spontan selbst und erleiden 35 (10W6) Feuerschaden.



Eine Geisterbeule bei Sorgenzenith

## Sorgenzenith

Abseits des Weges nach Bathalang Puno steht eine Tempelruine namens Sorgenzenith. Besuchen die Charaktere diesen Ort, bemerken sie eine ungewöhnliche Wucherung, die eine verwitterte Statue bedeckt. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Die antike Statue eines Bakunawa ist ob ihres Alters brüchig geworden und von ungewöhnlichen Ranken überzogen. Inmitten einer Ansammlung verschlungener Wurzeln erhebt sich eine beulenartige Wucherung. Sie bläht sich auf und fällt wieder in sich zusammen, als würde sie atmen, und verstrahlt ein kränkliches Licht.

Ein Charakter, der die Beule untersucht und einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, stellt fest, dass die Bewegungen im Innern der Masse winzige, geisterhafte Gestalten sind. Ein Charakter, der Übung in Naturkunde hat, erkennt, dass diese Ranken und die Beule unnatürlich sind. Mit einem erfolgreichen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) zur Untersuchung der Wucherung stellt ein Charakter fest, dass die Ranken spirituelle Energie aus dem Land ziehen und diese Energie dann in der Beule konzentrieren. Wesen und Zweck dieser Magie bleiben allerdings unklar.

Die Beule ist ein mittelgroßes Objekt, besitzt eine RK von 17, 30 Trefferpunkte, ist anfällig für Feuer- und gleißenden Schaden und gegen nekrotischen, psychischen und Säureschaden immun. Wird sie zerstört, platzt die Beule mit einem Chor ferner Seufzer. Einen Augenblick später erscheint eine gespenstische Gestalt.

### Erinnerungen an den Frieden

Zerstören die Charaktere die Geisterbeule, erscheint der Geist eines Ninuno und dankt ihnen für die Befreiung aus den bitteren Erinnerungen, die in der Beule gefangen waren. Der Geist hat seinen Namen vergessen, kann ihnen aber die folgenden Informationen mitteilen:

- Er war einst ein Beschützer von Lambakluha und dem Tempel, der hier stand, doch als Eindringlinge den heiligen Baum Bathalang Puno und die umliegende Stadt niederbrannten, wurde der Ninuno vom Schmerz der Toten überwältigt.
- Wütende Geister suchen noch immer die Insel heim, und ihre Erinnerungen korrumpieren ihre Flora und Fauna.
- Der Geist kennt Geschichten über Pangil ng Buwan, befürchtet allerdings, dass böse Geister ihn verdorben haben könnten, falls der Bakunawa auf der Insel geruht hat.

- Der Geist ermutigt die Charaktere, alle anderen Geisterbeulen zu zerstören, die sie sehen, und so die darin dumpf vor sich hinbrütenden Geister zu befreien. Er weiß, dass die Beulen anfällig gegen Flammen und göttliches Licht sind.

Nach dem Gespräch mit den Charakteren verschwindet der Geist.

## Wurzeln von Bathalang Puno

Im Umkreis von ein, zwei Kilometern um Bathalang Puno werden die Sümpfe trockener und dichter bewaldet. Ranken und Mangroven überwuchern hier uralte Ruinen. Ein Charakter, der einen SG-16-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß, dass sich einst eine große Stadt um den heiligen Baum erstreckte. Die verfallenen Gebäude sind die Ruinen dieser Stadt und die Überreste einer zerstörten Himmelsbrücke, Mondesrast genannt.

Sobald die Charaktere Bathalang Puno erreicht haben, müssen sie immer noch Pangil ng Buwans Hort finden. Das Umrunden des großen Baums dauert über eine Stunde. Doch während der Suche nach der Höhle finden Charaktere mit einem erfolgreichen SG-16-Weisheitswurf (Überlebenskunst) die Fährte einer gewaltigen Kreatur, die dort entlangkam. Dieser Spur folgend erreichen sie dann in zehn Minuten Pangil ng Buwans Hort.

Reisen die Charaktere nicht mit Paolo und seiner Gruppe, fallen Charakteren mit einem erfolgreichen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung oder Überleben) Stiefelspuren auf, die in die ihnen entgegengesetzte Richtung verlaufen – also in die andere Richtung um den gewaltigen Baum herum. Dies sind die Spuren von Paolo Maykapal und seinen Drachenjägern, die vor den Charakteren angekommen sind und ebenfalls nach dem Bakunawa suchen.

### Die Drachenjäger stellen

Folgen die Charaktere den Drachenjägern, holen sie sie ein, da die Jäger möglichst heimlich – und deshalb langsam – suchen. Paolo und seine Verwandten sind überrascht, die Charaktere zu sehen, lassen sich aber nicht von ihrer Jagd abhalten. Erzählt ein Charakter den Drachenjägern, dass Pangil ng Buwan sich nicht natürlich verhält, und besteht er dann einen SG-18-Charismawurf (Überzeugen), will Paolo den Bakunawa mit eigenen Augen sehen und dann über dessen Schicksal entscheiden. Brechen Feindseligkeiten aus, verteidigen sich die Drachenjäger mit den Spielwerten von fünf **Veteranen** (siehe „Die Drachenjäger" weiter oben in diesem Abenteuer).

### Der Hort des Bakunawa

Karte 10.2 stellt Pangil ng Buwans Hort dar. Wenn die Charaktere dort eintreffen, lies die folgende Beschreibung vor:

> Verkohlte, haushohe Wurzeln umgeben eine offene Lichtung mit einem breiten Flecken geschwärzter Erde. In der Nähe liegen Teile einer eingestürzten Himmelsbrücke. In der Mitte der Lichtung winden sich zuckende Ranken mit leuchtend grünen Adern um die gewaltige Gestalt von Pangil ng Buwan. Auf diesen Ranken wachsen vier grüne, beulenartige Wucherungen, die mit den Wurzeln des großen Baums verwoben sind.




Karte 10.2: Wurzeln von Bathalang Puno

Ob die Kreatur allein ist oder die Drachenjäger schon dort sind, hängt davon ab, ob die Charaktere einen direkten Weg zum Hort gefunden und ob sie die Drachenjäger unterwegs getroffen haben. Weitere Details findest du weiter unten unter „Drachenjäger".

Pangil ng Buwan (siehe die Spielwerte des **Bakunawa** am Ende dieses Abenteuers) ist mit Ranken bedeckt, aber nicht festgesetzt. Die Kreatur ist halb wach und ruht auf den korrumpierten Ranken, die seinem Geist hasserfüllte Gedanken einflüstern. Sobald der Bakunawa Kreaturen in seinem Hort bemerkt, greift er an.

***Den Bakunawa beruhigen:*** Pangil ng Buwan hat derzeit keine Kontrolle über sich selbst, sodass die Charaktere nicht mit ihm argumentieren können: Die Geisterbeulen in seinem Versteck führen dazu, dass er die Gruppe als jene Eindringlinge auf Lambakluha wahrnimmt, die seine Träume heimsuchen. Die Augen des Drachen glühen in einem kränklich grünen Licht, genau wie die Geisterbeulen in der Nähe. Wirkt eine Kreatur *Magie bannen* (SG 15) oder *Vollständige Genesung* auf Pangil ng Buwan, ist der Bakunawa bis zum Ende seines nächsten Zuges betäubt. Danach flammt seine Wut aber wieder auf. Der einzige Weg, Pangil ng Buwans Wutanfall zu beenden, besteht darin, die vier Geisterbeulen in seinem Versteck zu zerstören.

***Verderbter Boden:*** Riesige Wurzeln umgeben das Gebiet, in dem Pangil ng Buwan ruht. Die Wurzeln und die Trümmer der eingestürzten Himmelsbrücke sind schwieriges Gelände.

In der Mitte der Lichtung zeigt ein Flecken geschwärzten Bodens einen Bereich konzentrierter Verderbnis, der dort entstand, wo der Bakunawa jahrelang unter Albträumen litt.

Eine Kreatur, die in diesen Bereich gerät oder ihren Zug darin beginnt, wird von Visionen eines brennenden Bathalang Puno heimgesucht und muss einen SG-15-Weisheitsrettungswurf bestehen. Sonst erleidet sie 18 (4W8) psychischen Schaden.

***Geisterbeulen:*** Vier Geisterbeulen haben den Verstand des Bakunawa verdorben. Charaktere, die eine der Beulen untersuchen, können einen Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder Weisheitswurf (Wahrnehmung) mit SG 14 ausführen. Bei einem Erfolg erkennen sie, dass das Leuchten der Beulen dem Leuchten der Augen des Bakunawa entspricht.

Die Beulen sind mittelgroße Objekte, besitzen eine RK von 17, 30 Trefferpunkte, sind anfällig für Feuer- und gleißenden Schaden und gegen nekrotischen, psychischen und Säureschaden immun. Pangil ng Buwan verteidigt die Geisterbeulen, und Angriffe auf Kreaturen, die die Blasen beschädigen, haben für ihn Vorrang.

***Drachenjäger:*** Sind die Charaktere nach der Ankunft am großen Baum auf direktem Weg zu Pangil ng Buwans Hort gekommen, ist der Bakunawa allein. Doch drei Runden später treffen Paolo und seine Drachenjäger (fünf **Veteranen**, siehe „Die Drachenjäger" weiter oben in diesem Abenteuer) ein. Haben die Charaktere einen längeren Weg genommen, aber nicht mit den Drachenjägern interagiert, sind die Drachenjäger bereits vor Ort und stehen kurz vor dem Angriff.

Falls die Charaktere Paolo noch nicht davon überzeugt haben, sich zurückzuhalten, greifen die Drachenjäger direkt an. Anstatt für die Angriffe der Drachenjäger zu würfeln, gehst du davon aus, dass jeder der fünf Drachenjäger, der nicht mit einem der Charaktere kämpft oder anderweitig am Angriff gehindert wird, Pangil ng Buwan jede Runde 10 Schaden zufügt. Weist ein Charakter Paolo darauf hin, dass die Geisterbeulen sich auf Pangil ng Buwan auswirken, und besteht er einen SG-20-Charismawurf (Überzeugen), ziehen sich Paolo und seine Verbündeten aus dem Kampf zurück.

***Schätze:*** Pangil ng Buwan hat einen kleinen Hort unter den verbrannten Baumwurzeln. Wird der Bakunawa befreit, schenkt er den Charakteren zum Dank seinen Schatz. Wird er erschlagen, entdecken Charaktere, die einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, den versteckten Schatz unter einer der riesigen Wurzeln. Der Schatz von Pangil ng Buwan besteht aus 320 GM, 5.800 SM, drei Opalfiguren von Dugongs im Wert von je 150 GM, einem *Pfeil des Drachentötens*, einer *Halskette der Anpassung* und einem *Stab der Python*.

### Das Ende der Verzweiflung

Wird Pangil ng Buwan von der Verderbnis der Geisterbeulen geläutert, dankt der Bakunawa der Gruppe für die Rettung und teilt ihnen die folgenden Informationen mit:

- Pangil ng Buwan berichtet von allen Einzelheiten aus dem Abschnitt „Hintergrund".
- Der Bakunawa erinnert sich liebevoll an Lungtian und konnte sich davon abhalten, den Menschen in Kalapang Schaden zuzufügen, als er die Anwesenheit der Ninuno spürte.
- Erwähnen die Charaktere Laguna, bekundet Pangil ng Buwan seine Reue darüber, dass er nicht zur Stelle war, als die Stadt angegriffen wurde. Der Bakunawa und Urian Maykapal, Paolos Vorfahre, waren enge Freunde, doch am Tag vor dem Angriff hatten die beiden einen Streit. Pangil ng Buwan verließ Laguna, um einen klaren Kopf zu bekommen, und erfuhr zu spät von der Gewalt.

## Abschluss

Retten die Charaktere Pangil ng Buwan, begleitet sie der Bakunawa zurück nach Kalapang. Pangil ng Buwan entschuldigt sich bei den Bewohnern der Stadt, erklärt, warum er angegriffen hat, und verspricht, beim Wiederaufbau zu helfen. Nimuel und Lungtian belohnen die Charaktere wie versprochen, wobei Lungtian jedem von ihnen die Bezauberung „Mal des Ninuno" verleiht (siehe „Mal des Ninuno" weiter unten).

Kann die Abenteurergruppe Pangil ng Buwan nicht retten, akzeptieren Nimuel und Lungtian ihren Bericht über jene Verderbnis, die den Bakunawa vernichtet hat. Sie geben den Charakteren keinerlei Schuld und bezahlen sie wie vereinbart. Tötet Paolos Bande den Bakunawa und lassen die Charaktere die Drachenjäger mit seiner Leiche zurück, erhalten die Charaktere eine Woche später ein Paket von Paolo mit 150 GM und einem Bakunawa-Zahn für jeden Charakter – ihrem Anteil dafür, dass sie den Drachenjägern geholfen oder zumindest nicht im Weg gestanden haben.

### Mal des Ninuno

Ein Ninuno, einer der Geister des Dayawlongon-Archipels, gewährt dir als Bezauberung seine Erkenntnisse und Einsichten (eine Art von übernatürlichem Geschenk wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Mit dieser Bezauberung kannst du einmal am Tag entweder *Vorahnung* oder *Mit Pflanzen sprechen* wirken. Wurden drei Zauber gewirkt, verschwindet die Bezauberung.

## Ortslexikon: Dayawlongon

Für jeden, der das Dayawlongon-Archipels das erste Mal besucht, sind die Himmelsbrücken ein atemberaubender Anblick. Sie sind sowohl Straßen als auch Zufluchtsorte mit ganzen Gemeinschaften, die entlang einiger der kilometerlangen Spannen leben. Errichtet wurden diese Gebäude vor Jahrhunderten mithilfe großer Bakunawa – gewaltiger, schlangenförmiger Drachen, die auf den fünf Hauptinseln von Dayawlongon und Dutzenden kleinerer Inseln heimisch waren. Die großen Bakunawa von damals waren offenkundig viel größer als die Bakunawa von heute. Die Himmelsbrücken sind die sicherste Art,

zwischen vielen der Inseln zu reisen, denn sie liegen hoch über den Strudeln, die unten im Meer toben. Jahrhunderte der Auseinandersetzungen haben allerdings auch diesen Bauwerken ihren Tribut abgefordert: Die großen Bakunawa, deren Gebeine und Magie sie erfüllen, sind lange fort, und auch die als Knochensänger bekannten Kriegshandwerker verschwinden nach und nach aus der Geschichte.

Dayawlongon hat Schlachten zwischen seinen ansässigen Klans und das Einfallen fünf fremder Mächte überstanden und war in den letzten zwei Jahrhunderten unabhängig und weitgehend friedlich. In vergangenen Jahrhunderten dienten Bakunawa als Vermittler und Verteidiger der Inseln, doch mehrere aufeinanderfolgende Invasionswellen hatten es eigens auf diese Kreaturen abgesehen und verringerten ihre Zahl deutlich. Heute verteidigen die Bewohner der Inseln ihre Heimat erbittert und versuchen, jene Geschichte zu ehren, die ihnen Jahrhunderte des Krieges raubten.

## Merkmale

Wer das Dayawlongon-Archipel kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Der Archipel ist für die gigantischen Himmelsbrücken und die heiligen Bäume, die hoch über den Inseln aufragen, bekannt. Schlangenartige Drachen, die Bakunawa, sind heute selten geworden, doch einst verteidigten sie die Inseln und ihre Gebeine und ihre Magie wurden mit den Himmelsbrücken verschmolzen.

**Einwohner:** Die meisten Dayawlongos sind Menschen mit dunklem Haar und brauner Haut. Gelbe, grüne oder braune Augen sind am häufigsten. Drachenblütige und Tieflinge sind ebenfalls auf dem Archipel beheimatet. Viele Drachenblütige aus Dayawlongo haben schillernde Schuppen und schlangenartige Züge, wohingegen viele Tieflinge schillernde Federn aufweisen.

**Sprachen:** Die meisten Leute in Dayawlongon sprechen die Gemeinsprache sowie Schlangensang, einen drakonischen Dialekt, den die Bakunawa der Legende nach den Einheimischen lehrten.

## Besondere Orte

Dayawlongon ist ein tropischer Archipel, dessen Gewässer riesige Strudel bilden, die den Bootsverkehr zwischen den Inseln zu einer Herausforderung machen. Gewundene Flüsse, tiefe Dschungel und hohe Berge sind die prägenden Merkmale der fünf Hauptinseln.

### Kalapang

Kalapang, die größte Gemeinde auf der Insel Malabulak, steht inmitten üppiger Felder. Die Stadt ist eine Mischung aus Altem und Neuem: Ehrwürdige religiöse Stätten und Relikte der Fremdherrschaft stehen neben jüngeren Gebäuden, die von Händlern und Einwanderern auf der Suche nach Sicherheit errichtet wurden. Kalapang heißt Fremde willkommen und fördert Besuche. Mächtige Clans und Handelsunternehmen heuern regelmäßig Abenteurer für Handelsexkursionen und Forschungsreisen an – wie zum Beispiel Reisen zur Insel Lambakluha.

### Lambakluha

Die Insel Lambakluha ist in Schlangensang auch als „Tal der Tränen" bekannt. Sie war einst der heiligste Ort in Dayawlongon und die Heimat von Bathalang Puno, einer in die Wurzeln des gleichnamigen kolossalen Banyanbaums eingebetteten Tempelstadt. Dieser große Baum soll der Ort gewesen sein, an dem die Seelen der Inselbewohner nach ihrem Tod gingen. Manche dieser Seelen transzendierten zu Ninunos – dryadenähnliche Geister des Landes, die den Göttern als Wahrer des Landes dienen und in den umliegenden Regionen residierten. Eindringende Kolonisten brannten den großen Baum nieder und zerstörten Bathalang Puno, wobei zahllose Menschen und Geister gleichermaßen ihr Ende fanden. In der Folge wurde Lambakluha zu einem verfluchten Ort, in dessen Land die Geister weiter wallen und Verderben über die Insel verbreiten.

Vor Jahrzehnten errichtete eine Expedition aus Kalapang auf der Insel ein Lager namens „Letzte Schritte des Muts", in der Hoffnung, die gequälten Geister des Landes von diesem auszutreiben. Bisher haben diese Soldaten und Gelehrten bei ihrem Ziel nur geringe Fortschritte gemacht.

### Himmelsbrücken

Die Himmelsbrücken von Dayawlongon waren ein Geschenk der Bakunawa an die Ureinwohner des Archipels: magische architektonische Wunder, die viele der Inseln der Region miteinander verbinden. Reisende sind häufig unterwegs, und die meist bereisten Himmelsbrücken beherbergen kleine Gemeinschaften, bei denen sich Brückengänger ausruhen und versorgen können. Den Sagen nach sollen in grauer Vorzeit die Gebeine riesiger Bakunawa mit dem Segen ihrer Spender mit den Himmelsbrücken verschmolzen worden sein. Nur wer zum Hüter der Himmelsbrücken auserkoren wurde, weiß, wie man jene Magie erhält, die die Himmelsbrücken schützt. Diese Hüter werden gemeinhin Knochensänger genannt.

## Leben in Dayawlongon

Viele Wahrheiten prägen das Leben auf dem Dayawlongon-Archipel. Einige sind tief verwurzelte Traditionen, andere wurden durch Einflüsse von außen geformt.

### Ahnenstärke

Die Ehrfurcht vor den eigenen Vorfahren ist in der Gesellschaft von Dayawlongo tief verwurzelt. Diese Leidenschaft für die Vergangenheit zeigt sich in der Liebe der Bevölkerung zu Schwüren, Gedichten und Liedern. Ahnen kehren bisweilen als Wächter zurück, die man Ninunos nennt. Diese Geister der Toten nehmen eine neue, dryadenähnliche Gestalt an und dienen als Mittler zwischen den Sterblichen, den Göttern und dem Land selbst. Ninunos wachen über ihre Blutlinien, schenken frommen Nachkommen Glück oder verfluchen diejenigen, die ihre eigenen Bedürfnisse über die der Familie und der breiteren Gemeinschaft stellen.

### Knochensänger

Als Kriegshandwerker widmen die Knochensänger ihr Leben der Instandhaltung der Himmelsbrücken. In den alten Zeiten beaufsichtigten Knochensänger die letzten Riten, wenn große Bakunawa starben, und verschmolzen danach die Gebeine dieser Kreaturen mit jenen magischen Brücken, die Dayawlongon als ein Land vereinen. In den Tagen der ersten Kolonialüberfälle wurden Knochensänger zu Dayawlongons frühesten Freiheitskämpfern, doch ihre Siege hatten einen hohen Preis. Viele Himmelsbrücken wurden zu Schlachtfeldern, und unzählige verbündete Bakunawa verloren ihr Leben. Heute sind die gigantischen Bakunawa von einst verschwunden und nur wenige ihrer kleineren Nachkommen leben noch. Der Verlust dieser großartigen Kreaturen und ihrer Magie verhindert die Erschaffung neuer Himmelsbrücken.

### Klans und Ruf

Auf dem Dayawlongon-Archipel vereinen Dutzende von Klans zahlreiche Familien unter sich. Ehen sind ebenso sehr Verbindungen zwischen ganzen Klans wie Verbindungen zwischen Individuen. Adoptionen, polyamore Beziehungen und andere großzügige Familienbande schaffen vielfältige Möglichkeiten, um sich anderen Klans anzuschließen. Klans haben nur wenige vorgeschriebene Rollen für ihre Mitglieder, wobei jede Gruppe die anfallenden Verantwortlichkeiten so unter ihren Angehörigen aufteilt, dass es für alle funktioniert.

Der Ruf hat in Dayawlongon einen hohen Stellenwert, und der Ruf einer Person prägt auch den ihrer Angehörigen. Ein Dayawlongo behandelt die Kinder seines besten Freundes wie seine eigenen Nachkommen und verflucht die Namen der Feinde seines Freundes.

### Seelenschuld

Einer der Eckpfeiler der Kultur von Dayawlongo ist das Konzept der *Utang ng Loob*, der Seelenschuld. Rettet jemand einen anderen aus tödlicher Gefahr oder hilft er ihm unter großem Aufwand, entsteht eine Seelenschuld zwischen den betreffenden Personen und ihren Blutslinien. Diese Schuld dauert über eine beliebige Anzahl von Generationen an, bis sie schließlich beglichen wurde. Eine Seelenschuld nicht zu respektieren ist für Dayawlongos die niederste Form des Verrats und die Wurzel unzähliger Blutfehden.

### Namen

Traditionell haben Dayawlongos einen persönlichen Vornamen, gefolgt von einem Klansnamen. Persönliche Vornamen sind vielfältig und spiegeln oft eine Eigenschaft wider, die ein Ninuno, der mit dem Namensträger oder dessen Familie verbunden ist, als wünschenswert empfand. Manche dieser Namen sind aber auch Überbleibsel der Kolonialisierung und haben ihren Ursprung in fremden Ländern. Die folgenden Namen gehören zu den häufigsten in Dayawlongo:

**Weiblich:** Asterio, Corazon, Flordeliza, Modesta, Sinta
**Männlich:** Amado, Estanislao, Gio, Joaquin, Mirikit
**Geschlechtsneutral:** Alon, Bulan, Dalisay, Melchor
**Klannamen:** Bahaghari, Dimansalang, Fabion, Posadas, Recio

## Legenden in Dayawlongon

Uralter Glaube besagt, dass alles Leben auf Dayawlongon aus den gesprochenen Worten einer Dichtergöttin namens Kamatayang-Langit geboren wird. Daher rührt wohl auch die tiefe Verehrung der Menschen für Poesie und Gesang. Aus diesem Grund hat jede Gemeinde einen oder mehrere Binukot – Barden, die auch als lebendige Gefäße von Kunst, Kultur, Bräuchen und Gesetzen dienen. Der Tod eines Binukot kann zum Verlust von Generationen an Geschichte und Geschichten führen, da man gemäß der Tradition in Dayawlongo Erzählungen oder Lieder nicht niederschreibt. Knochensänger behaupten, die Bakunawa zählten zu den größten Binukot, da ihre gewaltigen Erinnerungen sie zu Trägern uralter Wahrheiten machen.

## Abenteuer in Dayawlongon

In der Tabelle „Abenteuer in Dayawlongon" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Dayawlongon

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Eine Händlerin, die die Charaktere kennen, wird von einer rachsüchtigen Ninuno (**Dryade**) verfolgt, weil ihre Mutter dereinst einen Eidbruch beging. Die Händlerin bittet die Charaktere verzweifelt darum, einzugreifen und den Geist zu besänftigen. |
| 2 | Ein Binukot namens Panfilio bietet eine ordentliche Belohnung für jeden, der ihm eine mitreißende Geschichte voller Liebe und Abenteuer von einer der größten Inseln des Archipels erzählen kann. |
| 3 | Eine **Sturmriesin** hat eine Himmelsbrücke als ihre Domäne beansprucht und verweigert anderen den Durchgang. Die Bewohner einer der mit der Brücke verbundenen Inseln sitzen dort jetzt fest. |
| 4 | Ein Händler aus der Fremde hat ein Bakunawa-Ei gefunden und wartet darauf, dass das schlechte Wetter sich ändert, damit er die Insel damit verlassen kann. Ein Knochensänger fleht die Charaktere an, das Ei zu retten. |

## Charaktere aus Dayawlongon

Wenn die Spieler Charaktere aus Dayawlongon erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

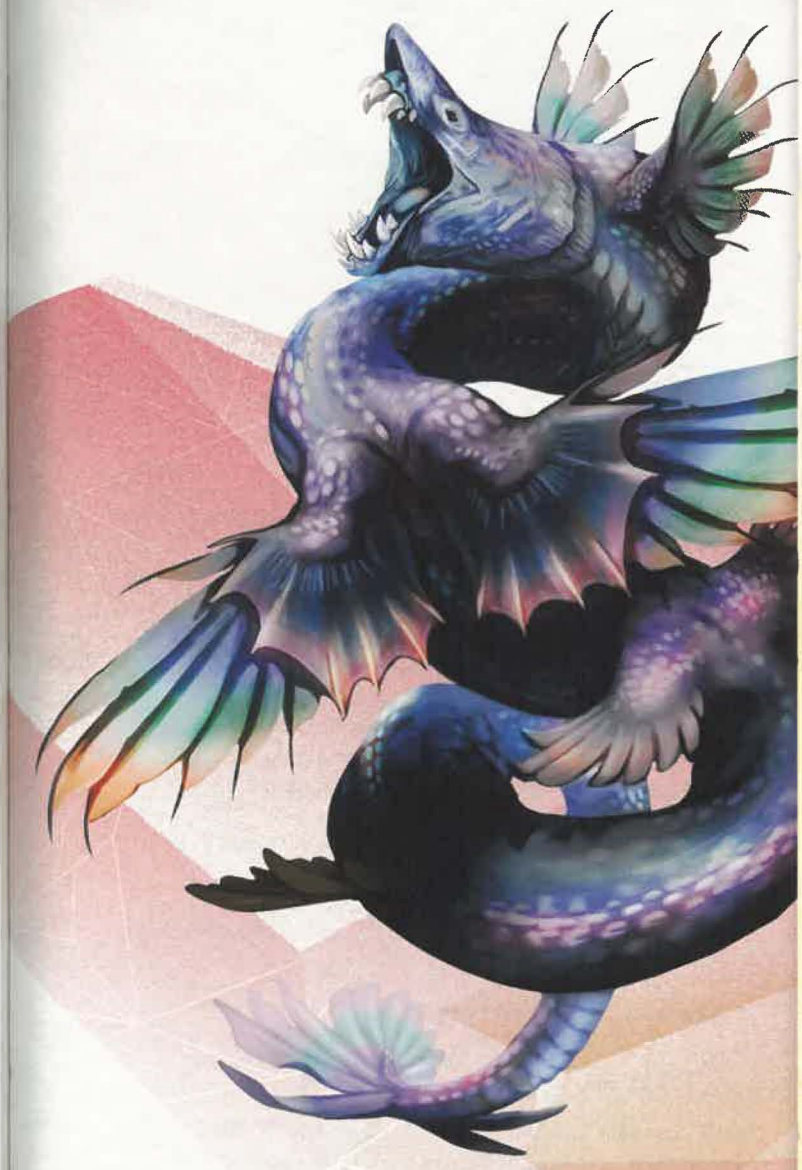
**Welche Geschichten kannst du über dich selbst erzählen?** Hat jemals ein Ninuno mit dir gesprochen? Hast du unter den Liedern, Gedichten oder Geschichten, die die Binukot erzählen, einen Favoriten? Welche Geschichten sollen andere nach deinem Tod über dich erzählen?

**Was hältst du von den Bakunawa?** Spielt ein Bakunawa in deiner Familiengeschichte eine Rolle? Hältst du Bakunawa für heilige Wesen oder verfluchenswerte Ungeheuer?

**Wurdest du zum Binukot ausgebildet?** Sammelst du die Geschichten deines Volks? Willst du das Wissen der Leute erweitern, indem du Geschichten aus fernen Ländern sammelst und sie zu Hause verbreitest?

# Bakunawa

Die Bakunawa finden Verehrung als Drachenavatare von Sturm und Meer. Hoch über den Archipelen, die sie ihr Zuhause nennen, ziehen sie ihre Kreise am Himmel. Schillernde Schuppen, die von Blitzen knistern, bedecken den furchterregenden Schlangenkörper eines Bakunawa, und die scharfen Bewegungen seiner mächtigen Schwingen hallen von brausenden Winden wider. Bakunawa sind für ihre Unbarmherzigkeit im Kampf bekannt und verspeisen jeden, der sie herausfordert.



## Bakunawa

*Gigantischer Drache, normalerweise neutral*

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 150 (12W20+24)
**Bewegungsrate** 6 m, Fliegen 18 m, Schwimmen 18 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 21 (+5) | 12 (+1) | 15 (+2) | 14 (+2) | 17 (+3) | 16 (+3) |

**Rettungswürfe** Ges +5, Kon +6, Wei +7
**Schadensresistenzen** Blitz, Schall
**Sinne** Blindsicht 9 m, Dunkelsicht 36 m, Passive Wahrnehmung 21
**Sprachen** Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache
**Herausforderungsgrad** 12 (8.400 EP) **Übungsbonus** +4

***Amphibisch:*** Der Bakunawa kann Luft und Wasser atmen.

***Legendäre Resistenz (3-mal täglich):*** Wenn sein Rettungswurf scheitert, kann der Bakunawa den Wurf in einen Erfolg verwandeln.

### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Bakunawa führt einen Bissangriff und einen Sturmhiebangriff aus.

***Biss:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (2W6+5) Stichschaden plus 7 (2W6) Blitzschaden. Wenn das Zeil eine höchstens große Kreatur ist, muss es einen SG-18-Stärkerettungswurf bestehen. Ansonsten wird es vom Bakunawa verschluckt. Verschluckte Kreaturen sind blind und festgesetzt. Sie haben vollständige Deckung gegen Angriffe und andere Effekte von außerhalb des Bakunawa. Zu Beginn jeder Runde des Bakunawa erleidet jede verschluckte Kreatur 10 (3W6) Blitzschaden.

In den Schlund des Bakunawa passen bis zu zwei Kreaturen auf einmal. Erleidet der Bakunawa in einer einzigen Runde mindestens 30 Schaden durch eine verschluckte Kreatur, muss er am Ende der Runde einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Ansonsten würgt er alle verschluckten Kreaturen wieder hoch. Diese finden sich dann in einem Bereich von 4,5 Metern um den Bakunawa herum wieder und sind liegend. Stirbt der Bakunawa, sind die verschluckten Kreaturen nicht mehr festgesetzt und können aus der Leiche entkommen. Sie setzen dafür 4,5 Meter Bewegung ein und sind im Anschluss daran liegend.

***Sturmhieb:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +9 auf Treffer, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8+5) Wuchtschaden plus 5 (1W10) Schallschaden, und das Ziel wird bis zu drei Meter in einer waagrechten Richtung vom Bakunawa weggestoßen.

### Legendäre Aktionen

Der Bakunawa kann drei legendäre Aktionen entsprechend der unten aufgeführten Optionen ausführen. Er kann jeweils nur eine legendäre Aktion und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur ausführen. Verbrauchte legendäre Aktionen erhält der Bakunawa am Anfang seines Zugs zurück.

**Hieb:** Der Bakunawa führt einen Sturmhiebangriff aus.
**Wendiges Gleiten:** Der Bakunawa fliegt oder schwimmt bis zur Hälfte seiner Bewegungsrate. Diese Bewegung löst keine Gelegenheitsangriffe aus.
**Blitzschlag (kostet 3 Aktionen):** Der Bakunawa wählt bis zu zwei Kreaturen innerhalb von 18 Metern aus, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 22 (4W10) Blitzschaden.

# SCHATTEN DER SONNE

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 11. STUFE

Am Vorabend des dreijährlichen Mondfests kommt es zu einem Monsterangriff, und die Charaktere erregen die Aufmerksamkeit der Lichtwache, den Hütern der heiligen Gesetze im Stadtstaat Akharin Sangar. Die Charaktere werden gebeten, sich als Agenten eines Engels zu betätigen und Rebellen das Handwerk zu legen, ehe es zu Blutvergießen kommt. Aber sie merken bald, dass in Akharin Sangar nichts so einfach ist wie Tag oder Nacht.

## Hintergrund

Alle drei Jahre gibt es in Akharin Sangar ein geheimnisvolles Mondphänomen, das etwa eine Woche lang die Nächte erhellt. Alte Magie lässt dann den Mond strahlen wie die Sonne. Die Sangariner bezeichnen diese Zeit als Shabe Taabaan, „Lichtnächte", und feiern diesen Triumph des Lichts über die Dunkelheit mit einem mehrtägigen Fest. Akharin Sangar wurde vor fünfzig Jahren vom Engel Atash vor einer Katastrophe gerettet, seither wird es von ihm regiert. Er hat eine nächtliche Sperrstunde im Stadtstaat verhängt, die zu Ehren des Fests jedoch ausgesetzt wird. Dennoch stehen die Feierlichkeiten in diesem Jahr unter keinem guten Stern.

Eine Anarchistengruppe namens Erben der Asche hat die Stadt mit Propaganda und Gewalt überzogen, um eine Rebellion gegen Atash zu bewirken. Die Lichtwache kämpft darum, Recht und Ordnung durchzusetzen. Dieser Wächterorden erreicht derzeit seine Grenzen. Er sperrt mutmaßliche Widerstandsmitglieder ein und lädt Leute zu Befragungen vor. Dies macht auch einer friedlicheren Widerstandsgruppe namens Stille Löwen das Leben schwer, die der sangarischen Gesellschaft zu ihrem ehemaligen Ruhm zurückverhelfen will.

## Leitfaden zur Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Akharin Sangar" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Akharin Sangar

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Afsoun Ghorbani | Af-SUHN Gor-ba-NIE |
| Akharin Sangar | A-kar-IN San-GAR |
| Artavazda | Ar-ta-was-DA |
| Atash | A-TASCH |
| Avalin Sahar | A-wa-LIN Sa-HAR |
| Baadi | Ba-DIE |
| Emad Farrokh | E-MAD Fa-ROK |
| Laleh Ghorbani | La-LE Gor-ba-NI |
| Marzieh | Mar-si-JE |
| Navid | Na-VID |
| Pari | Pa-RI |
| Piruzan | Pi-ru-SAN |
| Ruz-Basar | Rus-Ba-SAR |
| Shabe Taabaan | SCHA-be Ta-BAN |
| Zolmate Shab | Sol-MA-te Schab |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um Akharin Sangar in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen direkt vor Akharin Sangar ein. Wenn du das Land detailreicher ausarbeiten willst, nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Akharin Sangar" am Ende dieses Abenteuers als Startpunkt.

**In den Vergessenen Reichen:** Akharin Sangar passt gut an den Rand der Calim-Wüste in Calimshan.

**In Greyhawk:** Am westlichen Rand der Grenzgipfel und der Kristallnebelberge gibt es viele isolierte trockene Regionen, in denen sich Akharin Sangar befinden könnte. Auch die abgelegenen Bereiche der Leuchtenden Wüste eignen sich für den Stadtstaat.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Freunde von Afsoun:** Ein Charakter kennt die berühmte Schauspielerin Afsoun Ghorbani, Anführerin der Stillen Löwen, oder ist über eine Bekanntschaft mit ihr verbunden. Afsoun lädt die Charaktere nach Akharin Sangar ein, um ihre Leute beim Shabe Taabaan zu beschützen.

**Mitternachtssonne:** Ein Verbündeter der Charaktere hat die Erlaubnis erhalten, Akharin Sangar zu besuchen und das wiederkehrende Ereignis zu erleben, bei dem der Mond wie die Sonne scheint. Der Verbündete bittet die Charaktere bei seiner wissenschaftlichen oder religiösen Expedition um ihre Begleitung.



Die Pläne der anarchischen Erben der Asche werden von einem Purpurwurm durchkreuzt, der auf dem Dreisonnenplatz auftaucht.

**Unparteiischer Wächter:** Atash oder ein hochrangiges Mitglied der Lichtwache lädt Fremde nach Akharin Sangar ein, um die Stadtwache während der Feierlichkeiten zu ergänzen. Die Machthaber vertrauen darauf, dass kompetente Abenteurer von außerhalb keinerlei Verbindungen mit den lokalen revolutionären Fraktionen haben.

## Geteilte Loyalitäten

Beim Abenteuer werden die Charaktere sich mit einer von zwei Fraktionen verbünden: mit der Lichtwache oder mit den Stillen Löwen. Die Lichtwache nähert sich ihnen zuerst, aber die Charaktere könnten die Seiten wechseln. Ihr Verhältnis zu den Fraktionen beeinflusst den Verlauf des Abenteuers.

### Lichtwache

Vor Atash war die Lichtwache ein kleines Kollektiv frommer Beschützer, die geschworen hatten, Akharin Sangar im Namen ihrer Gottheit, dem Sonnweber, vor allem Übel zu bewahren. Als der Engel Atash – Agent des Sonnwebers – den Dienst in der Lichtwache als heilige Berufung adelte, wurde die Gruppe deutlich größer. Die meisten Mitglieder sind von unerschütterlicher Entschlossenheit, doch in letzter Zeit ist es zu revolutionären Akten gekommen, die den Orden in Bedrängnis bringen. Die Lichtwache gehorcht Atash und durch ihn dem Sonnweber (Details siehe Abschnitt „Ortslexikon: Akharin Sangar").

***Motto:*** „Alle guten Taten finden unter der Sonne statt."

***Glaube:*** Der Sonnweber gibt mir den Weg vor.

***Ziele:*** Die Ordnung unter der erleuchteten Führung Atashs muss aufrechterhalten werden.

***Charakterrolle:*** Charaktere, die sich mit der Lichtwache zusammentun, finden heraus, dass die Gruppe ernsthaft versucht, in Akharin Sangar Gesetze durchzusetzen und den Stadtstaat friedlich und intakt zu halten. Auf Geheiß der Gruppe erforschen die Charaktere die Aktivitäten der Erben der Asche und kommen mit den Stillen Löwen in Kontakt.

### Stille Löwen

Die Mitglieder der Stillen Löwen wollen Atash dem Sonnweber zurückgeben und in Akharin Sangar die Selbstherrschaft wieder einführen. Sie sind nach den Löwen benannt, welche um die Stadt leben, und werden insgeheim von der berühmten Schauspielerin Afsoun Ghorbani angeleitet. Ihre Agenten sind überwiegend chaotisch gute Künstler, Philosophen und Händler, die unter Atashs isolationistischer Politik leiden. Sie sind für gewöhnlich friedlich und geduldig, verteidigen den Orden und seine Mitglieder jedoch notfalls wie Löwen. Andere revolutionäre Gruppen, deren Gewaltakte den Ruf der Stillen Löwen in Mitleidenschaft ziehen, werden von diesen verachtet. Viele Mitglieder der Stillen Löwen idealisieren die Vergangenheit von Akharin Sangar, wobei sie anerkennen, dass der Stadtstaat vor schweren Problemen stand und ohne Atashs Intervention womöglich nicht überlebt hätte.

***Motto:*** „Den Stolz beschützen, die Stadt bewahren."

***Glaube:*** Atash hat diesen Stadtstaat seine Herrlichkeit gekostet.

***Ziele:*** Atash muss fort, der Ruhm der Stadt muss wiederkehren.

***Charakterrolle:*** Nachdem die Lichtwache die Charaktere auf die Fährte gewalttätiger Anarchisten gesetzt hat, kommt Afsouns Schwester Laleh Ghorbani auf sie zu und bittet sie um Hilfe. Charaktere, die sich mit den Stillen Löwen zusammentun und versuchen, Afsoun zu befreien, geraten in Opposition zum Engel Artavazda, der in der Lichtwache eine prominente Rolle spielt.

# Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt, sobald die Charaktere in Akharin Sangar eintreffen. Die Stadt ist voller Einheimischer, die auf das Fest Shabe Taabaan warten. Ob die Charaktere nach Unterkunft oder Einkaufsmöglichkeiten suchen oder die Feierlichkeiten erleben wollen, in jedem Fall gelangen sie bald auf den Dreisonnenplatz. Wenn die Charaktere dort eintreffen, lies die folgende Beschreibung vor:

> Der Dreisonnenplatz ist voller Leute, die auf Shabe Taabaan warten, die Feier der Lichtnächte. Es gibt jede Menge bunte Stände, an denen Spielzeuge und Andenken verkauft werden. Lokale Köstlichkeiten wie dampfender Reis, scharfe Eintöpfe und sonnenförmige Desserts erfüllen die Luft mit ihren Düften. In der Nähe patrouillieren Mitglieder der Lichtwache – Akharin Sangars heiligem Schutzorden – unter den Bogenbalkonen ihres Hauptquartiers, dem Edlen Juwel, und beobachten die Menge, um Störenfriede zu finden.

Gib den Charakteren die Gelegenheit, den Platz zu erkunden. Die Leute von Akharin Sangar sind Fremden gegenüber meist freundlich und neugierig. Mitglieder der Lichtwache könnten ihnen sogar ihren Orden vorstellen und sie auffordern, sich an die Lichtwache zu wenden, sollten sie je Hilfe brauchen.

Wenn die Charaktere mit einigen Leuten interagiert haben, fahre mit dem folgenden Abschnitt fort.

## Aufschrei der Anarchisten

> Ein donnerndes Krachen zerreißt die Luft. Fünf Gestalten in furchterregenden roten Masken erklettern die Stände. Jeder von ihnen hebt ein konisches Gerät an den Mund. Darauf entsteht ein unangenehmes Summen, und die Stimmen der Maskierten werden so verstärkt, dass sie über die Kakophonie der Menge hinweg zu hören sind: „Nieder mit Tyrannen! Mögen die Funken den Weg erhellen!"

Fünf maskierte Anarchisten (nutze die Spielwerte von **Spionen**), Mitglieder einer Gruppe namens Erben der Asche, haben die Feierlichkeiten unterbrochen, um die Lichtwache zu unterminieren. Dabei bringen sie Stände und Zelte zum Einsturz, als sie versuchen, sich darauf zu postieren. Sie stören den Handel und gefährden die Händler.

Jeder Anarchist trägt die furchterregende Maske eines Ifritis und ein Gerät namens Donnerjubler. Diese Uhrwerktrichter wirken schallverstärkend und haben die folgenden Eigenschaften:

- Kreaturen, die ins dünnere Ende eines Donnerjublers sprechen, sind dreimal so laut wie normal zu hören.
- Donnerjubler sind schlecht gefertigt und gehen nach zehn Runden kaputt.
- Sie geben ein unangenehmes Summgeräusch von sich, wenn sie verwendet werden. Das Geräusch bleibt nach Verwendung noch eine Minute erhalten. Das Summen ist harmlos, aber vibrationsempfindliche Kreaturen werden davon aufgebracht.
- Donnerjubler sind winzige Gegenstände, besitzen eine RK von 13, 5 Trefferpunkte und sind gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

Die Erben der Asche betrachten die Lichtwache als unterdrückerische Schläger, die sich als fromme Heilige tarnen. Diese Meinung wird von einigen Bürgern geteilt, von anderen nicht. Niemand ist allerdings dumm genug, die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, indem er sich offen auf eine der Seiten stellt. Während die Erben der Asche in ihre Donnerjubler rufen, bewegen sich fünf Mitglieder der Lichtwache (nutze die Spielwerte von **Wachen**) auf sie zu – je eine Wache auf einen Anarchisten –, damit diese bei ihrem dramatischen Auftritt weder sich noch andere verletzen.

### Zeitliche Verortung von Shabe Taabaan

Shabe Taabaan soll der finalen Begegnung in diesem Abenteuer als Hintergrund dienen. Wie viele Nächte genau der Mond über Akharin Sangar strahlt wie die Sonne, wurde absichtlich offen gelassen, damit die Konfrontation nicht zwingend in einer bestimmten Nacht stattfinden muss.

### Zwischen allen Stühlen

Die Charaktere können beschließen, sich in den Konflikt ziehen zu lassen, indem sie beispielsweise versuchen, die Erben der Asche einzuschüchtern oder sie von der Flucht zu überzeugen, ehe sie verhaftet werden. Mitglieder der Lichtwache anzugreifen ist jedenfalls ein schweres Vergehen, wie die Umstehenden den Charakteren mitteilen, falls diese die Waffen ziehen.

Die Charaktere können auch beschließen, sich ebenso wie die Umstehenden aus der Sache herauszuhalten. Wenn sie nicht agieren, werden sie bei den nächsten Auseinandersetzungen direkt einbezogen.

### Erschütterungen im Boden

Beim Konflikt schmähen die Erben der Asche die Lichtwache mit Parolen wie „Fort mit den Fesseln!" und „Sterbliches Leben, sterbliche Herrschaft!" Ob die Charaktere sich auf den Konflikt einlassen oder nicht, jeder Charakter, der einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, spürt ein Vibrieren im Boden, das stärker wird. Bestehen sie außerdem noch einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde), so bemerken sie, dass jemand oder etwas unter dem Platz im Boden gräbt.

## Angriff des Purpurwurms

Wenn die Auseinandersetzung zwischen den Erben der Asche und der Lichtwache den Höhepunkt erreicht, lies folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Stein bricht und Schreie werden laut, als ein riesiger dorniger Wurm mitten auf dem Platz aus dem Boden bricht und Stände und Handkarren durch die Luft wirbeln lässt. Das Monster brüllt und bespuckt die Menge mit faustgroßen Speichelbrocken. Die Wachen rufen nach Verstärkung.

Der Lärm der Menge und die unangenehmen Vibrationen der Donnerjubler haben einen **Purpurwurm** tief unter der Stadt wütend gemacht. Er bricht hervor und verwüstet den Dreisonnenplatz. Er hat es auf die Donnerjubler der Erben der Asche abgesehen. Als die Erben den Wurm auf sich zurasen sehen, versuchen sie zu fliehen. Der Purpurwurm erträgt das Geräusch der Donnerjubler nicht und greift an, bis er die Geräte (vermutlich samt den Erben der Asche) verschlungen hat oder erschlagen wird.

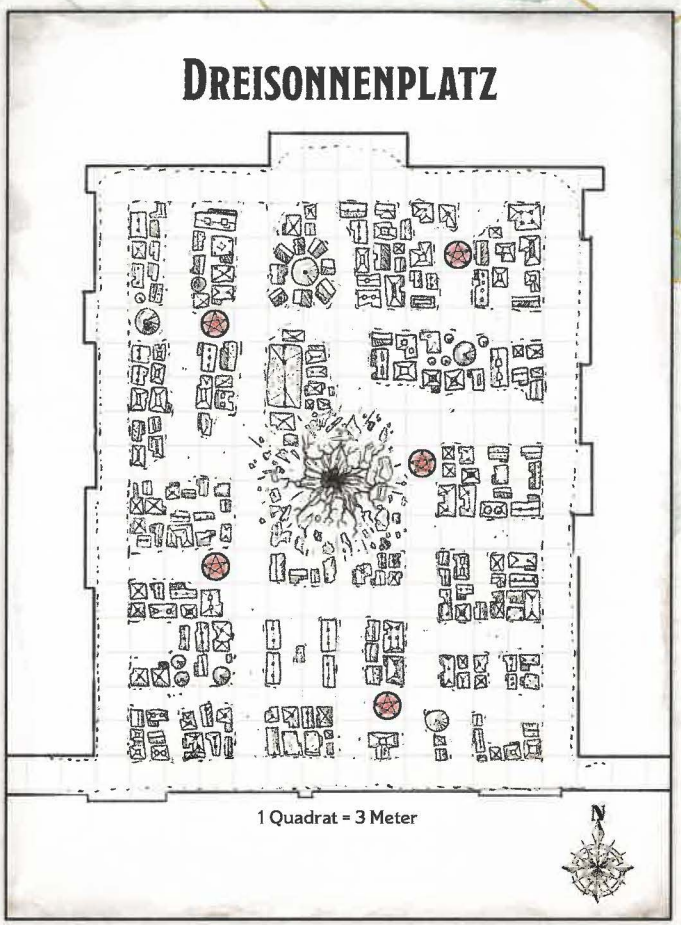
Auf Karte 11.1 ist der Bereich beim Angriff des Purpurwurms dargestellt. Die Standorte der Erben der Asche sind mit Sternen markiert. Die flüchtende Menge und umherfliegende Trümmer machen den ganzen Platz zu schwierigem Gelände.

### Umgang mit den Donnerjublern

Der Purpurwurm tobt über den Platz und schlägt mit dem Kopf um sich. Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) oder SG-14-Weisheitswurf (Überlebenskunst) bestehen, bemerken, dass die Geräte der Erben der Asche die Kreatur wütend machen. Die Erben der Asche hingegen bemerken es nicht und behalten ihre summenden Donnerjubler auf der Flucht. Ein Charakter, der eine Aktion verwendet, um einen Anarchisten auf die Gefahr hinzuweisen, und der einen SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, kann den Erben überzeugen, das Gerät fallenzulassen. Der Purpurwurm ignoriert Kreaturen, die keinen Donnerjubler haben und den Wurm nicht bedrohen. Wenn alle fünf Donnerjubler zerstört sind, zieht der Wurm sich durch das Loch, das er selbst geschlagen hat, wieder unter den Platz zurück.

### Wachen

Die Wachen, die die Erben der Asche fangen wollten, helfen den Einheimischen, sobald der Purpurwurm erscheint. Zu Beginn der fünften Runde erscheint der Engel Artavazda (ein **Pari**, rechtschaffen gut, Details siehe Ende dieses Abenteuers) mit zehn Mitgliedern der Lichtwache (Spielwerte von **Wachen**) auf der südwestlichen Ecke des Platzes. Wenn der Purpurwurm noch lebt, eilt Artavazda herbei, um ihn zu erschlagen. Haben die Charaktere den Wurm bereits besiegt, trifft Artavazda ein, als sie ihm den Gnadenstoß geben.




Karte 11.1: Dreisonnenplatz

## Engel nach dem Angriff

Wurde der Purpurwurm besiegt, stellt der Pari Artavazda sich vor:

> Ein Engel mit blauer Haut und vier roten Flügeln landet vor euch, was eine sanfte Brise erzeugt. Die Engel trägt einen spitzen schimmernden Helm und einen Streitkolben mit Krone, der wie eine strahlende Sonne aussieht. „Ich bin Artavazda", verkündet er, „Bote der Lichtwache und Atashs Gerechte Hand."

Artavazda hat gesehen, wie fähig die Charaktere sind, und bietet an, einen verletzten Charakter zu heilen. Der Engel kann Fragen zu den Erben der Asche, zur Lichtwache und zu Atash beantworten (Details siehe „Ortslexikon: Akharin Sangar" am Ende des Abenteuers). Wird Artavazda nach dem Purpurwurm gefragt, teilt er den Charakteren mit, dass diese Kreaturen selten sind, und bezeichnet den Angriff als „Kalamität, herbeigeführt von rücksichtslosen Seelen". Der Engel spricht kurz mit der Abenteurergruppe und macht ihr dann einen Vorschlag.

SEAN MACDONALD

### Artavazda

Als Atash nach Akharin Sangar kam, wurde er von einer Engelgruppe begleitet. Unter diesen befand sich auch der Pari. Artavazda hat vier schmale Flügel mit Farbgradienten, die an den Sonnenuntergang erinnern. Sein schwarzes Haar ist glänzend und lockig, jedoch größtenteils von einem spitzen goldenen Helm verborgen. Sein Gesicht ist hellblau mit leuchtenden Augen und strahlt Ruhe aus.

Artavazda verkörpert in Wort und Tat den Sonnweber. Er zieht Gesetzesbrecher zwar zur Verantwortung, glaubt aber fest an Rehabilitierung und leitet ein freiwilliges Gärtnerprogramm für Gefangene, um die Güte in Leuten zu fördern, die vom Weg abgekommen sind.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Es gibt Licht in jeder Seele. Ich will die Dunkelheit austreiben, die sie umgibt."

***Ideal:*** „Gut und Böse sind so einfach wie Tag und Nacht."

***Bindung:*** „Es ist meine Pflicht, Akharin Sangar nach Atashs Gesetz zu beschützen."

***Makel:*** „Ich kann nicht lügen. Die Wahrheit versteckt sich nicht im Dunkel."

### Artavazdas Anliegen

Artavazda erklärt, dass die Lichtwache in der Zeit vor Shabe Taabaan viele Störungen erlebt hat. Er bittet die Charaktere, mit der Lichtwache zusammenzuarbeiten, bis die Feier in einigen Tagen vorüber ist, um die Leute vor weiteren dramatischen und gefährlichen Auftritten zu schützen. Der Pari erklärt die folgenden Punkte:

- Atashs Engel sind zwar mächtig, aber zu wenige, um die Lichtwache in diesen schwierigen Zeiten zu unterstützen. Da die Spannungen zwischen Lichtwache und Rebellengruppen hoch sind, sucht Artavazda nach Hilfe.
- Zu oft kommen Rebellen und Mitglieder der Lichtwache bei den Auseinandersetzungen zu Schaden. Artavazda will, dass die Gegner von Atashs Herrschaft die Gelegenheit haben, ihre Fehler auf friedliche Art zu begreifen.
- Der Engel glaubt, dass Abenteurer kreativer – und liberaler mit der Wahrheit – als die Lichtwache sind und daher mehr über die Rebellen erfahren und gefährliche Situation besser verhindern können.
- Artavazda bietet jedem Charakter 800 GM für seine Hilfe an, dazu möglicherweise weitere Aufträge.

Wenn die Charaktere nicht mit der Lichtwache zusammenarbeiten wollen, verdoppelt Artavazda sein Zahlungsangebot. Lehnen die Charaktere weiterhin ab, reagiert der Pari nachsichtig, fordert aber, dass die Abenteurergruppe den Ruz-Basar besucht und sich ein Bild von der Zerstörung durch die Erben der Asche macht. Mach mit „Afsouns Verhaftung" weiter, überspringe dort jedoch den Abschnitt „Artavazdas Mission" und fahre mit dem Abschnitt „Ruz-Basar" fort. Lass zu dieser Zeit Agenten der Lichtwache oder der Stillen Löwen die Charaktere überreden, weitere Gewalt verhindern zu helfen.

### Afsouns Verhaftung

Da sich die Lage auf dem Dreisonnenplatz wieder beruhigt hat, nimmt die Lichtwache alle verbleibenden Erben der Asche fest. Diese verhalten sich weiterhin feindselig und rufen: „Ein paar verlorene Leben sind nichts, wenn dafür die Lichtwache fällt!" Unter den Umstehenden befindet sich die berühmte Schauspielerin Afsoun Ghorbani. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere mit Artavazda reden:

> Zwei Mitglieder der Lichtwache in Weiß und Gold befragen eine ruhige Elfe mit dunklem Haar, klaren grünen Augen und in rosafarbener Tunika über einem roten Kleid. Eine Wache und der blauhäutige Engel Artavazda sehen sich in die Augen, und der Engel nickt. Die Wache legt der Elfe Handschellen an.

Falls die Charaktere nach der Verhaftung der Frau fragen, erklärt Artavazda, dass es sich um eine notorische Agitatorin handelt, die zu ihrer Beteiligung an den heutigen Vorfällen verhört werden soll. Er fügt hinzu, dass sie wieder entlassen wird – sofern sie unschuldig ist.

Wenn ein Charakter einzugreifen versucht, sagt Afsoun (Elfe und **Erzmagierin**, chaotisch gut) den Wachen, dass sie den Charakter nicht kennt, während sie diesem diskret bedeutet, nicht weiter zu insistieren. Ignorieren die Charaktere das Signal, werden durch Drohungen oder Kampfhandlungen so nahe am Hauptquartier der Lichtwache vier **Devas** auf den Plan gerufen, welche die Lage durch Moderation entschärfen – und dadurch, dass sie Kampflustige entwaffnen.

