




DER ALTE MANN UND DIE SEE

Abenteuer der Meere

INTRO

ieses Abenteuer ist für erfahrenere Charaktere gedacht. Es ist nicht mehr ganz ein Einsteigerabenteuer, aber dringt auch noch nicht allzu tief in die größten esperischen Gefahren ein. Dieses Abenteuer wurde anlässlich des NordCon 2001 speziell von allen Schöpfern Espers erdacht und von mir weiterentwickelt und ausgearbeitet, um kulturelle Besonderheiten der Welt Esper hervorzuheben und dabei auch einen soliden Einblick in das Regelwerk von Esper zu ermöglichen. Nebenbei erhascht man auch noch einen Funken des Glanzes, der die Figur des Lomer Volkshelden Ustro umgibt. Auf diese Weise erhält der Spieler auch einen Einblick in eine der wichtigsten Legenden der Ostküste des Kontinentes Esper.

Einfach kursivgedruckter Text enthält Vorschläge für Dialogbausteine von NSCs, fett gedruckter Text enthält ausschließliche Spielleiter-Infos. Unterstrichen und fett sind wichtige Besonderheiten wie Proben oder unterschiedliche Varianten der Handlung im Abenteuer.

Dieses Abenteuer wurde konzipiert für vier bis sechs Helden. Auf dem NordCon 2001 waren zwei Teilnehmer der Heldengruppe ein Pärchen aus einer Kurtisane und einem Barden, einer war ein Magier, zwei weitere waren Seeleute und einer spielte einen Gelehrten.

Nico Nolden

**Añnor, das Schwert von Esper,
Der Alte Mann und die See
Abenteuer der Meere**

Text: Nico Nolden
Zeichnungen: Marc Exner

© Hamburg 2001
Veröffentlichung von dem Copyright unterliegenden
Inhalten oder deren Teilen ohne ausdrückliche Ge-
nehmigung sowie ohne hinreichende Urheberrechts-
hinweise untersagt.

www.annor.de



DER ALTE MANN

UND DIE SEE

Abenteuer der Meere

1 DIE STADT UND IHRE WACHE

Auf vielerlei Arten treffen die Charaktere in der Stadt Peja'ra in Nen'ya ein, sofern sie sich noch nicht zu einer Gruppe zusammengefunden haben [siehe **Kasten 1.1 - Die Republik Nen'ya**].

Sie alle erfahren durch Fahrende Händler, gemeines Volk oder durch das Publikum der zahlreichen Ganstuben entlang ihrer Reiserrouten [siehe **Kasten 1.2 - Die Ganstuben**] davon, daß der Herzog dieser Provinz Nen'yas im großen Maße Kämpfen für einen besonderen Suchauftrag in Sold nimmt. Es soll irgendwie darum gehen, ein Schwert zu finden, und dafür steht großer Reichtum in Aussicht — so erzählt man wenigstens. Herzog Bei'ju ist ein stark religiöser Charakter, bisweilen darüber hinaus auch einfältig bis hin zu verbohrt — einige Nen'yen sprechen hinter hervorgehaltener Hand sogar von schleichender Verrücktheit [siehe **Kasten 3.2 - Herzog Bei'ju — der Religiöse**].

In Peja'ra angekommen sollten sich die Charaktere sobald als möglich auf den Weg zur aus getrocknetem Lehm gebauten, weit in den Himmel hinaufragenden Trutzburg auf den Hügeln über der Stadt machen.

Hinauf zur Feste

Auf ihrem Weg hinauf zum ersten Burgtor passieren sie mehrere, eindrucksvolle Verteidigungsanlagen aus mit Holzspornen bestückten Erdwällen [siehe hierzu **Kasten 3.1 - Thi'eant — „Die Alte“**]. Die Brücken, die über die vor den Wällen angelegten Gräben führen, haben den Anschein, als könnten sie im Falle einer Attacke in sehr kurzer Zeit verbrannt oder eingerissen werden.

Die Straße führt sie zusammen mit einigen Händlern und Bauern, die ihre Karren mühselig die Steigung hinaufbefördern, vor dem Hang des Burghügels vorbei. Die meisten dieser Händler und Bauern haben das Glück über ein oder zwei Dwarks als Zugtiere zu verfügen — die anderen sind dazu gezwungen, selbst das Ziehen zu übernehmen.

Als die Straße die Charaktere etwa um ein Achtel des ungefähr 200 Schritt im Durchmesser zählenden Burghüppers herumgeführt hat, erreichen diese eine steile, etwa vier Meter breite Treppe, die den Hang des Hügels und damit einen Höhenunterschied von etwa 35 Schritt überwindet. Zur Rechten der Charaktere, neben diesem Aufstieg quälen sich die Gespänne und auch diejenigen, die

ohne Zugtiere auskommen müssen, mit ihren Waren eine sechs Schritt in der Breite messende Straße hinauf. Diese ist zwar gut befestigt, und dennoch macht es die Steigung den Reisenden und Händlern nicht einfach. Wohl dem, der diese Arbeit einem seiner Tiere überlassen kann.

Haben die reisenden Charaktere den Burghügel erklommen, so gelangen sie auf eine weitere, befestigte Straße, die sie wieder in Südrichtung und damit zum ersten Burgtor um den Burghüpper herumführt.

Aufgereiht vor dem Tor

Vor dem Tor der Burg erwartet sie bereits eine Schlange von vielleicht zwanzig Abenteurern der buntesten Aufzüge, die darauf wartet eingelassen zu werden. Sie gestikulieren wie wild untereinander und so manches laute, auch manchmal ungehörige Wort dringt an die Ohren der Charaktere. Viele scheinen sich unaufhörlich zu streiten und manche Handgreiflichkeiten setzen sich hier und da durch.

Acht Wachen vor dem wuchtigen Holztor und vor der wartenden, streitenden Gruppe von Abenteurern lassen jedoch keinen Zwei-



Karte von Nen'ya

Kasten 1.1 - Die Republik Nen'ya

Nen'ya ist ein armes Land, in dem außer Leder, Reisschnaps und Bohnen nur wenige andere Dinge produziert werden. Selbst Holz ist in dieser Region Espers ein kostbares Gut, weil der größte Teil des Landes aus Sümpfen und Tümpeln besteht, die sich mit trockenen, kargen Sandböden abwechseln. Selbst die wenigen, fruchtbaren Böden sind daher auch noch durch Sümpfe und Moore schwer zugänglich.

Die Nen'yen sind also ein armes Volk und zudem auch noch durch immer wieder hineinbrechende Naturkatastrophen gestraft - seien es nun Hungersnöte durch anhaltende Dürreperioden oder Überschwemmungen, durch Stürme oder tagelang anhaltende Regenfälle. Die Nen'yen haben daher ein ganz eigenes System entwickelt, wie sie damit umzugehen haben: Die Ganstuben [siehe Kasten 1.2]. Dort spielt sich das gesamte, soziale Leben ab, eingeschworene Dorfgemeinschaften gehen gemeinsam gegen allen Unbill vor.

Während das Volk sich gegen alle Sorgen vereint, ist im politischen System eher das Gegenteil der Fall. Die Republik Nen'ya ist eigentlich dominiert von vier Großherzögen und deren Gefolge, die sich gegenseitig um Handelsrouten bekämpfen und intrigant gegeneinander vorgehen. Sie füllen ein Machtvakuum, das der verschollene, alte Imperator vor 1000 Jahren hinterließ. Die komplizierten Erbfolgeregeln und die Interessen der drei Großherzöge ermöglichten bislang keine Inthronisation eines Nachfolgers.

Einer jener Provinzfürsten ist der Herzog Bei'ju, dessen Hof in einer Trutzburg aus hartgetrocknetem Lehm residiert, umgeben von kompliziert angelegten Gräben und Wällen. Diese liegt auf den sanften Hügeln landeinwärts von Peja'ra und kontrolliert die Hafenstadt sehr effektiv.

Herzog Bei'ju ist ein sehr religiöser, verbissener Charakter, der sein Seelenheil zu einer Besessenheit gemacht hat [siehe Kasten 3.2].

fel daran, daß nur sie darüber bestimmen, wer in die Gemäuer Einlaß findet und wer nicht. Während sie die Charaktere am Fortschreiten hindern, winken sie gleichzeitig nach kurzer Kontrolle einen Getreidekarren hindurch. Empörtes Aufbegehren brandet daraufhin durch die Reihen der Abenteurer.

Fragen sie einen der Wartenden, warum man sie nicht einläßt, so antwortet dieser:

„Mir scheint, die Wache hat heut einen schlechten Tag – seht, wir, meine Freunde und ich, Gu’to, warten schon seit einer guten Stunde, doch ich habe keinen Zweifel daran, daß es noch eine Weile länger dauern wird.“

Ich habe keine Ahnung, was da vorne vor sich geht, aber ich habe es satt hier herumzustehen. Wir alle setzen uns gerade darüber auseinander, was wir zu tun gedenken. Irgendwas faseln die Herrschaften weiter vorne von irgendeinem Sandinsekt – aber ich habe keinen Schimmer, was die damit meinen...“

In diesem Moment drängt ein Bauer mit seinem Dwarck vor dem Karren die Charak-

tere und den Mann, mit dem sie sich unterhalten von der Straße herunter.

„Aus dem Weg, aus dem Weg, Fleisch und Wein für den Herzog – macht Platz da, verflucht...“

Falls die Charaktere auf die Idee kommen sollten, auf den Karren zu springen, so ist dieser so voll geladen, daß für sie selbst kein Platz bleiben würde. Bei einem Versuch fielen sie herunter.

Während die Abenteurer weiter ihre Lage diskutieren und offensichtlich in näherer Zukunft zu keiner Einigung kommen werden, rollt der Karren des Bauern an allen Abenteurern vorbei und stoppt vor der Torwache. Ein kurzer Blick zwischen die Ladung wird vorgenommen, bevor es ihm gestattet wird, zu passieren. Erneut setzt ein Tumult unter den Abenteurern ein.

Der Spielleiter sollte keinen Zweifel daran lassen, daß sie nicht in die Burg hineinkommen werden, wenn sie weiterhin in der Schlange stehen bleiben.

Der Trotz des Sen’iha

Wenden sich die Charaktere nun direkt an die Wachen und gehen auf sie zu, bemerken diese das sofort und nehmen eine achtsame Position ein. So führen sie zum Beispiel ihre Hände zu ihren Waffenknäufen. Es kristallisiert sich ein kräftiger Soldat aus ihrer Mitte als Truppführer Sen’iha heraus.

[siehe Kasten 1.3 - Der Truppführer Sen’iha]

Niemand der Charaktere dürfte so dumm sein, gegen acht gut bewaffnete Torwachen bei heiligem Tage vorzugehen. Darüber hinaus sollte jedem klar sein, daß es schwierig werden könnte, später Einlaß zu bekommen, wenn man sich zuvor mit den Wachen angelegt hat. Sollte dennoch einer der Charaktere darauf bestehen, sich mit den Kräften Sen’ihass zu messen, sind die zu dieser Person gehörigen Werte im Kasten 1.3 zu finden. Dann allerdings werden die Charaktere erst wieder mit ihm reden können, wenn er sich beruhigt hat. Etwa eine Stunde ist das angemessen.

Kasten 1.2 - Die Ganstuben

Die Ganstuben Nen’yas sind eine der bedeutendsten Errungenschaften des sozialen Miteinander der Nen’yen. Sie sind es, die die geplagten Landbewohner und die nur geringfügig bessergestellten Städter allerorten gegen die Naturkatastrophen und Hungersnöte der Region zusammen schweißen.

Eine eingeschworene Gemeinschaft ist in einer rauen Gegend wie Nen’ya zum Überleben notwendig. So kam man schon vor Hunderten von Jahren bis in die kleinsten Dörfer hinein auf die Idee, ein jeder der Bauern und Bewohner einer Siedlung möge seine Waren und Erzeugnisse in ein zentrales, befestigtes Gebäude bringen. Dort werden Notvorräte angelegt, Waren gehandelt, Arme und Arbeitsunfähige versorgt, indem man dafür diejenigen Waren verwendet, die im Überfluß vorhanden sind.

Dies kommt letztendlich jedem zugute, da jeden schließlich das Schicksal einer schlechten Ernte oder einer schweren Krankheit treffen kann. Dann übernimmt die Gemeinschaft für eine Weile die Sorge um die Betroffenen. Auch läßt es sich in Notzeiten wie sehr kalten Wintern, die wilde Tiere aus dem Süden herauftreiben, oder in starken Dürren gemeinsam besser der Gefahren Herr werden. Auch fallen Stoßtrupps der Zhubair oder der Reitervölker der westlichen Grasländer gelegentlich in Nen’ya ein.

Aus diesen Gründen hat sich in Nen’ya die Ganstube als Institution stark gefestigt - und man muß auch anmerken: sehr bewährt. Als Anlaufpunkt aller Bewohner einer Region oder einer Stadt ist dieser Ort natürlich auch der ideale Raum, um Neuigkeiten auszutauschen, den Erzählungen fahrender Händler zu lauschen oder die Legenden und Sagen aus den Mündern der Alten zu hören. Insofern kann man sagen, daß Ganstuben Knotenpunkte der Kommunikation sind, an denen eher früher als später die neuesten Nachrichten aus dem gesamten Reich eintreffen. Schließlich beruht die Geschichtsschreibung in Nen’ya in erster Linie auf mündlicher Überlieferung.

Gerade die Funktion der Ganstuben als Hort der Legenden- und Sagenwelt ist für dieses Abenteuer und die Helden von ausgesprochener Wichtigkeit. Hier werden sie nähere Informationen ergattern – über die Legenden „Annor – das Schwert von Esper“ und der Sagen um den Lomer Volkshelden „Ustro“.

[siehe hierzu Kasten 2.1 - „Plagenschilde“ – größte Ganstube Peja’ras]

Kasten 1.3 - Der Truppführer Sen’iha

Der Truppführer der Torwache vor der Trutzburg des Herzoges zu Maa’sha ist zwar – wie die meisten der Nen’yen – nicht von überragender Körpergröße. Er ist jedoch augenscheinlich sehr muskulös, hat einen bulligen Schädel und strahlt Autorität aus. Seine wenig behaarte, dunkle Haut und die kurzen Stoppeln, die dereinst mal Haare gewesen sein könnten, bekräftigen noch seinen autoritären Eindruck. Darüber hinaus scheint er zwar nachdrücklich, aber innerlich sehr ruhig – weswegen er sein Schwert auch in der Scheide an seinem ledernen Gürtel läßt, während er sich den Helden widmet. Er führt ein schlichtes Kurzschwert, und auch seine Panzerung ist einfach. Über seiner kurzärmeligen, aber langbeinigen, braunen Lederrüstung trägt er einen schimmernden, glattpolierten Bronzepanzer, der fast ausschließlich seine Brustpartie schützt.

Ganz offensichtlich ist Sen’iha ein sehr sturer Charakter, der sich trotz nicht von der fixen Idee abbringen läßt, seine Wut über seine Frau an allen auszulassen, bei denen er die Macht dazu hat. Die Einlaßverweigerung durch das Tor gegenüber den Helden zeigt sehr deutlich die Genugtuung, die ihm diese bereitet.

Wichtige Werte des Sen’iha:

CH: 18	IN: 12	IZ: 16	MO: 17
RE: 15	ST: 19	TK: 16	WI: 20
HG: 6	NG: 12	WL: 10	

AT: 17	PA: 16	TP: Kurzschwert W6+4
LE: 50		
RS: Lederrüstung alle Zonen: 2		
		Brustharnisch zusätzlich Rumpf: 4

Der Truppführer ruft den Charakteren beim Näherkommen zu:

„Heda! Was meint Ihr, weswegen Ihr aus der Schlange ausscheren dürft? Wollt ihr Bekanntschaft mit unseren Klingen machen? Reiht Euch gefälligst wieder ein; das erspart Euch einen Brocken Handel, den Ihr vielleicht nicht schlucken könnt.“

Vermutlich werden sich die Charaktere davon nicht einschüchtern lassen und weiter an Sen'iha herantreten.

Einige Schritt vor seinen Wachsoldaten treffen Sen'iha und die Charaktere aufeinander — der Rest der Torwache hält sich kampfbereit im Hintergrund.

Es bleibt daher für die Charaktere ein wenig Verhandlungsspielraum, da sie zusammen mit dem Truppführer außerhalb der Hörreichweite der Wachsoldaten für ein normales Gespräch liegen. Bei dem Treiben, den zahllosen Gesprächen und dem Tiergeschrei auf der unter dem Hügel verlaufenden Straße wäre ohnehin selbst Angriffsgeschrei schwer hörbar.

Sen'iha erweist sich als schlecht gelaunt, aber nicht aggressiv.

„Ich warne Euch, ich habe heute nicht meinen besten Tag! Versucht Ihr nicht auch noch, mich zu reizen. Hier wird heute keiner von Euch Abenteurern Einlaß bekommen - ich habe Euch alle so satt. Und dazu gehört Ihr eindeutig alle! Tag ein, tag aus rennt Ihr hier rein und fällt mir mit dieser blödsinnigen Suche nach dem Schwert auf die Nerven...“

Eine Menschenkenntnis-Probe kann den Charakteren offenbaren, daß er eigentlich nur selbst gerne auf die Suche nach dem Schwert gehen würde.

Als ein weiterer Karren die Charaktere passiert und von Sen'ihäs Leuten durchgewunken wird, sollten die Charaktere nachfragen, warum denn diese um Durchlaß Ersuchenden alle eingelassen werden und sie nicht.

Sen'iha verfinstert seine Miene stark, bevor er antwortet:

„Seht Ihr, diese Leute muß ich wohl einlassen, da sie die Burg mit wichtigen Gütern versorgen. Sie auszusperrern wäre wahrlich keine gute Idee, obwohl es meine heutige Laune auch nicht gerade verbessert, diese Händler durchzulassen. Gut, daß ich die meisten von ihnen schon Jahre lang kenne, so schlüpfte mir keiner von Euch als Bauer durch das Tor.“

Ein bissiges Lächeln umspielt seine Lippen:

„Daher bin ich ja so froh, daß ich Euch habe. Je länger Ihr hier warten werdet, umso

besser wird es mir gehen, und jetzt verpfeift Euch wieder in die Reihe hinein. Vielleicht habe ich ja heute nachmittag Lust, Euch einzulassen.“

Die Charaktere könnten damit drohen, Sen'iha bei Herzog Bei'ju zu melden. Schließlich sucht ja der Herzog nach Abenteurern, die für ihn auf die Suche ziehen.

Dies entlockt Sen'iha allerdings nur ein weiteres bissiges Lächeln:

„Ihr könnt mich ja gerne melden, wenn Ihr zum Herzog vorgelassen werdet — aber solch ein Ansinn bessert meine Meinung auch nicht gerade, Euch dieses Tor passieren zu lassen.“

Wißt Ihr überhaupt, wie diese Burg funktioniert? Sie ist viel zu groß, als daß Ihr nach der Palastwache schreien könntet. Hier bin ich das einzige Gesetz am ersten Tor — Ihr könnt ja gerne versuchen, die Palastwache auf Euch aufmerksam zu machen, doch bedenket dabei, Ihr solltet eine kräftige Stimme besitzen, um das Getümmel auf dem vorderen Burghof zu übertönen, und die 60 Schritt bis zum zweiten Burgtor noch hörbar zu sein. Viel Spaß dabei...“

Sen'iha lacht bei diesen letzten Worten auf.

„Und was die Abenteurerei angeht, könntet Ihr mich kaum mehr anwidern. Seit Monaten schon sammelt sich alles Gesindel innerhalb dieser Mauern und trachtet dem Herzog nach seinen Reichtümern und verfolgt meist wesentlich weniger hehre Ziele als der Suche nach dem Schwerte.“

Bei'ju wird sich vielleicht wundern, warum heute noch keine von seinen ach so geehrten Abenteurern vorgestellt wurden, aber glaubt bloß nicht, daß dies nicht zuvorschongesehen wäre, auch ohne mein Nachhelfen. Es wird dauern, bis er Nachforschungen anstellen wird — aber Ihr könnt gerne so lange warten.“

Sein Lächeln wird sehr verschmitzt — oder besser gesagt durchtrieben.

„Und darüber hinaus werde ich einfach behaupten können, ich hätte Euch gründlich kontrollieren wollen... so einfach ist das manchmal!“

Nachdem die Charaktere nun einige Wortwechsel mit Sen'iha hinter sich haben, können sie mit Hilfe einer Menschenkenntnis-Probe oder einer IN-Probe darauf stoßen, daß es etwas hinter seiner Fassade aus boshafter Ignoranz gibt, das an ihm nicht stimmt. Offenbar belastet ihn etwas sehr stark und ruft dieses Verhalten in ihm hervor.

Die Charaktere sollten an dieser Stelle nachfragen, ansonsten dürfte es schwierig werden in die Burg zu gelangen.

Die Sorgen des Torwächters

Bohren die Charaktere tiefer nach seinem Problem, das ihn belastet, so teilt ihnen Sen'iha nach ein wenig hin und her seufzend seine Leidensgeschichte mit:

„Mein Weib war so freundlich, mich heute Nacht nicht in unser Heim zu lassen... zu betrunken, hat sie durch die Türe geschrien, als ich in den Morgenstunden um Einlaß bat. Sie schrie, das sei das letzte Mal, daß sie sich mit einem Säufer abgebe.“

Dabei war es nicht mal das Gelage wert - zu schnell war der Wein geleert. So stand ich auf der Straße und schrie nach ihr, sie dagegen schrie von innen in das Holz der Türe.

Das ist nicht das erste Mal, oh, nein! Aber das letzte wie es aussieht. Bevor sie mich allein vor der Tür ließ und in ihr Schlafgemach stampfte, rief sie noch laut vernehmlich, mich könnten die Sümpfe holen.

Sie würde mich erst wieder hineinlassen, wenn es weiße Schlickkäfer gäbe... weiße Schlickkäfer, nicht zu fassen.“

Seufzend holt er Luft und erklärt den Charakteren auf deren wahrscheinliche Frage, warum dies so schwierig sei:

„Habt Ihr denn gar keine Ahnung? Alle Schlickkäfer, die meine Männer und ich je sahen, waren von grünbrauner Farbe — kein Wunder, wenn sie im Dreck dieser Gegenden hausen. Einen weißen Käfer werdet ihr nirgends finden — und ich werde ihr kaum einen anderen unterjubeln!“

Vielleicht wird sie mir verzeihen, wenn ich ihr tatsächlich einen solchen auftreibe... doch woher sollte ich einen Käfer dieser Art bekommen. Es ist hoffnungslos.“

Seine Miene verdunkelt sich daraufhin schlagartig, als ertappe er sich dabei, den Charakteren zu viel von seinem Inneren herausgekehrt zu haben.

„Schluß jetzt damit, es gibt nunmal keine solchen Viecher.“

Und wenn ich ohne solch einen Käfer nicht in mein Heim komme, so kommt auch niemand ohne einen solchen in diese Burg. Da könnt Ihr euch drauf verlassen, so wahr ich Sen'iha bin.“

Mit der Wut eines Gekränkten beugt er sich mit zusammengekniffenen Augen an den nächstbesten der Charaktere heran und bohrt seinen Zeigefinger auf dessen Brust, bevor er fortfährt.

„Ich sage Euch eines: An mir und meinen Männern, werdet ihr die nächsten Tage nur vorbeikommen, wenn Ihr mir einen Beweis bringt, daß es weiße Schlickkäfer gibt.“

Er lacht wieder ein hinterhältiges Lachen.

„Versucht es in einer Ganstube — die „Plagenschilde“ ist die größte dieser Stadt. Dort werdet ihr tausende Käfer erstehen können, in allen nur erdenklichen Formen und

Farben — aber einen weißen Schlickkäfer niemals... das könnt Ihr vergessen.“

Damit schickt er die Charaktere fort, seine grimmige Miene eingebrannt, als wäre sie in Stein gemeißelt.

Mit einem hohlen, freudlosen Lachen macht Sen'iha kehrt und geht zu seinen Männern zurück, die sich daraufhin entspannen und zu ihren Gesprächen zurückkehren. Sen'iha scheint ihnen mitzuteilen, was er den Charakteren zuvor gesagt hatte, denn er deutet in ihre Richtung, wobei sich in das Gespräch auch lautes Gelächter mischt.

Die Meute schwärmt aus

Die Charaktere sollten sich nun klar werden, was sie als nächstes zu tun gedenken.

Dies sollte allerdings nicht zu lange dauern, denn sie können gar nicht darüber hinwegsehen, wie sich aus den Reihen der Wartenden einige Grüppchen absetzen. Offenbar haben diese auch gehört, wonach es Sen'iha verlangt und beschlossen, ihre Zeit nicht mit Warten zu vertun. Auch sie begeben sich daher auf die Suche nach einem Schlickkäfer.

Die Charaktere werden gewahr, daß einige der anderen Wartenden aus der Reihe ausscheren und sich auf den Rückweg hinunter zu Stadt machen.

Dabei schnappen sie im Vorbeigehen einige Gesprächsfetzen dieser Abenteurer untereinander auf, je nachdem wie gut ihre Hören-Probe verlief:

„... nun wartet doch erstmal ab, was für Tiere wir finden werden. Wollt Ihr Euch etwa den ganzen Tag die Beine in Euren Bauch stehen? Er wird uns wohl kaum einlassen...“

„...strengt doch einmal Euren Schädel an - groß genug ist er doch. Ihr müßt doch irgendwie erinnern, ob man solch einen Käfer auf dem Wege der Illusion...“

„...nun, Ihr meint tatsächlich man sollte ihn lieber färben gehen? Ich glaube nicht, daß dies einen Sinn macht... Das müßte doch auf fallen, nicht?...“

„...laßt uns beeilt sein, wir müssen hier sein, bevor die anderen es vermochten, einen weißen Käfer aufzutreiben. Vielleicht reicht ja auch eine andere Gattung aus...“

Die Charaktere sollten sich nun auch auf den Weg in die Ganstube „Plagenschilde“ machen [siehe Kasten 2.1 „Plagenschilde“ - größte Ganstube Peja'ras].

Sollten die Charaktere sich einfach stellen, und gar nichts unternehmen wollen, so können sie lange darauf warten, eingelassen zu werden. Zwar erscheint irgendwann eine Palastwache, doch Sen'iha und seine Wachen entschärfen die Situation dadurch, daß sie behaupten, sie würden stärker als normal kontrollieren.

Gegen Abend werden die Tore der Burg geschlossen und die Charaktere und anderen Abenteurer werden angehalten, sich des Nachts nicht vor den Toren der Burg zusammenzutrotten. Sie sollen am darauffolgenden Tag wiederkommen und erneut um Einlaß bitten.

An diesem hat sich dann auch Sen'iha wieder mit seinem Weibe versöhnt, so daß die Helden ohne Probleme passieren können. EP gibt es dabei natürlich nicht zu verdienen, die Handlung geht dann mit KAPITEL 3 - Thi'eaní weiter.

2 PLAGENSCHILDE

Niel Zeit verstreicht nicht, da werden die Charaktere bereits der Ganstube gewahr. Auffallend viele Marktkarren und Gespanne sind vor dem großen Gebäude abgestellt. Sein Dach überragt die der umliegenden Häuser und Geschäfte bei weitem, während die zehn Schritt hohen Wände Schatten über die Stadt werfen.

Treten die Charaktere näher, so hören sie dichtes Stimmengewir, riechen zahlreiche, teils vertraute, teils fremdartige Gerüche und werden Zeuge des Ein- und Ausgehens vieler verschiedenster Wesen durch den ungefähr fünf Schritt hohen Torbogen. Die meisten von ihnen tragen Waren in das Ganhaus hinein oder treten mit diesen heraus – ein freudiges Lächeln auf den Lippen über ein gutes Geschäft.

Treten die Charaktere nun durch das anfängliche Gedränge am Eingang in das Ganhaus ein, so erschließt sich ihnen eine wunderbar bunte Szenerie [siehe Kasten 2.1. - „Plagenschilde“ – größte Ganstube Peja’ras].

Innerhalb des Gebäudes ist das Treiben sehr groß – ein dichtes Gedrängel von Kunden tummelt sich um die etwa zwanzig Marktstände, von denen die meisten Nahrungsmittel verkaufen. An diesen werden die Charaktere wohl weniger interessiert sein. Sechs der Stände veräußern jedoch Nutzwaren.

Zwei Händler kaufen und verkaufen Waffen, Rüstungen, Taschen, Sättel und vieles mehr, was der Reisende und Abenteurer auf seinen Unternehmungen gebrauchen kann.

Die drei Alchimisten

Auf ihrem weiteren Zug über den sprudelnden Markt gelangen die Charaktere nun zu drei weiteren Händlern, die ihnen die Möglichkeit eröffnen ihr Versprechen über den weißen Käfer auch bei Sen’iha, dem Anführer der Stadt- wache, einzulösen.

Alle drei Figuren machen im Gegensatz zu den übrigen Händlern in dieser Ganstube

keine Anstalten zu marktschreierischem Verhalten. Offenbar warten sie auf Kunden, die sich mit ihren Waren wirklich auskennen.

Alle haben gemein, daß sie mit seltsamen Pulvern, Flüssigkeiten, Kräutern und anderen Zutaten handeln oder selbst Tränke herstellen. Allerdings ist nur Shia’tora ein Alchimist im eigentlichen Sinne [siehe hierzu Kasten 2.2 - Die drei Händler].

Händler 1 [Zum Ersten]

Shia’tora - Der dunkle Alchimist

[siehe hierzu Kasten 2.2 - Die drei Händler]

Die Charaktere treten an einen Stand heran, der jedem einen Schauer über der Haut abringt. Chimären, verschiedenster Tiergattungen sind in kleine Käfige zusammengefercht, Kristalle unnatürlicher Größe leuchten in bedrückenden Farben und zahlreiche, übelriechende Dämpfe wechseln sich in ihrem Drang ab, bei den Helden Übelkeit zu erzeugen.

Kasten 2.1 - „Plagenschilde“ - größte Ganstube Peja’ras

Die „Plagenschilde“ ist eines der größten Gebäude Peja’ras – dem Status einer 19.000 Einwohner zählenden Stadt angemessen. Das Ganhaus – man kann es kaum noch eine Stube nennen – überdacht die Fläche eines kleinen Marktplatzes und ähnlich tumultartig geht es darin auch zu. Sogar die große Flut von 972 nach dem Ende des Imperiums hat dieses Gebäude überstanden.

Kaum ein Händler, der nicht versucht, die Qualität seiner Waren durch lautes Gebrüll zu erhöhen, kaum ein Bauer, der nicht unter Hinweis auf seine schwere Knochensteife und die immer wiederkehrenden Rückenschmerzen einen besseren Preis für seine Waren zu schinden sucht. Dazwischen drängen allenthalben Getiere der unterschiedlichsten Art in dem riesigen Handelsplatz herum. Händler der verschiedensten Waren – auch aus fernen Ländern – bieten ihre Waren feil, Alte und Gebrechliche teilen gegen einen kleinen Obulus gern ihren **Wissenschatz** mit allen Interessierten und setzen sich dazu auf die Auslagen der Händler, die dies zu meist auch dulden. Es ist beklemmend eng und stickig in dem Gebäude, und diese Voraussetzungen sind natürlich die besten Hilfen für dunkleres Gesindel, das sich sicher auch in der Menge herum treibt.

Etwa zwanzig verschiedene Händler preisen hier ihre Waren an und haben ihre Auslagen zu größeren Marktständen ausgebreitet. Davon gehören vierzehn Stände zu einfachen Nahrungsmittelverkäufern, die anderen sechs bieten besondere Waren an.

Im **Nahrungsmittelverkauf** finden die Helden die verschiedenartigsten Sorten von Bohnen, Brot aus Bohnenmehl, Sumpfrohrzucker oder das Fleisch des Kruniogk-Wurmes aus den Sümpfen als heimische Waren. Vieles anderes mehr auch aus den Ländern im Norden wie Lom, Kathal und Nebrinn oder sogar dem Latalländischen Reich. Aus letzterem erreicht zum Beispiel Tepplar-Dörrfleisch nach einigen Wochen Reise die Auslagen der Marktschreier Nen’yas. Es wird als sehr schmackhaft geschätzt.