### Artavazdas Mission

Artavazda ist besorgt, dass die Erben der Asche weitere Störungen der Festlichkeiten von Shabe Taabaan planen. Am Morgen haben sie schon Händler auf dem Ruz-Basar angegriffen. Die Händler sagen, die Erben der Asche seien auf der Suche nach einem magischen Gefäß, das vor Kurzem in der nahen Wüste gefunden wurde. Das zeitige Erscheinen der Lichtwache hat die Erben der Asche vertrieben, ehe jemand verletzt wurde.

Wenn die Charaktere Artavazdas Auftrag akzeptieren, mit der Lichtwache zusammenzuarbeiten, erklärt der Pari die Situation:

> „Atash sorgt sich um seine Leute. Was gerade geschehen ist, war heute nicht der einzige Angriff der Erben der Asche. Sie haben schon den Ruz-Basar überfallen, die Gefahr nimmt also zu. Wir haben erfahren, dass sie nach Magie suchen, mit der sie Shabe Taabaan stören können. Wenn die Erben der Asche freie Hand behalten, wird Atash die Feierlichkeiten wohl absagen und das Kriegsrecht verhängen, bis die Gefahr durch die Rebellen gebannt ist. Wollt Ihr mir helfen, das zu verhindern?"

Wenn die Charaktere Artavazdas Mission übernehmen, erklärt der Engel, dass die Lichtwache den Basar nach dem Angriff am Morgen untersucht, aber nicht viel erfahren hat. Er möchte, dass die Charaktere weitere Nachforschungen anstrengen und herausfinden, nach welcher Art von Magie die Erben der Asche suchen und was sie damit vorhaben. Die Abenteurergruppe soll der Gefahr durch die Erben ein Ende machen – am besten, indem sie deren geheimnisvollen Anführer schnappen. Dann teilt der Engel den Charakteren mit, wo sie den Ruz-Basar finden.

# Chaos auf dem Basar

Der Ruz-Basar ist ein riesiger Markt, der so alt ist wie die Stadt selbst. Die Erben der Asche haben ihn neulich auf der Suche nach einem magischen Samowar durchkämmt. Keiner der Händler, den die Erben der Asche gefilzt haben, hatte den Samowar, und die Suche wurde von der Lichtwache unterbrochen, als die Erben der Asche gerade den bekannten Teppichhändler Emad Farrokh befragten.

## Ruz-Basar

Der Haupteingang zum Ruz-Basar befindet sich in der Nähe des Dreisonnenplatzes. Wenn die Charaktere den Ruz-Basar betreten, lies folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Durch die überdachten Steinwege des Ruz-Basars hallen die Stimmen der Händler wider, welche die Wunder ihrer feurigen Gewürze, frischen Gemüse und Shabe-Taabaan-Andenken mit dem Sonnenmotiv anpreisen.

Was in Akharin Sangar gefertigt wurde oder gewachsen ist, findet irgendwann auf den Ruz-Basar. Hier können die Charaktere handwerkliche Erzeugnisse, Speisen, festliche Andenken und beliebige Abenteurerausrüstung aus dem *Spielerhandbuch* zu normalen Preisen erwerben.

Falls die Charaktere Artavazdas Mission akzeptiert haben, können sie zehn Minuten mit den Händlern reden und sich von der Geschichte des Engels überzeugen: Vier Erben der Asche haben mithilfe von Magie mehrere Händler bedroht und angegriffen. Wenn ein Charakter ein SG-14-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht oder er einem Händler mindestens 1 GM bietet, fügt dieser hinzu, dass die Erben der Asche nach irgendeinem magischen Gefäß gesucht und Emad den Teppichhändler als Letzten angegriffen haben.

Die Charaktere erfahren ebenfalls von Emad, wenn sie eine Stunde mit Nachforschungen auf dem Basar verbringen. Wenn dies geschehen ist, lass jeden Charakter, der den Markt untersucht, einen Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis bemerkt einen Halbling-Händler, der sie aus der Tür zu einem Basarladen heraus beobachtet. Das ist Emad. Sobald er bemerkt wird, zieht er sich in seinen Laden zurück.

### Emads Teppichladen

Emad ist ein Händler mittleren Alters (Halbling und **Adliger**, neutral) und Inhaber eines florierenden Schwarzmarkthandels. Falls die Charaktere seinen Laden betreten, lies den folgenden Text vor:

> Der staubige Laden ist mit verzierten Teppichen in zahllosen Formen und Arten überfüllt. Ihr werdet von einem lächelnden braunhäutigen Halbling begrüßt, der von einem Teppichstapel neben den weit offenen Ladentüren hopst. „Willkommen! Darf es etwas sein?"

Im vorderen Ladenteil verkauft Emad allerhand Teppiche. Der hintere Teil ist von mehreren Wandteppichen verborgen und enthält einen Geheimraum mit Emads Vorrat an ausländischen Waren. Die meisten dieser Waren sind trivial, aber sie wurden von der Lichtwache samt und sonders für illegal erklärt. Emads ruhige Freundlichkeit hat ihn Jahrzehnte der Inspektionen überstehen lassen, aber der Überfall der Erben der Asche hat ihm nun zugesetzt.

***Mit Emad reden:*** Wenn er danach gefragt wird, spielt der Händler die Ereignisse des Tages herunter, bestätigt jedoch, dass die Erben der Asche ein magisches Gefäß suchen. Er behauptet, das Gefäß nicht zu kennen, aber ein Charakter, der einen SG-16-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, argwöhnt, dass das gelogen ist.

Emad vermisst die Zeiten vor Atashs Herrschaft, als es auf dem Basar noch so viele Kunden aus fernen Landen gab. Seitdem ist die Besucherzahl in der Stadt durch Atashs strenge Verordnungen begrenzt. Ein Charakter, der einen SG-16-Charismawurf (Überzeugen) besteht, kann Emad dazu bringen, seine illegalen Geschäfte zu offenbaren. Charaktere, deren Kleidung darauf schließen lässt, dass sie aus fernen Landen stammen, sind bei diesem Wurf im Vorteil.

Sobald Emad den Charakteren traut – oder überredet wird –, enthüllt er die folgenden Informationen:

- Emad schmuggelt Luxusgüter und sonstige von Atash und der Lichtwache verbotene Waren.
- Sein Schmuggelgeschäft läuft immer schlechter, da viele seiner Kontakte Angst haben, Atash zu provozieren, oder glauben, dass in dieser isolierten Stadt ohnehin kein Geld zu machen ist.
- Emad hat neulich einem Schatzjäger einen merkwürdigen Samowar aus dem Brennenden Dünen abgekauft. Er weiß, dass das Gefäß magisch ist, konnte ihn aufgrund der verschärften Präsenz der Lichtwache auf dem Basar aber nicht verkaufen oder auch nur identifizieren.
- Da Bürger schon auf Verdacht verhaftet werden, ist Emads übliche Kundschaft darauf bedacht, sich nicht bei ihm blicken zu lassen, bis die Wogen sich geglättet haben.

Außerdem zeigt Emad den Charakteren seinen Geheimraum, wenn er meint, dass sie am Kauf von Schmuggelware interessiert sind.

***Inspektion des Ladens:*** Ein Charakter, der die Waren in Emads Laden inspiziert und einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, bemerkt, dass die dicken Teppiche, die hinten im Laden hängen, häufiger bewegt werden als die anderen Waren. Werden diese Teppiche bewegt, kommt die Tür zu einer geheimen Kammer zum Vorschein. Fahre mit der Begegnung „Diebe im Hinterzimmer" fort.

### Diebe im Hinterzimmer

Ob Emad den Charaktere den Geheimraum seines Ladens freiwillig zeigt oder sie ihn selber finden, drinnen wartet jedenfalls eine Überraschung. Selbst wenn die Charaktere den Raum nicht finden, wird dieser durch ein Klirren verraten, ehe die Abenteurergruppe den Laden verlässt.

Zwei der Erben der Asche (**Magier**), die morgens den Händlern zugesetzt haben, sind zurückgekehrt. Als die Magier Emad bedrohten, fand einer von ihnen den Geheimraum des Ladens, doch die Lichtwache näherte sich, ehe sie weiter nachforschen konnten.

Diese beiden Erben der Asche haben sich durch ein Fenster in den Geheimraum gequetscht, der von außen verborgen ist. Sie haben den Ort durchsucht und nicht nur den Samowar gefunden, sondern auch einen *fliegenden Teppich*, den Emad seit Monaten zu verkaufen versucht hat. Leider hat der Teppichhändler das nötige Befehlswort für den Teppich auf diesem vermerkt: „Baalaa".

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere den Geheimraum betreten:

> Die Regale in dieser Kammer biegen sich unter ihrer Last. Gegenüber überblickt ein schmales Fenster eine Gasse voller Müll. Dort knien zwei Gestalten in bedrohlichen roten Masken auf einem fliegenden Teppich. Einer hat einen verzierten Samowar bei sich. Sie lachen, und der Teppich fliegt die Gasse hinunter.

## Verfolgungsjagd auf dem Basar

Wenn die beiden maskierten Diebe auf dem Teppich davonsausen, können die Charaktere sie verfolgen.

Gib den Charakteren einen Moment, aktiv zu werden und ihre eigenen Flugmethoden zu nutzen. Haben sie keine, so zieht Emad einen weiteren *fliegenden Teppich* hervor und leiht ihn den Charakteren. Er macht überaus deutlich, dass er beide Teppiche und den Samowar wiederhaben will. Jeder *fliegende Teppich* aus Emads Laden misst 1,2 mal 1,8 Meter, kann 200 Kilogramm tragen und hat eine Flugbewegungsrate von 18 Metern. Er kann zwei höchstens mittelgroße Kreaturen tragen.

Nach dem Initiativewurf kann jeder Teilnehmer der Verfolgungsjagd eine Aktion ausführen und sich in seinem Zug bewegen. Die Erben der Asche beginnen mit 36 Metern Vorsprung vor den Verfolger und in 4,5 Metern Höhe über dem Boden. Verfolge die Entfernung zwischen den Erben und ihren Verfolgern mit und lege den Verfolger, der ihm am nächsten ist, als den führenden fest. Der führende Verfolger wechselt möglicherweise von Runde zu Runde.

Während die Erben der Asche entkommen wollen, steuert einer den Teppich, und der andere wirkt Zauber auf Verfolger in Reichweite.

### Spurten

Während der Verfolgung können Teilnehmer die Spurt-Aktion so oft beliebig einsetzen, wie es 3 + ihrem Konstitutionsmodifikator entspricht. Jede weitere Spurt-Aktion erfordert einen erfolgreichen SG-10-Konstitutionswurf am Ende des eigenen Zugs. Bei Misserfolg erhält der Verfolger eine Erschöpfungsstufe. Sofern er sich nicht anderweitig bewegen kann, beispielsweise auf einem *fliegenden Teppich*, scheidet ein Verfolger aus, wenn er die Erschöpfungsstufe 5 erreicht, da seine Bewegungsrate dann 0 beträgt. Eine Kreatur verliert die Erschöpfungsstufen durch die Verfolgungsjagd während einer kurzen oder langen Rast. Die Spurt-Aktion lässt *fliegende Teppiche* nicht schneller fliegen.

### Zauber und Angriffe

Verfolgungsteilnehmer können Angriffe ausführen und Zauber gegen andere Kreaturen in Reichweite wirken. Wende die normalen Regeln für Deckung, Gelände und so weiter auf die Angriffe und Zauber an. Verfolgungsteilnehmer können üblicherweise keine Gelegenheitsangriffe aufeinander ausführen, da sie sich alle gleichzeitig in dieselbe Richtung bewegen.

### Komplikationen bei der Verfolgung

Während der Verfolgungsjagd treten sowohl bei den Erben der Asche als auch bei den Verfolgern zufällige Komplikationen auf. Jeder Verfolgungsteilnehmer ermittelt am Ende seines Zugs mithilfe der Tabelle „Komplikationen bei der Basarverfolgung" die nächste Komplikation. Tritt eine Komplikation auf, wirkt sie sich immer auf den nächsten Teilnehmer in der Initiative-Reihenfolge aus – nicht auf den Teilnehmer, der sie erwürfelt hat. Der Teilnehmer, der gewürfelt hat, oder der Teilnehmer, der betroffen ist, kann Inspiration einsetzen, um die Komplikation zu negieren. Sofern nicht anders vermerkt, betreffen die Ereignisse in der Tabelle „Komplikationen bei der Basarverfolgung" eine einzelne Kreatur. Befinden sich mehrere Personen auf einem *fliegenden Teppich*, so ist diejenige betroffen, die ihn steuert.

#### Komplikationen bei der Basarverfolgung

| W10 | Komplikation |
|---|---|
| 1 | Eine stramme Wimpelleine versperrt dir den Weg. Du musst einen SG-10-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder du fällst 2W4 mal 1,5 Meter tief, erleidest je drei gefallene Meter 1W6 Wuchtschaden und landest liegend. Wenn du mit einem *fliegenden Teppich* fliegst, muss jeder Charakter, der bei dir ist, ebenfalls diesen Rettungswurf ausführen. |
| 2 | Wähle aus, ob du durch eine Lücke zwischen zwei Basarständen fliegen oder ihr ausweichen willst. Wenn du ihr ausweichst, zählt der Bereich als drei Meter schwierigen Geländes. Wenn du sie durchfliegst, musst du einen SG-16-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, oder du brichst durch den Stand und erleidest 4W6 Wuchtschaden. Wenn du mit einem *fliegenden Teppich* fliegst, muss jeder Charakter, der bei dir ist, ebenfalls diesen Rettungswurf ausführen. |

| W10 | Komplikation |
|---|---|
| 3 | Eine Kiste stürzt um, aus der Hühner aufflattern und diverse Federn in die Luft steigen. Führe einen SG-16-Weisheitswurf (Überlebenskunst) aus, um trotz der Ablenkungen auf Kurs zu bleiben. Bei einem Misserfolg zählt das Hindernis als drei Meter schwierigen Geländes. |
| 4 | Du fliegst durch einen Bogen von Wurfmessern (+3 auf Treffer, 4W4+1 Stichschaden bei Treffer), die ein Händler zu Schauzwecken wirft. |
| 5 | Du fliegst durch aufgehängte Stoffe. Führe einen SG-14-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) aus, um hindurchzufinden. Bei einem Misserfolg zählt der Weg als drei Meter schwierigen Geländes. |
| 6 | Ein Stand ist umgestürzt und eine Gewürzwolke aufgestiegen. Du musst einen SG-16 Konstitutionsrettungswurf bestehen, oder du bist bis zum Ende deines Zugs geblendet und musst noch einmal mithilfe dieser Tabelle würfeln (die Komplikation tritt dann sofort ein). Du kannst den erneuten Tabellenwurf vermeiden, wenn du dich in diesem Zug nicht bewegst. |
| 7–10 | Es tritt keine Komplikation auf. |

### Die Verfolgung beenden

Die Verfolgung endet, wenn eine Seite aufgibt, die Erben der Asche entkommen oder die Verfolger nahe genug heran sind, um sie zu fangen. Gibt niemand auf, so führt einer der Erben der Asche am Ende jeder Runde außer Sicht des Verfolgungsführenden einen Geschicklichkeitswurf (Heimlichkeit) aus, nachdem alle Verfolgungsteilnehmer am Zug waren. Das Ergebnis des Wurfs wird mit den passiven Weisheitswerten (Wahrnehmung) der Verfolger verglichen. Ist es größer als der höchste passive Weisheitswert (Wahrnehmung) unter den Verfolgern, so entkommen die Erben der Asche. Anderenfalls geht die Verfolgung in der nächsten Runde weiter.

### Erben der Asche befragen

Wenn die Charaktere die Erben der Asche fangen, sagen die Magier den Charakteren alles, was sie wissen, wenn sie dafür entkommen, ehe die Lichtwache eintrifft. Sie teilen ihnen folgende Informationen mit:

- Den Erben der Asche wurde befohlen, den Samowar zu finden und ins Versteck der Zelle zu bringen.
- Beim Versteck handelt es sich um einen verlassenen Tempel in der Altstadt.
- Der Zellenanführer ist ein Weiser namens Navid.

Wenn ein Charakter einen SG-15-Charismawurf (Einschüchtern) besteht, rücken die Diebe auch ihre Masken sowie die Losung zu ihrem Versteck heraus: „Mögen die Funken den Weg erhellen."

### Der gestohlene Samowar

Der gestohlene Samowar ist eine *eiserne Flasche*, die einen Dschinni enthält. Wird er geöffnet, verliert der Samowar seinen Magie (anders als eine übliche *eiserne Flasche*) und setzt einen freundlich gesinnten **Dschinni** namens Baadi frei. Baadi ist ein bombastischer Typ, der den Charakteren die Erfüllung eines Wunschs in Aussicht stellt, sofern sie seinen Cousin finden – einen weiteren Dschinni, der ebenfalls in Akharin Sangar lebt, wobei Baadi nicht weiß, wo und unter welchem Namen. Charaktere, die einen SG-18-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, bemerken, dass Baadi schwindelt und gar keine Wünsche erfüllen kann. Baadi weiß nicht, dass sein Cousin der Anführer der Erben der Asche ist, der Ifriti Navid.

### Zurück zu Emad

Wenn die Charaktere die Erben der Asche fangen, gibt Emad ihnen zur Belohnung einen *fliegenden Teppich* – vor allem, wenn die Charaktere seinen illegalen Handel verschweigen. Wenn die Magier entkommen, verspricht Emad den Charakteren einen *fliegender Teppich*, wenn sie den gestohlenen Samowar bergen und zurückbringen.

Falls die Charaktere den Samowar zurückbringen, ohne ihn geöffnet zu haben, öffnet der Halbling ihn, um ihn auf Schaden zu überprüfen, und setzt damit Baadi (siehe voriger Abschnitt) frei.



BRIAN VALEZA

### Zu Navids Versteck

Der nächste Zug der Charaktere besteht vermutlich darin, das Versteck der Erben der Asche zu finden, um Artavazdas Mission zu erfüllen. Wenn sie die Erben der Asche auf dem Basar verloren haben oder aus anderen Gründen nicht wissen, wohin, können sie 15 Minuten damit verbringen, die Einheimischen zu fragen, ob sie einen fliegenden Teppich gesehen haben, und dazu einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) ausführen. Bei einem Erfolg erhalten sie eine vage Richtungsbeschreibung, die sie zu einem verlassenen Tempel (siehe Abschnitt „Versteck der Erben der Asche") führt.

## Die Bitte der Löwen

Wenn die Charaktere mit den Erben der Asche gesprochen oder ihr Geschäft mit Emad abgeschlossen haben, kommt ein Mitglied der Stillen Löwen auf sie zu – eine weitere revolutionäre Gruppe, die die Charaktere bereits beobachtet hat. Der Agent, ein alter Mensch in Robe und mit den Spielwerten eines **Spions**, gibt jedem Charakter ein Stück Pistaziennougat. Das Nougat ist mit Papier umwickelt, das das Symbol der Ghorbani-Bäckerei trägt: ein lächelnder Mantikor. Der Agent sagt, dass die „alte Freundin Laleh" der Charaktere sie gerne sehen möchte, und geht dann fort.

Falls die Charaktere dem Agenten folgen, verlieren sie ihn in der Nähe der Ghorbani-Bäckerei aus den Augen, sehen aber das Mantikor-Symbol auf der Markise der Bäckerei. Charaktere, die einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) bestehen, können auch einen Passanten dazu bringen, den Mantikor als Symbol der Ghorbani-Bäckerei zu identifizieren.

### Ghorbani-Bäckerei

Laleh Ghorbanis Bäckerei ist ein zweistöckiges Gebäude westlich des Dreisonnenplatzes. Drinnen ist Laleh mit harter Arbeit beschäftigt. Dabei trägt sie eine mehlige Schürze mit Blumenmotiv. Sie hat hohe Wangenknochen, lächelnde braune Augen, braune Haut und eine verzierte Armprothese.

#### Laleh Ghorbani

Laleh Ghorbani (Elfe und **Späherin**, neutral gut) nutzt ihre Bäckerei als Zuflucht für die Zelle der Stillen Löwen, die sie mit ihrer Schwester Afsoun Ghorbani leitet. Die gesellige Bäckerin schwatzt gerne mit ihren Kunden und bringt manchen Tratsch in Erfahrung, die den Stillen Löwen nützlich ist. Sie misstraut allen, die Atashs Gesetze unhinterfragt durchsetzen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich will all meinen Gästen etwas zu Essen anbieten."

***Ideal:*** „Veränderungen sind wie Teig. Sie sind schwierig zu formen und erfordern Zeit und Geduld, bis sie aufgehen."

***Bindung:*** „Meine Schwester bedeutet mir alles. Ihre Sache ist meine Sache."

***Makel:*** „Manchmal erstarre ich, wenn ich schwierige Entscheidungen treffen muss."

#### Gespräch mit Laleh

Wenn die Charaktere den Laden betreten, bietet Laleh ihnen wie allen Kunden ein Tablett mit Süßigkeiten an. Wenn die anderen Kunden gegangen sind, verschließt sie die Türen und entschuldigt sich für ihre merkwürdige Einladung. Laleh ist den Charakteren freundlich gesinnt und lenkt das Gespräch auf die folgenden Punkte:

- Laleh ist die Schwester von Afsoun Ghorbani, die auf dem Dreisonnenplatz von der Lichtwache verhaftet wurde.
- Heimlich steht Afsoun den Stillen Löwen vor, einer Koalition von Rebellen, die Atash gewaltfrei loswerden und die Macht zum Besten Akharin Sangars in die Hand der Bürger legen will.
- Obwohl auch die Stillen Löwen Rebellen sind, haben sie mit den zerstörerischen Erben der Asche nichts zu tun.
- Laleh hat die Nachricht erhalten, dass Afsoun nach dem Verhör nicht entlassen wurde. Laleh sucht nach Informationen, wo ihre Schwester festgehalten wird.
- Solange Afsoun bei der Lichtwache gefangen ist, hat Laleh das Kommando über die Stillen Löwen übernommen.
- Laleh kann alle Informationen im Abschnitt „Ortslexikon: Akharin Sangar" mitteilen.

Laleh Ghorbani



Laleh weiß, dass die Charaktere mit der Lichtwache zu tun haben, kennt jedoch keine Einzelheiten. Dennoch bittet sie die Abenteurergruppe, die Ohren nach Informationen über ihre Schwester offenzuhalten.

Falls die Charaktere erwähnen, dass sie die Erben der Asche aufgesucht oder eine Abmachung mit Artavazda getroffen haben, bietet Laleh ihnen ihre Unterstützung an. Die Rücksichtslosigkeit der Erben der Asche gefährdet die Arbeit der Stillen Löwen, und Laleh bittet die Charaktere, den gefährlichen Anarchisten ein Ende zu machen, auch wenn die Charaktere nicht mit der Lichtwache verbündet sind. Sie verspricht, dass ihre Agenten alle Ressourcen bereitstellen, die die Charaktere brauchen könnten, beispielsweise den Standort des Verstecks der Erben der Asche, die Losung, um hineinzukommen, oder Ifriti-Masken.

Falls die Charaktere einwilligen, Laleh zu helfen, dankt sie ihnen und sagt, dass ihre Agenten sie später ansprechen werden. Sind die Charaktere nicht bereit zu helfen, empfiehlt Laleh ihnen, darüber nachzudenken, was richtig und was falsch ist, und verspricht, sie wieder zu kontaktieren.

Geben die Charaktere freimütig zu, für die Lichtwache zu arbeiten, versucht Laleh, sie als Doppelagenten zu rekrutieren. Wenn die Charaktere der Lichtwache gegenüber loyal bleiben, ist Laleh enttäuscht, vertraut jedoch darauf, dass sie nicht noch zur Tragödie beitragen, die ihre Familie heute erlitten hat. Dennoch teilt sie ihnen alle Informationen mit, die sie über die Erben der Asche hat, weil sie der Gefahr ein Ende machen will.

## Versteck der Erben der Asche

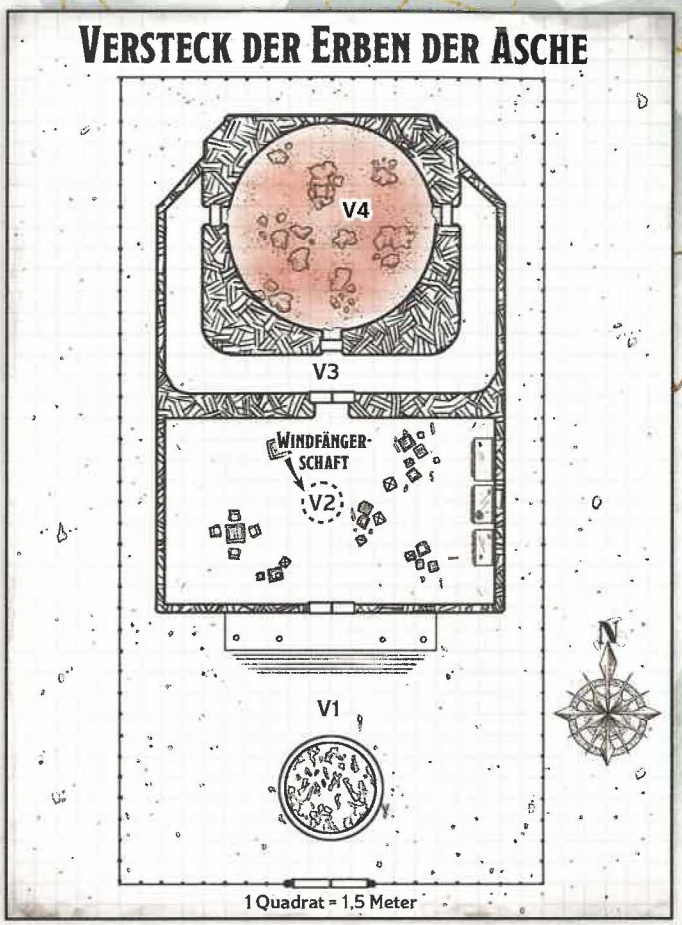
Beim Versteck der Erben der Asche handelt es sich um einen baufälligen einstöckigen Tempel in der Altstadt. Gefangene Agenten der Erben der Asche oder Laleh Ghorbani können den Charakteren den Ort verraten.

Lies den folgenden Text vor, wenn Charaktere sich dem Ort nähern:

> Ein kleiner verfallener Tempel steht umgeben von einem Eisenzaun auf einem Hof, der sonst nur totes Unkraut und einen trockengefallenen Brunnen enthält. Aus dem Tempeldach erhebt sich ein Turm. Eine der Mauern enthält große Luftlöcher, die den Wind einfangen sollen.

Der Tempel ist von einem 2,4 Meter hohen Zaun umgeben. Das Tor darin ist mit einem Vorhängeschloss versperrt, kann aber als Aktion mit einem erfolgreichen SG-12-Geschicklichkeitswurf sowie Diebeswerkzeug geöffnet oder mit einem erfolgreichen SG-18-Stärkewurf aufgebrochen werden.

Charaktere, die einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken außerdem, dass sich in der Doppeltür zum Tempel ein verschließbares Guckloch befindet.




Karte 11.2: Versteck der Erben der Asche

## Orte im Versteck der Erben der Asche

Die folgenden Orte sind auf Karte 11.2 verzeichnet.

### V1: Hof

Der Tempelhof ist ziemlich zerstört, seine Steine sind mit Unkraut überwuchert. Der Brunnen in der Mitte enthält kein Wasser mehr. In ihm befindet sich kaputtes Mobiliar.

***Tempeleingang:*** Der Haupteingang zum Tempel besteht aus massivem Holz und ist von innen verriegelt. Die Tür kann mit einem erfolgreichen SG-20-Stärkewurf aufgebrochen werden, aber dann sind die Erben der Asche (**Veteranen**) gewarnt, welche die Tür in Bereich V2 bewachen.

Falls die Charaktere anklopfen oder sich anderweitig bemerkbar machen, öffnen die Wachen das Guckloch und prüfen, ob die Leute draußen die besonderen Ifriti-Masken der Erben der Asche tragen. Ist dies der Fall, wird nach der Losung gefragt. Wenn ein Charakter mit „Mögen die Funken den Weg erhellen!" antwortet, entriegelt die Wache die Tür und lässt die Charaktere ein. Wenn die Charaktere die Losung nicht kennen, erinnert sich ein Charakter, der einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, dass dieser Satz zu den häufigeren Parolen der Erben der Asche auf dem Dreisonnenplatz gehört hat.

SEAN MACDONALD

Wenn die Wache sieht, dass die Charaktere keine Ifriti-Masken tragen, oder die Charaktere die falsche Losung nennen, schließt sie knallend das Guckloch und warnt die anderen Erben der Asche in Bereich V2.

***Windfänger:*** Ein sandgrüner Windfänger erhebt sich aus dem Tempeldach und führt kühle Luft durch das Gebäude. Die Luftschächte des Turms befinden sich 15 Meter über dem Boden und führen in einen drei Meter breiten Schaft, der in die Mitte von Bereich V2 hinabführt. Der Schaft ist auf Karte 11.2 als gepunkteter Kreis eingezeichnet. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen SG-14 Stärkewurf (Athletik) die Tempelwände erklimmen und im Turm wieder hinunterklettern.

Der Zauber *Glyphe des Schutzes* des 5. Grades wurde innen in die Südwand des Windfängers gemeißelt. Die erste mindestens kleine Kreatur, die den Schaft drei Meter weit hinabklettert, aktiviert explosive Runen. Alle Kreaturen innerhalb von sechs Metern von den explodierenden Runen müssen einen SG-17-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleiden sie 31 (7W8) Blitzschaden und müssen dann einen SG-15-Geschicklichkeitsrettungswurf bestehen, um nicht zwölf Meter tief in Bereich V2 zu stürzen, wobei sie 14 (4W6) Wuchtschaden erleiden und liegend landen. Kreaturen, die den Rettungswurf gegen die explosiven Runen bestehen, erleiden den halben Schaden und stürzen nicht ab. In jedem Fall werden alle Kreaturen in Bereich V2 auf die Anwesenheit der Eindringlinge aufmerksam.

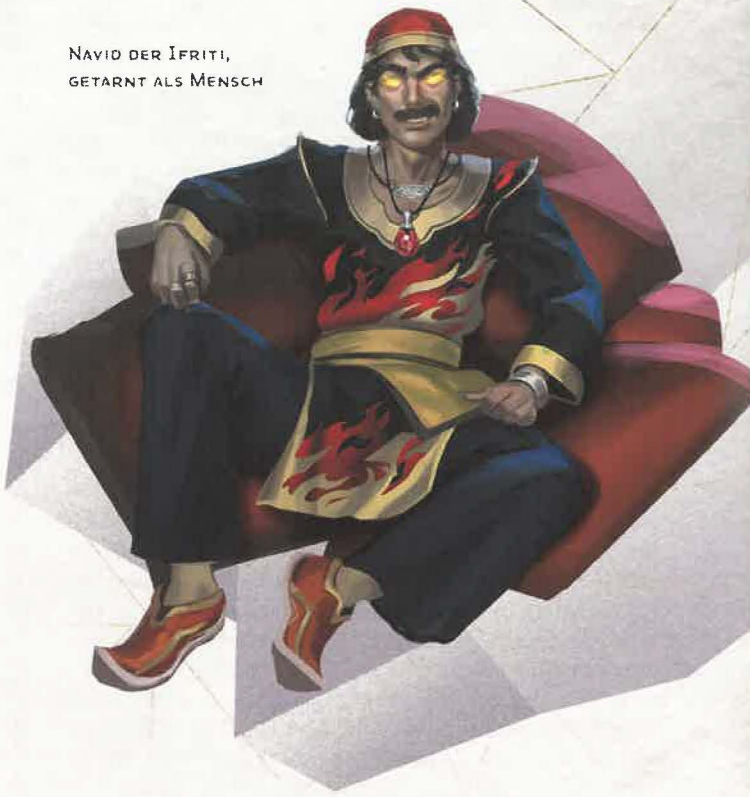
## V2: Gebetsraum

Ein unvollendetes Mosaik von Pflanzen unter einem leuchtenden Mond schmückt die Wände dieses Gebetsraums. Teilweise ist es von Schmierereien verdeckt. Kisten liegen auf dem Marmorboden verstreut, und ein klappriges Gerüst an der Ostwand bietet einige Schlafstellen.

Dieser Tempel war einst einem anderen Gott als dem Sonnweber geweiht, ist jedoch seit Langem verlassen. Seit einigen Jahren dient er Navids Zelle der Erben der Asche als Treffpunkt. Die Charaktere können diesen Bereich durch die Vordertür oder durch den Windfängerturm über der sechs Meter hohen Decke erreichen.

Falls die Anarchisten die Anwesenheit der Charaktere nicht bemerkt haben, halten sich hier vier Erben der Asche auf: eine Wache (**Veteran**) befindet sich bei der Tür, zwei weitere **Veteranen** spielen Karten, ein **Assassine** ruht sich auf einem Gerüst aus. Solange die Charaktere Ifriti-Masken tragen und versuchen, als Mitglieder der Gruppe durchzugehen, behandeln die Erben der Asche sie als Anarchistenkollegen. Diese Zellenmitglieder wissen nicht viel über Navids Pläne und den Samowar, den einige andere Erben bergen sollen, wohl aber, dass ihr Anführer große Pläne hat.

Falls die Charaktere angreifen oder irgendwas im Bereich beschädigen, werden die Erben der Asche feindlich.



Navid der Ifriti, getarnt als Mensch

***Gerüst:*** Hier befanden sich drei Abschnitte eines stabilen Holzgerüsts, als die Erben der Asche den Tempel übernommen haben. Das Gerüst dient den Mitgliedern von Navids Gruppe jetzt als Ruheplatz. Jeder Abschnitt des Gerüsts ist drei Meter hoch.

***Schätze:*** Die Kisten im Raum enthalten Diebesgut im Wert von 500 GM, darunter zahlreiche feine Gläser, die auf dem Basar gestohlen wurden. Charaktere, die einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, während sie das Gerüst untersuchen, entdecken außerdem eine Portion von *Nolzurs Wunderfarben*.

## V3: Flur

Die Mosaike in diesem Flur stellen die Mondzyklen dar. Wenn beide **Magier** mit dem Samowar vom Basar entkommen sind, befindet sich nun einer von ihnen hier. Ist nur einer von ihnen oder keiner entkommen, so ist dieser Bereich leer.

## V4: Selengarten

In dieser Kammer mit Kuppeldach herrscht große Hitze. Im rot leuchtenden, zischenden Sandboden liegen einige Felsbrocken verteilt. Acht magische Laternen mit staubigem Buntglas hängen um die Decke verteilt und spenden Licht. Sie zeigen verschiedene Mondphasen. In der Mitte des Raums lehnt ein braunhäutiger Mann mit leuchtenden Augen auf einem Kissen. Ein Diener mit Maske, die aussieht wie das Gesicht eines Ifritis, steht in seiner Nähe.

Diese runde Kammer enthielt einst einen üppigen Garten, aber Navid hat ihn vernichtet, um mehr Platz zu haben. Der Mann hier ist Navid, Anführer der Erben der Asche. Bei ihm ist ein **Magier** der Erben der Asche. Die Charaktere erkennen den Magier vom Basar, wenn einer der Erben der Asche von dort entkommen ist. Anderenfalls ist der Magier ein Fremder.

***Brennender Sand:*** Der Sand hier ist schwieriges Gelände. Kreaturen, die den Sand betreten oder ihren Zug auf ihm beginnen, erleiden 7 (2W6) Feuerschaden. Navid ist immun gegen diesen Effekt, aber sein Diener hält sich vom Sand fern. Im Raum liegen einige große Brocken vulkanischen Gesteins verteilt. Auf diesen kann man stehen, ohne Schaden zu erleiden.

***Baadi der Dschinni:*** Falls die Charaktere den gestohlenen Samowar bei der Verfolgung auf dem Basar nicht zurückerobern konnten, sind er und der **Dschinni** Baadi ebenfalls anwesend. Wenn Baadi hier ist, lies nach dem anfänglichen Kastentext den folgenden Text vor:

> Ein, zwei Meter über den anderen Anwesenden schwebt beiläufig ein gut zwei Meter großer Mann mit blauer Haut. Dabei überschüttet er den Mann auf dem Kissen mit Fragen über die Stadt und deren Sehenswürdigkeiten.

Baadi will nach seinem Jahrhundert der Gefangenschaft unbedingt alles über Akharin Sangar wissen, aber Navid bringt ihn mit einer Geste zum Schweigen, als die Charaktere auftauchen. Baadi hält sich aus dem Kampf heraus. Sein Samowar steht in Navids Nähe zwischen den Steinen.

Wenn Baadi die Charaktere begleitet oder hier aus dem Samowar befreit wird, offenbart Navid seine Ifriti-Form und ist entzückt, seinen Cousin zu sehen. Da sie ihr Wiedersehen unter sich begehen wollen, danken die Ifriti den Charakteren dafür und verschwinden dann mit *Ebenenwechsel*, um anderswo weiterzureden. Navid könnte eines Tages nach Akharin Sangar zurückkehren, aber ohne Anführer sind die übrigen Erben der Asche keine Gefahr mehr.

***Audienz bei Navid:*** Navid ist ein **Ifriti** mit der zusätzlichen Fähigkeit, beliebig oft *Verwandlung* (nur auf sich selbst) zu wirken. Er hat gerade seine Lieblingsform als Menschenmann in schwarzroter Kleidung. Navid sollte einst die Region um Akharin Sangar beherrschen, doch Atash stürzte Navids Vater und zwang den Ifriti-Prinz in den Untergrund. Dort schmiedet er nun seine Pläne, getarnt als Visionär, der Autorität verachtet.

Wenn die Charaktere nicht sofort angreifen, fragt Navid sie ruhig nach dem Grund ihres Besuchs. Wird er nach den Aktionen der Erben der Asche gefragt, rechtfertigt er sie, indem er darlegt, wie sinnlos es ist, der Lichtwache oder den Stillen Löwen zu dienen. Er beschreibt beide Organisationen als zwanghafte Bewahrer eines zerfallenden Stadtstaats und sagt, der einzige Weg nach vorne sei ein Neubeginn.

Navid greift an, wenn er bedroht wird, und offenbart dabei seine wahre Gestalt. Er kämpft, bis seine Trefferpunkte auf höchstens 50 sinken, und setzt dann *Ebenenwechsel* ein, um zu entkommen. Sein verbündeter Magier greift mit ihm an, ergibt sich jedoch, wenn Navid besiegt wird.

***Schätze:*** Eine Eisentruhe liegt unter dem brennenden Sand vergraben. Charaktere, die den Raum auf Schätze durchsuchen und einen SG-15-Intelligenzwurf (Nachforschungen) bestehen, bemerken ein Sandstück, das frisch umgegraben wirkt. Die Truhe kann freigelegt und geöffnet werden, wenn mindestens zwei Charaktere eine Minute lang daran arbeiten. Sie enthält eine goldene Krone mit Feueropalen (3.000 GM wert), eine silberne Sichel mit Perlmuttgriff (750 GM wert) und eine *Zauberschriftrolle* des *Fliegens*. Wenn die Erben der Asche auf dem Basar auf Emads *fliegendem Teppich* entkommen sind, befindet sich dieser Teppich ebenfalls hier.

## Nach der Asche

Wenn Navid gefangen oder anderweitig besiegt wurde, können die Charaktere zu Artavazda im Edlen Juwel zurückkehren – dem Hauptquartier der Lichtwache beim Dreisonnenplatz. Falls die Charaktere Navid in seiner Ifriti-Gestalt beschreiben, erinnert der Pari sich an den heißblütigen Ifriti-Prinzen und murmelt gedankenvoll „Blut macht keine Könige. Das kann nur das Licht tun." Der Sieg über Navid beruhigt Artavazda, welcher jeden Charakter mit einem rosafarbenen Diamanten im Wert von 500 GM belohnt.

Falls die Charaktere Artavazdas Mission aufgegeben oder beschlossen haben, Laleh zu helfen, nimmt diese bald Kontakt mit ihnen auf und gibt ihnen eine Einladung ins Theater Dämmerrose für den gleichen Abend. Die Wachen am Theater lassen die Charaktere hinein, wenn diese Einladung vorgezeigt wird.

### Ein Folgeauftrag

Falls die Charaktere die Gefahr durch die Erben der Asche gebannt haben, bietet Artavazda ihnen als Dank einen weiteren Auftrag an. Ist bei der vorigen Mission irgendwas schiefgelaufen, bietet der Pari ihnen diesen Auftrag als Chance an, ihre Fehltritte auszubügeln.

Artavazda hat davon erfahren, dass sich eine weitere Rebellengruppe am gleichen Abend im Theater Dämmerrose versammeln will: die Stillen Löwen. Die Stillen Löwen greifen nicht zu Gewalt und sind daher weniger gefährlich als die Erben der Asche, aber Atash duldet keinen Widerstand. Der Pari weiß, dass die Lichtwache die Stillen Löwen vertreiben kann, wenn sie die Versammlung stürmt. Er hofft, dass die Charaktere zuvor noch Informationen zur Gruppe und ihren Plänen beschaffen können. Zum Lohn verspricht er ihnen weitere 500 GM pro Charakter.

Wenn ein Charakter das Treffen mit Laleh Ghorbani erwähnt, ist Artavazda begeistert, dass bereits eine Verbindung zu den Stillen Löwen besteht – die zum Vorteil der Lichtwache genutzt werden kann.

Falls die Charaktere fragen, was Artavazda noch über die Stillen Löwen weiß, räumt er ein, dass er bisher mit vagen Informationen gearbeitet hat, besteht aber darauf, dass die Lichtwache für die Sicherheit der Leute in Akharin Sangar vor rücksichtslosen Revolutionären zuständig ist, vor allem während Shabe Taabaan. Auf die Frage nach Afsoun Ghorbani erklärt der Pari, dass die Rebellin außerhalb der Stadt an einem Ort namens dem Gerichtspodest verhört wird.

Kommt es bei diesem Gespräch zum Bruch der Charaktere mit der Lichtwache zugunsten der Stillen Löwen, ist Artavazda offenkundig verletzt und fliegt fort, anstatt sofort gegen die Charaktere zu handeln. Laleh kontaktiert die Charaktere bald darauf mit einer Einladung zur Dämmerrose. Anderenfalls weist Artavazda den Charakteren nach dem Gespräch den Weg zur Dämmerrose.

# Die Dämmerrose

Die Dämmerrose liegt wenige Gehminuten vom Dreisonnenplatz entfernt. Wenn die Charaktere sich dem Theater nähern, lies folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Dieses zweistöckige runde Theater ist mit bunten geometrischen Kacheln verziert. Auf der Straße sind Leute unterwegs, aber die Fenster des Theaters sind mit Brettern verschlossen, hinter denen alles dunkel ist. Der Haupteingang wird von einer rissigen Markise überspannt.

Die Dämmerrose wurde schon vor Jahren von der Lichtwache geschlossen, weil es Aufführungen gab, die als unmoralisch galten. Dennoch sind die Eingangstüren nicht versperrt. Ein Charakter, der an der Theatertür lauscht oder die Fenster erkundet, kann einen SG-15-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Erfolg hört der Charakter drinnen eine gedämpfte Stimme.

Charaktere, die Zeit damit verbringen, das Gebäude zu beobachten, sehen, wie Leute kommen: Ungefähr alle zehn Minuten betritt eine Gestalt verstohlen den Vordereingang und verschwindet nach drinnen.

## Theaterlobby

Vier Wachen (**Veteranen**) der Stillen Löwen sitzen Tee trinkend an einigen kleinen Tischen und bewachen den Eingang. Hinter ihnen wird der Eingang zum Theatersaal von dicken Vorhängen verschlossen. Wer eine Einladung von Laleh zeigen kann, wird hineingelassen. Anderen Leuten gegenüber sind die Wachen feindlich gesinnt. Ein Charakter ohne Einladung kann die Wachen überreden, die Abenteurergruppe hineinzulassen, wenn er einen SG-14-Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) besteht. Wird Laleh erwähnt oder eine Ware aus der Ghorbani-Bäckerei vorgezeigt, so ist der Charakter beim Wurf im Vorteil. Wenn es zum Kampf kommt, erscheint Laleh beim Initiativewert 0 der ersten Runde und greift ein (siehe „Lalehs Bitte" unten).

## Ein zeitloser Auftritt

Als die Charaktere das Theater betreten, hält gerade eine Schauspielerin einen Monolog. Lies die folgende Beschreibung vor, wenn sie eintreten:

> Die Bühne ist nur von ein paar Kerzen erleuchtet. Ein Dutzend Leute steht in den dunklen Seitenbereichen. Die dreißig Leute im Publikum sehen einer Schauspielerin zu, die in königlicher Robe einen leidenschaftlichen Monolog hält.
>
> „Wir stehen gemeinsam an einem tiefen, schrecklichen Abgrund, doch wir können uns nicht länger verstecken", ruft sie. „Springt, meine Lieben! Denn unsere wahre Heimat liegt gleich hinter der Dunkelheit!"

Die dreißig Leute im Publikum (**Gemeine**) des Theaters nehmen an, dass die Charaktere einfach Zuspätkommer sind, und ignorieren deren Ankunft. Wenn ein Charakter ein geflüstertes Gespräch mit jemandem im Publikum beginnt, kann die Person folgende Informationen mitteilen:

- Die Schauspielerin auf der Bühne ist die Zweitbesetzung der berühmten Afsoun, deren Verhaftung alle sehr nervös gemacht hat.
- Heute wird *Die erste Königin* gegeben, die triumphale Geschichte der ersten Herrscherin Akharin Sangars und der Rettung ihrer Untertanen vor einem fürchterlichen Dämon.
- Es wurde traditionell zu Shabe Taabaan aufgeführt, bis es aufgrund der idealisierten Darstellung weltlicher Herrschaft mit einem der ersten Dekrete Atashs verboten wurde.
- Die Stillen Löwen führen *Die erste Königin* heimlich an verschiedenen Orten in der ganzen Stadt auf. Heute Abend steht noch eine Aufführung auf dem Programm.

Die Abendaufführung von *Die erste Königin* ist das Ereignis, das die Lichtwache heute stürmen will. Sie ist jedoch nur ein harmloses kulturelles Ereignis.

Kurz nach dem Eintreffen der Charaktere nähert sich ihnen Laleh Ghorbani.

## Lalehs Bitte

Unabhängig davon, warum die Charaktere im Theater sind, gratuliert Laleh ihnen dazu, sie gefunden zu haben, und sagt, dass sie aufgrund ihrer Findigkeit am besten geeignet sind, ihr zu helfen. Sie hat unlängst erfahren, dass Afsoun sich immer noch bei der Lichtwache in Haft befindet und magisch an einem Ort namens dem Gerichtspodest einige Kilometer vor der Stadt festgehalten wird. Laleh möchte die Charaktere unbedingt an einem Plan zu Afsouns Befreiung beteiligen.

Willigen die Charaktere ein, Laleh zu helfen, erklärt sie, dass die Stillen Löwen am nächsten Abend eine Ablenkung in der Stadt geplant haben. Laleh erwartet, dass die Mitglieder der Lichtwache in der Stadt daraufhin jene beim Gerichtspodest zur Verstärkung rufen. Damit wird der Ort, an dem Afsoun gefangen ist, nur leicht bewacht sein. Es bleibt noch Zeit, ehe der Plan beginnt, aber wenn die Charaktere bereit sind, führt Laleh sie zu einer Agentengruppe der Stillen Löwen – siehe Abschnitt „Gerichtspodest".

Wenn die Charaktere Lalehs Mission ablehnen, wendet sie sich ohne ein weiteres Wort ab.

Unabhängig von der Interaktion der Charaktere mit Laleh endet die Vorstellung bald darauf, und das Publikum verlässt das Theater.

### Artavazdas letzte Mission

Wenn die Abenteurergruppe erfahren hat, dass die Stillen Löwen heute Abend nur ein verbotenes Stück aufführen, und die Charaktere mit der Lichtwache zusammenarbeiten, können sie sich bei Artavazda im Edlen Juwel melden. Der Pari belohnt jeden Charakter mit einem Rubin im Wert von 500 GM.

Falls die Charaktere den bevorstehenden Versuch nicht erwähnen, Afsoun zu befreien, drückt der umsichtige Artavazda seine Sorge aus, dass ein solcher Ausbruch wahrscheinlich ist. Er bittet die Charaktere, den Gerichtspodest aufzusuchen und die dortige Lichtwache dabei zu unterstützen, jeden lebendig zu fangen, der das Gefängnis angreift. Artavazda fürchtet, dass Mitglieder der Stillen Löwen, die bei der Plattform auftauchen, auf Leben und Tod kämpfen, wenn dort die Lichtwache wacht. Der Pari will diese überwiegend gewaltlosen Rebellen unbedingt rehabilitieren.

Wenn die Charaktere bei diesem Unterfangen helfen, stellt Artavazda ihnen ein Geschenk von Atash selbst sowie einen weiteren Edelstein im Wert von 500 GM für jeden Charakter in Aussicht.

## Gerichtspodest

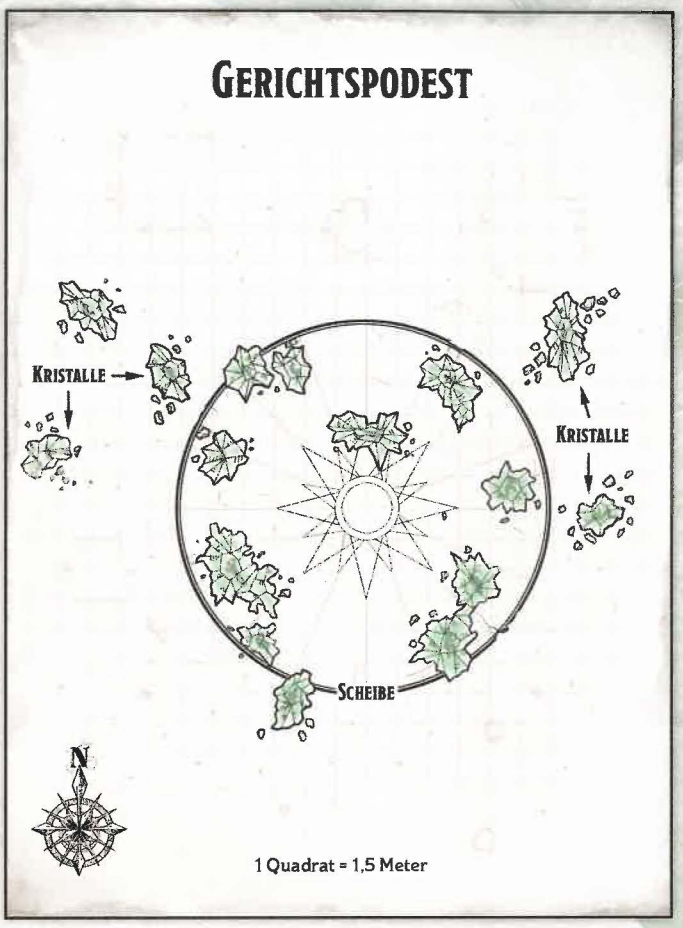
Der Gerichtspodest ist eine Steinscheibe, die etwa acht Kilometer vor Akharin Sangar mit uralter Magie in einem Schwebezustand hoch über der Wüstenlandschaft gehalten wird. Atash hat diesen Ort als Untersuchungsgefängnis geschaffen, damit das Hauptquartier der Lichtwache als Ort der Gerechtigkeit gesehen wird, nicht als Ort der Strafe. Die Lichtwache bringt Verdächtige zum Verhör und zur Untersuchungshaft hierher und sperrt sie in magische Kristalle. Nur Celestische können sie vom Podest erschaffen lassen. Hier bleiben die Gefangenen, bis sie freigelassen oder verurteilt und nach Zendaane Sabz verbracht werden, Atashs ausbruchssicheres Himmelsgefängnis.

### Vorbereitungen auf den Aufbruch

Die Charaktere sind vermutlich entweder von Laleh Ghorbani oder von Artavazda – oder von beiden – aufgefordert worden, den Gerichtspodest aufzusuchen. Wenn die Charaktere bereit sind, zum Gerichtspodest zu reisen, gibt der entsprechende Kontakt (oder einer von beiden) ihnen Reittiere.

Arbeiten die Charaktere für Artavazda, bekommt jeder Charakter einen **Pegasus** aus den Stallungen der Lichtwache. Artavazda sagt den Charakteren, dass sie nach Nordosten fliegen und sichtbar bleiben sollen. Die Engelswachen beim Gerichtspodest erkennen die Reittiere und gestatten den Charakteren, die Plattform zu betreten.

Falls die Charaktere mit Laleh zusammenarbeiten, arrangiert sie Reittiere bei den Bändigern der Flügelmähne, einer Gruppe von Mantikor-Reitern in den nahen Himmelsgipfeln.




Karte 11.3: Gerichtspodest

Laleh und ihre Agenten führen die Charaktere am Stadtrand mit den Bändigern zusammen. Jeder Charakter erhält einen hilfreichen **Mantikor** (rechtschaffen neutral). Bevor die Charaktere aufbrechen, rät Laleh ihnen, nach Nordosten zur schwebenden Marmorscheibe zu fliegen und sich dabei tief zu halten, um außer Sicht zu bleiben.

In beiden Fällen raten die Verbündeten den Charakteren, den Gerichtspodest nicht vor der nächsten Abenddämmerung zu verlassen.

### Doppelagenten

Je nach Vorgehen der Charaktere könnten Aspekte beider Missionen, sowohl der Artavazdas als auch der Lalehs, auf dem Gerichtspodest kombiniert werden. Charaktere, die mit Laleh Ghorbani zusammenarbeiten, könnten tun, als würden sie Artavazda dienen, um den Pari in falscher Sicherheit zu wiegen und damit die Rettung Afsoun Ghorbanis zu vereinfachen. Sie könnten auch vortäuschen, Laleh zu helfen, aber dann die Agenten der Stillen Löwen verraten, wenn sie den Gerichtspodest erreichen. Politik ist in Akharin Sangar keine einfache Sache, und auch die Pläne der Charaktere könnten kompliziert werden. Arbeite gemeinsam mit den Charakteren einen Plan aus und geh mit den Reaktionen der Abenteuerfraktionen flexibel um. Bedenke dabei jedoch, dass es unwahrscheinlich ist, dass die Charaktere mit ihren Taten sowohl die Lichtwache als auch die Stillen Löwen zufriedenstellen können.

SEAN MACDONALD

## Stätte des Urteils

Der Flug zum Gerichtspodest ist kurz und dauert mit Mantikoren etwa eine Stunde, mit Pegasi eine halbe. Die Charaktere erreichen den Gerichtspodest kurz, bevor sich der strahlende Mond von Shabe Taabaan erhebt.

Karte 11.3 zeigt den Gerichtspodest. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere sich dem Ort nähern:

> Der Gerichtspodest erscheint, ehe die Stadt außer Sicht gerät. Die Scheibe aus goldenem Rosenmarmor hat einen Durchmesser von 18 Metern und schwebt etwa hundert Meter über dem felsigen Boden. Um sie herum schweben grüne Kristalle wie die Juwelen einer Krone. Ähnliche Kristalle umkreisen die Scheibe langsam in größerem Abstand und funkeln im Nachthimmel.

Falls die Charaktere die Reittiere der Lichtwache verwenden, werden sie von zwei **Devas** begrüßt, die dann zur Stadt aufbrechen – Artavazda hat diese Wachen über die Charaktere informiert.

Kommen die Charaktere zu Afsouns Rettung, sind keine Deva-Wachen anwesend, da Lalehs Ablenkung in der Stadt sie von der Plattform weggelockt hat.

### Gefängniskristalle

In den grünen Kristallen mit Goldbändern, welche die Plattform umgeben, sind dreizehn reglose sangarische **Gemeine** gefangen. Es handelt sich um Verbrecher, Mitglieder von Widerstandsorganisationen und gewöhnliche Bürger, die auf ihr Urteil warten. Im Kristall am östlichen Rand der Plattform befindet sich Afsoun Ghorbani (Elfe und **Erzmagierin**, chaotisch gut).

Jeder Kristall ist ein großes, unbewegliches Objekt, besitzt eine RK von 13, 25 Trefferpunkte und ist gegen psychischen Schaden immun. In den magischen Kristallen gefangene Kreaturen sind gegen alle Schadensarten immun. Sie sind frei, wenn die Trefferpunkte des betreffenden Kristalls auf 0 verringert werden oder der Kristall Ziel des Zaubers *Magie bannen* des mindestens 5. Grades wurde. Die Kristalle schöpfen die Magie ihrer Gefangenen ab. Wenn Afsoun befreit wird, hat sie eine Erschöpfungsstufe und kann nur Zauber des höchstens 3. Grades wirken, bis sie eine lange Rast beendet hat. Sie meidet den Kampf, solange die Charaktere nicht kurz davor sind, besiegt zu werden.