Viel wichtiger sind für die Helden allerdings die sechs verbleibenden Händler. Hiervon bieten zwei **Waffen und Ausrüstung** feil, so daß sich die Helden bei Bedarf mit Reiseutensilien ausrüsten können (**Allerdings sollte die eigentliche Ausrüstung für die Reise in der Lehmbug des Herzogs stattfinden. An dieser Stelle sollte der Meister lediglich auf charakterspezifische Anschaffungen eines Helden eingehen – nicht jedoch auf allgemeine**).

Ein weiterer hat sich auf den **Verkauf von Karren** aller Arten spezialisiert und bietet auch Beschläge für Tiere jeglicher Gattung an. Dieser ist für die Helden allenfalls atmosphärisch wichtig, denn es handelt sich um einen Ausgestoßenen der Dalré-Reiter-Völker aus den westlichen Grassteppe – jedenfalls behauptet er das über sich. Ihn ziert eine dunkle Gesichtstätowierung in der Form eines stilisierten Bären. Spricht man mit ihm, teilt er seine beliebige Geschichte um sein Exil wegen eines Brudermordes mit und bezeichnet sich selbst als Sünder. Angeblich könne er erst wieder zurück, wenn er mit seinem Geld seine Sünde sühnen kann. Zwar haben die Helden wahrscheinlich noch nie einen Dalre gesehen, dennoch kommt den Helden schnell der Gedanke, daß es sich um eine Verkaufsstrategie handelt – und er in Wahrheit nicht einmal weiß, was die Dalré genau sind. Darüber hinaus könnte es sie wundern, daß die Dalré Nen’ya-Geld als Sühne akzeptieren. Wem gelingt, das herauszufinden, dem sind 20 AP sicher. Darüber hinaus zahlt der Verkäufer ihm insgesamt ein Schweigegeld von 7 GS.

Die drei anderen Markthändler sind allesamt sehr ruhige Gestalten – offenbar sind sie nicht daran interessiert, möglichst viele Kunden durch ihr Gebrüll heranzuziehen. Sie scheinen auf Kunden zu warten, die mit ihren recht speziellen Waren etwas anzufangen wissen: Sie verkaufen Insekten und verschiedenste Wirkstoffe, in einer Unmenge von kleinen Käfigen beziehungsweise Phiolen und Fläschchen in den Auslagen liegend. Einige Tränke scheinen frisch gebraut werden zu müssen, da bei allen drei Händlern Kessel mit seltsamen Dämpfen vor sich hin blubbern. Man könnte sie als **Tränkebrauer oder Alchimisten** bezeichnen.

Führt einer der Charaktere eine Aufmerksamkeits-Probe auf die Kristalle durch, so vermag er zu entdecken, daß für einen Augenblick ein schreiendes Gesicht auf einer der glattgeschliffenen Oberflächen erscheint. Zu Fäusten geballte Hände hämmern von innen an diese Flächen, bevor die Gestalt in einem wabernden Nichts verpufft.

Als die Charaktere die zusammengekauerte Gestalt [**-> BESCHREIBUNG**] hinter dem dicht mit zahllosen seltsamen Dingen beladenen Verkaufstresen zum ersten Mal ansprechen, springt diese mit einer geradezu unnatürlichen Schnelligkeit von ihrem Platz auf, als würde die Zeit für sie schneller laufen. Als sie jedoch erblickt, wer vor ihr steht, verpufft die Eile schlagartig. Scheinbar sind die Charaktere nicht die Sorte von Kunden, auf die Shia'tora wartet:

„Ich denke nicht, daß ich, Shia'tora, etwas führe, das Euch interessieren könnte. Ihr müßt Euch im Stand geirrt haben. Verschwendet nicht meine Zeit und verschwindet.“

Als die Charaktere schildern, weswegen sie sich in dieser Ganstube herumtreiben, erwidert er:

„Für Käfereien bin ich nicht zuständig — versucht Euer Glück bei Rion Talen nebenan. Ergibt sich mitsolch widerlichem Kleingetier ab.“

Mehr Informationen sind aus ihm im Moment nicht herauszubekommen.

Sobald die Charaktere sich abwenden und zu Talen weiterschlendern, ruft er ihnen noch hinterher:

„Und sagt diesem Möchtegern-Alchimisten von mir, er möge sich mit seinem Stand endlich zum Leibhaftigen scheren. Er verdirbt mir meine Geschäfte...“

Die Charaktere sollten sich es tunlichst verkneifen, diese Botschaft auch zu überbringen. Keine drei Schritte weiter treffen die Helden auf den Stand Rion Talens.

Händler 2:

Rion Talen - Kleingetierhändler und Tränkegießer

[siehe hierzu Kasten 2.2 - Die drei Händler]

Dieser Marktbereich ist zwar ebenso mit kleinen Käfigen zugestellt wie am Stand des Shia'tora, doch hier finden sich keine Chimären. Stattdessen hält Talen eine Vielzahl von kleinsten bis mittelgroßen Insekten bereit, die dem Verkauf oder der Verarbeitung zu Tränken und Tinkturen harren.

Talen [**-> BESCHREIBUNG**] scheint bei Eintreffen der Charaktere gerade damit zu tun zu haben, eine Mixtur aus diversen Flüssigkeiten und der Zutat eines kleinen grünbraunen Käfers herzustellen. Er wirkt konzentriert, blickt aber erfreut auf, als die Charaktere ihn ansprechen.

„Ja, was kann Rion Talen für Euch tun? Ihr scheint Reisende zu sein, seid ihr vielleicht an einem Stärkungstrunk aus einer Mischung der edelsten Käfertiere interessiert? Er sollte Euch helfen, auf Euren langen Reisen die müden Glieder wieder zum Leben zu erwecken. Denkt darüber nach! Aber ich sehe, ihr

Kasten 2.2 - Die drei Händler

Händler 1: Shia'tora - Der dunkle Alchimist

Einer der Händler ist eine **dunkle Gestalt** mit einem tief ins Gesicht gezogenen Kapuzenmantel - nur dieser wird in seiner Erscheinung als wirklicher Alchimist durchgehen. Seltsame Chimären zieren seine Regale, in Kristallen scheinen Seelen gefangen zu sein, wenn die Helden sie näher anblicken.

Unter dem Kapuzenstoff lugt ein sehr altes, sehr ausgedörrtes und bleiches Gesicht heraus, das allerdings nur um die Mundpartie herum zu sehen ist, da der Stoff bis weit auf die Nase fällt. Ihm selbst scheint es nicht wichtig zu sein, zu sehen, mit wem er handelt. Ab und zu spitzt sich seine brüchige Stimme zu einem sehr bronchialen Husten zu. Seine Stimme wirkt falsch und hinterhältig. Kein freundlicher Zeitgenosse für den täglichen Umgang.

Dennoch müssen die Helden wohl: Wenn sie zuvor schon bei Händler 2 & 3 waren, dann bietet der Alchimist seine Kenntnisse an, um die auf dem Käfer noch als solche zu erkennende Farbe in dessen Panzer einziehen zu lassen. Hierfür ist es ihm möglich einen Trank zu brauen.

Händler 2: Rion Talen - Der Kleingetierhändler und Tränkegießer

Der zweite Händler ist ein **Handelsreisender aus Lom** und derjenige, bei dem die Helden einen Schlickkäfer erstehen können - wenn sie Glück haben, schenkt er ihnen einen sogar, da er diese Käfer ohnehin nur als Zutat für eine Art Dünger benötigt. Ein Bauer will diesen speziellen Trank auf seine verdörrten Felder auftragen.

Rion Talen ist hochgewachsen und mager, sein langes Gesicht wird durch den Spitzbart am Kinn auf unnatürliche Weise gestreckt. Seine klaren, braunen Augen wirken ein wenig spitzbübisch, wenn er auch von seinen Bewegungen her eher einen lakonischen Eindruck erweckt. Er ist freundlich, aber ein knallharter Händler, der nur selten etwas ohne Gegenwert vergibt.

Wenn die Helden ihn allerdings überzeugen können, daß sie einen der Schlickkäfer kostenlos und probeweise haben wollen und bei guter Qualität vielleicht mehr dieser Tiere erstehen werden, dann ist ihnen ein Exemplar sicher. Im Grunde benutzt er diese Insekten ohnehin nur als Futter für seine größeres Getier und zum Herstellen von Tränken. Da fällt ein fehlendes Exemplar nicht sehr ins Gewicht.

Händler 3: Krikoc Gkai Tcuriog - Der Latalländische Tränkebrauer

Der Lathan **Tcuriog** hat sich vor langer Zeit als Reisender aufgemacht, die südlichen Länder des Kontinentes zu erkunden und ist nach reiflicher Reise und der Niederschrift seiner Erkenntnisse in Peja'ra geblieben. Seiner Aussage nach ist dies der Zeitpunkt gewesen, an dem seine alten Knochen ihm langsam Probleme bereiteten und die Winter in diesen Breiten nur noch an der Küste erträglich wurden.

Das Echsenwesen wirkt wirklich sehr alt und weise. Die bläuliche Farbe seiner Schuppenhaut ist bereits zu einem hellen Blau verblaßt und seine Haut scheint an seinem Körper heruntergelaufen und daraufhin erstarrt geblieben zu sein. Falten und Narben zieren seinen Körper - erkennbar zumindest an den Stellen, an denen die bläuliche Haut unter der dicken Lederbekleidung und dem wollenen Umhang hervorlugt. Allerdings ist sein Wesen in irgendeiner Weise von dem Alter verschont geblieben. Wache Augen blicken aus den tiefen Augenhöhlen und ein verschmitztes Lächeln spielt stets um den Mund herum. Ein seltsamer Kontrast ist, daß die dabei entblößten Hauer des Echsenmaules stark vergilbt sind und nur noch teilweise vorhanden.

Tcuriog hat sich nach seinen Reisen darauf spezialisiert, Waren aus den Echsenreichen zu importieren, die heilende Wirkungen haben. So zum Beispiel die Tränke aus der berühmten Cherilark-Pflanze, die im Süden der Latalländischen Insel Kouotacun wächst. Darüber hinaus führt er auch Farbstoffe aus den Schneckenfarmen der ebenfalls Latalländischen Insel Cushan. Diese Farbstoffe arbeitet er auf und erzeugt aus ihnen konzentrierte Pulver - gerade die weiße Farbe ist in diesen Breiten sehr beliebt.

Daher ist es für die Helden ideal, hier die weiße Farbe zu erstehen, die ihnen die Erzeugung eines strahlend weißen Käfers ermöglichen. Erzählen sie ihm die Geschichte des Stadtgardisten, so lacht er lauthals und schenkt ihnen eine Prise der Farbe „für einen guten Zweck“.

seid wegen etwas speziellem hier. Was ist es? Tränke für die Liebe, Kampfzauber? Sagt mir Euren Wunsch, ich werde sehen, was sich machen läßt.“

Teilen ihm die Charaktere daraufhin mit, daß sie eigentlich daran interessiert wären, zu erfahren, ob er über Schlickkäfer verfügt, fährt er mit etwas weniger erfreuter Miene fort. Er scheint zu spüren, daß die Charaktere wohl nicht diejenigen Kunden sind, die viel Geld bei ihm lassen werden. Er ist jedoch Händler mit Leib und Seele, und so widerstrebt ihm die Aussicht, Zeit mit einem Gespräch zu verschwenden, in dem kein Profit in Aussicht ist.

„Schlickkäfer? Ja, die habe ich wohl. Eigenhändig aus dem Schlick vor der nördlichen Halbinsel gesammelt. Ich brauche diese Tiere eigentlich nur für eine Tinktur, die dem Grund und Boden neues Leben entlocken soll. Seine Ernten werden zunehmend mager.

Ich habe noch ein paar dieser Tiere auf Vorrat gefangen, wer weiß ob die Äcker dieses Mannes noch mehr von meinem Dünger gebrauchen können.

Ich habe mich allerdings nicht einige Ellen tief durch den Dreck geschlagen, um Euch diese Viecher jetzt zu schenken. Sammelt Euch doch selbst welche! Damit seid Ihr gut einen Tag beschäftigt.“

Sind die Charaktere noch nicht im Klaren darüber, daß sie es mit einem geldgierigen, geschäftstüchtigen Händler zu tun haben, hilft vielleicht eine Men-schenkenntnis-Probe auf die Sprünge. Denn an dieser Stelle kommen die Charaktere nur mit einer Überzeugen-Probe weiter, wenn sie es vermeiden wollen einen Tag im Schlick zu verlieren — von was sie Talen überzeugen wollen ist letztendlich Ihnen überlassen.

Hier nur ein Beispiel: Die Charaktere geben vor, sie suchen eine größere Menge von diesen Tieren und sind auch bereit eine anständige Summe dafür auf den Tresen zu legen. Talen, der ein Geschäft wittert, geht darauf auf jeden Fall ein und schenkt ihnen einen der Käfer zur Probe. Er dankt ihnen und freut sich schon auf das Geschäft. Spitzbübisch lächelnd geht er wieder an die Zubereitung der Dünge-Tinktur — innerlich reibt er sich schon die Hände über die Gewinne.

Hernach sollten die Charaktere auf die Idee kommen, nach ein wenig Farbe zu suchen, denn dieser Käfer kann sich noch nicht wirklich weiß nennen. Exkremente und Schlick bedecken noch überall seinen Panzer.

Durch eine Aufmerksamkeits-Probe oder auch IN-Probe sollte den Charakteren ins Auge fallen, daß bei dem neben Talen aufgebauten Marktstand auffallend viele Gefäße und Glasbehältnisse mit vielen verschiedenfarbigen Pulvern gefüllt sind. Dort könnten sie ja vielleicht fündig werden.

Sollten sich die Charaktere auf den Weg machen, einen der Schlickkäfer im Schlamm aufzutreiben, müssen sie sich auf den Weg zur nördlichen Halbinsel am Rande der Stadt machen. Auf dieser Suche geschieht nichts weiter, auch ein Käfer ist schnell gefunden — sie wissen jetzt ja vom Stand des Talen her, wie ein Schlickkäfer aussieht.

Händler 3:

Krikog Gkai Tcuriog - Der Latalländische Tränkebrauer

[siehe hierzu Kasten 2.2 - Die drei Händler]

Die Charaktere treten vor einen Stand, der über und über mit zahllosen Gefäßen — teilweise auch aus Glas — und getrockneten Pflanzen zugapackt ist. Es duftet fremdartig, aber nicht unangenehm. Viele der Gerüche dürften die Charaktere noch nie in ihrem Leben gerochen, viele der Trockenpflanzen noch nie gesehen haben. Auch die Schriftzeichen mit denen die Gefäße überwiegend bezeichnet sind, sind ihnen eher unbekannt. **Es handelt sich um Latalländische Keilzeichen.**

Als sie sich bemerkbar machen, steht direkt hinter dem Verkaufstresen ein alter Lathan auf. Es handelt sich dabei um Tcuriog [-> BESCHREIBUNG], den Händler, der diesen Marktstand betreibt.

Zwar werden die Charaktere wahrscheinlich noch nie in ihrem Leben einen Lathan gesehen haben, schon gar nicht einen so alten, dennoch ist schon länger bekannt, daß diese blauen Echsenwesen aus dem hohen Norden vermehrt auch in diesen Breiten zu Handeln versuchen. Es ist also kein Grund vorhanden für spielerisch übertriebenen Schrecken.

Nachdem Tcuriog sich mit viel Ächzen langsam hinter dem Tresen hochgearbeitet hat, sagt er in gutem, aber nicht ganz akzentfreien Nen'yen:

„Willkommen in dem Teil des Latalländischen Großreiches, der einen Weg in Eure Breiten gefunden hat. Ich bin Krikog Gkai Tcuriog und stehe Euch mit meinem Wissen über die Heilkräfte der Cherilark-Pflanze und den Färbekünsten des Latalländischen Reiches zur Verfügung. Ich habe alle Farben des Reiches in diesen Gefäßen und bin gerne bereit, Euch für ein geringes Entgelt meine Künste zu Diensten zu stellen. Sagt mir, was ist Euer Begehr?“

Die Charaktere sollten ihm mitteilen, daß sie einen Schlickkäfer haben, der unbedingt weiß gefärbt werden muß. Sie brauchen ihn dringend, aber er muß so gefärbt werden, daß es natürlich wirkt und eventuell auch eine Weile vorhält.

Tcuriog nimmt die Informationen auf und denkt einen Moment nach, bevor er mit einem etwas skeptischen Gesichtsausdruck nachfragt:

„Wofür genau benötigt ihr denn einen weißen Schlickkäfer? Wer könnte eine Verwendung für so ein Tier haben?“

Teilen ihm die Charaktere die gesamte Geschichte um den Hauptmann der Stadt-wache, Sen'ha, und dessen Weib dem Latalländischen Händler mit, dann tut sich einen Moment gar nichts und Tcuriog blickt sie der Reihe nach mit großem Unglauben in den Augen an. Schließlich erfüllt ein schallendes, tiefes Lachen den Raum, so daß mehrere Passanten in der Nähe des Standes zusammenzucken und elig weitergehen. Tränen kullern über die alten Wangen des Lathan, und seine Krallen fügen dem Verkaufstisch kleine Kerben zu, als er sie vor Lachen mehrmals dort aufschlägt.

„Das ist ja ... Ich habe seit langer Zeit nicht mehr so gelacht. Was für eine Geschichte — dieser Mensch sollte sich überlegen, ob er sich nicht ein anderes Weib suchen sollte. Eines, das ein bißchen mehr Humor hat...“

In diesem Moment lenkt ein Tumult am Eingang der Ganstube die Charaktere ab, einige Töpferwaren zerspringen scheppernd auf dem Boden. Der Grund dafür ist eine kleine, schnell flitzende Flugechse, die mit ihrer feuerroten Erscheinung für den Aufruhr sorgt. Es ist ein Nutiac [siehe Abb.]. Als würde es sich dafür interessieren, welche Inhalte die Töpfe und Gefäße der umliegenden Händler haben, öffnet es mit dem Maul die Abdeckungen und fliegt dann munter geckernd zur nächsten Auslage weiter. Dann entschließt es sich, begleitet von dem wütenden Geschrei der Händler, zu seinem Herren weiterzufliegen, macht einen Schlenker unter dem Gebälk der Ganstube und landet schließlich auf den Auslagen Tcuriogs, der zunächst ein wenig verdutzt schaut.

„Da bist Du ja wieder, mein Kleiner, die letzten drei Monate habe ich Dich schon vermißt — einen schönen Auftritt hast Duda hingelegt.“

Erneut lacht er schallend, bevor er sich mühsam unter Kontrolle bringt. Mit einem blau schimmernden Stück Stoff seiner Auslagen trocknet er sich das Wasser von den Wangen, während er einen kleinen Fleischbrocken zu der Flugechse hinüberwirft, damit sie sich mit ihrer feuerroten Gestalt ein bißchen in Deckung begibt und nicht gleich von der wütenden Meute gesehen wird.



Abb.: Ein Nutiac

Verschmitzt fährt er fort:

„Aber wir waren gerade bei dem Käfer für das Weib des Gardisten... Heute scheint ein amüsanter Tag zu werden. Ich sollte vielleicht meine Hilfe in dieser Sache als gute Tat der Woche werten, oder? Gebt mir mal den Käfer her, ich färbe ihn Euch kostenlos. Wer mich so zum Lachen bringen konnte, soll nicht unbelohnt bleiben.“

Geben die Charaktere ihm den Käfer, so nimmt er ein Glasgefäß, gibt den Käfer hinzu und streut danach ein bißchen weißesten Pulvers hinein. Das Pulver ist sogar noch um einige Spuren weißer als Salz — und als Mehl ohnehin. Danach setzt er das Glas in seinen Händen in Rotation, so daß sich der Käfer an den Glaswänden befindet. Das Pulver staubt stark und sammelt sich zum größten Teil in der Mitte des Gefäßes. Abrupt hält er schließlich die Rotation auf und das Pulver zerstaubt an den Gefäßwänden — und siehe da: Ein vollkommen weißer Käfer zeigt sich am Boden des Glasbehälters.

Tcuriog überreicht den Helden den Käfer nebst dem Gefäß:

„Seht, ein weißer Käfer... nun, er ist natürlich nicht wirklich weiß und man sollte ihn vielleicht nicht unbedingt anfassen, aber die Färbung ist sehr stark. Wenn ihr Glück habt, hält sie sogar einige Stunden — der Panzer ist sehr glatt.“

An dieser Stelle sollten die Charaktere vorbringen, daß sie nicht glauben, daß dieser Käfer bei Sen'iha durchgehen wird. Kommen sie nicht auf diese Idee und gehen zum Burgtor, werden sie von dem Gardisten auch wieder weggeschickt. Das ist noch nicht das Ergebnis, das er haben wollte.

Bringen sie also ihre Bedenken bei Tcuriog vor, so verweist er sie mit grimmiger Miene auf Shia'tora, den ersten Händler:

„Wenn Euch die Färbung noch nicht stark genug erscheint, dann solltet ihr es bei dem alten Eigenbrödlar Shia'tora versuchen. Ich selbst mag ihn überhaupt nicht, denn er soll seltsame Zutaten für seine Tränke verwenden, aber wenn die Farbe tiefer einziehen soll, dann sollte er der Richtige für Euch sein.“

Er deutet auf seinen kleinen Nutiac-Begleiter.

„Seht schließlich, was er aus meinem kleinen Freund gemacht hat, nur weil er so neugierig ist und einmal in einem seiner Kästen gestöbert hat. Er hat ihm sein schönes Blau aus der Haut genommen und diese widerliche rote Farbe unter die Schuppen gebrannt. Ich würde ihn umbringen, wenn ich wüßte ob man das überhaupt noch kann — seit Wochen höre ich seinen Husten immer schlimmer werden. Vielleicht hat sich das Problem ja mit seinem Tod schnell gelöst. Möglichst bald...“

Die Charaktere sollten sich also noch einmal zu dem ersten Händler begeben, dem Alchimisten namens Shia'tora.

Händler 1 [Zum Zweiten]:

Shia'tora - Der dunkle Alchimist

[siehe hierzu Kasten 2.2 - Die drei Händler]

Tauchen die Charaktere hier nun zum zweiten Mal auf, so ist Shia'tora von einer Kälte zu ihnen, die spürbar ist und nicht von dieser Welt zu sein scheint.

„Ich habe Euch doch schon einmal angeraten, Euch von meinem Stand fernzuhalten. Ich habe nicht das, was ihr braucht.“

Teilen die Charaktere ihm mit, was ihnen Tcuriog gesagt hat, so lacht er kurz boshaft auf.

„Jaja, das geschieht dem kleinen Mistvieh recht — stehlen wollte es. Einen Skele... aber das ist ja auch nicht wichtig. Auf jeden Fall hat es seine gerechte Strafe bekommen.“

Ihr seid also auf der Suche nach einem Mittelchen, das Euren Käfer mit weißer Farbe zu einem weißfarbigen Käfer macht. Das sollte bei entsprechender Bezahlung kein Problem sein. Habt ihr sechs Goldstücke für mich?“

Wenn die Charaktere gegen den Preis protestieren wollen können sie ihn mit einer Feilschen-Probe noch weiter drücken. Shia'tora beginnt erst mit der Zubereitung der Tinktur, wenn er zumindest einen Blick auf das Gold erhaschen konnte, das nun als Preis vereinbart wurde.

Zur Zubereitung benötigt er einige Zutaten, die er mit einem Stössel in einer kleinen

Schale zerkleinert. Laut spricht er die Namen der Zutaten vor sich hin wie in einem Ritual, während er sie in das Pulver vermengt.

Sind die Charaktere aufmerksam [Aufmerksamkeits-Probe] genug, stellen sie fest, daß Shia'tora nach einigen Zutaten wie „Wurmblut“, „Rattenfell“ und „Getrocknetem Dwarkauge“ auf einmal „Kinderhaut“ in die Schale zugibt. Fragen sie daraufhin nach, dann antwortet er ihnen, sie hätten sich verhört. Er habe „Rinderhaut“ gesagt. Sein Blick straft jedoch seine Worte Lügen.

Die Charaktere können auf verschiedene Arten und Weisen damit umgehen, was sie gehört haben. Hier sind lediglich drei Beispiele zur Orientierung aufgeführt:

1) Sie können der dunklen Figur vertrauen und nehmen es als falsch verstanden hin. Dann müssen sie für den Trank den vereinbarten Preis bezahlen.

2) Sie beharren darauf, daß sie richtig gehört haben (Was sie auch haben!) und setzen Shia'tora unter Druck. Sie drohen damit, daß die Stadtwache wesentlich weniger tolerant seinen Zutaten gegenüber sein dürfte, wenn die Charaktere diese hinzuzögen.

3) Sie teilen sich auf, und ein Teil von der Gruppe informiert tatsächlich die Stadtwache. Die andere Hälfte der Truppe hält den Alchimisten vom Fliehen ab, der auch relativ ruhig bleibt. Erscheint die Stadtwache ist der Alchimist abgelenkt und der Käfer kann mit seiner neu hergestellten Farbe einfach mitgenommen werden. Der Alchimist wird abgeführt.

Andere Varianten sind natürlich auch denkbar.

Haben die Helden nun also auf irgendeine Weise ihren weißen Käfer erhalten, dann können sie sich auf den Weg zur Torwache der Burg und damit zu Sen'iha machen. Dieser erwartet sie schon ungeduldig und ist hocherfreut, daß sie einen solchen Käfer tatsächlich gefunden haben. Er stellt keine weiteren Fragen über die Herkunft dieses seltsamen Exemplars.

Als Ehrenmann ist er natürlich seinem Versprechen verpflichtet und gibt den Helden den Weg frei.

Die Charaktere, wie auch die lange Schlange aus anderen Abenteurern vor dem Tor, erhalten Einlaß und finden sich auf dem ersten Burghof wieder

3 TH'ÉANÍ - „DIE ALTE“



Kasten 3.1 - Th'eaní - „Die Alte“ - Trutzburg über Peja'ra

Th'eaní ist ein uraltes Gemäuer aus großen Lehmklötzen, die unter Feuer zu hartem Mauerwerk gebrannt wurden. Errichtet wurde das Gemäuer schon vor sehr langer Zeit – manche Alte behaupten sogar, sie bestünde teilweise noch aus den Überresten eines legendären Palastes des vor tausend Jahren verschollenen, alten Kaisers. Gerade wenn man einen Blick in die Katakomben und Kerkergewölbe wirft, fühlt man den wahren Kern dieser Legenden, aber auch einige der Wände und Fundamente scheinen aus einer Zeit zu stammen, in der man noch über steinerne Baukünste verfügte.

Ein paar Wohntürme sind offensichtlich nicht mehr gut erhalten, Zinnen fehlen oder teils sogar ein paar Mauerstücke. Alle militärischen Objekte sind jedoch vollkommen betriebsbereit. Vom Fuße des Hügels aus ist erkennbar, daß ein größerer Wohnturm mit wackeligen Gerüsten umstellt ist und instand gesetzt werden soll.

Die Hügelspitze, auf dem diese Burg thront ist etwa eine Meile lang und 600 Schritt breit. Davon nimmt allein der ovale Burkörper 200 Schritt ein, die Wallanlagen erstrecken sich über die gesamte natürliche Erhebung.

Die Wallringe

Im Abstand von fünfzig Schritt vor der ersten Burgmauer liegen mehrere Ringwälle, die mit angespitzten Holzspornen bespickt sind. Sie sind im Friedensfall nicht besetzt, nur unwahrscheinlich ist die Zusammenkunft mit einer Patrouille. Die Charaktere überqueren mehrere, kleine Holzbrücken, die vor den Erdwällen einen künstlichen Graben überspannen. Diese machen die einzelnen Wälle in etwa doppelt so hoch wie sie ansonsten wären. Es ist eine eindrucksvolle, militärische Konstruktion, und die Brücken können im Falle eines Angriffes kurzerhand in Schutt und Asche gelegt werden, um den Vormarsch des Gegners aufzuhalten.

Hinter den Anlagen des Verteidigungsringes führt der Weg etwa um ein Viertel der Trutzburg herum. Hernach gelangt man auf eine vier Schritt breite, steile Treppe für Reisende hinauf vor das erste Burgtor, an dem die Torwache Sen'ihäs steht. Daneben liegt ein ebenso breiter Weg für die Karren der Bauern und Händler, die die Burg versorgen.

Der äußere Burghof

Nach der Passage des Haupttores finden sich die Charaktere im ersten Burghof wieder. Dieser hat die Funktion, die Schwachstelle einer Burg – das Tor – durch die Schaffung einer zweiten, vorgelagerten Mauer zu entschärfen. Diese gehört aber offenbar zu den neueren Bauten der letzten Jahrhunderte. Ihre Errichtung ist daher weniger fachmännisch ausgeführt und wirkt betont massiv für eine Burg heutiger Tage vor den hohen Wänden der dahinter liegenden Mauern des inneren Burgringes, die zu einem Gutteil noch aus imperialen Hinterlassenschaften bestehen. Sie bestehen daher aus viel größeren, glattgehauenen Gesteinsblöcken, als heutige Baumeister zu bearbeiten fähig wären. Dazwischen wurden Ausbesserungen mit Baumaterial aus gebranntem Lehm vorgenommen.

Linker Hand neben dem Eingang liegen neben flacher, an die Burgmauer gebauten Katen die Wachstube der Torwache und der Reitstall. In der Mitte des Hofes ist ein Brunnen tief in den Boden eingelassen, der die Bewohner des äußeren Ringes mit Trinkwasser versorgt.

Rechts vom Tor befinden sich ebenfalls zahlreiche, hölzerne Katen, daneben die offene Werkstatt eines Schmiedes. Dahinter befindet sich ein kleiner, zwanzig Schritt langer Trainingsplatz für die Jungsprosse der Torwache und der Palastwache. Hinter dem dort herrschenden Trainingsgetümmel liegen mehrere Gebäude, die als Wohngebäude für niedere Bedienstete, die Torwache und ein Gros der Soldaten dienen.

An der Mauer zum inneren Burghof lehnen sich rechts von dem dortigen Tor eine Lehmziegelbrennerei und ganz hinten in der Ecke eine Schnapsbrennerei an. Am linken Teil der inneren Burgmauer haben sich einige Händler kleine Dependancen eingerichtet, die nicht wirklich sehr stabil erscheinen - im Ernstfall aber wohl auch nicht lange gehalten werden sollen.

Das Tor zum inneren Burghof liegt in direkter Verlängerung der Linie zwischen Eingang und über den Brunnen hinaus. Die dortigen Wachen sehen um einiges reichhaltiger gerüstet und bewaffnet aus. Ihre narbigen Gesichter lassen darauf schließen, daß diese Garde den Kampf nicht scheut.

Der innere Burghof

Im inneren Hof befindet sich nach einem kurzen, mit blankpoliertem Stein gepflasterten Platz eine schwindelerregend gigantische Palasttreppe, die einen Höhenunterschied von sicherlich 20 bis 25 Schritt überwindet. Da der kleine, viereckige Platz 30x30 Schritt mißt, hat die Außentreppe an ihrem Fuße eine ebensolche Breite. Die Umgebung ist mit dichtblättrigen Pflanzen bewachsen, die schon vor langer Zeit dort gesetzt worden sind und sich jetzt hoch in die Mauern des Palastes hinaufwachsen.

Links befinden sich die großen Gebäude der Palastwache, rechter Hand führt ein breiter Weg von dem Platz entlang der Mauer des Burginnenhofes ein wenig um den Burgkörper herum. Dort kann man vom Tor aus nur noch andeutungsweise die Großküche des Palastes, einen weiteren Schmied und einen Schlachter ausmachen, die sich um einen großen Brunnen herum gruppieren.

Vom Tor aus hat man einen guten Überblick über die gigantische Größe der Trutzburg über Peja'ra. Es ist sehr auffällig, daß die eine Art von Türmen in diesem 200 Schritt im Durchmesser zählenden, riesigen Bauwerk sehr gut erhalten sind, während andere Türme nur notdürftig repariert worden sind. Erstere Türme gehören eindeutig zu militärischen Wehranlagen, letztere Bauten haben lediglich die Aufgabe als Wohngebäude zur Verfügung zu stehen. Diese Wohngebäude und Wohntürme sind teilweise mit Gerüsten umstellt, auf denen Handwerker Ausbesserungen vornehmen.