### Sonnenkreis

In der Mitte der Plattform befindet sich ein Kreis von drei Metern Durchmesser mit einer Inschrift in Celestisch, die in einem warmen Orangeton leuchtet. Die Glyphen bedeuten „Alle guten Taten finden im Licht statt". Der Kreis wirkt als permanente *Zone der Wahrheit* (Zauberrettungswurf-SG 17). Hier werden die Gefangenen in der Morgendämmerung verhört.

### Stürzen

Kreaturen, die von der Plattform fallen oder einen Sturz innerhalb von drei Metern von ihr erleiden, müssen einen SG-14-Geschicklichkeitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg können sie sich an einem der Kristalle, die in der Nähe schweben, oder am unteren Teil der Plattform festhalten. Anderenfalls stürzen sie 100 Meter tief auf den Boden, erleiden 70 (20W6) Wuchtschaden und landen liegend.

## Endkonflikt

Je nach den Allianzen der Charaktere könnten sie die Plattform bewachen oder versuchen, Afsoun zu befreien. Ob die Charaktere Wache stehen, Afsoun zu befreien versuchen oder andere Ränke schmieden – kurz nachdem sie ihre Posten besetzt oder ihren Plan ins Rollen gebracht haben, bemerken sie, dass sie nicht mehr alleine sind. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Das Land liegt im Zwielicht unter dem Mond. Plötzlich verschwindet das Mondlicht, und die Finsternis ist vollkommen. Einen Augenblick darauf kehrt der Mond mit unerhörter Strahlkraft zurück. In der tiefsten Nacht von Shabe Taabaan erstrahlt Akharin Sangar wie im Tageslicht.
>
> Über die hell erleuchtete Plattform bewegen sich Schatten. Gegen den strahlend hellen Mond nehmen sich einige Silhouetten aus.

Was für Kreaturen sich nähern, hängt davon ab, auf welcher Seite die Charaktere kämpfen, wie unter „Kampf gegen die Lichtwache" sowie „Kampf gegen die Stillen Löwen" unten beschrieben. Egal, mit welchen Feinden es die Charaktere hier zu tun bekommen, für die Gegner steht zu viel auf dem Spiel, um sich zu ergeben oder zu fliehen.

### Luftkampf

Die Charaktere könnten ihre Reittiere einsetzen, um gegen die Feinde in der Luft zu kämpfen. Nutze in diesem Fall die Regeln für berittenen Kampf im *Spielerhandbuch*. Als intelligente Kreaturen können die Reittiere autonom handeln, aber sie folgen auch den Befehlen der Charaktere. Jedes Reittier handelt im Zug seines Reiters.

Wenn ein Charakter auf dem Gerichtspodest landet und vom Reittier absteigt, so fliegt dieses in der nächsten Runde davon und umkreist die Plattform, bis es gerufen wird.

### Kampf gegen die Lichtwache

Wenn die Charaktere Afsoun befreien wollen, sind die Schatten in der Luft der **Pari** Artavazda sowie zwei **Ritter** der Lichtwachen, welche auf **Pegasi** reiten. Sie erscheinen neun Meter über der Mitte des Podests. Artavazda drückt seine aufrichtige Enttäuschung von den Charakteren aus und tadelt sie, weil sie den rechten Weg verlassen haben. Der Pari verlangt, dass die Charaktere und ihre Verbündeten



Afsoun Ghorbani, im Kristall gefangen

sich ergeben und verhaften lassen. Da die Charaktere in das Verbrechen eines Befreiungsversuchs von jemanden verwickelt sind, den Artavazda als rechtmäßig verhaftet betrachtet, ist es unwahrscheinlich, dass sie ihn von ihrer eigenen Verhaftung abbringen können. Im Kampf versuchen die Ritter, die Charaktere von der Plattform zu stoßen, wann immer sich die Möglichkeit bietet.

### Kampf gegen die Stillen Löwen

Wenn die Charaktere den Gerichtspodest für die Lichtwache verteidigen, werden sie von drei Agenten der Stillen Löwen angegriffen: von zwei **Veteranen** auf **Mantikoren** und von Marzieh, einer **Gynosphinx**, die mit den Rebellen verbündet und mit Afsoun befreundet ist. Die Mitglieder der Stillen Löwen sind Afsoun gegenüber loyal. Es ist unwahrscheinlich, dass sie davon überzeugt werden können, ihre Anführerin zu verraten – vor allem, da sie gekommen sind, um Afsoun zu befreien.

## Abschluss

Nach dem Kampf können die Charaktere in die Stadt zurückkehren und der Fraktion Bericht erstatten, die sie vor der finalen Begegnung erwählt haben.

### Rückkehr zur Lichtwache

Wenn die Charaktere für die Lichtwache arbeiten, erwartet Artavazda sie auf einer Gartenterrasse des Edlen Juwels. Der Pari will unbedingt erfahren, wie die Mission der Charaktere verlaufen ist, und dankt ihnen sehr dafür, Akharin Sangar beschützt zu haben. Er verspricht, dass alle Gegner, die von den Charakteren getötet wurden, wiederbelebt und vor Gericht gestellt werden. Dann erhält jeder Charakter einen Saphir im Wert von 500 GM, ehe Artavazda einen Mantel aus makellos weißen Federn sowie einer einzigen goldenen Feder hervorzieht, welche hoch am Mantelrücken sitzt. Der Mantel hat die Eigenschaften von *Zauberflügeln*, und Artavazda erklärt, dass die goldene Feder aus dem Flügel von Atash selbst stammt. Alle Mitglieder der Lichtwache betrachten den Träger des Mantels als Freund des Sonnwebers und Akharin Sangars.

### Rückkehr zu den Stillen Löwen

Wenn die Charaktere Afsoun befreit haben, werden sie von ihr in die Stadt begleitet, wo sie ihre Schwester wiedertrifft. Die Stillen Löwen können zwar nicht viel Geld bieten, doch Laleh und Afsoun haben einige persönliche Schätze als Belohnung für die Abenteurergruppe. Laleh schenkt ihnen ihren *Hut der Verkleidung*, und Afsoun bietet einen *Ionenstein der Führungskraft* an. Außerdem versprechen die Schwestern den Charakteren für immer freien Zugriff auf die Leckereien der Ghorbani-Bäckerei.

Afsoun muss sich jetzt zunächst verbergen, nachdem sie die Lichtwache genarrt hat, aber die Stillen Löwen wurden durch die Rettung ihrer Anführerin insgesamt gestärkt. Die Gruppe verdoppelt nun ihre Anstrengungen, Widerstand gegen die Lichtwache und Atash zu leisten.

### Was kommt als Nächstes?

Unabhängig von den Allianzen der Charaktere haben ihre Aktionen sowie Afsouns Gefangenschaft oder Befreiung große Auswirkungen auf Akharin Sangar. Der Widerstand der Stillen Löwen wird in jedem Fall stärker, sodass die Organisation zum größten Rivalen der Lichtwache wird. Bleiben die Charaktere noch in Akharin Sangar, wollen Artavazda oder die Ghorbani-Schwestern sie in den Konflikt zwischen den Fraktionen ziehen. Da entweder die Lichtwache den Rebellen weiter hart zusetzt oder aber die Stillen Löwen stärkeren Widerstand leisten, werden die Konflikte immer ernster und erregen schließlich die Aufmerksamkeit des Landesherrschers Atash selbst.

THABISO KHUABA

# Ortslexikon: Akharin Sangar

Von den türkisen Türmchen des ältesten Tempels des heiligen Stadtstaats aus wacht ein strahlender Engel über Akharin Sangar. Sein Name ist Atash. Für viele ist seine Gegenwart das tröstliche Versprechen von Rat und Schutz. Doch immer mehr Sangariner finden seine Herrschaft erstickend. Das Wort des Engels ist Gesetz, seine Doktrin rigide und sein Herrschaftsanspruch absolut.

Akharin Sangar ist ein blühender Stadtstaat, in der größter Wert auf Kunst und Tradition gelegt wird. Die Stadt befindet sich auf einer Hochebene unter den Himmelsgipfeln, ein Bollwerk aus schroffen, schneebedeckten Bergen, die das Land seit Jahrhunderten beschützen. Die meisten Einwohner leben in der Stadt oder den umliegenden Hügeln, doch einige Tapfere haben sich auch in die Brennenden Dünen vorgearbeitet, wo Kenku-Plünderer die Ruinen alter Zivilisationen durchkämmen und Roche wie riesige Geier über den Siedlungen aus gebrannten Lehmziegeln kreisen.

Akharin Sangar hat allerdings dem Rest der Welt die Tore nahezu verschlossen. Fremde nehmen oft an, dass der Stadtstaat voller religiöser Eiferer ist, so streng wie der Engelherrscher der Stadt selbst. Tatsächlich sind die Sangariner freundliche Leute, die sich über Gäste freuen und ihre Traditionen mit ihnen teilen. Atashs Handelsbeschränkungen und die abendliche Sperrstunde verstimmen sie. Zahlreiche Künstler, Philosophen und Händler haben sich zu einer Geheimkoalition zusammengetan, die sich Stille Löwen nennt, Atash absetzen und der Stadt neues Leben einhauchen will, indem die Leute wieder selbst herrschen. Unterdessen versucht eine gewalttätige Anarchistengruppe namens Erben der Asche, Unruhe zu stiften und um jeden Preis eine Veränderung herbeizuführen.

## Merkmale

Wer Akharin Sangar kennt, weiß üblicherweise folgende Tatsachen:

**Wahrzeichen:** Akharin Sangar ist eine Theokratie, in der Celestische herrschen. Sie ist für ihre Isoliertheit und ihre Geschichte der politischen Unruhen bekannt.

**Leute in Akharin Sangar:** Sangariner sind überwiegend Menschen mit braunem oder schwarzem Haar und hellen bis tiefbraunen Hauttönen. Zwerge, Elfen, Halblinge und Gnome stellen etwas mehr als ein Drittel der Bevölkerung, und manche Stadtbewohner behaupten ein celestisches Erbe.

**Sprachen:** Die Hauptsprache in Akharin Sangar ist Zabaani. Die Bürger sprechen zwar auch die Gemeinsprache, aber da so wenige Besucher nach Akharin Sangar kommen, mangelt es ihnen an Übung. Unter Atashs Anhängern und Theologen wird auch viel Celestisch gesprochen.

## Besondere Orte

Der Stadtstaat Akharin Sangar ist stolz auf seine zahlreichen Traditionen. Die Stadt ist ein Kulturzentrum, doch in den umgebenden Landen lauern Magie und Gefahr.

### Dreisonnenplatz

Der Dreisonnenplatz ist ein wichtiger Knotenpunkt, dessen drei architektonische Wunder die Säulen der Gesellschaft darstellen: Religion, Regierung und Wirtschaft.

***Avalin Sahar:*** Die dekorative türkis-goldene Fassade von Avalin Sahar, dem ältesten Tempel der Stadt, fordert die Leute zur Anbetung einer Gottheit auf, die hier als der Sonnweber bekannt ist.

***Edler Juwel:*** Der Edle Juwel war einst der Königspalast. Heute fungiert er als Hauptquartier der Lichtwache, jenem heiligen Orden, der Atashs Herrschaft durchsetzt. Gelegentlich erscheint Atash auf der Gartenterrasse des Palasts, um Proklamationen bekanntzugeben wie viele Herrscher vor ihm.

***Ruz-Basar:*** Die Düfte zahlloser Gewürze locken die Leute auf den riesigen Ruz-Basar mit seinen diversen Händlern und seinem florierenden Schwarzmarkt.

### Ausläufer der Himmelsgipfel

Die Hügel vor den Himmelsgipfeln sind fruchtbar. Hier fahren die Bauern in üppigen Ernten saftige Granatäpfel, buttrige Pistazien und tiefrote Safranfäden ein. Auch das Rebellentum gedeiht, da die Lichtwache hier weniger präsent ist und die Sperrstunde der Nation nicht erzwungen wird. Freidenker sammeln sich in den betagten Teestuben, diskutieren bei Tee aus dampfenden Tassen Philosophie und betätigen sich insgeheim als Missionare gegen die Gesetze des Engels.

### Himmelsgefängnis

Fern in der majestätischen Wüste östlich von Akharin Sangar schwebt das Himmelsgefängnis Zendaane Sabz über einem See aus zerbrochenem Glas. Es handelt sich um einen kristallinen Komplex voller Halbebenen des göttlichen Urteils. Drinnen lauern mächtige böse Wesen wie Faasadi der Verrottete, ein ausgewachsener blauer Drakolich, sowie die alterslose Betrachterin Chesmare, die nichts tun kann, als ihr Spiegelbild in einer Spiegelzelle zu betrachten, welche ihre Macht neutralisiert. Atash duldet kein Fehlverhalten, daher wird das Gefängnis immer voller. In letzter Zeit kommen immer mehr gewöhnliche Leute dazu, die sich nicht viel haben zuschulden kommen lassen.

## Das Leben in Akharin Sangar

Allen Gerüchten in anderen Landen zum Trotz ist Akharin Sangar ausnehmend gastfreundlich. Nach alter Tradition kann jeder Sangariner jederzeit zum Gastgeber werden und muss darauf vorbereitet sein, Gäste zu bewirten und zu unterhalten. Besucher können sich auf luxuriösen Teppichen und bunten Kissen entspannen, während ihre Gastgeber ihnen heiße Getränke zubereiten – wenn nicht gleich ein ganzes Festessen.

### Bildung und Kunst

Akharin Sangar ist von Wissensdurst geprägt. Die zahlreichen unabhängigen Schulen unterrichten diverse Fächer und sorgen für eine belesene Bevölkerung, wobei die lange Liste verbotener Werke die Gelegenheiten zu höherer Bildung gerade in Philosophie und Literatur einschränkt. Fortschritten wird mit vorsichtiger Neugier begegnet, Entwicklungen in Magie und Wissenschaft werden übernommen, solange sie keinen religiösen Grundsätzen widersprechen.

Akharin Sangar hat ein umfangreiches Kulturerbe. Die Architektur ist durchdacht und symbolträchtig, und Musikinstrumenten wie Barbat und Kamancheh versüßen mit ihrem unverwechselbaren Klang die Lyrik. Die kunstvoll gewebten sangarischen Teppiche sind der Inbegriff der langen Geschichte bunter Stoffe des Stadtstaats. Einige sollen angeblich sogar fliegen können.

## Speisen und Kleidung

In der sangarischen Küche herrschen herzhafte, süße und saure Aromen vor. Wenn Feste gefeiert oder Gäste bewirtet werden, biegen die Tafeln sich unter Kebabs, herzhaften Eintöpfen mit Safran und üppigen Reisbetten. Die Bäcker haben viel zu tun. Sie füllen die Mägen mit bissfestem Fladenbrot und süßen Leckereien, die mit Rosenwasser versetzt sind. Aber die Sangariner wissen auch, wie man einen kleinen Topf mit einer Suppe namens Aash so streckt, dass man eine ganze Familie sattkriegt.

Die Kleidung ist allgemein eher schlicht, doch Sangariner schätzen modische Gewänder. Männer tragen Pluderhosen, handgewebte Schuhe und Roben oder Tuniken, die sie mit breiten Stoffgürteln fixieren. Frauen tragen üblicherweise mehrere Schichten, zu denen lange, elegante Röcke und kunstvoll bestickte Blusen gehören. Bei allen Leuten sind Blumenmuster beliebt. Die Farben reichen je nach Vorliebe von bunt bis gedeckt. Zu den häufigen Kopfbedeckungen gehören Tücher, Kappen und Hüte mit Schleiern und Bändern.

## Recht und Gesellschaft

Unvorbereitete Besucher könnten einige Aspekte der sangarischen Gesellschaft ungewöhnlich streng finden. Alle Drogen sind in der Stadt verboten, nach Sonnenuntergang gilt eine strikte Ausgangssperre, und die alltäglichen Interaktionen sind geprägt vom Bestreben, Atashs Verbote nicht zu übertreten. Sangariner behalten Vertraulichkeit Angehörigen und nahen Freunden vor und lassen nur in den eigenen vier Wänden ein wenig Obacht fahren.

## Der Sonnweber

Die meisten Sangariner verehren den Sonnweber – oder tun so. Die Verehrung des Sonnwebers hat eine aufrechte Fackel als Symbol, die von einer strahlenden Sonne gekrönt wird. Bei den täglichen Gebeten im Morgengrauen, zu Mittag und bei Sonnenuntergang ruhen alle weltlichen Aktivitäten. Andere Glaubensrichtungen werden toleriert, sind aber auf wenige Schreine in den Außenbezirken der Stadt beschränkt. Öffentliches Beten gilt als Tabu, und missionarische Tätigkeiten, die nicht genehmigt sind, ziehen den Zorn der Lichtwache auf sich. Die Natur des Sonnwebers ist dir überlassen, ebenso, ob er eine eigene Gottheit oder der hiesige Name für eine andere ist – wie Dol Arrah oder Pholtus (siehe *Spielerhandbuch*).

Der Sonnweber stellt in Akharin Sangar die letzte Autorität dar. Die konkrete Herrschaft in der Theokratie wird von seinem selbsterklärten Boten ausgeübt. Atash interpretiert die Lehren des Sonnwebers und hält die Bürger dazu an, Licht und Wärme zu schätzen. Die Kleriker des Sonnwebers haben einige Macht. Sie fungieren nicht nur als Priester, sondern auch als Regierungsoffizielle und Richter, die in den Anhörungen und Verhandlungen Erkenntniszauber einsetzen.

Wer das Gesetz bricht, bekommt es mit der Lichtwache zu tun. Dieser religiöse Orden verschafft dem Gesetz unterschiedslos Gültigkeit, wobei sowohl mildherzige Beamte als auch Zuchtmeister in seinen Reihen zu finden sind, die Bürger gerne für kleine Fehltritte bestrafen.

## Namen

Sangarische Namen beziehen sich auf Abstammung, Religion und Literatur und sind oft symbol- und geschichtsträchtig. Die folgenden Namen gehören zu den häufigsten in der Region:

**Weiblich:** Forough, Mariam, Nazanin, Shohreh, Yasamin
**Männlich:** Amir, Bahram, Farshid, Hassan, Ramin
**Geschlechtsneutral:** Keyahnosh, Omid, Roshani, Shadan, Sorosh
**Nachnamen:** Farzaneh, Nasri, Pasdar, Rasul, Setar



Atash, Herrscher von Akharin Sangar

CLAUDIO POZAS

## Legenden in Akharin Sangar

Die berühmteste historische Erzählung in Akharin Sangar ist ein episches Gedicht über die heldenhafte Gründerin Piruzan. Als ihre Leute vom gehörnten Dämon Zolmate Shab geplagt wurden, führte Piruzan sie auf der Suche nach einem Land ohne Tyrannei und Finsternis auf die Himmelsgipfel. Auf dem höchsten Pass erschien der Dämon als Rauchsäule und fing sie ab. Die Sangariner sahen die Morgendämmerung heraufziehen und fassten den Mut zum entscheidenden Kampf. Mit der Macht des Sonnwebers konnte Piruzan den gnadenlosen Dämon endlich verbannen. Sie wurde die Königin des neuen Landes und herrschte über dreihundert Jahre lang, ohne je die Wärme des Sonnwebers zu vergessen.

Akharin Sangar erblühte während der folgenden Dynastien, doch schließlich nahmen Übermaß, Korruption und Selbstzufriedenheit überhand. Der Stadtstaat fiel in Dunkelheit, und Zolmate Shab kehrte zurück. Als Dämonen die Stadt befielen, beteten die Sangariner zum Sonnweber, und Atash erhörte sie. In einer historischen Schlacht siegte der Engel.

Danach prophezeite Atash die Rückkehr Zolmate Shabs, stärker denn je, wenn die Leute von Akharin Sangar noch einmal vom rechten Weg abkämen. Nach fünfzig friedlichen Jahren haben viele angefangen, an der Prophezeiung und der rigiden Herrschaft des Engels über den Stadtstaat zu zweifeln.

### Atash

Atash (**Solar**, rechtschaffen neutral), der Engelsherrscher von Akharin Sangar, kam dem Stadtstaat zur Hilfe, als jede Hoffnung verloren schien. Mit seinem göttlichen Zorn zerschmetterte er Zolmate Shabs Armee von Unholden. Dann beschloss er zu bleiben, weil er seine Mission für noch nicht abgeschlossen hielt. In den frühen Jahren seiner Herrschaft mischte Atash sich unter die Leute und wirkte Wunder. Dann zog er sich allmählich zurück, da es ihn ermüdete, dass die Leute immer die gleichen Fehler wiederholten. Er verbrachte seine Tage in stiller Kontemplation und wendete sich nur noch gelegentlich an die zunehmend verstörten Leute.

Atash hat eine alterslose, starre Perspektive. Er ist ewig und anscheinend emotionslos und beantwortet komplexe Probleme mit direkten Lösungen. Es ist seine Überzeugung, dass die Sangariner den nächsten dämonischen Überfall nur vermeiden können, wenn sie sich an Atashs Regeln halten. Wer sich ihm widersetzt, wird von ihm als gesetzlos betrachtet.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich werde geprüft. Ich habe die Stimme des Sonnwebers nicht gehört, seit ich meine Herrschaft antrat."

***Ideal:*** „Dem Sonnweber nicht zu gehorchen bedeutet, gegen die Wahrheit aufzubegehren."

***Bindung:*** „Ich muss die Leute von Akharin Sangar beschützen, auch vor sich selbst."

***Makel:*** „Die Besonderheit sterblichen Lebens besteht in nichts als der Wiederholung tödlicher Fehler."

## Abenteuer in Akharin Sangar

In der Tabelle „Abenteuer in Akharin Sangar" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Akharin Sangar

| W6 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Ein **ausgewachsener blauer Drache** lässt einen magischen Sandsturm in den Brennenden Dünen toben. Die Wüstenbewohner flehen die Charaktere um Hilfe an. |
| 2 | Ein **Marid** namens Nedootash sagt zu, die Stillen Löwen mit wertvollen Gütern zu versorgen, wenn die Charaktere ihm drei bestimmte Gefallen tun. |
| 3 | Vor ihrer Hinrichtung weissagte ein Zirkel von **Nachtvetteln**, dass irgendwo in einem unheiligen unterirdischen Tempel ein Schwert verborgen liegt, das Engel töten kann. Die Charaktere werden beauftragt, das Schwert zu finden. |
| 4 | Ein **Planetar** zeigt sich den Charakteren und erklärt, Atash gebe nur vor, Gesandter des Sonnwebers zu sein. |
| 5 | Ein hochrangiges Mitglied der Lichtwache ist von einem **Schattendämon** besessen und will die Charaktere wegen Hochverrats verhaften lassen. |
| 6 | Revolutionäre beginnen, das Symbol des **Betrachters** Chesmare zu ihrem Zeichen zu machen, einem Ungeheuer, das ins Himmelsgefängnis gesperrt wurde. Astrologen kommen auf die Charaktere zu, weil sie fürchten, dass die Siegel nicht mehr lange halten. |

## Charaktere aus Akharin Sangar

Wenn die Spieler Charaktere erstellen wollen, die aus Akharin Sangar stammen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Welche Auswirkungen hat die Herrschaft des Engels Atash auf dich?** Was mussten du oder deine Familie wegen Atashs Edikten verändern? Inwiefern hast du von der Theokratie profitiert oder unter ihr gelitten?

**Verehrst du den Sonnweber?** Wenn nicht, hältst du den Umstand geheim? Wie hat dies dein Leben beeinflusst?

**Verhältst du dich in der Öffentlichkeitanders als zu Hause?** Wem vertraust du? Bist du Teil der Widerstandsbewegungen oder offen gegen sie?



# Pari

Ein Pari ist ein Engelsbote, der über Voraussicht gebietet. Ein Besuch eines Pari ist oft eine prophetische Warnung oder das Vorzeichen eines wichtigen Ereignisses. Pari haben pastellblaue Haut, tragen Robe und Rüstung sowie auf dem Rücken zwei mal zwei Flügel mit leuchtend roten Federn.

## Pari

*Mittelgroßes celestisches Wesen, normalerweise rechtschaffen gut*

**Rüstungsklasse** 16 (Brustplatte)
**Trefferpunkte** 180 (19W8+95)
**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 27 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 (+5) | 20 (+5) | 20 (+5) | 20 (+5) | 22 (+6) | 22 (+6) |

**Rettungswürfe** Kon +10, Wei +11, Cha +11
**Fertigkeiten** Wahrnehmung +11, Motiv erkennen +16
**Schadensresistenzen** Feuer und Gleißend; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt
**Sinne** Passive Wahrnehmung 21, Wahrer Blick 36 m
**Sprachen** Alle, Telepathie auf 36 m
**Herausforderungsgrad** 13 (10.000 EP) **Übungsbonus** +5

***Magieresistenz:*** Der Pari ist bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte im Vorteil.

***Ungewöhnliche Natur:*** Der Pari muss nicht essen, trinken oder schlafen.

### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Pari führt drei Streitkolben-Angriffe aus.

***Streitkolben:*** *Nahkampfwaffenangriff:* +10 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W6+5) Wuchtschaden plus 14 (4W6) gleißender Schaden.

***Desorientierende Zukunft:*** Der Pari versucht, den Verstand einer Kreatur innerhalb von 18 Metern zu überfluten, die er sehen kann. Das Ziel muss einen SG-19-Rettungswurf bestehen, oder es erleidet 27 (5W10) psychischen Schaden und ist bis zum Beginn des nächsten Zugs des Paris bei Angriffswürfen im Nachteil.

***Zauberwirken:*** Der Pari wirkt einen der folgenden Zauber. Er benötigt dazu keine Materialkomponenten und verwendet Charisma als Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 19):

Beliebig oft: *Gutes und Böses entdecken*
Je 2-mal täglich: *Schwache Genesung, Wunden heilen* (als Zauber 6. Grades)
Je 1-mal täglich: *Gutes und Böses bannen, Heiliges Gespräch* (als Aktion)

EKATERINA BURMAK

# DER BEISTAND DER NACHTSEE

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 12. STUFE

NACH EINER MYSTERIÖSEN HEIMSUCHUNG WERDEN die Charaktere in die Quest verstrickt, dem Reich von Djaynai seine verlorenen Überlieferungen zurückzubringen. Auf ihrer Reise von der nebligen Küste von Djaynai in das phantasmagorische Reich von Janya unter dem Meer finden die Charaktere heraus, dass eine gewisse Uneinigkeit herrscht, was jene geheimnisumwitterten djaynaianischen Lehren anbelangt, die man den Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns nennt. Manche glauben, diese mystischen Praktiken und defensiven Kampfstrategien sollten wiedereingeführt werden, um jene Macht zurückzuerlangen, die Djaynai in der Vergangenheit besaß. Andere sind der Auffassung, sie sollten nur als Grundlage für neue Künste dienen und danach abgelegt werden. Wieder andere wollen dieses verlorene Wissen vollkommen ausgelöscht sehen, damit Djaynai und Janya von jener Vergangenheit lassen können, die sie aneinander bindet. Letzten Endes müssen die Charaktere entscheiden, welchen Pfad sie einschlagen, und sich einem vergessenen Schrecken in den tiefsten Tiefen der Nachtsee stellen.

## HINTERGRUND

Vor vielen Jahrhunderten wandte das Volk von Djaynai mystische Praktiken an, die als Weg des Schwarzen Nebels bekannt sind, und nutzte defensive Kampfstrategien, die es als Künste des Schwarzen Throns bezeichnete. Beides diente dem Schutz ihres Landes. Während einer Phase, die man das Vorüberziehen der Geier nennt, griffen Seeräuber die Nation an und entführten Teile ihrer Bevölkerung. Viele der Gefangenen flohen in den Ozean, um ein neues Wasserreich namens Janya zu gründen. Zu diesen Flüchtlingen gehörten die erfahrensten Anwender beider Traditionen, doch die Schriften, die ihr Wissen festhielten, gingen verloren.

Kürzlich haben die Hüter des Volkes, die Anführer von Djaynai, den sogenannten Willen der Aufständischen Gezeiten erlassen, einen gemeinschaftlichen Schwur, das glorreiche Wissen und die Traditionen aus Djaynais Vergangenheit wiederherzustellen. Atiba-Pa, der den Hütern des Volkes vorsteht, sucht nach Unterstützung beim Aufspüren von Hinweisen auf das verlorene Wissen um den Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns. Derweil haben düstere Mächte unweit der Unterseestadt Janya jene Geister in Aufruhr versetzt, die eben jenes verlorene Wissen verteidigen. Nun haben diese verirrten Seelen eine weite Reise auf sich genommen, um in ihrem Heimatland Hilfe zu finden. Sie hoffen, so zu verhindern, das die uralte Weisheit ihres Volkes für verderbte Zwecke missbraucht wird.

## LEITFADEN ZUR AUSSPRACHE

In der Tabelle „Aussprache in Djaynai und Janya" findest du die korrekte Aussprache vieler Namen in diesem Abenteuer.

### AUSSPRACHE IN DJAYNAI UND JANYA

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Anadoua | An-AH-dwa |
| Atiba-Pa | A-TI-ba-pa |
| Broumane | Bru-MA-ne |
| Chil-liren | TSCHILL-li-ren |
| Djaynai | DSCHEY-nei |
| Djeneba | Dschen-EH-ba |
| Girscamen | Gier-SKA-men |
| Gurau | Gu-RAU |
| Haint | HEYNT |
| Janya | DSCHANN-ja |
| Kisaroua | Kie-SAH-wa |
| Xoese-Addae | SO-shi Ah-DEI |
| Zisatta | Sie-SA-ta |

## ABENTEUER UND KAMPAGNENWELT

Nutze die folgenden Vorschläge, um Djaynai und Janya in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die von der Strahlenden Zitadelle kommen, treffen auf einer Lichtung acht Kilometer stromaufwärts von Djaynai ein. Wenn du das Land detailreicher ausarbeiten willst, nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Djaynai und Janya" am Ende dieses Abenteuers als Ausgangspunkt.

**In den Vergessenen Reichen:** Djaynai könnte zwischen den Nelanther-Inseln liegen oder ein neues Inselreich in der Unbefahrenen See sein.

**In Greyhawk:** Denke darüber nach, Djaynai an der Küste von Hepmonaland oder als einflussreiches Land irgendwo entlang des Azurmeers anzusiedeln.

## CHARAKTERAUFHÄNGER

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:



Burg Djaynai beobachtet die Ankunft von Reisenden im nebelverhangenen Hafen von Djaynai.

**Einladung eines Vorfahren:** Ein Verwandter oder Bekannter eines Charakters ist ein örtlicher Beamter, der in Djaynai lebt. Diese Kontaktperson durchlebt sonderbare Träume, in denen der Geist einer ihrer Vorfahren versucht, sich mit ihr zu verständigen. Die Kontaktperson bittet den Charakter, sie in Djaynai zu besuchen, um ihr dabei zu helfen, das Geheimnis um die Botschaft ihres Vorfahren zu lüften.

**Meister alten Wissens:** Ein Verbündeter aus Djaynai oder jemand, der die Stadt kürzlich besuchte, hat von ungewöhnlichen Geistersichtungen dort gehört. Dieser Verbündete bringt die Charaktere mit einem Beamten in Kontakt, der mehr über diese Geistersichtungen weiß und einen Besuch für sie arrangiert.

**Verteidigung des Landes:** Die Anführer von Djaynai stellen oft erfahrene Abenteurer ein, damit diese ihr Wissen und ihre Magie mit den djaynaianischen Spähern und Verteidigern austauschen. Basierend auf den früheren Heldentaten der Charaktere fordern hochrangige djaynaianische Beamte sie nun auf, ihre besonderen Kenntnisse zu teilen.

## Das Abenteuer starten

Das Abenteuer beginnt mit der Ankunft der Charaktere in der Stadt Djaynai. Wer auch immer dafür sorgte, dass die Abenteurer in die Stadt kommen, hat für ihre Schiffspassage sowie für Zimmer in einem feinen Gasthaus bezahlt. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Das Schiff gleitet durch wirbelnden Nebel, der sich teilt, um den Blick auf ferne Klippen preiszugeben. Ein zwischen Mangroven eingebetteter Hafen schält sich aus dem Nebel. Kunstvolle Backsteingebäude in kreidigen Pastellfarben säumen das Ufer. Eine große Burg aus Ziegelsteinen, die vor hölzernen Stützstreben nur so strotzt und mit Wandpfeilern verziert ist, ragt über die anderen Bauwerke der Stadt empor.

Ein Portier, der in einen fließenden Stoff aus Damast und Leinen gekleidet ist, begrüßt die Charaktere und bietet an, sie zu ihrem Gasthaus zu begleiten: Anadouas Rasthaus ist ein gut ausgestattetes, hellblau gestrichenes Lehmziegelgebäude mit zwei Stockwerken. Den Charakteren bleibt ein ganzer Tag Zeit, um sich auszuruhen und Djaynai zu erkunden, bevor sie sich auf Burg Djaynai mit jenem Beamten treffen sollen, der ihre Reise veranlasst hat. Karte 12.1 zeigt den zentralen Teil der Stadt Djaynai, unweit von dort, wo die Charaktere untergebracht sind.

Anadoua, eine freundliche, gut gekleidete Menschenfrau, ist die Besitzerin des Gasthauses und kümmert sich um die Charaktere. Jedem wird ein eigenes Zimmer zugewiesen, und im Aufenthaltsraum werden köstliche Mahlzeiten zubereitet und serviert. Anadoua gibt gern Details aus dem Abschnitt

Zoltan Boros

„Ortslexikon: Djaynai und Janya“ weiter oder verweist die Charaktere auf den Markt, falls sie irgendwelche gewöhnlichen Gegenstände brauchen.

## Die rastlosen Toten

Nachdem sich die Charaktere für die Nacht zurückgezogen haben, wird die Ruhe von Anadouas Rasthaus gestört. Lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Ferne Musik verleiht einer ruhigen Nacht einen nahezu hypnotischen Unterton. Dann ertönen Rufe, die den Frieden erschüttern. Jemand schreit um Hilfe!

Die Charaktere erkennen, dass die Schreie aus dem Aufenthaltsraum des Gasthauses kommen. Gehen sie dem Geräusch nach, finden die Charaktere den Aufenthaltsraum von einem wirbelnden Nebel leicht verschleiert vor. Dadurch entsteht der Eindruck, als treibe der gesamte Raum auf einer nebelverhangenen, stürmischen See dahin. Personal und andere Gäste, die aus ihren Zimmern herbeigestolpert sind, sind von dem Anblick verängstigt.

Inmitten des Nebels sind zwei verschreckte Gestalten. Sie schreien „Bitte! Sie sind hinter uns her!“ und „Wir dürfen sie nicht noch einmal verlieren!“ Diese **Haints** (die am Ende dieses Abenteuers detailliert beschrieben werden) sind die Geister von Personen, die während des Vorüberziehens der Geier ermordet wurden. Sie tragen beide die äußere Erscheinung jener Kunsthandwerker, die sie zu Lebzeiten waren, und sie wollen den verderbten Seelen entkommen, die sie nun im Tode gefangen halten. Ihre Gram lässt sie befürchten, dass es sich bei den Charakteren um Verbündete jener Invasoren handelt, von denen sie einst ermordet wurden.

Noch ehe die Haints viel reden können oder nach einer Kampfrunde, manifestiert sich in ihrer Nähe ein **Todesalb**, der wie ein gesichtsloser Seeräuber aussieht. Dies ist der Geist eines der verderbten Häscher, denen die Haints zu entkommen versuchen. Der Todesalb sieht sich um und deutet dann auf die Charaktere. Falls die Haints noch nicht angegriffen haben, weichen sie zwar ein Stück vor dem Todesalb zurück, schließen sich dessen Angriff auf die Charaktere jedoch zögerlich an. Alle drei Untoten greifen an, bis der Todesalb vernichtet ist.

### Das Flehen der Geister

Sobald der Todesalb besiegt ist, verweilen alle etwaig verbliebenen Haints in der Mitte des Aufenthaltsraums. Wurden beide Haints vernichtet, erklingen ihre Stimmen aus der Richtung von schattenhaften Schemen, die im anhaltenden Nebel treiben. Die Geister entschuldigen sich für den von ihnen möglicherweise verursachten Schaden und flehen die Charaktere um Hilfe an, wobei sie die folgenden Informationen weitergeben:

- Die Geister heißen Derek und Violette.
- Sie wurden vor langer Zeit von ihren Familien getrennt und aus ihren Häusern in Djaynai verschleppt.
- Das Schiff, auf dem sie waren, die *Girscamen*, sank und sie gingen im Meer verloren, zusammen mit wichtigen Folianten, für deren Schutz sie verantwortlich waren.
- Etwas Verderbtes hat vor Kurzem ihre sterblichen Überreste gestört und sich das Wissen geholt, das sie hüteten.
- Der Todesalb war einer der Entführer der Haints. Die Haints sind nun frei, doch die Folianten, für deren Schutz sie sorgten, schweben in Gefahr.
- Sie flehen die Charaktere an, ihnen zu helfen, indem sie ihre Ruhestätte finden und die Folianten zurückholen. Nur wenn dieses Wissen in Sicherheit ist, können sie echten Frieden finden.

Bevor die Geister alle Fragen der Charaktere beantworten können, wirbelt der Nebel im Aufenthaltsraum schneller und die Charaktere hören das ferne Geräusch von heulendem Wind und tosenden Wogen. Die Geister rufen: „Etwas Schreckliches bedroht unser kostbares Wissen. Bitte helft uns. Sonst gehen die Geheimnisse unseres Volkes für immer verloren!“ Dann verflüchtigt sich der Nebel und die Haints verschwinden. Der Aufenthaltsraum wird wieder normal, doch wo die Geister verschwunden sind, bleiben zwei Wasserpfützen zurück, die jeweils ein unverwechselbares Siegel bilden. Sie sind eine Minute lang deutlich zu sehen, ehe sie verdunsten.

### Was verloren ging

Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Geschichte) bestehen, erkennen, dass die Siegel den Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns darstellen: zwei örtliche Traditionen, die während des Vorüberziehens der Geier verloren gingen. Jeder Einheimische im Aufenthaltsraum oder jeder andere Bewohner von Djaynai, der eine Kopie dieser Symbole sieht, kann sie identifizieren und das Grundwissen über diese verlorenen Traditionen mit den Charakteren teilen (wie im Abschnitt „Hintergrund“ des Abenteuers beschrieben).

Der Name *Girscamen* sagt niemandem etwas.

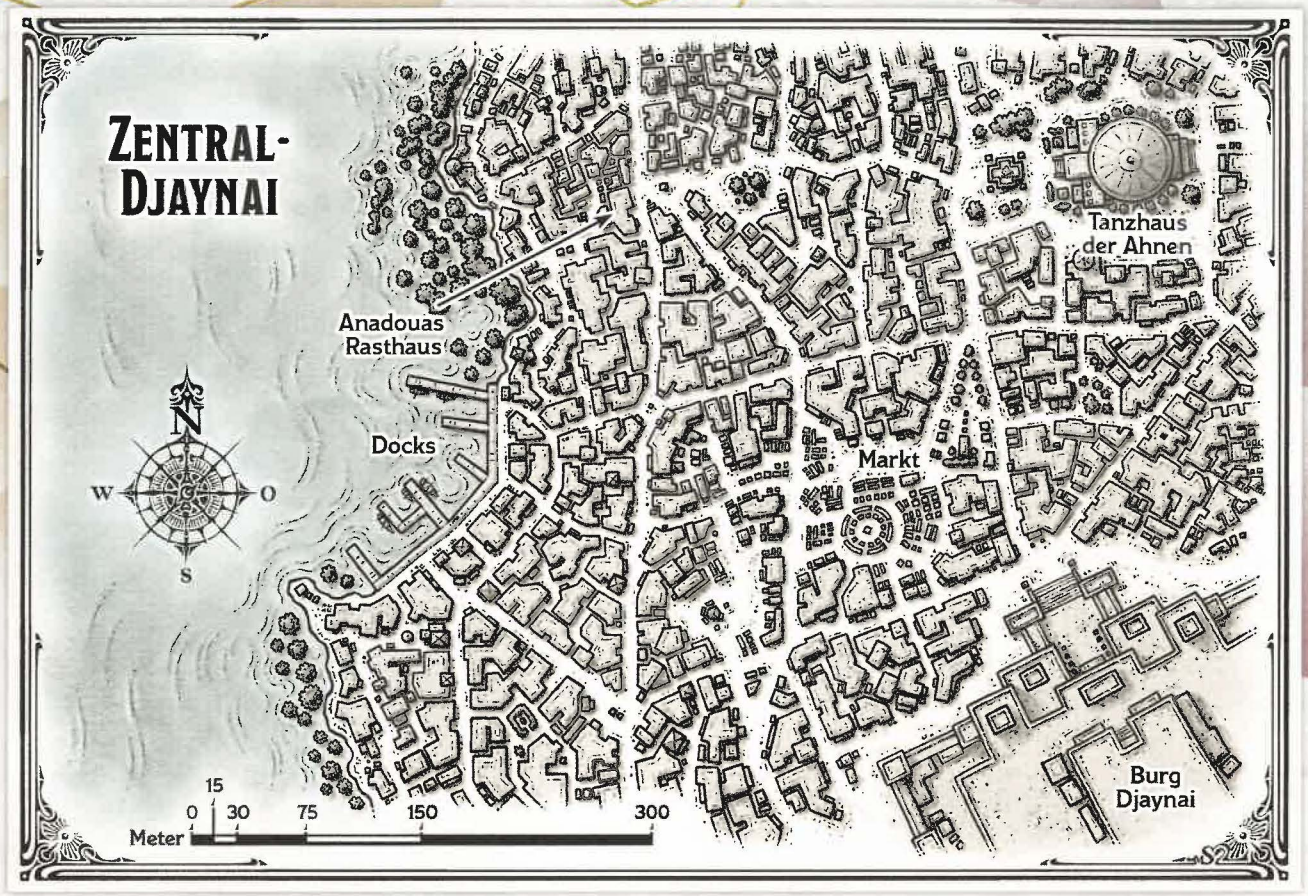
Auf Nachfrage zeigt sich Anadoua verblüfft über die Geschehnisse. In den dreißig Jahren, in denen sie ihr Gasthaus nun schon besitzt, hat sich noch keine andere Manifestation von Geistern zugetragen.

## Burg Djaynai

Am nächsten Morgen warten Wachen in langen schwarzen Tuniken darauf, die Charaktere zu ihrem Treffen auf der Burg Djaynai zu eskortieren. Die Wachen sind Mitglieder der Elitespäher Djaynais, die man Lichtseelanzenreiter nennt. Sie geben sich sehr förmlich und erinnern die Charaktere daran, nicht zu trödeln.

Sobald die Charaktere sich Burg Djaynai nähern, lies folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Die onyxfarbene Burg Djaynai ragt hoch über die umliegenden Gebäude auf. Sie ist aus Lehmziegeln errichtet und mit den hervorstehenden Enden von Holzstützen gespickt. Streng dreinblickende Wachen stehen neben einem offenen Tor.




KARTE 12.1: ZENTRAL-DJAYNAI

## BEGEGNUNG MIT ATIBA-PA

Die Eskorte der Charaktere führt sie durch prächtige Gänge, die von gläsernen Lampen gesäumt sind. Ihre Reise endet in einer mit Wandteppichen ausgekleideten Halle, deren Boden mit luxuriösen Teppichen bedeckt ist. Anstelle des Beamten, den sie erwartet hatten, sehen sie einen Menschen mit grauem Haar und ernster Miene. Er trägt eine purpurne Robe und sitzt zwischen mehreren Büchern und Papierstapeln auf einem Teppich in der Mitte des Raums. Als sich die Wachen zurückziehen, stellt sich der Mann als Atiba-Pa vor, Regent der Hüter des Volkes, und dankt den Charakteren für ihr Kommen, während er sie zu sich winkt.

### ATIBA-PA

Atiba-Pa (rechtschaffen gut, menschlicher **Priester**) ist ein ehemaliger Lichtseelanzenreiter und der derzeitige Regent von Djaynai. Er ist nicht nur für seine scharfäugige Schläue bekannt, sondern auch für sein Mitgefühl und seine Freundlichkeit.

Wer ihm nahe steht, weiß, dass er mitunter in eine düstere, hoffnungslose Stimmung verfällt und es dann schwierig ist, eine Audienz bei ihm zu erhalten. Doch selbst in diesen Phasen ist er noch immer freundlich zu denen, denen er begegnet, auch wenn er nur in spärlichen und traurigen Worten zu ihnen spricht. Atiba-Pa befürchtet, die alten Traditionen der Djaynaianer könnten für immer verloren sein und dass ihr Verlust sein Heimatland in Gefahr bringt. Von der Hingabe anderer bei der Rückgewinnung von verlorenem Wissen zu hören, ist Balsam für seine düsteren Momente.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Es ist nicht unsere Art, Gäste einfach nur freundlich zu behandeln. Es ist unsere Art, Gäste als Familie willkommen zu heißen."

***Ideal:*** „Der Edelmut im innersten Wesenskern einer jeden Person kann niemals durch die Handlungen anderer besudelt werden."

***Bindung:*** „Es ist mir eine Ehre, meiner Heimat zu dienen. Ich werde aus keinem Grund je unsere Grenzen überschreiten."

***Makel:*** „Sie dürfen mich nicht sehen, wenn ich so bin. Die Melancholie in meinen Knochen ist allein meine Bürde."

## DER WILLE DER HÜTER DES VOLKES

Die Charaktere hatten eigentlich geplant, sich mit einem niederrangigen Beamten der Hüter des Volkes zu treffen. Allerdings kamen Atiba-Pa Gerüchte über die Ereignisse in Anadouas Rasthaus zu Ohren und er beschloss, sich persönlich mit den Charakteren zu treffen.

Atiba-Pa tut die ursprüngliche Mission der Charaktere in Djaynai rasch ab und bittet sie, ihm lieber zu erzählen, was sie in der vergangenen Nacht gesehen haben. Ein Notizzettel vor ihm macht deutlich, dass er die Geschichte bereits gehört hat, doch er hält alle neuen Einzelheiten fest, die die Charaktere schildern. Sind die Charaktere mit ihrem Bericht fertig, schweigt Atiba-Pa einen Augenblick nachdenklich, ehe er ihnen die folgenden Informationen mitteilt:

- Die Geister, die man Haints nennt, sind in Djaynai keine Seltenheit: Während des Vorüberziehens der Geier wurden nur allzu häufig Geister aus Trauer und Kummer geboren.

- Die Manifestation der Siegel, die mit dem Weg des Schwarzen Nebels und den Künsten des Schwarzen Throns in Verbindung stehen, ist eine bemerkenswerte Entwicklung, die anderswo bislang noch nicht zu beobachten war.
- Das Erscheinen dieser Symbole kommt genau zur rechten Zeit: Atiba-Pa und die Hüter des Volkes glauben, nun sei der Moment, die Traditionen aus Djaynais Vergangenheit wiedereinzuführen – ein Unterfangen, das sie als Willen der Aufständischen Gezeiten bezeichnen.
- Falls die Charaktere noch nichts über den Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns erfahren haben, klärt Atiba-Pa sie jetzt über ihre Geschichte auf (siehe den Abschnitt „Hintergrund").

Bevor Atiba-Pa fortfährt, hält er inne und beantwortet geduldig alle Fragen der Charaktere, ehe er eine Theorie erläutert. Bei der Beantwortung von Fragen greift er auf sämtliche Informationen aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Djaynai and Janya" zurück.

## Atiba-Pas Plan

Sobald die Charaktere begreifen, wie wichtig Atiba-Pa ihr Treffen findet, fährt er fort:

> „Seit Jahrhunderten träumen wir davon, den Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns zurückzuerlangen, damit unser Volk sein Land und unsere Nachbarn so unerbittlich verteidigen kann wie in der Vergangenheit. Ich glaube, dass Ihr alle Verbindungen zu Djaynais Ahnen aufweist ... vielleicht über Eure eigenen Wurzeln oder über etwas, was Ihr auf der Reise Eures Lebens für Euch gewonnen habt. Das hat die Geister angezogen, und wir müssen herausfinden, warum."

Seit er von der Begegnung der Charaktere gehört hatte, war Atiba-Pa damit beschäftigt, Recherchen zu betreiben und Geschichten auf ihren Wahrheitsgehalt zu überprüfen. Aufgrund seiner Untersuchungen glaubt er, dass Folgendes wahr ist:

- Das Langschiff *Girscamen* war ein Schiff aus der Flotte der während des Vorüberziehens der Geier eingefallenen Invasoren. Die darauf beförderten gefangenen Djaynaianer übernahmen es zwar, doch es ging daraufhin unter. Die Geister, denen die Charaktere begegneten, starben wahrscheinlich im Kampf, bevor das Schiff sank.
- Zwei große steinerne Folianten, die die gesammelten Überlieferungen über den Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns enthalten, gingen während des Vorüberziehens der Geier verloren.
- Die Siegel deuten auf eine Verbindung zwischen diesem verlorenen Wissen und der *Girscamen*hin.
- Die Hüter des Volkes hoffen nun, dass die Folianten auf der *Girscamen* waren und sich aus dem Wrack bergen lassen.

Atiba-Pa erklärt, dass er möchte, dass die Charaktere das Wrack sowie nach Hinweisen an Bord suchen, die etwas über den Verbleib des verlorenen Wissens aus Djaynai verraten. Als Gegenleistung dafür, dass sie das Schiff und alles, was es noch in sich bergen mag, finden, möchte Atiba-Pa die Charaktere mit 3.000 GM belohnen – sowie mit allem, was der ursprüngliche Anlass für ihre Reise in die Stadt war.



Regent Atiba-Pa

### Die Mission des Regenten

Atiba-Pa räumt ein, dass es keine leichte Aufgabe ist, die *Girscamen* zu finden. Niemand in Djaynai weiß, wo das Schiff gesunken ist. Die Hüter des Volkes wissen allerdings, dass die Unterwasserbewohner von Janya detaillierte Aufzeichnungen über die genaue Lage von Wracks und anderen interessanten Orten rund um ihre Stadt führen. Ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß, dass Janya eine Unterseestadt ist, die von den Chil-liren der Nachtsee bevölkert wird – einem aquatischen Volk, das von den Djaynai abstammt. Auch Atiba-Pa kann diese Information sowie Details über Janya aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Djaynai und Janya" mit den Charakteren teilen. Er spricht feierlich darüber, wie wichtig es ist, die Überlieferungen seines Volkes zu bergen:

„Der Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns halfen in der fernen Vergangenheit, Djaynai zu retten. Wer weiß, wie es uns ohne dieses Wissen ergeht, falls eine weitere Bedrohung an unsere Gestade kommt? Wenn Ihr bei dieser Mission erfolgreich seid, werdet Ihr dazu beitragen, Djaynais Zukunft zu sichern, indem Ihr die Stärke und die Traditionen der Vergangenheit zurückbringt." Anschließend murmelt Atiba-Pa: „Wenn uns die Nachtschwelger nicht vorher ins Chaos stürzen."

Charaktere, die einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte oder Religion) bestehen, wissen, dass es sich bei den Nachtschwelgern um örtliche hedonistische Philosophen handelt, die neue Ideale hochhalten und den Hütern des Volkes entgegenstehen. Auch Atiba-Pa kann diese Information mit den Charakteren teilen. Er sieht die Gruppe eindeutig als fehlgeleitet an und legt den Charakteren nah, den Kontakt mit ihr zu vermeiden.

### Vorbereitungen treffen

Um bei der Reise der Charaktere nach Janya zu helfen, stellt Atiba-Pa ein Segelboot bereit. Die *Beden-Mond* ist mit Lichtseelanzenreitern bemannt und bereit, im Morgengrauen abzulegen. Außerdem stattet Atiba-Pa jeden Charakter mit einer Halskette aus schwarzen Kaurimuscheln aus. Die Halsketten sind magische Gegenstände, die die gleichen Vorteile bieten wie ein *Umhang des Mantarochens*, außer dass jede als Bonusaktion aktiviert oder deaktiviert wird. Die Halsketten sind historische Relikte aus Djaynai, und Atiba-Pa erwartet, sie zurückzubekommen, sobald die Charaktere ihre Mission erfüllt haben.

Die Charaktere können für den Rest des Tages tun, was sie wollen, und Atiba-Pa hat für ihren weiteren Aufenthalt in Anadouas Rasthaus bezahlt. Sobald die Charaktere zum Aufbruch bereit sind, dankt Atiba-Pa ihnen herzlich und ruft Wachen herbei, um die Gruppe aus dem Schloss zu eskortieren.

## Die Nachtschwelger

Die Charaktere können sich frei in ganz Djaynai bewegen, während sie sich auf ihre Mission vorbereiten. In einem Moment deiner Wahl – ob die Charaktere nun gerade die Straßen erkunden oder ob sie sich im Gasthaus ausruhen – tritt eine Agentin der Nachtschwelger an sie heran:

Eine Gestalt in einer blassblauen Robe nähert sich, das Gesicht von einem durchsichtigen blauen Schleier verdeckt. „Die Hüter des Volkes sind von ihrem Weg abgekommen", flüstert sie. „Viele sprechen von Euren mystischen Erfahrungen der letzten Nacht. Darüber, was sie wohl bedeuten mögen und welche Sache jene verfechten, die offenbar in ihrem Mittelpunkt stehen."

Die flüsternde Figur gibt sich lediglich als „die Blaue" aus und übermittelt eine Botschaft: Djeneba von den Nachtschwelgern lädt die Charaktere an diesem Abend zu einem Treffen ins Tanzhaus der Ahnen ein. Der genaue Zeitpunkt bleibt dabei ihnen überlassen.

Fragen die Charaktere, was Djeneba von ihnen möchte, sagt die Blaue, das Treffen diene dazu, die Wahl zwischen „Atiba-Pas Torheit und Djenebas glorreicher Schwelgerei" zu besprechen. Danach verabschiedet sich die Blaue.

Ignorieren die Charaktere die Einladung, springst du zum Abschnitt „Zur Nachtsee".

## Tanzhaus der Ahnen

Jeder in der Stadt kennt den Weg zum Tanzhaus der Ahnen, und die Charaktere finden es leicht. Das Bauwerk ist eine Kombination aus Mausoleum und Tanzsaal, ein Ort, an dem die Lebenden die Verstorbenen ehren und feiern können.

Bei der Ankunft der Charaktere wartet die Blaue schon auf sie. Sie führt sie an zwei Wachposten vorbei in das kreideweiße Gebäude aus Lehmziegeln. Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere eintreten:

Ein packender Trommelschlag wird lauter, während die Blaue euch durch einen Korridor mit zahlreichen Torbögen führt, an dessen Ende sich ein riesiger Ballsaal öffnet. Die Hälfte des Raums ist mit Tänzern gefüllt, doch an den Seiten führen andere Gruppen heftige Streitgespräche.

Die Blaue führt euch zu einer fast zwei Meter großen Gestalt, die in ein komplexes Arrangement aus Robe und Schärpe gehüllt ist. Sie begrüßt euch mit einer wunderbar sonoren Stimme. „Willkommen! Ich bin Djeneba, und wir haben viel zu besprechen."

### Djeneba

Mysteriös und strahlend zugleich, mit einem einzigartigen Verstand, der rasch von einem Thema zum anderen springt: Djeneba (chaotisch neutral, menschlicher **Magier**) ist die charismatische Stimme der Nachtschwelger – und eine Person, deren wahre Identität allen bis auf die treuesten Mitglieder dieser anarchischen Gruppe ein Rätsel ist. Djeneba spricht mit einer honigsüßen Zunge, die anderen das Gefühl gibt, verstanden und angenommen zu werden. Eine wachsende Zahl von Djaynaianern wurde dank Djenebar davon überzeugt, auf dem Weg der Nachtschwelger zu wandeln.

Djeneba ist außergewöhnlich groß und stets von Kopf bis Fuß in kunstvoll arrangierte Schichten aus figurkaschierendem Stoffen in Grau und Blau gehüllt. Alle anderen Aspekte von Djenebas Aussehen und Identität sind unbekannt.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Die Leute haben manchmal Schwierigkeiten, meinen raschen Gedankensprüngen zu folgen."

***Ideal:*** „Allen Genüssen des Lebens zu frönen, ist der Weg zu Gelassenheit und Freiheit."

***Bindung:*** „Der beste Weg, unsere Ahnen zu ehren, ist die Errichtung einer neuen Zukunft."

***Makel:*** „Ich weiß, es ist schwer, meinen Gedanken zu folgen, doch selbst ein sprunghafter Verstand besitzt seinen eigenen Wert."