Hinter der Außentreppe und über dem am anderen Ende dieser Treppe beginnenden Palast ragen fünf gewaltige Türme in den Himmel Nen'yas. Diese Fünf überragen alle anderen Gebäude um ein Vielfaches und sind größtenteils aus einem völlig anderen Material als die neueren Bauwerke, für jene die Küche oder der Schmied beispielhaft sind. In diesen gigantischen Türmen ist sichtbar, daß später andere Gesteine und gebranntes Lehmmaterial zur Instandhaltung eingefügt wurden. Der Volksmund nennt die Türme auch „Guj'enar Nen'yen“ - die Offene Hand Nen'yas.

Das Gestein, aus dem aber diese Wehrtürme immer mehr bestehen, je weiter man seinen Blick hinunter gleiten läßt, ist hundert von Meilen weit nicht um Peja'ra herum zu finden. Es stammt noch aus den Zeiten des Alten Imperiums, und viele Gelehrte haben sich bereits darüber zerstritten, woher der letzte Imperator

diese Gesteine hat nach Peja'ra transportieren lassen. Denn darüber sind sich alle Gelehrten einig: Die Baukünste dieser Türme lassen sicherlich nicht auf eine Errichtung in den Jahrhunderten nach dem Verschwinden des letzten Imperators schließen. Die gigantischen, glattbehauenen Blöcke zeugen von einer wesentlich besseren Bearbeitung als es zur gegenwärtigen Zeit oder in den letzten Jahrhunderten der Fall gewesen wäre.

Der Palast

Die oben genannte Außentreppe führt relativ steil zum Palast des Herzogs hinauf, wo man in den einzigen Teil der Burg gelangt, der auch Besuchern zugänglich ist. Tritt man durch das sechs Schritt hohe Tor, sieht man, sich dahinter sammelnde Bittsteller, Landadelige und Reisende, um tagtäglich ihre Anliegen dem Herzog vorzutragen.

Der mit großen, buntgläsernen Fenstern versehene Thronsaal hat monumentale Ausmaße. Die in dreißig Schritt Höhe befindliche, steinerne Decke des Saales wird von einer großen Anzahl baumdicker Steinpfeiler getragen. Das Lichtspiel des durch die bunten Fenster einfallenden Lichtes ruft zusammen mit den zahlreichen Verzierungen an Säulen, der Decke und dem Boden interessante Bilder hervor, die einen Betrachter lange fesseln.

Darüber hinaus haben die Erbauer es verstanden, dem auf dem Thron Sitzenden eine Ausstrahlung von Würde und Macht zu verleihen. Hierzu haben sie die Säulen im Eingangsbereich sehr schlicht gehalten, um weiter in den Saal hinein mehr und mehr Verzierungen anzubringen. Dadurch, daß viele dieser Verzierungen zumindest vergoldeten Bestandteilen bestehen, die sich ebenfalls bis hin zum Thron häufen, erwecken die Baumeister zusammen mit dem vom Eingangsbereich einfallenden Licht den Eindruck, daß Thron und Herrscher von sich aus einen göttlichen Glanz ausstrahlen.

Soldaten scheint der Herzog genug zu haben, denn neben jeder dritten Säule stehen Wachen, die die Ordnung im Thronsaal aufrecht erhalten sollen. Eine Erhöhung hindert die Besucher daran, direkt auf den Thron des Herzogs zuzugehen. An den zwei Treppen rechts und links des Saales kontrollieren Wachen die Audienten, bevor sie vor den Herzog treten. Dahinter steigen weitere Treppen in den verbotenen Teil des Palasts auf.

Mit dem Durchlaß durch Sen'ia ist der erste Burghof erreicht worden, in dem sich den Charakteren ein geschäftiges Durcheinander erschließt.

Zahlreiche Bedienstete schleppen eilig diverse Dinge über den Platz, die Burgwache patrouilliert mit vier Männern wichtige Eckpunkte ab und aus dem Reitstall ziehen drei Bewaffnete ein störrisches Kodlu an Stricken und versuchen es zu bändigen. In der Mitte beim Brunnen sind einige Personen am streiten oder feilschen, während dort ein Küchenjunge ächzend einen schweren Wassereimer hochzieht.

Linker Hand liegen einige an die Burgmauer gedrängte, gedungene Katen, die unergründlichen Funktionen dienen. Die beiden größeren Gebäude dieser Seite sind die oben genannte Reitmeisterei und ein offensichtlich der Torwache als Stützpunkt dienendes Gebäude, aus dem hin und wieder eine bewaffnete Gestalt heraustritt oder hineingeht.

Zur Rechten befinden sich weitere Gebäude die sich eng und flach an die Burgmauer schmiegen. Dahinter hat ein Schmied sein offenes Gebäude errichtet, aus dem rhythmische Schläge auf Metall erklingen.

Zwischen dem Schmied und den dahinter anschließenden Gebäuden liegt eine Freifläche von ca. zwanzig Schritt, die von acht Soldaten zum gemeinsamen Kampftraining genutzt wird. Zwei weitere üben das Zielschießen mit Pfeil und Bogen. Alle scheinen den Kampfkünsten noch nicht sehr lange zu fröhnen, die Hiebe sind noch nicht ausreichend flüssig. Die dahinterliegenden Gebäude scheinen allesamt als Wohngebäude für die niederen Bediensteten und das Wachpersonal errichtet worden zu sein.

An die Burgmauer zum inneren Ring schmiegen sich linker Hand vom Tor einige Gebäude nen'yener Händler, die wohl hungern müßten, wenn ihre Handelskünste mit ihren Baukünsten vergleichbar wären. Scheinbar sind sie nicht dafür konstruiert, im Falle eines Angriffes lange gehalten zu werden. Dies macht natürlich auch insofern Sinn, als daß die innere Mauer viel zu leicht zu erklimmen wäre, sollten die überdachten Dependancen der Händler noch stehen, wenn die ersten Vormauern gefallen sind.

Der Weg zum inneren Burghof führt durch ein Tor, das sich genau in Verlängerung der Linie vom erste Tor über den Brunnen hinaus befindet. Die Charaktere werden sich also zunächst ins Getümmel werfen müssen.

Fragen sie jemanden, zum Beispiel den jungen Wasserholer, bei wem sie sich melden müssen, um wegen des Suchauftrages zum Großherzog vorgelassen zu werden, so verweist man sie an den Hauptmann des zweiten Tores:

Der Junge scheint sehr gehetzt und hat eine leichte Rötung am Hals, so daß man darauf schließen könnte, daß ihm jemand einen Schlag versetzt hat.

„... ah, Ihr scheint mir den Hauptmann der Palastwache - Cio'artā mit Namen - zu suchen. Er hat heute Dienst am Tor zum Inneren Burghof. Er weiß Euch, Näheres zu weissen... nun laßt mich bitte weiterarbeiten, bevor mein Herr mich wieder schlägt.“

Bei dem großen Angebot von Personen, Waren und Dienstleistungen in diesem ersten Burghof bleibt es den Charakteren natürlich unbenommen, sich ein wenig umzuschauen. Auf diesem kleinen Handelsbereich werden allerdings in erster Linie Güter produziert, die für den Verbrauch im Palast selbst benötigt werden. Insofern sind alle Waren entsprechend verteuert für diejenigen, die, von außerhalb kommend, Käufe tätigen wollen.

Vorrangiger sollte für die Charaktere sein, in den inneren Burghof zu gelangen, da hier hinein auch die Abenteurer aus der Schlange vor dem Tor gehen, die sich auf die Suche nach dem sagenumwobenen Schweet machen wollen. Der Weg dorthin führt durch das von Cio'artás Männern bewachte Tor.

Cio'artá hält jeden einzelnen der Abenteurer wie auch die anderen Besucher auf, so daß sich erneut eine kleine Schlange ergibt, die aber nach und nach schwindet. Neben Abenteurern sind allerdings nicht besonders viele Besucher des Palastes zu sehen.

Cio'artá stoppt schließlich auch den ersten der Charaktere, der in der Schlange steht und mustert ihn eindringlich.

„Halt, was ist Euer Begehrt? Was sucht Ihr in den Hallen des Herzogs?“

Die Charaktere sollten wahrheitsgemäß antworten, dann werden sie auch eingelassen.

Damit betreten die Charaktere einen wunderschön begrünten und blühenden Platz im inneren Burghof. Von dort aus haben sie einen ehrfurchtgebietenden Anblick vor sich [siehe hierzu Kasten 3.1. Thi'eani - „Die Alte“]. Stattlich ragen beispielsweise die fünf höchsten Türme der Festung in den nen'yenischen Himmel.

Ein Nen'yen-Krieger, der in der Menge in der Nähe der Helden steht, scheint tief bewegt über diesen Anblick und stößt einen Seufzer der Bewunderung aus:

„Guj'engar Nen'yen!“

Fragen die Charaktere ihn, was er damit meint, so erklärt er bereitwillig.

Als er bemerkt, daß ihn die Charaktere ansehen, fügt er erklärend hinzu

„Das ist sie, Guj'engar Nen'yen — die Offene Hand Nen'yas. Seht Ihr die fünf Türme sind ihre fünf Finger. Wenn ich mich recht entsinne, gaben Seeleute ihr diesen Namen, weil die Festung von der Ri'ne-See aus gesehen den Eindruck erweckt, als versuche das Land in den Himmel zu greifen.“

Etwas leiser, damit für die Wachen schwerer hörbar, fügt er hinzu:

„...ist es nicht ironisch, daß eine Burg, die nach dem Himmel greift, ausgerechnet einen Herzog beherbergt, der nach den Göttern greift?“

Ohne daß die Charaktere ihm noch weitere Fragen stellen können, dreht er sich von ihnen weg und verschwindet fröhlich in die Menge hin, als er jemanden erblickt.

„Ti'ial, meine Schöne, daß ich Dich noch einmal sehe...“

Damit geht er in dem Lärm der Menge unter, die sich langsam auf die Treppen zu schiebt, die hinauf in den Palast führen.

Die Charaktere sollten von einem Versuch absehen, den Fremden wiederzufinden, sie sollten sich lieber an den Aufstieg zum Palast über die glattpolierte Treppe machen.

Vom Tor aus bis hinauf an das Tor des Palastes ist die am gegenüberliegenden Ende des Platzes beginnende breite Treppe alle zehn Schritt mit einer schwerbewaffneten Wache versehen. Daher wird wohl niemand der Besucher des inneren Ringes auf die Idee kommen, sich abseits des Weges rechter Hand zur Palastküche oder dem Schmied hineinzuschleichen, oder sich auf der linken Seite in dem Gebäude der Palastwache herumzutreiben [siehe hierzu Kasten 3.1. Thi'eani - „Die Alte“].

Der Aufstieg über die Treppe, die eine Höhe von 20 Schritt überwinden muß, um zum Palast zu führen, gestaltet sich ausgesprochen mühsam. Nur selten ist es in diesem Gedränge möglich einen Blick über die Stadt Peja'ra zu werfen, die nun schon gute 100 Schritt unter den Charakteren liegt.

Eine wenn auch nur kurze Aussicht dieser Art entschädigt die Charaktere allerdings für diese Mühen. Die 19.000 Einwohner zählende Stadt liegt in klarem Sonnenschein im drängenden Meereswind, während am Himmel langgezogene Wolkenstreifen das Firmament zieren. Vor der Stadt dümpeln zahlreiche Masten in der Dünung des Meeres und bis in den dunstigen Horizont hinein breiten sich nach Norden und nach Süden lange gelbe Sandstrände aus. Dahinter liegen die graugrünen Landschaften der Sümpfe und Sanddünen, Kruniokg-Würmer und Stechmücken, die sich auch auf der stadtabgewandten Seite des Festungshügels schon nach wenigen geschwungenen Erderhebungen wieder anschließen [siehe die Karte zu Kasten 1.1 - Die Republik Nen'ya].

Im Thronsaal

Die Charaktere werden mit der Menge in den weitläufigen Thronsaal am oberen Ende der Eingangstreppe hineingedrängt, wo sich das Gedränge der Abenteurer schlagartig ausdünn.

Entlang der langen Säulengänge schlendern viele der Abenteurer — wahrscheinlich auch die Charaktere — fasziniert von den Verzierungen und Figuren an Decken und Pfeilern in Richtung des Thrones am anderen Ende des Saals. Dabei werden die Verzierung immer vielseitiger und zahlreicher. Zunehmend sind sie auch mit Gold dekoriert, so daß sich mit dem durch die hohen Bunt-

glasfenster auf der Seite des Eingangs einfallenden Licht der Eindruck manifestiert, Thron und Herzog würden einen göttlichen Schein ausstrahlen.

Der Thron mit dem Herzog Bei'ju [siehe hierzu Kasten 3.2 - Herzog Bei'ju - Der Religiöse] befindet sich auf einer Erhöhung, so daß die Besucher des Palastes über kleine Seitentreppe vorgelassen werden müssen. Damit können sie sich nicht nach vorne auf den Herrscher drängen, sondern müssen abwarten, bis die an beiden Aufstiegen postierten Palastwachen sie vorlassen. Darüber hinaus haben Herzog Bei'ju und seine ihn umgebenden Adligen und Gelehrten damit einen guten Überblick über die Menge der Bittsteller und anderen Besucher.

Auf der Empore über der Menge spricht der Herzog gerade mit einem achtköpfigen Trupp von Männern und Frauen, bei denen es sich scheinbar auch um Abenteurer handelt, die sich im Namen Bei'jus auf die Suche nach dem sagenumwobenen Schwert begeben wollen.

Die Charaktere sollten sich zu den anderen Wesen gesellen, die sich vor der Mauer zu der Erhöhung aufgestellt haben, um geduldig darauf zu warten, zum Herzog vorgelassen zu werden. Dies dauert in etwa eine Stunde, bis schließlich auch die Helden von der Wache vor dem Aufstieg nach oben gebeten werden.

„Und nun? Um wen handelt es sich bei Euch? Was ist Euer Begehrt vor dem Herzog?“

Die Charaktere sollten sich kurz vorstellen und dabei ihr Anliegen vorbringen. Da der Herrscher ja nach Abenteurern sucht, werden sie kurzerhand vorgelassen. Damit treten sie vor den Herrscher des nördlichsten Herzogtumes Nen'yas [siehe hierzu Kasten 3.2 - Herzog Bei'ju - Der Religiöse].

Bei'ju wirkt recht gelangweilt in seinem schweren Thron aus edlen Hölzern und spielt an den Kordeln und Bändern seines prachtvollen Gewandes. Er wirkt alt und aschfahl im Gesicht, seine abgeschorenen Haare bedingen nicht gerade ein gesünderes Aussehen. Es scheint den Charakteren, als würden sie vor einem Kranken reden.

Bei'ju winkt die Charaktere näher zu sich heran, als diese die Treppe heraufgestiegen sind und unter den Augen des gesamten Hofstaates auf die Empore des Thronsaales treten. Einige Hofdamen kichern in ihre Gewänder — offenbar betrachten sie den Aufzug der Helden als höchst amüsant. Und auch ein paar Krieger der herzoglichen Garde mustern die Charaktere mit vieldeutbarem Mienenspiel, zu dem auch hochgezogene Augenbrauen gehören.

Sollten die Charaktere nicht von selbst darauf kommen, was sie zu tun haben, als sie näher an den Herzog herankommen, so hilft eine Etikette-Probe dem ab. Natürlich müssen sie vor dem Herzog niederknien. Ein etwas unsanfter Gardesoldat des Herzogs hilft ihnen dabei ein wenig nach, wenn sie trotz dieser Probe nicht darauf kommen.

Gnädig bedeutet daraufhin der Herzog, die Charaktere dürften ihn jetzt wieder anblicken. Direkt vor dem Thron ist der Lichteffekt der beleuchteten Aura noch viel eindrucksvoller als noch vorhin im unteren Bereich des Saales. Es scheint den Herzog tatsächlich eine Art Glanz zu umgeben.

Kommen sie auf die unkluge Idee, den Herzog anzusprechen, ohne daß er zuvor das Wort an sie richtete, bekommen sie noch einen Schlag von der Garde und ernsten hämischen Gelächter aus dem Hofstaat und Gejohle aus dem Volk vor der Empore.

Vor dem Herzog

Schließlich richtet Bei'ju sich wieder in seinem Thron auf und spricht die Charaktere

an. Er hat eine schwerfällige, tiefe Stimme, die den Eindruck erweckt, als müsse er deutlich sprechen, um in seinem Kopf die eigenen Worte von denen der Götter zu unterscheiden. Darüber hinaus scheint die Stimme gar nicht zu ihm zu passen, denn sie ist viel zu tief und kräftig für einen Mann der so krank wirkt.

„Wer mag denn dieses sein? Sind Sie auch dem Aufrufe Seiner Göttlichkeit gefolgt? Wollen auch Sie Ihm bei dem Bestande Seines Reiches zudienste sein, indem Sie Ihm die Ehre erweisen, das verschollene Magikum Annor, das großartige Schwert von Esper, zu finden? Sprechen Sie mit Ihm, schließlich hat Er nicht bis zum Abend Zeit...“

Er macht eine Handbewegung, daß er keine Zeit zu verlieren habe. Mißt man diese Geste an seinem körperlichen Zustand, hat er wahrscheinlich sogar recht.

Die Charaktere sollten sich zunächst in aller Form vorstellen (Etikette-Probe). Dann sollten sie ihm erzählen, was sie bislang auf ihrer Reise über das Schwert und ihren zu erlangenden Auftrag erfahren haben.

Herzog Bei'ja hört den Charakteren aufmerksam zu, bis sie geendet haben. Dann fragt er:

„Und woher sind Sie zu Ihm an den Hofe zu Peja'ra gereist, sagt, woher stammen Sie?“

Sind da einige Herkunftsorte darunter, die ein wenig weiter entfernt sind, so geht ein frohlockendes Leuchten durch sein Gesicht, und er legt seine Hände klatschend ineinander.

„Oh, gar so ferne, erreichte Sie bereits der Ruf nach Ihm in Peja'ra? Ja, das freut Ihn sehr. Gut, nehmen Sie hin, einen Seiner herzoglichen Siegelringe — dieser wird Ihre Wege ebnen, so weit Seine Macht reicht.“

Nun denn, so lasset uns Unterredung führen über die gewaltige Aufgabe, die die Ihre werden soll. Sie sollen wissen, daß das Reich stets bedroht ist durch eine Übermacht von Zhubairkriegern, welche hinter den Sümpfen im Norden auf ihre Stunde warten, gen Nen'ya zu stürmen und zu erobern.

Wisset! Er, Herzog Bei'ju, hat auf anraten Seiner göttlichen Mentoren beschlossen, Peja'ra zum Bollwerk gegen diese Gefahr auszubauen, so daß sich der Angriff der furchtbaren Kreaturen bereits im Sumpfe der Gegend festschleppen möge.

Kasten 3.2 - Herzog Bei'ju - Der Religiöse



Abb.: Herzog Bei'ju

Im nördlichsten Herzogtum Nen'ya herrscht Herzog Bei'ju, der Religiöse. Dieser Teil des Reiches der Nen'yen ist nicht von besonderem Reichtum geprägt. Die meiste Fläche des Herzogtums besteht aus Sümpfen, in denen sich Kockindrills tummeln oder Nester von Kruniogk-Würmern den Fischern und Jägern das Leben schwer machen.

Die kargen Böden, die überall wie Inseln aus einem Meer aus Mooren und Sümpfen heraussteigen,

sind die einzigen Flecken Erde, auf denen die ärmliche Landbevölkerung ihre Nahrung anzubauen vermag. Reis als Anbauprodukt ist noch nicht sehr verbreitet, obwohl die sumpfigen Landschaften eigentlich dazu einladen. Er wird allerdings schon für die Herstellung von Reisschnaps angebaut. Warum es sich noch nicht durchsetzte, dieses Getreide auch als Lebensmittel anzupflanzen, ist nicht bekannt. Vorwiegend werden daher Bohnen angebaut, die allerdings die festen Böden im Untergrund brauchen. Daher können sie nur an wenigen Stellen des Landes gesät werden, und dort dann auch nur sehr kärglich gewonnen werden. Leider macht dies die Bevölkerung ziemlich arm.

Zum Herzogtum des Bei'ju gehören die großen Städte M'yon und In'jar, sowie die Inselwelt nördlich der Reihe Ya'at, I'at, Mi'at, Fin'at. Bei'ju denkt allerdings nicht daran, seinen Geltungsbereich nur auf dieses Gebiet zu beschränken. Mit Hilfe eines Talenten für hintergründige Intrigen schafft er es zunehmend auch in den Territorien der drei anderen Herzöge des Reiches seinen Einfluß auszuweiten. Sein Palast steht in Peja'ra, mit 19.000 Einwohnern die größte Stadt seines Herzogtums. Von dort aus regelt er alle seine Geschäfte und hält sich sehr zurückgezogen – fast immer befindet er sich in seinem Palast, der noch zu einem bedeutenden Teil aus den Zeiten des alten Imperiums stammt. Daher ist dieses Gemäuer auch

eine der bedeutendsten, weil am besten gesicherten Festungen im ganzen Reich.

Dies kommt natürlich der Besessenheit des Herzoges sehr entgegen, der seit Anbeginn seiner Herrschaft von der Idee heimgesucht wird, die Zhubair würden planen, von Norden über sein Reich hinwegzustürmen. Gegen diese vermeintliche Bedrohung hing er sehr lange der Idee nach, er müsse das legendäre Schwert Annor finden, dessen Träger Ustro es vor Jahren nach Nen'ya brachte. Er schickte zahllose Suchtrupps aus, doch bislang hat noch niemand das mächtige, magische Schwert finden können.

Über diese Vorstellungen, die sich tatsächlich mittlerweile zu einer Obsession gewandelt haben, kann das gemeine Volk nur bitter lachen: „Was sollen die Zhubair denn hier wollen? Bohnen?“ Hinter vorgehaltener Hand sprechen die meisten Nen'yen von schleichendem Wahnsinn des religiösen Herzogs.

Die Nen'yen achteten ihn jahrzehntelang als einen Kämpfer für die alten Götter gegen die neue mabedianische Religion. Daher erhielt er auch seinen Beinamen, wobei man erwähnen muß, daß ebenso behauptet wird, dieser Beiname sei erst entstanden, als Herzog Bei'ju eines Tages verkündete, er stünde in direktem Kontakt mit den Alten Göttern und er würde ihre zahllosen Stimmen in seinem Kopf hören können. Dabei wird von niemandem ernstlich behauptet, daß er keine Stimmen in seinem Kopf hören würde, lediglich bei der Frage nach der Göttlichkeit dieser kommen Zweifel.

Mittlerweile ist Bei'ju den meisten allerdings verhaßt, da seine Steuereintreiber nicht gerade sanft mit dem Volk umspringen. Um immer mehr Soldaten gegen die vermeintliche Bedrohung aufstellen zu können, seine Festung instandzuhalten und die herzogliche Flotte zu vergrößern, zieht er immer mehr Geld vom Volke ein. Da die Steuern in Nen'ya nach dem alten, imperialen Recht in der Form von Münzen erhoben werden, die Wirtschaft allerdings wieder auf dem Tauschhandel von Waren basiert, bekommt gerade die Landbevölkerung immer mehr Probleme in der Bezahlung ihrer Schulden an den Herrscher. Da die Schuldtürme des Landes sich langsam überfüllen, läßt der Herzog die alten, imperialen Kerker erweitern, die sich noch immer tief unter der Burg Thi'eani befinden.

Dazu ist Er aber genötigt, sich des einzigen wahren Schatzes zu bemächtigen, den die Welt jemals gegen diese abscheulichen Wesen hervorbrachte: Añnor - das Schwert von Esper.

Seht, als die Zhubairkriege den Ländern weit im Norden bald den Grat des Rückens zu brechen drohte, erschien ein Mann namens Ustro mit einem Schwerte in den Schlachten und führte das göttliche Licht zum Siege.

Er ist auf der Suche nach diesem Schwerte, dessen göttliche Kraft der höheren Sphären Ihm, Ihm allein, den Sieg über die Untiere schenken wird.

Begeben Sie Sich nun auf die Suche nach der Klinge. Er wird Sie fürstlich entlohnen für Ihre Mühen, wenn Sie ihm die Waffe antragen sollten, die die Zhubair in ihre Schranken verweisen kann.

Folgten Sie nun Seinem Diener nach, welcher Sie dorthin geleiten wird, wo Ihnen die Ausrüstung gegeben wird, mit der Er Ihnen helfen kann, und die Ihnen für die lange Fahrt noch fehlt.“

Ein Jüngling tritt hinter dem Herzog hervor und verneigt sich vor diesem, als dieser ihn mit einer scheuchenden Handbewegung bittet, sich mit den Charakteren zu entfernen. Er nimmt vom Herzog mit geneigtem Kopf den Siegelring entgegen und reicht diesen den Charakteren.

Die Charaktere sollten diesen Ring gut verwahren, denn er wird ihnen nicht nur überall Tür und Tor öffnen, wo der Herzog geliebt und gefürchtet wird, sondern er wird sicherlich auch irgendwann von ihm wieder eingefordert werden. Es scheint zwar, als ob Bei'ju jedem der heute erschienenen Abenteurer einen solchen Ring gegeben hat, er somit also über eine reichliche Zahl verfügt, dennoch wird ihn sicher sein Hofmeister an eventuell ausgebliebene Rückgaben erinnern.

Der junge Diener spricht nicht mit ihnen — vielleicht ist es ihm verboten worden mit den Niederen des Volkes zu sprechen. Er führt sie jedoch wenigstens nicht durch die wartende Menge im Thronsaal, sondern bittet die Charaktere seitlich in einen Korridor, der an einer Wendeltreppe endet, die sich recht steil in die Tiefe bohrt.

Im Auftrag des Herzogs

Nach einem kurzen Abstieg in die Gewölbe des Palastes öffnet er eine hölzerne Tür und die Charaktere treten auf einen kleinen, runden Platz, auf dem sich ein Schmied, eine Großküche und ein Schlachthaus um einen großen Brunnen gruppieren. Dies sind diejenigen Gebäude, die die Charaktere schon andeutungsweise auf dem mit glatten Steinen gepflasterten Gartenplatz vor der Palasttreppe gesehen haben, als sie von der Torwache des inneren Burgringes durchgelassen wurden. Der ganze Platz steht voll mit Abenteurern, die sich gegenseitig für ihre neuen Waffen und anderen Geschenke bewundern.

Was die Charaktere dort noch nicht erkennen konnten, weil ein Mauervorsprung des Palastes die Sichtlinie versperrte, ist, daß sich an die Schmiede noch eine Reiterei anschließt, in der den Tieren Panzerungen angepaßt werden und Sporne an die Läufe gesetzt werden.

Es duftet nach frischem Bohnenbrot und herzhaftem Braten, als die Charaktere nun von dem Diener zum Schmied hinübergeführt werden. Als sie das Gebäude betreten, staunen sie nicht schlecht, denn an vier verschiedenen Öfen wird Metall geschmolzen, um von vier bulligen Schmiedemeistern zu Waffen, Werkzeugen, Rüstungen und anderen Ausrüstungsgegenständen geschlagen zu werden. Einer der Schmiede ist offenbar gerade nicht da, ein anderer ist mit schwitzender Stirn bei einem Langschwert beschäftigt, ein weiterer bewundert gerade eine Rüstung, deren letzte Platte er gerade erst einge-

setzt hat. Sie hat noch einen leichten rötlichen Schimmer, so daß er sie kurzerhand noch einmal in eiskaltes Brunnenwasser in einem großen Bottich unter Schnaufen und Zischen eintaucht.

Ein weiterer Schmied, auf den der Diener jetzt zu geht, hat im Moment nichts zu tun, verdreht allerdings genervt die Augen, als er erkennt, daß die Charaktere weitere Abenteurer sind, die ihm die Zeit mit ihren Ausrüstungswünschen stehlen wollen. Als benötigten die Charaktere eine Betreuung, damit sie nicht stehlen, bleibt Bei'jus Diener neben ihnen stehen, als der Schmied sich mit einem Tuch Stirn und Hände wischt und zu ihnen tritt.

„Noch mehr Helden, wie? Wer macht denn die Arbeit in diesem Land, wenn alle ausziehen, um verdammte Schwerter zu suchen? Aber ich will mich nicht beschweren — ich habe dadurch genug Arbeit! Ich bin Roi'elem, der Schmiedemeister, was kann ich Euch an Ausrüstung meines Herzoges geben?“

Die Charaktere können sich in Ruhe umsehen und finden dabei sicherlich von der Lederrüstung über den Kampfhelm bis zum Langschwert alles, was ihr Herz begehrt. Vom Armbrustbolzen bis zur Ledertasche hängt hier alles nur Erdenkliche an metallenen Haken in den steinernen Wänden. Roi'elem weigert sich allerdings die besten Dinge herauszugeben, denn er sieht da militärische Nachschubprobleme auf die Burg zukommen. Auch eine Überzeugen-Probe oder eine Feilschen-Probe führen hier nicht weiter. Er bietet den Charakteren Kurzscherter (TP: W6+3), Lederrüstungen (RS 2), Bolzen (W4+2) und Armbrüste, sowie Ledertaschen (20 Stein) an. Proviant für acht Tage kann in der Großküche mitgenommen werden. Danach begleitet sie der Diener zum Tor des Innenrings und verneigt sich vor ihnen zum Abschied.

4 LEGENDEN UND SAGEN

Nachdem die Charaktere sich von dem Waffenschmied des Herzogs mit einer ausreichenden Ausrüstung versehen lassen haben, werden sie von zwei Soldaten der Palastwache am Tor des inneren Ringes abgefangen und aus dem Tor des äußeren Ringes der Burg geführt. Nun stehen sie zunächst vor den Toren der Burg und wahrscheinlich ratlos am Beginn ihrer Suche.

Der beste Ort um nach dem Verbleib des Schwertes Annor zu forschen ist zunächst sicherlich das Ganhaus „Plagenschilde“ im Zentrum der Stadt Peja'ra. Vielleicht wird auf diese Idee keiner der Charaktere kommen, obwohl diverse Male durch den Spielleiter darauf hingewiesen sein sollte [siehe Kasten 2.1 - „Plagenschilde“ - größte Ganstube Peja'ras]. Dann kann der Spielleiter durch eine IN-Probe den Charakteren ein wenig auf die Sprünge helfen.

In einer Ganstube erzählen die Alten und Weisen die Geschichten, Sagen und Legenden, die seid langer Zeit überliefert sind. Bücher sind eher eine Errungenschaft neuerer Zeit und noch lange werden die meisten Erzählungen mündlich überliefert werden. Kein Archivar Nen'yas wird mit der Niederschrift der Flut von Geschichten der Alten in naher Zukunft nachgekommen sein.

Daher ist auch eine eventuelle Suche nach den Legenden um das Schwert Annor in der zwar reichhaltig ausgestatteten Palastbibliothek des Herzogs dennoch nicht von Erfolg gekrönt.

Zurück im „Plagenschilde“

Die Charaktere machen sich also durch geschäftiges Getümmel erneut auf den Weg zum „Plagenschilde“. Dort herrscht noch viel heftigeres Gedränge und Gefeilsche als beim ersten Besuch durch die Charaktere, denn ein Handelszug aus dem fernen Westen ist mit einer Gewürzladung durch die Steppen im Südwesten gekommen.

Gesprächsfetzen dringen an die Ohren der Charaktere wie:

„...und so groß waren der Zhubair haarige Fäuste, die mich hier an der Seite trafen, als wir mit ihnen kämpften...“

Ein anderer:

„...jaja, da habt ihr wohl recht, Herr. Die Dalré sind ein gefährliches Volk von Primitiven — ein Glück, das wir uns einige Tage in einer Höhle verstecken konnten...“

Während sich die Traube von Menschen um die Neuankömmlinge sammelt, befinden sich die drei Alchimisten immer noch ruhig bei ihren Waren — nur dürrt an dem Treiben vor, in und hinter dem Eingangsbereich des Ganhauses interessiert.

Die Charaktere sollten selbst auf die Idee kommen, einen der drei Tränkebrauer zu fragen, ob diese jemanden wüßten, der ihnen mit Geschichten aus alten Zeiten helfen kann.

Treten sie näher an die drei Marktstände der Händler heran, so werden sie gewahr, daß sich der dunkle Alchimist Shia'tora und der Kleingetierhändler Rion Talen im heftigen Streit befinden, und daher gegenwärtig nicht für die Charaktere zur Verfügung stehen — sie beachten sie gar nicht. Die beiden herrschen sie allenfalls an, daß sie sie gefälligst in Ruhe lassen sollen.

Wenn die Charaktere sich Shia'toras mit Hilfe der Stadtwache entledigt haben, dann muß jetzt eine gewisse Überraschung ausgespielt werden, daß dieser sich wieder seiner Freiheit erfreuen darf. Denn es kann für die Charaktere durchaus beunruhigend sein, daß Shia'tora wieder aus den Fängen der Stadtwache gelangt ist — immerhin ist jemand nicht zu unterschätzen, der Kinderhaut in seine Tränke mischt. Und in diesem wütenden, lauten Streit wirkt die häßliche Gestalt Shia'toras sehr bedrohlich.

In diesem Fall sollte den Charakteren eine Tapferkeits-Probe abverlangt werden, ob sie sich alle weiter in Richtung der drei Händler wagen — auf die Gefahr hin, in das Blickfeld eines bössartigen Alchimisten zu laufen.

In jedem Fall sollte einer der Charaktere allerdings den Mut haben bis zu dem Lathan Tcuriog weiterzugehen, um sich die Information zu holen, wer ihnen mit Legenden und Sagen dienen könnte.

Erreichen die Charaktere nun, den lauten Tumult um die Händlerkarawane im Rücken, die Hörreichweite zu den Streitenden, so bekommen sie den Inhalt des Streites mit. Rion Talen hat einen puterrotten Teint im Gesicht und eine Zornesader zeigt sich deutlich auf seiner Stirn:

„...nie habe ich Euch wunderlichem Knilch in der Quere gestanden. Eure Eigenheiten habe ich gütigst toleriert und nie habe ich Euch in Eure Schranken verwiesen, Shia'tora — doch DAMIT ist jetzt endgültig Schluß. Ihr seid zu weit gegangen.“

Shia'tora scheint unter seinem Gewand vor Wut zu vibrieren:

„Ihr vergeßt Euch, Euer Benehmen gleicht dem eines Eurer Würmer. Ihr werdet noch bereuen, mich in die Schranken verweisen zu wollen. Wenn Euer Getier sich in meinen Stand verirrt, dann werde ich es auch bis in alle fernen Zeiten, die da kommen mögen für meine Tränke und Pulver verwenden.“

Talen scheint das gar nicht zu gefallen, denn überraschenderweise nimmt seine Lautstärke noch einmal zu:

„Bis wohin reichen denn Eure Auslagen? Wohl bis in meinen Stand hinein in diesem Fall? Als ich wieder den Plagenschilde betrat, so wurdet nicht Ihr von meinem Getier verfolgt, vielmehr wart Ihr es, der meinen lebendigen Waren nachstellte. Ich scheuchte Eure durchtriebene Gestalt auf wie ein Eiswolfeinen Siria — glaubt bloß nicht, nur weil jeder hier Eure nekrologischen Mächte fürchtet, könntet Ihr Euch alles erlauben...“

Dieser Streit geht noch ein Weilchen weiter, allerdings ist für die Charaktere nichts daran zu ändern. Sie können auch nicht eingreifen oder irgendwelche Zwischenfragen stellen, denn sie werden ignoriert.

Der Fluch

Nun muß der Spielleiter zwischen mehreren Handlungsweisen differenzieren. Haben die Charaktere beim ersten Besuch Shia'toras einfach nur die Umwandlung des Käfers mit dem vereinbarten Preis bezahlt, so fällt dieser Absatz „Der Fluch“ weg.

Haben sie allerdings Shia'tora in irgendeiner Weise unter Druck gesetzt — zum Beispiel mit seiner seltsamen Zutat „Kinderhaut“ oder gar die Stadtwache involviert, dann ist er wenig erfreut, sie wiederzusehen.

Sobald die Charaktere in sein Blickfeld geraten, wirft er ihnen einen saftigen Fluch an den Kopf und ein grauer Blitz schießt aus seinen Fingern, der jeden der Charaktere trifft. Seine Augen scheinen unter der tiefhängenden Kapuze vor Wut gelblich zu leuchten.

„IHR...IHR...IHR waget es, mir noch einmal unter die Augen zu treten? Seid Ihr Eures Lebens so müde, daß auch Ihr mir die Stirn zu bieten wagt? Ich werde Euch lehren, was es heißt, einen Mann der dunklen Künste herauszufordern.“

Beim dunkelsten aller Dunklen, beim großen Unaussprechlichen - ICH, Shia'tora, kenne Deinen Namen. Verfluche für mich diese Wesen, die es wagen einen Deiner Diener zu knechten.

Einen Tag lang soll sich Euer Alter verdoppeln, Ihr werdet Ächzen und Stöhnen unter der Last Eurer Knochen und Eure Gelenke sollen zu springen drohen, als würdet Ihr das Gewicht der Welt tragen. Einen Tag lang – oh Dunkler. Gewähre mir diesen Fluch.“

Und der Dunkle entspricht auch seinem Wunsch. Die Charaktere spüren sich altern und schwächer werden, es sei denn Shia'toras Fluch ist in der Wut des Alchimisten gegen die Magieresistenz der Helden machtlos. Durch seine Wut leidet seine Konzentration [siehe Kasten 4.1 - Shia'tora und sein Fluch].

Den Charakteren sollte klar gemacht werden, daß es nicht ratsam ist in ihrem Zustand und vor allem vor all diesen Leuten mit dem Alchimisten abzurechnen. Wohl oder übel muß die Rache wohl vertagt werden – aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben.

Talen scheint hingegen von dem Spektakel nicht beeindruckt zu sein, denn er folgt dem Alchimisten und streitet weiterhin mit ihm, als dieser sich hinter die Stände zurückzieht. Lauthals sind beide noch zu vernehmen.

Der Lathan und das Schwert von Esper

Einen Stand weiter zeigt sich der Lathan Tcuriog amüsiert über die Geschehnisse – den Streit seiner Nachbarn und auch den Fluch über die Charaktere. (Sofern dieser stattfand.)

Kommen die Charaktere nicht auf die Idee, bei Tcuriog nach der Legende um das Schwert Ännor zu fragen, so weist ihnen auch jeder der zahlreichen Geschichtenerzähler in der Ganstube den Weg zur Geschichtenerzählerin Eiz'ar - nicht ohne zu erwähnen, daß sie erst eigene Tage wieder unter den Lebenden wandelt. Lange Zeit ist sie krank gewesen, doch niemand weiß mehr als sie über die alten Zeiten. Man könnte auch noch darauf hinweisen, daß in den letzten Tagen seit ihrer Rückkehr in die Ganstube so mancher Abenteurer sie schon nach dem Schwert Ännor gefragt hat.

Als die Charaktere näher treten, versucht Tcuriog nur wenig seine Erheiterung zu beherrschen und begrüßt sie mit einem freundlichen Blick:

„Jaja, die Jugend sollte ruhig auch mal einen Blick für das Alter bekommen. Das fin-

de ich schon sehr in Ordnung – schade nur, daß Euch das dieser nachtdunkle Zwerg beibringen muß.“

Eventuell ist bei dieser ironischen Begrüßung bei stark jähzornigen Charaktere der Gruppe eine **Jähzorn-Probe** angebracht. Die Charaktere sollten allerdings etwaige Choleriker gemeinsam beruhigen.

Ab diesem Punkt gilt der Text wieder für beide Versionen der Handlung - ob nun mit oder ohne Fluch.

Tcuriog fährt mit verschmitztem Lächeln fort:

„...und hat Euch mein Farbstoff mit Shia'toras Künsten der erhofften Erfolg gebracht?“

Die Charaktere sollten ihm kurz schildern, was sie mit dem gefärbten Käfer erreicht haben, nicht ohne auch darauf hinzuweisen, daß sie jetzt mit einem Suchauftrag des Herzogs reisen.

Tcuriog fragt daraufhin nach

„So? Was ist es denn, wozu ein Herzog jemanden wie Euch ausschickt, es zu suchen? Ihr seid doch nicht auch etwa auf der Suche nach dem Schwerte Ännor?“

Kasten 4.1 - Shia'tora und sein Fluch

Der Fluch, den der Alchimist auf die Charaktere spricht, verdoppelt das Alter eines jeden der Helden für einen Tag. Dies hat zur Folge, daß alle Kampfwerte und Körperkraftabhängigen, anderen Werte für diesen Tag um die Hälfte reduziert sind. Auch Seh- und Hörkraft sinken bis zum nächsten Erwachen um 25%.

Shia'tora ist allerdings sehr in Rage, so daß sein Verfluchen/Verdammen-Wert (s.u.) um 30 %-Punkte erschwert werden muß. Für jeden Helden ist die Magieresistenz (MR) noch als erschwerend hinzuzuziehen.

Der Spielleiter würfelt also nur ein Mal gegen den Verfluchen/Verdammen-Wert von Shia'tora. Dieser Wurf gilt nun für alle verfluchten Charaktere. Es altern nur diejenigen Charaktere, für die dieser Fluch geschafft ist – die anderen altern nicht, verspüren lediglich ein starkes Unwohlsein und Schwere in den Gliedern.

An Kämpfen, zum Beispiel mit Shia'tora, ist für sie gegenwärtig auch nicht zu denken. Ihr neu gewonnenes Alter hält sie davon ab. Falls auch hier die Charaktere dennoch einen Kampf wollen, auch auf die Gefahr hin, daß sie sich in der Ganstube erstmal nicht mehr blicken lassen können, sind im anschließenden Absatz einige wichtige Werte angegeben.

Der Spielleiter sollte auch gerne den Schnelligkeitszauber verwenden, den die Charaktere bei ihrer ersten Begegnung mit Shia'tora schon einmal in Aktion sehen konnten. Dies macht es nahezu unmöglich, den Alchimisten zu schlagen.

Wichtige Werte des Shia'tora:

CH: 6	IN: 9	IZ: 19	MO: 18
RE: 14	ST: 11	TK: 14	WI: 17
HG: 12	NG: 9	JZ: 10	
LE: 30	MR: 34		

Zauber: Verfluchen/Verdammen: 88
Schnelligkeit: 92

(Der Zauber Schnelligkeit verleiht dem Zaubernden für 5 Kampfunden einen Bonus auf AW, RE und MO von jeweils 6 Punkten.)

Kasten 4.2 - Eiz'ar, die Erzählerin

Es handelt sich bei dieser Figur um eine sehr alte Frau, die sich ein wenig Münzen für ihr Brot verdient, indem sie im „Plagenschilde“ die Legenden ihres Volkes und Geschichten aus anderen Überlieferungen erzählt. Sie ist eindeutig die beste Erzählerin der Gegend und kennt sich auch in den Sagen und Legenden der Völker des Nordens ein wenig aus. Sie ist selbst für ihr Alter noch schön, auch wenn man ihren zahlreichen Falten und dem schlohweißen Haar anzusehen vermag, daß sie ihre besten Jahre bereits hinter sich hat. Ihr Aufzug ist ein wenig verschlissen und dennoch sauber.

Ihr scheint es viel Freude zu bereiten, kleinen und auch erwachsenen „Kindern“ aus ihrem reichhaltigen Wissen zu berichten, oder aber auch nur gruselige Geschichten zu ersinnen, die ihr ein wenig mehr Geld bringen könnten.

Trotz ihrer offensichtlichen, materiellen Nöte ist es ihr ein viel größeres Anliegen, Geschichten zu erzählen, als möglichst schnell mit kurzen Sagen und platten Erzählungen an so viel Geld wie möglich zu gelangen. Sie scheint den Helden von einer tiefen, inneren Zufriedenheit umgeben zu sein.

Zunächst erzählt sie den Charakteren die Geschichte des Schmiedens des Schwertes von Esper.

Darüber hinaus weiß sie den Helden zu berichten, daß Ustro, der Lomer Volksheld, vor Urzeiten nach Nen'ya kam, als er alt und ergraut war - der Bürde des mächtigen Schwertes An nor überdrüssig. Er begab sich daher in seinem Ansinnen, sich des Schwertes zu entledigen, von Maa'sha aus zur See.

Die Charaktere mögen ihm jetzt erzählen, daß sie auf die Suche nach dem Schwert von Esper sind – dem sagenumwobenen „Ainor“. Nur wissen sie nicht allzu viel – um nicht „überhaupt nichts“ zu sagen, über die Legenden um das Schwert von Esper. Und ohne historische Hinweise gestaltet sich die Suche sehr mühselig.

Dafür hat Tcuriog Verständnis, und das ironische Lächeln auf seiner Miene wandelt sich zu einem nachdenklichen Gesichtsausdruck.

„Nun, ich selbst kann Euch auch nicht viel weiter helfen. Ich habe zwar auch schon ein wenig von diesem sagenhaften Schwert gehört, aber ich kann Euch beim besten Willen nicht sagen, wo es liegen mag.“

Ich weiß nur, daß es einst ein Mensch namens Ustrogeführt haben soll – damit hat er in den nördlichen Ländern Lom oder Kathal...“

Er scheint einen Moment nachzudenken, bevor er plötzlich fortfährt:

„...naja, ich weiß nicht. Wir Lathan haben unsere eignen Legenden, da muß ich nicht auch noch die des Kontinentes kennen...“

Auf jeden Fall aber war dieses Schwert in der Hand des Ustro eine wichtige Waffe im zweiten Zhubairkrieg der Menschen im Nor-

den. Es wütete furchtbar unter den Kriegern der Zhubairstämme... aber wer wird schon Mitleid mit solch unzivilisierten Barbarenhorden haben.

Mehr weiß ich allerdings nicht, tut mir leid, daß ich Euch nicht helfen konnte.“

Ihm scheint allerdings noch etwas auf der Zunge zu liegen:

„Wartet, ehe ihr geht... vielleicht habe ich doch etwas für Euch, Suchende. Ich wüßte zumindest eine alte Nen'yen hier in der Ganstube, die stets bei dem Waffenhändler Iz'noer auf einer Kiste sitzt und allen, die es hören wollen, aus alten Zeiten zu berichten weiß. Leider war sie etwa ein Jahr lang von schweren Krankheiten gestraft, dabei ist sie doch eine so gute Frau.“

Ich habe sie erst vor kurzem gesprochen, jetzt, da sie seit wenigen Tagen wieder unter uns Lebenden wandelt... wenn ich doch nur ihren Namen erinnern könnte.

Ah, ich habe es... Eiz'ar ist ihr Name – für eine Menschenfrau sehr schön anzusehen. Nun, vielleicht ist sie nicht mehr ganz Euer Jahrgang.“

Ist der Fluch des Shia'tora auf die Hel-
den ergangen, so fügt er noch lachend
hinzu:

„Oh, ich vergaß, eher seid Ihr heute nicht ihr Jahrgang, nicht wahr?“

Die Erzählerin und die Sagenwelt

Als die Charaktere durch die Ganstube in Richtung des Waffenhändlers Iz'noer wandeln, hat sich der Trubel um die Handelskarawane schon weitgehend gelichtet. Das Licht wird auch schon diffuser, und die Dämmerung scheint in nahe Zukunft gerückt zu sein. Vielerorten werden daher innerhalb der Ganstube Öllampen oder Feuertöpfe aufgestellt, manche Stände illuminieren sich durch eine Vielzahl von Wachskerzen oder Fackeln. Der Plagenschilder erhält dadurch einen sehr heimeligen, gemütlichen Anschein.

Während einige Händler ihre Stände zusammenräumen und ihr Geschäft für den heutigen Tag beenden, stehen gerade die Waffenhändler, die drei Tränkebrauer und auch der Karrenverkäufer scheinbar vor ihrer Hauptgeschäftszeit. Auch einige Lebensmittelhändler haben noch immer geöffnet – vielleicht haben sie des Tags nicht genug ihrer Waren losschlagen können.

In der den Tränkebauern gegenüberliegenden Ecke am anderen Ende des Ganhauses ist der Waffenstand kaum zu übersehen. Der nur durch Fackeln erleuchtete Stand ist dekoriert mit ausgestopften Tieren, deren gewachstes Fell im Fackelschein glänzt.

Kasten 4.3 - Die Erzählung aus den Schneewüsten

Die Charaktere bekommen den Anfang der Erzählung aus den Schneewüsten im fernen Süden nicht mit. Es handelt sich um die Sage, warum die Völker des Eises und die Wölfe Feinde wurden. Als sie bei der Erzählerin eintreffen, nähert sich die Geschichte bereits ihrem Höhepunkt:

„...und so folgte Ger-Arch dem Eiswolf in die Wüste, die nicht aus Sand bestand, sondern aus dem feinsten und kältesten Schnee, der niemals taut. Die Kälte brannte ihm in Mark und Bein, seine Beine schmerzten auf dem endlosen Marsch durch die lange Nacht des Südens, die die Schneewüste in tiefes Blau tauchte.

Weit, schon einige Tagesreisen war er nun schon fort von seinem warmen Heim und seinem Weibe, aber der Weg war schon zu lang gewesen, als daß er hätte jetzt noch umkehren können.

Nach einer weiteren Tagesreise in der Dunkelheit konnte er das Eis mit sich sprechen hören; sein Knacken und Knistern formte sich in seinen geplagten Ohren zu Worten:

...darum fordere nicht den großen Eiswolf heraus, Ger-Arch, es ist sein Recht sich Deine Kinder zu holen, wenn in ihm der Hunger nagt. Du darfst ihn nicht töten, denn so wären alle Menschenvölker nicht mehr Teil der Welt, sondern würden die Feinde aller Tiere werden, mit denen ihr alle so lange in Frieden gelebt habt. Bedenke, Ger-Arch, es sind auch Deine Kinder, die ihre Speere gegen alle Tiere wenden müßten. Bedenke es...“

Und Ger-Arch hielt sich die Fellhandschuhe an die Ohren, da er das Knacken und Knistern des Eises nicht mehr aushalten konnte. Er versuchte die Stimmen in seinem Inneren schreiend zu übertönen:

Er kommt zu uns in der Dunkelheit und nimmt uns unsere Kinder im Namen aller raubenden Tiere dieser Welt - und das soll ich ihm verzeihen? Wie wäre es, wenn wir Völker keinem der Tiere mehr irgendeines unserer Kinder übergeben? Warum sollten wir uns nicht gegen sie alle wehren?

Weinend und verzweifelt sank er in das weiße Nichts, das ihn umgab und spürte dabei heißen Atem in seinem Rücken. Als er sich um-

drehte, konnte er nichts weiter erkennen als zwei goldgelbe Augen in der bläulichen Nacht. Er nahm eine weitere, eine tiefe, brummende Stimme war - die Stimme des großen Eiswolves.“

Als sich Eiz'ar mit diesem Nachsatz ruckartig in die Menge vor ihr beugt, kreischen einige der Kinder und auch der Älteren auf. Mit einem zufriedenen Lächeln auf den Lippen über diesen Effekt fährt sie mit ihrer Erzählung fort:

„Und so sprach der Eiswolf, der Größte aller Räuber, der in diesem bläulichen Dunkel nur wegen seiner leuchtenden Augen wahrnehmbar war:

Warum Du Dich nicht gegen uns wehren sollst, fragst Du? Deine Vorfahren waren es doch schließlich, die mit uns den Vertrag schlossen. Er besagt schon seit Anbeginn der Völker, daß ich mir als einziger Opfer aus den Reihen Eurer Kinder holen darf, und dafür werdet ihr alle von den Angriffen meiner raubenden Kinder verschont. Warum grämst Du Dich darüber so? Sollen meine Herden zusammen mit mir über Eure Hütten herfallen?

Ger-Arch beugte sich, gestützt auf seinen Speer, so nahe wie möglich an den Großen heran und sah ihm in die Augen.

Weil in Zukunft keines unserer Kinder mehr von Euresgleichen heimgesucht werden wird - denn ich mache hier ein Ende.

Und so rammte er seinen spitzen Knochenspeer tief in das rechte Auge des Wolfes. Sein Zorn über das verlorene Kind machte ihn stärker als tausend Bären. Und noch während der Große Eiswolf sich vor Schmerzen krümmte, blendete Ger-Arch ihm auch das linke Auge. Durch die Tiefe der Hiebe tödlich verletzt, sank der Große und einst Mächtige auf das Eis und rotes Blut tränkte den hellblauen Grund.

Ger-Arch nahm die Haut des Wolfes und wärmte sich in seinem Fleische, so daß er den Weg zurück zu seinem Weibe wagen konnte. Er fand zurück, doch seither sind die Menschen und die Tiere in ewiger Feindschaft gefangen. Ein ewiger Kampf verleiht nur dem Sieger das Leben.“

All dies erzeugt eine etwas unheimliche Stimmung, und zwischen dem ganzen Metall scheinen sich Stimmen und Geräusche auf seltsame Art und Weise zu verstreuen. Die bullige, vernarbte Gestalt des Händlers Iz'noer verleiht dem Stand nicht unbedingt eine besänftigendere Wirkung.

Die Alte Eiz'ar ist unschwer, auf einer großen Kisten sitzend, vor dem Stand des Waffenhändlers zu erkennen **[siehe hierzu Kasten 4.2 - Eiz'ar, die Erzählerin]**.

Eine dichte Traube von Menschen sitzt und steht um Eiz'ar herum und jeder einzelne von ihnen hängt gebannt an ihren Worten, die mit einer brüchigen, und dennoch hellen Stimme über ihre Lippen kommen.

Auch wenn die Charaktere vielleicht nicht jedem Lathan in ästhetischen Belangen trauen sollten, so hat Tcuriog doch damit recht gehabt, daß es sich bei Eiz'ar wirklich noch immer um eine schöne Frau handelt, auch wenn man sehen kann, daß sie deutlich in den Herbst ihrer Jahre gekommen ist.

Die Charaktere treten zu der Szenerie hinzu, als der Höhepunkt einer Geschichte gerade beginnt, die im fernen Süden in den Eiswüsten spielt. Ein kleiner Junge sitzt direkt neben der Alten auf der Kiste — offenbar hat er sich diese Geschichte wünschen dürfen.

Ihre Worte sind deutlich auch für die Charaktere in der letzten Reihe vernehmbar und wirken zusammen mit der Umgebung gespenstisch fesselnd **[siehe hierzu Kasten 4.3 - Die Erzählung aus den Schneewüsten]**.

Eiz'ar scheint nach dem Ende dieser Erzählung erschöpft, und dennoch glücklich darüber, daß sie ihre Zuhörer erfreuen konnte. Ein kleines Tongefäß geht unter den Zuschauern herum und kaum einer unter ihnen läßt es an sich vorübergehen, ohne eine kleine Münze zum Dank zu hinterlassen.

Bei den Charakteren kommt das Gefäß zuletzt an, und auch sie sollten einige Kleinmünzen für die Alte geben. Da sich die Menge langsam auflöst, und die Schale noch immer in den Händen der Charaktere liegt, sollten sie selbst diese der Alten zurückbringen.

Neue Zuhörer sammeln sich langsam schon wieder, um nicht den Beginn der nächsten Geschichte zu verpassen. Viele der vorigen Zuhörer bleiben, während andere sich zu umliegenden Marktständen begeben, um etwas zu trinken oder dringende Geschäfte nachzuholen.

Als sie aus den Händen der Charaktere ihre Schale zurückbekommt, blickt sie erfreut auf: „Eine schöne Beute für eine arme Geschichtenerzählerin ist dies... gerade nach

langer Krankheit. Ah, Ihr müßt die Reisen den sein, von denen der alte Tcuriog heut erzählte.

Der folgende Text entfällt, wenn die Charaktere nicht vom Fluch getroffen wurden oder den Alchimisten Shia'tora nicht unter Druck gesetzt haben. Die Handlung setzt dann weiter unten wieder ein.

Aber er sprach eher von jungem Volk... Kann es sein, daß Ihr dem alten Shia'tora ein wenig zu nahe gekommen seid, so alt wie Ihr aussieht?

Keine Angst, seine Flüche sind niemals von Dauer — ich kenne das jetzt schon seit Jahren. Auf diese Weise revanchiert er sich stets, wenn ihm jemand in die Quere kommt. Ich möchte nicht wissen, mit was sich Rion Talen morgen plagen darf... habt Ihr gesehen, wie die beiden stritten? Das ist schon den ganzen Nachmittag ein heilloses Geschrei.

Was habt Ihr denn dem alten Heuchler Shia'tora angetan?“

Nachdem die Charaktere ein wenig erzählt haben, fährt sie fort:

„Ja, das paßt zu ihm. Aber seht es einmal so: Ihr erfahrt jetzt, was es heißt zu altern. Vielleicht genießt Ihr so Euer junges Leben mehr.“

Ihr Lachen klingt sehr brüchig und alt.

Hier setzt die Handlung wieder ein, wenn die Helden nicht vom Fluch getroffen wurden oder Shia'tora nicht unter Druck gesetzt haben.

Sie scheint bereits zu spüren, daß die Charaktere sie wegen etwas Bestimmten aufgesucht haben.

„Doch Ihr scheint mir nicht ohne Grund die alte Eiz'ar aufgesucht zu haben. Doch womit — wenn nicht mit alten Sagen oder Legenden — könnte ich Euch denn weiterhelfen? Ihr seht hier um mich herum die Menschen, die meine Geschichten schätzen, doch das ist das einzige, wozu ich, glaube ich, noch nütze.“

Legenden um Ustro und sein Schwert

Die Charaktere sollten ihr nun davon erzählen, daß sie im Auftrage des Herzogs auf der Suche nach Añnor, dem Schwert von Esper, sind. Daß sie jedoch noch nicht viel wissen, bis auf das Wenige, was ihnen Tcuriog mitteilte. Der Lomer Volksheld Ustro brachte das Schwert nach Nen'ya, weil er der Bürde eines solch mächtigen Waffe nicht mehr gewachsen war. Darüber hinaus wissen sie, daß Ustro im zweiten Krieg der nördlicheren Völker gegen die Zhubair eine wichtige Rolle spielte und dort seinen

Heldenstatus erlangte.

Sollten die Charaktere Facetten dieser Fakten nicht mehr erinnern, helfe der Meister ihnen mit einer IZ- oder IN-Probe auf die Sprünge.

Eiz'ar weiß sofort, worum es den Charakteren gehen muß.

„Ihr wollt also wissen, was es mit dem Schwert von Esper auf sich hat? Nun Ihr seid nicht die ersten, mit denen ich mein Wissen teile, doch vielleicht seid ihr bessere Zuhörer als die meisten der anderen, die mich nach dem Schwerte fragten. Ungeduld ist kaum der Weg zur Erkenntnis... sonst würden die Reisenden, denen ich in den vergangenen Tagen von den Legenden um das Schwert erzählte, wohl kaum so ziellos durch das Land irren.

Ich weiß zwar auch nur wenig über die Legenden des Nordens — auch über Ustro, aber ich kann Euch einige Dinge über seine Zeit in Nen'ya erzählen, wenn Ihr wollt. Zuvor denke ich, werde ich allerdings von der Entstehung des Schwertes berichten, so wie es mir vor langer Zeit von meiner Großtante erzählt wurde. Mögt Ihr eine solche Legende hören?“

Die Charaktere haben natürlich die Möglichkeit, sich hier nicht von der Legende der Entstehung des Schwertes ablenken zu lassen. Drängen sie auf die Erzählung um das letzte Zeugnis über Ustro, und damit den Verbleib des Schwertes in Nen'ya, so seufzt die Alte: „Tja, diese jungen Krieger, nie haben sie Zeit für die Wunder einer schönen Legende.“

Sind sie der Erzählung jedoch nicht abgeneigt, so beginnt Eiz'ar die Geschichte um die Entstehung von „Añnor“ **[siehe Kasten 4.4 - Legenden: „Añnor“ - Die Schöpfung]**.

Natürlich teilt sie diese Geschichte in leicht abgewandelter Form mit, da es sich bei dem Textauszug um eine gefundene Schrift aus dem fernen Westen handelt. Diese hat natürlich nur sehr verzerrt über Handelskarawanen ihren Weg nach Nen'ya gefunden.

Sie beginnt ihre Erzählung folgendermaßen:

„Vor zahlreichen Jahrzehnten fand eine Geschichte zu meiner damals noch sehr jungen Großtante Ohren. Sie wird weit im Westen erzählt, sehr weit jenseits der Grassteppen, großer Berge und Wüsten — dort, wo die Sonne sich des Abends zu Schläfe legt.

Ich versuche, sie Euch allen verständlich wiederzugeben, doch es ist lange her, da ich sie gehört habe und fast genau so lange, daß ich sie zum letzten Mal erzählte...“

Kasten 4.4 - Legenden: „Añnor“ - Die Schöpfung

Das Schwert wird geschmiedet

[...] Und Shenôr führte Ansha'ar zu den höchsten Gipfeln des Murtaf al-Iffaras und stieg mit ihm in finstere Grotten und Schlünde hinab, vorbei an funkelnden Adern von Metallen und leuchtenden Gemmen. Doch Shenôr würdigte all diese Schätze keines Blickes und trieb Ansha'ar immer weiter in immer tiefere und finstere Abgründe, bis sie schließlich an die feurigen Pforten Al-Dinas kamen, die kein Lebender durchschreiten darf, doch Shenôr sprach ‚Ich zähle schon lange nicht mehr zur Welt der Lebenden und Du wirst Dich zu den Unsterblichen erheben, denn bald wirst du unermeßliche Macht erlangen und Tod und Leben werden Dir bedeutungslos scheinen.‘ So durchschritten sie also die Glühenden Tore und die Geister der feurigen Tiefen wichen angstvoll vor ihnen zurück [...]

Und sie kamen an einen See aus glühender Magma und Shenôr trug Ansha'ar hindurch bis sie auf eine schwimmende Insel aus festem tiefschwarzem Metall gelangten. Shenôr aber sprach: ‚Hier sind wir also. Dies ist der Stoff, den mich die Alten erschaffen ließen und durch den ich ihnen den Untergang bescherte. Denn ich haßte sie und sie machten den Fehler, mir nach der langen Zeit endlich zu vertrauen. So schuf ich ihnen also einen Stoff von großer Macht, doch mein eingewebter Zauber machte sie krank und sie siechten in rasender Geschwindigkeit dahin und schufen so Platz für meinen Traum von einem neuen Anfang in einer Neuen Welt für die verklavten Völker! Doch nun ist erneut eine Zeit gekommen, die da große Macht benötigt und Du sollst diese Macht in den Händen tragen. Nimm davon, soviel Du nur tragen kannst und erlange die Unsterblichkeit!‘

Und Ansha'ar griff mit beiden Händen in die glühend heiße Schwärze und er schrie und heulte vor Schmerzen und seine Hände färbten sich rußschwarz, doch er klammerte sich mit eisernem Willen an einen groben Klumpen und er keuchte unter diesem Gewicht und sein Körper ging in Flammen auf. Doch Shenôr fuhr mit ihm in einem höllischen Brausen empor ans Licht. [...]

Und Ansha'ar, dessen Körper nunmehr nichts als eine verkohlte Masse war, bediente sich der Macht Shenôrs und nahm den Klumpen und schmiedete daraus eine mächtige zwei Schritt lange Klinge und er fügte noch die Essenz von Sturmwind und Eis und Sternenlicht hinzu und die nachtschwarze Klinge erstrahlte in silbernem Glanze. Und er nahm zwei mächtige, golden leuchtende, rundgeschliffene Kristalle, in denen Mut und Kraft wohnten und er tat sie an den Griff. Und er nahm einen weiteren Kristall, der von tiefer schwarzer Farbe war und der den Stolz in sich trug und diesen Kristall tat er an den Knauf. Dann ließ Ansha'ar noch mächtige Zauber in die Klinge fließen und es erstrahlten auf beiden Seiten der Klinge magische Zeichen in glühendem Rot. Und Ansha'ar sprach: ‚Es ist vollbracht: Die mächtigste Klinge der Welt!‘ Und Shenôr sah das Werk Ansha'ars und er war zufrieden. [...]