## Djenebas Neugier

Nachdem Djeneba die Charaktere in eine private Ecke des Ballsaals mit feinen Sofas geführt hat, beginnt ein Gespräch, bei dem die Vergangenheit mit Wehmut Erwähnung findet. Geht es um die Gegenwart und die Zukunft, werden die Worte lebhafter. Nutze die folgenden Punkte, um die Unterhaltung zu lenken:

- Das alte Djaynai war ein wundersamer Ort. Seine Straßen säumten alchemistische Lichter, und der Frieden eines freien Lebens vergoldete die Herzen seiner Bewohner. Doch diese Vergangenheit ist vorbei, und sie kommt nicht wieder.
- Zu viele in Djaynai konzentrieren sich auf den Ruhm der Vergangenheit und sind besessen von der Suche nach uralten Überlieferungen, die diesen Ruhm womöglich wiederherstellen könnten. Die Nachtschwelger versuchen, die Glanzzeiten des alten Djaynai mit neuen Traditionen noch zu übertreffen.

Djeneba fragt die Charaktere nach den Geistern, die sie gesehen haben, zeigt sich aber rasch gelangweilt und wechselt aufgeregt das Thema. „Wir sprechen noch weiter, Freunde, doch lasst uns zuerst an der Nachtschwelgerei teilnehmen!"



Djeneba

## Die Nachtschwelgerei

Djeneba tanzt in die Menge, weg von den Charakteren. Bald darauf nähern sich Musiker und ermutigen die Charaktere, mit ihnen an den Feierlichkeiten teilzunehmen – durch Tanzen, Trommeln oder indem sie sich einer Gruppe von Nachtschwelgern bei einer lebhaften Debatte anschließen.

***Tanzen:*** Der Tanz der Nachtschwelger umfasst anmutige Akrobatik und große Ausgelassenheit. Um den Tanz schön zu vollführen, muss ein Charakter einen SG-10-Geschicklichkeitswurf (Akrobatik) bestehen. Liegt das Ergebnis um mindestens 5 höher als der SG, loben die umstehenden Tänzer den Charakter. Einer überreicht ihm sogar ein feines djaynaianisches Seidenhalstuch als Geschenk.

***Trommeln:*** Um bei der Perkussionsdarbietung auf einer der großen Trommeln der Halle mitzumachen, muss ein Charakter einen SG-12-Charismawurf (Auftreten) ausführen. Ein Charakter, der diesen Wurf besteht, beeindruckt seine Mitmusiker und darf eine kleine, gestimmte Trommel behalten.

***Debattieren:*** Debattierende Nachtschwelger diskutieren lebhaft über feine Abstufungen zwischen Zuständen der Anarchie und der Freiheit. Ein Charakter, der sich ihren Argumenten stellt und einen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) oder SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) besteht, beeindruckt die Philosophen. Liegt das Ergebnis um mindestens 5 höher als der SG, verblüfft der Charakter die Gruppe mit einer tiefen Einsicht und mehrere Philosophen bitten den Charakter, ihre Lieblingsjournale zu signieren.

## Djenebas Angebot

Nachdem die Charaktere mit den Nachtschwelgern interagiert haben oder eine Stunde vergangen ist, kehrt Djeneba zu ihnen zurück. Falls keiner der Charaktere mit den Nachtschwärmern interagiert hat oder alle Charaktere bei ihren Tanz-, Trommel oder Debattierversuchen gescheitert sind, gibt Djeneba zu, die Charaktere vergessen zu haben und fordert sie zum Gehen auf – sie sind offenkundig kein Nachtschwelger-Material.

Wenn einem oder mehreren Charakteren die Würfe zum Tanzen, Trommeln oder Debattieren gelingen, zeigt sich Djeneba beeindruckt und nimmt die Charaktere beiseite, um die folgenden Informationen zu teilen:

> „Djeneba hat von Treffen zwischen den sogenannten Hütern des Volkes und Abenteurern gehört, ja? Und von Siegeln, dort wo die Geister der Vergangenheit durch uralten Schmerz zurück in die Welt der Lebenden geholt werden. Atiba-Pa kennt diese Siegel ebenso gut wie ich. Doch ich biete Euch die Chance, Euch von seiner leeren Vergangenheit abzuwenden und dabei mitzuhelfen, eine Zukunft für Djaynai zu errichten."

Djeneba geht davon aus, dass Atiba-Pa die Charaktere angeheuert hat, um die Überlieferungen des Wegs des Schwarzen Nebels und der Künste des Schwarzen Throns zu suchen, und macht ein Gegenangebot:

- Wenn die Charaktere die Überlieferungen des Wegs des Schwarzen Nebels und der Künste des Schwarzen Throns finden, sollen sie diese nicht den Hütern des Volkes, sondern den Nachtschwelgern bringen.

- Letztere hoffen, die alten Traditionen zu nehmen und etwas noch Mächtigeres aus ihnen zu machen.
- Djeneba verspricht, dass die Bewohner von Djaynai dank dieser neuen Macht in einer derart strahlenden und schillernden Form der Freiheit leben würden, dass kein Plünderer es noch wagen dürfte, an ihre Küste zu kommen – außer um sich an der Schwelgerei zu beteiligen.

Djeneba verspricht den Charakteren als Gegenleistung für die Wiederbeschaffung der Überlieferungen eine Belohnung von 4.000 GM sowie einen Ehrenplatz unter den Nachtschwelgern. Falls die Charaktere mit einer Antwort zu zögern scheinen, sagt Djeneba ihnen, sie könnten sich ruhig Zeit für ihre Entscheidung lassen. Das Oberhaupt der Nachtschwelger bietet den Charakteren die Nutzung von Privatgemächern im Tanzhaus der Ahnen sowie die Möglichkeit an, an der Schwelgerei teilzunehmen, bis die Nacht vorüber ist.

Lehnt die Gruppe das Angebot ab, meint Djeneba, die Charaktere könnten ihre Meinung noch ändern, wenn sie mit eigenen Augen jenen Schmerz sehen, den die Vergangenheit mit sich bringt.

# Zur Nachtsee

Wie auch immer die Charaktere die Nacht verbringen: Dieselben Wachen, die sie am Tag zuvor zur Burg Djaynai gebracht hatten, kommen im Morgengrauen zu Anadouas Rasthaus, um sie zu den Anlegern zu eskortieren, wo die *Beden-Mond* auf sie wartet. Sind die Charaktere nicht im Gasthaus geblieben, finden die Wachen sie auf der Straße und bringen sie hastig zum Schiff.

Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, sobald die Charaktere die Anleger erreichen:

> Unter dem blassroten Morgenhimmel dümpelt ein flott aussehender Doppelmaster im aquamarinblauen Wasser. Auf Deck stehen zwei drahtige Gestalten in grünblauer Rüstung und passenden Seidenmänteln. Eine wirkt griesgrämig, die andere heiter.

Das Boot ist ein Beden-Safar, ein weit verbreiteter Schiffstyp in Djaynai. Die Passagiere an Bord sind Lichtseelanzenreiter, erfahrene einheimische Späher und Seeleute. Sie tragen ihr Haar in natürlichen Locken, und ihre Haut weist einen warmen Braunton auf.

Als sich die Charaktere nähern, stellt sich der fröhliche Lanzenreiter als Gurau vor (neutral gut, menschlicher **Veteran**). Er ist freundlich und erklärt, dass die beiden über die Mission der Charaktere in Kenntnis gesetzt wurden und ihnen nur zu gern dabei helfen. Seine grüblerische Gefährtin Kisaroua (neutral gut, menschliche **Veteranin**) ermutigt die Charaktere, rasch an Bord zu gehen, damit sie ablegen können. Kisaroua ist anfangs sauertöpfisch, doch ihre Stimmung hellt sich gegenüber jedem Charakter auf, der ihr dabei hilft, das Schiff auf die Abfahrt vorzubereiten. Dazu muss er einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) bestehen.

**Sobald die** *Beden-Mond* unterwegs ist, dauert die Fahrt zwei Stunden. Während dieser Zeit können die Seeleute den Charakteren jedes der Details über Janya mitteilen, das sich im Abschnitt „Ortslexikon: Djaynai und Janya" findet.

## Vorbereitungen auf den Tauchgang

Die Fahrt der *Beden-Mond* über das ruhige, seichte Gewässer, das als die Lichtsee bekannt ist, verläuft ereignislos. Schließlich verdunkelt sich das Wasser, als das Schiff den Rand des Festlandsockels überquert und in die Nachtsee vordringt. Gurau und Kisaroua raffen die Segel und werfen an einem Ort einen Anker aus, den Gurau als das Tor nach Janya bezeichnet: ein Stelle mit glasklarem Wasser, die Kisaroua durch sorgfältige Berechnungen mit Kompass und Sonnenstand ausmacht. Gurau bietet an, auf die Charaktere zu warten und jegliche Ausrüstung aufzubewahren, die sie nicht mit unter Wasser nehmen wollen.

Sobald die Charaktere für ihren Tauchgang bereit sind, erklärt ihnen Gurau, was sie erwartet.

- Janya liegt in einer Tiefe von etwa 1,5 Kilometern. Charaktere, die eine Schwimmbewegungsrate von 18 Metern haben, sollten es in etwa vier Minuten erreichen, solche ohne Schwimmbewegungsrate in 15 Minuten.
- Xoese-Addae, einem Abgesandten des Hohen Gerichts, das über Janya regiert, wurde im Vorfeld informiert. Er wird die Charaktere bei ihrer Ankunft im Empfang nehmen.

Sobald Gurau diese Details weitergegeben hat, zeigt Kisaroua wenig Geduld, was langes Trödeln angeht. Sie gibt den Charakteren drei *Driftkugeln* und ermutigt sie, ins Wasser zu springen. Charaktere, die ihr zu lange brauchen, schubst sie hinein.

## Unter den Wellen

Schulen silbriger Fische umschwärmen die Charaktere, während sie die ersten paar Dutzend Meter in die Nachtsee eintauchen. Das Leben in der Sonnenlichtzone dünnt sich aus, als das Wasser die Farbe von einem leuchtenden Blaugrün zu einem tieferen Blau ändert. Sobald die Charaktere etwa 150 Meter hinter sich gebracht haben, erhellt nur noch dämmriges Licht ihre Umgebung. In etwa einem Kilometer Tiefe tauchen die Charaktere in einen Bereich völliger Dunkelheit ein.

Sofern die Charaktere nicht über eine magische Hilfe wie etwa die Kaurimuschel-Halsketten von Atiba-Pa verfügen, können sie keine vollen acht Stunden am Tag schwimmen. Nach jeder Stunde Schwimmen muss ein Charakter einen SG-10-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erhält er eine Erschöpfungsstufe. Eine Kreatur, die eine Schwimmbewegungsrate besitzt, kann den ganzen Tag ohne Strafe schwimmen und verwendet die normalen Gewaltmarschregeln im *Spielerhandbuch*. Die Magie, die Janya umgibt, schützt die Besucher davor, aufgrund des Drucks und der Temperatur der Tiefsee schneller erschöpft oder verletzt zu werden.

Bevor du mit den folgenden Begegnungen fortfährst, solltest du dir noch einmal die Regeln für den Unterwasserkampf im *Spielerhandbuch* ansehen.

### Der Tod steuert ein Geisterschiff

Nachdem die Gruppe etwa einen Kilometer in die Tiefe getaucht ist, erspäht der Charakter mit dem höchsten passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) etwas Unerwartetes:

> Das Wasser beginnt zu brodeln. Aus der Dunkelheit gleitet ein leuchtendes, durchscheinendes Langschiff heran, dessen Ruder es direkt unter euch manövrieren. Etwas Wolkenartiges überzieht das Deck und wirbelt zu Formen auf, die vage der von Menschen ähneln. Auf dem Vorderdeck löst sich eine Gestalt aus dieser Wolke: ein durchsichtiger, grob aussehender Seemann, dessen Augen zu lodern scheinen und der einen verkrusteten Schuppenpanzer trägt.

Der Name *Girscamen* prangt unübersehbar auf dem Rumpf des Geisterschiffs. Als das Schiff neben die Charaktere gleitet, gesellen sich vier Besatzungsmitglieder zum Ersten Maat (verwende für Letzteren die Spielwerte für einen **Todesalb**). Diese Seeleute sind kaum mehr als unheimliches Licht und dahintreibende Schädel (verwende die Spielwerte für **Flammenschädel**). Zuerst scheint es, als würden sie nach etwas suchen – sie jagen nach den Haints, die ihnen entkommen sind: Derek und Violette. Sobald sie jedoch die Charaktere sehen, knurren die feindlichen Untoten herausfordernd und greifen an.

Wenn die Untoten vernichtet sind, bricht das Geisterschiff auseinander, als ob es von einem gespenstischen Sturm vernichtet worden wäre, und verschwindet.

## Ankunft in Janya

Als sich die Charaktere dem Meeresboden nähern, bricht ein perlmuttartiger Schleier die Dunkelheit auf. Unter sich sehen sie eine schimmernde Lichtkuppel: eine große magische Barriere, die die Stadt darunter schützt. Wenn die Charaktere sie durchqueren, lies folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Unter der Kuppel breitet sich ein majestätischer Anblick aus: die Unterseestadt Janya. Die dunklen Türme der Stadt sind mit kreisförmigen Fenstern verziert und mit Mustern bedeckt, auf denen biolumineszierende Rankenfüßer sitzen. Die Bewohner schlüpfen durch offene Korridore zwischen den Gebäuden und schwimmen hoch über dem Vulkangestein und den Korallen des Meeresbodens.

Während die Charaktere noch die Schönheit der Stadt in sich aufnehmen, nähert sich ihnen eine Gestalt.



Die Schatten aquatischer Bewohner huschen unter jener schillernden Magie vorbei, die die Unterseestadt Janya beschützt.

## Begegnung mit Xoese-Addae

Eine Gestalt mit tangfarbenem Haar und Haut von der Farbe eines Stachelrochens nähert sich den Charakteren und stellt sich als Xoese-Addae vor, Abgesandter des Hohen Gerichts von Janya. Xoese-Addae ist neutral gut und gehört zu den Chil-liren der Nachtsee (siehe unten). Er begrüßt die Charaktere herzlich und sagt, sein Freund Gurau habe ihm Bescheid gegeben, dass sie kommen würden. Er fragt sie, was sie in die Stadt führt.

Nachdem die Charaktere ihre Geschichte erzählt haben, denkt Xoese-Addae einen Moment nach. Erwähnen die Charaktere das Phantomschiff, dem sie auf dem Weg nach Janya begegnet sind, zeigt er sich besonders besorgt. Viele der Wracks auf dem Meeresboden rund um Janya sind dafür bekannt, dass es dort spukt, doch er hat noch nie von ähnlichen Manifestationen in offenen Gewässern gehört.

Xoese-Addae merkt an, dass wenn jemand etwas von Geisterschiffen gehört hat oder weiß, ob das Wrack der *Girscamen* kartiert ist, dies gewiss Zisatta ist, die Janyas Sicherheitskräfte befehligt. Er bietet an, die Charaktere zur Himmelblauen Lehrstätte zu eskortieren, Janyas großer Bardenschule, wo Zisatta und die anderen Mitglieder des Hohen Gerichts an einer Gala teilnehmen.

Möchten die Charaktere Janya erkunden, kann Xoese-Addae die Charaktere durch die Stadt führen, bevor er sie zur Himmelblauen Lehrstätte bringt. Verwende den Abschnitt „Ortslexikon: Djaynai und Janya", um die Erkundung von Janya zu lenken.

### Chil-liren der Nachtsee

Xoese-Addae oder andere Bewohner von Janya können den Charakteren erzählen, dass die Unterseestadt von Nachkommen von Djaynai bevölkert ist, die während des Vorüberziehens der Geier ins Meer geflohen sind. Die Magie djaynaianischer Wandler und der Nachtsee selbst verlieh diesen ihnen die Fähigkeit, unter den Wellen zu leben. Die Bewohner von Janya, die heute als die Chil-liren der Nachtsee bekannt sind, sehen den Menschen von Djaynai ähnlich, doch ihre braune Haut weist oft leichte Grautöne auf – und entlang ihrer Arme und Beine verlaufen Flossen wie die eines Aals.

Die Chil-liren der Nachtsee verwenden die Spielwerte für **Meervolk**, mit den folgenden Änderungen:

- Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern.
- Ersetze das Merkmal „Amphibisch" durch das Merkmal unten.

***Wasser atmen:*** Die Chil-liren der Nachtsee können nur unter Wasser atmen.

## Gala in der Himmelblauen Lehrstätte

Xoese-Addae führt die Charaktere zur Himmelblauen Lehrstätte, einer Reihe von Kristallgewölben, die um einen breiten, viereckigen Innenhof angeordnet sind. Bei der Ankunft der Charaktere ist der Hof voller Janyaner, die ganz verzückt von der basslastigen, hypnotischen Musik einer Gruppe von Barden sind.

Zisatta



Xoese-Addae führt die Charaktere zu Gemächern für Privataudienzen mit Blick auf den Hof. Dort wartet eine einzelne Janyanerin auf sie, die eine feine, wallende Robe trägt – das ist Zisatta.

### Zisatta

Die unnahbare Zisatta ist Mitglied des Hohen Gerichts und befehligt Janyas Sicherheitskräfte. Letztere nennt man aufgrund ihrer schwarzen Roben, die sich wie Quallen aufbauschen, die Bauschpatrouille. Sie ist rechtschaffen neutral und gehört zu den Chil-liren der Nachtsee (siehe den gleichnamigen Abschnitt unten). Die Tätowierungen uralter djaynaianischer Smybole lugen aus ihrem fließenden Gewand hervor – klare Zeichen ihres eifrigen Wunschs, ihre Verbindung und ihre Hingabe an Djaynai unter Beweis zu stellen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich habe mich um wichtigere Angelegenheiten zu kümmern als um Euch."

***Ideal:*** „Tradition muss um jeden Preis bewahrt werden."

***Bindung:*** „Auch wenn Janya und Djaynai getrennte Nationen sind, müssen wir unsere djaynaianischen Verwandten verteidigen."

***Makel:*** „Jede Andeutung, ich könnte keine Djaynaianerin sein, macht mich rasend."

DOMENICO SELLARO (L), JACOB CREW-MAR (R)

### Was Zisatta weiss

Zisatta erhebt sich, ohne sich vorzustellen, und achtet anfangs nicht weiter auf die Charaktere. Sie nimmt Xoese-Addaes Anwesenheit zur Kenntnis und fragt gebieterisch, warum er und seine Freunde aus der Oberflächenwelt ihre Freude an der Aufführung stören.

Verwende die folgenden Punkte, um das anfängliche Gespräch zu lenken, aber sieh dir „Unerwartete Störung" weiter unten an, falls die Charaktere auf die Details ihrer Mission eingehen:

- Sobald ein Charakter spricht, unterbricht Zisatta ihn und befiehlt ihm und allen anderen Charakteren, sich vorzustellen. Ihren eigenen Namen nennt sie noch nicht.
- Erwähnen die Charaktere das Geisterschiff, berichtet Zisatta angespannt, es sei schon vor einigen Tagen zu den ersten Sichtungen eines Geisterschiffs über Janya gekommen.
- Zisatta erinnert sich an den Namen *Girscamen* und sagt, die Bauschpatrouille kenne die Lage des Wracks.

### Unerwartete Störung

Bevor die Charaktere alle Details ihrer Mission mit Zisatta teilen können, fliegt die Tür zu ihrer Suite auf und eine Gestalt schwimmt herein: Bruder Broumane, ein weiteres Mitglied des Hohen Gerichts.

Bruder Broumane verkündet, er habe von einer Gruppe von Helden aus der Oberflächenwelt erfahren, die durch „Freunde unter den Nachtschwelgern" nach Janya gekommen sind. Er sah die Charaktere eintreffen, als er sich gerade die laufende Aufführung ansah, und möchte erfahren, ob sie „Söldnergeschäfte von der Oberfläche" nach Janya geführt haben.

### Bruder Broumane

Bruder Broumane ist einer der charismatischen Anführer der Bewegung der Neu-Janyaner, einer politischen Gruppierung, die sich auf Janyas Eigenständigkeit und zukünftige Größe konzentriert. Insgeheim führt er auch die Unverankerten an, eine Sekte, die sich chaotischen Überzeugungen verschrieben hat. Er ist chaotisch neutral und gehört zu den Chil-liren der Nachtsee (siehe den gleichnamigen Abschnitt unten). Er trägt eine Robe aus einem Flickwerk grober und fein gesponnener Stoffen in Weiß.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Ich will, dass unsere Kultur sich von irrelevanten Traditionen freischwimmt."

***Ideal:*** „Janya ist sein eigenes Reich."

***Bindung:*** „Wir dienen Janya, indem wir die Zukunft gestalten, anstatt uns mit der Vergangenheit zu beschäftigen."

***Makel:*** „Wer mir in die Quere kommt, bereut das schlimmer, als er es sich vorzustellen vermag."

### Zwischen allen Stühlen

Sowohl Zisatta als auch Bruder Broumane wollen etwas über den wahren Umfang der Mission der Charaktere erfahren. Sie ignorieren einander weitgehend, während sie versuchen, die Charaktere auf ihre Seite zu ziehen. Während des Gesprächs konzentriert sich Zisatta auf die folgenden Punkte:

- Zisatta versucht herauszufinden, ob die Charaktere für die Hüter des Volkes arbeiten, und freut sich, falls dem so ist.
- Sie versucht, die Charaktere zum Geständnis zu bringen, dass ihre Mission mit verlorenen Überlieferungen zu tun hat, die für die Zukunft von Djaynai und Janya entscheidend sind.

Gleichzeitig legt Bruder Broumane seinen Schwerpunkt auf Folgendes:

- Bruder Broumane versucht herauszufinden, ob die Charaktere für die Nachtschwelger arbeiten und freut sich darüber, falls dem so ist.
- Er versucht die Charaktere dazu zu bringen, einzuräumen, dass sie im Grunde nach dem veralteten Wissen eines fremden Landes suchen.
- Er behauptet, seine Fraktion habe Möglichkeiten, alles in Erfahrung zu bringen, was die Bauschpatrouille weiß – und falls es Informationen gebe, die die Charaktere benötigen würden, so könne er sie liefern.

Die beiden Mitglieder des Hohen Gerichts bestehen letzten Endes darauf, dass die Charaktere sich entscheiden, mit wem sie – und damit auch Djaynai – zusammenarbeiten wollen. Xoese-Addae behält als vollendeter Politiker seine Meinung für sich.



Bruder Broumane

### Eine folgenreiche Debatte

Es sollte klar sein, dass die Mission der Charaktere sie mitten in eine politische und philosophische Debatte hineingestoßen hat, die sich schon über Generationen hinzieht. Zisattas Gruppe, die Djaynaisten, glauben daran, die Verbindung des janyanischen Volkes zu seiner ursprünglichen Heimat Djaynai zu pflegen. Die Gruppe von Bruder Broumane, die Neu-Janyaner, möchte, dass die Janyaner sich ihre eigene Identität schaffen. Es ist unwahrscheinlich, dass die Charaktere eine ausgeprägte Meinung in dieser Sache besitzen. Trotzdem brauchen sie Informationen von einem der Mitglieder des Hohen Gerichts.

***Sich auf eine Seite schlagen:*** Der einfachste Weg, die Informationen zu erhalten, die die Charaktere benötigen, besteht darin, die Ansichten eines der beiden Mitglieder des Hohen Gerichts zu unterstützen. So verdienen sie sich die Gunst dieser Person. Die andere zieht allerdings beleidigt ab. Auch wenn der gekränkte Politiker der Mission der Charaktere keinen Widerstand leistet, nimmt er die Entscheidung der Charaktere als Hinweis auf die Haltung sämtlicher Oberflächenbewohner, was die Beziehung zwischen den beiden Zivilisationen belasten könnte.

***Diplomatie:*** Wollen sich die Charaktere nicht öffentlich hinter eine der beiden Fraktionen stellen, beendet ein Charakter die Debatte auf zivilisiert Art, indem er einen SG-16-Charismawurf (Täuschen oder Überzeugen) besteht. Die Charaktere können sich danach noch einmal in einem privateren Rahmen mit einem der Mitglieder des Hohen Gerichts treffen. Es gibt auch eine Alternative: besteht ein Charakter einen SG-20-Charismawurf (Überzeugen), bringt er einen Punkt vor, auf den sich beide Mitglieder des Gerichts einigen können. So gewinnt der Charakter auch die Unterstützung von beiden.

### Die Debatte beenden

Ganz egal, mit welchem Mitglied des Hohen Gerichts sich die Charaktere gutstellen: Es braucht nur ein paar Stunden Arbeit, bis es ihnen den Weg zum Wrack der *Girscamen* beschreibt. Es gibt seine Informationen aber nur weiter, wenn die Charaktere einer Bitte nachkommen.

***Was Zisatta will:*** Als Gegenleistung für die Wegbeschreibung zum Wrack der *Girscamen* möchte Zisatta, dass die Charaktere ihr alle Überlieferungen bringen, die sie finden, damit ihr Volk mehr über sein verlorenes Erbe erfahren kann. Sie beteuert, es sei ihre Pflicht, diese kulturellen Weisheiten mit den Hütern des Volkes zu teilen (und sie glaubt, dies werde den Standpunkt ihrer Fraktion als richtig bestätigen). Durch Rollenspiel oder mit einem bestandenen SG-14-Charismawurf (Überzeugen) kann ein Charakter sie dazu bewegen, sich mit einer Abschrift etwaiger Funde zu begnügen – ein Vorgang, der vor Rückkehr nach Djaynai eine Woche in Anspruch nimmt.

***Was Bruder Broumane will:*** Bruder Broumane verrät den Charakteren, wo das Wrack der *Girscamen* liegt, wenn sie schwören, ihm sämtliche Überlieferungen zu bringen, die sie finden, damit er diese dann vernichten kann. Bei der Rückkehr der Gruppe kann ein Charakter Bruder Broumane täuschen und behaupten, sie hätte nichts gefunden, wenn er einen SG-18-Charismawurf (Täuschen) besteht. Kehren die Charaktere zurück und geben ihm etwas, was wie ein uraltes Relikt aussieht, aber keine der verschollenen djaynaianischen Überlieferungen ist, können sie ihm mit einem erfolgreichen SG-14-Charismawurf (Täuschung) weismachen, dies wäre alles, was sie gefunden haben.

***Das Ziel in der Tiefe:*** Sobald die Charaktere eine Einigung mit einem Mitglied des Hohen Gerichts erzielt haben, stellt diese Person eine Karte der Region um Janya zur Verfügung, auf der ein Ort 24 Kilometer vor der Stadt markiert ist. An dieser Stelle, die als der Graben der Verlorenen Liebe bekannt ist, fanden Mitglieder der Bauschpatrouille das Wrack der *Girscamen*.

Xoese-Addae ist mit der Region um Janya vertraut und bereit, die Charaktere zum Rand des Grabens zu begleiten. Falls die Charaktere möchten, können sie noch einige Zeit in Janya verbringen, ehe sie zur *Girscamen* aufbrechen.

## Graben der Verlorenen Liebe

Die Region um Janya ist gut bewacht, aber dennoch schlüpfen gelegentlich Gefahren an der Bauschpatrouille vorbei. Wer Xoese-Addae folgt, benötigt für die Reise zum Graben der Verlorenen Liebe 2,5 Stunden (für Charaktere mit Schwimmbewegungsrate, ansonsten sind es zehn Stunden). Unterwegs begegnen die Charaktere möglicherweise einer Vielzahl von Tiefseekreaturen, darunter drei **Riesenhaien**, die sich an den sterblichen Überresten von Walen weiden. Es tauchen jedoch keine Geister oder Geisterschiffe auf.

Sobald die Charaktere sich dem Graben nähern, lies folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

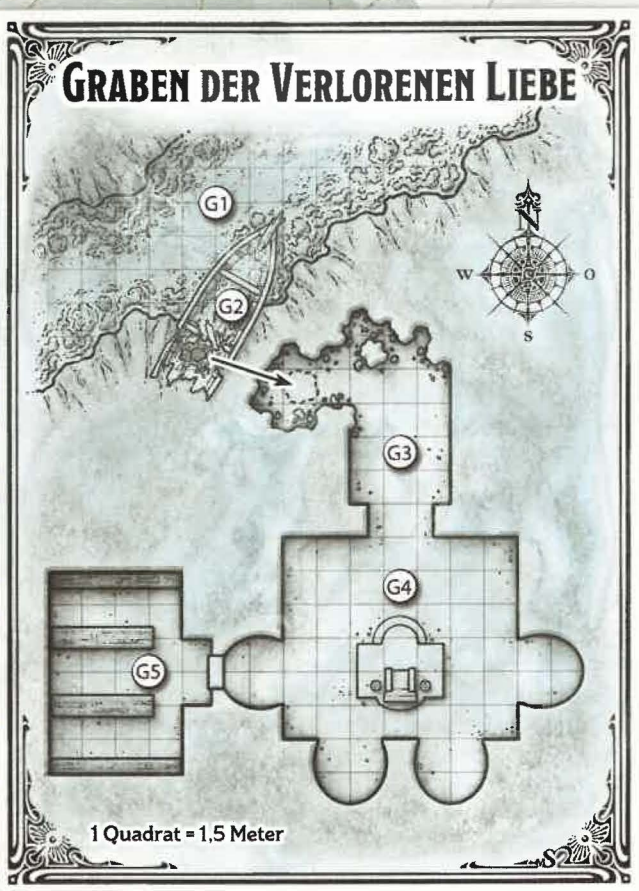
> Wiesen aus fedrigen, blassrosa Seelilien wiegen sich träge in der sanften Strömung hin und her. Bis zum Rand des Grabens ist der Anblick regelrecht idyllisch. An seiner bröckelnden Kante geht es in noch tiefere Tiefen hinunter.

Xoese-Addae versichert den Charakteren, dass das Schiffswrack unten im Graben sein sollte. Er erklärt sich bereit, ein paar Stunden oben am Rand des Grabens auf die Charaktere zu warten, ist aber bestrebt, so schnell wie möglich in die Sicherheit von Janya zurückzukehren.

### Merkmale im Graben der Verlorenen Liebe

Die folgenden Merkmale gelten allgemein im gesamten Graben und den umliegenden Bereichen:

**Decken:** Die Decken sowohl auf dem Schiff als auch in den Ruinen sind drei Meter hoch.
**Dunkelheit:** Alle Bereiche sind in völlige Dunkelheit getaucht.
**Unterwasser:** Alle Bereiche liegen vollständig unter Wasser und bieten keinerlei Luft.




Karte 12.2: Graben der Verlorenen Liebe

## Orte im Graben der Verlorenen Liebe

Die folgenden Orte sind auf Karte 12.2 verzeichnet.

### G1: Graben

Der Graben ist 60 Meter tief. An seinem Grund liegt das Wrack der *Girscamen*. Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, sobald die Charaktere in Sichtweite des Wracks kommen:

> Mitternachtsfarbene Korallen überziehen die steilen Wände des Grabens. Als der Boden des Grabens in Sicht kommt, seht ihr das Wrack eines alten, vertraut aussehenden Langschiffs im Griff der wuchernden Korallen. Das Deck ist voller Schlick und Trümmer, doch der Name *Girscamen* ist noch am Rumpf lesbar.

Charaktere in einem Umkreis von drei Metern um die *Girscamen* verspüren ein harmloses, übernatürliches Frösteln – ein Effekt der unruhigen Geister, die das Schiff heimsuchen. Charaktere, die einen SG-12-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) bestehen, wissen, dass ganz in der Nähe ruhelose Geister hausen.

### G2: Wrack

> Die *Girscamen* zerbrach offensichtlich in zwei Teile, als sie sank. Die eine Hälfte des Schiffes ist in die Grabenwand und die sie umgebenden Korallen eingebettet, der Rest ging an die Gezeiten verloren. Ein beachtliches Loch klafft im Deck und im Rumpf darunter.

Jede Kreatur außer einem Konstrukt oder einem Untoten, die sich dem Schiffswrack erstmals bis auf 1,5 Meter nähert, muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf ausführen. Scheitert der Rettungswurf, erleidet die Kreatur 21 (6W6) psychischen Schaden und hört telepathisch die Schreie von Dutzenden von Ertrinkenden.

Charaktere, die das Loch im Schiff in Augenschein nehmen, stellen fest, dass es sich durch dessen Rumpf fortsetzt. Darunter führt sogar ein weiteres Loch, das durch den Boden des Grabens geschlagen wurde, sechs Meter nach unten in den Bereich G3.

Jede weitere Durchsuchung des Schiffes fördert nichts zutage – außer uralten, verrosteten Kettenpanzern und Fetzen zerfallender Rüstungen, die nicht von djaynaianischer Machart sind.

### G3: Zerstörter Eingang

Das Loch unter dem Schiff reicht durch die Decke eines uralten, versteckten Bauwerks. Charaktere mit dem Merkmal Steingespür erkennen, dass herabfallende Steine dieses Loch verursacht haben. Die Kammern darunter bestehen aus ineinandergreifenden, dunkelgrauen Steinen. Sie wurden zu Formen gehauen, die an Puzzleteile erinnern.

### G4: Obsidianthron

> Die Wände dieser Kammer sind mit eingravierten Abbildungen von Meerestieren und geometrischen Mustern verziert. In ihrer Mitte steht auf einer niedrigen Plattform ein Obsidianthron mit hoher Rückenlehne, in den ähnlich stilisierte Motive eingearbeitet sind wie an den Wänden. Hinter und an den Seiten der Plattform befinden sich vier tiefe, runde Nischen.
>
> Eine gespenstische gepanzerte Gestalt mit lodernden smaragdgrünen Augen erscheint hinter dem Thron und nähert sich euch. „Noch mehr Narren aus Djaynai? Ich bin der Kapitän der *Girscamen*, und Euch wird dasselbe Schicksal widerfahren wie allen, die einen Fuß auf mein Schiff gesetzt haben!"

Dieser feindlich gesinnte **Todesalb** trägt eine Rüstung, die denen der anderen Vertreter seiner Art gleicht, gegen die die Charaktere zuvor schon angetreten sind. Er kämpft bis zur Vernichtung.

***Uralte Kunst:*** Ein Charakter, der einen SG-14-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß, dass die behauenen Wände und der Thron uralt und womöglich das Werk der allerersten Janyaner sind, die so heiliges Wissen an einem

MIKE SCHLEY

sicheren Ort verwahren wollten. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie um den Thron.

***Lauernder Aboleth:*** Im Schatten der südwestlichen Nische lauert der **Aboleth** Ylch. Er greift beim Angriff des Todesalbs nicht ein und wird die Charaktere anfangs auch nicht bedrohen. Sobald seine Anwesenheit offenbart wird, lädt er die Charaktere telepathisch zu einem Gespräch ein. Verwende die folgenden Informationen, um die Unterhaltung zu lenken.

- Ylch entdeckte kürzlich diese Ruine. Das Bauwerk wurde einst von alten Janyanern geschaffen, die mit dem Bewahren von Wissen betraut waren.
- Die Aura der Untoten, die noch immer unter dem Vermächtnis des Vorüberziehens der Geier leiden, lockte Ylch an diesen Ort.
- Bei der Untersuchung des Ortes störte Ylch die unruhigen Geister der *Girscamen*. Er hat seitdem seine Magie eingesetzt, um die Todesalben zu kontrollieren, die sich aus diesem schrecklichen Schiff erhoben haben.
- Er möchte wissen, was die Charaktere hergeführt hat, damit er den Wert dieses Ortes und der von ihm entdeckten magischen Relikte besser einschätzen kann.

Geben die Charaktere preis, wonach sie suchen, erkennt Ylch den Wert der Folianten im Bereich G5. Danach – oder falls die Charaktere ihn feindselig angehen – ruft Ylch telepathisch die im Diesseits verbliebene Besatzung der *Girscamen* als Unterstützung herbei und greift dann an.

***Versunkene Seelen:*** Wenn der Abloteth sie ruft, eilen drei **Flammenschädel** – die Überreste der hasserfüllten Besatzung der *Girscamen* – zu seiner Verteidigung. Sie kommen aus dem Durchgang zum Bereich G2. Sobald die Flammenschädel auftauchen, erscheint mit Violette ein vertrauter **Haint** in seiner körperlosen Gestalt und fängt einen der Flammenschädel ab. Violette, die der Besatzung der *Girscamen* nun entkommen ist, ist den Charakteren freundlich gesonnen und hält den von ihr abgefangenen Flammenschädel in Schach. Nach zwei Runden besiegt sie diesen Flammenschädel und hilft den Charakteren danach gegen alle etwaigen noch verbleibenden Feinde.

Sobald der Aboleth besiegt wurde, fliehen die verbleibenden Flammenschädel in den Bereich G1 und danach aus dem Graben. Violette nickt den Charakteren ernst zu und gesellt sich dann zu Derek im Bereich G5.

### G5: Vergessene Bibliothek

> Die Decke ziert ein Mosaik von Gestalten mit weit aufgerissenen Augen, die durch ein Meer schwimmen, in dem es von Leben regelrecht wimmelt. Darunter sind die Wände mit fremdartigen, rostigen Waffen und den steinernen Regalen einer Bibliothek gesäumt.

Kurz nachdem die Charaktere den Raum betreten haben, erscheint der freundliche **Haint** Derek – er wird von Violette begleitet, falls es zur Schlacht im Bereich G4 kam. Derek und Violette haben die in dieser Kammer versteckten Bücher beschützt. Als Derek die Charaktere erkennt, dankt er ihnen dafür, dass sie gekommen sind, um die Folianten zu bergen, die er und Violette so lange bewacht haben. Derek lenkt die Aufmerksamkeit der Charaktere danach auf ein im Schatten liegendes Regal, wo zwei elegante Folianten ruhen. Ihr Einband sind in Eisen gefasste Schieferplatten. Diese Bücher tragen die Symbole, die die Charaktere nach dem Spuk in Anadouas Rasthaus gesehen haben. Es handelt sich um das *Buch der Aegis des Schwarzen Throns* und das *Buch des Schwarzen Nebels*.

***Schätze:*** Die Waffen an den Wänden sind verrostet und für Kreaturen mit einer nicht-humanoiden Anatomie gemacht. Zwei mit djaynaianischen Symbolen beschriftete magische Gegenstände sind jedoch verwendbar und intakt geblieben: eine *Sonnenklinge* und ein *Stab des Frosts*.

### Vermächtnis der Verlorenen

Sobald der Aboleth besiegt wurde und die Schriften im Bereich G5 entdeckt wurden, erscheinen die Geister von Derek und Violette vor den Charakteren. Dabei sehen sie diesmal aus wie zu ihren Lebzeiten. Sie danken der Gruppe für den Sieg über den Abolethen und bitten die Charaktere, die Folianten ihren rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben: den Bewohnern von Djaynai. Sie gehen nicht näher darauf ein, welche Gruppe damit genau gemeint sein könnte, und sie wissen nichts über Janya. Stimmen die Charaktere zu, die Folianten zurückzugeben, laden die beiden Haints die Charaktere ein, sich vor dem Thron im Bereich G4 tief zu verbeugen, um jene Ahnen zu ehren, die einst darauf saßen. Tun die Charaktere dies, belohnen die verweilenden Geister die Gruppe (siehe „Gaben der Tiefe" weiter unten). Sollten einer oder mehrere der Charaktere sich weigern, verblassen Derek und Violette schweigend, bis sie ganz verschwunden sind.

#### Gaben der Tiefe

Nachdem die Charaktere zugestimmt haben, die Folianten zurückzugeben, beginnt der Thron im Bereich G5 in einem dämmrigen Licht zu leuchten. Jeder Charakter, der sich zum ersten Mal vor dem Obsidianthron verneigt, erhält den unten beschriebenen Talisman (eine Art von Übernatürlichem Geschenk wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Sobald sich alle Charaktere vor dem Thron verbeugt haben oder zehn Minuten verstrichen sind, erlischt das Licht nach und nach und der Thron verliert seine magischen Eigenschaften.

***Berührung der Meeresseele:*** Inspiriert von den Lehren des Wegs des Schwarzen Nebels und der Künste des Schwarzen Throns, die die Unterscheidung zwischen Körper und Seele erleichtern, ermöglicht es dieser Talisman, im Zuge einer Aktion den Zauber *Gasförmige Gestalt* zu wirken, ohne dass Zauberkomponenten erforderlich sind. Hat man den Glücksbringer dreimal auf diese Weise verwendet, so verschwindet er.

## Abschluss

Sobald die Charaktere mit ihrer Erkundung fertig sind, liegt es an ihnen, wohin sie als Nächstes gehen. Xoese-Addae bringt sie gern nach Janya zurück. Er lässt sich auch davon überzeugen, sie zur Oberfläche zu geleiten, wo sie die *Beden-Mond* zurückgelassen haben. Die Reise zurück nach Djaynai verläuft ereignislos.

Zu welchem Abschluss das Abenteuer gelangt, hängt davon ab, wem die Charaktere die Folianten zueignen.

- Bringen die Charaktere die Folianten zu Atiba-Pa, ist er überglücklich und erklärt, dass der Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns ein Segen

für das Volk von Djaynai seien und zum Schutz seiner Küsten beitragen werden. Die Hüter des Volkes halten eine feierliche Ehrenzeremonie auf Burg Djaynai ab, gefolgt von Feierlichkeiten, die auf die Straßen übergreifen.

- Bringen die Charaktere die Bücher zu Djeneba, spricht das Oberhaupt der Nachtschwelger ekstatisch darüber, die alten Wege in neue Künste zu verwandeln. Alle Feinde werden sich davon angeblich beeindruckt zeigen und dem Volk von Djaynai und seinen Schwelgereien nacheifern wollen.
- Bringen die Charaktere die Bücher zu Zisatta, behält sie diese für weitere Studien und versucht, sie umfassend zu verstehen, ehe sie sie an Djaynai zurückgibt.
- Liefern die Charaktere die Bücher bei Bruder Broumane ab, überfliegt er die Seiten auf der Suche nach Wissen, von dem er glaubt, dass die Unverankerten es noch weiter verbessern können. Anschließend vernichtet er die Bücher.
- Geben die Charaktere zu, die Folianten in Janya zurückgelassen oder – schlimmer noch – sie auf Geheiß von Bruder Broumane vernichtet zu haben, ist Atiba-Pa traurig, wohingegen Djeneba sich philosophisch gibt.

Ungeachtet des Schicksals der Bücher mit den Überlieferungen werden die Charaktere von manchen gefeiert und von anderen verleumdet, aber sie haben auf jeden Fall die Möglichkeit, Djaynai auch in Zukunft zu dienen. Ihnen könnten dauerhafte Posten bei den Hütern des Volkes angeboten werden oder die Nachtschwelger nehmen sie rituell als Mitglieder bei sich auf. Darüber hinaus könnte es zu Spannungen zwischen Djaynai und Janya kommen, falls die Charaktere dem Willen der einen Stadt auf Kosten der anderen gefolgt sind.

Auf jeden Fall fragen sich viele sowohl in Djaynai als auch in Janya, welches andere mächtige djaynaianische Wissen noch in den Tiefen ruhen könnte und nur darauf wartet, wiederentdeckt zu werden.

# Ortslexikon: Djaynai und Janya

Das moderne Djaynai ist ein Küstenreich, das von einer großen Zivilisation abstammt. Obwohl die Nation nie von äußeren Mächten besiegt wurde, erlitt ihr Wohlergehen vor Hunderten von Jahren einen erheblichen Schlag, als Seeräuber in einer Reihe von Überfällen, die als das Vorüberziehen der Geier bekannt sind, Gräueltaten an Land und Leuten begingen. Djaynais Verteidiger vertrieben die Seeräuber, wenn auch zu einem hohen Preis. Selbst in ihrem verminderten Zustand dient die Nation nach wie vor als Musterbeispiel für Selbstsouveränität und Würde. Verteidigt wird sie von Spähern, die als Lichtseelanzenreiter bekannt sind und nach Banditengruppen und Plünderern Ausschau halten, die darauf aus sind, Djaynai und seine Nachbarn zu überfallen.

Während des Vorüberziehens der Geier sprangen unzählige gefangene Djaynaianer von den Schiffen der Plünderer – wie Regentropfen, die ins Meer fielen. „Freiheit jetzt!", riefen sie, als sie sich in die Arme des Ozeans stürzten. In den tintenschwarzen Tiefen riefen diese uralten Djaynaianer ihre eigene Magie und die der Nachtsee an und wurden so in Wesen verwandelt, die man die Chil-liren der Nachtsee nennt und die mit der Fähigkeit ausgestattet sind, in der Tiefe zu überleben. Über die Jahrhunderte entwickelten sie sich zu jener Zivilisation, die als Janya bekannt ist.

Das moderne Janya ist eine majestätische Tiefseestadt, behütet von magischen Schutzzaubern, die einer schillernden Aurora mit dem Glanz einer blauschwarzen Perle ähneln. Seine Gebäude sind schloss- und burgähnliche Bauwerke, die denen von Djaynai an der Oberfläche ähneln. Hier bestehen sie allerdings aus magisch gehärtetem, obsidianfarbenem Schlick und sind mit kristallenen Stützbalken gespickt, die aus den glatten Wänden herausragen.

## Merkmale von Djaynai und Janya

Wer Djaynai und Janya kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Diese Länder sind bekannt für das Erbe ihrer Vorfahren, politische Spaltungen und von Grund auf verwandelte Kulturen.

**Das Volk von Djaynai:** Die Bewohner von Djaynai sind größtenteils Menschen und haben krauses Haar, das sie in einer Vielzahl natürlicher und kunstvoller Stile tragen. Ihre schimmernden Hauttöne reichen von warmem Ebenholz und Mahagoni bis zum kupferfarbenen Glanz der untergehenden Sonne. Gnome, Drachenblütige und Vertreter anderer humanoider Völker sind in Djaynai weit verbreitet und akzeptiert.

**Die Sprachen von Djaynai:** Die Menschen in Djaynai sprechen Djaynaianisch, die Gemeinsprache und gelegentlich Aqual.

**Das Volk von Janya:** Die Janyaner sind ein im Wasser lebendes Volk djaynaianischer Abstammung, das die Chil-liren der Nachtsee genannt wird (siehe den gleichnamigen Abschnitt weiter oben in diesem Abenteuer). Sie ähneln in der Regel Menschen von schlankem Wuchs mit scharfen Zähnen und bandartigen Flossen entlang ihrer Gliedmaßen. Ihre Haut zeigt üblicherweise entsättigte Töne von Graubraun.

**Die Sprachen von Janya:** Das Volk von Janya spricht eine archaische Form des Djaynaianischen, die eine einfache, wenn auch langsame Verständigung mit Menschen ermöglicht, die die moderne Form verwenden. Zudem wird in Djaynai auch die Gemeinsprache und Aqual gesprochen.

## Besondere Orte

Djaynai ist ein friedliches Land, das von Mangrovenwäldern entlang der Südküste und schroffen Klippen im Norden dominiert wird. Seine ruhigen Küstengewässer sind als die Lichtsee bekannt, doch jenseits eines Festlandsockels wird das Wasser plötzlich tiefer. Dies ist die Nachtsee, jene schattigen Tiefen, die die pulsierende Stadt Janya beherbergen.

### Burg Djaynai

Burg Djaynai ist aus onyxfarbigen Lehmziegeln mit hölzernen Pilastern errichtet, und ihr Dach weist schroffe Spitzen und Zinnen auf. In ihr ist die regelmäßig wechselnde repräsentative Regierung untergebracht – die Hüter des Volkes. Ihre Gemächer protzen mit prächtigen Läufern und Wandteppichen, dem Duft ätherischer Öle und Darbietungen hypnotischer Musik, die geladenen Gästen zusammen einen warmen Empfang bereiten. Um Eindringlinge abzuschrecken, ist die Burg von magischen Fallen umringt, die Opfer in Salzwassersalamander verwandeln, wie sie in den Mangroven von Djaynai so zahlreich vorkommen (verwende die Spielwerte für eine **Eidechse**).

### Tanzhaus der Ahnen

Das Tanzhaus der Ahnen in Djaynai ist ein Mausoleum mit glatten, kalkweißen Lehmziegelwänden und die Heimat der als Nachtschwelger bekannten spirituellen Fraktion. Seine Bibliothek enthält zahlreiche Schriftrollen mit magischem Wissen. Die sterblichen Überreste Tausender von Ahnen ruhen in Beinhäusern überall auf dem Gelände. Sie wurden mit Zaubern belegt, um sich im Notfall auf magische Weise als **Skelette** zu erheben und das Tanzhaus gegen Möchtegern-Diebe zu verteidigen.

### Graben der Verlorenen Liebe

Dieser große Unterseegraben in der Nähe von Janya ist ein düsterer, geheimnisvoller Ort. Er ist im Gedenken an jene zahllosen Djaynaianer benannt, die in den frühesten Tagen des Vorüberziehens der Geier in seinen Tiefen verschwanden, bevor die ersten Chil-liren der Nachtsee entstanden. Das Hauptcharakteristikum des Grabens sind die blassrosa Wiesen aus zarten, fedrigen Kreaturen, die als Seelilien bekannt sind und an seinen Rändern wachsen. Die Späher von Janyas Bauschpatrouille haben nur einen kleinen Teil des Grabens erkundet, der die Wracks zahlreicher Schiffe und viele mysteriöse Orte in sich birgt.

### Himmelblaue Lehrstätte

Die Himmelblaue Lehrstätte, ein Kulturzentrum in Janya, ist eine große Bardenschule aus einer Reihe miteinander verbundener Gewölbe, die um einen breiten, viereckigen Innenhof angeordnet sind. An Eiszapfen erinnernde Stacheln umgeben das Hauptkonservatorium der Himmelblauen Lehrstätte, das einem gewaltigen blauen Kristall ähnelt. Djaynju, die djaynaianische Oper, ist nur eine der vielen musikalischen Spielarten, die hier praktiziert und perfektioniert werden.

## Leben in Djaynai und Janya

Die folgenden Wahrheiten sind sowohl den Einwohnern von Djaynai oder Janya als auch Reisenden, die Zeit in diesen Reichen verbringen, bekannt. Die Einheimischen über und unter dem Meer teilen ähnliche Kulturen und Werte, obwohl Janyas aquatische Umgebung einige Unterschiede mit sich bringt.

### Bildung und Religion

Die Kultur beider Reiche ist eng mit Djaynais historischen Wurzeln als fortschrittliche, einflussreiche Zivilisation verknüpft. Bildung und Kreativität sind die Grundlagen der Kultur, und die Einheimischen lieben Philosophie, Magie, Mathematik und das Studium von Unterwassergesellschaften. In Übereinstimmung mit diesen Traditionen konzentriert sich die örtliche Spiritualität nicht auf Götter, sondern auf die Verehrung und Nachahmung solcher abstrakter Kräfte wie Befreiung, Fluidität und Wandel. Daher sind die meisten Leute offen für die spirituellen Ansichten anderer, solange diese Überzeugungen nicht die Hingabe an das Böse umfassen.

### Speisen und Kleidung

Mahlzeiten gelten in Djaynai als heilig, und die Verschwendung von Lebensmitteln ist ein grober Verstoß gegen die Etikette. Zu den Hauptzutaten der Küche von Djaynai zählen Bananen, Erdnüsse, die Milch verschiedener Tierarten, rote und schwarze Bohnen sowie Chilischoten. In Janya decken essbare Wasserpflanzen den Großteil des Ernährungsbedarfs der Einwohner, ergänzt um aus Djaynai importierte Zutaten. In der Regel verzichten beide Völker auf den Verzehr von Fleisch.

Djaynaianische Kleidung kombiniert grob gesponnene und feine Materialien, und es ist üblich, Leinen mit Spitze oder Damast mit gehäkelten Stoffen im selben Ensemble zu sehen. Die meisten Djaynaianer tragen zu jeder Zeit eine Art Schal oder Umhang, und die herrschende Mode gibt gedeckten Farben den Vorzug. Üblicherweise wird in der Öffentlichkeit auch eine Kopfbedeckung getragen: spitze Kapuzen, breitkrempige Hüte oder Tagelmusts und Tasuwarts, die als Kopfputz und Schleier zugleich dienen. Kleidung in Janya entspricht dem djaynaianischen Stil, weist dabei jedoch Materialien wie Aalhaut und elegant gewebte Seegräser auf.

### Die Regierung in Djaynai

Die Regierung von Djaynai sind die sogenannten Hüter des Volkes, deren Führungsriege sich ändert, wann immer eine bedeutende Zahl von Bürgern öffentlich Neuwahlen verlangt. Alle Bürger von Djaynai werden gleichzeitig als Adelige, Arbeiter und potenzielle Hüter angesehen. Die anarchische spirituelle Gruppe, die man die Nachtschwelger nennt, stellt die Autorität der Hüter infrage und argumentiert, Djaynai müsse jede Form von Regierung aufgeben, um wirklich frei zu sein.

Die Sicherheitskräfte, die Djaynai schützen – einschließlich der als Lichtseelanzenreiter bekannten Späher – sind in ihrer Rolle äußerst effektiv, doch das djaynaianische Gesetz betont eher die Wiedergutmachung als die Bestrafung. Nach den schlimmsten Verbrechen werden umstrittene Rituale durchgeführt, um den Täter daran zu hindern, seinen bösartigen Trieben zu folgen. Anschließend wird der Täter auf Lebenszeit verbannt.

### Die Regierung in Janya

Janya ist eine Oligarchie, über die eine Gruppe herrscht, die das Hohe Gericht genannt wird. Einige Mitglieder sind in der Lage, in seltenen, aber gebotenen Fällen auf magischem Weg wichtige Führungspersönlichkeiten in Djaynai zu kontaktieren. Angehörige des Hohen Gerichts – und die vielen Agenten und Verbindungsleute, die ihm dienen – arbeiten in der prächtigen Ratskammer der Stadt, die im Haus einer gigantischen Wellhornschnecke untergebracht ist. Spannungen zwischen den Fraktionen der Djaynaisten und der Neu-Janyaner des Hohen Gerichts verwandeln die Sitzungen dort allerdings bisweilen in aufgeladene Debatten.

Die Sicherheitskräfte von Janya heißen die Bauschpatrouille, benannt nach ihren fließenden, dunklen Roben. Ihr Hauptquartier ist eine hoch aufragende, silbrige Festung, bewacht von imposanten Wächtern in Rüstungen, die vor Dornen und Stacheln geradezu starren.

### Musik

Die traditionelle Musik in beiden Reichen dient dazu, die Zuhörer einer spirituellen Wandlung zu unterziehen. Sie setzt den Schwerpunkt auf tiefe Töne und synkopierte Rhythmen und verwendet Saiteninstrumente wie die lautenähnlichen Gimbri, Akonting und Xalam, den als Berimbau bekannten Musikbogen sowie die sonore Atabaque-Trommel.

### Namen

Djaynaianer und Janyaner verwenden öffentlich nur Vornamen und behalten sich ihre Familiennamen für ihre engen Verwandten und andere Lieben vor. In beiden Bereichen kombinieren diese Familiennamen djaynaianische Wörter, die sich um die Natur drehen, beispielsweise Fichtenschatten oder Nebelhase. Es folgen einige Beispiele verbreiteter Namen:

**Weiblich:** Chainay, Fantou, Imané, Kadidia, Khonjit, Lashall
**Männlich:** Adesola, Alphiadou, Bacar, D'arael, Darweshi, Mayn
**Geschlechtsneutral:** Akkia, Evlyn, Jayvyn, Kellar, Kione, Lakarai

## Legenden von Djaynai und Janya

Djaynai ist seit Jahrtausenden ein Leuchtfeuer der Unabhängigkeit und des Wissens. Tatsächlich hat Djaynai letzten Endes sämtliche Invasoren besiegt, wobei jene mystischen Praktiken, die als der Weg des Schwarzen Nebels und die Künste des Schwarzen Throns bekannt sind, eine Schlüsselrolle spielten. Leider sehen sich die freundlichen Nachbarreiche von Djaynai häufiger Bedrohungen ausgesetzt. So versammeln sich regelmäßig zwielichtige Echsenmenschen in den Feuchtgebieten und stiften Chaos im nahen Ozean. Die Lichtseelanzenreiter – die ihren Namen von den flachen Küstengewässern haben, die die Djaynaianer die Lichtsee nennen – wurden gegründet, um solche Bedrohungen rechtzeitig zu erkennen, bevor sie sich auf Djaynai auswirken. Reisende kommen gelegentlich nach Djaynai, um die Traditionen der Lichtseelanzenreiter zu erlernen, da ihre Heldentaten, ihre tanzähnlichen Kampfkünste und ihr Wissen über Verwandlungsmagie in ganz Djaynai und darüber hinaus bekannt sind.