Und Ansha'ar nahm das Schwert und die Macht durchströmte ihn und der Schwarze Stein des Stolzes entwickelte seine Kräfte und Ansha'ars Körper erlangte seine gesunde Form zurück und erstarkte und sein Stolz wurde genährt. So sprach Ansha'ar: ‚Siehe, ich habe die Macht, denn ich trage dieses Schwert und ich habe es erschaffen, so bin ich Herrscher über die Macht dieses Schwertes. Nichts kann mich aufhalten; so werde ich ausziehen und mir die Welt untertan machen, denn ich habe die Macht.‘

Und so zog er aus und kam alsbald nach Shayiq an den Hof des Imperators und dort wütete er und niemand konnte ihn aufhalten und so wurde der gesamte Hofstaat des Imperators niedergemetzelt. Ansha'ar aber schaute strahlenden Blickes auf sein Werk und es war ihm nicht genug, so ging er genährt vom Stolze in die verhaßte Stadt und wütete gar fürchterlich unter ihren Bewohnern. [...]

Shenôr sah mit Entsetzen das Treiben Ansha'ars und stellte sich ihm entgegen. Also sprach Shenôr: ‚Laß ab, oh Verlorener, von diesem Treiben. Du wirst genährt vom Stolze, Deinem eigenen und dem in dem Stein! Merkest Du nicht, was Du anrichtest?‘ Doch Ansha'ar entgegnete: ‚Hebe Dich hinfort, Geist der Vergangenheit! Ich habe keinen Bedarf an Deinen Ratschlägen. Du bist schwach und strebst nach einem Reich des Friedens, was ist dies anderes als Schwäche? Nun habe ich die Macht, Du hast sie mir überlassen. Verschwinde und kümmere Dich nicht um Angelegenheiten der wahrhaft Mächtigen!‘

‚Niemals werde ich zulassen, daß du die Macht mißbrauchst!‘ jaulte Shenôr voll des Grimms und griff Ansha'ar wutentbrannt an. Doch waren seine Kräfte von der Erschaffung des Schwertes noch geschwächt und die kraftvollen Hiebe Ansha'ars setzten ihm schwer zu. So floh Shenôr durch die Straßen der entvölkerten Stadt und Ansha'ar folgte ihm erbarmungslos und hinter den beiden Kämpfern sanken die Ruinen der strahlenden Paläste darnieder.

Schließlich hatte Ansha'ar den Shenôr gestellt und hieb unbarmherzig auf ihn ein. Doch Shenôr wehrte sich nicht mehr und sprach: ‚So sei es also, töte mich nun, Verflucher.‘

Und Ansha'ar zögerte nicht lange und bohrte dem Shenôr das Schwert in den Leib. Shenôr hauchte sein Leben aus, doch sein Geist floß in den schwarzen Stein des Stolzes am Knauf des Schwertes und er vertrieb den Stolz daraus und der Stein färbte sich ebenso golden wie die beiden Steine des Mutes und der Kraft. Und der Geist Shenôrs sprach: ‚Siehe, Verlorener, der Stolz ist aus dem Schwert vertrieben und es gehorcht meinem Willen. Deshalb soll dieses Schwert Ajng-Shenôr genannt werden, Der Wille Shenôrs. Und nur der soll dieses Schwert führen, der reinen Herzens ist und der das Gute will. Du bist nicht würdig, diese Macht zu besitzen und ich werde mich ewig grämen für meinen Irrtum. Doch dereinst wird jemand kommen, der sich als würdig erweisen wird!‘

Doch Ansha'ar entgegnete: ‚Was erdestest Du Dich, Vermesener? Ich habe das Schwert geschaffen und es gehorcht meiner Macht, wie auch Du von nun an meiner Macht gehorchen wirst!‘ Und er zog das Schwert aus Shenôrs totem Körper, doch kaum hatte er dies getan, wurde ihm das Schwert unerträglich schwer und der keuchte vor Astrengung. Und sein Körper verlor wieder an Kraft und er erlangte seine alte verbrannte Form zurück. Und Ansha'ar taumelte kraftlos und voller Schmerzen zurück und er schrie: ‚Ich verfluche Dich, der Du mein Schwert entweihst hast. Wer dies Schwert führt, soll auf ewig ruhelos umherwandern und möge niemals Frieden erlangen, es sei denn, er gibt das Schwert auf. So sei dafür gesorgt, daß Dein schwächlicher Traum vom Frieden niemals Wahrheit werde!‘ [...]

Diese Zeilen fanden imperiale Gelehrte später beim Durchsuchen der zerstörten Stadt mit Blut an die Mauer eines Palastes geschrieben. Am Boden fanden sie lediglich die verkohlte Leiche eines Mannes. Von einem Schwert fehlte jede Spur.“

Fragment aus einem Palast einer namenlosen Ruinenstadt im Hochland von Al-Daht (Untergegangenes Reich Shahimar),
Datiert auf etwa 800 v. L.

Anmerkungen:

Wenig ist bekannt über die in dem Fragment erwähnten Personen. Ansha'ar taucht in keinen bisher bekannten Aufzeichnungen auf. Der Name Shenôr wird dagegen häufiger erwähnt. Dabei scheint es sich offenbar um eine Art weisen Ratgeber mit göttlichen Eigenschaften zu handeln, der bereits in den frühesten Berichten Erwähnung findet. Allerdings kommt er in Texten, die jünger als 800 v. L. sind, nicht mehr vor. Das Schwert Ajng-Shenôr taucht in späteren Aufzeichnungen als „Ansh-nor“ wieder auf.

[Hier „Kasten 4.4 - Legenden: „Annor“ - Die Schöpfung“ anschließen in verzerrter, weit überlieferter Form]

Haben die Charaktere es höflich abgelehnt dieser Geschichte beizuwohnen, so teilt Eiz'ar ihnen mit, was sie über Ustros Reisen durch Nen'ya weiß. Natürlich teilt sie es den Helden auch mit, wenn sie zuvor die Legende um die Schöpfung Annors schilderte. [siehe hierzu Kasten 4.5 - Die Sage Ustros in Nen'ya]

Als sie ihre Erzählung beendet hat, wirkt Eiz'ar sehr erschöpft und ausgelaugt. Es zeigt sich ein wenig kalter Schweiß auf ihrer Stirn, als hätte sie einen langen, anstrengenden Marsch hinter sich.

Auch bei den eventuell verwunschenen Charakteren zeigen sich ihres gegenwärtigen Alters entsprechende Ermüdungen, die von fortgeschrittener Stunde zeugen.

Die Zeit ist durch ihre fesselnden Worte nur so verfliegen, und die Charaktere werden gewahr, wie spät es schon sein muß, als ihr Blick durch das linker Hand stehende Tor des

Ganhauses in die Dunkelheit einer sternlosen Nacht fällt. Auch die Kerzen und Fackeln innerhalb der Gaststube deuten darauf hin, daß die Zeit während der Erzählungen Eiz'ars in großen Sprüngen fortgeschritten ist. Alle Kerzen sind zu unförmigen Klumpen heruntergeschmolzen, und auch die Fackeln sind nur noch kurze Stümpfe.

Auch der hartnäckigste Händler hat begonnen, seine Waren zu verstauen, während ein Trupp der Stadtwache seine letzte Runde über dem Markt dreht. Als dieser bei der Erzählerin und dem Waffenhändler Iz'noer eintrifft, bedeuten die Soldaten in freundlichen, aber bestimmten Ton allen Anwesenden, das Ganhaus in naher Zukunft zu verlassen.

„Der Markt ist für heute zuende, kommt morgen wieder. Die Sonne hat ihre letzten Strahlen mit hinter den Westen genommen, es herrscht Nacht in der Stadt. Die Tore des Ganhauses werden bald schon schließen, doch morgen ist ein neuer Tag.“

Dann ist Eiz'ar sicher wieder für Euch hier, um Euch aus alten Zeiten zu erzählen.“

Der Redner, offenbar der Anführer des kleinen Trupps, deutet eine Verbeugung vor Eiz'ar an. Diese nickt ihm freundlich zu und erhebt sich von ihrem Platz.

„Ihr habt es gehört: Ich werde Euch auch morgen noch von alten Tagen zu berichten wissen, sofern sich meine Augen morgen öffnen werden.“

Außerdem bin ich eine alte Frau – so laßt mich zur Ruhe gehen, denn ich bin sehr erschöpft. Morgen, Kinder, morgen... dann bin ich wieder für Euch da.“

Und zu den Charakteren gewandt spricht sie: *„Seid so gut, und begleitet eine alte Frau einen Teil ihres Weges nach Hause.“*

Lehnen die Charaktere ab, so müssen sie sich selbst eine Unterkunft für die Nacht suchen und ihnen entgeht eine weitere, wichtige Information über Annor, das Schwert von Esper.

Der Heimweg der Erzählerin

Begleiten sie die Alte jedoch noch durch die unsicheren Straßen von Peja'ra, dann liefert ihnen dieser Spaziergang noch ein paar Zusatzinformationen über die Magie des Schwertes, das Ustro einst führte.

Nur einige der Kinder murren, die meisten der Zuhörer aber weichen mit freundlichen Gesichtern respektvoll zurück, als die alte

Kasten 4.5 - Die Sage Ustros in Nen'ya

Eiz'ar macht es sich gemütlich und beginnt erneut zu erzählen: „Vor sehr langer Zeit kam ein alter Mann hierher in den Norden Nen'yas, es heißt es seien 900 Jahre seither vergangen. Kaum jemand weiß mehr über ihn, als daß er im Norden im Kampfe gegen die Zhubair zu einem Helden erwuchs. Er wandelte ziellos durch die Dörfer und Städte und ließ sich nie länger nieder, als für eine Mahlzeit oder ein Nachtlager nötig gewesen wäre. Die Alten nannten ihn daher „Ai'lern“ - den Ruhelosen. Er selbst nannte sich bei dem Namen „Ustro“.

Schon bald war bekannt, daß er ein Schwert mit sich führte: angeblich aus purem Gold geschmiedet und reichhaltig mit edlen Steinen besetzt. Man hörte, es solle ein gar eigenes Leben haben, einen Willen, und magische Macht besitzen, die seinen Träger im Kampfe unerhört erstarben ließe. Natürlich lockten diese Verheißungen dunkle Gestalten und Abenteurer heran, die dem Reisenden das Schwert abzufragen verlangte. Und so traf Ai'lern immer öfter auf diese Herausforderer. Wieder und wieder wurde er auf seinen Wanderungen bedrängt, zog jedoch trotz seines Alters stets siegreich weiter auf seinen Pfaden. Seine Ruhelosigkeit wuchs mit jeder geschlagenen Schlacht, und man erzählte sich, daß er des Tragens dieses Schwertes überdrüssig geworden war. Dennoch, so heißt es, trug er seine Bürde weiter, um die magische Macht nicht in die falschen Hände geraten zu lassen.

Eines Tages jedoch, traf er auf eine mächtige Zauberin der alten Künste, die sich ihm in den Weg stellte und auf die Herausgabe des Schwertes drang. Als Ai'lern das Schwert hob, um sich zu verteidigen, erhoben sich in der näheren Umgebung die Schatten aus ihren Ankeren und reihten sich um die Magierin. Ai'lern, im Bewußtsein, daß seine Chancen gering waren, folgte dem Ruf des Schwertes und trat den Gestalten entgegen – ein heftiger Kampf entbrannte. Doch dieses Mal verlieh ihm seine Waffe nicht die Fähigkeit, den Kampf schnell zu seinen Gunsten zu entscheiden, da die Schatten um ihn herum zwar durch die Klinge zerschlagen wurden, aber sich stets neu formten. Sie drangen immer wieder auf ihn ein, doch auch sie konnten das Schwert und seinen Träger nicht besiegen. So tobte der Kampf tagelang, heißt es in den Erzählungen unserer uralten Vorfahren.

Und schließlich,... ja, schließlich muß ich Euch enttäuschen, denn niemand weiß, was in diesen Tagen wirklich geschah – oder zumindest ist es mir nicht bekannt. Es ist lediglich gewiß, daß Ai'lern ab diesem Tage nicht mehr durch Nen'ya wanderte, doch auch sein Schwert ist nicht wieder erschienen. Selbst von der Magierin hat man nichts mehr gehört. So dachte man lange Jahre, sie seien alle in diesem letzten Kampfe umgekommen. Dies jedoch schien nicht die Wahrheit gewesen zu sein.

Denn vor nicht ganz 200 Jahren tauchte ein Mann in Maa'sha auf, der sich selbst als Ustro bezeichnete. Jeder, der ihn damals sah, berichtete von einem uralten, faltigen und weißhaarigen Wesen, das dennoch auf die alten Beschreibungen Ai'lerns paßte – wenn auch ungleich gealterter. Meine Urgroßmutter erzählte mir davon, wie ihre Mutter diesem Mann hier in Peja'ra begegnete. Sie schilderte Zeit ihres Lebens, wie weise und gebildet der alte Mann gewesen sei.

Und an seiner Seite baumelte wie eh und je das Schwert, um das vor Urzeiten so viele Menschen stritten, und das die Zhubair schon vor tausend Jahren das Fürchten lehrte. Es war keineswegs aus Gold geschmiedet, sondern aus einem ihr unbekannten, wunderschön silbernen Metall – und dennoch gemäß der Geschichten aus den alten Zeiten reichhaltig mit Edelsteinen besetzt. Aber es verlieh ihm weiterhin seine Kraft, so daß er gehen konnte, als sei er jung wie ein Kind.

So lange sie lebte, erzählte meine Urgroßmutter, habe ihre Mutter gerätselt, wer, wenn nicht Ai'lern selbst, dieser Fremde gewesen sei. Er erzählte ihr damals nicht viel, auch wenn sie sich über viele Dinge unterhielten. Angeblich stellte er viele Fragen über die jüngste Geschichte und die Städte im Norden. Schließlich berichtete er ihr, daß er seit langem schon plane, zur See zu fahren. Er wolle sich endlich von „Ann-soar“ befreien, diesen Namen gab er seinem eigenen Schwert. Es solle tief unter der Ri'ne-See der Tage harren, an denen es von einem guten Wesen geborgen werde. Das Schwert, so sagte er, werde sich seinen Träger selbst wählen, und sich gegen alle wehren, die es nicht für würdig erachte, es zu finden. Schon am folgenden Tage brach der Alte mit einem kleinen Kahn in die Ri'ne-See auf. Niemand sah ihn je wieder.“

Frau, begleitet von den Charakteren, in Richtung Tor geht und aus der Ganstube hinaus tritt.

Auf dem Weg zu ihrer Unterkunft in einem Armenviertel der Stadt Peja'ra kommt die kleine Gruppe nur sehr langsam voran, zu erschöpft ist die alte Eiz'ar. Allerdings scheint ihr die Luft für eine Unterhaltung nicht zu fehlen.

„Sagt, habt Ihr Euch schon eine Vorstellung davon gemacht, wie Ihr dieses sagenhafte Schwert finden wollt? Einfach wird die Suche fürwahr nicht werden. Es haben schon andere vor Euch diesen Weg beschritten und sind nicht wiedergekehrt.“

Es ist nun im Grunde ziemlich egal, was die Charaktere auf diese Frage antworten. Ob sie nun ihre Ratlosigkeit gestehen, oder schon Pläne schmieden, zur See zu fahren. Die Alte hat jedoch in jedem Fall noch einen Rat für sie, den sie nicht außer Acht lassen sollten.

„Wißt Ihr, mir ist da nämlich noch etwas eingefallen, das Euch vielleicht helfen könnte. Wie ich Euch erzählte, ist das Letzte, was wir Nen'yen von Ustro wissen, daß er in seinem Drang das Schwert von sich zu geben,

aber nicht in die falschen Hände gelangen zu lassen, in See stach.

Dort wird es schwer zu finden sein, sei es nun auf dem Meeresgrund oder auch auf einer kleinen Insel liegend. Aber es ist ein großartiges, magisches Artefakt. Ja, vielleicht sogar der mächtigste Gegenstand, den die Welt jemals hervorbrachte.

Vielleicht könnte Euch ja ein Magier helfen, den Ort auf See ausfindig zu machen, wo ihr das Schwert finden könnt. Ein magisches Wesen könnte solch starke Ströme selbst unter dem Meer sicher finden. Oder ist einer von Euch des Zauberns mächtig?“

Die Charaktere mögen es mit dieser Antwort halten wie sie wollen, ist der Inhalt ihrer Antwort doch hier nicht von Belang.

Als die kleine Gruppe die Türe von Eiz'ars kleiner Stube erreicht, sagt sie zum Abschluß:

„Ich danke Euch, Ihr habt gute Wesen. Nachts fürchte ich mich immer ein wenig allein auf den Straßen der Stadt. Ich hätte Euch gerne einen Schlafplatz angeboten, doch erstens schlafe ich schlecht, wenn Fremde in meinem Hause sind, und darüber hinaus hätte ich nicht mal den Platz für zwei von Euch.“

Sie gluckst verlegen und tritt in ihre Kate ein.

„Wenn Ihr einen guten Schlafplatz sucht, dann versucht es mal bei „Tru'eis Kojé“. Es ist kaum zu verfehlen und nur wenige Straßen gen Hafen von hier aus. Sagt, ich würde Euch schicken, dann werden sie auf jeden Fall einen günstigen Schlafplatz für Euch haben.

Und denkt immer daran: Unterschätzt auf keinen Fall den Willen des Schwertes, es selbst ist es, das sich seine Träger auswählt. Niemand wird es führen können, wenn Annor es nicht auch selbst will. Unterschätzt diesen Rat nicht, nur weil er von einer alten Frau kommt.

Habt nochmals vielen Dank.“

Und mit diesen Worten schließt sie die Tür hinter sich.

Die Charaktere sollten sich nun wirklich auf die Suche nach einem Schlafplatz begeben. „Tru'eis Kojé“ ist dabei nicht notwendigerweise ihr Ziel, sie können sich auch woanders einquartieren. Allerdings ist diese Unterkunft nicht nur wenige Minuten entfernt und leicht zu finden, die Charaktere erhalten auch Kost und Logis frei, wenn sie erwähnen, daß sie von Eiz'ar dorthin geschickt worden sind.

5 DER MAGISCHE DETEKTORAND

In den frühen Morgenstunden schrecken die nicht verfluchten Charaktere wegen markerschütternder Schreie in ihren Betten auf, sofern mindestens eines der Gruppenmitglieder vom Fluch getroffen wurde. Alle Charaktere, die unter dem Fluch litten, sind diesen jetzt wieder los, werden jedoch dadurch für etwa fünf Minuten von starken, quälenden Schmerzen heimgesucht. Diese entziehen ihnen **W10 LE-Punkte**.

Bei einem kleinen Frühstück, bestehend aus Bohnenbrot und Reisbier, sammeln sich die Charaktere wieder und stellen erfreut fest, daß auch diese Kost für Freunde von Eiz'ar frei ist und nicht bezahlt werden muß.

Haben sie woanders genächtigt werden sie um eine Bezahlung ihrer Unterkunft und eventuell auch des Essens nicht herumkommen und zahlen pro Kopf 5 BS. Gewiß, dies ist überteuert, aber der Wirt berechnet dies wegen des Andranges von Abenteurern auf die Stadt, die auf der Suche nach dem Schwert von Esper sind.

„Seht, ich habe auch ein Geschäft zu führen. Gebt mir mein Geld, und für die kommende Nacht könnt ihr Euch ja eine andere Bleibe suchen, wenn es Euch bei mir nicht genehm ist.“

Ein bißchen Strafe für mangelnde Galanterie, eine alte Frau nicht nach Hause zu geleiten, obwohl sie ihr zu Dank verpflichtet sind, muß schließlich sein.

Die Charaktere treten bei frühem Morgen in einen klaren, helllichten Tag hinein. Die Straßen sind bereits gefüllt mit Menschen und auch Wesen anderer Völker, die sich hauptsächlich in Richtung des Hafens bewegen. Dort liegen schließlich auch die Ganstuben und das Ganhaus „Plagenschilde“. Darüber hinaus sind die Charaktere deutlich sichtbar nicht die einzige Abenteurergruppe, die sich am Beginn ihrer Suche nach dem Schwert von Esper befindet. Einige schwer bewaffnete Gruppen, bunt zusammengewürfelt aus Magiern, Kriegeren oder auch einfachen Bauern, die hier ihre große Chance zu wittern scheinen, bewegen sich mit der Menge zusammen die Straße hinab in das Zentrum der Stadt.

Gesprächsfetzen der Vorbeiziehenden dringen je nach **Hören-Probe** an die Ohren der Charaktere.

„...und da hat dieser We'ion doch tatsächlich zu meiner Schwester gesagt, er würde sie niemals freien, selbst wenn sie so hübsch wäre wie...“

„...laßt uns heute gen Norden reisen. Dort soll Ustro ja schließlich hergekommen sein. Das Schwert wird dort schon irgendwo sein. Wir haben ja in Dir, Relaim, schließlich auch einen guten Magier, der das Ding schon aufspüren wird. Kommt, dann sind wir noch vor Sonnenuntergang in M'yon...“

„...zwölf Stein wollte er davon haben. Da sag ich zu ihm: 'Hörnse mal, guter Mann, zwölf Stein von diesem Gewürz... so viel haben nicht mal die Herrscher im Westen.' Doch er besteht darauf. Schließlich mache ich ihm ein Angebot: 'Acht Stein ist alles, was ich habe; gebt mir vier Goldstücke dafür, dann könnt ihr es haben.' Und ich sage Dir, er gab mir die vier Goldstücke und nahm meinen Monatsvorrat an diesem Gewürz. Ich glaube, ich werde verückt...“

„...und daher sollten wir zunächst in den größeren Städten suchen. Annor muß hier irgendwo in Nen'ya geblieben sein, denn ich wüßte nicht, wo es sonst hingelangt sein könnte. Ein Schwert ist ein Schwert und wird nicht fliegen können, selbst wenn es magisch ist. Wir sollten also bald aufbrechen... ehe ein anderer es vor uns findet...“

Die Charaktere können aus diesem Stimmgewirr zumindest ein paar Schlüsse ziehen. Es ist jedoch mindestens eine gelungene **IN-Probe** notwendig, wenn sie von selbst nicht darauf kommen.

Wahrscheinlich muß nicht mit IZ-Proben nachgeholfen werden, denn es ist recht offensichtlich, daß sich die Charaktere zur See begeben müssen. Hierfür sollten sie sich mit Hilfe des Siegelrings eines der herzoglichen Schiffe beschaffen, die im Hafen von Peja'ra vor Anker liegen.

Was vielleicht nicht ganz so offensichtlich ist, gerade wenn die Charaktere selbst über einen Magiekundigen in der Gruppe verfügen, ist folgende Tatsache: Da die Magie des Schwertes zwar sehr stark ist, aber dennoch durch die Tiefe der Ri'ne-See wahrscheinlich nur schwer auffindbar sein wird, werden sie die Hilfe eines mächtigeren Magiers in Anspruch nehmen müssen. Den Kontakt zu einem solchen Magier kann Rion Talen - der Tränkebrauer in der Ganstube - herstellen.

In welcher Reihenfolge die Charaktere diese Aufgaben in Angriff nehmen ist nicht von Bedeutung. Denn jeder Kapitän der herzoglichen Schiffe weigert sich strikt auszulaufen, solange sie für ihr Vorhaben nicht einen genügend mächtigen Magier aufgetrieben haben, um ihre Suche auch zum Erfolg zu führen.

Auf der Suche

Im Idealfall machen sich die Charaktere nun zunächst auf den Weg zum „Plagenschilde“, um jemanden nach einem Magiekundigen zu fragen, der sich mit dem Aufspüren von magischen Gegenständen auskennt.

Natürlich geben ihnen auch andere Bewohner dieser Stadt die erfragte Auskunft, wenn die Charaktere nicht in das Ganhaus gehen. An dieser Stelle wird jedoch davon ausgegangen, da ein Ganhaus immer der zentrale, kommunikative Knotenpunkt einer Stadt in Nen'ya ist.

Als die Charaktere an dem Ganhaus gelangen, sind die Tore des Hauses schon wieder geöffnet und ein steter Käuferstrom ist am Ein- und Ausgehen.

Der Freund des Talen

Die Charaktere sollten Rion Talen, den Kleingetierhändler und Tränkebrauer auf einen Magier ansprechen.

Bei den drei Alchimisten linker Hand des Einganges ist bislang nur Rion Talen an seinem Stand vorzufinden. Während er die Waren seines Standes auspackt und neu aufstellt, blickt er nicht auf. Erst, als die Charaktere direkt vor seinem Stand stehen, richtet er sich auf und sieht sie. Er ist nicht der besten Laune, was allerdings auch darauf zurückzuführen sein kann, daß er über zwei überdimensionale Ohren und eine erstaunlich lange Nase verfügt. Offenbar ist der Streit mit Shia'tora gestern nicht zu seinen Gunsten ausgegangen.

Er beginnt auch gleich etwas unfreundlich, aber wohl mehr peinlich berührt:

„Was schaut Ihr so dämlich! Denkt Ihr, Ihr habt gestern wesentlich besser ausgesehen, als dieser kleine Mistkäfer Euch verfluchte? Ganz schön verdutzt habt Ihr dreingeschaut.“

Er erwartet nicht wirklich eine Äußerung von den Charakteren und fährt sofort fort.

„Ihr habt wohl dem Rest des Streites zwischen ihm und mir nicht mehr beiwohnen wollen, was? Das einzige, worauf wir uns ha-

ben einigen können, ist die Tatsache, daß wir uns nicht einigen konnten.

Irgendwann hat Shia'tora dann überraschend die Geduld verloren und schrie mich an:

‘Wenn Ihr Eure Nase überall reinstecken müßt, Talen, dann sollt Ihr auch eine akzeptable Länge dafür bekommen. Und damit Ihr auch noch besser hören könnt, was ich über Euch denke, sollt Ihr entsprechende Ohren bekommen.’

Als dann warfer mir ein Pulver in die Augen, das er wohl aus einem Kästchen auf seinen Auslagen genommen hatte — es brannte gar fürchterlich. Als ich heute morgen in den Spiegel sah, traute ich meinen Augen nicht.“

Zunächst sieht es so aus, als drängen ihm Tränen aus den Augen, doch dann sagt er mit blutrünstiger Schärfe in der Stimme:

„Es wird endlich Zeit, daß ich diesem Wicht das Handwerk lege. Wirklich Zeit...“

Er scheint kurz in Gedanken versunken, doch faßt kurz darauf die Helden wieder in den Blick.

„Doch sagt, was kann ich für Euch tun? Wenn es um Magie geht, bin ich Euer Mann.“

Die Charaktere sollten ihm von ihrer Suche nach einem Magier berichten, der sich mit dem Aufspüren magie-behafteter Gegenstände auskennt. Sollten sie erwähnen, daß es um die Suche nach Annor, dem Schwert von Esper, geht, so sagt er:

„Oh, dann würde ich mich an Eurer Stelle beeilen. Es mag noch andere Suchende geben, die früher oder später auf die Idee kommen sich einen „Detektoranden“ zu engagieren. Es ist schon irgendwie naheliegend, sich eines solchen zu bedienen.“

Ansonsten weist er gleich auf Ar'timas, einen Detektoranden, hin:

„Ich wüßte da einen guten Magier, der sein Geld auch wert ist. Man erzählt sich, er habe mal einen Fluchstein in den Grassteppen im Westen finden können, den ein Dämon auf den Routen der Handelskarawanen gelegt hatte.“

Ar'timas ist ein guter Freund von mir; erwähnt meinen Namen und er wird Euch helfen, wenn er kann. Aber erwartet nicht, daß er Euch ohne Bezahlung zu diensten ist — selbst wenn Euch der Herzog schickt. Er ist... nun, sagen wir es mal vorsichtig... kein großer Freund von Autoritäten.“

Talen beschreibt ihnen den Weg zu einem Haus in der gutbürgerlichen Innenstadt von Peja'ra.

„Ihr könnt es im Grunde kaum verfehlen, wenn Ihr weiter in Richtung des Hafens geht. Es ist ein wenig außergewöhnlich. Seid versichert, Ihr werdet es finden...“

Ich wünsche Euch viel Erfolg auf Eurer Suche.“

Damit widmet er sich wieder seiner Arbeit, die Waren auf seinem Stand in Reih und Glied zu ordnen.

Die Charaktere sollten sich jetzt auf den Weg zum „Detektoranden“ Ar'timas machen. Sie können natürlich auch zunächst zum Hafen aufbrechen, nur werden sie für ihr Vorhaben immer noch keinen Kapitän des Herzoges finden, der mit ihnen ohne den Magier in See sticht oder auch nur das Schiff klar macht. Zu aussichtslos befinden sie den Plan der Charaktere, auf dem Meer nach einem Schwert zu suchen.

Der Türhüter des Ar'timas

Die Behausung des Ar'timas hebt sich wirklich auf außergewöhnliche Art und Weise von den umliegenden, zweistöckigen Holzhäusern der Bürgerlichen Peja'ras deutlich ab. Die Charaktere hätten sich wirklich schwer daran getan, das Gebäude zu verfehlen.

Der Magier liebt es, sich einen Spaß mit den Augen eines jeden Betrachters zu machen, denn das Gebäude scheint in stetiger Bewegung zu sein. Hat man gerade noch auf eine Stelle gesehen und gegen kahle Wand geblickt, so zeigt sich nach einem Lidschlag auf einmal ein Erker an der dortigen Stelle, Fenster scheinen mit der Sonne mitzuwandeln, denn das Gebäude hat zur jetzigen, frühen Morgenstunde die meisten der Fenster zur Ostseite des Gebäudes.

Ab und an erscheinen Schnitzereien im Holz, die sich zu bewegen scheinen. Offenbar hat hier jemand irgendwann einmal zu viel Mußezeit gehabt — und ein wenig zu viel Phantasie. Jetzt erklärt sich auch, warum Rion Talen keine genauere Beschreibung des Hauses von sich gegeben hat. Schwerlich ist es möglich, eine Beschreibung des Hauses zu geben, die länger zutreffend ist als einige Minuten.

Als die Charaktere an die vermeintliche Tür herantreten, um zu klopfen, zeigt sich ein hölzerner Bärenkopfauf dem schweren Holz der Tür, der sie anspricht.

„Wer beehrt, den Magier Ar'timas zu sprechen?“

Zweifelsohne etwas verduzt, sollten die Charaktere dennoch um Einlaß bitten. Es wäre auch hilfreich, Rion Talens Namen zu erwähnen, was natürlich nur geht, wenn die Charaktere auch von ihm dort hingeschickt wurden und nicht von jemand Beliebigen auf der Straße.

Erwähnen sie diesen Namen, so entgegnet der Bärenkopf im Tor:

„Dergute Talen schickt Euch? Hat er Euch ein wenig Honig für den alten Bären mitgegeben?“

Er leckt sich über die Lippen.

„Nicht? Schade, na gut, kommt rein, ich werde nach meinem Meister schicken.“

Kommen sie nicht von Talen aus zur Türe des Magiers, so müssen sie den Bären erst davon überzeugen, daß er sie vor seinen Herren lassen soll. Dies kann dadurch geschehen, daß sie ihn mit ein wenig Honig bestechen oder irgend etwas anderem Süßen.

Ansonsten kann man es natürlich auch mit einer Überzeugungs-Probe versuchen. Aber diese sollte mindestens um 30 Punkte erschwert sein, denn...na, wie soll man es ausdrücken: dieser Bär ist ein ganz schöner Holzkopf...“

In einem der beiden Fälle, läßt der Bär die Charaktere mit den Worten ein:

„Nun denn, dann tretet ein. Ich werde nach meinem Meister schicken. Wartet hier unten auf ihn.“

Ab hier gilt der Text wieder für jede Variante.

Mit seinen Worten scheint er ins Holz zu fließen und die Türe öffnet sich.

Ar'timas, der Detektorand

Die Charaktere treten in einen Raum, der sich über das gesamte Parterre des Hauses erstreckt. Entlang der Wände sind mannshohe Regale über und über mit Büchern und Schriftrollen vollgestopft. Dazwischen stehen und liegen seltsame Gegenstände, die keiner der Charaktere einzuordnen weiß. Im hinteren Teil befindet sich eine kleine Kochecke, vor der ein runder Tisch mit mehreren Stühlen steht. Ein Stück davor befindet sich ein wuchtiger Schreibtisch aus schwerem Holz mit einer Steinplatte obenauf, allerdings ist von der Schreibfläche nicht viel zu erkennen, da sie — wie ein jedes Möbelstück in diesem Raum — von Schriftstücken überquillt. Große, schwere Kerzen aus Bienenwachs stecken in stämmigen, metallenen Ständern und durchfluten den Raum mit warmem Licht, das sich an einer schmalen Treppe zur Rechten vom Eingang bricht, die in das obere Geschoß führt.