Unter den Wellen der Nachtsee liegt das Reich Janya mit seinen ganz eigenen Sagen und Legenden. Viele erzählen davon, wie die ersten Janyaner sich nicht nur darauf konzentrierten, ihr Leben wiederaufzubauen, sondern auch darauf, das zu bewahren, was sie am Festland so sehr geschätzt hatten. Um derlei Überlieferungen zu schützen, schufen die alten Janyaner Bauwerke in verborgenen Ecken – wie etwa dem Graben der Verlorenen Liebe – um geheiligtes Wissen zu archivieren, ehe es verloren zu gehen drohte. Irgendwann geriet die Existenz solcher Archive jedoch in Vergessenheit. Wichtige djaynaianische Geheimnisse bleiben in der Tiefe verborgen und warten darauf, entdeckt zu werden.

## Abenteuer in Djaynai und Janya

In der Tabelle „Abenteuer in Djaynai und Janya" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Djaynai und Janya

| W6 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Die Hüter des Volkes hoffen, die aufgebrachte Laune des Regenten Atiba-Pa zu besänftigen, indem sie die Charaktere sein berühmtes magisches Entermesser zurückholen lassen, das ihm von seefahrenden **Assassinen** gestohlen wurde. |
| 2 | Ein Lichtseelanzenreiter sucht die Unterstützung der Charaktere, denn er möchte zwei **Sahuagin-Barone** aufhalten. Diese Zwillinge und ihre Bande rauben Seetangfarmen zwischen Djaynai und Janya aus. |
| 3 | Nachtschwelger laden die Charaktere dazu ein, sich ihren Feierlichkeiten am Meeresufer anzuschließen, doch dabei stören sie nichts ahnend einen Zirkel von **Seevetteln**. |
| 4 | **Plündernde** Echsenmenschen rauben Farmen in Nachbargegenden von Djaynai aus, und die Lichtseelanzenreiter suchen Abenteurer, die ihnen dabei helfen, die Marodeure zurückzuschlagen. |
| 5 | Ein verpatztes Gedenkritual im Tanzhaus der Ahnen befördert die Charaktere in das Djaynai vergangener Tage, wo sie sich einer Bande übler Invasoren gegenübersehen. |
| 6 | Bei einem Besuch in Janya stoßen die Charaktere auf ein Schiffswrack voller Schätze – und **Geister**. Die Geister wollen zur Ruhe gebettet werden, doch der **ausgewachsene Bronzedrache**, der das Schiff versenkte, betrachtet sie als Teil seines Horts. |

## Charaktere aus Djaynai

Wenn die Spieler Charaktere aus Djaynai oder mit Verbindungen nach Janya erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Wie sieht dein Verhältnis zum Willen der Aufständischen Gezeiten aus?** Unterstützt du das Bestreben, die Überlieferungen des Wegs des Schwarzen Nebels und der Künste des Schwarzen Throns wiederzuerlangen? Oder sind sie Relikte einer unwiederbringlich verloren gegangenen Vergangenheit?

**Hast du oder einer deiner Angehörigen eine Verbindung zu den Nachtschwelgern?** Folgst du dem Ruf nach Anarchie dieser Fraktion oder trachtest du danach, diesen Ruf zum Verstummen zu bringen, ehe er noch mehr Gehör findet?

**Ob du nun aus Djaynai oder Janya kommst: Wie viel weißt du über das jeweils andere Reich?** Siehst du dich als Bewohner zweier Welten? Oder sehnst du dich nach einem tieferen Verständnis für deinesgleichen auf der anderen Seite der Wasseroberfläche?

# Haint

Haints sind die Geister von sorgenbeladenen Toten, die sich wieder erhoben haben und ihre Gestalt ändern, um auf tragische Weise das nachzuahmen, was sie einst gewesen sind. Ein Haint kann seine geisterhafte Form ablegen, um als jener körperlich greifbarer Humanoide zu erscheinen, der er zu Lebzeiten war. Dadurch geht er dem Anschein nach als lebende Kreatur durch. Diese Geister könnten Unschuldige fälschlicherweise als ihre Mörder betrachten oder Sterbliche anflehen, an ihrer Stelle Rache zu üben.

## Haint

*Mittelgroßer Untoter, normalerweise neutral*

**Rüstungsklasse** 12
**Trefferpunkte** 75 (10W8+30)
**Bewegungsrate** 9 m, Fliegen 9 m (Schweben)

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 (-2) | 15 (+2) | 17 (+3) | 10 (+0) | 13 (+1) | 17 (+3) |

**Fertigkeiten** Heimlichkeit +8, Täuschen +6
**Schadensresistenzen** Blitz, Feuer, Säure, Schall; Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe
**Schadensimmunitäten** Gift, Kälte, Nekrotisch
**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, Erschöpft, Festgesetzt, Gelähmt, Gepackt, Liegend, Verängstigt, Vergiftet, Versteinert
**Sinne** Dunkelsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 11
**Sprachen** Alle zu Lebzeiten bekannten Sprachen
**Herausforderungsgrad** 7 (2.900 EP) **Übungsbonus** +3

***Körperlose Bewegung:*** Der Haint kann sich durch andere Kreaturen und Gegenstände bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 5 (1W10) Energieschaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet.

***Ungewöhnliche Natur:*** Der Haint muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Haint führt zwei Angriffe mit seiner Kummervollen Berührung durch.

***Kummervolle Berührung:*** *Nahkampf-Zauberangriff:* +6 auf Treffer, Reichweite 1,5 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (4W8+3) psychischer Schaden.

***Form ändern:*** Der Haint nimmt auf magische Weise das Aussehen jenes Humanoiden an, der er zu Lebzeiten war, während er seine Spielwerte beibehält. Die angenommene Erscheinung wird beibehalten, bis der Haint sie mittels einer Aktion beendet oder seine Trefferpunkte auf 0 sinken.

### Bonusaktionen

***Geteilter Kummer:*** Der Haint zielt auf eine Kreatur innerhalb von 18 Metern, die er sehen kann und die einen Verlust von Trefferpunkten erlitten hat. Mit dieser schmerzgepeinigten Seele teilt der Haint seine eigene Qual. Das Ziel muss einen SG-26-Weisheitsrettungswurf bestehen, oder es erleidet 22 (4W10) Feuerschaden.

Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden. Wenn eine Kreatur ihren Rettungswurf besteht oder der Effekt auf sie endet, ist sie 24 Stunden lang gegen den Geteilten Kummer des Haints immun.



CLAUDIO POZAS

# BEGRABENE DYNASTIE

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 13. STUFE

Seit Tausenden von Jahren stützten uralte Magie und *Tränke der Langlebigkeit* im Reich von Groß-Xing die kaiserliche Herrschaft. Die übernatürlich lange Lebensdauer jedes Kaisers sicherte ihm Frieden und Stabilität. Doch nun sind die kaiserlichen Geheimnisse der Langlebigkeit verloren gegangen und die lange Herrschaft des Weißjadekaisers neigt sich dem Ende zu. Es steht eine konfliktreiche und spannungsgeladene Machtübergabe bevor, wie sie das Reich seit Generationen nicht mehr erlebt hat.

## Hintergrund

Ministerin Wei Feng Ying regiert auf Befehl des Kaisers. Seit Jahren weiß sie schon, dass kaiserliche Alchemisten das Leben des Kaisers mit *Tränken der Langlebigkeit* verlängern, die sie mit einem weiteren Inhaltsstoff anreichen, um ihre Wirksamkeit zu steigern. Doch nun ist die Quelle dieser Zutat erschöpft. Die Ministerin befürchtet, dieser Zusatzstoff – die pulverisierte Eierschale des legendären Drachen der Himmelssegen – könnte sich als unersetzlich erweisen.

Ministerin Wei hat daher Agenten entsandt, um das Land nach kaiserlichen Schatzkammern zu durchsuchen, in denen es noch *Tränke der Langlebigkeit* gibt – in der Hoffnung, mehr von der fehlenden Zutat zu finden. Kürzlich wurden bei dieser Suche uralte Gerichtsdokumente zutage gefördert, die ein geheimes Versteck der Bergwolkenkaiserin erwähnen, einer rätselhaften Gestalt der lange untergegangenen Yun-Dynastie. Ministerin Wei gab den Befehl, mit der Freilegung der Alten Stadt zu beginnen, die unter Yongjing, der Hauptstadt von Groß-Xing, begraben liegt. Unter dem Deckmantel der Geschichtsforschung sucht sie nun nach Abenteurern, die die Ruinen erforschen – ohne ihnen jedoch zu verraten, dass sie in Wahrheit nach einem ganz besonderen Geheimnis suchen.

## Leitfaden zur Aussprache

In der Tabelle „Aussprache in Yongjing" findest du die korrekte Aussprache vieler Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Yongjing

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Deng Bohuan | Dang Boh-huan |
| Lio Gong | Lyo Gong |
| Lu Zhong Yin | Luh Dschong Jin |
| Tulao | Tuh-lao |
| Wei Feng Ying | Wei Fang Jing |
| Xing | Sching |
| Yongjing | Jong-dsching |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Nutze die folgenden Vorschläge, um Yongjing in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die über die Strahlende Zitadelle anreisen, kommen keine zwei Kilometer vom südlichen Tor von Yongjing entfernt auf einem Platz an, auf dem hilfreiche Dienstboten bereit stehen. Wenn du das Land detailreicher ausarbeiten willst, nutze den Abschnitt „Ortslexikon: Yongjing" am Ende dieses Abenteuers als Ausgangspunkt.

**In den Vergessenen Reichen:** Yongjing könnte die Hauptstadt jeder Nation östlich der Sonnenaufgangsberge oder eines neuen Inselreichs in der Unbefahrenen See sein. Alternativ könnten Länder wie Chessenta, Impiltur oder ein anderer Ort entlang der südlichen Schwertküste als Teile von Groß-Xing umgestaltet werden.

**In Mystara:** Yongjing könnte westlich der Republik Darokin liegen und mehrere Länder unter dem Banner seines Kaiserreichs vereinen.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Am Leben hängen:** Die Charaktere brauchen lebensverlängernde Magie. Ministerin Wei hört von ihrer Notlage und bietet an, die Charaktere mit einem *Trank der Langlebigkeit* zu versorgen, wenn sie einen Auftrag für sie erfüllen.

**Bürokratische Einladung:** Ministerin Wei lädt die Charaktere zu einem Treffen nach Yongjing ein, bei dem es darum geht, die Ruinen der Alten Stadt unter Yongjing zu untersuchen.

**Politische Schachfiguren:** Ein Agent des Kaisers oder seiner Familie bittet die Charaktere, sich mit Ministerin Wei zu treffen und ihr auf jede erdenkliche Weise zu helfen – was die Charaktere in die politischen Vorgänge innerhalb der Stadt verstrickt.



Wer mit dem Weissjadekaiser sprechen möchte, muss um eine Audienz in der Halle der Himmelsweisheit bitten.

## Geheimnisse der Unsterblichkeit

Dieses Abenteuer verwickelt Charaktere in eine Verschwörung, an der die höchsten Regierungsebenen von Yongjing beteiligt sind. Bevor du das Abenteuer leitest, solltest du dich mit dem Abschnitt „Ortslexikon: Yongjing" vertraut machen. Halte die folgenden Einzelheiten der Verschwörung geheim und gib sie nur preis, wenn der Abenteuertext dich dazu auffordert.

### Drachensegen

Sobald die Herrscher von Yongjing ein fortgeschrittenes Alter erreichen, nehmen sie *Tränke der Langlebigkeit* zu sich, um ihre Lebensspanne zu verlängern. Diese Tränke werden mit einer seltene Reagenz namens Drachensegen verstärkt. Der Hauptbestandteil dieser Reagenz sind die pulverisierten Eierschalen eines legendären Wesens, das als Drache der Himmelssegen bekannt ist.

Üblicherweise kann eine Kreatur nur von einer begrenzten Anzahl von *Tränken der Langlebigkeit* profitieren, ehe die wiederholte Einnahme sie altern lässt, anstatt sie zu verjüngen. Wird eine Prise Drachensegen zu einem *Trank der Langlebigkeit* hinzugegeben, lässt der Trunk den Trinker niemals altern, ganz gleich, wie viele *Tränke der Langlebigkeit* diese Person schon zu sich genommen hat. Mit ausreichend Reagenz und ausreichend *Tränken der Langlebigkeit* könnten die Herrscher von Yongjing womöglich ewig leben. Doch diese Unsterblichkeit schützt nicht vor einem gewaltsamen Tod: Mord, Revolution oder andere schreckliche Schicksale haben die Herrschaft aller vorherigen Kaiser beendet.

### Das Ende eines Kaisers

Der Kaiser von Groß-Xing stirbt – er weiß es nur noch nicht. In ein paar Monaten, wenn er das nächste Mal einen *Trank der Langlebigkeit* einnimmt, um sein Leben zu verlängern, wird er erfahren, dass der kaiserliche Vorrat an Drachensegen erschöpft ist – und dieser eine Trank könnte ihn nun altern lassen, anstatt sein Leben um Jahre zu verlängern.

Derzeit sind sich nur die kaiserlichen Alchemisten und deren Aufseherin Ministerin Wei dieser Tatsache bewusst. Die Alchemisten halten diesen Umstand auf Befehl der Ministerin bislang geheim.

### Das Ende einer Ära

Großministerin Wei, der Kopf der kaiserlichen Regierung, weiß, dass das Geheimnis des langen Lebens des Kaisers erschöpft ist. Als lebenslange Dienerin des Kaiserreichs fürchtet Wei die Umwälzungen, die nach dem Tod eines Herrschers traditionell auftreten, wenn in dem entstandenen Vakuum mehrere Anwärter auf den Thron um die Macht ringen. Infolgedessen hat Wei ihr beachtliches Netzwerk aus Agenten darauf angesetzt, zwei verdeckte Aufträge umzusetzen:

**Den Kaiser bewahren:** Die Gewährleistung der fortgesetzten Herrschaft des Kaisers ist der einfachste Weg, den Frieden und die politische Kontinuität innerhalb der Nation zu wahren. Die vertrauenswürdigsten Agenten von Ministerin Wei haben das Land in aller Stille nach weiterem Drachensegen durchkämmt und in den Ruinen und Gruften vergangener Dynastien danach gesucht.

**Das Kaiserreich bewahren:** Aus Angst, der Tod des Kaisers könnte unvermeidlich sein, zementiert Ministerin Wei ihre politische Macht und festigt hinter den Kulissen ihre Bündnisse. Sie hofft, ihre politische Stellung unangreifbar machen zu können, um den Machtübergang vom alten Kaiser zu einem würdigen Nachfolger ihrer Wahl so einfach wie möglich zu gestalten.

Die Großministerin verbirgt die Wahrheit über den Zustand des Kaisers vor ihrem Lehnsherrn und vertraut ihn nur ihren treuesten Agenten an – schlichtweg deshalb, weil sie sich für die einzige Person hält, die dazu imstande ist, das Kaiserreich durch die kommenden Herausforderungen zu führen. Die Bewahrung dieses Geheimnisses ist von allergrößter Bedeutung, da das Wissen um das bevorstehende Ende des Kaisers eine ganze Flut von politischen Intrigen überall in der ausufernden Bürokratie von Yongjing lostreten würde.

# Das Abenteuer starten

Sobald die Charaktere für ihre Audienz bei Ministerin Wei bereit sind, müssen sie sie in der Halle der Himmelsweisheit in Yongjing treffen (siehe Abschnitt „Ortslexikon: Yongjing"). Lies die folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei, wenn die Abenteurergruppe in der Halle eintrifft:

> Sonnenlicht funkelt auf dem Platz vor dem großen Palast, der als die Halle der Himmelsweisheit bekannt ist. Hunderte von Bittstellern halten sich hier auf: Zwerge und Menschen in Bauernkluft, Händlerroben oder Gelehrtenmänteln. Sie alle hoffen, mit dem Kaiser sprechen zu dürfen. Zwischen ihnen laufen Magistrate hin und her, die leicht an ihren geflügelten schwarzen Mützen zu erkennen sind. Ein Magistrat spricht kurz mit jedem Bittsteller. Die meisten dieser Gespräche enden damit, dass der Magistrat den Bittsteller abtut und ihn anweist, kehrtzumachen und den Platz über die Haupttore wieder zu verlassen. Schon bald kommt auch auf euch ein Magistrat zu.

Der Magistrat, der die Charaktere trifft, begrüßt sie und fragt sie gleichgültig, welche Angelegenheit sie in die Halle führt. Erklärt ein Charakter freundlich, dass sie mit Ministerin Wei gerechnet haben, leitet der Magistrat sie mit einer Verbeugung weiter. Sind die Charaktere unhöflich oder verschwenden sie die Zeit des Magistrats, muss ein Charakter einen SG-12-Charismawurf (Überzeugen) bestehen. Andernfalls müssen sie eine Stunde warten, während der empörte Magistrat sich reichlich Zeit lässt, um die Geschichte der Abenteurer zu überprüfen.

Sobald klar ist, dass die Charaktere hier sind, um Ministerin Wei zu treffen, weist der Magistrat die Menge an, sich zu teilen, und macht so einen Weg inmitten der Zuschauer frei.

## Begegnung mit der Ministerin

Zwei Wachen treffen die Charaktere am Eingang zur Halle der Himmelsweisheit und eskortieren sie zu einem eleganten Sitzungssaal:



Grossministerin Wei Feng Ying

> Die Wände dieses Raums sind mit feinen Gittern getäfelt, und wunderschön gedrechselte Palisanderstühle umgeben einen dazu passenden Tisch. Eine Wand ziert ein kostbarer Seidenbehang, der einen Golddrachen dabei zeigt, wie er durch Wolken fliegt.

Nach kurzem Warten tritt eine Menschenfrau mittleren Alters ein, die eine edle rote Robe trägt, auf die stilisierte Ki-rin gestickt sind. Sie stellt sich mit freundlicher Professionalität als Großministerin Wei vor. Die Charaktere wissen bereits, dass Wei einen hohen politischen Posten begleitet und allein der Kaiser von Yongjing noch größeren Einfluss besitzt.

### Grossministerin Wei

Wei Feng Ying (rechtschaffen neutral, menschliche **Erzmagierin**) wird als Leiterin der Regierung von Yongjing von allen anderen Großministern respektiert. Da die Quelle der extremen Langlebigkeit der Herrscher der Nation versiegt ist, hat Ministerin Wei entschieden, das Land zusammenzuhalten (wie im Abschnitt „Ende einer Ära" beschrieben). Die Ministerin hat Zugriff auf *Zauberschriftrollen* und andere magische Gegenstände, und sie verwendet im Umgang mit ihren Agenten oft ihre *Kristallkugel der Telepathie* und Zauber wie *Trugbild projizieren*.

RYAN ALEXANDER LEE

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „Andere müssen nur das wissen, was nötig ist, damit ich meine Ziele erreiche."

***Ideal:*** „Frieden, Effizienz und die reibungslosen Abläufe des kaiserlichen Apparats müssen um jeden Preis bewahrt werden."

***Bindung:*** „Mein Leben und mein Dienst am Kaiserreich sind eins."

***Makel:*** „Ich weiß, was das Beste für das Kaiserreich ist."

### Archäologischer Auftrag

Ministerin Wei dankt den Charakteren dafür, dass sie ihrem Ruf gefolgt sind – und für ihr Interesse, die historischen Ruinen des alten Yongjing zu untersuchen. Als die Diener eintreten, um Tee zu servieren, fragt sie die Charaktere nach ihrer Ausbildung, ihrem Bildungsstand und welche Fähigkeiten sie für eine unterirdische Expedition in eine möglicherweise gefährliche Region mitbringen. Sie ist begierig darauf, von ihren spektakulärsten Taten zu hören, und schmeichelt schnell jedem, der ihr solche Geschichten erzählt.

Nachdem sie von den Heldentaten der Charaktere gehört hat, erklärt Ministerin Wei den Auftrag und betont die folgenden Punkte:

- Diese archäologische Expedition versucht, Berichte und Relikte vergangener Herrscher zum Nutzen zukünftiger zu sammeln.
- Historiker glauben, der Palast der letzten Herrscherin der Yun-Dynastie – auch bekannt als die Bergwolkenkaiserin – liege in der Alten Stadt unter dem modernen Yongjing.
- Wei möchte, dass die Charaktere ihren handverlesenen Gelehrten beschützen, während sie gemeinsam in die Alte Stadt vordringen.
- Von besonderem Interesse für Wei sind die Tagebücher der Bergwolkenkaiserin, die wahrscheinlich zusammen mit ihren größten Schätzen verwahrt wurden.

Zum Ende des Gesprächs kommt ein freundlicher junger Mensch herein und verbeugt sich vor Ministerin Wei. Die Ministerin stellt diesen Neuankömmling als Lu Zhong Yin vor, den leitenden Historiker der Expedition.

Ministerin Wei präsentiert auch eine Schriftrolle mit einem Vertrag, den die Charaktere unterschreiben müssen. Der Vertrag sieht eine anfängliche Zahlung von 1.000 GM pro Charakter vor, zuzüglich weiteren 1.000 GM pro Charakter, wenn Lu Zhong Yin sicher aus der Alten Stadt zurückgebracht wird und der Gelehrte die Untersuchung für abgeschlossen erachtet.

Zum Schluss stattet die Ministerin die Charaktere mit einer *Zauberschriftrolle* der *Verständigung* aus, über die sie sich bei Bedarf mit ihr in Verbindung setzen können. Wei möchte, dass die Expedition schnellstmöglich aufbricht, nachdem die Charaktere ihre erste Zahlung erhalten haben. Sie dürfen sich allerdings ein paar Stunden Zeit nehmen, um sich auszuruhen und nötigenfalls wichtige Vorbereitungen zu treffen.

### Was unerwähnt bleibt

Das wahre Ziel von Ministerin Wei ist es, die begrabenen Ruinen der Yun-Dynastie nach Spuren von Drachensegen zu durchsuchen – einer magischen Reagenz, die für den Kaiser besonders wichtig ist. Sie hat kein Interesse an den Tagebüchern der Bergwolkenkaiserin, doch sie vermutet, dass solche geheimen Schriften zusammen mit anderen Staatsgeheimnissen verwahrt werden – wie zum Beispiel etwaige Vorräte an Drachensegen. Wei offenbart den Charakteren ihre wahre Agenda nicht, aber sie hat Lu Zhong Yin über ihre Ziele, die nötige Geheimhaltung und die Notwendigkeit, diese Reagenz zu bergen, in Kenntnis gesetzt (nicht aber, warum genau dieser Stoff derart wichtig ist).

Ministerin Wei plant zudem, die Ermittlungen der Gruppe zu überwachen, indem sie ihre *Kristallkugel der Telepathie* verwendet, um *Ausspähung* auf Zhong Yin zu wirken. Während der Ermittlungen versagt Zhong Yin absichtlich bei den Rettungswürfen zum Widerstand gegen den Zauber.

## Der schüchterne Gelehrte

Sobald der Vertrag unterzeichnet wurde, weist Ministerin Wei die Charaktere an, die Schriftrolle zum Finanzministerium zu bringen, um ihre erste Zahlung abzuholen. Mit der schüchternen Aufregung von jemandem, der kaum glauben kann, sich in der Gegenwart echter Helden zu befinden, begleitet Zhong Yin die Charaktere zu den Amtsstuben des Ministeriums im Reich des Achtfachrats (weitere Informationen dazu im Abschnitt „Ortslexikon: Yongjing").

### Lu Zhong Yin

Lu Zhong Yin (rechtschaffen neutral, menschlicher **Spion**) ist ein unauffälliger Mensch von ungefähr zwanzig Jahren, der große Eilfertigkeit ausstrahlt. Den Charakteren gegenüber behauptet Zhong Yin, ein Gelehrter für die Geschichte des alten Xing zu sein. In Wahrheit ist der Gelehrte ein Kaiserlicher Geist, ein Spion des Hofes. Zhong Yin dient Ministerin Wei und hilft derzeit bei der Suche nach Drachensegen.

***Persönlichkeitsmerkmal:*** „An mir ist nichts Interessantes. Erzählt mir doch lieber von Euch."

***Ideal:*** „Meine Arbeit mag unsichtbar bleiben, doch sie trägt zu einem großen Ganzen bei."

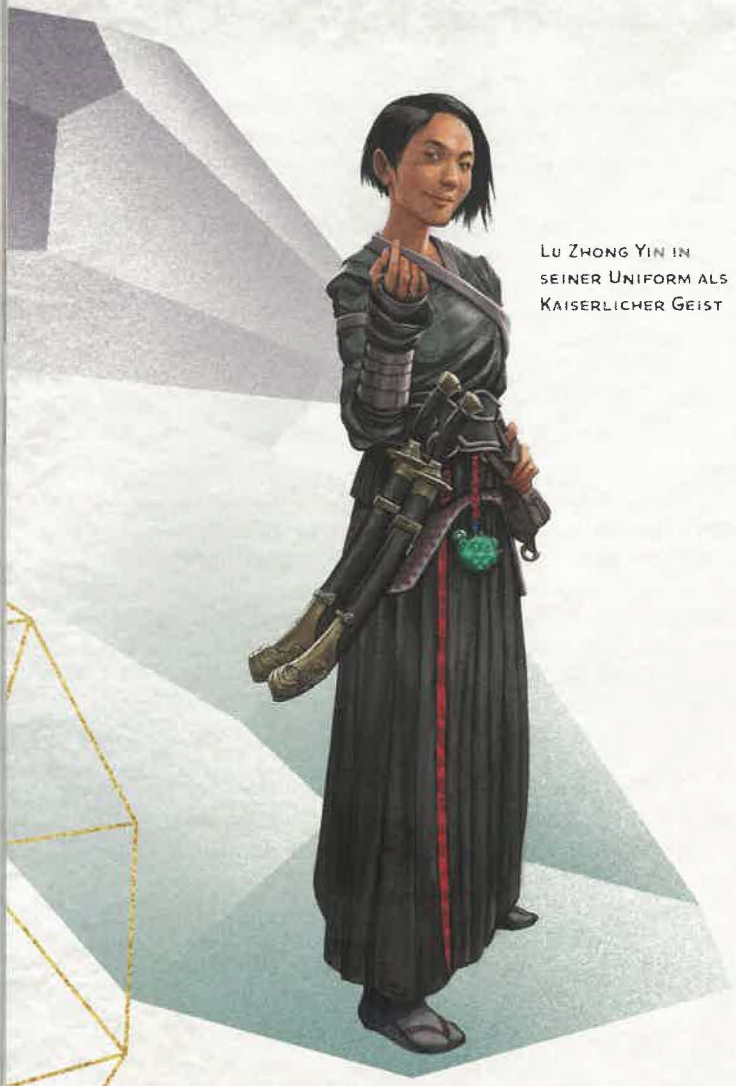
***Bindung:*** „Ministerin Wei hat das verborgene Potenzial in mir erkannt, und ich bin ihr auf ewig dankbar."

***Makel:*** „Ich werde jedem Befehl meiner Vorgesetzen Folge leisten, wenn es dem Allgemeinwohl dient."

### Die Expedition in die Alte Stadt

Zhong Yin ist aufgeweckt und gespannt darauf, von den vergangenen Abenteuern der Charaktere zu hören. Während des Gesprächs mit den Charakteren können die folgenden Themen angesprochen werden:

- Die Stadt Yongjing existiert seit Tausenden von Jahren an diesem Ort und hat zahlreiche Dynastien und unzählige Katastrophen überstanden. Unter der modernen Stadt liegen Ruinen, die als die Alte Stadt bekannt sind.
- Expeditionen in diese weit verstreuten, unverbundenen Ruinen können riskant sein. Neben der Gefahr durch einstürzende Bauwerke lauern manchmal auch uralte Fallen und Monster darin.
- Spuren uralter magischer Schutzmechanismen wirken in den Ruinen nach. Am häufigsten sind solche, die magische Formen des Reisens wie etwa die Teleportation unterbinden.
- Jener Teil der Alten Stadt, den die Gruppe erforschen soll, wurde vor Kurzem unter der Verdiensthalle entdeckt. Dieser erste Vorstoß wird den Weg für weitere Untersuchungen der Ruinen aus der Yun-Dynastie ebnen.



Lu Zhong Yin in seiner Uniform als Kaiserlicher Geist

- Die Bergwolkenkaiserin ist eine umstrittene Figur in der Geschichte von Yongjing, die sowohl romantisiert als auch verleumdet wird. Die Yun-Dynastie endete, als das hungernde gemeine Volk einfach den Palast stürmte und die Kaiserin entmachtete.

### Das Finanzministerium

Als die Abenteurergruppe bei den Amtsstuben des Ministeriums ankommt, macht sich Zhong Yin auf den Weg, um andere Vorbereitungen zu treffen. Der Gelehrte wird die Charaktere an der Verdiensthalle im Zentrum der Stadt treffen, sobald die Gruppe zum Aufbruch bereit ist.

Der Finanzminister Deng Bo Huan ist direkt, aber freundlich. Er überprüft den Vertrag der Charaktere und zahlt ihnen jeweils ihre anfänglichen 1.000 GM aus. Deng Bo Huan ist aber auch ein opportunistischer Intrigant, und er bietet den Charakteren jeweils 100 GM zusätzlich, wenn sie ihm Einzelheiten darüber verraten, warum die Großministerin sie angeheuert hat und was sie in der Alten Stadt zu finden hoffen. Lehnen die Charaktere seinen Vorschlag ab, lächelt der Minister nur und sagt, er würde schon verstehen. Danach wünscht er ihnen viel Glück.

## Die Alte Stadt

Sobald die Charaktere bereit sind, ihre Expedition zu beginnen, können sie zur Verdiensthalle gehen, wo Zhong Yin auf sie wartet. Zhong Yin führt sie in einen leeren Keller, wo zwei Wachen ein Stück zerbröckelnde Wand flankieren, hinter der Dunkelheit liegt. Die Wachen nicken, als sie Zhong Yin sehen, und treten der Gruppe aus dem Weg.

Jenseits der zerbröckelnden Mauer führt ein kurzer, beengter Flur zu einer Steintreppe, die zum Bereich R1 in den Ruinen der Yun-Dynastie hinabgeht. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, stellen fest, dass das Mauerwerk hinter der Kellerwand viele hundert Jahre älter ist als die moderne Verdiensthalle. Charaktere, die das Merkmal Steingespür aufweisen, sind bei diesem Wurf im Vorteil.

### Allgemeine Merkmale

Die Ruinen der Yun-Dynastie in der Alten Stadt besitzen die folgenden Merkmale:

**Beleuchtung:** Die Alte Stadt ist nicht beleuchtet, und die derzeitigen Bewohner verlassen sich auf ihre Dunkelsicht, um sich zurechtzufinden. Gebietsbeschreibungen gehen davon aus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

**Decken:** In den Kammern der Ruinen sind die Decken sechs Meter hoch, in den Tunneln, die sie miteinander verbinden, nur drei Meter.

**Versagende Magie:** Uralte magische Verteidigungsanlagen schützen die Ruinen noch immer. Kreaturen in den Ruinen können die Alte Stadt nicht per Teleportation oder irgendeine Art von Ebenenreise verlassen – Magie, die derlei Effekte erzeugt, schlägt automatisch fehl. Zauber, die das Reisen in andere Teile der Alten Stadt ermöglichen, zeigen jedoch weiterhin Wirkung.

### Ruinen der Yun-Dynastie: Orte

Die folgenden Orte sind auf Karte 13.1 verzeichnet.

#### R1: Gesindetrakt

Bröckelnde Putzwände, verrottete Betten und zerbrochene Tontöpfe deuten darauf hin, dass diese lange Kammer einst eine Reihe von Schlaf- und Lagerräumen war. Vergilbte Knochen liegen auf dem Erdboden verstreut.

Charaktere, die die von Ratten zernagten Knochen untersuchen und einen SG-14-Weisheitswurf (Heilkunde) bestehen, erkennen, dass sie Hunderte von Jahren alt sind und Menschen und Zwergen gehört haben, die gewaltsam zu Tode kamen.

***Seiler:*** Drei **Seiler** klammern sich an die Decke im südöstlichen Teil der Kammer. Sie schießen ihre Tentakel auf jede Kreatur ab, die sich ihnen bis auf 15 Meter nähert. Jeder Zauber, der gegen die Seiler angewendet wird und einen Bereich betrifft, könnte die Kiste beschädigen, die am Boden unter ihnen steht.

RYAN ALEXANDER LEE

***Zerbrechliche Kiste:*** Eine Holzkiste in der südöstlichen Ecke des Raums birgt eine Sammlung gut geschriebener, aber wertloser Liebesromane aus der Yun-Dynastie. Die Kiste besitzt eine RK von 10, 3 Trefferpunkte, ist anfällig für Feuerschaden und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Wird die Kiste zerstört, werden die darin enthaltenen Bücher völlig versengt und damit unleserlich.

Sieht Zhong Yin die verbrannten Bücher, befürchtet der Gelehrte für einen Moment, es könne sich bei ihnen um die Tagebücher der Bergwolkenkaiserin handeln, erkennt dann aber, was sie wirklich sind. Trotzdem fordert Zhong Yin die Abenteurergruppe auf, darauf zu achten, dass alle anderen historischen Artefakte, auf die die Charaktere stoßen, unbeschädigt bleiben.

***Schätze:*** Gesprungene Haarkämme, irdene Teetassen und andere wertlose Gegenstände sind in diesem Bereich verstreut. Ein Charakter, der fünf Minuten damit verbringt, den Bereich zu durchsuchen und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, entdeckt eine einzelne Perlenhaarnadel im Wert von 300 GM.

## R2: Zerstörter Eingang

Riesige Holzsplitter mit Farbspuren sind über dieses Gebiet verstreut, zusammen mit verrosteten bäuerlichen Werkzeugen und alten Knochen. Der harte Lehmboden weist an mehreren Stellen Dellen auf.

Sobald er die Trümmer sieht, sagt Zhong Yin, dass dieser Bereich einst der Haupteingang zum Palast der Yun-Dynastie gewesen sein muss. Der Gelehrte merkt an, dass die Knochen wahrscheinlich zu einfachen Leuten gehören, die sich jener Revolte angeschlossen hatten, die zum Ende der Yun-Dynastie führte.

***Hungrige Geister:*** Ein **Otyugh** versteckt sich zwischen den Trümmern in der nordwestlichen Ecke des Raums. Als er die Charaktere bemerkt, freut er sich über die Aussicht auf eine andere Mahlzeit als die Ratten, die in den Ruinen hausen. Die Kreatur streckt mehrere schmutzige Lumpen mit ihren Tentakeln aus, gibt ein Stöhnen von sich und sagt telepathisch: „Wir sind die hungrigen Toten. Ehrt uns mit einer Speisung. Sonst trifft Euch unser Fluch." Charaktere, die den Otyugh hören, können einen SG 12-Weisheitswurf (Motiv erkennen) ausführen. Bei einem Erfolg erkennen sie, dass irgendetwas eher schlecht als recht vorgibt, ein Geist zu sein. Bekommt der Otyugh Speisen oder Abfall, gibt er weiterhin vor, drei Lumpengeister zu sein, doch er kann die Charaktere telepathisch vor den Seilern im Bereich R1 warnen und er erwähnt, dass er bösartigere Geister in den Ruinen gesehen hat (ein Hinweis auf die Todesalben im Bereich R5). Der Otyugh greift an, falls eine Kreatur versucht, den Bereich R3 zu betreten, bevor der Otyugh gefüttert wurde.

***Schätze:*** Ein Charakter, der die Trümmer durchsucht und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet in einer verrotteten Kuriertasche eine *Zauberschriftrolle* der *Ausspähung* sowie drei Pakete *Staub des Verschwindens*.

## R3: Thronsaal

Bilder von zusammengerollten blauen Drachen schmücken die zersprungenen Bodenfliesen dieser Kammer, und Drachenstatuen – einigen fehlt der Kopf oder Gliedmaßen – stehen an den Wänden. In der Mitte des Raums trägt eine erhöhte Plattform einen bronzenen Thron, der mit geschnitzten Drachen verziert ist, die bronzene Kugeln halten.

Teile dieses Audienzsaals sind verfallen, doch Spuren seiner früheren Pracht sind noch zu erkennen.

***Drachenthron:*** Der Thron ist auf der Plattform befestigt und kann nicht bewegt werden. Er ist von einer Aura der Verwandlungsmagie umgeben, wie ein Zauber *Magie entdecken* offenbart. Ein Charakter, der den Thron untersucht und einen SG-20-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, stellt fest, dass eine der Bronzekugeln fehlt. Dieser Teil des Throns befindet sich im Bereich R6. Wird er zum Thron zurückgebracht, gleitet dessen Plattform zur Seite und legt eine drei Meter breite Öffnung frei, die nach unten in den Bereich R3a führt.

## R3a: Unter dem Thron

Im Bereich R3 unter dem Thron befindet sich eine Geheimkammer. Gleitet die Plattform zur Seite, kommen vier **Wiedergänger** aus der Kammer und greifen an. Diese Untoten sind wie Magistrate der Yun-Dynastie gekleidet und wurden lebendig unter dem Thron begraben, um sicherzustellen, dass sie die Schätze der Herrscherin auch nach deren Tod noch beschützen.

Außerdem benutzt Ministerin Wei ihre *Kristallkugel der Telepathie*, um Zhong Yin kurz nach der Enthüllung dieses Gebiets zu beobachten. Siehe „Weis Verrat", um mehr zu erfahren.

***Schätze:*** In der Kammer stehen fünf Schränke, in die Symbole eingraviert sind, die Glück und langes Leben darstellen. Vier davon haben folgenden Inhalt: verrottete Dokumente, einen Satz *Adamant-Schienenpanzer*, *Schuhe des Spinnenkletterns* und antike Münzen im Wert von 5.000 GM.

Mit dem Zauber *Magie entdecken* offenbart sich eine Aura der Bannmagie um den fünften Schrank. Unter den geschnitzten Symbolen auf dem Schrank befindet sich eine Glyphe, die durch den Zauber *Symbol* (Schmerz) erschaffen wurde. Charaktere, die die Schränke auf Fallen untersuchen, entdecken und identifizieren die Glyphe nach einem bestandenen SG-18-Intelligenzwurf (Arkane Kunde). Eine Kreatur, die den Schrank öffnet, ohne zuvor das Symbol zu negieren, muss einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen oder sie ist durch den ungeheuren Schmerz eine Minute lang kampfunfähig. In dem mit der Falle gesicherten Schrank befinden sich die Tagebücher der Bergwolkenkaiserin, zerbrochene Phiolen und drei *Tränke der Langlebigkeit*.

***Entwicklung:*** Zhong Yin zeigt seltsam wenig Interesse an den Tagebüchern, ehe er sie einsammelt, versucht aber sofort, die Tränke und die zerbrochenen Phiolen zu untersuchen. Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Motiv erkennen) bestehen, begreifen, dass der Gelehrte ganz klar irgendetwas anderes als die Tagebücher bergen will. Bemerkt keiner der Charaktere Zhong Yins seltsames Verhalten, flucht der Gelehrte, als er die Tränke und Fläschchen inspiziert, und murmelt dann: „Nichts. Hier gibt es keinen Drachensegen."

Bedrängen die Charaktere den Gelehrten daraufhin, wischt Zhong Yin ihre Fragen beiseite und ermutigt die Abenteurergruppe, ihre Untersuchung abzuschließen und dann an die Oberfläche zurückzukehren. Bestehen die Charaktere darauf, dass Zhong Yin sich erklärt – entweder durch Rollenspiel oder durch einen bestandenen SG-16-Charismawurf (Einschüchterung) -, gibt der Gelehrte zu, in Wahrheit nach einer magischen Substanz namens Drachensegen gesucht zu haben, die für Ministerin Wei von großer Bedeutung ist. Mehr weiß Zhong Yin nicht und drängt die Charaktere, die Großministerin danach zu fragen, wenn sie zu ihr zurückkehren.

## R4: Empfangshalle

Ein Altar und ein zerfallender Wandteppich an der Nordwand sind alles, was in dieser Kammer noch zu finden ist.

Der Holzaltar ist leer und verrät keinerlei Hinweise auf seine frühere Verwendung. Charaktere, die hinter dem Wandteppich nachsehen oder bei seiner Untersuchung einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken einen Spiegel an der Wand.

***Verborgener Spiegel:*** Hinter dem Wandteppich hängt ein beschädigter, aber funktionierender *Seelenspiegel*. Elf der extradimensionalen Zellen des Spiegels wurden zerstört – nur noch eine ist noch intakt. Jede Kreatur, die den Wandteppich zurückzieht und den Spiegel sehen kann, muss einen SG-15-Charismarettungswurf bestehen. Andernfalls ist sie im Spiegel gefangen.

Wird eine Kreatur gefangen, befreit der Spiegel seinen einzigen anderen Gefangenen: Lio Gong, die Lieblingsfrau der Bergwolkenkaiserin.

***Lio Gong:*** Lio Gong (neutral gut, **Veteranin**) ist eine jugendlich aussehende, athletische Zwergenfrau, die eine grobe Seidenrobe trägt. Wenn sie aus dem Spiegel kommt, ist sie in einem Schockzustand, aber freundlich gegenüber jedem, der sich mit ihr zu verständigen versucht. Lio Gong spricht nur einen uralten Dialekt von Xingyu (der Sprache Yongjings). Zhong Yin kann verstehen, was die Zwergenfrau sagt, falls keiner der Charaktere Xingyu spricht. Sobald sie einen Augenblick Zeit hatte, alles zu verarbeiten, teilt Lio Gong ihnen die folgenden Informationen mit:

- Der verwüstete Palast war einst das Zuhause von Lio Gong.
- Sie war die Lieblingsfrau der Bergwolkenkaiserin, der letzten Herrscherin der Yun-Dynastie, deren gemaltes Porträt sie bei sich trägt. Sie zeigt es den Charakteren gern.
- Die Kaiserin war besessen davon, Unsterblichkeit zu erlangen – ewiges Leben sogar jenseits jener Langlebigkeit, die Zaubertränke gewähren.
- Da die Kaiserin nicht wollte, dass Lio Gong alterte, während sie nach dem Schlüssel zum ewigen Leben suchte, zwang sie ihre Geliebte, den Spiegel zu betreten, um dort auf ihren endgültigen Triumph zu warten.
- Ehe Lio Gong den Spiegel betrat, hatten die magischen Forschungen der Kaiserin einen Großteil des Inhalts der kaiserlichen Schatzkammer verschlungen, was wiederum zu Unruhen unter dem einfachen Volk führte.

Lio Gong kennt das Befehlswort für den *Seelenspiegel* („Lanhua") und bietet an, es sofort zu teilen, sofern die Charaktere versprechen, sie zu den Überresten der Palastgärten (Bereich R6) zu eskortieren.

Wird sie nach Drachensegen gefragt, weiß Lio Gong aus ihrem Leben an der Seite der Bergwolkenkaiserin davon. Sie kann die Informationen aus dem Abschnitt „Drachensegen" zu Beginn des Abenteuers teilen.

## R5: Schlafzimmer

An der Nordseite dieses Zimmers steht der lackierte Eisenrahmen eines riesigen Bettes. Alle anderen Einrichtungsgegenstände, einschließlich der roten Vorhänge, die das Bett einst an drei Seiten umschlossen, sind nahezu völlig verrottet.

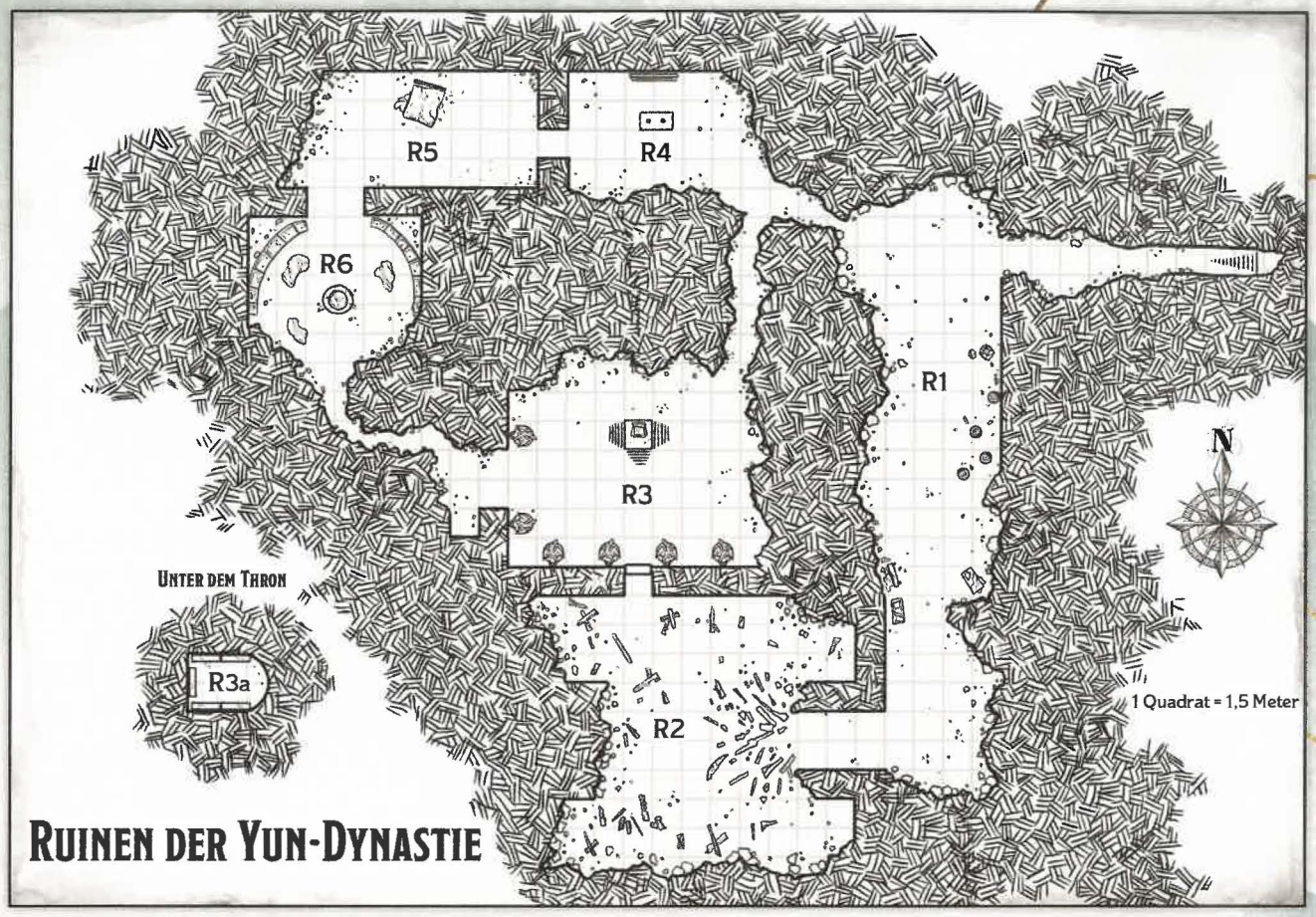
Vier **Todesalben** sind hier aus Höflingen entstanden, als der Palast überrannt wurde. Sie sind noch immer hier und lauern im verwüsteten Bett und dessen Umgebung. Sie warten ab, bis mehr als eine Kreatur diesen Bereich betritt, und greifen dann an.

## R6: Unterirdischer Garten

Diese Zuflucht war vielleicht einst ein Garten, doch die einzige Farbe hier stammt von drei grünen Kalksteinfelsen, die wie große, flüchtige Geister gestaltet wurden. In der Mitte des Raumes steht ein ausgetrockneter Brunnen in Form von drei ineinander verschlungenen Drachen.

Dieser Privatgarten ist völlig zerfallen und wurde schon vor langer Zeit zusammen mit dem Rest des Palasts der Yun-Dynastie begraben.

***Springbrunnen:*** Der Springbrunnen und die drei Kalksteinskulpturen sind von einer Aura der Beschwörungsmagie umgeben, wie der Zauber *Magie entdecken* offenbart. Eine nähere Untersuchung des Brunnens bringt einen Schlägel aus grünem Kalkstein zum Vorschein, der dieselbe Aura ausstrahlt wie der Brunnen und die Kunstwerke. Beim Schlagen der Skulpturen mit dem Schlägel ertönt ein Klang wie vom Läuten einer Glocke. Wird jeder der drei Felsen angeschlagen, sprudelt Wasser zusammen mit einer faustgroßen Bronzekugel aus den Mündern des Drachenbrunnens (siehe „Schatz"). Das Wasser, das das Becken des Brunnens füllt, ist trinkbar und erfrischend. Die erste Kreatur, die innerhalb von 24 Stunden aus dem Brunnen trinkt, erhält 7 (2W6) Trefferpunkte zurück.




KARTE 13.1: RUINEN DER YUN-DYNASTIE

***Lio Gongs Vision:*** Haben die Charaktere den Brunnen noch nicht aktiviert, tut Lio Gong dies, wenn sie hierherkommt. Sobald das Becken des Brunnens voll ist, berührt sie das Wasser. Alle Kreaturen im Raum erleben, wie ein stilles, lächelndes Spiegelbild der Bergwolkenkaiserin im Wasser erscheint, während der Garten zum Leben erwacht. Bäume und Blumen sprießen aus dem steinigen Boden, und die Luft ist erfüllt vom Duft von Pflaumenblüten. Für einen Augenblick wird der Garten auf magische Weise in seiner alten Pracht wiederhergestellt, doch nach einer Minute verschwindet diese Lebendigkeit und der Bereich kehrt in seinen wahren Zustand zurück. Als sie dies miterlebt, dankt eine tief bewegte Lio Gong den Charakteren für ihre Befreiung und holt – falls die Charaktere sie noch nicht bemerkt haben – die Bronzekugel aus dem Becken und gibt sie ihnen. Haben die Charaktere die magischen Eigenschaften des Throns im Bereich R3 noch nicht entdeckt, zeigt sie ihnen auch, wie sie in die verborgene Kammer darunter gelangen. Lio Gong bittet die Charaktere, sie aus den Ruinen zu eskortieren, sobald sie ihre Ermittlungen abgeschlossen haben. Sie will jetzt nur noch ihr verbleibendes Leben genießen.

***Schätze:*** Die Bronzekugel ist der fehlende Teil des Throns im Bereich R3.

## WEIS VERRAT

Sobald die Charaktere den Bereich R3a finden, setzt Ministerin Wei ihre *Kristallkugel der Telepathie* ein, um Zhong Yin zu beobachten. Sofern die Charaktere den unsichtbaren Sensor des Zaubers nicht sehen und ihn bannen können, wird sie Zeuge der Entdeckung der *Tränke der Langlebigkeit*, des Fehlens von Drachensegen und sämtlicher Ausrutscher, die Zhong Yin unterlaufen, wenn er über den Anlass der Nachforschungen spricht.

Sobald die Charaktere danach beschließen, zum Bereich R1 zu gehen, um die Ruinen zu verlassen, lies Folgendes vor:

> Ein Rumpeln erfüllt die Tunnel, und ein Zittern fährt durch das nahe Geröll. Alles wird wieder still, doch nun hängt eine Staubwolke in der Luft.

Ministerin Wei hat einem Hofmagier befohlen, die Treppe zum Einsturz zu bringen, die vom Bereich R1 zur Oberfläche führt. Sobald die Charaktere den Bereich R1 wieder betreten, lies den folgenden Text vor:

> Die Folge des Bebens ist jetzt klar: Ein großer Trümmerhaufen füllt den Raum, wo einst die Treppe stand.

Ein Charakter, der die Trümmer durchsucht und einen SG-16-Weisheitswurf (Überlebenskunst) besteht, entdeckt keinerlei Auslöser für den Einsturz und vermutet, dass jetzt Tonnen von Felsen zwischen den Ruinen und der Oberfläche liegen. Charaktere, die das Merkmal Steingespür aufweisen, sind bei diesem Wurf im Vorteil.

SEAN MACDONALD

### Ein neuer Ausweg

Gib den Charakteren Zeit, über Fluchtwege zu sprechen. Denk daran, dass die Schutzzauber der Alten Stadt Teleportation und Ebenenreisen aus den Ruinen heraus verhindern. Kommen die Charaktere nicht auf die Idee, Ministerin Wei mit Hilfe der *Zauberschriftrolle* der *Verständigung* um Unterstützung zu bitten, macht Zhong Yin diesen Vorschlag, sofern die Schriftrolle nicht schon bereits verwendet wurde. Falls dies der Fall war, verwendet Ministerin Wei ihre *Kristallkugel der Telepathie*, um einen Charakter zu kontaktieren, nachdem die Gruppe begonnen hat, Fluchtwege auszuhecken.

Ministerin Wei informiert die Charaktere, dass sie auf den Einsturz hingewiesen wurde und dass sie sich keine Sorgen machen sollten: Einstürze sind bei Forschungsexpeditionen in der Alten Stadt eine bekannte Gefahr. Sie sagt, sie arbeite bereits mit den Hofmagiern daran, ein Tor zu einem anderen Abschnitt der Ruinen zu schaffen, durch das die Charaktere entkommen können.

Wenige Minuten später bildet sich vor der Abenteurergruppe ein schimmerndes Portal. Mit einem erfolgreichen SG-14-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) weiß ein Charakter, dass dies ein Einwegportal ist. Das Ziel kann man durch den magischen Durchgang allerdings nicht sehen.

## Die geheime Grotte

Charaktere, die durch das Portal treten, werden in einen anderen Abschnitt der Alten Stadt im nordöstlichen Teil von Yongjing befördert.

### Allgemeine Merkmale

Die Bereiche in dieser unterirdischen Grotte haben folgende Merkmale:

**Beleuchtung:** Die leuchtende Jade im Bereich G1 füllt diesen Bereich mit dämmrigem Licht. Laternen, die mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* belegt wurden, säumen die Wände der anderen Bereiche.

**Decken:** Die Decken in der gesamten Grotte sind 4,5 Meter hoch, abgesehen vom Bereich G1, wo sie neun Meter hoch sind.

**Versagende Magie:** Kreaturen in den Ruinen können die Alte Stadt nicht per Teleportation oder irgendeine Art von Ebenenreise verlassen – Magie, die derlei Effekte erzeugt, schlägt automatisch fehl. Zauber, die das Reisen in andere Teile der Alten Stadt ermöglichen, funktionieren jedoch weiterhin – ob irgendwohin sonst in der geheimen Grotte oder zurück in die Ruinen aus der Yun-Dynastie.

### Geheime Grotte: Orte

Die folgenden Orte sind auf Karte 13.2 verzeichnet.

#### G1: Jadegolem-Grab

Charaktere, die durch das Portal kommen, erscheinen in der Mitte dieses Bereichs. Sobald alle Charaktere dort eingetroffen sind, lies die folgende Beschreibung vor:

> Die Wände dieser sechseckigen Steinkammer sind durchzogen von Adern weißer, schwach leuchtender Jade. Eine Doppeltür aus Bronze mit dem Bild zweier Ki-rin darauf befindet sich an einer der Wände. In Dutzenden von Nischen am Rand der Kammer stehen Jadestatuen von Soldaten. Leichen sind im Raum verstreut – einige prächtig gekleidet, andere in Lumpen, alle in unterschiedlichen Zuständen der Verwesung.

Ministerin Wei benutzt diese uralte Falle, um diejenigen zu beseitigen, die sie als Bedrohung für das Kaiserreich betrachtet. Wei sieht die Charaktere nun als solche Bedrohungen, ganz gleich, wie wenig sie über ihre Pläne oder Drachensegen wissen.

Jede Untersuchung der Leichen im Raum zeigt, dass es sich um Menschen und Zwerge handelt, von denen einige erst vor wenigen Monaten gestorben sind. Charaktere, die einen SG-12-Weisheitswurf (Heilkunde) bestehen, stellen fest, dass die meisten Opfer von riesigen Klingen getötet wurden.

***Eine letzte Höflichkeit:*** Während sich die Charaktere orientieren, lies folgende Beschreibung vor oder formuliere sie frei:

> Ein schimmerndes Illusionsbild von Ministerin Wei erscheint in der Mitte der Kammer. „Ich weiß Eure Dienste sehr zu schätzen, Abenteurer", sagt das Bild grimmig. „Doch Ihr habt genug erfahren, um gefährlich zu sein. Ich werde nicht zulassen, dass unsere großartige Nation demselben Chaos erliegt wie die Yun-Dynastie. Falls Ihr letzte Wünsche habt, so schreibt sie bitte nieder. Wir werden sie bergen und unser Bestes tun, um sie nach Eurem Ableben zu erfüllen."
>
> Dann zögert die Großministerin, und das Bild flackert kurz. „Zhong Yin, ich werde Euch nicht wie geplant zurückholen", sagt sie. „Es tut mir leid."
>
> Dann flackert das Bild erneut und verschwindet dann.

Jeder Versuch, Ministerin Wei zu antworten, schlägt fehl, da sie die Charaktere ignoriert.

***Zhong Yin:*** Zhong Yin ist über den Verrat von Ministerin Wei schockiert. Von jetzt an ist der Spion bereit, den Charakteren zu helfen, und verrät ihnen alle Informationen aus dem Abschnitt „Was unerwähnt bleibt" weiter oben in diesem Abenteuer.

***Steinerne Verteidiger:*** Nachdem das Bild von Ministerin Wei verblasst ist, löst sich eine Soldatenskulptur aus ihrer Nische und tritt zum Angriff vor. Der Soldat verwendet die Spielwerte eines **Steingolems**, nur dass seine Aktion „Hieb" Hiebschaden verursacht, weil er eine riesige Gleve trägt.



Uralte Jadestatuen werden belebt, um die geheimen Ruinen unter Yongjing zu verteidigen.

Zu Beginn des nächsten Zuges des Soldaten wird ein zweiter Steinsoldat belebt, der ebenfalls angreift. Dieser neue Soldat ist identisch mit dem alten – nur das Aussehen seiner Rüstung unterscheidet sich leicht von diesem. Jedes Mal, wenn einer der Steinsoldaten zerstört wird, wird ein anderer in seiner Nische aktiviert und greift zu Beginn der nächsten Runde an. Es sind immer nur zwei Soldaten gleichzeitig aktiv.

Die Soldaten werden weiter belebt und greifen unaufhörlich an, bis das Bronzetor geöffnet wird (siehe unten). Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 fällt auf, dass verschiedene stilisierte Tiere die Statuen schmücken.

***Bronzeportal:*** Magie versiegelt diese bronzene Doppeltür. Sie öffnet sich nur, wenn das Ki-rin-Symbol auf einer der Statuen im Raum gedrückt wird – und zwar der einzigen Statue, die nicht belebt wird. Ein Charakter, der einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, bemerkt, dass alle Jadestatuen unterschiedlich gestaltete Rüstungen tragen, die jeweils ein anderes Tier zeigen. Der Stil erinnert dabei an das Ki-rin-Symbol auf der Doppeltür. Ein Charakter, der eine Aktion einsetzt, um diese Bilder näher in Augenschein zu nehmen, oder der nach Ki-rin-Symbolen auf den Statuen sucht, kann einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) ausführen. Bei einem Misserfolg untersucht der Charakter ein paar Statuen, entdeckt aber nichts Bemerkenswertes. Bei einem Erfolg fällt dem Charakter auf, dass die Verzierungen auf der Statue zehn Nischen südlich der Tür mit dem Ki-rin-Symbol auf dem Tor übereinstimmen. Berührt eine Kreatur das Symbol auf dieser Statue, öffnet sich das Tor und alle derzeit belebten Statuen kehren in ihre Nischen zurück und werden deaktiviert.

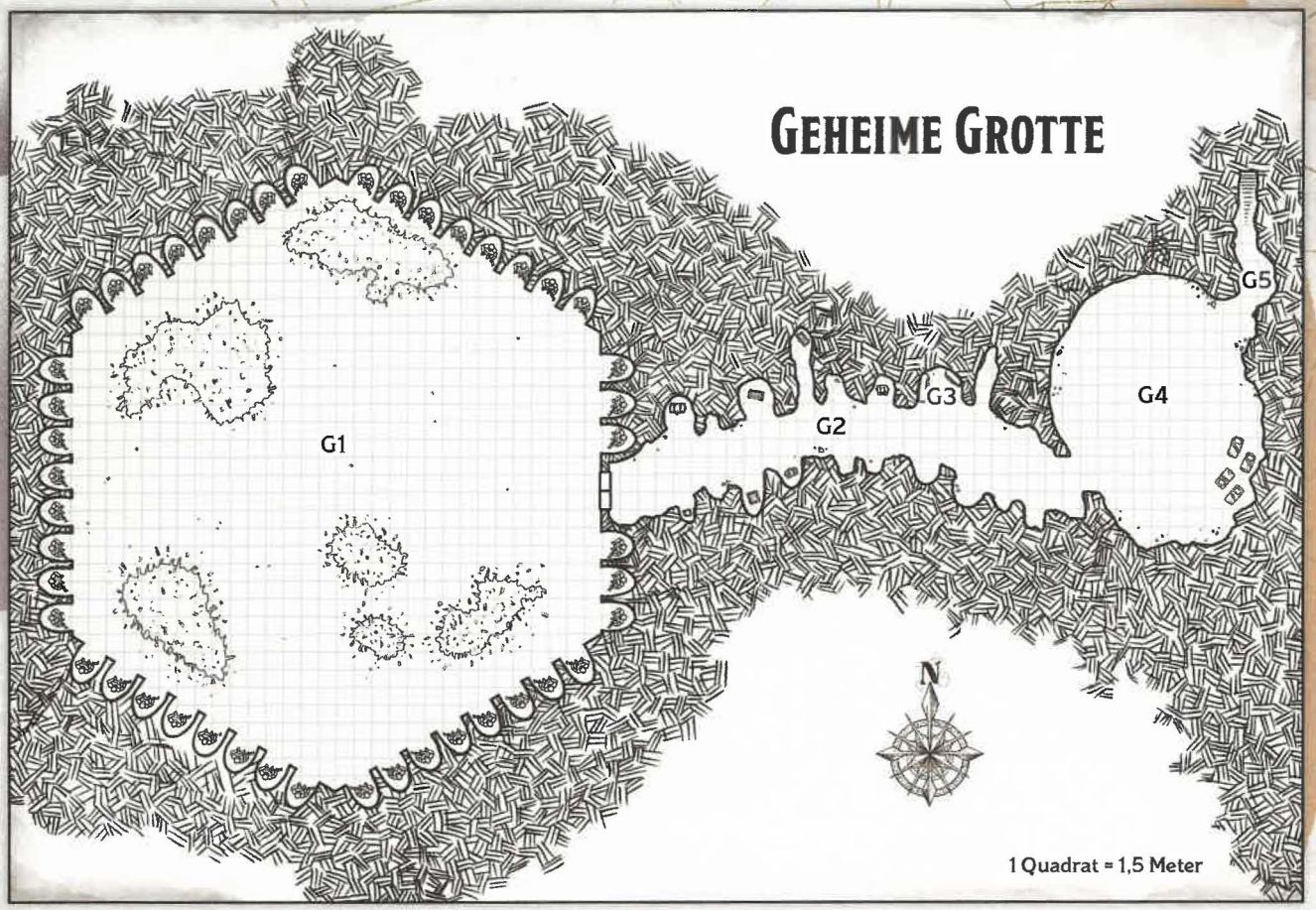
## G2: Flurnischen

Ein langer Flur ist grob ins umliegende Gestein gehauen worden. In die Wände eingelassene Laternen werfen Licht auf eine Reihe unregelmäßig geformter Nischen.

Ministerin Wei nutzt diesen Bereich als Lagerort für Wertvolles, das noch nützlich sein könnte. Ein Charakter, der fünf Minuten damit verbringt, die Nischen zu durchsuchen, findet zahlreiche Akten, die jahrelange Gerichtsverfahren beschreiben, sowie zufällig ausgewählt eines der folgenden Objekte:

- Eine leere Tragetasche mit einem Dutzend Fächern. Ein Anhänger trägt die Beschriftung: „Trank der Langlebigkeit (12x)".
- Ein *Windfächer*, bemalt mit Bildern von Schiffen mit flachen Rümpfen. Laut einem Anhänger war er ein Geschenk für eines der kaiserlichen Kinder.
- Drei zerbrechliche Porzellanvasen im Wert von jeweils 800 GM. Laut einer Quittung sind sie Geschenke für den Kaiser.

JULIAN KOK




Karte 13.2: Die geheime Grotte

### G3: Dokumentennische

Diese Nische enthält in den Sandstein gehauene Regale, in die jeweils Schriftrollen hoch aufgestapelt wurden. Ein Charakter, der die Regale durchsucht und einen SG-12-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, findet eine Reihe von Schriftrollen mit Befehlen von Ministerin Wei und Berichten von ihren Agenten. In diesen Dokumenten steht Folgendes:

- Ministerin Wei glaubt, dass der Kaiser demnächst stirbt.
- Sie hat heimlich Agenten zu alten kaiserlichen Stätten im ganzen Land geschickt, um nach „Drachensegen" zu suchen (das Dokument vermerkt nicht, was das sein könnte).
- Drachensegen zu finden, würde den Kaiser retten.
- Die Wahrung der Geheimhaltung ist von größter Bedeutung, damit der kaiserliche Hof nicht ins Chaos gestürzt wird.

Jeder Einwohner von Yongjing oder ein Charakter, der einen SG-12-Intelligenzwurf (Geschichte) besteht, weiß, dass die Herrscher der Nation Magie verwenden, um sich ein langes Leben zu verschaffen und die Stabilität des Landes zu gewährleisten. Falls die kaiserliche Linie die Fähigkeit dazu verloren hat, wird mit Sicherheit ein Umbruch folgen.

### G4: Drachengrotte

Als sich die Charaktere diesem Bereich nähern, hören sie das unregelmäßige Atmen einer großen Kreatur.

> Ein riesiger Golddrache liegt zusammengerollt an der nahen Wand dieser düsteren Kammer. Seine vier Beine sind an den Boden gefesselt. Kratzspuren verunstalten die Wände und den Boden.
>
> In die östliche Wand sind mehrere Werkbänke gehauen, die mit alchemistischen Gerätschaften bedeckt sind. An diesen Plätzen drängen sich murmelnde Gestalten. In der Nähe stehen vier einfache Feldbetten.

Hier arbeiten kaiserliche Alchemisten insgeheim daran, die verlorenen Geheimnisse des Drachensegens neu zu erschaffen. Es gibt Durchgänge nach Westen und Nordosten.

***Golddrache:*** Ein **ausgewachsener Golddrache** namens Tulao ist seit über einem Jahr ein Gefangener einer geheimen Kabale kaiserlicher Alchemisten. Er hat fünf Erschöpfungsstufen und ihm verbleiben 20 Trefferpunkte. Magische Fesseln an seinen Beinen hindern ihn daran, irgendeine seiner Aktionen auszuführen. Der Drache ist seinen Entführern feindlich gesinnt, aber freundlich gegenüber jedem, der ihm die Fesseln abnimmt. Die Ketten können entweder durch die Schlüssel eines der Magier entfernt werden oder per Knacken des Schlosses mit einem erfolgreichen SG-18-Geschicklichkeitswurf unter Einsatz von Diebeswerkzeug. Die Befreiung von Tulao verringert seine Erschöpfung um eine Stufe. Wird Tulao befreit, dankt er den

SEAN MACDONALD

Charakteren und teilt die Informationen aus dem Abschnitt „Das Geheimnis der Langlebigkeit" weiter unten mit ihnen, bevor er sich in einen Kanarienvogel verwandelt und durch den Bereich G5 aus der Kammer fliegt.

***Magier:*** Hier arbeiten drei **Magier**. Sie sind rechtschaffen böse und dienen Ministerin Wei als Wärter des Drachen. Sie sind jeder Kreatur feindlich gesinnt, die nicht ein weiterer Agent von Ministerin Wei ist. Jeder von ihnen trägt einen Jadeschlüssel, der die Fesseln des Drachen öffnet, doch sie werden alles tun, um zu verhindern, dass der Drache freikommt.

***Das Geheimnis der Langlebigkeit:*** Wird Tulao befreit oder einer der Magier gefangen genommen und gezwungen, alles zu verraten, erklärt er, was hier vor sich geht, und unterstreicht dabei die folgenden Punkte:

- Sie können alle Informationen aus dem Abschnitt „Drachensegen" und „Das Ende eines Kaisers" zu Beginn des Abenteuers teilen.
- Ministerin Wei ließ die kaiserlichen Magier den goldenen Drachen auf magische Weise einfangen und binden, in der Hoffnung, ihn zur Erschaffung von Drachensegen verwenden zu können. Doch ihre Anstrengungen waren erfolglos.

***Schätze:*** An den Werkbänken gibt es zwei *Tränke der höchsten Heilung*, ein *Elixier der Gesundheit*, mehrere goldene Drachenschuppen sowie drei Sätze Alchemistenausrüstung.

### G5: Ausgangstunnel

Ein mit Spinnweben gefüllter Durchgang führt aus der Grotte hinaus und nach oben. Kurz danach wird er zu einem steilen Weg mit Metallsprossen, die in die Sandsteinwände getrieben wurden. Der Durchgang endet an einem Eisengitter, das sich mit einem erfolgreichen SG-12-Stärkewurf öffnen lässt. Ist Tulao auf diesem Weg entkommen, ist er bereits durch das Gitter und aus dem Kriechgang dahinter geschlüpft, bevor die Charaktere hier ankommen.

## Überraschungsauftritt

Wenn die Charaktere aus der Luke kommen, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Der Raum dahinter ist ein fensterloses Zimmer mit einer Holzdecke, die nur einen Meter über dem Boden liegt und in deren Mitte sich eine Falltür befindet. Auf dem Boden liegt eine lächelnde Maske mit abblätternder Farbe. Von oben klingt es, als würde jemand eine Opernarie singen.

Die Charaktere befinden sich im Kriechkeller unter der Bühne der kaiserlichen Birnengartenoper. Der Raum hat keine Türen, aber die Falltür in der Decke lässt sich aufziehen, um auf die Bühne darüber zu gelangen.

## Ein unerwartetes Gastspiel

Lies das Folgende, wenn die Charaktere die Falltür öffnen und auf die Bühne klettern oder auf andere Weise unerwartet auftauchen:

> Zwei stark geschminkte Sänger erstarren mitten in einer Umarmung, als sie euch bemerken. Hinten auf der Bühne starren Musiker schockiert, spielen aber weiter.
>
> Der Zuschauerbereich dahinter ist eine Fülle bunter Sonnenschirme, gehalten von Personen in teurer Kleidung, die gespannt die Aufführung verfolgen.
>
> Auf einem erhöhten Podest in der Mitte der Menge sitzt der Weißjadekaiser, gekleidet in prächtige gelbe und goldene Roben. Mehrere Wachen stehen in der Nähe.

Der Podest des Kaisers liegt neun Meter vor der Bühne. Die Wachen des Kaisers bemerken jegliche Störung sofort, und zwei **Magier** und fünf **Veteranen** umringen den Kaiser umgehend, um ihn zu schützen. Sie befehlen den Charakteren, die Waffen niederzulegen und sich verhaften zu lassen.

Spricht ein Charakter den Kaiser an, hebt der Herrscher die Hand und seine Wachen halten inne. Tut dies keiner der Charaktere, ruft Zhong Yin den Kaiser an und hindert so die Wachen daran, die Gruppe zu verhaften.

Ermutige die Charaktere, weder den Kaiser noch seine Wachen anzugreifen. Tun sie es doch, schließen sich weitere **Magier** und **Veteranen** dem Kampf an, bis die Charaktere in Gewahrsam genommen und bald aus der Stadt verbannt werden.

## Mit dem Kaiser sprechen

Mit ein paar gebieterischen Worten entlässt der Weißjadekaiser (rechtschaffen neutral, Hügelzwerg-**Adeliger**) alle außer seinen Wachen. Während sich die Menge auflöst, bleibt Ministerin Wei zugegen. Sobald keine Operngäste mehr im Raum sind, befiehlt der Kaiser den Charakteren, sich zu erklären.

### Beweise vorbringen

Der Kaiser hört sich geduldig die Geschichte der Charaktere an. Er glaubt ihrer Geschichte, wenn sie sie mit mindestens drei Beweisen aus der folgenden Liste untermauern können:

- Die Dokumente an und von Ministerin Wei aus dem Bereich G3
- Das Geständnis eines der Alchemisten aus dem Gebiet G4
- Die *Tränke der Langlebigkeit*, die die Charaktere in der Alten Stadt gefunden haben
- Eine Golddrachenschuppe aus dem Bereich G4

Auch das Geständnis von Zhong Yin gilt als Beweismittel, doch der Spion zögert, die Großministerin zu verraten. Ein Charakter, der einen SG-18-Charismawurf (Einschüchtern oder Überzeugen) besteht, kann Zhong Yin dazu überreden, alles zu gestehen.

Zudem kann ein Charakter mit einem erfolgreichen SG-20-Charismawurf (Überzeugen) auch den Kaiser überzeugen, der Gruppe mit nur zwei Beweisen zu glauben.



Der Weissjadekaiser

Der Kaiser wird den Charakteren nicht erlauben, die Alte Stadt erneut zu betreten, um nach weiteren Beweisen zu suchen.

### Der Kaiser ist nicht überzeugt

Können die Charaktere den Kaiser nicht durch Beweise von der Wahrheit ihrer Geschichte überzeugen, fragt er Ministerin Wei, was sie dazu zu sagen hat. Die Ministerin streitet die Anschuldigungen rundum ab und behauptet, Zhong Yin und die Charaktere wären für wissenschaftliche Forschungen in die Alte Stadt geschickt worden. Dann hätten sie aber Relikte von dort gestohlen und sich Weis Versuchen entzogen, sie einzufangen und zu bestrafen.

Der Kaiser akzeptiert Weis Antwort als Tatsachen. Sofern die Charaktere keinen glaubhaften Weg finden, den Kaiser davon zu überzeugen, dass Ministerin Wei lügt, gibt er ihnen und Zhong Yin eine Stunde, sich aus der Stadt zu entfernen, bevor seine Wachen sie dazu zwingen. Fahre weiter unten mit dem „Abschluss" fort.

### Der Kaiser ist überzeugt

Glaubt der Kaiser die Geschichte der Charaktere, hält er die Beweise gegen Ministerin Wei für unwiderlegbar. Trotzdem teilt die Ministerin zu ihrer Verteidigung die Informationen aus dem Abschnitt „Das Ende einer Ära" zu Beginn des Abenteuers und behauptet, sie hätte nicht nur den Kaiser, sondern auch die Stabilität des Kaiserreichs schützen wollen.

Im Anschluss beantwortet sie ruhig alle Fragen, die die Charaktere haben, und offenbart alle Einzelheiten aus dem Abschnitt „Geheimnisse der Unsterblichkeit". Sie glaubt eindeutig, was sie sagt, und betrachtet ihre Taten als für das Wohl des Kaiserreichs notwendig.

Nachdem Ministerin Wei ihre Aussage gemacht hat, entlässt der Kaiser die Charaktere und alle, die sie begleiten. Ministerin Wei sagt er jedoch, dass sie für eine Privataudienz bleiben solle. Diese Sitzung endet damit, dass die Kaiserliche Garde die Ministerin in Gewahrsam nimmt.

## Abschluss

Werden die Charaktere verbannt, sind sie nie wieder in Yongjing willkommen, solange der Weißjadekaiser regiert. Zhong Yin verlässt die Abenteurergruppe so schnell wie möglich.

Haben die Charaktere den Kaiser von Ministerin Weis Plänen überzeugt, werden sie zusammen mit Zhong Yin einen Tag später zu einer Privataudienz beim Kaiser eingeladen. Der Kaiser belohnt jeden Charakter mit 1.000 GM sowie weiteren 1.000 GM, falls sie versprechen, nicht darüber zu reden, was sie über Drachensegen und das drohende Ableben des Kaisers erfahren haben. Brechen die Charaktere ihr Versprechen, verbreiten sich rasch Gerüchte, doch der Kaiser versucht nicht, die Charaktere zu bestrafen.

Ehe er die Charaktere entlässt, fragt der Kaiser noch, was ihrer Meinung nach mit Ministerin Wei geschehen soll. Sie hat der Nation seit Jahrzehnten gut gedient und ihre Pläne schienen nur von dem Wunsch getrieben zu sein, das Kaiserreich zu schützen – auch wenn sie seinen bevorstehenden Tod vor ihm geheim gehalten hat. Er würde sie wohl am ehesten ins Exil schicken, wird aber alles bedenken, was die Charaktere vorschlagen.

### Ein seltener Anblick

Als die Gruppe ihre Audienz beim Kaiser verlässt, erhaschen Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 12 einen Blick auf ein seltenes, glücksbringendes Omen: Der Schatten eines Schlangendrachen – wie der mythische Drache der Himmelssegen einer ist – schießt durch die Wolken. Alle Charaktere, unabhängig davon, ob sie dieses Omen sehen oder nicht, erhalten den folgenden Glücksbringer (eine Art von Übernatürlichem Geschenk wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben).

***Der Weg des Drachen:*** Du bist ebenso unfassbar und frei wie der Drache der Himmelssegen. Dieser Glücksbringer hat sechs Ladungen. Als Aktion kannst du eine Ladung verbrauchen, um einen der folgenden Vorzüge zu erhalten:

- Schwieriges Gelände kostet dich bis zum Ende der nächsten langen Rast keine zusätzliche Bewegung.
- Das nächste Mal, wenn du in deinem Zug gelähmt oder gefesselt wirst, endet dieser Zustand für dich. Danach endet dieser Vorzug.

Nach dem Verbrauchen einer Ladung kannst du erst wieder nach Abschluss einer langen Rast eine weitere einsetzen. Sobald alle Ladungen aufgebraucht sind, verschwindet der Glücksbringer.

# Ortslexikon: Yongjing

Seit Jahrhunderten ist die Nation von Groß-Xing ein Synonym für Macht und Prestige, und dafür gibt es keinen besseren Beleg als die glorreiche Hauptstadt des Landes: Yongjing. In der Stadt wimmelt es von Gelehrten, Bürokraten, Kunsthandwerkern und Schaustellern. Doch Yongjing war nicht immer so voller Leben. Unter den edlen Bodenfliesen und makellosen Gartenwegen liegen die Überreste früherer Dynastien und ihrer längst verstorbenen Bürger – hier wird eine turbulente Vergangenheit verborgen, die von Krieg, Unterwerfung und Hunger geprägt war.

Die Herrschaft der Xing-Dynastie hat Groß-Xing Reichtum, Stabilität und Frieden gebracht. Doch nun ist das kaiserliche Geheimnis der Langlebigkeit erschöpft, was bedeutet, dass die lange Herrschaft des Weißjadekaisers bald enden wird. Die Großministerin, die Groß-Xing auf Befehl des Kaisers regiert, weiß, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis sich die Kunde vom bevorstehenden Tod des Kaisers verbreitet und die Stabilität des Kaiserreichs auf die Probe gestellt wird.

## Merkmale von Yongjing

Wer Yongjing kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Yongjing ist für sein höfisches Drama und seine verschlungene Bürokratie bekannt. Seine Herrscher erfreuen sich einer außergewöhnlich langen Lebensdauer.

**Einwohner:** Menschen und Zwerge machen den größten Teil der Bevölkerung von Yongjing aus, wobei die Zahl der Menschen den Zwergen drei zu eins überlegen ist. Fast alle Einwohner haben schwarzes Haar, warme Hauttöne und runde Gesichter.

**Sprachen:** Xingyu ist die Hauptsprache von Yongjing. Die meisten Einwohner sprechen auch die Gemeinsprache fließend. Xingyu wird in zwergischer Schrift geschrieben, obwohl Gelehrte und Bürger der Oberschicht oft auch die älteren und komplizierteren Piktogrammdarstellungen der Sprache lernen.

## Besondere Orte

Die Stadt Yongjing ist ein geschäftiges Netzwerk aus dicht gedrängten Gebäuden und schmalen Gassen. Eine breite zentrale Allee teilt die Stadt und verbindet die großen Paläste des Kaiserhofs über eine Reihe von Plätzen.

### Halle der Himmelsweisheit

Jeden Morgen wird das Tor der Himmelfahrt aufgestoßen. Bittsteller, die das Gehör des Kaisers suchen, drängen danach auf den Platz vor jenem Palast, den man die Halle der Himmelsweisheit nennt. Magistrate befragen jeden Bittsteller – und lehnen Anträge sehr rasch ab, die zu belanglos sind, um die Beteiligung des Kaisers zu rechtfertigen. Der Platz ist auch ein erstklassiger Ort für Taschendiebe und Spione. Fast jeden Tag werden auch wohlhabende Bittsteller abgewiesen, die dann nach anderen Wegen suchen müssen, um ihre Probleme zu lösen.

### Innerer Schmetterlingshof

Die Nordseite der Stadt nehmen die Paläste des königlichen Hofes ein, die einen eigenen Bezirk bilden: den Inneren Schmetterlingshof. Nur die Familie des Kaisers und deren Bedienstete dürfen diesen Bereich betreten, und die meisten Einwohner verlassen den Bezirk selten, außer zu Opernaufführungen und Feiertagsfesten.

Gattenpaläste säumen die Ost- und Westseite des Inneren Schmetterlingshofs, wobei jedes Gebäude jeweils für eine kaiserliche Gemahlin und deren Kinder gedacht ist. Zwei größere zentrale Paläste nutzt der Kaiser: Er residiert im Palast des Himmlischen Befehls, wohingegen der Palast der Bevorzugten Einigkeit für Besuche seiner weitläufigen Familie reserviert ist.

### Brennofenbezirk

Der südwestliche Teil von Yongjing beherbergt Hunderte von Brennöfen, in denen das berühmte weiß-blaue Porzellan von Groß-Xing bemalt und gebrannt wird. Töpfer arbeiten in Fertigungsstraßen, um eine Quote von Hunderten von Stücken pro Tag zu erfüllen, wobei zwanzig Prozent dieser Stücke an den Kaiser gehen. Xing-Porzellan erzielt auf ausländischen Märkten exorbitante Preise. Daher begleiten bewaffnete Wachen jede Lieferung, die die Stadt verlässt. Am Echtheitsamt bringen kaiserliche Handwerker komplizierte Erkennungszeichen an jedem Stück an. Trotzdem sind Fälschungen ein ständiges Problem.

### Die Alte Stadt

Im Lauf der Jahrhunderte haben die Herrscher von Yongjing die Stadt immer wieder erweitert und modernisiert – und dabei auf die bestehende Architektur aufgebaut. Infolgedessen verbergen viele Gebäude unter ihren Böden vergessene Kammern, Geheimgänge, staubige Fallen und antike Artefakte. Expeditionen in die unterirdische Alte Stadt sind häufig, sowohl offizielle im Auftrag des Kaisers als auch heimliche von Verbrechern und Schatzsuchern.

## Leben in Yongjing

Die Einwohner von Yongjing sind sehr stolz auf ihre Stadt und rühmen sich häufig mit allem: von ihrem ehrwürdigen Alter und ihrer historischen Architektur bis hin zum Fehlen unappetitlicher Elemente – wie etwa Ratten und Krankheiten, die in anderen, kleineren Städten so verbreitet sind.

### Die Jagd nach der Langlebigkeit

Die Bedeutung eines langen Lebens wird Kindern schon früh eingetrichtert. Die Bewohner des Kaiserreichs und Yongjings betrachten ihre Gesellschaft stolz als Meritokratie, in der jeder hart arbeiten und sich über seine derzeitige Position erheben kann – vorausgesetzt, er lebt lange genug. Daher pflegen die Bürger einen gesunden Lebensstil, trinken Arzneitees und tragen Symbole der Langlebigkeit in Form von Tieren oder Pflanzen, die in der Regel besonders alt werden.

### Höfische Intrigen und Erbfolge

Am kaiserlichen Hof schreibt die Tradition vor, dass die soziale Stellung jedes Familienmitglieds des Kaisers von dessen Gunst bestimmt wird. Zieht der Kaiser öffentlich eine Gemahlin einer anderen vor, wird die Hackordnung entsprechend zurückgesetzt, und jeder muss sein Verhalten rasch anpassen, um dieser neuen Hierarchie Rechnung zu tragen.

Zu keinem Zeitpunkt steht die Gunst eines Kaisers mehr infrage, als wenn er stirbt. Selten müssen die langlebigen Herrscher von Yongjing an den Tod denken, und noch weniger denken sie daran, einen Erben aus dem Kreis ihrer kurzlebigen Angehörigen zu bestimmen. Stirbt ein Kaiser unerwartet, folgt eine Zeit der Streitigkeiten, in deren Verlauf Mitglieder der kaiserlichen Familie, geheime Nachkommen und Thronbewerber Beweise dafür vorbringen, dass sie der Liebling des verstorbenen Kaisers waren. Diese Streitigkeiten entwickeln sich am Ende zu einem Geheimkrieg, durch den der Innere Schmetterlingshof von Intrigen, Attentaten und Vermisstenfällen heimgesucht wird, bis ein einziger Erbe den Thron beansprucht und auch ein ganzes Jahr halten kann. Nur dann wird diese Person allgemein als neuer Kaiser akzeptiert.

### Köstlicher Reichtum

Eine übliche Mahlzeit in Yongjing kann süße oder herzhafte Brötchen, salziges Schweinefleisch und scharf angebratene Löwenzahnblätter umfassen. Wintereintöpfe werden mit Knochenmark abgeschmeckt und mit in Scheiben geschnittenen Lotuswurzeln, Pilzen und Bambussprossen angereichert. Im Sommer sind die Hofgärten von Yongjing schier zum Bersten mit Orangen, Litschis, Pflaumen und Pfirsichen gefüllt.

### Mode und Gesellschaft

Bei der Kleidung in Yongjing herrschen lockere und fließende Stile vor – und je wohlhabender der Träger, desto komplexer und detailreicher die Stickerei. Magistrate sind an ihren schwarzen Flügelmützen zu erkennen, wohingegen Mitglieder der kaiserlichen Familie einen aufwendigen Kopfputz tragen.

Die Haushalte der Stadtbewohner sind um einen Klan herum aufgebaut. Dieser besteht aus mehreren Generationen von Familienmitgliedern und mehreren Partnern jeden Geschlechts. Letztere werden üblicherweise durch arrangierte Ehen in den Klan geholt. Eine klare Hierarchie innerhalb jeder dieser komplexen familiären Strukturen trägt dazu bei, für soziale Harmonie zu sorgen. Die Mitglieder eines Klans beobachten einander genau, denn die Taten eines Einzelnen wirken sich auf die soziale Stellung des Klans als Ganzes aus.

### Grosse Dynastie

Yongjing ist das Regierungszentrum der blühenden Xing-Dynastie. An ihrer Spitze steht der Weißjadekaiser, der dritte seit dem Aufstieg der Xing-Dynastie. Wie fast alle früheren Monarchen ist der Kaiser ein Zwerg mit einer Lebensspanne, die lang genug ist, um die zyklische Natur der Geschichte aus erster Hand zu erfahren – eine Eigenschaft, die als notwendig erachtet wird, um regieren zu können.

### Kaiserliche Dienste

Die meisten Bürokraten in Yongjing sind Menschen. Eine vom Kaiser ernannte Großministerin leitet den Achtfachrat, eine Gruppe, die sich aus den Führern der acht Ministerien der Stadt zusammensetzt: Arkanes, Bürokratie, Diplomatie, Finanzen, kaiserlicher Stammbaum, Kultur, Landwirtschaft und Öffentlicher Bau. Ein Posten in einer der geschäftigen Amtsstuben der Ministerien ist die prestigeträchtigste Anstellung in Groß-Xing und verspricht lebenslangen Zugang zu Luxus und gehobenem Status für eine ganze Familie. Kinder aus allen Schichten lernen für die jährlichen kaiserlichen Prüfungen – in der Hoffnung, eine hohe Punktzahl zu erzielen, um dafür ausgewählt zu werden, eine der freien Stellen zu besetzen. Wer sich bei heimlicheren Aufgaben als geschickt erweist, darf sich vielleicht den Rängen der Kaiserlichen Geister anschließen, vielseitige Soldaten, die dem Kaiserreich als Spione dienen.

### Namen

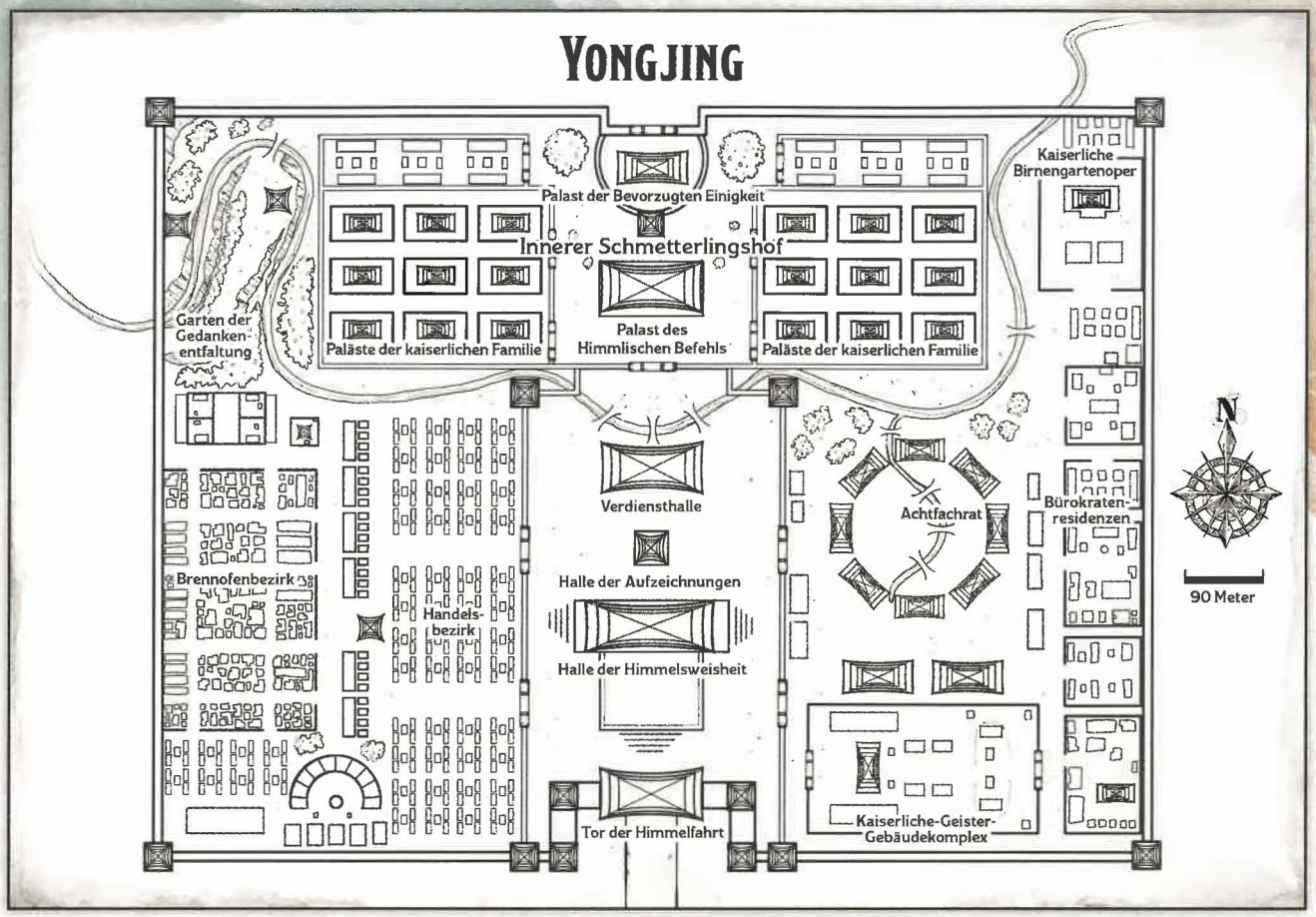
Namen in Groß-Xing sind geschlechtslos und stellen den Familiennamen einer Person vor ihren persönlichen Namen. Persönliche Namen bestehen aus zwei Wörtern: Das erste wird in der Regel über die Geburtsreihenfolge, den sozialen Status oder den Rang bestimmt. Das zweite ist ein aufstrebender oder glücksbringender Name, der die Hoffnungen der Eltern für ihr Kind darstellt. Die folgenden Namen gehören zu den häufigsten in Xing:

**Familiennamen:** Jia, Ke, Li, Song, Sun, Tai, Tian, Xing (nur Angehörige der kaiserlichen Familie)
**Status:** Bo, Meng (Erstgeborene), Xia, Zhong (Zweitgeborene), Shu (Drittgeborener), Ji (Viertgeborener oder höherer), Jun (Adel), Si (Erbe), Wen (Gelehrter)
**Bestrebung:** Jie (heldenhaft), Mei (charmant), Ming (strahlend), Qian (aufsteigend), Tong (vorangehend), Yi (tugendhaft), Zi (sanft)

## Legenden von Yongjing

Zahllose Geschichten erzählen von den glanzvollen Anfängen des Landes, als ein großer Drache, eines von drei majestätischen Geschwistern, vom Himmel herabstieg, um jene Kultur zu etablieren, die zu Groß-Xing werden sollte. Das Gebiet, in dem eines Tages die Stadt Yongjing entstehen sollte, wurde ursprünglich von nomadischen, zwergischen Schafhirten besiedelt. Als Menschen in die Region einwanderten, brachen Konflikte zwischen den Völkern aus. Den Legenden nach dauerte die Gewalt ein Jahrhundert lang an, bis der Drache der Himmelssegen zurückkehrte, der Groß-Xing gegründet hatte. Aus den Wolken herabsteigend verneigte sich der große Drache vor einem jungen Zwergenanführer und verlieh ihm die Fähigkeit, sowohl Völker mit menschlichen Ahnen als auch jene mit zwergischen Vorfahren zu inspirieren und zu einen. Dieser Zwerg wurde zum Gelbdrachenkaiser, dem Gründer der ersten Herrscherdynastie der Nation.

Zahlreiche Zwergendynastien haben schon über Groß-Xing geherrscht, und die menschliche Bevölkerung ist im Allgemeinen damit zufrieden, so regiert zu werden. Doch eine Fabel erzählt von der Winterkranichkaiserin, die von einem Menschen entthront wurde. Laut der Geschichte meldeten sich drei ihrer Berater mit drei verschiedenen Kriegsplänen, aber die verbannte Zwergenkaiserin forderte stattdessen, dass ein prächtiges Bett für sie gebaut würde. Dann machte sie ein Nickerchen, bis der Thronräuber an Altersschwäche starb. Danach holte sie sich ihren Thron ohne Gewalt zurück und machte rasch das Wenige zunichte, das der Usurpator in seiner kurzen menschlichen Lebensspanne hatte erreichen können.




KARTE 13.3: YONGJING

## ABENTEUER IN YONGJING

In der Tabelle „Abenteuer in Yongjing" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### ABENTEUER IN YONGJING

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Die Charaktere werden angeheuert, um das seltsame Verhalten eines notorisch unnahbaren Magistraten zu untersuchen, der sich in seiner Amtsstube eingeschlossen hat und nur durch die Tür kommuniziert. Noch weiß niemand, dass der Minister durch einen opportunistischen **Kenku** ersetzt wurde. |
| 2 | Nach der Rettung des Kaisers vor einem **Riffhai**, den jemand in seinem Bad platziert hatte, wirbt Fürstin Meng Shan, die Hauptgemahlin des Kaisers, die Charaktere an. Sie sollen die Vorwürfe widerlegen, sie selbst habe die Kreatur dort eingeschmuggelt. |
| 3 | Agenten im Ministerium des Arkanen heuern die Charaktere an, um vier verräterische **Magier** zu erschlagen, ohne zu ahnen, dass zwei der Verräter Kinder des Kaisers sind. |
| 4 | Der **Geist** der Töpferin Wang Ji Mao, die für die Sprengung von Brennöfen hingerichtet wurde, fleht die Charaktere an, den Namen ihrer Familie wiederherzustellen. Sie sollen herausfinden, wer ihr diese Sache untergeschoben hat. |

## CHARAKTERE AUS YONGJING

Wenn die Spieler Charaktere aus Yongjing erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Hast du familiäre Verbindungen zum Kaiser?** Nutzt du diese Verbindungen, um dir das Leben zu erleichtern, oder verbirgst du sie, um die Gefahr von Attentaten oder Intrigen zu verringern?

**Welches persönliche Symbol für Langlebigkeit trägst du?** Ist es ein Elefant, eine Schildkröte oder ein anderes langlebiges Tier? Oder vielleicht der immer wachsende Bambus oder eine andere zeitlose Pflanze? Wenn du kein Symbol trägst, warum nicht?

**Dienst du dem Kaiserreich auf irgendeine offizielle Weise?** Dienst du als Bürokrat, nachdem du die kaiserlichen Prüfungen bestanden hast? Bist du ein Verteidiger des Kaiserreichs? Oder hast du diesen Dienst hinter dir gelassen?

SEAN MACDONALD

# ORCHIDEEN VOM UNSICHTBAREN BERG

ABENTEUER FÜR CHARAKTERE DER 14. STUFE

Das Land Atagua existiert an einer Schwachstelle zwischen mehreren Ebenen der Existenz. Das Feywild wirkt sich auf das Land aus, doch in den letzten Jahren hat eine Verderbnis aus dem Fernen Reich begonnen, in die Savanne vorzudringen. Die Charaktere müssen ins Feywild und von dort noch viel weiter reisen, um jene fremden Mächte zu unterdrücken, die sich über die zunehmend surrealen Ebenen ausbreiten.

## Hintergrund

Das Land Atagua hat eine Verbindung zum Geisterorchideen-Tepui, einer mysteriösen Region des Feywilds. Der schlangenhafte Beschützer dieses Reiches, der Geist Chimagua, liebte die Sterblichen und schenkte dem Volk von Atagua Visionen. Als Atagua jedoch Eindringlingen aus einem fernen Land zum Opfer fiel, endeten die Visionen von Chimagua. Die als Grünheiler bekannten Weisen bemühten sich, das Land wieder mit dem Feywild zu verbinden, doch ihre Versuche schlugen fehl und schwächten das Ebenengeflecht um Atagua. Bald litten die Bewohner der Region unter schrecklichen Albträumen, die sich nach und nach in Form von schrecklichen Kreaturen manifestierten. Diese Geschöpfe sind mit einer unergründlichen Wesenheit des Fernen Reichs verbunden, die als der Älteste der Dürre bekannt ist. Entsetzt über ihren Fehler versuchten die Grünheiler, die unheimlichen Kreaturen mit einem hastig gewirkten magischen Schutzzauber zurückzudrängen.

Obgleich Atagua heute wieder unabhängig ist, ist sein magischer Schutzwall am Ende doch zusammengebrochen. Der Einfluss des Ältesten der Dürre sickert erneut nach Atagua. Jahrelang hat sich diese Verderbnis nur in Träumen oder seltenen außerweltlichen Raubtieren manifestiert, doch in letzter Zeit dringen immer mehr Wesen aus dem Fernen Reich in Atagua ein. Nur die Rückkehr des Geistes Chimagua könnte das Land retten, aber am Geisterorchideen-Tepui ist nicht alles so, wie es sein sollte. Wenn Ataguas uralte Verbindung zum Feywild nicht wiederhergestellt wird, werden Kreaturen aus dem Fernen Reich das Land überrennen.

## Leitfaden zur Aussprache

Die Tabelle „Aussprache in Atagua" zeigt die Aussprache wichtiger Namen in diesem Abenteuer.

### Aussprache in Atagua

| Name | Aussprache |
|---|---|
| Alfonz Rubinaz-Zumdi | AL-fons Ru-BIN-ahs SUM-di |
| Atagua | Ah-TAH-gwah |
| Camino Rojo | Ka-MIH-no RO-ho |
| Chimagua | Tschi-MAH-gwah |
| Cht-Chak | Tschit-TSCHAK |
| El Caparazón | El Ka-pa-ra-SON |
| Llanos | JAH-nos |
| Melecio | Me-LEE-sih-o |
| Nene | NE-ne |
| Phik-Pik | Fik-PIK |
| Sarire | Sa-RI-re |
| Tepui | Te-PU-wi |
| Yarana | Ja-RA-na |

## Abenteuer und Kampagnenwelt

Wenn du die Leitung dieses Abenteuers vorbereitest, nutze die folgenden Vorschläge, um Atagua in eine größere Welt einzubinden:

**Durch die Strahlende Zitadelle:** Charaktere, die Atagua von der Strahlenden Zitadelle aus besuchen, kommen nicht weit von der Sarire-Zuckerrohrmühle an.

**In den Vergessenen Reichen:** Die Purpurstaubebene in Mulhorand oder die Flirrende Steppe entlang des Vilhongriffs könnten das Grasland von Atagua beherbergen.

**In Greyhawk:** Atagua könnte eine Region auf der Ebene der Paynims östlich von Ket und der Grenzgipfel sein. Alternativ könnten die Ebenen des Großen Königreichs Atagua einschließen oder daran angrenzen, wobei die Kultur des Landes Verbindungen zum himmelsverehrenden Aerdi-Volk aufweist.

## Charakteraufhänger

Erwäge die folgenden Vorschläge, um die Charaktere in dieses Abenteuer einzubinden:

**Ebenenungleichgewicht:** Laut einer Weisen ist Atagua von einer Ebenenkonjunktion betroffen. Sie heuert die Charaktere an, um dort hinzureisen und einen Ort in der Nähe der Sarire-Zuckerrohrmühle aufzusuchen. Dort sollen sie alle Ebenenanomalien aufzeichnen.



Die Grasstrassen überspannen die weiten Savannen und Wälder von Atagua: ein Segen sowohl für Reisende als auch für Räuber.

**Ruf des Zuckerbarons:** Alfonz Rubinaz-Zumdi, ein mächtiger Landbesitzer, lässt Mittelsmänner mit einem Stellenangebot an die Charaktere herantreten. Er bittet allerdings darum, weitere Einzelheiten an seinem Geschäftssitz zu besprechen, der Sarire-Zuckerrohrmühle in Atagua.

**Traumbotschaft:** Ein Charakter leidet unter Albträumen, in denen eine strahlende Schlange gegen einen gewaltigen, zerfallenden Tausendfüßler kämpft. Er wacht mit einem Wort im Kopf auf: „Sarire". Geht er dem nach, erfährt er, dass das Wort ein Ort im Land Atagua ist, wo ein Geist namens Chimagua durch Träume spricht.

## Träume und Vorahnungen

Seltsame Träume sind in Atagua durch den Einfluss psychischer Energien aus dem Feywild und dem Fernen Reich weit verbreitet. Jedes Mal, wenn ein Charakter in Atagua schläft oder meditiert, würfle mithilfe der Tabelle „Träume in Atagua", ob er eine sonderbare Vision hat.

### Träume in Atagua

| W10 | Traum |
|---|---|
| 1–4 | Kein Traum |
| 5 | Du schwimmst einen himmelhohen Wasserfall hoch. |
| 6 | Orchideen sprechen mit den Stimmen gefallener Freunde zu dir. |
| 7 | Ein Thri-kreen vertraut dir eine Federkrone an. |
| 8 | Du siehst zu, wie Tausende von Webern eine gewaltige Hängematte zusammenflicken. |
| 9 | Ein Freund, den du seit Jahren nicht gesehen hast, geht rückwärts neben dir über eine Brücke aus Laub. |
| 10 | Eine Schlange windet sich um einen riesigen Tausendfüßler, während die beiden um die Vorherrschaft kämpfen. |

## Unwirklichkeit

Atagua ist von Träumen aus dem Feywild und Albträumen aus dem Fernen Reich beeinflusst. Betone während des Abenteuers immer wieder, wie das Feywild sich auf das Land auswirkt: Pflanzen und Tiere zeigen ein freundliches oder wankelmütiges Verhalten, während die Sonne inmitten einer psychedelischen Morgendämmerung aufgeht oder Charaktere zufällige Glücksfälle erleben. Dagegen manifestieren sich die Energien des Fernen Reichs als Augen, die aus der Dunkelheit starren, heimtückische Insekten oder missgestaltete Silhouetten, die in der Ferne drohend aufragen. Die ausgefransten Ebenengrenzen des Landes könnten auch Einblicke in andere Ebenen oder gespenstische Erscheinungen absonderlicher Gestalten erlauben. Lass dich bei deinen Beschreibungen von Ataguas Lage zwischen Realem und Surrealem inspirieren.

DOMINICO SELLARIO

# Das Abenteuer starten

Zu Beginn des Abenteuers reisen die Charaktere zur Sarire-Zuckerrohrmühle. Höchstwahrscheinlich kommen sie dabei aus Port Panela. Möchten die Charaktere mehr über die dortige Region erfahren, ziehe den Abschnitt „Ortslexikon: Atagua" am Ende dieses Abenteuers zurate. Vom Hafen aus verläuft die Camino Rojo genannte Route zwischen mit Flamingos gefüllten Feuchtgebieten und grasbewachsenen Ebenen, die mit Zuckerrohrfeldern bedeckt sind. Das umliegende Flachland ist heiß, und nur vereinzelte Wolken bieten Schutz vor der unerbittlichen Sonne. Die Straße ist sicher, und häufig kommen Händler vorbei.

## Zuckerbrennen

Als die Sarire-Zuckerrohrmühle in Sicht kommt, trägt eine Brise den Geruch von kochendem Zuckerrohr heran. Sobald die Charaktere ungefähr 400 Meter von der Mühle entfernt sind, lies den folgenden Text vor oder formuliere ihn frei:

> Vor euch steht eine Zuckermühle, ein gewaltiger Holzschuppen mit einem spitzen Strohdach. Rauch steigt aus den vielen Schornsteinen auf, und die Gegend ist voller Arbeiter, die Zuckerrohrhaufen sortieren.
>
> Ein auffälliges Schimmern verzerrt die Luft um die Mühle – wie ein silberner Regenschleier, der ebenso schnell wieder verschwindet, wie er aufgetaucht ist. Einen Augenblick später ertönt ein Schrei, gefolgt von einem Krachen. Eine Rauchsäule steigt durch das Dach des Gebäudes auf.

Arbeiter hetzen zum Gebäude, durch dessen Dach und Türen Rauch quillt. Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Religion) bestehen, wissen, dass das Schimmern in der Luft eine Art Ebenenstörung sein könnte.

### Feuer in der Mühle

Als die Charaktere die Mühle erreichen, sehen sie das volle Ausmaß der Störung:

> Durch die breiten, offenen Türen der Mühle seht ihr, dass ihr Inneres zu einem großen Senkloch eingestürzt ist. Aus großen, umgestürzten Kesseln spritzt kochender Zuckerrohrsaft über den zerschundenen Boden, und die Flammen, die diese Kessel einst erhitzten, lecken an nahen Säulen hoch und huschen über das Reetdach. Ein halbes Dutzend Arbeiter ist in das Senkloch gefallen und hat Mühe, wieder aus ihm herauszuklettern.

In der Mühle herrscht Chaos, während ein Dutzend Arbeiter einen ungeordneten Versuch unternimmt, die Feuer zu löschen. Trotz des Lärms können Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 18 ein unheimliches Pfeifen hören, das aber keinen klaren Ursprung zu haben scheint.

***Senkloch:*** Die Öffnung des Senklochs ist sechs Meter breit und führt in eine sechs Meter tiefe Grube. Sechs Arbeiter (neutral, menschliche **Gemeine**) befinden sich am Boden der Grube und versuchen verzweifelt, aus ihr herauszuklettern. Um die bröckelnden Wände des Senklochs zu erklimmen, muss eine Kreatur einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) bestehen. Charaktere, die das Senkloch untersuchen und die einen SG-16-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, erkennen, dass die Erde seiner Wände trocken und tot ist – als käme sie von ganz woanders.

***Pfeifer:*** Kurz nachdem ein Charakter in das Loch gesehen hat, erscheinen darin zwei große, hagere, zweibeinige Gestalten. Es handelt sich um Kreaturen aus dem Fernen Reich, **Pfeifer** genannt (am Ende dieses Abenteuers beschrieben). Sie haben sich in das Senkloch teleportiert und versuchen, sich von den gefangenen Arbeitern zu nähren. Werden sie nicht daran gehindert, töten die feindlichen Pfeifer pro Runde einen Arbeiter, wobei sie sich Zeit lassen, um die Angst der verwirrten Sterblichen auszukosten. Bei einem Angriff auf sie teleportieren sie sich in die Nähe ihrer Angreifer und ignorieren die Arbeiter. Die fremdartigen Wesen kämpfen bis zum Tod.

## Mysteriöse Manifestationen

Wenn die Pfeifer besiegt sind, ist die Bedrohung noch nicht vorbei. Das brennende Dach der Mühle droht einzustürzen. Die Charaktere haben Zeit, mit den Arbeitern zu fliehen, doch das Gebäude bricht kurz nach ihrer Flucht zusammen. Die Arbeiter der Mühle können nur zusehen, wie das Gebäude von den Flammen verschlungen wird.

Nachdem die Charaktere entkommen sind, ereignet sich noch etwas Seltsames. Sobald alle Charaktere außer Gefahr sind, lies die folgende Beschreibung vor:

> Ein reißendes Geräusch geht dem Auftauchen eines silbernen Waberns voraus, das in eurer Nähe in der Luft zu schweben scheint. Aus der Anomalie schießt ein hektisch aussehender scharlachroter Ara hervor, der eine Spur aus feinem, silbrigem Staub hinter sich herzieht. Hinter dem Vogel erscheint eine Gestalt, die versucht, sich ebenfalls hindurchzudrücken, doch die flackernde Magie des Portals hält sie offenbar zurück.
>
> „Ist da jemand?", ruft die Frau, die eine Perlenweste trägt. „Ich kann Euch sehen, aber ich komme nicht durch!"

Die Gestalt ist Yarana, eine Atagua-Kriegerin, die in der Zeit verloren gegangen ist. Sie steht auf der anderen Seite eines instabilen Ebenenrisses zwischen der Materiellen Ebene und dem Geisterorchideen-Tepui im Feywild. Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) bestehen, erkennen den Ebenenriss als ein vorübergehendes, möglicherweise gefährliches Portal, das durch multiplanare Energien und nicht durch gezielte Magie entsteht. Auch wenn Yaranas Ara durchschlüpfen konnte, verblasst der Riss bereits wieder und verhindert den Durchgang in beide Richtungen.

Nach einem Augenblick fährt Yarana fort:

> „Hört bitte zu!", ruft die Frau. „Ich bin Yarana. Der Geisterorchideen-Tepui wird von fremdartigen Kreaturen belagert. Chimagua, unser Wächter, ist in einen todesgleichen Schlummer gefallen. Wenn der große Geist stirbt, ist alles verloren! Wenn Ihr mutige Seelen seid, so sucht den Tepui. Findet das Portal in den Llanos. Nene kennt den Weg. Aber seid..."
>
> Mit einem Geräusch wie von zerspringendem Glas fällt der Riss in sich zusammen und verschwindet.

Charaktere, die einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde oder Geschichte) bestehen, erkennen den Verweis auf den Geisterorchideen-Tepui sowie die Geschichten aus dem Abschnitt „Legenden von Atagua" am Ende dieses Abenteuers.

Der Ara, der durch den Riss geflogen ist, kreischt, während er hektisch seine Kreise zieht. Dies ist Yaranas Gefährte Nene. Er landet auf der Schulter jedes Charakters, der ihn anlockt.

### Nene

Nene ist ein Ara aus dem Feywild. Er verwendet die Spielwerte eines **Falken**, hat aber den Typ Feenwesen, einen Intelligenzwert von 7 und kann einfache Sätze und Konzepte in der Gemeinsprache sprechen und verstehen. Nene besitzt eine ungestüme Persönlichkeit, lässt sich aber leicht ablenken. Er kann einfache Antworten auf Fragen nachahmen, auf Gegenstände tippen, um etwas zu verdeutlichen, simple Bilder in einen weichen Untergrund kratzen und Ähnliches. Der Ara wurde durch das Durchfliegen des Risses verwirrt, möchte aber unbedingt ins Feywild zurück. Er kann die Charaktere zu einem Portal zum Geisterorchideen-Tepui führen (siehe der Abschnitt „Durch die Llanos").

## Der Zuckerbaron

Obwohl die Mühle nicht gerettet werden kann, verhindern die Arbeiter wenigstens, dass sich das Feuer ausbreitet, und sie nehmen gern die Unterstützung aller Charaktere an, die helfen wollen. Während ihrer Bemühungen tuscheln mehrere Arbeiter ängstlich miteinander und behaupten, sie hätten Pfeifer gesehen. Auf Nachfrage erzählt ein Arbeiter den Charakteren, dass die Pfeifer Wesen sind, die aus den Schatten erscheinen und eine gruselige Melodie pfeifen, während sie die Unvorsichtigen wegschnappen. Sie sind eine bekannte örtliche Legende, aber nur wenige haben jemals einen Pfeifer gesehen – bis gerade eben.

Kurz nach dem Einsturz der Mühle erscheint ihr Besitzer Alfonz „Zuckerbaron" Rubinaz-Zumdi, begleitet von mehreren Leibwächtern.