Während man außerhalb des Hauses den Eindruck hat, das Haus müsse sich jederzeit auflösen, ist das Innere so stabil wie in jedem anderen Gebäude. Allerdings hat man den Eindruck, daß gelegentlich kleine, leuchtende Gestalten durch die Regale flitzen und nur wenige Momente an einem Ort verharren. Stets bleiben sie dabei in den Augenwinkeln der Charaktere.

Nur, wenn einem der Charaktere eine **Aufmerksamkeits-Probe** +50 gelingt, wird derjenige gewahr, daß es sich dabei um kleine Lichtgeister handelt. Gelingt daraufhin auch noch eine **Mythen/Sagen/Religions-Probe** so fällt dem Charakter ein, daß Lichtgeister kleine Helfer für mächtige Magier des Geiststromes sind.

[siehe hierzu Kasten 5.2 - Lichtgeister]

Nach wenigen Augenblicken, in denen die Chatarc weiter in den Raum hineingegangen sind, tritt auch schon Ar'timas unter sie, unmerklich über die Treppe aus dem Obergeschoß hinabgestiegen.

[siehe hierzu Kasten 5.1 - Ar'timas]

Zunächst mustert er die Charaktere kritisch, wobei er sich seinen roten Bart kraut, dann verschränkt er beide Arme vor seiner Brust und beginnt mit einer warmen, tiefen Stimme:

„Hat mein Hüter Euch also reingelassen. Wie habt Ihr dies den bewerkstelligen können?“

Haben die Charaktere den Bären an der Tür überredet oder überlistet, so sagt Ar'timasweiter:

„Vielleicht sollte ich mir überlegen, ob ich einen Türhüter, der sich von wildfremden

Leuten überlisten oder bestechen läßt, wirklich noch gebrauchen kann.“

Er blickt schräg unter die Decke und kneift dabei streng die Augen zusammen, als hoffe er, der Türhüter würde ihn hören.

Haben die Charaktere die Empfehlung Rion Talens bekommen, Ar'timas aufzusuchen, sollten sie es ihm an dieser Stelle sagen. Ar'timas entgegnet daraufhin:

„Wer schickt Euch? Rion, mein alter Freund? Von ihm habe ich ja nun schon Tage nichts mehr gehört. Geht es ihm gut? Hat er immer noch so viel Streit mit seinem Konkurrenten Shia'tora?“

Es ist für die weitere Handlung unbedeutend, was die Charaktere ihm jetzt erzählen. Man könnte es jedoch angebracht nennen, daß sie zumindest von dem Ergebnis des letzten Streites zwischen Talen und Shia'tora erzählen. Auf jeden Fall sollte man hier mit einer IN-Probe für Nachdruck sorgen.

Ar'timas ist recht erzürnt über das, was er hört, wird jedoch nicht ausfallend oder cholerisch. Es ist die Reaktion eines Mannes, der hört, was einem Freund von ihm angetan wurde.

„Es wird Zeit, daß ich diesem Shia'tora endlich das Handwerk lege. Ich werde ihm wohl heute einen kleinen Besuch abstatten müssen. Seit er vor Jahrzehnten hier in Peja'ra aufgetaucht ist, treibt er sein dunkles Unwesen in der Stadt und hält sie fest in seinen krummen Greifern.“

Ab hier ist die Variante wieder unerheblich. Der Text gilt gleichermaßen.

Die Gewinnung Ar'timas

Ar'timas schnaubt verächtlich und grummelt etwas in sich hinein. Schließlich aber widmet er sich dem Anliegen der Charaktere.

„Doch was ist nun Euer Begehrt, was treibt Euch zu Ar'timas, dem gefragtesten Detektoranden im Norden des Landes? Ich finde für Euch jeden magischen Gegenstand, den Ihr auch immer suchen mögt. Oder ist es einer meiner berühmten Liebestränke oder Tinkturen, die Eure Mannes- oder Weibeskraft aus Euren Lenden kitzeln, weswegen Ihr mich aufgesucht habt? Sagt an...“

Die Charaktere sollten nun schildern, daß sie auf der Suche nach dem Schwert von Esper sind. Ob sie dabei erwähnen, daß sie im Auftrage des Herzoges ausziehen, oder nicht, ist völlig egal. Ar'timas kann sich diese Fakten selbst

Kasten 5.1 - Ar'timas

Der rotbärtige und rothaarige, etwa fünfunddreißigjährige Magier Ar'timas ist ein freundlicher Gesell, der höflich und zuvorkommend auch Fremden begegnet. Er trägt ein weites Gewand mit kurzen Ärmeln, das in tiefem Waldgrün einen interessanten Kontrast zu seinem feuerroten Körperhaar setzt. Er ist ein wenig rundlich in Bauchhöhe, doch das Gewand kaschiert den größten Teil davon. Ein paar in die Haut geritzte Symbole der Runenmagie zieren seine kreisrunde Glatze, die inmitten relativ dichtem Haar eine Lichtung geschlagen hat.

Ar'timas bezeichnet sich selbst als Detektorand, da er sich auf das Auffinden von magischen Artefakten spezialisiert hat. Diese Kunst hat er bereit vor Jahren im Auftrage des Herzogs Bei'ju ausgeführt, war aber nie damit betraut gewesen, das Schwert Annor aufzufinden. Wahrscheinlich war Ar'timas dem Herzog nie loyal genug, hat es doch stets Auseinandersetzungen gegeben, weil Ar'timas Autoritäten gegenüber immer seine Probleme hatte und noch immer hat. Der Herzog und sein Magier entzweiten sich endgültig, als Ar'timas keinen Hehl mehr daraus machte, daß er die göttlichen Eingaben seines Herren als wachsende Senilität betrachtete und unverholen die Ängste vor den vermeintlichen Zhubair-Attacken als „Idiotie“ bezeichnete. Herzog Bei'ju versuchte ihn seinerzeit loszuwerden, indem er ihm den dunklen Alchimisten Shia'tora auf den Hals ansetzte. Nachdem Ar'timas vor Jahren aus diesem Kampf als Sieger hervorging, hat es Bei'ju nie wieder gewagt, Hand an ihn zu legen.

Dies sind auch die Gründe dafür, daß Ar'timas nicht nur unloyal gegenüber dem Herzog ist, sondern auch im Dienste des Herzogs Ros'jersc von Maa'sha steht. Dieser läßt durch Ar'timas die Fortschritte des Herzogs auf der Suche nach dem magischen Schwert An nor überwachen. Aus diesem Grund werden die Charaktere auch von einer Ku'ona des Ros'jersc angegriffen, kaum daß sie das Schwert aus der Ri'ne-See geborgen haben. Dazu später mehr.

Wichtige Werte:

EK: 15 HG: 14

Kasten 5.2 - Lichtgeister

Lichtgeister sind kleine Helferlein, die von einem mächtigen Zauberer des Geiststromes, ungefähr ab der 7ten Magiestufe, beschworen werden können. Einmal gerufen, freunden sie sich oft sehr schnell mit ihren Beschwörern heran und bleiben ihnen sehr lange Zeit treu. Es werden W10 +4 Lichtgeister bei einer Beschwörung herbeigerufen, und eine solche Beschwörung kostet ebensoviel Astralpunkte (ASP).

Diese Lichtgeister sind selten größer als vier bis fünf Zentimeter, und nur Wenige wissen über ihr genaues Aussehen bescheid. Ihr direkter Anblick ist stark blendend, und die Sehkraft des Betrachters sinkt für 2W20 Stunden um 30 Punkte. Daher ist auch nur aus wenigen Quellen bekannt, wie diese Geister überhaupt aussehen. Angeblich sollen sie kleine, nackte Frauen sein, die über sehr filigrane Körperformen verfügen. Anstelle ihres Haupthaars lodern ihnen kleine Flammen aus dem Kopf, die das helle, türkise Licht erzeugen, dessen Leuchtkraft dem Augenlicht schaden kann.

Zumeist aber sind diese Wesen von unglaublicher Flinkheit, weshalb sie oft nur dann Schaden anrichten, wenn sie durch irgend etwas stark geschwächt wurden – beispielsweise durch magische Artefakte oder eine magische Attacke. Man kommt jedoch stark in Erklärungsnot, wenn man schildern will, warum sich jemand gegen Lichtgeister zur Wehr setzen sollte. Lichtgeister sind hochgradig friedliebend. Sind sie stark geschwächt, verlangsamen sie sich und werden nicht mehr nur aus den Augenwinkeln wahrgenommen, sondern voll und ganz.

Die meisten Magier des Geist-Stromes verwenden diese Lichtwesen als treue Begleiter und Berater, denn man soll sich nicht in ihrem Äußeren täuschen: Lichtgeister verfügen über große Weisheit, wenn ihnen auch oftmals das Talent abgeht, diese Weisheiten auch unverschlüsselt weiterzugeben. Darüber hinaus werden sie auch gerne als Handlanger eingesetzt, da ihre Schnelligkeit durch kaum etwas zu überbieten ist. Andere benutzen ihre Lichtgeister als nächtliche Spitzel, da sie trotz ihrer Helligkeit wegen ihrer Flinkheit schwer wahrzunehmen sind. Lichtgeister halten sich tags stets im Schatten, nachts meist im Dunkeln auf.

zusammenreimen. Sie sollten ihm gegenüber auch fallen lassen, daß sie dringend der Hilfe eines Detektoranden bedürfen, um das Schwert aufzuspüren, da es scheinbar zur See zu finden ist. Eventuell können sie auch schon versuchen, ihn anzu heuern.

Ar'timas ist zunächst ein wenig skeptisch. „Aha, Ihr steht also auch im Dienste des Herzoges. Ich konnte diesen Mann noch nie wirklich leiden.“

Wißt Ihr, ich bin dereinst selbst an seinem Hofe gewesen, und habe ihn aus nächster Nähe erleben dürfen. Ein widerlicher Mann - was seht Ihr mich so an?

Glaubt Ihr etwa, ich müßte mich vorsehen, was ich sage? Ich denke nicht, daß irgendeiner der herzoglichen Schergen sich an mich heranwagt. Der Herzog ist sich so gut wie ich selbst bewußt, daß ich mich zu wehren weiß, sollte es eines Tages so weit sein. Daher werde ich auf dieses Vergnügen wohl noch einige Zeit verzichten müssen.

Warum sollte ich diesem Mann zu einem Schwert von solcher Macht helfen? Ich habe gesehen, wie er einen Mann niederstrecken ließ, weil die Götter ihm angeblich geflüstert hatten, daß es ihr Wille ist, wenn er das Weib dieses Mannes zu seiner Mätresse macht. Warum sollte ich diesem Mann die Macht zuspielen, die dieses Schwert besitzt? Obwohl ich zweifelsohne davon überzeugt bin, daß er mit dieser Waffe nicht umgehen können wird.“

Erwähnen die Charaktere die neue Zhubairbedrohung, von der ihnen der Herzog berichtet hat, und wegen der er das Schwert in seinen Besitz bringen will, so lacht Ar'timas laut auf.

„Ich kenne diese Besessenheit von ihm — sie ist so alt wie seine Herrschaft. Es ist doch völlig lächerlich, schließlich halten sich die Zhubair weit hinter den Sümpfen und haben sich noch niemals in Nen'ya blicken lassen. Aaaach, Ihr müßt schon etwas bessere Gründe vorweisen, warum ich Euch unterstützen sollte.“

Die Charaktere können Ar'timas nur auf zwei Weisen für Ihr Vorhaben gewinnen. Zum einen ist Ar'timas sehr goldgierig, und wenn sie ihm Versprechen, daß er reich entlohnt werden wird, schlägt er ein. Zum anderen lechzt es ihm nach eigenem Ruhm, so daß sie ihn davon überzeugen können, daß er nach dieser Tat der gefragteste Magier im Land sein könnte.

Auch hier kann den Charakteren mit einer IZ- oder einer IN-Probe auf die Sprünge geholfen werden.

Hier müssen die Charaktere all ihre Überzeugen-Künste spielen lassen. Haben sie ihn überzeugt, muß der Spielleiter noch erwürfeln, ob seine Goldgier

oder seine Ruhmsucht (Eitelkeit) angesprochen werden. Bei der Höhe dieser Werte sollte dies allerdings keine großen Mühen bereiten. Die Überzeugen-Proben können so lange neu angegangen werden, wie es den Spielern beliebt. Allerdings sollten sie stets neue Gründe ausspielen, warum Ar'timas ihnen zur Seite stehen muß.

[siehe hierzu Kasten 5.1 - Ar'timas]

Haben die Charaktere es geschafft, ihn für ihre Pläne zu gewinnen, so sagt er:

„Nun denn, vielleicht habt Ihr recht, und ich sollte Euch wirklich zur Hand gehen... Schließlich habe ich mich lange nicht mehr auf Reisen begeben. Es wird mir sicherlich gut tun, den Duft der weiten Welt zu spüren.“

Doch nun laßt mich ein wenig allein, ich habe noch einige Dinge zu ordnen, bevor ich mit Euch zur See fahre. Wir werden uns gegen Mittag am Hafen treffen - dort gibt es eine kleine Spelunke, die sich „Ri'ne“ nennt, wie die See, in die wir aufbrechen werden. Erwartet mich davor, wenn die Sonne ihren höchsten Stand erreicht, und nun laßt mich allein.“

Die Helden erhalten jeder bis zu 100 AP für die Gewinnung des Ar'timas für ihr Vorhaben. Je nach Einsatz der Spieler sollte der Meister allerdings gewichten.

Treten die Helden auf die Straße hinaus, stellen sie fest, daß mittlerweile später Vormittag angebrochen ist. Daher sollten sie sich schnellstens auf den Weg zum Hafen begeben, um ein herzogliches Schiff für ihre Pläne aufzutreiben.

Im Hafen von Peja'ra

Als die Charaktere am Hafen eintreffen, dümpeln vor ihren Augen zahlreiche Schiffe in mäßigem Wind und schwacher Dünung vor den Kaimauern auf und ab. Allerorten wird um frisch angelandete Waren gefeilscht, Seeleute erzählen sich von ihren Heldentaten zur See, und es wird viel gearbeitet, gelacht und auch getrunken.

Durch eine Wettervorhersage-Probe können die Charaktere noch folgendes feststellen: Zarte Wolkenschleier am Himmel zeugen davon, daß der Wind eventuell noch auffrischen kann; beste Bedingungen, um am späten Mittag die Anker zu lichten und auszulaufen.

Den Charakteren fallen drei Schiffe der herzoglichen Flotte ins Auge: Zwei große des Typs Ku'ona und ein kleines vom Typus Ssha'ai [siehe hierzu Kästen 5.3 und 5.4 zu den beiden Schiffstypen].

Sie liegen alle im Hafen und scheinen sich auch nicht gerade reisefertig zu machen. Vie-

le der Seeleute an Bord faulenzen in der frühmorgentlichen Sonne oder gehen gemächlich irgendwelchen minder anstrengenden Tätigkeiten nach wie Taue legen oder Segeltuch ausbessern.

Treten die Charaktere an die vom Kai auf die Schiffe führenden Gangways heran, so holt der Wachhabende stets die Kapitäne und sie werden bei dem einen großen und dem kleineren Schiff abgewiesen. Die beiden Schiffe sollen am nächsten Tag auslaufen, um einige Handelsschiffe nach Norden zu eskortieren. Da hilft auch aller Einsatz mit Hilfe des Siegelringes des Herzoges nichts, denn nach Auskunft der Kapitäne kommen ihre Befehle direkt vom Herzog selbst. Die Zeit für eine Suche nach dem Schwert wäre also viel zu kurz.

Erst bei der anderen Ku'ona namens „Eso'ia“ — was nach Worten der Seeleute „Sturmwind“ bedeutet — haben die Charaktere Glück. Sie ist bis auf weiteres frei von Aufträgen und kann von den Charakteren mit Hilfe des herzoglichen Siegelringes für ihre Suche in Beschlag genommen werden.

Fe'or und die Eso'ia

Der Kapitän — Fe'or mit Namen — ist dem Vorschlag auch unabhängig vom Siegelring sehr zugetan, wittert er doch ähnlich wie Ar'timas seine große Chance in dem Unternehmen [siehe hierzu Kasten 5.5 - Fe'or - Kapitän der „Eso'ia“].

„Ha, das wäre doch mal ein feines Unternehmen. Dafür bin ich sofort zu haben, denn der Herzog wird sich sicher denjenigen gutlich zeigen, die ihm diese einmalige Waffe beschaffen. Dazu würde ich auch nur zu gern gehören.“

Doch sagt, woher seid Ihr so sicher, daß Ihr das Schwert zur See finden werdet?“

Die Charaktere können es an dieser Stelle halten wie sie wollen, ob sie den Kapitän in ihr Wissen einweisen, oder sich eine andere Geschichte ausdenken. Es besteht zwar nicht akut die Gefahr, daß er ihr Wissen gegen sie nutzt und beispielsweise ohne sie aufbricht — so durchtrieben ist Fe'or nicht. Aber man kann für die Zukunft nie wissen. Allerdings ist Fe'or der festen Überzeugung, daß es sich kaum lohnen wird, ohne einen sehr guten Detektoranden magischer Gegenstände aufs Meer aufzubrechen.

Sind die Charaktere noch nicht bei Ar'timas gewesen, so weigert sich Fe'or starr, nur mit ihnen allein auszulaufen:

„Hört mich an! Es wäre Zeitverschwendung zur See zu fahren, ohne auch nur die Möglichkeit zu haben, das Schwert wirklich

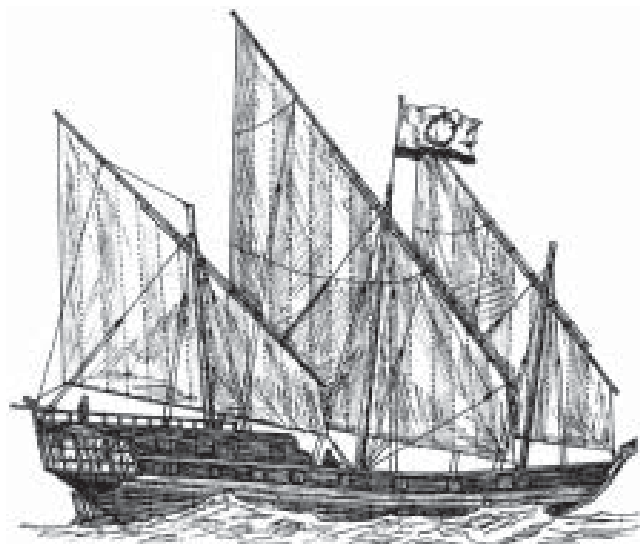


Abb.: Eine Ku'ona

Kasten 5.3 - Die Ku'ona - großer Dreimastsegler Nen'yas

Mit der Ku'ona ist die Konstruktion eines großen Frachttransporters gelungen, der trotz seiner Größe und Masse noch wendig ist und der vor allem mit wenig Wind auskommt, was für den Handelsverkehr zwischen den Inseln Nen'yas und den Gewässern der Totensee von immenser Bedeutung ist. Besonderes Kennzeichen der Ku'ona ist der lange Vorderstevens, der schräg aus dem Kiel hervortritt. An dieser Stelle hat die Ku'ona den größten Tiefgang, was die Drift des Schiffes vermindert und dessen Wendigkeit erhöht.

Das Schiff ist hinter der Schiffsmittle am breitesten, was wiederum die Wendigkeit erhöht. Das Heck der Ku'ona ist ein hohes Spiegelheck, das weit über den Achterstevens hinüber ragt. Die Heckgalerie ist mit Fenstern, Balkonen und Galerien ausgestattet, die mit bunt bemalten Schnitzereien verziert sind. Die Ku'ona besitzt zwei durchgehende Decks im Schiffsrumpf plus einem Halbdeck auf dem Achtertrutz. Der Stauraum im bauchigen Rumpf wird als Frachtraum für alle möglichen Güter, wie Weinfässer, Getreidesäcke, Vieh oder Soldaten einer Invasionsstreitmacht benutzt.

Als Handelsschiff mit wertvoller Fracht führt die Ku'ona standardgemäß einige Geschütze zu deren Schutz mit sich. Die Takelung ist ähnlich der des Ssha'ai: An drei relativ kurzen Masten, die teilweise stark geneigt sind, werden die typischen Trapezsegel mit den riesigen Rahen gefahren.

Länge: 35,3 m **Breite:** 10,2 m **Tiefgang:** 4 m
Volumen: 480 Quader **Frachtraum:** 320 Quader
Treffererschwernis: -10 **Besatzung:** 40 M
Takelung: 3 Masten (1 Trapez, 1 Trapez, 1 Trapez)

Bewaffnung: je 2 schwere, 5 mittlere und 5 leichte Golchen an den Breitseiten und 6 Tornen

GS/WE:

im Wind: 0/5°
am Wind: 15/15°
halber Wind: 25/10°
raumer Wind: 40/15°
vor dem Wind: 30/10°

Stabilität:

T:	Treffer	Stabilität	GS	WE
Vormast:	1-30	90	40%	40%
Großmast:	31-70	100	45%	25%
Besamast:	71-100	80	15%	35%

R: 230 **M:** 40

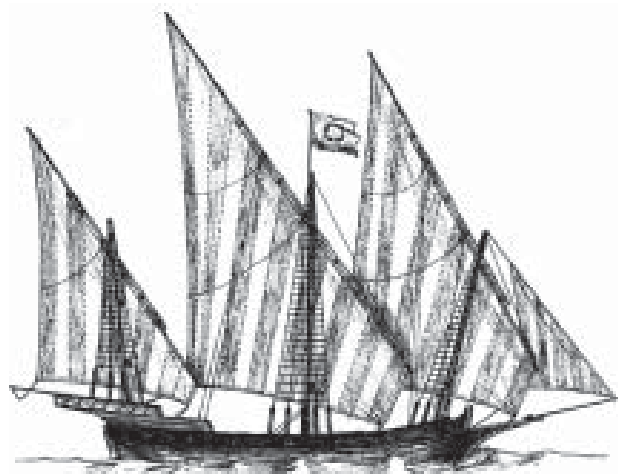


Abb.: Ein Ssha'ai

Kasten 5.4 - Die Ssha'ai - kleiner Segeldreimaster Nen'yas

Aus frühen Ruderschiffen mit Segeln, die selbst in den zahlreichen Flauten des Choornur oder der Ri'ne-See noch eine mäßige Fahrt ermöglichen, entwickelte sich der Ssha'ai, ein schmales wendiges Segelschiff, das bei Windstille mit zwanzig Riemenpaaren fortbewegt werden kann.

Gegenüber der Kirene ist der Ssha'ai wesentlich seetüchtiger, stärker bewaffnet und besegelt. Obwohl das Prinzip der Kirenentakelung beibehalten wurde, gelten die Ssha'ais infolge ihrer ausgereiften Schiffsform und Takelung als schnellste Segler der Ri'ne-See und der Totensee. Der Ssha'ai führt an drei verhältnismäßig kurzen Pfahlmasten riesige Trapezsegel, deren Rahen so lang wie das gesamte Schiff sind. Als typisches Merkmal gilt der weit vorragende Vorderstevens-Vorbaue mit Bugspriet. Dadurch kann der Vormast sehr weit vorn in der Nähe des Vorderstevens aufgestellt werden. Der Vormast ist außerdem zur Ausnutzung der Schiffslänge sehr weit nach vorn geneigt. Am Bugspriet befindet sich ein großes Stagesegel. Eine erhöhte, weit ausladende Heckgalerie ermöglicht in entsprechender Weise die Aufstellung des nach hinten geneigten Besanmastes und eine günstigere Segelhandhabung. Der Ssha'ai eignet sich als schnelles, wendiges Schiff mit viel Platz für Geschütze an den Breitseiten besonders für Schlachten in flachen Gewässern. Dieser Eigenschaften wegen ist der Ssha'ai das bevorzugte Fahrzeug von Piratenflotten nicht nur an den Küsten Nen'yas.

Länge: 25,8 m **Breite:** 5,5 m **Tiefgang:** 1,7 m
Volumen: 80 Quader **Frachtraum:** 53 Quader
Treffererschwernis: +20 **Besatzung:** 40 M + 60 G
Takelung: 3 Masten (1 Trapez, 1 Trapez, Trapez) + Bugspriet mit Klüver
Riemen: 2×20

Bewaffnung: je eine schwere, zwei mittelschwere und zwei leichte Golchen und je eine leichte Harpungolche an den Breitseiten, zwei mittelschwere Golchen im Heck, 6 Tornen

GS/WE:

im Wind: 0/7°
am Wind: 20/12°
halber Wind: 30/10°
raumer Wind: 45/15°
vor dem Wind: 35/10°

Stabilität:

T:	Treffer	Stabilität	GS	WE
Bugspriet:	1-20	30	2%	10%
Vormast:	21-50	90	40%	40%
Großmast:	51-80	100	45%	20%
Besamast:	81-100	80	13%	30%

R: 240 **M:** 100

zu finden. Ich glaube, Ihr solltet Euch nach jemandem umhören, der Euch diese Möglichkeit auch verschaffen kann. Ihr selbst seht mir nicht so aus, als wärt Ihr mächtige Magier. Ist es nicht so?"

Auch wenn die Charaktere an dieser Stelle versuchen, sich als mächtige Zauberer zu präsentieren, so gelingt es ihnen nicht, auch Fe'or davon zu überzeugen. „Jaja, und selbst wenn Ihr einen Teil der magischen Künste kennt, so glaube ich Euch nicht, daß Ihr mächtig genug seid, um solch ein Unternehmen zum Ziel zu führen.“

Die Charaktere werden wohl nach einem Detektoranden suchen müssen – bzw. nach Ar'timas.

Haben die Charaktere Ar'timas für ihre Pläne gewonnen, so ist auch Fe'or von ihnen überzeugt. Der Text geht dann im Folgenden weiter.

Fe'or ist begeistert über die Wahl der Charaktere, denn er kennt Ar'timas natürlich auch. „Ar'timas, sagt ihr? Der alte Berater des Herzogs? Daß Ihr ihn gewinnen konntet, macht Euch in meinen Augen zu etwas Besonderem.“

Seid versichert, daß ich Euch helfen werde. Gebt mir bis zum frühen Nachmittag, und ich werde das Schiff klarmachen. Meinen Bootsmann werde ich sogleich auf den Weg schicken, meine Mannschaft aus den Hafenspelunken einzusammeln. Hoffentlich muß er nicht wieder einige aus den Armen von Huren befreien.

Aber laßt das meine Sorge sein, und erscheint gegen Mittag auf meiner „Eso'ia“. Gehabt Euch wohl, bis dahin.“

Mit diesen Worten macht er kehrt, entfernt sich von den Charakteren und eilt an Deck zurück – wohl um seinem Bootsmann Beine zu machen.

Die Vorbereitungen und die Abreise

Die Charaktere sollten nun ihre etwaigen eigenen Einkäufe tätigen – im Ermessen des Spielleiters – und sich gegen Mittag vor der Spelunke mit dem Namen „Ri'ne“ einfinden, um Ar'timas zu treffen. Dieser erwartet sie dort schon mit einer großen, schwarzen Kiste.

„Ah, da seid Ihr ja. Mögt Ihr mir beim Tragen dieser Kiste helfen? Darin sind meine

Dinge, die ich mitzunehmen gedenke. Gut, dann laßt uns aufbrechen.“

Als sie auf der „Eso'ia“ eintreffen, ist der Unterschied in der Betriebsamkeit merklich. Überall schaffen Matrosen Waren unter Deck, überprüfen die Taue oder beratschlagen die Windverhältnisse. Hektische Arbeitssamkeit hat die vormalige Lethargie ersetzt. Inmitten des Trubels brüllt Fe'or einige Befehle, die – soweit die Charaktere das beurteilen können – sofort befolgt werden.

Als er die Charaktere und Ar'timas erblickt, kommt er sofort zu ihnen herüber.

„Sehr schön, ihr seid auch schon da, dann können wir eigentlich loslegen. Ich werde Euch noch kurz Euer Quartier zeigen, auch wenn ich Euch rate, bei gutem Wetter an Deck zu bleiben. Es dürfte etwas beengend sein. Folgt mir.“

Den Charakteren wird von Fe'or noch ihr Quartier gezeigt, dann geht er wieder an Deck und läßt die Ku'ona ablegen. Wenn die Charaktere an Deck sind, was wahrscheinlich ist, bietet sich ihnen folgendes Bild:

Als der Hafen hinter den Charakteren liegt, haben sie einen wunderbaren Blick über

Kasten 5.5 - Fe'or - Kapitän der „Eso'ia“

Fe'or ist ein kräftiger Mann von mittlerer Größe, der mit einem dichten Bart und dem krausen Kopfhaar etwas Gemütliches hat. Seine hellbraunen Augen blicken wachsam und interessiert. Stets saugt sein mit fleischigen Lippen versehener Mund an einer Pfeife, die aus einem einzigen, großen Knochen geschnitzt zu sein scheint.

Fe'or ist im Süden Nen'yas auf den Inseln aufgewachsen und begann seine Leidenschaft mit dem Meer als Sohn eines ärmlichen Fischers etwas abseits von Mar'ai. Oft nahm ihn sein Vater mit in die Fanggründe der Ri'ne-See.

Nachdem sein Vater eines Nachts nicht mehr von See zurückkehrte, und wohl einem Sturme zur See zum Opfer fiel, umnachtete seine Mutter geistig. Schon zwei Jahre später starb sie in ihrer kleinen Hütte in den Sümpfen.

Fe'or, damals erst elf Jahre alt, sammelte all sein Hab und Gut und verbrannte die Kiste seiner Eltern mit dem Leichnam seiner Mutter darin. Er brach auf eine lange Reise auf, um sich das Land, in dem er lebte, einmal genauer anzusehen.

Schon damals hatte er einen sehr hellen Verstand und war lernbegierig, und so wurde er eines Tages von einem Schiff des damals sehr jungen Herzogs von Peja'ra zunächst als Matrose angeheuert. Der damalige Kapitän Ruio'a erkannte jedoch schnell, daß in diesem jungen Nen'yen mehr Talente verborgen waren, als lediglich das Deck zu säubern oder Segeltuch zu stopfen.

Wenn man von einer Freundschaft zwischen einem Kapitän und einem aus den Reihen seiner Besatzung sprechen kann, dann galt dies für den Kapitän und seinen Matrosen Fe'or. Zwar machte ihn das nicht unbedingt beliebt bei der Mannschaft, doch bald schon machte ihm dies nichts mehr aus - zu viele Dinge lagen noch vor ihm, die er an Bord lernen konnte.

So verstand er bald die Schrift des Nen'yen und konnte Seekarten besser erstellen und vermessen als sein Kapitän. Daraufhin setzte

dieser Fe'or als Navigator an die Seite seines Steuermannes, der davon zunächst wenig beeindruckt war. Schon bald aber erkannte auch er, das Fe'or geboren zu sein schien, um die Meere zu besegeln.

Durch die Fürsprache seiner beiden Ausbilder wurde es Fe'or gestattet, in die Flotte des Herzogs unter Sold als Offizier einzugehen. Dies spornte ihn weiter zu Höchstleistungen an. Jetzt beschäftigte er sich mit Kriegskunst und Seetaktik.

Als eines Tages der Steuermann auf ein anderes, neueres Schiff gehen wollte, um dort als Kapitän zu fahren, bat er den damals 18jährigen Fe'or darum, ihm als sein erster Navigator zu folgen. Nachdem ihm schweren Herzens auch sein Kapitän dazu riet, für den es gewesen sein mußte, als verlöre er einen Sohn, gelangte Fe'or schließlich auf die Eso'ia - damals ein Schiff, das die Reede gerade verlassen hatte.

Dort wurde aus dem Navigator Fe'or schon nach wenigen Wochen Kapitän Fe'or, da der vormalige Steuermann einem Scharmützel mit Schiffen des Herzogs aus Maa'sha zum Opfer fiel. Die Mannschaft machte Fe'or schnell zum neuen Kapitän, und auch der Herzog bestätigte diese Entscheidung.