### Alfonz „Zuckerbaron" Rubinaz-Zumdi

Der ehrwürdige Alfonz (neutral, menschlicher **Adeliger**) erinnert jeden, den er trifft, daran, dass er der Patriarch eines großen Anwesens und der Großgrundbesitzer sämtlicher Zuckerrohrfelder rund um die Stadt El Caparazón ist. In nur drei Generationen hat der scharfzüngige Zuckerbaron seinen Klan, die Zumdi, von Landarbeitern in etwas verwandelt, was in der ataguanischen Gesellschaft dem Adel noch am nächsten kommt. Auf der stattlichen alten Hacienda, die er Zucker-Alcázar nennt, veranstaltet der Zuckerbaron schillernde Galas und bringt auf subtile Weise örtliche Bauern und Vorarbeiter aus ganz Atagua dazu, in seine Dienste zu treten.

### Die Lage einschätzen

Die Arbeiter beschreiben Alfonz rasch, was geschehen ist. Der Zuckerbaron bittet die Charaktere, sich an der Unterhaltung zu beteiligen, und verzichtet auf eine Vorstellung, um erst der Lage auf den Grund zu gehen. Verwende die folgenden Informationen, um das Gespräch zu lenken:

- Der Zuckerbaron ist erstaunt, als er vom Senkloch hört. Er ist nachdenklich, wenn die Charaktere andeuten, dass eine Ebenenstörung dafür verantwortlich war.
- Er hört besonders gut zu, wenn es um Yaranas Worte geht. Ein Arbeiter erwähnt dies gegenüber dem Zuckerbaron, falls die Charaktere es nicht tun.
- Als Reaktion auf eine Beschreibung der Pfeifer schnauft der Zuckerbaron offen ablehnend. Er ist verblüfft, wenn ihm ein Charakter Beweise für einen Pfeifer zeigt.

Sobald er die Lage erfasst hat, befiehlt der Zuckerbaron seinen Leibwächtern, den Überlebenden zu helfen, den Schaden an der Mühle zu begutachten und ihn allein mit den Charakteren sprechen zu lassen.



Yarana und Nene

Nikki Dawes

### Das Angebot des Zuckerbarons

Alfonz führt die Charaktere in die Abgeschiedenheit eines Lagerhauses und dankt ihnen für ihre Hilfe. Er konzentriert sich auf das, was Yarana ihnen erzählt hat, und fragt, was sie über den Geisterorchideen-Tepui wissen. Er kann alle Informationen aus dem Abschnitt „Legenden von Atagua" preisgeben, aber besteht darauf, dass Pfeifer nur ein Märchen sind, um Kinder zu erschrecken.

Während er den Charakteren ein Angebot unterbreitet, teilt er ihnen Folgendes mit:

- Diese Yarana scheint zu glauben, der Ara könne die Charaktere zum legendären Geisterorchideen-Tepui führen. Der Zuckerbaron möchte, dass die Charaktere eine Mission für ihn übernehmen, falls sie einen Weg zu diesem mysteriösen Berg finden.
- Legenden besagen, dass auf dem Tepui mythische Pflanzen namens Geisterorchideen wachsen. Die weißen Samenkapseln der Geisterorchidee sollen die Macht haben, Tote wieder zum Leben zu erwecken. Der Zuckerbaron möchte, dass die Charaktere ihm eine dieser weißen Samenkapseln bringen.

Der Zuckerbaron ist deshalb offensichtlich aufgeregt. Wird er gefragt, warum er die Samenkapsel will, sagt er nur, dass jemand ihm Nahestehendes gestorben ist und er diese Person wieder lebendig sehen möchte. Er verrät keine Einzelheiten, doch der Zuckerbaron plant, die Kraft der Samenkapsel zu nutzen, um seinen vor einem Jahr verstorbenen Sohn Endis wiederzubeleben. Als Gegenleistung für die Beschaffung einer weißen Samenkapsel verspricht der Zuckerbaron, den Charakteren jeweils 1.250 GM zu zahlen. Unabhängig davon, ob die Charaktere das Angebot des Zuckerbarons annehmen oder nicht, will der Ara Nene zu Yarana zurückkehren. Er beginnt in spöttischem Ton zu wiederholen, was die Charaktere und der Zuckerbaron sagen, bis sie weiterziehen.

## Durch die Llanos

Vor langer Zeit reiste Nene mit Yarana durch das als die Llanos bekannte Grasland von Atagua. Er kennt den Standort des geheimen Tors, das von Atagua zum Geisterorchideen-Tepui führt, doch in den Jahren, seit der feenberührte Vogel die Region erkundet hat, hat sich viel verändert. Seine Anweisungen sind allgemein und oft so einfach wie „Hier lang!" oder „Da lang!". Ungeachtet dessen sind Nenes Richtungsangaben zutreffend und führen schließlich zum Feywild-Portal.

Halten die Charaktere sich an Nenes Anweisungen, führt die Reise von der Zuckerrohrmühle zum Portal des Geisterorchideen-Tepui durch El Caparazón, über die Grasstraßen und entlang Zulas Pfad, ehe sie ins Grasland vorstoßen. Die gesamte Strecke ist rund 80 Kilometer lang, und das Zurücklegen dauert bei normaler Geschwindigkeit zwei Tage.

Alternativ können Charaktere, die Zugriff auf *Ebenenwechsel* haben, auch ganz auf die Reise verzichten und sich direkt zum Geisterorchideen-Tepui begeben. Verwendet die Gruppe diesen Zauber, fährst du mit dem Abschnitt „Geisterorchideen-Tepui" fort.

### El Caparazón besuchen

El Caparazón, die größte Siedlung der Region, wird teilweise von einer gigantischen Gitterstruktur in Form einer Halbkuppel beschattet, die in ferner Vergangenheit geschaffen wurde. Dieser Aufbau kühlt die Häuser der Stadt und ihre riesigen Märkte, die größtenteils von Humanoiden und Thri-kreen-Händlern auf Besuch bevölkert werden. Hier finden die Charaktere reichlich Orte zum Ausruhen und zum Auffüllen der Vorräte. Für 1 GM können sie auch eine Karte der Region kaufen, ähnlich der, die am Ende dieses Abenteuers als Karte 15.4 erscheint. El Caparazón wird im Abschnitt „Ortslexikon: Atagua" am Ende dieses Abenteuers detaillierter beschrieben.

### Die Grasstrassen

Die Grasstraßen sind ein Netzwerk aus raffiniert konstruierten Brücken aus Holz und Schilf, die sich 4,5 bis 12 Meter über den Boden erheben. Entlang der Stege bieten ungefähr alle acht Kilometer Ansammlungen von drei Meter breiten Unterständen Reisenden Schutz vor der unerbittlichen Sonne und einen bequemen Platz zum Aufhängen von Hängematten. Wohltätige Reisende hinterlassen in den Unterständen oft auch Gegenstände, von denen sie es sich leisten können, sie zu teilen. Jedes Mal, wenn die Charaktere an einem solchen Hütten-Wegpunkt anhalten, bestimmst du mithilfe der Tabelle „Unterstandgegenstände", was sie finden.

#### Unterstandgegenstände

| W10 | Gegenstand |
|---|---|
| 1–4 | Nichts |
| 5 | 1W4 Panela-Hüte |
| 6 | Eine Gitarre mit einer gerissenen Saite |
| 7 | Ein Beutel mit Kaffee- oder Kakaobohnen |
| 8 | Ein guter Strohhut und ein recht neues Paar Sandalen |
| 9 | Eine Thri-kreen-Waffe, die Chatkcha genannt wird (beschrieben im Abschnitt „Thri-kreen" im *Monsterhandbuch*) |
| 10 | Ein schlafender Hahn (verwende die Werte eines **Falken**, aber ohne Flugbewegungsrate) |

### Überfallener Thri-kreen

Nachdem die Charaktere etwa einen Tag lang die Grasstraßen bereist haben, kommt es zu folgender Begegnung:

> Die Grasstraßen scheinen unendlich und verschwinden im Dunst. Von vorn stapft ein insektenartiger Reisender auf euch zu. Plötzlich ertönt über euch ein Schrei und ein geierköpfiger Greif stößt auf den Reisenden herab.

Etwa dreißig Meter vor den Charakteren hat ein **Thri-kreen** den Angriffen eines **Greifen** kaum etwas entgegenzusetzen. Lass Initiative auswürfeln. Die Charaktere können den

Greifen vertreiben, indem sie ihm Schaden zufügen oder indem sie ihn mit einem erfolgreichen SG-18-Charismawurf (Einschüchtern) verjagen. Vertreiben sie ihn nicht, packt der Greif den Thri-kreen und trägt seine panische Beute sechs Meter in die Höhe. Der Greif versucht wegzufliegen und bewegt sich mit halber Geschwindigkeit, während er den Thri-kreen zurück zu seinem Unterschlupf trägt.

Wird er gerettet, stellt sich der Thri-kreen als Phik-Pik vor, ein Händler, der nach El Caparazón unterwegs ist – und das mit einer feinen Auswahl an Salzfleisch, was wahrscheinlich die Aufmerksamkeit des Greifen erregte. Abgesehen davon, dass er den Charakteren einen tollen Preis für Wasserschwein-Dörrfleisch macht – „Nur 1 GM pro Pfund!" –, schenkt er ihnen seine Gythka (beschrieben im Abschnitt „Thri-kreen" im *Monsterhandbuch*) sowie einen *Bohnenbeutel* mit drei verbleibenden Bohnen.

## Termitenhügel

Nene führt die Charaktere über die östlichen Ausläufer der Llanos und wird immer aufgeregter, als er vertrautes Terrain erkennt. Lies die folgende Beschreibung, sobald die Charaktere die Ebenen an der Biegung des Holroro-Flusses erreichen:

> Eine lange Reihe von grabsteingroßen Termitenhügeln wird von einem höheren Hügel mit einer ungewöhnlich flachen Spitze überragt. Riesenameisenbären tummeln sich um die Hügel, achten aber kaum auf etwas anderes als auf die Suche nach einer Mahlzeit.

Die Termitenhügel hier sind natürlich und nicht gefährlich. Die Riesenameisenbären (verwende die Spielwerte eines **Riesendachses**) ignorieren die Charaktere, solange sie nicht gestört werden.

Charaktere, die mit den Ameisenbären kommunizieren können, stellen fest, dass es faule, wohlgenährte Tiere sind. Fragt man sie nach dem hohen Termitenhügel, erklären die Ameisenbären, dass sie in diesem Hügel leben, aber es besseres Essen bei den kleineren Hügeln gibt. Die Ameisenbären führen dies nicht weiter aus und nicken sogar ein, falls die Charaktere beharrlich langweilige Fragen stellen, die nichts mit Essen zu tun haben.

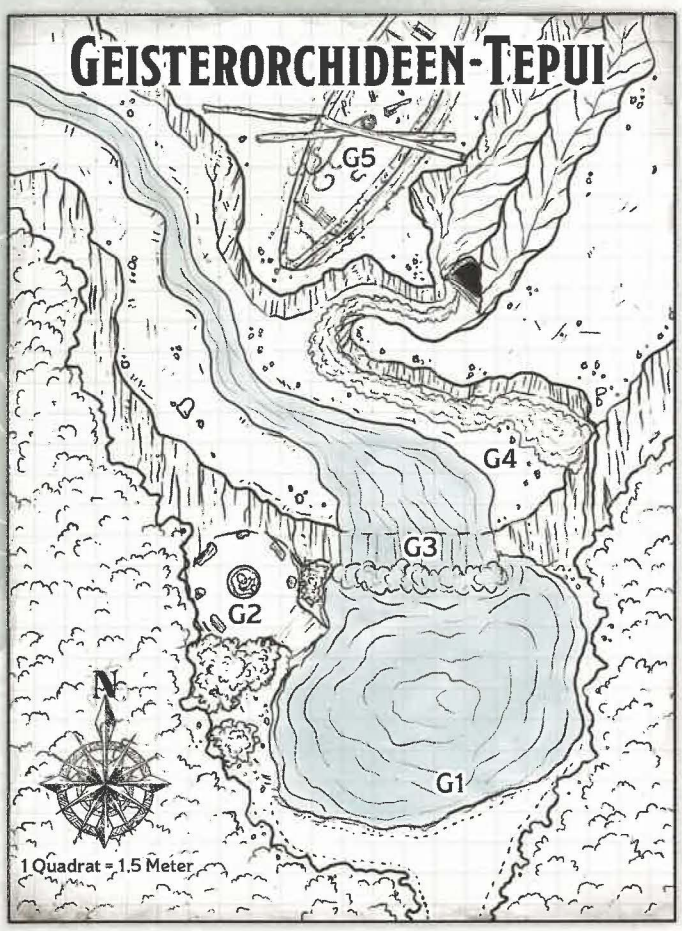
### Der Riesenhügel

Nenes aufgeregtes Krächzen zeigt an, dass sich auf dem riesigen Hügel das Portal zum Geisterorchideen-Tepui befindet. Der Ara fliegt direkt darauf zu. Charaktere, die den etwas über fünf Meter hohen Hügel untersuchen, stellen fest, dass er voller Termiten ist, entdecken aber auch auf einer Seite einen beachtlichen Riss. Dieser unnatürlich finstere Spalt ist breit genug, dass sich eine große Kreatur hineinzwängen kann. Charaktere, die *Magie entdecken* wirken, stellen fest, dass den Spalt eine Aura der Beschwörungsmagie umgibt. Eine Kreatur, die sich durch den Spalt drängt, betritt ein Ebenenportal, das sie zum Geisterorchideen-Tepui bringt.



Der mysteriöse Geisterorchideen-Tepui ist ein vertrauter Anblick in den Träumen der Bewohner von Atagua.

DOMENICO SELLARIO




KARTE 15.1: GEISTERORCHIDEEN-TEPUI

# GEISTERORCHIDEEN-TEPUI

Wenn ein Charakter den riesigen Termitenhügel in den Llanos betritt, lies die folgende Beschreibung vor:

> Die Llanos verschwinden und werden durch den erdigen Geruch eines Dschungels ersetzt. Als du aus einer Mulde in einem großen Baum trittst, umgibt dich die üppige Vegetation eines Regenwalds. Dichter Nebel hängt in der Luft und verhüllt den oberen Teil eines Berges, der Hunderte von Metern in die Höhe ragt und keine fünfzig Meter entfernt ist. Ein rauschender Wasserfall stürzt den Tepui hinab, und ein ausgetretener Pfad schlängelt sich durch die Bäume in diese Richtung.

Nach dem Durchschreiten des Portals landen die Charaktere beim Geisterorchideen-Tepui, einer mysteriösen Ecke des Feywilds: Dieses winzige Reich erstreckt sich etwa 1,5 Kilometer in alle Richtungen rund um den Tepui – einen steilen, blassen Tafelberg. Um und auf dem Berg befindet sich ein üppiger Regenwald voller Nebel, bunter Pflanzen und wunderlicher Insekten. Kreaturen, die in den Regenwald laufen, stellen fest, dass er immer dichter und schwerer zu durchqueren wird. Nach einer Reisestunde tauchen Kreaturen wieder in der Nähe des Geisterorchideen-Tepui auf, ganz egal, in welche Richtung sie gegangen sind.

Mit einem Krächzen ermutigt Nene die Charaktere, dem Pfad zum Tepui weiter zu folgen. Dann fliegt er an der Seite des Tepui hinauf und hoch auf das Plateau.

## TEPUI-ORTE

Die folgenden Orte sind auf Karte 15.1 verzeichnet.

### G1: WASSERFALLBECKEN

Wenn die Charaktere sich dem Fuß des Tepui nähern, lies Folgendes vor oder formuliere es frei:

> Der Weg endet an einer Lichtung vor einem gewaltigen Wasserfall. Er stürzt die Klippen des Tepui hinab in ein Becken, das von öligem, grauem Schleim bedeckt ist. Dichter Nebel hängt über dem Becken.

Das Wasser des Beckens, des Wasserfalls und des Baches, der beide im Bereich G4 speist, wurde magisch verdorben, was dazu führt, dass Kreaturen, die es berühren, schnell verwesen. Eine Kreatur, die das Wasser in einem Zug erstmals betritt oder den Zug darin beginnt, erleidet 44 (8W10) nekrotischen Schaden. Ein Charakter, der das Wasser untersucht und einen SG-16-Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) besteht oder das Wasser testet, indem er organisches Material hineintaucht, erkennt die magische Verderbnis des Wassers. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass vom Wasser eine Aura der nekromantischen Magie ausgeht.

### G2: URALTE STATUE

> Am Beckenrand erhebt sich eine kleine Steinplattform, die eine überlebensgroße Quarzstatue eines Elfenpriesters mit ausgestreckten Armen trägt.

Die Ruinen hier rühren von einem Elfenstamm her, der in dieser Region lebte. Die Elfen sind vor langer Zeit weitergezogen, haben aber die Statue eines vergessenen Heilers zurückgelassen.

***Mantler:*** Zwei blasse **Mantler**, die Elfisch und die Gemeinsprache beherrschen, klammern sich an die Rückseite der Statue, um sich als ledrige Schwingen zu tarnen. Nähert sich eine Kreatur der Statue, wechseln sich die Mantler dabei ab, den Geist der Statue zu spielen. Sie bieten an, jeden Charakter zu segnen, der seine Reinheit dadurch zeigt, dass er im Becken badet. Charaktere, die einen Weisheitswurf (Motiv erkennen) gegen den Charismawurf (Täuschen) der Mantler bestehen, bemerken, dass der „Geist" ein bisschen zu eifrig ist, was seine Forderung angeht. Außerdem begreifen Charaktere, die einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, dass die Stimmen von hinter der Statue kommen. Die Mantler greifen an, wenn sich eine Kreatur der Statue auf 1,5 Meter nähert – oder ihnen klar wird, dass ihnen niemand ihre Lügen abkauft.

***Statue:*** Tatsächlich verweilt aber sehr wohl ein Geist in der Statue. Sobald die Mantler besiegt sind, beginnt die Statue, schwach zu leuchten. Die erste verletzte Kreatur, die die Statue berührt, erhält 45 (10W8) Trefferpunkte zurück. Sobald die Statue eine Kreatur heilt, verblasst ihr Leuchten und der Geist verschwindet.

SEAN MACDONALD

### G3: Wasserfallsturz

Die Seitenwände des Tepui ragen 300 Meter in die Höhe, bieten aber zahlreiche Vorsprünge und Griffe, sodass der Tafelberg auch ohne einen Attributswurf leicht zu erklimmen ist. Das Wasser des Wasserfalls ist wie im Bereich G1 beschrieben tödlich.

***Verdorbener Nebel:*** Charaktere, die einen SG-14-Weisheitswurf (Wahrnehmung) bestehen, bemerken, dass der den Tepui umgebende Nebel ab einer Höhe von dreißig Metern dichter wird und einen Grünstich entwickelt. Dieser Nebel ist fünfzehn Meter dick und erstreckt sich bis auf dreißig Meter von der Klippenwand weg. Kreaturen, die den Nebel betreten, müssen einen SG-15-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erkranken sie an Augenfäule (wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Starker Wind zerstreut den Nebel für eine Minute. Wird seine Quelle in den Kristallhöhlen beseitigt, verschwindet er.

***Durch die Fälle:*** Charaktere mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 20 oder jeder, der den Wasserfall durchquert, um zu sehen, was dahinterliegt, findet etwa dreißig Meter über dem Boden einen Sims. Auf dem Sims liegt ein Elfenskelett. Im verschimmelten Rucksack des Skeletts befindet sich eine weiße Kristallscherbe (300 GM wert), ein *Dolch des Gifts* und ein *Trank der Unverwundbarkeit*.

### G4: Tepui-Plateau

> Die Spitze des Berges ist von leuchtend grüner Regenwaldvegetation bedeckt. Ein tiefer Bach durchschneidet das Grün und verläuft entlang eines Grats, ehe er vom Rand des Tepui herabstürzt. Ein Pfad verschwindet durch eine Spalte im Grat. Grüner Dunst wogt dicht über dem Boden den Pfad entlang. Darüber hängt ein zerschmettertes Schiff auf einem höheren Felsvorsprung.

Das Wasser des Stroms ist tödlich, wie beim Bereich G1 beschrieben.

Die Spalte im Grat ist der Zugang zu einer kurzen, engen Schlucht. Darin liegt eine Höhle, aus der grün gefärbter Dunst strömt. Dieser Gang führt zum Bereich K1 der Kristallhöhlen (siehe unten) und der Quelle des Gases. Eine Kreatur, die diese Gasspur oder die Höhle in den Kristallhöhlen betritt, leidet unter den Auswirkungen des Nebels, wie im Bereich G3 beschrieben.

Sobald die Charaktere ankommen, flattert Nene aufgeregt auf die Spalte im Grat zu und führt sie zum Eingang der Kristallhöhlen, wobei er den giftigen Dämpfen ausweicht.

### G5: Abgestürztes Luftschiff

Ein abgestürztes Luftschiff ruht in riskanter Lage auf dem Tepui. Wer den Berghang neun weitere Meter hinaufsteigt, erreicht das Deck des zerschmetterten Schiffes.

> Ranken bedecken den zerschmetterten Rumpf des Schiffes. Wenig mehr als ein schimmliges Deck und umgestürzte Masten sind übrig geblieben. Auf dem Deck liegen ausgefranste Seile und zusammengeflickte Stofffetzen.

Das Luftschiff fand schon vor Jahrzehnten seinen Weg zum Geisterorchideen-Tepui und strandete hier. Es gibt keine Hinweise auf seinen früheren Besitzer. Ein Charakter, der einen SG-18-Intelligenzwurf (Nachforschungen) besteht, vermutet, dass die Stoff- und Seilfetzen alles sind, was von jenem länglichen Ballon übrig geblieben ist, an dem das Schiff einst aufgehängt war.

***Unter Deck:*** Die unteren Decks des Schiffs wurden zerdrückt, wodurch ein schmaler, zerfallender Raum zwischen dem überlebenden Oberdeck und dem darunter liegenden Stein entstand. Eine schläfrige **Täuschungsbestie** hat ihren Bau in diesem engen Raum eingerichtet, wobei sie durch einen Spalt im Nordteil des Rumpfs hineingelangt. Die Kreatur ist den Charakteren gegenüber gleichgültig und versucht, sich vor ihnen zu verstecken, wenn sie an Deck bleiben. Sie tritt die Flucht an, wenn sie in ihrem Bau in die Enge getrieben wird.

***Schätze:*** Knochen und Hautfetzen sind im Bau der Täuschungsbestie verstreut. Charaktere, die diese sterblichen Überreste durchsuchen, finden einen Nasenring aus Elektrum im Wert von 150 GM und einen Satz *Dimensionsfesseln*.

## Kristallhöhlen

Nene führt die Charaktere zum Eingang einer Höhle, weigert sich jedoch, in den giftigen Nebel zu fliegen, der aus dem Inneren strömt. Dies ist der Eingang zu den Kristallhöhlen, der Wohnstätte des Geistes Chimagua, den zu retten Yarana die Charaktere anflehte.

### Kristallhöhlen: Merkmale

Die Orte in den Kristallhöhlen haben folgende Merkmale:

**Decken:** Die meisten Höhlendecken sind sechs Meter hoch und mit kristallinen Stalaktiten überzogen.

**Beleuchtung:** Kristalle, die in die Wände und Decken eingebettet sind, verstrahlen dämmriges Licht im Umkreis von neun Metern. Sobald ein Kristall entfernt wird, hört er zu leuchten auf.

### Kristallhöhlen: Orte

Die folgenden Orte sind auf Karte 15.2 verzeichnet.

### K1: Häutebecken

Ein Tunnel voll Giftgas verläuft dreißig Meter vom Bereich G4 auf dem Geisterorchideen-Tepui aus, bis er sich zu einer größeren Kammer öffnet. Lies die folgende Beschreibung vor, wenn die Charaktere die Höhle betreten:

> Leuchtende Kristalle sprenkeln die Höhlenwände wie Sterne den Nachthimmel. In der Mitte der Kammer quillt dicker, stinkender Nebel aus einem flachen Becken mit einer brackigen Flüssigkeit. Darin liegt etwas Großes und Schuppiges. Dahinter stehen eine behauene Säule und ein breiter Steintisch.

Das Becken in diesem Raum diente einst als Spiegelbrunnen einer Säule, in die ruhige, ineinander verschlungene Schlangen mit leuchtenden Augen graviert wurden. Die Wasser wurden seitdem durch verrottende Haut geschändet, die die Geisterschlange Chimagua abstreifte.

Auf dem Steintisch stehen zwei leere Kerzenhalter.

***Verdorbener Nebel:*** Derselbe verdorbene Nebel wie aus dem Bereich G3 füllt diese Kammer und den Tunnel, der zurück zum Geisterorchideen-Tepui führt.

***Becken:*** Dieses Becken ist der Ursprung des verdorbenen Nebels. Luft aus der Tiefe der Höhle bläst den Nebel nach draußen, der aus dem Becken aufsteigt. Kreaturen, die das Becken betreten, müssen einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erkranken sie an Augenfäule (wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Wird das Becken geleert (vielleicht mit Zaubern wie *Stein formen*) oder die Haut darin vernichtet oder entfernt, steigt kein Giftnebel mehr aus dem Wasser auf.

***Schlangenhaut:*** Eine dreißig Meter lange, schillernde Haut der gigantischen Anakonda Chimagua liegt teilweise in diesem Becken. Die Haut besitzt eine RK von 15, 40 Trefferpunkte, ist für Feuerschaden anfällig, wenn sie aus dem Wasser gezogen wird, und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun. Kreaturen, die die Haut ohne Schutzausrüstung berühren, müssen einen SG-18-Konstitutionsrettungswurf bestehen. Andernfalls erkranken sie an Augenfäule (wie im *Spielleiterhandbuch* beschrieben). Ein Charakter, der die Haut untersucht und einen SG-14-Intelligenzwurf (Naturkunde) besteht, erkennt, dass sie von einer Feywild-Kreatur und nicht von einer natürlichen Schlange stammt – und dass die Haut von einer Krankheit befallen zu sein scheint.

## K2: Meditationsnische

Mehrere Schlafmatten umringen in dieser kleinen Nebenhöhle eine leere Feuerstelle. Auf einem bescheidenen Altar stehen ein steinernes Rauchfass und mehrere Räucherstäbchen.

Schüler und Gäste von Chimagua haben hier einst meditiert und sich ausgeruht.

***Weihrauch:*** Die Räucherstäbchen sind bis auf eines zerbrochen und unbrauchbar. Wird das intakte Räucherstäbchen angezündet, füllt sich der Bereich innerhalb von drei Metern um das Räucherstäbchen fünf Minuten lang – oder bis das Räucherstäbchen erlischt – mit beißendem Rauch. Eine Kreatur, die den Rauch betritt oder ihren Zug darin beginnt, muss einen SG-16-Konstitutionsrettungswurf bestehen oder sie ist für eine Stunde vergiftet. Eine vom Weihrauch vergiftete Kreatur ist bewusstlos und durchlebt scheinbar jahrelange Träume von unendlich langen, psychedelischen Schlangen. Wenn die Kreatur erwacht, gewinnt sie Inspiration.

***Geheimgang:*** Ein Charakter, der diese Höhle durchsucht und einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt, dass sich ein Teil der Steinmauer hinter dem Altar leicht zur Seite bewegen lässt. Sie gibt einen Durchgang frei, der zum Bereich K4 führt. Charaktere, die das Merkmal Steingespür besitzen, sind bei diesem Wurf im Vorteil. Diese Tür ist für jede Kreatur im Durchgang dahinter offensichtlich.

## K3: Pfeifende Halle

Zwei **Pfeifer** (wie am Ende dieses Abenteuers beschrieben) lauern in dieser Halle. Machen Kreaturen im Bereich K2 beträchtlichen Lärm, versuchen die Pfeifer, sich hinter die Eindringlinge zu teleportieren und ihnen zum Bereich K4 zu folgen, um sie mit dem anderen Pfeifer in diesem Bereich zu überfallen. Ansonsten greifen sie an, sobald die Charaktere diesen Gang betreten.

## K4: Orchideenhöhle

Vorsprünge in dieser Höhle blicken auf ein sechs Meter tiefer liegendes Becken mit schwarzer Flüssigkeit. In der Mitte der Höhle wächst auf einer Insel ein uralter, kahler Baum. Seilbrücken verbinden diese Insel mit dem Felsvorsprung am Eingang der Höhle sowie einem weiteren an der Rückwand.

Ein **Pfeifer** (wie am Ende dieses Abenteuers beschrieben) lauert am Westrand der nördlichen Plattform. Er wartet mit dem Angriff, bis Eindringlinge verwundbar erscheinen – zum Beispiel dann, wenn sie die Hängebrücken überqueren.

***Hängebrücke:*** Die Hängebrücke zum Bereich K5 sieht uralt und anfällig aus. Sie besitzt eine RK von 10, 14 Trefferpunkte und ist gegen Gift- und psychischen Schaden immun.

***Geheimtür:*** Ein Charakter, der den Südwestvorsprung untersucht und einen SG-18-Weisheitswurf (Wahrnehmung) besteht, entdeckt, dass sich ein Teil der Steinmauer bewegen lässt, um einen Durchgang freizugeben, der zum Bereich K2 führt. Charaktere, die das Merkmal Steingespür besitzen, sind bei diesem Wurf im Vorteil. Diese Tür ist für jede Kreatur im Durchgang dahinter offensichtlich.

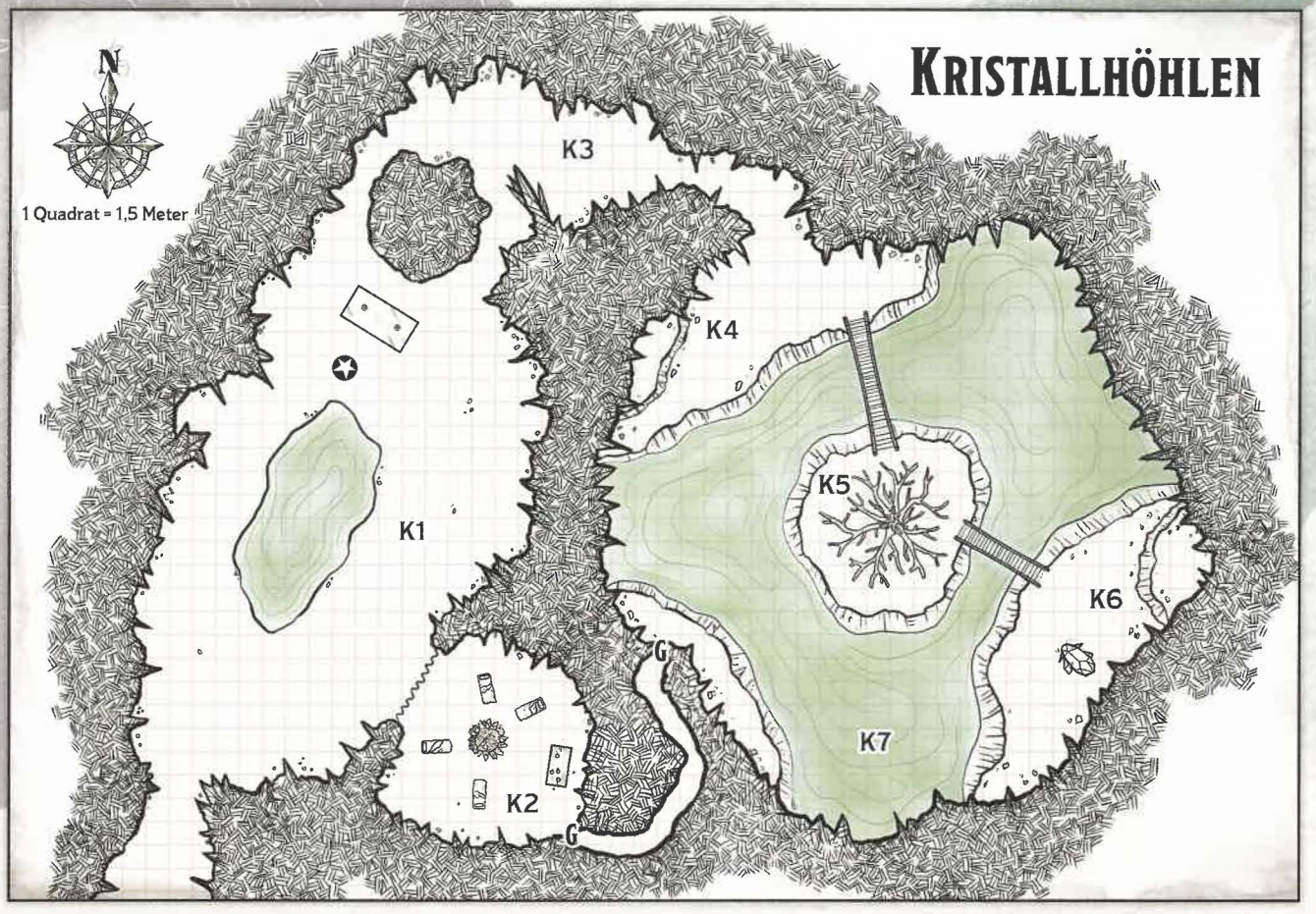
## K5: Geisterorchideenbaum

Die Wurzeln eines großen Baumes mit kahlen Ästen winden sich durch den flachen Felsen in der Mitte der Höhle. Orchideen mit großen weißen Blüten wickeln sich um den Baum.

Der uralte Baum ist eine heilige, von Chimagua gezogene und gehegte Pflanze. Sie reicht sechs Meter bis zur Höhlendecke hinauf.

***Nachtvetteln:*** Drei **Nachtvetteln** – Lola la Lúgubre, Tia Tóxica und Ofilia la Odiosa – beanspruchen diese Höhle und die Geisterorchideen, die hier wachsen. Die Vetteln sind unsichtbar und lauern am Fuß des Baumes. Sobald ein Charakter die Insel erreicht, erscheinen alle drei, verkleidet als Elfenpriester in weißen Gewändern. Sie behaupten, die Kreatur, die auf einem Vorsprung hinter ihnen liege – dabei zeigen sie auf den Bereich K6 –, habe sie magisch an die Insel gebunden. Anschließend versuchen sie, die Eindringlinge davon zu überzeugen, sie zu befreien, indem sie das Monster dort erschlagen. In Wahrheit wollen sie die Charaktere auf die Seilbrücke locken, damit sie diese zerstören können. So würden Charaktere in das Wasser des Bereichs K7 fallen, wo die Vetteln sie dann leicht per Magie entsorgen könnten.

***Geisterorchideen:*** Die blassen Blumen, die auf dem Baum wachsen, sind Geisterorchideen. Charaktere, die einen SG-18-Intelligenzwurf (Naturkunde) bestehen, können die Geisterorchideen und deren Eigenschaften zuordnen (siehe den Textkasten „Geisterorchideen"). Charaktere, die einen SG-16-Weisheitswurf (Wahrnehmung)




KARTE 15.2: KRISTALLHÖHLEN

bestehen, bemerken, dass die Orchideen eine schwarze und eine weiße Samenkapsel haben. Beide lassen sich entfernen.

***Schätze:*** Die Hexen haben ihren Schatz in einer Mulde am Fuß des Baumes verstaut. Darin finden sich drei schwarze Opale (jeweils 1.000 GM wert), ein *Fraßbeutel*, ein *Trank des Fliegens* sowie ein Tukanschädel mit Wachspfropf, der mit *Ewigem Leim* gefüllt wurde.

## K6: DER SCHLAFSTEIN

Ein drei Meter hoher und angeschlagener grauer Kristall erhebt sich von diesem Vorsprung und pulsiert in einem fahlen Licht. Auf dem Felsvorsprung dahinter steht eine euch bekannte Frau neben einer riesigen Anakonda, die reglos zusammengerollt ist.

Hier ruht Chimagua, der Schutzgeist des Geisterorchideen-Tepui. Die zusammengerollte, zwölf Meter lange Anakonda wurde durch die üblen Energien des Fernen Reichs befleckt und hat das Bewusstsein verloren. Charakteren mit einem passiven Weisheitswert (Wahrnehmung) von mindestens 14 fällt auf, dass Chimagua körperlos ist und mit jedem langsamen Atemzug immer wieder erscheint und verschwindet.

***Yarana:*** Seit ihrem Kontakt zu den Charakteren wurde Chimaguas Verbündete Yarana (**Späherin**) von den unter Wasser lauernden Abolethen im Gebiet K7 bezaubert. Nähert sich ein Charakter diesem Gebiet, drängt Yarana ihn, sich zu beeilen, und sagt, Chimagua läge im Sterben und bräuchte Hilfe. Sobald der erste Charakter dieses Gebiet erreicht, greift sie an. Jedes Mal, wenn Yarana Schaden erleidet, kann sie einen SG-14-Weisheitsrettungswurf ausführen, um sich aus der Kontrolle der Abolethen zu befreien. Geschieht dies, deutet Yarana auf das Wasser und warnt davor, die wahre Bedrohung lauere dort. Dies bringt den Abolethen Glol zum Auftauchen und Angreifen, sofern die Charaktere dem Abolethen nicht bereits zuvor begegnet sind. Wird Yarana außer Gefecht gesetzt, tauchen die Abolethen aus dem Bereich K7 auf und greifen an.

***Der Schlafstein:*** Der Kristall ist der Schlafstein, ein magisches Artefakt, mit dem Chimagua einst die Träume von Ataguas Bewohnern beeinflusste. Die Macht des Ältesten der Dürre hat den Stein korrumpiert, sodass Chimagua in einen todesähnlichen Schlaf gezwungen und die planare Instabilität in Atagua beschleunigt wurde.

Jede Kreatur, die den Schlafstein berührt, muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 42 (12W6) psychischen Schaden (andernfalls die Hälfte). Unabhängig vom Ergebnis des Rettungswurfs erlebt die Kreatur außerdem die folgende düstere Vision:

In der Weite zerbrochener Welten treibt eine gigantische fremdartige Gestalt – sie hat wenig mit einem Tausendfüßler gemein und ist ihm dennoch ähnlicher als alles andere. Die Gestalt ist aufgebrochen, und in ihrem Leib wimmelt es von zuckenden, zweibeinigen Parasiten. Obwohl die Gestalt so zerschunden ist, vertieft sich nun die Finsternis in einem ihrer hohlen Augen. Sie blickt etwas fest an. Sie sieht dich.

SEAN MACDONALD

### K7: Verderbtes Becken

Zwei **Abolethen**, Glol und Kilzilg, lauern im brackigen, aber gewöhnlichen Wasser dieses Beckens. Diese Diener des Ältesten der Dürre unterwanderten den Tepui und nutzten die Magie ihres Herrn, um Chimagua und den Schlafstein zu korrumpieren. Als Yarana eintraf, übernahmen sie die Kontrolle über sie. Sie nutzen die Kriegerin, um Chimaguas letzte Tage mitzuerleben.

Die Abolethen ziehen es vor, im fauligen Wasser der Höhle zu bleiben, das sie komplett verschleiert, solange sie sich unter der Oberfläche befinden. Werden die Abolethen enttarnt oder gehen die Charaktere ins Wasser, greifen die Abolethen an. Beide nutzen ihre Telepathie, um Feinde zu bedrohen, und versprechen Ewigkeiten der Trockenheit und des Leids im unvergänglichen Leichnam des Ältesten der Dürre.

## Das Schicksal des Tepui

Sind die Schergen des Ältesten der Dürre in den Kristallhöhlen erledigt, haben die Charaktere die Möglichkeit, mit Yarana zu sprechen. Falls Yarana während der Begegnung mit den Abolethen starb, kann Chimaguas Geist die Charaktere telepathisch erreichen und ihnen die Informationen geben, die sonst Yarana hätte (siehe „Yaranas Hoffnung" weiter unten).

Sobald alle Charaktere außer Gefahr sind, können sie versuchen, Chimagua zu heilen. Die große Anakonda kann durch keine Fähigkeit oder Magie, die den Charakteren zur Verfügung steht, wiederbelebt werden. Ein Charakter, der einen SG-16-Intelligenzwurf (Arkane Kunde) oder SG-16-Weisheitswurf (Heilkunde) besteht, stellt fest, dass Chimagua von einem magischen Leiden befallen wurde und in den nächsten Wochen sterben wird, falls die Erkrankung weiter ungehindert ihren Lauf nimmt. Yarana weiß allerdings, wie man den großen Geist heilen kann.

### Yarana

Yarana (neutral gut, menschliche **Späherin**) wurde vor fast tausend Jahren in Atagua geboren und war die Begabteste der Cababa-Elitekrieger zu jener Zeit. Wenige Tage, bevor sie zum Oberhaupt ihres Volkes werden konnte, wurden Yarana und ihr treuer Gefährte Nene von einem neidischen Rivalen ermordet. Ihre sterblichen Überreste trieben den Holroro-Fluss hinunter und glitten in das Reich des Geisterorchideen-Tepui. Dort fand Chimagua Yarana und Nene und erweckte sie als Beschützer jenes Berges, den der Geist bewohnte. Über Jahrhunderte behütete Yarana Chimagua und erlernte die Sitten und Regeln des Feywilds. Doch all dies änderte sich in den letzten Tagen, als Wesen aus dem Fernen Reich den Geisterorchideen-Tepui angriffen.

Yarana würde gern eine tatkräftigere Rolle bei der Bekämpfung der Bedrohungen ihrer ursprünglichen Heimat spielen, doch ihre Unsterblichkeit ist an das Feywild gebunden. Wenn sie diese Ebene verlässt, würde sie rasend schnell altern und 24 Stunden später sterben. Genau dies nahm sie in Kauf, als sie die Charaktere wegen der schlimmen Umstände kontaktierte, in denen Chimagua sich wiederfand.

#### Geisterorchideen

Diese magischen Pflanzen sind Manifestationen der Magie von Chimagua und nur auf dem nach ihnen benannten Tepui zu finden. Alle paar Jahre wächst in einer Geisterorchideenkolonie eine schwarze Schote, die so dick wie eine menschliche Faust ist und drei weiche, schwarze Samen enthält. Eine Kreatur, die einen dieser schwarzen Samen zu sich nimmt, wird mit dem Zauber *Totstellen* belegt. Ist die Kreatur sich der Wirkung der Kapsel nicht bewusst oder möchte sie nicht davon betroffen werden, kann sie der Wirkung mit einem erfolgreichen SG-16-Konstitutionsrettungswurf widerstehen. Andernfalls gilt sie als williger Empfänger des Zaubers.

Noch seltener produzieren die Orchideen eine kleinere Schote, die einen einzelnen weißen Samen enthält. Zu seinen verschiedenen magischen Eigenschaften zählt, dass ein zermahlener weißer Samen wie der Zauber *Auferstehung* wirkt, wenn das Pulver auf eine Leiche gestreut wird. Ein weißer Geisterorchideensamen hat keine Wirkung, wenn er verzehrt wird.

### Yaranas Hoffnung

Yarana dankt den Charakteren für die Erfüllung ihrer Mission. Sie erzählt den Rest jener Geschichte, die sie begonnen hatte, als sie erstmals an die Charaktere herangetreten war, zusammen mit allen Informationen aus dem Abschnitt „Hintergrund":

- Der Schlafstein, ein Knotenpunkt von Chimaguas Macht, hat dem Geist Visionen eines Schreckens aus dem Fernen Reich geschickt. Dieses als der Älteste der Dürre bekannte Wesen versucht, Kontrolle über Atagua auszuüben.
- Vor Kurzem schlüpften Kreaturen aus dem Fernen Reich von Atagua in den Geisterorchideen-Tepui und griffen Chimagua an.
- Die Eindringlinge beschädigten den Schlafstein und machten sich mit einem Splitter von ihm davon. Dadurch fiel Chimagua in einen todesähnlichen Schlaf.
- Yarana glaubt, dass sie den Splitter dem Ältesten der Dürre gebracht haben, der ihn nun benutzt, um Macht aus den Albträumen der Bewohner Ataguas zu ziehen.
- Nur wenn das fehlende Stück des Schlafsteins geborgen wird, könnte Chimagua gerettet werden.
- Yarana glaubt, dass der Älteste der Dürre anfällig für Chimaguas Magie ist – wie zum Beispiel die weißen Samen der Geisterorchidee.

Yarana fleht die Charaktere an, ihr zu helfen, indem sie sich in das Reich des Ältesten der Dürre schleichen und den gestohlenen Splitter des Schlafsteins bergen. Sie hat wenig zu bieten – außer zwei *Tränken der höchsten Heilung* und einen Beutel mit Feywild-Kräutern, der wie *Keoghtoms Salbe* funktioniert. Yarana vermutet allerdings, dass Chimagua die Charaktere großzügig belohnen wird, falls sie dem Geist helfen.

Nach dem Ältesten der Dürre befragt weiß Yarana nur, dass er ein schreckliches Wesen der Ausdörrung und der Verderbnis ist. Sie weiß nicht, wie man ihn bekämpfen kann, aber sie schlägt vor, dass die Charaktere die weißen Samenkapseln der Geisterorchidee im Bereich K5 mitnehmen. Da weiße Samenkapseln die Kraft der Wiedergeburt besitzen, können sie vielleicht etwas gegen eine Wesenheit des Verfalls ausrichten.

## Das Öffnen des Pfads

An den Ältesten der Dürre im Fernen Reich heranzukommen, ist keine leichte Aufgabe. Zauber wie *Ebenenwechsel* können Charaktere zwar ins Ferne Reich bringen, aber um sich dieser unergründlichen Wesenheit genau zu nähern, braucht es eine präzisere Reisemethode. Doch Yarana hat einen Plan:

„Ein Relikt aus Ataguas Vergangenheit ist der Schlüssel, um den Ältesten der Dürre zu erreichen", sagt Yarana. „Die *Hängematte der Welten* erlaubte es einst den Leuten, Chimagua zu besuchen, indem sie die Verbindung des Geisterorchideen-Tepuis zu Atagua nutzten. Doch da der Einfluss des Fernen Reichs sich auf das Land auswirkt, könnte die Hängematte sich wahrscheinlich auch an dieser verderbten Verbindung zwischen den Ebenen orientieren und so einen Weg zum Ältesten der Dürre schaffen. Aber wenn das klappen soll, müssen wir rasch handeln."

Yarana teilt den Charakteren die folgenden Informationen mit und erklärt, wie sich die *Hängematte der Welten* besorgen lässt:

- Die *Hängematte der Welten* wird von einem der ältesten Wesen in Atagua bewahrt: der Morgenrötemutter.
- Die Morgenrötemutter ist eine zeitlose Riesin, die durch die Llanos wandert und angeblich jeden Morgen die Sonne herbeiruft. Sie besucht gelegentlich eine Oase, die man den Korb nennt. Auch wenn sie sich distanziert verhält, liebt sie das Land und wird sicher helfen.
- Sobald die Charaktere die Hängematte haben, müssen sie diese zu den als Grünheiler bekannten Mystikern im Silbertapirkloster bringen.
- Yarana kann die Charaktere nicht begleiten, da ihre Unsterblichkeit an das Feywild gebunden ist (siehe den Abschnitt „Yarana").

# Zurück durch die Llanos

Sobald die Charaktere bereit sind, nach Atagua zurückzukehren, begleitet Yarana sie zurück zu jenem Portal, das sie benutzt hatten, um den Tepui zu erreichen. Nene reist mit ihnen durch das Portal und hat eine Nachricht an die Grünheiler bei sich. Nach der Rückkehr durch das Portal finden sich die Charaktere auf dem Feld mit den Termitenhügeln im Osten von Atagua wieder. Der Ara macht sich rasch auf den Weg, um seine Botschaft zum Silbertapirkloster zu bringen.

Der Korb ist rund 50 Kilometer vom Portal entfernt, eine Reise, die bei normaler Geschwindigkeit einen ganzen Tag und ein Viertel des darauffolgenden dauert. Der schnellste Weg auf dem Landweg führt dabei über die Grasstraßen. Während dieser Reise treffen die Charaktere möglicherweise auf eine jener Sehenswürdigkeiten, die im Abschnitt „Reise durch die Llanos" weiter oben im Abenteuer erwähnt wurden.

## Zuckerkäfer

Nähern sich die Charaktere dem Korb, begegnen sie einer **Thri-kreen** mit schillernden Farben, die entlang der Grasstraßen in die entgegengesetzte Richtung eilt. Die Thri-kreen grüßt die Charaktere und erklärt, ihre Leute bräuchten Hilfe. Falls die Charaktere bereit sind, ihr zuzuhören, teilt sie ihnen Folgendes mit:

- Die Thri-kreen heißt Cht-Chak und sie ist die Anführerin einer Gruppe nomadisch lebender Thri-kreen-Kaufleute, die mit Panela handeln.
- Ihre Leute hatten ihr Lager am Korb aufgeschlagen, als aus dem Nichts ein schrecklicher Sturm aufkam.
- Kurz darauf erschien eine furchteinflößende, wurzelbedeckte Riesin – die Morgenrötemutter – und griff die Händler ohne Provokation an.
- Cht-Chak versucht verzweifelt, Hilfe zu finden.

Drängen die Charaktere auf Einzelheiten, erklärt Cht-Chak, sie habe noch nie erlebt, dass sich die Morgenrötemutter so verhält. Sie ist bereit, die Charaktere zu bezahlen, wenn sie ihrer Gruppe helfen. Sie kann aber nur eine Ladung Panela im Wert von 200 GM anbieten. Sie kann die Charaktere jedoch direkt zur Morgenrötemutter führen.

## Die Morgenrötemutter

Cht-Chak und die Charaktere brauchen nur wenige Stunden, um den Korb zu erreichen und von dort aus einer Spur aus Blitzen dorthin zu folgen, wo die Morgenrötemutter immer noch eine Gruppe von Thri-kreen verfolgt. Lies das Folgende vor, wenn die Charaktere sich nähern:

Zahlreiche Thri-kreen flitzen durch das hohe Gras und versuchen, den Schritten einer gewaltigen Gestalt auszuweichen. Eine gigantische, uralte Frau, die in dicke Baumwurzeln und Ranken gehüllt ist, stapft hinter den humanoiden Gottesanbeterinnen her. Inmitten ihres Gebrülls rupft sie gelegentlich eine riesige Samenkapsel von ihrem Gewand und wirft sie ihrer Beute hinterher.

Die feindlich gesinnte **Sturmriesin**, die die Thri-kreen verfolgt, ist die Morgenrötemutter. Obwohl die Riesin seit Langem eine stoische Wächterin der Llanos ist, haben ihre jüngsten Träume von außerweltlichen Insekten sie verwirrt und wütend gemacht. Aus Angst, die Thri-kreen seien schuld, hat sie Cht-Chaks unschuldige Gruppe angegriffen.

Wird sie angegriffen, richtet die Morgenrötemutter ihre Wut auf jeden, der ihr Schaden zugefügt hat. Ihre Wut hält an, bis sie auf 50 Trefferpunkte oder weniger reduziert wird. Danach kommt sie zur Besinnung und stellt ihre Angriffe ein. Charaktere können auch eine Aktion verwenden, einen SG-22-Charismawurf (Überzeugung) auszuführen, um sie mit Worten zu beruhigen. Ein erfolgreicher Wurf dämpft ihre Wut augenblicklich, wohingegen zwei erfolgreiche Würfe dazu führen, dass die Morgenrötemutter ihre Angriffe ganz und gar aufgibt.

### Mit der Morgenrötemutter sprechen

Sobald die Morgenrötemutter wieder zur Besinnung kommt, entschuldigt sie sich für ihre Raserei und erklärt, sie leide unter schrecklichen Albträumen. Nach der *Hängematte der Welten* gefragt wühlt sie in den Ranken, die sie überwuchern, und holt die Hängematte daraus hervor. Erklären die Charaktere, warum sie sie brauchen, hilft die Riesin ihnen gern und gibt ihnen nicht nur die Hängematte, sondern führt sie auch zum Silbertapirkloster.

Ist die Morgenrötemutter beruhigt oder besiegt, dankt Cht-Chak den Charakteren und belohnt sie. Töten die Charaktere die Riesin, hilft Cht-Chak ihnen dabei, die *Hängematte der Welten* vom Leichnam zu bergen, und gibt ihnen eine Wegbeschreibung zum Silbertapirkloster.



Hängematte der Welten

## Die Hängematte der Welten

Die *Hängematte der Welten* ist eine farbenfrohe Hängematte, die in traditionellen ataguanischen Mustern gewebt wurde. Sie fungiert als *Brunnen vieler Welten* mit zwei Ausnahmen:

- Sie kann lediglich von einem Mitglied des Ordens der Grünheiler verwendet werden.
- Das erschaffene Portal kann nach Wahl des Benutzers nur zum Geisterorchideen-Tepui im Feywild oder zum Ältesten der Dürre im Fernen Reich führen – jenen beiden Ebenen, die mit Atagua verbunden sind.

Jedes Mitglied der Grünheiler im Silbertapirkloster kann die *Hängematte der Welten* verwenden.

# Silbertapirkloster

Das Silbertapirkloster liegt etwa 25 Kilometer vom Korb entfernt, eine Reise, die bei normaler Geschwindigkeit fünf Stunden dauert. Lies das Folgende vor, wenn die Charaktere sich ihm nähern:

> Die große oxidierte Silberstatue eines Tapirs steht vor einem breiten Steingebäude, das mit Gravuren stilisierter einheimischer Tiere bedeckt ist, darunter Tapire, Wasserschweine und Falken. Dutzende von Leuten halten sich vor dem Gebäude auf. Viele tragen markante grüne Schärpen.

Eine Grünheiler-Älteste namens Melecio (neutral gut, elfische **Erzmagierin**) tritt aus der Menge, mit Nene auf ihrer Schulter. Melecio erklärt, die Grünheiler hätten die Charaktere schon erwartet, und sie teilt die folgenden Informationen mit ihnen:

- Melecio geht davon aus, dass die Charaktere geschickt wurden, um die *Hängematte der Welten* zu holen und zu versuchen, damit ins Ferne Reich zu reisen. Sie glaubt, dass dies möglich sei – obwohl es noch niemand je zuvor versucht habe.
- Die *Hängematte der Welten* wird traditionell nur in der Abenddämmerung während eines rituellen Tanzes verwendet, den die Grünheiler aber bereit sind, bei der nächsten Dämmerung durchzuführen.
- Auf Melecios Einladung hin versammeln sich Anführer aus ganz Atagua, um ihre Stämme bei diesem seltenen und wichtigen Ritual zu vertreten.
- Melecio kann auch Einzelheiten über die Grünheiler und Legenden aus dem Abschnitt „Ortslexikon: Atagua" mit den Charakteren teilen.

Bis zum Ritual können sich die Charaktere gern ausruhen und auf ihre Reise vorbereiten. Grünheiler (neutral gut, menschliche **Priester**) können in dieser Zeit ihre Magie einsetzen, um die Charaktere zu heilen.

Der Zuckerbaron gehört zu den Anführern, die kommen, um am Tanz teilzunehmen. Er fragt, ob die Charaktere eine weiße Samenkapsel für ihn gefunden haben. Falls die Charaktere das nicht haben oder sich entscheiden, ihm keine zu geben, ist er zwar enttäuscht, zeigt aber Verständnis. Andernfalls zahlt er ihnen den vereinbarten Preis.

### Das Portalritual

Bei Sonnenuntergang beginnt das Ritual zur Reise mit der *Hängematte der Welten*:

> Vor dem Silbertapirkloster stehen zwei verhutzelte Bäume, deren uralte Äste vom Licht der Dämmerung erhellt werden. Zwischen ihnen wurde die leere *Hängematte der Welten* so angebracht, dass ihr Stoff locker herunterhängt. Bald beginnen die Grünheiler und andere Besucher, die gekommen sind, um an dem Ritual teilzunehmen, mit einem rhythmischen Trommeln. Rund um das Kloster beginnt der Tanz, während sich der Klang von Trommeln, Flöten, Harfen und Gesängen erhebt. Mystiker, Menschen aus nahen Dörfern, Thri-kreen-Reisende und sogar begeisterte Wasserschweine schwofen und drehen sich im Takt der Musik. Während sie dies tun, beginnt die Hängematte, noch ein Stück tiefer durchzuhängen und ein außerweltliches Leuchten auszusenden.

Auf dem Höhepunkt des Rituals wird Melecio die Hängematte verwenden, um ein Portal ins Ferne Reich zu öffnen. Sobald die Charaktere bereit sind, können sie durch das Portal treten und im Inneren des Ältesten der Dürre (Bereich Ä1) ankommen.