Hernach dient Fe'or nun schon 19 Jahre seinem Herzog auf der Eso'ia und gehört zu seinen treuesten Anhängern. Seine Mannschaft, zu der er immer mehr als großzügig auftrat, so sagt er, würde ihm in jeden Feuersturm hinein folgen.

Wichtige Werte des Kapitäns Fe'or

AT: 16	PA: 14	TP:	W8 (Kurzschwert) W6 (Obsidian-Dolch)
LE: 44	RE: 12	IN: 15	MO: 12
TK: 14	ST: 16	WI: 11	IZ: 17
NG: 11	AG: 12	JZ: 5	

die Stadt Peja'ra und die dahinter im Dunst liegende Trutzburg des Herzogs. Bei diesem Wetter können die Charaktere weit ins Landesinnere sehen und Wälder wie auch Wiesen genießen.

Sollten die Charaktere Ar'timas mitgeteilt haben, daß Talen vom Alchimisten Shia'tora verunstaltet wurde ist, so sehen sie, wie sich eine kleine, schwarze Wolke über der Stadt bildet. Diese ballt sich immer dichter zusammen, bevor ein greller, blauer Blitz aus ihr herauszückt. Hernach verpufft die Wolke.

Während die Charaktere wahrscheinlich etwas ratlos sind, was sie darüber

denken sollen, amüsiert sich Ar'timas königlich.

„Was ist? Ich habe doch gesagt, daß ich die Angelegenheit mit Shia'tora ein für alle mal regeln würde.“

Nein, keine Angst, ich habe ihn nicht umgebracht. Ich habe ihm lediglich etwas geschenkt, das ich einst aus dem fernen Westen mitgebracht habe: einen Gefängnis-kristall.

Ich habe ihm das Ding verkauft, und habe ihm gesagt, daß in diesem grünen Kristall ein Elementar schlummert, den derjenige besitzen wird, der ihn erweckt. Ich hätte es nicht geschafft, und so sei er für mich wertlos.“

Er lacht verschmitzt, so daß sein roter Bart sich hebt und senkt.

„Dabei hat er, als er versucht hat, ihn zu wecken, sich selbst in den Gefängnis-kristall gesteckt. Hahaha, das ist zu komisch, nach all dieser Zeit, die er sich für unantastbar hielt. Ich kann kaum an mich halten.“

Mit seinem stark ansteckenden Lachen, schlendert Ar'timas von den Charakteren weg über Deck.

Damit beginnt die Reise auf der Ri'ne-See. Einige Meilen noch, dann sollte Ar'timas auf Geheiß der Charaktere beginnen, nach dem Schwert Ausschau zu halten, so daß er Fe'or eine ungefähre Segelrichtung angeben kann.

6 DIE REISE IN DIE R'NE-SEE

Die Mannschaft der Eso'ia (1. Tag)

Der Hafen von Peja'ra beginnt hinter dem Horizont zu verschwinden, in alle Richtungen des Firmaments zeigt sich nur die grünblaue See, und sanfte Wogen wiegen die Ku'ona hin und her. Der Wind frischt ein wenig auf, bläht die Segel straffer, so daß die Vertäuerungen gelockert werden müssen, und treibt den Dreimaster zügig in den Ozean hinaus. Dabei scheint die Sonne aus einem klaren Himmel auf die Besatzung der „Eso'ia“ herab, auf dem sich nur fadenförmige Höhenwolken befinden.

Die Besatzung hat dementsprechend nicht viel zu tun und beschäftigt sich die meiste Zeit mit Glücksspiel, dem Genuß von Alkohol und Tabak oder Gesprächen über ihre zahllosen Heldentaten in vergangenen Schlachten oder Stürmen.

Für den ersten Teil des Tages können die Charaktere sich auf verschiedene Arten die Zeit vertreiben. Sie können sich über ihre Vergangenheit austauschen, sich mit den Seeleuten anfreunden oder auf die See hinausstarren. Vielleicht ist auch jemand interessiert an einer kleinen Partie des Glücksspiels, denn irgendeine der Runden an Deck wird die Helden sicher willkommen heißen. Im Interesse des Rollenspiels, sollten einige Szenen ausgespielt werden. Vielleicht wird einer der Charaktereja sogar seekrank.

Beispielsweise empfängt eine Gruppe von Seeleuten die Charaktere beim Würfelspiel, auch wenn die Würfel im Wiegen des Schiffsdecks nur schwer in Ruhelage zu bringen sind.

Ein dicker Seemann mit verschwitzt glänzendem Oberkörper sitzt breitbeinig auf einem Bündel Taue und begrüßt die Charaktere freundlich:

„Natürlich ist noch ein Platz in unserer Runde. Ich bin Trolin Magth, freier Seemann aus dem hohen Norden — Kathal um genau zu sein. Seid willkommen — kommt Jungs, macht doch mal den netten Leuten Platz, die ihr sauer verdientes Bares an uns verspielen wollen.“

Oder die Charaktere unterhalten sich mit Kapitän Fe'or zum Beispiel über seine Vergangenheit.
[siehe hierzu Kasten 5.5 - Fe'or- Kapitän der „Eso'ia“]

Fe'or steht neben seinem Steuermann am Heck der Ku'ona und studiert einige Seekarten, die vor ihm auf einem kleinen Pult festgebunden sind. Als die Charaktere ihn anspre-

chen, wirkt er recht erfreut, sich kurze Zeit von seiner Arbeit abzulenken.

„Ah, meine Gäste, wie gefällt es Euch auf meinem Schiff? Ihr habt gute See gebracht, das macht Euch schon einmal bei der Mannschaft beliebt. Es ist wirklich ein herrliches Segelwetter. Sagt, kann ich etwas für Euch tun?“

Die Charaktere könnten ihn jetzt nach seiner Geschichte fragen [siehe hierzu Kasten 5.5 - Fe'or- Kapitän der „Eso'ia“] oder nach anderen Dingen, die sie interessieren.

Die Suche beginnt (1. Tag)

Gegen späten Nachmittag sollten die Charaktere langsam wieder daran denken, daß sie nicht auf einer Kreuzfahrt sind, sondern aus einem bestimmten Grund zu Wasser reisen. Sollten sie nicht allein auf Ar'timas zu kommen, so tritt dieser irgendwann an sie heran.

Ar'timas war lange Zeit unter Deck und hat sich mit seinen eigenen Dingen beschäftigt. Er zeigt sich nun zum ersten Mal wieder an Deck, und er wirkt noch sehr ausgelassen. Was auch immer er da unter Deck getrieben haben mochte, es scheint ihm gute Laune zu verleihen.

Als er an die Charaktere herantritt und sie — bei was auch immer — stört, fragt er mit einem leicht ironischen Lächeln:

„Sagt, ich finde es ja sehr nett hier, aber sind wir nicht ursprünglich ausgezogen, um eine magische Klinge den Klauen der Tiefe zu entreißen? Und ihr habt nichts besseres zu tun, als mit den Seeleuten Glücksspiele zu treiben.“

Was auch immer die Charaktere hierauf entgegnen, er spricht sofort weiter.

„Nun denn, meint Ihr nicht, ich sollte schon eimal beginnen, eine grobe Richtung auszumachen, in die wir segeln sollten?“

Den Charakteren sollte nahegelegt werden, daß es schon von Wichtigkeit wäre, mit der Suche nach einer groben Richtung zu beginnen. Aber natürlich können sie ihre Seereise auch verlängern, indem sie sich gegenwärtig dagegen entscheiden. Dies verlängert den Aufenthalt zur See um einen weiteren Tag. Sollten sie allerdings Ar'timas Vorschlag entsprechen, so zeigt dieser sich zufrieden.

„Gut, nun denn. Dann laßt uns auf das Oberdeck gehen, wo ich ein wenig mehr Ruhe habe, als hier zwischen den zechenden und saufenden Seeleuten.“

Er mustert diese mit einem geringschätzigen Blick.

„Aber wie dem auch sei, ich benötige Euch dort oben, zumindest zwei von Euch sollten mir helfen, das Gleichgewicht zu wahren, wenn ich nach dem Schwert forsche. Dieser Seegang kann mich ein wenig aus der Konzentration werfen.“

Ar'timas begibt sich auf den höchsten Punkt des Schiffes, vielleicht abgesehen vom Mastkorb — er setzt sich auf die schwankenden Planken des Oberdecks hinter den Steuermann. Im Schneidersitz schließt er die Augen und beginnt etwas in sich hineinzumurmeln.

Die Charaktere sollten ihm nun zur Hand gehen, indem sie ihn stützen, so daß er in seiner Trance nicht umstürzt.

Der Seegang des Meeres verstärkt sich langsam, aber merklich, und auch der Himmel verdunkelt sich zunehmend durch kleinere Wolkenformationen. Als nach wenigen Minuten das Schiff bugseits recht unsanft in eine Woge prallt, droht Ar'timas ebenfalls recht unsanft auf die Planken zu stürzen.

Eine RE-Probe, wenn die Charaktere aufmerksam auf Ar'timas aufpassen, beziehungsweise eine Aufmerksamkeits-Probe und danach eine RE-Probe, wenn sie sich eher abgelenkt geben, helfen eventuell Ar'timas daran zu hindern, auf die Planken des Oberdecks zu schlagen.

Gelingt es ihnen, so sagt Ar'timas:

„Ich danke Euch, und ich hoffe, ihr werdet beim nächsten Versuch genauso umsichtig sein. Ich habe nämlich wirklich keine Lust, mir die Stirn auf dem Holz des Schiffes wundzuschlagen.“

Gelingt es ihnen nicht, so fährt er sie an:

„So paßt doch auf, ich habe eine Aufgabe, die für mich sehr schwierig zu meistern ist. Ich soll ein Schwer auffinden, das seit Jahrhunderten verschollen ist. Und das auch noch tief unter dem Meer.“

Da kann ich doch wohl erwarten, daß Ihr mir ein wenig zur Hand geht. Ich kann es immer noch nicht fassen, daß ich mich in Eure Hände lege.

Aber so sei es. Ich hoffe, beim nächsten Mal werdet Ihr ein wenig achtsamer sein.“

Hernach faßt er sich durch die grauroten Haare und fährt in beiden Varianten fort:

„Ich habe noch nicht viel gesehen, doch ich konnte etwas spüren. Ich hoffe nicht das ich irre, aber ich hatte den Eindruck, daß wir uns gegenwärtig nicht sehr viel annähern.“

Hach, nein. Ich will keine großen Hoffnungen auf das legendäre Annor machen, allerdings meiner bescheidenen Meinung nach im Süden etwas sehr großes...

Er blickt bedeutungsschwanger in die Runde und legt die Stirn in Falten.

„Ich hoffe ernstlich, daß dieses ETWAS, das ich spüren kann, nichts anderes als dieses Schwert ist. Ich kann Euch sagen, ich verspürte eine große Macht gen Süden in der Ri'ne-See schlummern, noch sehr schwach, aber zweifelsohne sehr mächtig — gewiß, sehr weit entfernt noch, aber es liegt dort draußen irgendetwas.

Morgen, sollten wir uns näher an der Quelle dieser magischen Ströme heranbegeben haben, so werde ich mehr sagen können; mehr als jetzt zumindest.“

Mit folgenden Worten erhebt er sich und klopfte sich ein wenig Sägespäne von dem Umhang. Er wirkt ein wenig zerstreut und tritt durch den Ring der Helden durch, um sich nach unten in die Kajüten zu begeben.

„Ob das gut ausgeht... so viel Macht, so weit und so tief zu spüren...“

Verläßt Ar'timas die Runde, so sollten die Charaktere auf die Idee kommen, Fe'or davon zu informieren, daß sie eine erste Richtung haben, in der sich zu suchen lohnen könnte.

Stürme am Horizont (1. Tag)

Wenn sie nicht von allein auf die Idee kommen, dann stößt sie Fe'or auf diese Frage, da die Charaktere ja ohnehin auf dem Oberdeck des Schiffes stehen. Steuermann und Kapitän sind dort ja nicht weit.

Fe'or wendet sich an die Charaktere, da er die Unterhaltung zwischen den Helden und Ar'timas mitverfolgt hat.

„So, gen Süden, meint Euer Magier, also? Soll ich dahin Kurs setzen lassen?“

Er deutet mit dem Zeigefinger gen Süden und fährt fort:

„Wir werden dort schwere See bekommen, das habe ich im Gefühl. Glaubt einem Seemann, wenn er Euch etwas sagt. Ich fahre jetzt schon lange Jahre zur See, und ich merke immer, wenn das Wetter umzuschwenken droht.

Habt Ihr die See gesehen, wie ihre Dünung länger und höher wird? Glaubt mir, wir können von Glück sagen, wenn kein Sturm kommt.“

Fragen die Charaktere ihn, ob er zurück nach Peja'ra segeln will, so antwortet er:

„Glaubt Ihr, ich will mit leeren Händen nach Hause zurückkehren. Seht, ich habe eine der besten Mannschaften der Flotte und dieses Schiff hat schon die schwersten Stürme überstanden. Wir werden die Meergötter schon reiten...“

Aber letztendlich ist es Eure Entscheidung, sagt mir, ob ich gen Süden segeln soll. Wenn es Euer Wunsch ist... Wir können natürlich auch versuchen, den Sturm zu umsegeln — doch das wird uns einige Tage kosten. Sagt, soll ich Kommando zum Halsen geben?“

Erwartungsvoll blickt er die Charaktere an.

Diese sollten sich jetzt im Klaren darüber sein, daß sie eigentlich nur zwei Varianten zur Verfügung haben. Die dritte Variante, kehrt zu machen und nach Peja'ra zurückzusegeln, sollte ausscheiden. Die Charaktere sind ja schließ-

lich „Helden“ und keine Feiglinge. Bei solch einer Entscheidung sollte der Spielleiter eventuell auch überlegen, ob dieses Abenteuer damit beendet ist.

Also bleiben nur folgende Varianten:

Die Charaktere können versuchen, um das Unwetter herumzusegeln, das Fe'or angeblich ausmacht. In dieser Variante wird Tag zwei in diesem Abenteuer lediglich durch zwei Tage ersetzt, in denen die Helden bei ruhiger See mit den Seeleuten faulenzten und ab und zu Ar'timas auffordern, nach dem Schwert zu fahnden.

Diese Variante ist selbst für unerfahrene Spielleiter sehr leicht auszuspielen, weshalb sie hier nicht ausformuliert wurde.

Die Variante, die als „Der zweite Tag zur See“ geschildert ist, bedingt die Entscheidung der Charaktere, geradewegs nach Süden Kurs zu setzen. Hierbei geraten sie dann auch in schwere See und starken Regen — nicht allerdings in den erwarteten Sturm. Die Suche nach dem Schwert ist dann natürlich schwerer, aber diese Variante führt auch schneller zum Erfolg.

Für diese beiden Varianten des Abenteuers muß Fe'or den Kurs seines Schiffes ändern. Der folgende Text seiner Kommandos gilt also wieder für beide Möglichkeiten.

Als die Charaktere Fe'or geantwortet haben, was sie nun zu tun gedenken, nickt er und fügt sich Ihrem Urteil. Er beginnt die



Kasten 6.1 - Die Ri'ne-See

Immitten der Republik Nen'ya befindet sich ein großes Binnengewässer, das durch die zahlreichen, vorgelagerten Inseln von der Totensee und dem Palanthischen Ozean so gut wie abgeschottet ist. Da das gesamte Gebiet einstmals flaches und tiefliegendes Land war, aber bei einer großen Flut vor mehr als 500 Jahren überflutet und verwüstet wurde, ist das dadurch entstandene Gewässer mit zahlreichen Untiefen übersät. An vielen Stellen beträgt die Wassertiefe zwar mehr als 100 Faden, verursacht durch die starken Sogwirkungen der Gezeiten im Laufe der letzten Jahrhunderte, die den Meeresgrund zwischen den Inseln hindurch in die Ozeane zieht. Es gibt jedoch überraschend viele Sandbänke und Untiefen, zwischen einem bis fünf Faden tief, die das Seefahrertum zu einem gefährlichen Geschäft machen. Die meisten Unglücke geschehen allerdings Schiffen fremder Völker, da diese nicht über die hervorragenden Kenntnisse der heimischen Seeleute verfügen und an den Untiefen zerschellen.

Der Volksmund erzählt sich über die See, daß mit der Größten Aller Fluten einige der Städte des alten, imperialen Reiches im Meer versunken sind. Wie viele, darüber scheiden sich die Geister - und dennoch behaupten zahlreiche Seeleute an vielen Stellen des Meeres bei ruhiger See und niedrigem Stand des Meeres Häuser und Burgen gesehen zu haben, die auf dem Meeresgrund standen.

Mannschaft der Ku'ona zu kommandieren:
„Alle Mann fertig für Halse! Steuermann Kurs setzen. Du da runter vom Faß, ab in die Wanten.“

Er beugt sich über das Geländer zum Hauptdeck hinunter und schreit zwei Gestalten an, die gerade dabei sind, den Rest Reisschnaps aus ihren fast leeren Flaschen zu schütten:

„Werdet ihr wohl bald Beine kriegen, oder soll ich euch welche machen. Den ganzen Tag saufen, aber keine Halse machen wollen, oder was? Das süße Leben ist jetzt vorbei, wir gehen jetzt gegen den Wind. Macht euch auf eure Posten, aber fix!“

Dann reckt er sich wieder und ruft Kommandos über das gesamte Schiff.

„Macht ein bißchen hinne, ich hab nicht den ganzen Tag Zeit. Seid ihr eine Mannschaft oder habt ihr eine Stunde zu viel an Land verbracht?“

Das Schiff beginnt sich durch den Kurswechsel des Steuermanns aus der Lage am Wind wieder aufzurichten und das Segel flattert knatternd im wechselnden Wind. Dabei ist die Mannschaft fieberhaft damit beschäftigt, mit den Tauen den Baum daran zu hindern wild umher zu schlagen.

Als das Schiff sich ein wenig weiter gedreht hat, greift der Wind wieder in die Segelflächen und strafft sie. Dabei neigt sich das Deck wieder, bis es in einer leichten Schiefelage am Wind verharret.

Fe'or ist offenbar sehr zufrieden mit der Arbeit seiner Mannschaft, denn er hat ein leichtes Lächeln auf den Lippen als er ruft.

„Also, DAS nenn ich ne Halse. Das war gute Arbeit, ihr seid doch noch nicht eingestürzt. Vertaut die Ladung und schafft allen nutzlosen Krempel unterdecks – die Dünnung wird uns ein bißchen Durchschaukeln.“

Langsam beruhigt sich der Trubel auf Deck wieder, während sich die Wolken immer dichter ballen. Zwar ist der Wind ein wenig aufgefrischt, aber Sturm kann man den jetzigen Zustand noch immer nicht nennen. Der Seegang wird jetzt stärker, darüber hinaus rollt das Schiff jetzt über die Wellenkämme, so daß sich eine für empfindliche Gemüter unangenehme Kombination zusammenbraut. Gischt sprüht ab und, an von kleinen Böen getrieben, über die Planken.

Der erste Tag neigt sich nun seinem Ende zu und die Charaktere haben noch weitere Gelegenheiten, die Mannschaft kennenzulernen und mit ihnen Geschichten auszutauschen – oder ähnliches. An diesem Tag geschieht nichts weiter von Belang.

Die Nacht im Sturm (2. Tag)

An diesem Tag wird die Variante geschildert, daß die Charaktere den Kurs nach Süden haben setzen lassen – direkt in die schwere See hinein.

In der Nacht frischt der Wind stark auf, und die Ku'ona rollt stärker in den Wogen des Meeres. In dem schmalen Nachtlager der Charaktere ist es viel zu eng für die Gruppe und Ar'timas, der zu allem Überfluß auch noch ein starker Schnarcher ist. Die spärliche Beleuchtung durch eine einzige in Glas gefaßte Kerze, die an einer Bronzekette unter der Decke baumelt, erzeugt zusammen mit der stark schwankenden Umgebung aus der Kajüte eine unwirkliche Welt. Durch den wankenden Untergrund stoßen die Charaktere im Schlaf stets aneinander und werden so regelmäßig aufgeschreckt. Die Nacht ist nur wenig erholsam.

Gerade wenn Landmenschen der Gruppe beiwohnen, sollten die Charaktere eine unruhige Nacht haben, beziehungsweise gar nicht schlafen können. Eine Stärke-Probe müßte klären, ob diese Nacht die Charaktere für einige Zeit des nächsten Tages mitnimmt oder ob ihnen die unruhige Nacht nichts ausmacht. Gelingt die Stärke-Probe nicht, dann müssen diejenigen Charaktere für den heutigen Tag mit W10 Stunden rechnen, in denen alle ihre Kampfwerte, Körpertalente und Eigenschaften um 1/4 reduziert sind.

Sollten die Charaktere einen Blick nach draußen riskieren, so bietet sich ihnen folgendes Bild:

Der Himmel ist verfinstert und weder der eine, noch der andere Mond zeigt sich am Firmament. Ab und an stößt für wenige Sekunden ein Stern durch die fliehenden Wolken, die dicht und dick über der Ku'ona hinwegziehen.

Auf Deck prasseln ab und an heftige Schauer herab, gemischt mit der schäumenden Gischt, die vom Nierderschlagen des Schiffsbugs in die tiefen Wellentäler herührt. Ein heftiger Wind treibt die Mischung dieser Wasser rasant über die Planken des Hauptdecks.

Die Wogen des Meeres nehmen teilweise bedrohliche Höhen an, und gerade wenn der Wind zu starken Böen anschwillt, schieben sich die kräftigen Wellen mit dumpfem, schweren Schlag in den Bug des Schiffes hinein.

Obwohl die Planken des Schiffes bei diesen Schlägen zittern, als wären sie von einer göttlichen Hand getroffen, bricht unter den Männern und Frauen der Besatzung, die in diesem Unwetter ihren Dienst tun, keinerlei Eile aus. Bewundernswert zielstrebig zurren sie das eine Mal kräftig an diversen Tauen, ein

weiteres Mal geben sie dem Segel mehr Spiel, wenn der Wind das Segeltuch zu zerreißen droht, oder sie klettern geschwind in die schwindelerregenden Höhen der Wanten hinauf, um das Segel um einige Spuren zu reffen.

Für die Charaktere gibt es an Deck nichts zu tun, außer daß sie im Wege der Seeleute herumstehen und mit einer Woge durchaus über Bord gespült werden können.

Sollten sie dennoch an Deck gehen wollen, so ist zunächst eine IZ-Probe nötig, um sie vielleicht doch davon abzuhalten. Sollte diese scheitern, oder die Charaktere wollen unbedingt trotzdem an Deck, so sollte der Spielleiter eine kräftige Woge schicken, die über Deck spült. Wenn eine RE-Probe ebenfalls mißlingen sollte, mit der die Charaktere zurück zum Unterdeck springen können, so muß gewürfelt werden, ob einer der Charaktere über Bord geht [Würfel je nach Mitspielerzahl]. Läßt man Gnade walten, so kann man durchaus einem weggespülten Charakter noch mit einer MO-Probe eine Chance geben, sich an der Reeling festzuklammern.

Ist die Nacht schließlich überstanden, so werden die Charaktere durch einen lauten Ruf geweckt, der ihnen durch Mark und Bein geht:

„Sonnesonnesonne! Sonnesonnesonne! Erhebt Euch! Sonne an Deck, Sonne an Deck, Sonne an Deck!“

Da dies offensichtlich eine Art offiziellen Weckrufes ist, sollten auch die Charaktere sich aus ihrer stickigen, kleinen Kajüte erheben und an Deck treten.

An Deck sieht die Lage nicht anders aus als in der Nacht, und so ist von Sonnenschein auch nicht viel zu sehen. Der einzige Unterschied zur vergangenen Nacht ist, daß die gesamte Umgebung nicht mehr in feuchtes Schwarz, sondern in dunstiges, kaltnebeliges Grau gehüllt ist. Dieser Tag wird wohl auch nicht viel heller werden.

Der Dreimaster rollt noch immer stark über die Wellenkämme und stößt mit dem Bug auch weiterhin tief in die Wassertäler hinab. Beim Tiefpunkt schleudern schäumende Sprühschauer aus Gischt über das Deck und nassen die gesamte Besatzung bis auf die Knochen.

Nur wenige der Seeleute verfügen über leichte Lederkleidung, die ein wenig Schärfe aus der allgegenwärtigen Nässe nimmt. Die meisten müssen sich mit langärmeliger Stoffkleidung begnügen.

Werfen die Charaktere einen näheren Blick auf Ar'timas, so stellen sie fest, daß dieser Tag nicht der seine zu sein

scheint. Stellen sie ihm irgendwelche Fragen, so antwortet er nicht, sondern winkt nur erschöpft ab.

Ar'timas wirkt erschöpft und bleich. Er ist ganz wider seiner Natur ziemlich ruhig und krampft seine Hände fest um jeden festen Halt, so daß seine Fingerknöchel weiß und blutleer werden.

Offenbar ist er von großem Unwohlsein durchströmt, was die unruhige Ri'ne-See angeht. Einige Male schon scheint er heftig zu schlucken, als wolle er verhindern, daß irgendetwas einen Fluchtversuch aus seinem Inneren unternimmt.

Offenbar ist Ar'timas heute nicht für die Suche zu gebrauchen.

Sturmgebeutel (2. Tag)

Aber die Charaktere haben auch genug zu tun, wenn sie die Bitte von Fe'or erfüllen, die er ihnen anträgt, sobald sie in sein Blickfeld vom Oberdeck aus hineintreten.

„Gut, daß ihr da seid. Kommt herauf... doch seid vorsichtig, denn die Stufen der Treppen sind sehr naß und glatt.“

Wer von Euch ist des Segelns erfahren?“

Diejenigen Charaktere, die irgendwann einmal ein Segel betätigt auch nur angesehen haben, fallen für Fe'or unter diese Kategorie. Man könnte auch sagen, sogar diejenigen, die schon einmal am Ufer eines Gewässers gestanden haben.

„Seht, meine Mannschaft ist schwer geschwächt durch die Anstrengungen der letzten Nacht – wir können den Göttern dafür danken, daß nicht mehr geschehen ist als kräftige Schläge starker Tampen auf den Rücken müder Seebären.“

Doch meine Leute sind schwer ermüdet, der Sturm hat ihnen nach all diesen Stunden die letzten Kräfte geraubt, und wenn ich auch keinen von ihnen zur Ruhe schicken kann – so kann ich es Euch nicht dulden, untätig unter Deck zu bleiben.

Ich brauche jede gesunde Hand an Deck meines Schiffes während dieses unsäglichen Sturmes. Also laßt Euch von meinen Leuten ein paar Arbeiten zuweisen, um die diese sich nicht auch noch kümmern können.

Wir alle wären Euch zu großem Dank verpflichtet. Und seid unbesorgt, meine Mannschaft wird Euch schon keine schweren Aufgaben übertragen... niemand traut hier schließlich so recht dem Können von Landratten.“

Die Charaktere machen sich extrem unbeliebt, wenn sie dieses Ansinnen von Fe'or ablehnen. Schließlich ist es durchaus erkennbar bei einem Blick auf die Mannschaft, wie geschunden diese nach der vergangenen Nacht ist.

Alle Seeleute wirken völlig durchnäßt und abgekämpft, als hätten sie die gesamte Nacht mit einem Regengott gerungen. Nicht wenige von ihnen haben blutige Handflächen vom Zerren der Tauen, die dem Wind das Segel entgegensetzen, oder haben gar blutigen Striemen auf den Oberarmen oder Oberschenkeln, die wohl von zerrissenen Tauen herrühren, die wahllos über das Deck peitschten.

Allenthalben sind müde Gesichter zu sehen, und bei der Beobachtung der Handgriffe der Seeleute ist augenfällig, daß diese zunehmend unkonzentrierter vonstatten gehen.

Über den gesamten Tag in Dunst und Nebel werden die Charaktere zu den verschiedensten Arbeiten von den Seeleuten angehalten. Diese fallen alle in Kategorien wie Tauen knüpfen oder Segeltuch nähen, sowie Krafteinsatz an den straffgespannten Tauen an Deck. Alle diese Arbeiten erweisen sich auf dem stark schwankenden Schiff als ein Versuch, auf einer Kinderwiege zu stehen und dabei ein Ei auf der Nasenspitze zu balancieren.

Ob die Charaktere die ihnen aufgetragenen Arbeiten zufriedenstellend lösen, hängt in erster Linie von zwei zu glückenden Proben ab: FM-Probe und MO-Probe. Sollte eine Spielerfigur eines der obigen Talente besitzen, so kann er natürlich auch gegen dieses Talent würfeln, das um 40 Punkte erschwert sein sollte. Die Arbeiten, die den Charakteren vorgesetzt werden, sollte der Spieler sich selbst ausdenken, da hier vielleicht Bezug auf besondere Eigenschaften der Gruppe genommen werden kann.

Gegen Abend beruhigt sich die See zusehends. Zunächst werden die peitschenden Böen schwächer, und die Sonne zeigt sich phasenweise zwischen stetig wachsenden Wolkenlücken, tief über dem Horizont stehend. Auch der Regen, der gegen frühen Mittag einsetzte und eine dichte Wand des Wassers über das Schiff fallen ließ, dünnt über den Nachmittag immer mehr aus. Sogar die Wogen der Ri'ne-See beruhigen sich mehr und mehr, so daß sich gegen Abend endlich wieder eine ruhig wiegende Fahrt ermöglicht.

Die Charaktere sollten kurz mit Fe'or sprechen, um zu klären, wie die Reise jetzt weitergehen soll.

Fe'or zeigt ein nervöses Lächeln auf seinen Lippen, als sich zum ersten Male wieder die untergehende Sonne am Himmel zeigt:

„Ah, der Sonnenuntergang, wunderbar, offenbar sind wir trotz dieser Nacht weiter in den Süden der See vorangekommen.“

Ich kann Euch allerdings nicht genau sa-

gen, wo wir sind - und da die See ein tückisches Gewässer ist, in der zahlreiche, wandernde Untiefen liegen, werde ich die Segel reffen lassen und langsamer voransegeln. Mein Schiff geht vor der Suche nach diesem Schwert. Ich wünschte langsam, wir wären nie auf diese Suche aufgebrochen. Dieser Sturm war einer der stärksten, die ich je erlebte.“

Sind die Charaktere nicht damit einverstanden, das Reisetempo auf ihrer Suche zu verringern, so können sie Fe'or natürlich ihre Bedenken mitteilen.

Fe'or wirkt nicht sehr begeistert über so viel Unverständnis über die Situation:

„Ihr habt doch gesehen, was alle in den letzten beiden Tagen mitgemacht haben, und vergeßt nicht die Gefahr von Untiefen, wenn wir nicht sicher sein können, wo wir uns befinden. Seht Ihr etwa irgendwo eine Landmarke, an der wir uns orientieren können? Ihr müßt doch trotz Eures Dranges nach dem Schwerte verstehen, daß ich meiner Ku'ona und auch meiner Besatzung ein wenig Ruhe gönnen muß - Ihr selbst seht auch nicht sehr frisch aus!“

Ich bin hier verantwortlich und ICH sage, wir gehen heute Nacht vor Anker.“

Wohl oder übel müssen sie sich den Anordnungen des Fe'or beugen, wenn sie nicht schwimmend weiterreisen wollen.

Die Ruhe nach dem Sturm (2. Tag)

Schließlich geht die Ku'ona auf Geheiß des Fe'or vor Anker, als die Sonne mit ihrem oberen Rand hinter den Horizont getaucht ist. Rasselnd fährt die schwere Bronzekette mit dem bronzenen Anker in die Tiefe hinab, und schon nach wenige Metern zieht sich keine Kette mehr nach.

Einer der Seeleute vorne am Anker schreit: „Sechs Faden, mehr nicht...“

Daraufhin wirft Fe'or zunächst ein Nicken in Richtung der Ankerleute hinüber und dann den Charaktere einen bedeutungsschwangeren, „Genau-das-meinte-ich“-Blick zu:

„Das sollte eigentlich genügen, selbst wenn wir noch nicht Ebbwasser im Tiefststand haben. Wenn ich mich verschätzen sollte, dann werden wir alle heute Nacht unsanft aus den Betten rollen, wenn das Schiff sich im Schlamm auf die Seite legt.“

Fe'or wirkt, als würde ihn langsam die Müdigkeit übermannen, als er den Charakteren der Rücken zu wendet und kopfschüttelnd unter Deck geht.