# Der Älteste der Dürre

Der Älteste der Dürre verrottet in einer Region des Fernen Reiches voller Schatten und toter Sterne. Charaktere, die durch die *Hängematte der Welten* treten, tauchen in diesem gigantischen und leblosen, aber immer noch bösartigen Wesen auf. Der Älteste der Dürre kann sich nicht bewegen, doch er ist sich der Kreaturen in seinem Innern bewusst und nutzt seine mächtige Telepathie, um ihre Gedanken zu lesen. Als unsterbliches Wesen, das unergründliche Kräfte der Apathie, der Ausdörrung und der Ebenenzersetzung verkörpert, behindert er die Charaktere jedoch nicht aktiv und versucht auch nicht, sich mit ihnen zu verständigen. Es kann jedoch den unterschiedlichen Aberrationen, die seinen Körper befallen haben, Informationen zukommen lassen.

## Merkmale des Ältesten der Dürre

Die Bereiche im Ältesten der Dürre haben folgende Merkmale:

***Außenpanzer:*** Charaktere können aus den Bereichen Ä3 und Ä5 auf den Außenpanzer des Ältesten der Dürre gelangen. Er kann von jeder Kreatur erklommen werden, der einen SG-16-Stärkewurf (Athletik) besteht. Die Bewegung außerhalb des Panzers jenseits der Bereiche Ä3 oder Ä5 erregt jedoch jede Minute die Aufmerksamkeit von 1W3 **Pfeifern**. Diese Pfeifer sind feindselig.

**Decken:** Die Decken im Ältesten der Dürre sind sechs Meter hoch.

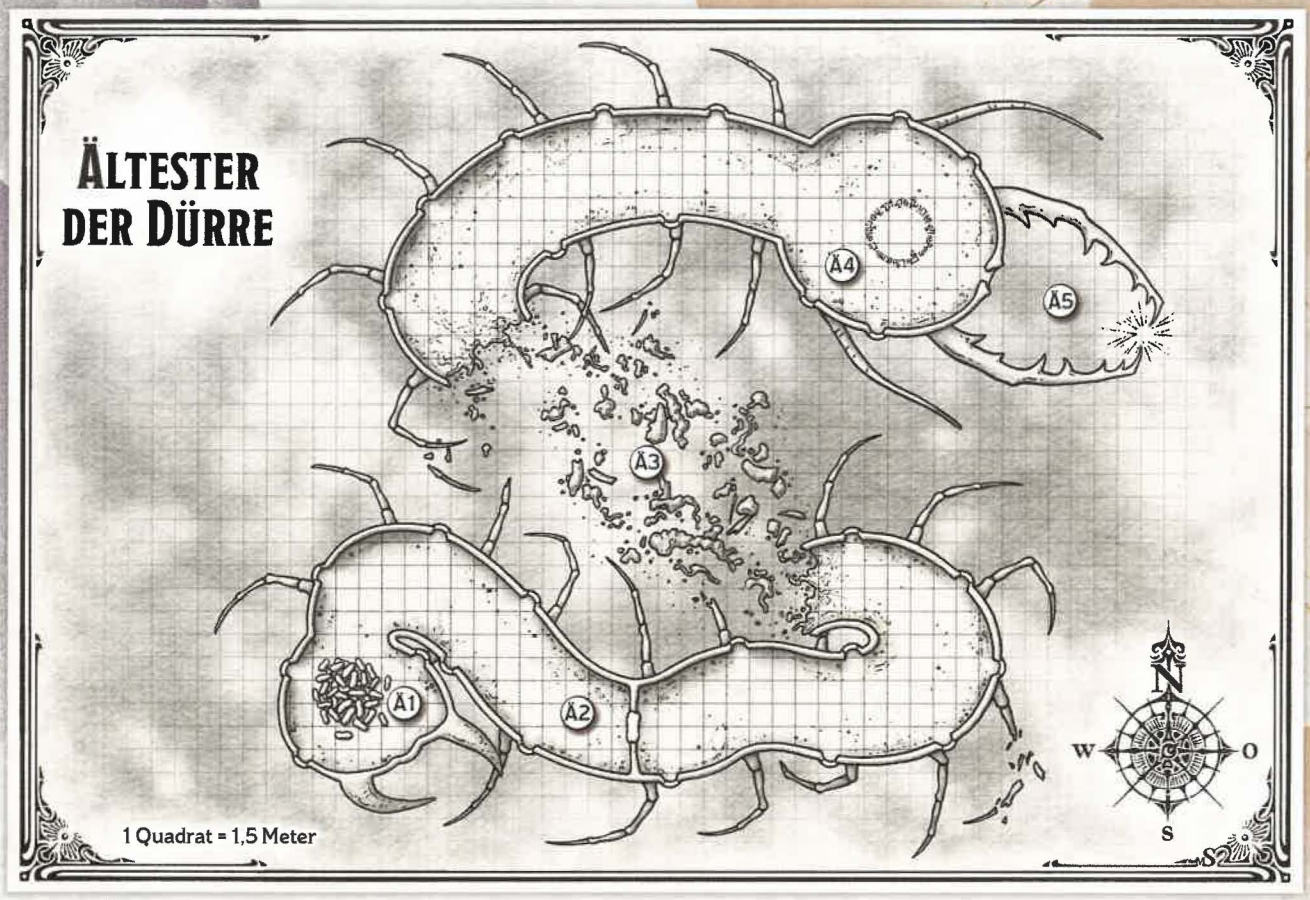
**Dunkelheit:** Das Innere des Ältesten der Dürre ist nicht beleuchtet, und die derzeitigen Bewohner verlassen sich auf ihre Dunkelsicht, um sich zu orientieren. Gebietsbeschreibungen gehen davon aus, dass die Charaktere eine Lichtquelle oder andere Möglichkeiten haben, um im Dunkeln zu sehen.

**Böden und Wände:** Die Böden und Wände bestehen aus feuchtem, rotbraunen Chitin. Jedes Chitinsegment mit einer Grundfläche von 1,5 Metern mal 1,5 Metern und einer Dicke von dreißig Zentimetern hat eine RK von 12, 60 Trefferpunkte und ist gegen Giftschaden und psychischen Schaden immun. Wird es beschädigt, entfesselt ein Chitinsegment eine Welle psychischen Schmerzes. Jeder Kreatur innerhalb von 4,5 Metern um das beschädigte Chitin muss einen SG-18-Intelligenzrettungswurf bestehen oder sie erleidet 17 (5W6) psychischen Schaden.

**Atemlöcher:** Löcher in den Wänden erlauben der abgestandenen Luft durch das Innere des Ältesten der Dürre zu zirkulieren. Wer durch diese Atemlöcher späht, sieht auf den Leib des Ältesten der Dürre und die fremdartige Weite dahinter.



Die ausgetrocknete Hülle des Ältesten der Dürre treibt endlos durch eine leblose Leere im Fernen Reich.




15.3: Der Älteste der Dürre

## Navigieren durch den Ältesten der Dürre

Die folgenden Bereiche sind auf Karte 15.3 verzeichnet.

### Ä1: Eierkammer

Charaktere, die durch die *Hängematte der Welten* treten, haben das Gefühl, aus einem Traum hochzuschrecken, und tauchen dann im Ältesten der Dürre auf. Lies die folgende Beschreibung:

> Die Luft ist stickig und klamm. Glatte Chitinwände erheben sich um euch herum und bilden einen Raum, der sich wie das Innere des Organs eines riesigen Insekts anfühlt. Dutzende heller, länglicher Formen liegen in der Mitte des Raums aufgestapelt, und ein gebogener Gang führt aus ihm heraus. In der Nähe führt ein leuchtendes, ovales Portal zurück nach Atagua.

Charaktere, die die Wände untersuchen und einen SG-16-Intelligenzwurf (Nachforschungen oder Naturkunde) bestehen, erkennen, dass sie im Inneren einer riesigen Kreatur sind, die aber nicht mehr zu leben scheint.

***Eier:*** Ein Haufen länglicher Insekteneier, gefüllt mit wirbelnden, psychedelischen Farben, befindet sich in der Mitte dieses Raums. Diese Eier sind eine Manifestation jener Traumenergie, die der Älteste der Dürre aus Atagua stiehlt. Die Eier lassen sich leicht zerbrechen und haben eine RK von 10, 5 Trefferpunkte und sind gegen Giftschaden immun. Werden sie zerstört, löst sich die Energie darin auf und hinterlässt bei der nächsten Kreatur einen flüchtigen Eindruck eines Traums, der jemandem aus Atagua gehört.

***Eierdiebe:*** Einen Moment, nachdem die Charaktere ankommen, betritt ein **Pfeifer** (detailliert am Ende dieses Abenteuers beschrieben) die Kammer aus dem Bereich Ä2, geht zum Eierhaufen, schlägt eines auf und nährt sich von der darin enthaltenen Energie. Er ignoriert die Charaktere, sofern er nicht angegriffen wird.

***Portal:*** Eine Kreatur, die das Portal betritt, erscheint durch die *Hängematte der Welten* wieder am Silbertapirkloster.

### Ä2: Sackgasse

> Dieser kurze Tunnel endet in einer Wand aus fahlem Fleisch – ohne das dicke Chitin, das die anderen Wände bedeckt.

Nähert sich eine Kreatur dem scheinbaren Ende des Tunnels, öffnen sich Hunderte von untertassengroßen Augen, deren Pupillen Reißzähne haben. Sie beginnen, den Namen eines zufälligen Charakters zu wiederholen. Die Wand ist ein **plapperndes Hundertmaul** unter der Kontrolle des Ältesten der Dürre. Es macht für alle Aberrationen Platz und offenbart so einen 1,5 Meter großen Spalt in der Wand. Alle anderen Kreaturen greift es an. Wird das plappernde Hundertmaul vernichtet, bleibt der Spalt in der Wand frei.

## Ä3: Leereschreiter

Der Kadaver öffnet sich vor euch in eine Leere, die mit schwebenden Brocken des Insektenleibs gefüllt ist. Hunderte von Metern entfernt klafft eine ähnliche Öffnung in der anderen Hälfte des gewaltigen Körpers. Jenes Segment endet in einem breiten, höhlenartigen Maul.

Ein Teil des Leibs des Ältesten der Dürre wurde zertrümmert, und nun schwebt nur noch eine Masse an Inseln aus zerbrochenem Chitin zwischen den beiden Hälften des Körpers.

***Trümmerpfad:*** In diesem Gebiet mit geringer Schwerkraft zwischen den beiden Hälften des Ältesten der Dürre treiben Chitinbrocken mit einer Seitenlänge von 1,5 Metern umher. Die Teile sind etwa drei Meter voneinander entfernt. Jede Kreatur, die nicht fliegen kann, muss zwischen diesen Plattformen hin- und herspringen. Die geringe Schwerkraft verdoppelt die Entfernung, die Kreaturen springen können. Jede Kreatur, die springt, muss allerdings einen SG-14-Stärkewurf (Athletik) ausführen. Bei einem Erfolg landet die Kreatur am vorgesehenen Ort. Bei einem Misserfolg landet die Kreatur 1,5 Meter von der beabsichtigten Stelle entfernt und schwebt in der sonderbaren Schwerkraft dieses Bereichs. Schwebende Kreaturen gelten als festgesetzt, bis sie sich mit einer Aktion auf eine nahe Plattform ziehen oder bis eine benachbarte Kreatur eine Aktion ausführt, um ihnen auf festen Grund zu helfen.

***Diener der Auflösung:*** Inmitten des zerschmetterten Körpers treibt ein alter und verdorrter **Betrachter** namens Ozk. Er fügt sich gut in das dahintreibende Fleisch ein und ist bei seinen Geschicklichkeitswürfen (Heimlichkeit) im Vorteil. Bemerkt Ozk irgendeine Nicht-Aberration, hört er auf, über seinen eigenen Verfall zu meditieren und greift an, indem er in der Tiefensprache schreit, dass die Charaktere „das Endlose willkommen heißen" und „der Tyrannei des Atems entkommen" sollen.

## Ä4: Überbleibsel des Bewusstseins

Der Chitintunnel erweitert sich zu einem gewölbten, kreisförmigen Bereich. In seiner Mitte ist ein Ring aus seltsamen Runen in den Boden geätzt. Die Symbole bewegen sich und kriechen im Kreis. Über ihnen schwebt eine Masse insektenartiger Gliedmaßen, die ein unheimliches Licht umschließen. Dahinter öffnet sich ein schmaler Durchgang in die weite Leere draußen.

Ein Überrest des ekelhaften Bewusstseins des Ältesten der Dürre ist hier zurückgeblieben. Dahinter öffnet sich sein Schlund in die Leere.

***Runen:*** Die Runen sind Manifestationen der obsessiven Gedanken des Ältesten der Dürre. Sie sind in der Tiefensprache verfasst und ändern sich fortlaufend. Eine Kreatur, die sie liest, erkennt, dass sie ein schreckliches Ende für Atagua und Chimagua vorhersagen. Anschließend muss sie einen SG-20-Weisheitsrettungswurf ausführen. Bei einem Erfolg schüttelt die Kreatur das einsetzende Grauen ab. Andernfalls ist sie betäubt und die Worte ändern sich, um diese Kreatur zu benennen. Das betäubte Ziel kann den Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

***Nexus der Auflösung:*** Eine Kugel von der Größe eines menschlichen Kopfes, die aus übergroßen Tausendfüßlergliedern besteht, umgibt ein fauliges Licht. Diese Kugel ist ein Bruchstück des fremdartigen Bewusstseins des Ältesten der Dürre. Es verwendet die Spielwerte eines **Demilichs**, ist aber eine Aberration und kein Untoter. Es ignoriert die Charaktere, es sei denn, sie versuchen, ihm Schaden zuzufügen, oder sie wollen den Bereich Ä5 betreten – entweder durch diesen Bereich oder über einen anderen Weg. Dieser Nexus des Ältesten der Dürre ist anfällig für Chimaguas Macht. Kommt er mit einem Samen aus der weißen Samenkapsel einer Geisterorchidee in Kontakt, werden er und die Kapsel sofort vernichtet.

***Maul:*** Ein Spalt, der mit stumpfen Kiefern besetzt ist, öffnet sich zum Bereich Ä5. Die winzigen Mundwerkzeuge zucken gelegentlich, sind aber harmlos.

## Ä5: Kiefergang

Gewaltige Kiefer ragen aus der toten Masse der fremdartigen Hülle heraus. Zwischen ihren Spitzen schwebt ein sternförmiger Kristall.

Ungefähr zwölf Meter vor dem Maul des Ältesten der Dürre hängt der Splitter des Schlafsteins funkelnd zwischen den zwei gigantischen Kiefern des Wesens. Die Diener des Ältesten der Dürre meiden diesen Bereich, weil sie befürchten, ihr Meister könnte erwachen und sie verschlingen.

***Leeregang:*** Kreaturen, die fliegen können, können den faustgroßen Kristall leicht erreichen und bergen. Alternativ können Charaktere, die einen SG-16-Stärkewurf (Athletik) bestehen, auch an der Außenseite des Ältesten der Dürre und an seinen Kiefern entlangklettern. Jede Kreatur, die von den Kiefern fällt oder in die Leere geschlagen wird, beginnt, mit einer Geschwindigkeit von drei Metern pro Runde langsam vom Ältesten der Dürre wegzutreiben. Wird der Kreatur kein Seil zugeworfen oder wird sie nicht von einer anderen fliegenden Kreatur geborgen, driftet sie allmählich außer Sichtweite und ist für immer verloren.

***Splitter des Schlafsteins:*** Das Bruchstück des Schlafsteins ist schwerelos und enthält einen Teil der Träume von Chimagua. Der ersten Kreatur, die den Kristall berührt, muss einen SG-20-Weisheitsrettungswurf bestehen oder sie wird für 1W4 Minuten lang bewusstlos, während ihr Geist von Visionen überwältigt wird. Eine bewusstlose Kreatur beginnt vom Ältesten der Dürre wegzutreiben. Sobald der Stein einmal berührt wurde, wurde die in ihm gespeicherte psychische Energie abgegeben und er lässt sich fortan gefahrlos erneut berühren.

### Flucht aus dem Ältesten der Dürre

Sobald die Charaktere den Splitter des Schlafsteins in Besitz haben, müssen sie immer noch nach Atagua zurückkehren. Der Älteste der Dürre unternimmt nichts, um die Charaktere körperlich aufzuhalten, doch er drängt die Kreaturen, die seinen massiven Leichnam behausen, telepathisch dazu, die Eindringlinge anzugreifen. Nach deinem Ermessen bedrohen zusätzliche Paare von **Pfeifern** (ausführlich am

Ende dieses Abenteuers beschrieben) und Gruppen von 2W4 **plappernden Hundertmäulern** die Charaktere, wenn sie zum Portal zurückkehren.

# Abschluss

Kehren die Charaktere nach Atagua zurück, begrüßt Melecio sie. Er kann die *Hängematte der Welten* verwenden, um sie rasch zurück zum Geisterorchideen-Tepui zu bringen. Dort finden sie Yarana vor, die sich um Chimagua kümmert. Der Geist wird zunehmend schwächer. Wird der Splitter des Schlafsteins in seine ursprüngliche Bruchstelle eingefügt, leuchtet der Kristall in einem Regenbogen von Farben auf. Chimagua erwacht mit vollem Bewusstsein darüber, was die Charaktere getan haben – ihre Abenteuer tauchten in den Träumen des Geists auf. Chimagua dankt den Charakteren und verleiht ihnen zur Belohnung eine schwächere Fassung der *Hängematte der Welten*. Dieser magische Gegenstand fungiert als *Brunnen vieler Welten*, doch die einzige verlässliche Verbindung, die der Benutzer damit herstellen kann, ist eine zum Geisterorchideen-Tepui.

Nachdem die Magie und der Wächter des Tepui wiederhergestellt wurden, hören die Albträume und die Überfälle aus dem Fernen Reich auf, die Atagua plagen. Kehren die Charaktere später nach Atagua zurück, wissen die Leute im ganzen Land von ihren Heldentaten, und sie werden gefeiert, wohin sie auch gehen. Manche suchen die Helden vielleicht sogar in der Hoffnung auf, dass sie andere Bedrohungen für das Land beseitigen können.

# Ortslexikon: Atagua

Ein Großteil von Atagua besteht aus Grasland, Feuchtgebieten und schmalen Abschnitten tropischer Wälder, die an den Holroro-Fluss grenzen. Zwei extreme Jahreszeiten mit intensivem Regen und staubiger Dürre haben dieses Land geprägt und seine Bewohner widerstandsfähig gemacht. Sie leben, arbeiten und erzählen ihre Geschichten in Dörfern, die auf Stelzen gebaut werden, oder auf weitläufigen Hacienda-Anwesen inmitten von Zuckerrohrfeldern oder Kakaoplantagen. Obwohl ihre Dörfer weit auseinander liegen mögen, begegnen Ataguaner einander in ihren Träumen – dank der Verbindungen zwischen diesem Land und einem mystischen Berg im Feywild.

Seit fast zweihundert Jahren gedeihen die Menschen von Atagua und treiben friedlichen Handel zwischen ihren verschiedenen Außenposten, die durch die Grasstraßen verbunden sind – ein Netzwerk von Laufstegen, die zum Schutz vor Überschwemmungen, Bränden und anderen Bedrohungen erhöht gebaut wurden. Entwickelt wurden sie vom „Flutvolk", das diese Lande in uralten Zeiten zuerst besiedelt hatte. Doch es gibt nach wie vor Gefahren. In manchen Jahren kommen die Regenfälle, die die Trockenzeit beenden, zu spät, was das Risiko von Feuersbrünsten erhöht. Landhaie und andere Raubtiere verfolgen Reisende auf den Grasstraßen oder pirschen sich an die Thri-kreen heran, die die Llanos durchstreifen. Und bei den Grünheilern, einer Gilde von Ärzten und Gelehrten, warnen alte Geschichten vor seltsam pfeifenden Kreaturen, die manchmal aus dunklen Reichen nach Atagua kommen – und die eines Tages in unaufhaltsamer Zahl auftauchen könnten, um das Land zu verschlingen.

## Merkmale von Atagua

Wer Atagua kennt, weiß Folgendes:

**Wahrzeichen:** Dieses Land ist für die dort hergestellte Schokolade und den Zucker sowie für die erhöhten Stege bekannt, die seine Wälder und tropischen Savannen durchqueren. Die Menschen dort erfahren lebhafte Träume, oft von einem unsichtbaren Tafelberg.

**Leute in Atagua:** Ataguaner sind überwiegend Menschen mit hellbrauner bis dunkelbrauner Hautfarbe. Hinzu kommt eine kleinere Zahl dunkelhäutiger Waldgnome und Tieflinge, von denen letztere in der Regel drei Hörner haben. Auch nomadische Thri-kreen-Klans mit schillernden Panzern ziehen durch die Llanos. In Dörfern und Städten begegnet man ihnen jedoch eher selten.

**Sprachen:** Quirapu ist die Sprache von Atagua, ein Derivat aus den miteinander verschmolzenen ursprünglichen Sprachen des Flutvolks, das diese Länder zuerst besiedelte, und denen der Besiedler, die nach ihnen kamen. Alle Bewohner von Atagua sprechen auch die Gemeinsprache.

## Besondere Orte

Atagua ist ein zerklüftetes Land mit tropischen Graslandebenen und Galeriewäldern – eine große Savanne, die die die Einheimischen die Llanos nennen. Verteilt über das Becken des mäandernden Holroro-Flusses leben die Bewohner dieses Landes in verstreuten Außenposten, die durch Stege verbunden sind, die man Grasstraßen nennt.

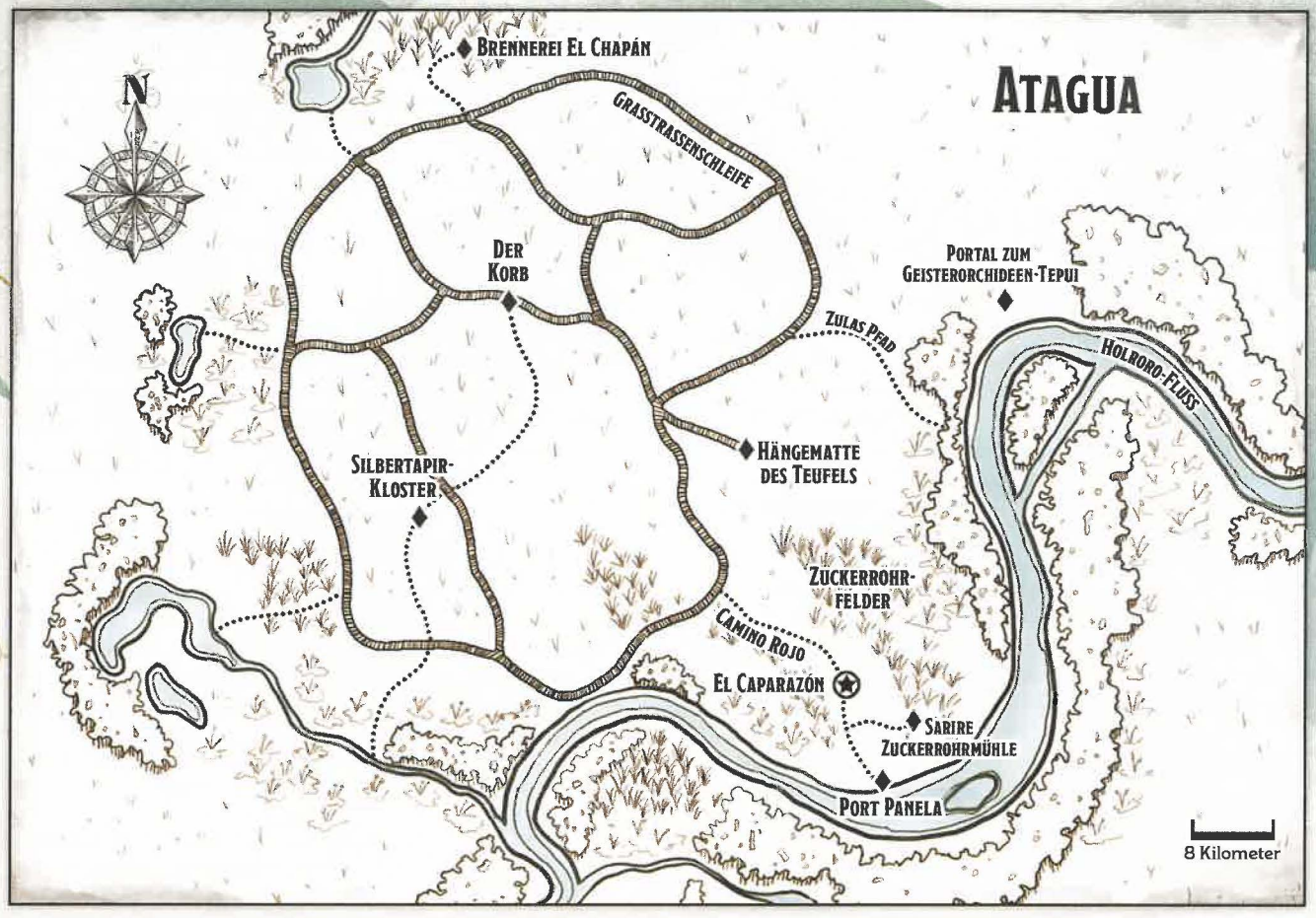
### Die Grasstrassen

Die Grasstraßen sind ein Netzwerk aus erhöhten Straßen mit einer Breite vom 4,5 Metern, die zwischen 1,5 und sechs Meter hoch sind und auf denen sogar hier und da Unterstände errichtet wurden. Straßen wie Unterstände sind aus Holz, Schilf und Stein gebaut. Die Einwohner von Atagua nutzen diese Straßen, um sicher über die vielen Gefahren der Llanos hinwegzureisen. Händler und Bauern gehen Tag und Nacht über die Straßen, beschützt von jenen ausgezeichneten Kämpfer-Spähern, die als Cababa-Krieger bekannt sind und die ständig nach Wilderern und Banditen Ausschau halten. Oft finden sich Thri-kreen am Boden unter den Wegen. Sie suchen dort nach Dingen, die von oben heruntergefallen sind. Sie tauschen diese Fundstücke dann gegen Panela – braune Zuckerhüte, die in Mühlen in ganz Atagua gekocht werden.

### El Caparazón

Hunderte von Bauerndörfern liegen über die Llanos verteilt, gesäumt von Zuckerrohrfeldern und Kakaoplantagen. El Caparazón („Die Schale") ist die größte dieser Siedlungen und die Hauptstadt von Atagua. Sie wurde nach der unvollständigen Gitterkuppel benannt, die das Flutvolk vor Jahrhunderten errichtete. Die Kuppel spendet dem zentralen Platz, der als Mercado-Sucre bekannt ist, sowie einer großen, mit bernsteinfarbenen Ziegeln gedeckten Hacienda kostbaren Schatten. Diese Hacienda namens Zucker-Alcázar ist die Heimat von Alfonz Rubinaz-Zumdi, jenem mächtigen Landbesitzer, der als der Zuckerbaron bekannt ist.

Etwa acht Kilometer außerhalb der Stadt dient Port Panela als Hafen von Atagua. Er verfügt über Dutzende von Holzanlegern sowie strohgedeckte Hütten auf Stelzen.




KARTE 15.4: ATAGUA

Im Hafen wimmelt es von eleganten Handelsschiffen, die mit Zucker, Kakao, Waren und Reisenden an- oder ablegen.

### DIE AUSSENPOSTEN

Drei abgelegene Siedlungen, die zusammen als die „Außenposten" bekannt sind, beherbergen die bemerkenswertesten Fraktionen von Atagua. Eines ist ein geschäftiges Lager, das als Stützpunkt für den Stamm der Baumeister dient – jene Ingenieure und Arbeiter, die die Grasstraßen instand halten und erweitern. Alle sechs Jahre bauen sie dieses Lager neu auf, das sie liebevoll die Hängematte des Teufels nennen. Der zweite Außenposten war einst die Rumbrennerei El Chapán. Nachdem diese vor langer Zeit geschlossen wurde, entstand hier ein Handelsposten für die Thri-kreen der Llanos. Der dritte Außenposten ist das Silbertapirkloster, das als Heiligtum und Schule der Grünheiler dient.

## LEBEN IN ATAGUA

Wer in Atagua lebt oder durch die Llanos zieht, wird durch die folgenden Wahrheiten geprägt.

### HART ERKÄMPFTE UNABHÄNGIGKEIT

Vor fast fünfhundert Jahren rollte eine Invasionsarmee über die Llanos von Atagua hinweg und fiel danach in die benachbarte Region San Citlán ein. Doch nach drei Jahrhunderten der Besatzung vertrieben die miteinander verschmolzenen Nachkommen des Flutvolks, die Atagua zuerst besiedelt hatten, und ehemaliger Invasoren, die mit ihnen Frieden geschlossen hatten, ihre Möchtegern-Herrscher nach einem dreizehnjährigen Unabhängigkeitskrieg. Das Volk von Atagua ist das Ergebnis der generationenübergreifenden Vermischung zwischen dem einheimischen Flutvolk, den Nachkommen der Invasoren, die gegen ihre Anführer rebellierten und sich hier niederließen, sowie einem stetigen Strom neuer Einwanderer und Abenteurer, die von der Freiheit und den Herausforderungen des Lebens auf den Llanos angezogen wurden.

Die Nachkriegszeit war von einer lebhaften Phase des Wiederaufbaus geprägt. Große Siedlungen wie El Caparazón behielten einige der kulturellen Aspekte der langen kolonialen Besetzung bei, wohingegen ländliche Dörfer hauptsächlich auf das Erbe des Flutvolks zurückgriffen.

Selbst nach zwei Jahrhunderten des Friedens kommt es aufgrund von Fehden und dem Wiederentfachen uralten Grolls manchmal zu Spannungen zwischen Klans und Fraktionen. Diese Konflikte flammen auf, werden aber durch harte Arbeit, geduldige Verhandlungen und Kompromisse von allen Seiten gelöst. Alles in allem hängen die Bewohner von Atagua der Vorstellung an, dass sie eine komplizierte, vielfältige Kultur bilden – und dass sie gemeinsam eine hoffnungsvolle Zukunft gestalten werden.

### DAS LEBEN DER LEUTE

Zucker und Schokolade sind in der Küche von Atagua reichlich zu finden, besonders bei ihren beliebtesten Getränken: Trinkschokolade, starker Kaffee und noch stärkerer Rum, wobei Letzterer mit Panela gesüßt wird – dem eingekochten Saft des Zuckerrohrs. Mais, schwarze Bohnen und Kochbananen sind die Eckpfeiler jeder Mahlzeit, und Arepas – gegrillte Brötchen aus gemahlenem Mais – werden von Reichen wie Armen gleichermaßen gegessen.

Die Menschen dieses Landes arbeiten tagsüber hart, aber jeden Mittag gibt es eine Siesta, die eine dringend benötigte Erholung von der Mittagshitze bietet. Die Leute ziehen sich in den Schatten von Haciendas oder Hütten zurück, um sich auszuruhen oder sich in Ruhe mit ihren nächsten Verwandten zu treffen, denn es heißt, dass nur unzuverlässige Leute ihre Angelegenheiten unter der sengenden Mittagssonne erledigen. Und sobald das Tagwerk verrichtet ist, wird an den Abenden ein wahres Feuerwerk aus gesellschaftlichen Anlässen mit viel Musik abgebrannt.

Kurz geschnittene Baumwollhosen, langärmlige Tuniken, lange und locker sitzende, ärmellose Jacken, die als Gilets bekannt sind, sowie weite Röcke und Strohhüte sind ungeachtet des Geschlechts die Alltagskleidung für die Bevölkerung Ataguas. Auf Gesichtern und Händen sind geometrische Tätowierungen oder kantige Entwürfe, die mit Pigmenten auf Schmetterlingsbasis gemalt werden, ein alltäglicher Anblick. Die Cababa-Krieger und die Arbeiter des Stamms der Baumeister tragen Accessoires aus Federn und Blumen, gepaart mit Kilts aus Schlangenhaut.

### Glaube und Wohlstand

Die Religion in Atagua dreht sich um die Suwa, ein wechselndes Pantheon von Hunderten von Volkshelden. Kleine, bunte Statuen von Suwa-Helden sind überall in Atagua zu finden und werden mit Opfergaben wie Rum oder Süßigkeiten geehrt. Ataguaner sind tolerant gegenüber unterschiedlichen Glaubensrichtungen und nehmen oft legendäre Figuren aus anderen Kulturen in die Suwa auf.

### Die Grünheiler

Das als Grünheiler bekannte Mystikerkollektiv verknüpft Wissen über Magie und Kräutermedizin, um die Bewohner und Kreaturen von Atagua zu heilen. Der Anführer ihres Ordens ist eine Elfe namens Melecio. Grünheiler erkennt man an der grünen Schärpe, die sie um die Taille tragen, doch jeder Heiler, Magier oder Geschichtenerzähler kann im Silbertapirkloster, dem Haus des Ordens, Medizin studieren.

### Namen

Manche ataguanische Namen ehren die Ahnenhelden des Flutvolks, wohingegen andere aus der Vermischung dieser Namen mit solchen aus der kolonialen Vergangenheit entspringen. Neben Vornamen bleiben aufschlussreiche Spitznamen aus der Kindheit einer Person dieser oft bis ins Erwachsenenalter erhalten. Es folgen einige Beispiele solcher Namen:

**Weiblich:** Cruz, Tibísay, Yamaira, Zulibeth
**Männlich:** Estwaldo, Jecson, Oru, Payaro
**Geschlechtsneutral:** Ara, Riaguey, Tamí, Zamiri
**Spitznamen:** Pfeil, Kleiner Tukan, Orchidee, Quipper
**Nachnamen:** Periro, Secuentes, Táreru, Zárates

## Legenden von Atagua

Ataguaner träumen lebhaft von einem großen Tepui – einem Tafelberg inmitten eines Dschungels. Obwohl die Stätte unsichtbar und unerreichbar ist, behaupten viele, die gemeinsame Erfahrung gemacht zu haben, den Tafelberg in ihren Träumen zu erkunden, wobei sie im Vorbeigehen andere Träumer sehen und außerweltliche Wesen treffen.

Das Geheimnis hinter diesen Träumen liegt in den ältesten Legenden, die vom Geisterorchideen-Tepui erzählen, der gleichzeitig in den Llanos und parallel zu Atagua im Feywild existiert. Die Quelle der Träume ist der Schlafstein, ein mächtiger Kristall, den viele Träumer neben magischen weißen Orchideen gesehen haben, die in den Kristallhöhlen unter dem Gipfel des Tepui wachsen.

Als Kontrast zu diesen schönen Träumen spuken finstere Kreaturen in der Geschichte von Atagua herum. Während des Unabhängigkeitskrieges ertönte nachts ein rasselndes Pfeifen aus den Llanos. Als die Kämpfe heftig wurden, manifestierte sich das Pfeifen in der Nähe von Dörfern und Haciendas und löste Albträume oder unheilbare Verzweiflung bei denjenigen aus, die es hörten. Manche berichteten, sie hätten aus dem Augenwinkel vornübergebeugte Riesen gesehen – eine neue Bedrohung, um ein kriegsmüdes Volk in Angst und Schrecken zu versetzen.

Nach dem Ende der Kämpfe und der erneuten Befreiung von Atagua endeten auch die Albträume. Die bedrohlichen Pfeifer wurden weitgehend vergessen, als die Bewohner von Atagua den Frieden suchten und den Wiederaufbau angingen. Doch noch heute tauchen gelegentlich Pfeifer in den Llanos auf – ein Beleg dafür, dass das Ferne Reich das Land nach wie vor beeinflusst. Und manche unter den Grünheilern flüstern, dass Atagua noch eine Invasion durch diese Schrecken bevorstehen könnte.

## Abenteuer in Atagua

In der Tabelle „Abenteuer in Atagua" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

### Abenteuer in Atagua

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Die Charaktere stolpern über die Pläne eines expansionistischen Kakaobauern, der Söldner mit abgerichteten **Behiren** angeheuert hat, um einen Abschnitt der Grasstraßen bei seinem Hof einzureißen. |
| 2 | Mehrere Grünheiler benötigen eine Eskorte für eine Mission zur Zähmung von **modernden Schlurfern**, die in den Llanos wüten. |
| 3 | Ein Ebenenreisender wird tot in den Llanos aufgefunden – mit einem magischen Gerät, das angeblich einen **Pfeifer** einfangen kann. Die Charaktere müssen aber erst einmal herausfinden, wie das Gerät funktioniert. |
| 4 | Ein verstoßener Grünheiler sucht Abenteurer, die ihm helfen, sich in den Geisterorchideen-Tepui zu schleichen und eine Samenkapsel der dortigen Orchideen zu stehlen. |

## Charaktere aus Atagua

Wenn die Spieler Charaktere aus Atagua erstellen wollen, frage sie während der Charaktererstellung Folgendes:

**Bist du in Atagua weit gereist?** Kennst du die Grasstraßen? Hast du Kontakte zu Thri-kreen-Händlern?
**Sind deine Träume bemerkenswert?** Hattest du Visionen von schlangenförmigen Traumgeistern oder seltsamen Blumen? Hast du Albträume von schrecklichen Insekten? Träumst du gar nicht?

**Hattest du mit den Grünheilern zu tun?** Haben sie dich, einen lieben Freund oder einen Angehörigen geheilt? Hast du von ihnen etwas über traditionelle Magie gelernt?

## Pfeifer

Pfeifer sind unberechenbare Pirschjäger, die aus den leeren, kreischenden Weiten des Fernen Reichs stammen. Sie sind schwer zu erkennen, da sie nicht an einen Punkt im Raum gebunden sind und in einem Zustand ständiger physikalischer Unschärfe verschwimmen. Ein toter Pfeifer erscheint als grauer, menschenähnlicher Zweibeiner mit langen Gliedmaßen und dünnen Fingern. Wer von einem Pfeifer verfolgt wird, kann dessen lautlose Melodie aus sieben Tönen nie völlig ausblenden: Die außerweltliche Weise dringt einem in den Geist ein und peinigt ihn. Nur wenige Kreaturen, denen ein Pfeifer begegnet, entkommen. Und selbst dann werden sie für immer von der schrecklichen Melodie des Pirschers heimgesucht.

### Pfeifer

*Große Aberration, normalerweise neutral böse*

**Rüstungsklasse** 15 (natürliche Rüstung)
**Trefferpunkte** 180 (24W10+48)
**Bewegungsrate** 12 m

| STR | GES | KON | INT | WEI | CHA |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 16 (+3) | 14 (+2) | 15 (+2) | 16 (+3) | 18 (+4) |

**Rettungswürfe** Ges +7, Cha +8
**Fertigkeiten** Heimlichkeit +11
**Schadensresistenzen** Psychisch
**Zustandsimmunitäten** Bezaubert, Erschöpft, Verängstigt
**Sinne** Blindsicht 18 m, Passive Wahrnehmung 13
**Sprachen** Telepathie auf 36 m, Tiefensprache
**Herausforderungsgrad** 9 (5.000 EP) **Übungsbonus** +4

***Ungewöhnliche Natur:*** Der Pfeifer muss nicht atmen, essen, trinken oder schlafen.

***Verschwommene Form:*** Angriffswürfe gegen den Pfeifer sind im Nachteil, es sei denn, der Pfeifer ist kampfunfähig.

#### Aktionen

***Mehrfachangriff:*** Der Pfeifer führt drei psychische Streichangriffe durch.

***Psychischer Streich:*** *Nahkampf-Zauberangriff:* +8 auf Treffer, Reichweite 3 m, eine Kreatur. *Treffer:* 15 (2W10+4) psychischen Schaden.

***Außerweltliche Melodie (Wiederaufladung 5–6).*** Der Pfeifer pfeift telepathisch eine außerweltliche Melodie in die Gedanken von bis zu zwei Kreaturen, die er in Reichweite seiner Telepathie sehen kann. Jedem Ziel muss einen SG-16-Weisheitsrettungswurf bestehen oder es erleidet 33 (6W10) psychischen Schaden und ist eine Minute lang von dem Pfeifer verängstigt. Eine verängstigte Kreatur kann diesen Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei einem Erfolg beenden.

#### Bonusaktionen

***Surrealer Schritt:*** Der Pfeifer teleportiert sich bis zu sechs Meter weit an eine freie Stelle, die er sehen kann.



# JENSEITS DER STRAHLENDEN ZITADELLE

Als die Strahlende Zitadelle wiederentdeckt wurde, schliefen die Inkarnaten der Dämmerung im Reservat der Ahnen. Dreizehn erwachten, aber niemand konnte den Perlenkarpfen, der Sarderelefant und die Avatare der Dämmerung erwecken, die zu den fehlenden Gründerzivilisationen der Strahlenden Zitadelle gehörten. Jüngst haben die Agenten des Wisperhofs Wege in jene Lande wiederentdeckt, die als das Reich Tayyib und als Umizu bekannt sind. Als die Völker aus diesen Reichen in der Strahlenden Zitadelle eintrafen, erwachten der Perlenkarpfen und der Sarderelefant, und die Repräsentanten der Reiche stießen zu den Sprechern der Ahnen. Darauf schöpften die Leute der Strahlenden Zitadelle Hoffnung, dass auch die anderen verlorenen Zivilisationen gefunden werden könnten.

In diesem Abschnitt finden sich Übersichten über zwei zusätzliche Lande, die mit der Strahlenden Zitadelle verbunden sind. Arbeite sie nach Belieben aus und integriere sie in deine Abenteuer.

## Das Reich Tayyib

Das Reich Tayyib hat einen brutalen Bürgerkrieg hinter sich, und der Frieden ist zerbrechlich. Monster treiben im Hinterland ihr Unwesen, und die Leute streben nach Macht, um in dieser Erholungsphase nicht zu verzweifeln.

Der Krieg brach nach dem Tod von Kaiser Tasneem aus, dessen ältere Erben sich finsterer Magie bedienten, um die Macht an sich zu reißen. Sie brannten die ehemalige Hauptstadt nieder und entfesselten Legionen von untoten Schrecken. Chaos hatte das Land im Griff, bis Firuzeh, die jüngste Tochter des Kaisers, ihre Geschwister besiegt und den Thron bestiegen hatte.

Sie erbte ein Land am Rande des Zusammenbruchs. Doch in den kriegsversehrten Gebieten bauten die Leute ihre Marmorkuppeln und funkelnden Minarette wieder auf, um ein neues Kaiserreich zu errichten, das im Gegensatz zu den bisherigen den Bürgern dient. Es sind Zeiten großer Gefahren, aber auch großer Möglichkeiten.

### Besondere Orte

Das Reich Tayyib liegt in einer Region namens Suristhanam. Zur Geografie gehören große Flutebenen in der Mitte, fruchtbare Hügel und tropische Sümpfe.

#### Qaragarh

Die neue Hauptstadt des Kaiserreichs, eine Metropole mit atemberaubenden Plätzen und strahlenden Weihern, wird von vielen als verwirklichtes Versprechen der neuen Kaiserin gesehen. Abenteurer kommen nach Qaragarh, um in die Dienste der Kaiserin zu treten und ihr zu helfen, ihr Reich zu stabilisieren. Sie treffen in der Halle der Türen ein, die Teleportationszirkel zu Orten im ganzen Kaiserreich enthält, und brechen von dort auch wieder auf.

#### Bijabad

Bijabad und Umgebung waren der Brotkorb des Kaiserreichs, bis der Krieg seinen Tribut verlangte. Heute plagen Landhaie und Greife das Gebiet, und die Arbeiter graben immer wieder Untote aus Kriegszeiten aus. Es gibt dauerhaft zu wenig Arbeiter, um die Stadt wieder aufzubauen, und ein Netzwerk von Veteranen und einflussreichen Städtern namens Alte Sicheln haben die Sache nun in die Hand genommen.

#### Churapoor

Churapoor verfügt über eine natürliche Hafenbucht, die Schutz in der Regenzeit bietet. Trotz der Kriegsverheerungen gibt es hier eine funktionierende Wirtschaft, doch es sind immer wieder Abenteurer gefragt, um Lieferungen von alchemistischen Zutaten, Gewürzen und herrlichen Textilien zu eskortieren.

### Das Leben im Reich Tayyib

Das Reich Tayyib ist eine kosmopolitische Mischung aus den Einheimischen von Suristhanam, Einwanderern und verschiedensten Gruppen von Invasoren. Etwa die Hälfte der Bevölkerung besteht aus braunhäutigen Menschen, die andere überwiegend aus Elfen, Hobgoblins, Echsenmenschen und Yuan-ti.

#### Glaube und Religion

Der dominante Glaube ist Iwahhid, eine Philosophie, die Idole ablehnt und die Quelle der Göttlichkeit anstatt ihrer unvollkommenen Manifestationen verehrt. Ihre Anhänger heißen Muwahhid. Die Gelehrtesten unter ihnen werden Kaiserliche Ulema. Dieser Orden muwahhidischer Gelehrter wird vom Thron finanziert. Die Ulema bieten der Bevölkerung ihre Zauberwirk-Künste an und pflegen die Infrastruktur magischer Straßenbeleuchtungen und Teleportationszirkel des Kaiserreichs.

#### Kleidung und Speisen

Die Kleidung im Kaiserreich ist meist lang und wallend. Männer tragen Jamas und Sherwanis oder lockere Kurtas mit Stoffgürteln. Von den Frauen werden Sris und Salwars getragen. Die Kleidung ist bunt und musterreich. Wer es sich leisten kann, trägt sogar magische Gewänder, die auf Wunsch den Träger parfümieren oder die Farbe ändern.

Das Essen in Tayyib ist cremig und mild gewürzt, wird mit Joghurt gekocht und mit Reis oder Fladenbrot serviert. Aus getrockneten Linsen werden zahlreiche Dal-Varianten



In den alten Bauwerken des Reichs Tayyib lauern die Geheimnisse und Gefahren vergangener Dynastien.

gemacht, und aus langsam gekochtem Reis, Gewürzen und Gemüsen wird aromatisches Biryani. Gläubige Muwahhid meiden Alkohol und das Fleisch von Raubtieren. Viele sind Vegetarier.

### Monarchie und Ordnung

Die Autorität im Reich Tayyib liegt bei Kaiserin Firuzeh. Adlige mit Titeln aus Vorkriegszeiten werden respektiert, doch das Gesetz wird im ganzen Kaiserreich von staatlichen Richtern durchgesetzt. Das System ist anfällig für Korruption. Die Agenten der Kaiserin sind unermüdlich auf der Suche nach unehrlichen Beamten und ziehen dazu auch gerne zuverlässige Abenteurer heran.

## Abenteuer im Reich Tayyib

In der Tabelle „Abenteuer im Reich Tayyib" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Abenteuer in dieser Region planst.

**Abenteuer im Reich Tayyib**

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Eine Allianz aus Adligen und Angehörigen der Kaiserfamilie aus Vorkriegszeiten bezahlt die Abenteurer, um verlorene Familienschätze aus den von **Nothics** verseuchten Ruinen Churapoors zu bergen. |
| 2 | **Schakalwere** werden vor einem Iwahhid-Fest vor der Stadt gesichtet. Der lokale Emir beauftragt die Charaktere damit, sie zu vertreiben, aber der hiesige Priester glaubt, dass die Schakalwere nur an den Feierlichkeiten teilnehmen wollen. |
| 3 | Der Emir Nur, Meisterarchitekt von Bijabad, befreit bei einem Bauprojekt versehentlich einen **Ifriti**. Er heuert die Charaktere an, um den Ifriti zu überreden, sich still zu entfernen. |
| 4 | Die Kaiserin veranstaltet eine Wyvernjagd und verspricht fabelhafte Preise für den, de den größten **Wyvern** zähmt. |

## Umizu

Die Einwohner des Stadtstaats Umizu freuen sich über besonderes Glück, das allerdings seinen Preis hat: Jedes Jahr steht eine Phase voller Pech bevor, die mit der Regenzeit zusammenfällt. In der Regenzeit beten die Einheimischen an den Schreinen um Schutz vor Unglück, und die Regengüsse werden angespannt auf böse Omen beobachtet.

Umizu liegt inmitten türkisblauer Gewässer und erfreut sich schon lange großen Reichtums. Unter der Oberfläche gibt es allerdings große Spannungen. Daimyo Hogishi Takemi tut sein Bestes, um das Verbrechen in Zaum zu halten, doch die aufgeblähte Bürokratie der Stadt wird von selbstgefälligen Samurai-Beamten versehen und ist von Korruption durchsetzt. Der schwunghafte Schwarzmarkt wird von Verbrechersyndikaten beherrscht, die ihre eigenen Rechtsauffassungen durchsetzen. Der Südwest-Walfangkonzern, eine einflussreiche Handelsorganisation, hält sich eine private Flotte und gerät regelmäßig mit den Rurapo in Konflikt, einen eingeborenen Klan von Tritonen, der Fischerei- und Walfangaktivitäten überwacht. Angesichts der enormen Überfischung durch die Walfänger sind die Rurapo gespalten, ob sie ihren Pakt mit Umizu neu verhandeln oder aber den Krieg erklären sollten.

## Besondere Orte

Jeder Stadtteil hat seine eigene architektonische Ästhetik. Die Distrikte befinden sich auf vulkanischen Inseln und sind durch stabile Steinbrücken, Fähren und dampfbetriebene Seilbahnen verbunden.

### Strahlmondstege

Diese Sammlung riesiger Stege beherbergt auch einen Marktplatz und ist das Revier des größten Verbrechersyndikats von Umizu, der Gesellschaft für sichere Meere. Die meisten Händler hier lassen sich irgendwann auf die Gesellschaft für sichere Meere ein, um zu schmuggeln, Steuern zu vermeiden oder Konflikte ohne Aufsehens zu beheben. Hier unterhalten Offizielle ihre Spielhöllen, die als Teestuben an den Stegen getarnt sind, während Samurai und Gauner sich bei ritualisierten Unterwasserkämpfen messen. Die Gesellschaft für sichere Meere operiert gerne unbeobachtet und dingt Abenteurer als unabhängige Agenten – während aufrechte Beamte der Samurai-Klasse sie anheuern, um die Verbrechen des Syndikats zu untersuchen.

Auch Rurapo besuchen manchmal die Stege, um Handel zu treiben oder die knackigen Spezialitäten Umizus zu kosten. Manche sind widerwillig Allianzen mit der Gesellschaft für sichere Meere eingegangen und beschaffen ihr illegale Relikte von versunkenen Tempeln und Schiffswracks.

### Gouverneurspalast

Eine riesige Villa dient Umizu als zentrale Verwaltungsstelle und Residenz des Bürgermeisters Daimyo Hogishi Takemi. Der Palast ist für Hogishis elegante Bankette und für den alljährlichen Lyrikwettbewerb berühmt, der Adlige nach Umizu lockt – welche ihre bitteren Rivalitäten und ihre Leibwachen mitbringen.

### Schrein der Stürme

Der Schrein der Stürme ist ein uralter Ort spiritueller Kraft. Er ist tief in seine Insel geschnitten, umgeben von Unterkünften der Kriegerpriester und Bibliotheken mit Relikten aus aller Welt. Hier finden viele der Feierlichkeiten von Umizu statt. Jeden Winter versammeln sich die Bürger zum Fest des Donners und ehren den Schildkrötenweisen – den Wächtergeist der Inseln – drei Tage lang mit Trommeln, Tanz und Gebet.

## Das Leben in Umizu

Umizu ist eine gastfreundliche Stadt, und viele Bürger stammen aus fernen Landen. Die meisten Einwohner sind Menschen mit Hautfarben von blass bis mittelbraun und mit Haar- und Augenfarben von dunkelbraun bis schwarz.

### Sitten

Umizu ist eine matrilineare Kultur, in der eine Frauennachfolge bevorzugt wird. Die meisten Familien leben mit mehreren Generationen unter einem Dach, und die reicheren leisten sich polyamouröse Ehen, üblicherweise mit einer Klanmatriarchin und mehreren Geliebten beliebigen Geschlechts. Mächtige Klans kämpfen bei ritualisierten Duellen alle paar Monate um Prestige.

Umizu hat in Sachen Sexualität und Geschlecht nur wenige Tabus. Titel wie „Daimyo" sind geschlechtsneutral, ebenso wie die meisten Namen. Die Kleidung variiert eher nach Klassenzugehörigkeit als nach Geschlecht – dieses wird eher von Parfums akzentuiert. Frauen tragen frische Zitrusdüfte, Moschus- und Holznoten gelten als geschlechtsneutral, von Männern werden blumige Düfte bevorzugt. Umizu hat eine strenge Kleiderordnung auf Basis der sozialen Hierarchie, die Farben, Stoffe und Stile den Klassen zuordnet.

### Ahnengeister

Im täglichen Leben spiegelt sich großer Respekt vor den Geistern wider. Die ursprünglichen Bewohner ehren ihre Ahnen in Schreinen in ihren Haushalten und bringen ihnen bei Sonnenaufgang wie -untergang Opfergaben dar. Vor wichtigen Entscheidungen werden die Geister der Ahnen befragt, doch die Sichtweisen der Toten können ebenso eingeschränkt sein wie die der Lebenden. Kommt es in großen Familienclans zu Streitigkeiten, führt dies manchmal zu Kämpfen, an denen Hunderte von Ahnengeistern beteiligt sind. Die Konsequenzen für die lebenden Nachfahren können chaotisch sein.

### Saisonales Unglück

Das Dämonenfest ist das Startsignal für die sommerliche Regenzeit, eine Unglücksphase für die ganze Stadt. Die Bürger besuchen den Schrein der Stürme, um Schutztalismane zu erwerben und Glück des Schildkrötenweisen zu erflehen. Bei Sonnenuntergang befahren die Schreinbesucher Umizus Wasserstraßen auf Barken und rufen Schmähungen, um böse Geister zu vertreiben, während Leute in Dämonenkostümen in den Straßen und auf den Brücken tanzen.

## Abenteuer in Umizu

In der Tabelle „Abenteuer in Umizu" findest du einige Plots zur Inspiration, wenn du Erkundungen in dieser Region planst.

**Abenteuer in Umizu**

| W4 | Abenteuer |
|---|---|
| 1 | Eine Gelehrte in der Strahlenden Zitadelle glaubt, dass der Schrein der Stürme Geheimnisse zum Verständnis der Düsterklage birgt, jenes Zyklons, der die Strahlende Zitadelle gefährdet. Sie schickt die Charaktere aus, um Informationen zu sammeln. Zu dieser Zeit bereiten Piraten (**Banditen**) die Plünderung des Tempels vor. |
| 2 | Daimyo Hogishi rekrutiert die Charaktere, um die Stadt beim Dämonenfest zu verteidigen, doch in diesem Jahr haben die Schmähungen der Priesters **Schattendämonen** heraufbeschworen, die es nicht auf Eigentum, sondern auf Leben abgesehen haben. |
| 3 | Rurapo und die Fischer von Umizu geben einander die Schuld an einem sterbenden Riff. Es ist an den Charakteren, die wahren Schuldigen zu entdecken: ein Trio von **Oni**. |
| 4 | Der Südwest-Walfangkonzern nimmt den Betrieb in der Nähe einer schlafenden **Drachenschildkröte** auf. Ein Karpfen, der unter dem Zauber *Erwecken* eines Druiden steht, warnt die Charaktere, dass die Drachenschildkröte einen Tsunami auslösen kann, wenn sie gestört wird. |

# Ein Leuchtfeuer auf dem Weg ins Abenteuer

Die Strahlende Zitadelle, eine magische Stadt mit Verbindungen zu Landen voller Abenteuer und Gefahren, scheint durch die Nebel der Ätherebene. Sie zieht Reisende aus dem ganzen Multiversum an, die ihre Traditionen und Geschichten teilen und oft genug Helden suchen. Die Strahlende Zitadelle ist der erste Schritt auf dem Weg zur Legende. Wohin werden deine Reisen dich führen?

*Geschichten aus der Strahlenden Zitadelle* ist eine Sammlung von dreizehn kurzen eigenständigen D&D-Abenteuern. Jedes Abenteuer ist mit der Strahlenden Zitadelle verbunden und kann alleine oder im Rahmen einer laufenden Kampagne erlebt werden. Bette diese Abenteuer in eine beliebige D&D-Kampagnenwelt oder in Welten ein, die du selbst entworfen hast. Erkunde dann die Strahlende Zitadelle und erfahre, wie sie jedes Abenteuer in eine größere Kampagne integrieren kann.

DUNGEONS-&-DRAGONS-Abenteuer
für Charaktere der Stufen 1 bis 14

Zur Verwendung mit dem *Spielerhandbuch*, dem *Monsterhandbuch* und dem *Spielleiterhandbuch* der fünften Edition von D&D.

DUNGEONSANDDRAGONS.COM

WIZARDS
OF THE COAST



9 780786 968008
€ 49.99
Gedruckt in Belgien / Printed in Belgium
D09961000 DE