Während sich langsam die Monde zu zeigen beginnen und die Sterne durch die nur noch sehr lückenhafte Wolkendecke scheinen, erfährt auch die Charaktere die Müdigkeit. Kaum einer der See-

leute befindet sich bald noch an Deck — abgesehen von der Deckwache. Somit entfällt wohl auch eine etwaige Spielrunde mit den Matrosen.

Haben die Charaktere die Arbeiten des Tages größtenteils zufriedenstellend erledigt, so werden sie des Abends in einen dumpfen, tiefen Schlaf fallen, der völlig traumlos ist. Andernfalls werden sie natürlich auch nach der Kraftanstrengung des heutigen Tages gut und tief schlafen, aber dabei werden sie von Träumen heimgesucht, die sie an Deck eines Schiffes in einem gewaltigen Sturm kläglich versagen zeigen. In diesem Traum fallen sie durch ihre eigenen Fehler über Bord und ertrinken.

Die folgende Nacht bleibt ruhig und ereignislos — die Ku'ona neigt sich nur wenig zur Seite, als sie bei Ebbe mit dem Kiel geringfügig in den schlammigen Untergrund des Meeresbodens eintaucht. Dies bleibt unbemerkt von den Charakteren, es sei denn einer der Charaktere wacht durch eine IN-Probe kurzzeitig auf und besteht eine Aufmerksamkeits-Probe. Außer der Erkenntnis, daß das Schiff wirklich im Schlamm liegt, bringen demjenigen Charakter die bestandenen Proben nichts.

Der Morgen danach (3. Tag)

An diesem Tag schließen auch etwaige, andere Varianten der Reise wieder an der Handlung an. Ob die Charaktere nun mit dem Sturm kämpften, wie oben beschrieben, oder einen Umweg von einem Extra-Tag inkauf genommen haben, um den Sturm zu umgehen, ist insofern völlig gleich.

Obwohl die Charaktere vergleichsweise gestärkt aus der vergangenen Nacht erwachen, bleibt ihnen noch immer der Beigeschmack der davor liegenden 36 Stunden im Sturm eine Belastung.

Der Weckruf der Deckwache an diesem Morgen holt die Charaktere aus ihrem engen Nachtlager hervor. Einigermaßen ausgeruht betreten sie das Deck in einen zwar windigen, aber trockenen und sonnigen Tag hinein. Die Wolken am Himmel wirken zerrupft und fäbern durch starke Höhenwinde an ihren Rändern aus, wodurch sich ein dünner, grauer Schleier über das Firmament legt.

Dazwischen lugt die Sonne hervor, die irgendwie verwaschen wirkt in diesem Dunst, und dennoch strahlt sie eine Wärme aus, die den Charakteren wohl auf der Haut prickelt — gerade beim Gedanken an die vergangenen Tage.

Die Seeleute an Deck scheinen schon eine Weile bei ihrer Arbeit zu sein, als die Cha-

raktere sich zeigen. Neben ein bißchen Arbeit, die sie notgedrungenerweise wegen der Nachbeben des Sturmes verrichten müssen, zeigt sich allerdings heute ein ruhiges Bild gleichsam des ersten Reisetages.

Fe'or steht bereits neben dem Steuermann auf dem Oberdeck und zieht genußvoll an seiner Pfeife. Ab und zu bläst er kleine, grün-graue Rauchwölkchen in die Luft, die diese sofort auf die See hinaus trägt. Er wirkt gut gelaunt und ausgeschlafen.

Für Ar'timas hingegen dürfte dies ein Umstand sein, der ihn erst wieder auf festem Boden ereilen dürfte. Er wirkt nach wie vor ein bißchen mißmutig, wenn er auch heute des Sprechens mächtig ist und nicht Gefahr läuft, sein Inneres über die Reeling zu kehren.

Nachdem nun offensichtlich die Gefahr gebannt ist, das Schiff in den Wogen der Ri'ne-See zu verlieren, sollten sich die Charaktere wieder auf die Suche nach dem Schwert machen.

Zunächst sollten sie sich mit Ar'timas beraten, später dann Fe'or aufsuchen. Natürlich ist der Fortgang der Handlung auch in umgekehrter Reihenfolge möglich. Hier sprechen die Charaktere zunächst Ar'timas an.

Die Vision des Ar'timas (3. Tag)

Er wirkt sehr mürrisch und ausgelaugt, als die Charaktere zu ihm treten.

„Ah, Ihr seid es... Ich habe diese See so satt, ich hätte Euch nicht so schnell zusagen dürfen, dieses Abenteuer mit Euch zu begehen. Jetzt kann ich ja wohl kaum zurück, aber mir hängt die Seele zum Munde heraus...“

Aber Ihr seid sicher nicht hergekommen, um Euch mein Leid anzuhören — wollt ihr einen neuen Suchversuch wagen?“

Was immer die Charakteren vielleicht für diesen Tag vorhatten, sie sollten das Angebot des Detektoranden durchaus annehmen.

Ar'timas begibt sich wieder in seinen Schneidersitz und bittet die Charaktere, ihn wieder zu stützen, sollte er unter dem gleichmäßigen Wogen der Wellen ins Wanken geraten. Dann begibt er sich zunächst auf das Oberdeck des Schiffes und dann in seine Trance, um sich auf die Suche nach dem magischen Artefakt zu machen.

Sollten die Charaktere ihm beim letzten Mal nur einen Bären dienst erwiesen haben, so warnt er sie eindringlich davor, ihn wieder aus ihren Händen gleiten zu lassen.

„Seid bloß vorsichtig, daß Ihr mich nicht erneut mit dem Kopfe auf das Holz der Planen fallen laßt. Ich könnte mir dieses Mal ernstlich überlegen, diese Reise abzubreaken — und ohne mich werdet ihr wohl kaum das Schwert ausfindig machen können. Schon gar nicht, wenn wir zurück in Peja'ra sind.“

Die Charaktere müssen ihn ein Mal stützen, als eine Woge in den Schiffsrumpf fährt und ein Ruck über Deck geht. Sie können dies durch eine Aufmerksamkeits-Probe, gekoppelt mit einer MO-Probe, auffangen. Scheitert die Aufmerksamkeits-Probe, so müssen sie vor der MO-Probe noch eine RE-Probe anbringen.

Scheitern sie mit dieser Prüfung, so sehen sie sich einem fuchsteufelswildem Ar'timas gegenüber.

„Hatte ich Euch nicht darum gebeten, ein wenig achtsamer zu sein? Ich werde Euch nicht noch einmal trauen... Wie konnte ich nur so dumm sein, und mich mit solchen Stümpfern auf das Meer hinauswagen. Wagt Euch ja nicht noch einmal an mich heran...“

Mit Hilfe einer Überzeugen-Probe sind die Charaktere hoffentlich in der Lage, trotz seiner Wut etwas über den Verbleib des Schwertes herauszufinden.

Ab hier gilt der Text wieder für jede Version: Proben geschafft oder ungeschafft.

Ar'timas wirkt nach seiner mentalen Suchmeditation sehr erschöpft und noch ausgelaugter, als er es heute morgen ohnehin schon war. Das Weiß in seinen Augen ist von roten Fasern geädert, als sei er lange in einem Verließ eingeschlossen gewesen und würde jetzt zum ersten Male wieder das Licht des Tages erblicken können.

Nur schleppend berichtet Ar'timas den Charaktere von seiner Vision und ist sehr offensichtlich dabei stark berührt. Er atmet schwer und fährt sich stets nervös durch seine roten Haare [siehe Kasten 6.2 - Die Vision von Ar'timas].

Danach holt er tief Luft, erhebt sich und blickt weit hinaus auf das Meer in Richtung der Fahrtrichtung der Ku'ona.

„Ich weiß nicht... Doch... Das heißt, ich weiß schon eines: Das Schwert ist jetzt sehr, sehr nah. Wir werden nicht mehr weit reisen müssen, um in greifbarer Nähe zu sein. Ich konnte seine Kräfte sehr deutlich spüren - viel stärker als noch vor dem Sturme. Wir sollten noch eine Weile nach Süden segeln und gegen Mittag halt machen. Dort werde ich mehr sagen können.“

Sein Blick bleibt fest auf einen undefinierbaren Punkt im Süden gerichtet, als er abrupt mit dem Reden schließt.

Anhand seines starren Blickes ist leicht zu erschließen, daß Ar'timas noch irgendetwas beschäftigt, das er bislang noch nicht erwähnt hatte. Fragen die Charaktere nicht von allein nach, so kann eine IN-Probe helfen.

Als ihn die Charaktere fragen, ob ihm noch irgend etwas auf der Seele liegt, ist schwer zu sagen, was Ar'timas mehr ist: erleichtert, daß ihn jemand fragt, oder darüber verärgert, daß die Charaktere in ihm lesen können wie in einem offenen Buch.

„Ja, allerdings... Ihr sprecht wahr! Da ist tatsächlich noch etwas, das mich beschäftigt:

Das Schwert ist so mächtig, daß mich vor ihm graut. Es nahm sich meinen Geist, so daß ich nichts dagegen tun konnte. Es wütete gar fürchterlich in den Reihen der Krieger — was ich sah, war furchtbarer als alle Worte dieser Welt es beschreiben könnten...

Seid Ihr sicher, daß Ihr ein solches Schwert überhaupt bergen wollt? Es wird sich Eures Geistes bemächtigen und Euch zu Waffen an seiner statt machen. Seht Ihr nicht die Gefahr, die Euch bevorsteht?

Denkt an das, was auch mir das Schwert sagte: Ich sei nicht der, den es erwarte — wen

erwartet es denn dann? Euch etwa? Glaubst Ihr das?“

Sichtlich erschüttert von seiner Vision wendet sich Ar'timas von den Helden ab und tritt unter Deck, die Helden auf dem Oberdeck allein lassend.

Die Zweifel des Kapitäns (3. Tag)

Die Charaktere sollten sich nun um ein Gespräch mit Fe'or bemühen, um die Weiterfahrt zu klären. Gehen sie nicht zu ihm, so kommt er zu ihnen.

Fe'or steht nur wenige Meter von den Charakteren entfernt und scheint mit dem Steuermann über einer Karte zu brüten. Er versucht mit diesem zusammen die Position der Eso'ia zu ermitteln, nachdem sie der Sturm vom Kurs warf. Offensichtlich sind die beiden recht ratlos darüber, wie sie vorgehen sollen.

Haben die Charaktere noch nicht mit Ar'timas nach dem Schwert geforscht, so rät ihnen Fe'or dazu, bevor er mit ihnen weitere Fahrten in welche Richtung auch immer unternimmt.

Ohne von der Seekarte aufzublicken, sagt Fe'or konzentriert und etwas unfreundlich zu den Charakteren:

„Stört uns nicht; wir versuchen gerade zu klären, wo in dieser verdammten See wir uns befinden. ICH jedenfalls möchte nicht auf einer Untiefe landen, aus der wir dieses Schiff nicht wieder befreien können.

Ihr könntet uns auch ein wenig helfen: Sucht mal Euren Detektoranden, und fragt ihn, in welche Richtung wir weitersegeln sollen — vielleicht ist er uns ja eine Hilfe...“

Damit beugt sich auch der Steuermann wieder über die Karten der Ri'ne-See und diskutiert mit dem gebeugten Fe'or die möglichen Positionen weiter.

Haben die Charaktere mit Ar'timas gesprochen und den Verbleib des Schwerkes ausgekundschaftet, so zeigt sich Fe'or wesentlich zugänglicher für weitere Planungen.

Kommen nun Fe'or und die Charaktere auf die eine oder andere Art zusammen, so geschieht folgendes:

Fe'or hat tiefe Falten auf der Stirn und zieht nachdenklich am Mundstück seiner Pfeife.

„Gut, daß Ihr da seid... schließlich sind wir nicht zuletzt wegen Euch hier. Mein Steuermann und ich sind ein wenig ratlos, was wir jetzt tun sollen und ein großer Teil der Mannschaft nimmt den Sturm der vergangenen Tage als ein böses Omen. Sagt, habt Ihr mei-

Kasten 6.2 - Die Vision von Ar'timas

Er scheint ein wenig verwirrt zu sein nach dem, was er in seiner Meditation erlebte.

„Ich...“, beginnt er und muß kräftig schlucken. „Ich habe furchtbare Dinge gesehen – schreckliche Dinge! Glaubst mir, die Dinge, die mir während meiner Reise geschehen sind, kann ich Euch nicht mit meinen spärlichen Worten berichten. Es ist eine Geschichte wie aus den Sphären des Chaos‘.“

Bei dem Gedanken an seine Reise scheint ihm ein Schauer über den Rücken zu fahren.

„Dieses Schwert das ihr sucht, ich habe es sehen können! Es war deutlich da – direkt vor meinen Augen. Ich wandelte eine ganze Zeit durch das Nichts - durch einen Nebel, der mir zuzuflüstern schien:

‘WEICHE VON MIR – DU WIRST MICH NIE BEKOMMEN!’“

Er streicht sich mit der flachen Hand über die schweißfeuchte Stirn. „Ich glaube, Ihr habt überhaupt keine Vorstellung davon, was dieses Schwert bewirken kann.

Kaum, daß ich beschloß, die Trance zu beenden, da ich keine Richtung der Macht mehr ausmachen konnte, teilten sich die Schleier vor meinen Augen und aus dem faserigen Nebel schnitt die Klinge des Schwertes hervor, daß ihr wohl suchen müßt.

Es war von unglaublicher Schönheit mit seinem Edelsteine fassen den Griff und die Klinge leuchtete selbst durch die nebligen Wolken vor meinen Augen. Und dann... ich verstand nicht was es sagte, aber es begann in einer mir fremden Sprache zu sprechen... mir wurde es kalt um die Seele.

Schließlich drehte es sich um die eigene Achse und hieb in den diffusen Boden unter meinen Füßen, so daß er sich öffnete und ... ich glaube, daß es mir etwas bedeuten wollte, denn es nahm mich mit auf eine Reise über Länder und Flüsse, Berge und Seen.

Bald waren wir sichtbar dort angelangt, wo es mich haben wollte - ein Schlachtfeld breitete sich unter mir aus. Als wir auf dem Boden angelangt waren, spürte ich eine Veränderung an mir und ich

schaute an mir herab. Ich trug einen dicken Stahlpanzer – aus Stahl, was sagt ihr DAZU! ICH?!

Was ich aber sah, als ich an meinen rechten Arm hinauf blickte, sitzt mir noch immer tief in den Knochen. Oh, es war so wirklich, bei allen, alten Göttern: Ich selbst reckte das Schwert, das mir erschienen war, in die Höhe.

Kurz darauf begann ich mich zu bewegen; nicht daß ich mich bewegen wollte, ich wollte stehenbleiben oder gar ganz zurück, aber ich war nicht mehr Herr meiner Sinne. Das Schwert führte mich und ich war nicht stark genug, es daran zu hindern.

So wandelte ich einen Hügel hinab mitten in das Schlachtengetümmel hinein, und das Schwert begann auf die Wesen um mich herum einzuschlagen, daß es mir ganz übel wurde. Es trennte so mühelos Arme und Beine, als würde eine Sense Ähren mähen - und ich konnte nichts daran ändern.

Schließlich begann die Zeit immer schneller zu laufen; Kriege folgten auf Schlachten, Feldzüge auf Kriege und Schlachten auf Feldzüge - und immer wieder hieb mein Schwert in die Reihen glückloser Gegner. Also sah ich es ganze Armeen niedermetzeln... und schloß schließlich die Augen vor diesem Elend, und ließ das Schwert gewähren.

Letztendlich wurde es still um meine Ohren, und das Kriegsgeheul verhallte, so daß ich mich des Öffnens meiner Augen getraute.

Da erblickte ich das Schwert vor mir, schwebend in den Ruinen einer alten Stadt, und es sprach erneut mit mir in einer mir verständlichen Sprache:

‘DU BIST NICHT DER, DEN ICH ERWARTE, DU WIRST MICH NICHT FÜHREN UND ICH WERDE MICH NICHT VON DIR FÜHREN LASSEN’

Dann erwachte ich und blickte in Eure Augen – zum ersten Mal in den letzten zwei Tagen wirklich froh darum. Ich war nicht würdig genug für diese Klinge, mein Wille ist zu schwach, um es mit einer solchen Waffe aufzunehmen.“

nen Leuten erzählt, Euch träumte eine böse Vision?“

Die Charaktere sollten hier abstreiten, von böartigen Visionen berichtet zu haben. Dies entspricht schließlich der Wahrheit. Mehr sollten sie auf jeden Fall nicht verlauten, als daß Ar'timas von einem schlechten Traum kundgetan haben könnten[siehe folgende Spalte].

Fe'or kratzt sich mit dem Mundstück der Pfeife entlang seines Unterkiefers, als er erwidert:

„Ich selbst bin wenig beeindruckt durch solche Träume, und ich weiß, daß die Stürme in dieser Gegend weit häufiger auftauchen, als es in allen Sphären Dämonen geben mag.

Aber meine Mannschaft ist unruhig, und ich überlege, ob diese Reise vielleicht ein Fehler war. Meine Kameraden würden nie gegen mich meutern — zu oft war ich Ihnen schon Retter in der Not — doch auch ich bin nicht frei von Ihren Wünschen. Ein Kapitän, der die Verlangen seiner Mannschaft mißachtet, ist kein guter Kapitän.

Sagt mir, wie wollt ihr Vorgehen, von Euch hängt alles Weitere ab, und ich werde mich tunlichst nicht gegen Reisende stellen, die im Auftrage des Herzogs unterwegs sind. Nun, was erzählte Euch Euer Magier?“

Es ist ihm anzumerken, daß er nur ungern den Charakteren die weiteren Entscheidungen überläßt, aber wohl auch dankbar für jeden guten Ratschlag wäre.

Die Charaktere sollten nun gut bedenken, was Ar'timas ihnen mitteilte. Dazu gehört auf jeden Fall die Aussage, daß sie wohl bis zum Mittag weiter nach Süden segeln sollten, die sie Fe'or natürlich mitteilen sollten.

Darüber hinaus hat Ar'timas einige Dinge über das Schwert verlauten lassen, die vielleicht Fe'or weniger von einer Weiterreise überzeugen könnten. Dazu gehört die Tatsache, daß das Schwert offensichtlich die böartigen Visionen von Ar'timas herbeigerufen hat — zu deutlich ist es selbst als Akteur in den Visionen erschienen.

Darüber hinaus trägt ein etwaiger Bericht über die zahllosen Greueln in dieser Vision, an denen Ainor beteiligt war, auch nicht dazu bei, Fe'or in der Annahme zu bestärken, er täte hier das Richtige.

Teilen die Charaktere Fe'or nur die Richtung mit, die ihnen Ar'timas gesagt hat, verändert sich die Einstellung Fe'ors bedingt durch die wilden Erzählungen von der Vision Ar'timas nur wenig - zu wenig traut er den Geschichten der Seemannsgarn spinnenden Seeleute.

Teilen allerdings die Charaktere ihm über die bloße Richtungsangabe hinaus auch den schrecklichen Inhalt der Vision Ar'timas mit, so wird sich seine Einstellung den Charaktere gegenüber

grundlegend ändern. Fe'or ist von nun an wirklich davon überzeugt, daß diese Mission zur See für alle Beteiligten lediglich ein nasses Grab bereit halten wird. Er beginnt die Charaktere zu meiden, kann natürlich aber nichts gegen sie unternehmen, solange sie den herzoglichen Siegelring besitzen.

Da im Kapitel 7 — Liradi, die Charaktere bei einem Angriff der Liradi vom Schiff geholt werden und unter Wasser verbracht werden, ist diese Verhaltensänderung wichtig dafür, welche der zwei möglichen Formen der Klimax der Handlung haben wird.

Im ersten Fall sucht Fe'or noch zwei Tage auf dem Meer nach den Verschollenen und bleibt ziemlich in der Nähe, so daß die Charaktere nach dem Untergang des Abenteurers von der Eso'ia wieder aufgenommen werden können.

Im zweiten und für die Charaktere schlechteren Fall ist der Verlust seiner Gäste für Fe'or eine willkommene Gelegenheit, das Weite zu suchen. Seinem Herzog wird er melden, daß die Charaktere bei dem Sturm über Bord gegangen sind und ertrunken sind. In diesem Fall werden die Charaktere von einem anderen Schiff aufgelesen, daß ansonsten die Eso'ia angegriffen hätte.

[Siehe: Kapitel 9a - Verrat und Schlacht
Kapitel 9b - Gefangen, doch nicht Mitgehungen]

7 LIRADI

Als die Sonne ihren höchsten Stand am Firmament erreicht, hat sich die Laune der Mannschaft wieder ein wenig gebessert. Offenbar sitzt der Sturm allen aber immer noch in den Knochen. Hier und da wird allerdings wieder gelacht und gescherzt, die Spieler unter den Seeleuten vertreiben sich ihre Zeit auf ein Neues mit dem Glücksspiel.

Die Mannschaft hat kurz vor dem Aufbruch von dem nächtlichen Ankerplatz einige turbulente Minuten auf sich nehmen müssen, da Fe'or anordnete, alle Segel zur Hälfte zu reffen, damit die Geschwindigkeit der Eso'ia sich an die unbekannten Gewässer anpassen konnte. Ein paar Männer und Frauen der Besatzung stellte er ab, um — mit mehreren Schritt langen Stäben bewehrt — die

Wassertiefe Bug voraus zu überprüfen. In gemächlichem Tempo und auf diese Weise gut gesichert, hatten sie sich schon wenige Minuten nach Fe'ors Befehlen auf die Weiterreise machen können.

Zwar war der Wind noch immer stark und griff auch im zur Hälfte gerefften Segel kräftig an, doch der Himmel befreite sich zusehends von allen Wolken. Eine helle Sonne dringt nun ungehindert in die Haut der Reisenden ein und sorgt für eine wohlige Wärme.

Gegen Mittag zeigt sich auch Ar'timas wieder an Deck und hat ein wenig seiner Gesichtsfarbe wiedergewonnen. Allerdings ist dies immer noch nicht der Mann, den die Helden in Peja'ra kennengelernt haben. Dort ein leicht ironischer, fröhlicher Magier ist er

in den vergangenen Tagen zu einem mürrischen Mann mit Sorgenfalten auf der Stirn geworden.

Er tritt in dem Moment zu den Charakteren, als Fe'or den Befehl zum Ankern ausruft.

„Sind wir nun also endlich dort angekommen, wohin uns unsere Reise führen sollte! Ich hätte es ja schon fast nicht mehr für möglich gehalten.“

Aber ich spüre das Schwert... ich spüre es sehr stark, und es muß hier in der Nähe sein. Irgendwo... Aber ich kann nicht genau erkennen, wo es liegt — ich sehe keine Richtung, nur den diffusen Schimmer seiner Macht allüberall um uns herum.

Könnt Ihr es auch spüren? Spürt Ihr diese Macht, die unter der See schlummert?“

Kasten 7.1 - Die Liradi

Die Liradi erscheinen dem Betrachter wie kleine Wale mit Armen und flacher Schnauze. Der bis zu zweieinhalb Schritt lange, schlanke und geschmeidige Körper ist mit glatter, silberweißer bis silbergrauer Haut bedeckt; der Bauch ist leuchtend weiß. Aus den Brustflossen der Wale sind Arme geworden, die in drei hochbeweglichen Fingern enden, mit denen sie die gleichen Aufgaben geschickt erledigen können, wie Menschen oder Ladner mit ihren Händen. Die restlichen zwei Finger sind zu spitzen Klauen verkümmert, die die Liradi als Waffe und auch als Werkzeug verwenden. Während des Schwimmens werden die Arme nicht gebraucht und werden dicht an den Körper gepreßt.

Das Maul eines Liradi ist breit und riesig und mit einer Reihe spitzer Zähne besetzt. Liradi besitzen keine beweglichen Lippen, sind auch sonst zu keiner Art von Minenspiel in der Lage und scheinen deshalb immer gleich fröhlich zu grinsen. Nicht-Liradi können kaum die Geschlechter unterscheiden, ganz zu schweigen von einzelnen Individuen.

Die Liradi verfügen über eine hochkomplexe Sprache, die aus einer Reihe von Pfeif-, Quiek-, Piep-, Triller-, Schnarr-Knack- und Knarrtönen besteht, und die für Landbewohner zum einen völlig unverständlich und zum anderen unmöglich selbst zu artikulieren ist. Eine Unterhaltung zwischen Liradi und Landbewohnern auf dem herkömmlichen Wege ist deshalb unmöglich.

Über die Lebensweise der Liradi weiß man nicht viel, außer daß sie sehr verspielte und stets fröhliche Wesen sind, die keinem Menschen oder Ladner je etwas zuleide tun würden, wenn diese sie auch in Ruhe lassen. Liradi sind gerngesehene Begleiter jeglicher Schiffe, die in Scharen von ihnen umtollt werden. Manchmal warnen sie auch ihre Freunde vor Gefahren oder machen sie auf Fischschwärme aufmerksam.

Liradi haben ihre Heimstätten in sämtlichen zerklüfteten Riffen, wo sie in mehr oder weniger großen Verbänden ansässig sind. Einige der Wohnhöhlen sind zu regelrechten Festungen ausgebaut, deren Sinn wohl darin besteht, Angriffe von Haien oder anderen bösen Räufern abzuwehren. Wahrscheinlich haben diese Höhlen Zugang zur freien Luft. Diese Höhlen werden wohl die Jungen als sicheren Schlafplatz aufsuchen. Obgleich ihre bevorzugten Wohnstätten jene Felsenhöhlen an den Küsten sind, sind sie doch überall in den esperischen Meeren anzutreffen, wo sie ihre Jagdzüge hinführen. Die ausgewachsenen Liradi brauchen keine Wände, die ihren Schlaf beschützen, sie schlafen an der Meeresoberfläche und lassen nur hin und wieder ihr Atemloch an die Luft stoßen. Obwohl sie offensichtlich keine Behausungen brauchen, wurde schon häufig von riesigen, untermeerischen Bauten berichtet, die von innen

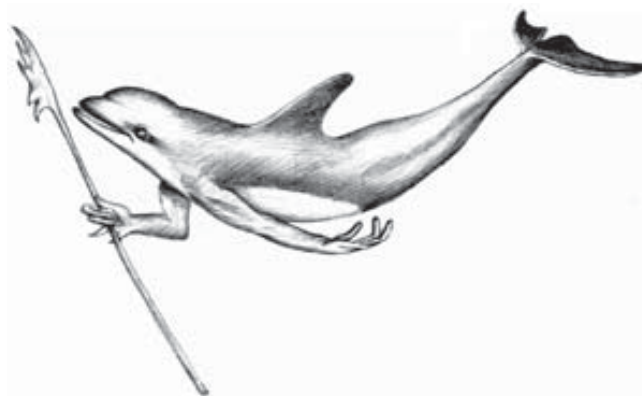


Abb.: Ein Liradi-Krieger

heraus seltsam blau leuchten und wohl kultischen Zwecken dienen. Religion und viele Bräuche der Liradi sind uns gänzlich unbekannt.

Bekannt ist uns allerdings ihr legendäres Zusammengehörigkeitsgefühl, das eine starke Hilfsbereitschaft beinhaltet, die nicht bei Angehörigen der eigenen Rasse Halt macht: Schon häufig wurden Schiffbrüchige von Liradi an das nächste Ufer gebracht. Liradi sind soziale Wesen, nur selten wird man einmal einen Liradi alleine antreffen. Sie sind so gut wie immer in Schulen von 5-50 Exemplaren unterwegs, um zu jagen.

Die Liradi im Spiel:

Den Helden werden die Liradi zunächst immer als lustige und freundliche Gesellen begegnen, zu denen sich ohne weiteres eine Art Freundschaft aufbauen läßt. Nie verlieren sie jedoch ihre spielerische Art und ihren freien Willen.

Doch sollte man sich nie die Sympathie der Liradi verscherzen, solches „spricht“ sich sehr schnell herum und man glaubt ja gar nicht, zu welchen Schandtaten eine Meute wütender Liradi in der Lage sein kann. In den schlimmsten Fällen wurden ganze Kriegsnendrasen zerlegt und die gesamte Mannschaft mit Haut und Haaren gefressen.

Die Liradi sind in der Lage, im Rahmen ihrer Möglichkeiten, exzellente Waffen anzufertigen. Hierbei handelt es sich um Harpunen oder Speere aus Stein, Knochen oder Muschelsplintern, die mit tödlicher Genauigkeit gehandhabt werden können und gegen die ein träger menschlicher Schwimmer kaum eine Chance hat.

Er wirft den Charakteren einen Blick zu wie ein kleiner Junge, der seinen Eltern von der Ankunft eines Gauklertrupps in der Stadt zu berichten weiß, und voller Vorfreude um ein wenig Geld bittelt.

Dieser Stimmungswechsel gegenüber dem Morgen sollte die Charaktere skeptisch stimmen. Mit einer Aufmerksamkeits-Probe fällt ihnen noch etwas an ihm auf.

Seine Augen glitzern vor Anspannung und Unruhe. Er scheint von einer Macht berührt, die sein Inneres aufwühlt und beflügelt, aber auch dicht davor ist, seinen Geist in den Wahnsinn zu stürzen. Der genaue Blick der Charaktere in sein Gesicht offenbart ihnen einen leichten, bläulichen Schimmer im Weiß seiner Augen.

Die Charaktere können an seinem Geisteszustand gegenwärtig nichts ändern, zu sehr scheint ihn die Nähe des magischen Schwertes zu fesseln. Der Spielleiter sollte deutlich machen, daß von Ar'timas keine Hilfe und auch kein Rat zu erwarten ist.

Die Charaktere sollten ihn zu diesem Zeitpunkt in Ruhe lassen und ihm aus dem Weg gehen, damit sie ungestört über das weitere Vorgehen beraten können. Hierzu sollte ihnen der Spielleiter Zeit bis in den frühen Nachmittag hin- ein geben, damit sie in genügendem Maße ihre Diskussion über die Vor- und Nachteile etwaiger Pläne ausspielen können.

Zwei Späher

Eilen die Charaktere mit ihren Beratungen dem Höhepunkt entgegen, so sollte der Spielleiter sie alle auf ihre Aufmerksamkeit würfeln lassen. Denn zwei Liradi erscheinen auf der Wasseroberfläche in der Nähe der Eso'ia. Würfeln die Helden gut, so sind sie selbst diejenigen, die ihn entdecken, reichen die Ergebnisse nicht, entdeckt jemand aus der Mannschaft die seltene Erscheinung. [siehe Kasten 7.1 - Die Liradi]

Folgender Text beschreibt, was die Charaktere sehen, als sie auf die Liradi aufmerksam werden [siehe Kasten 7.2 - Das Treffen mit den Liradi]:

Nur kurz ist eine Flosse über einem Wellenkamm zu erkennen, ..., nein, zwei Flossen sind es, die kurz über dem Wasser stehen, als die Charaktere einen kurzen Blick auf sie erhaschen.

Kaum sind die Charaktere schon der Überzeugung, es sei nur ein Trugbild der Augen gewesen, erscheint ein silbrigweißer Körper schon sehr viel näher an der Eso'ia. Dann auch der zweite. Es scheint, als hielten sie eine Lanze oder einen Speer in ihren Händen, doch ehe man genau hinschauen kann, sind auch diese Körper wieder verschwunden.

Gehen die Charaktere an die Schiffsrümpfe, auf deren Seite die Liradi auftauchten, so geschieht folgendes. Bleiben sie allerdings inmitten des Schiffes stehen, so bemerken sie nichts und der kommende Absatz entfällt.

Erneut tauchen zwei Liradi – es ist nicht direkt erkennbar, ob es sich um dieselben handelt, auch wenn sie genau so aussehen – in der Nähe des Schiffes auf. Dieses Mal jedoch sogar so nahe, daß sie nur wenige Schritte von den Charakteren entfernt durch die Wasseroberfläche stoßen. Damit sind sie für die Helden von der Reeling aus gut erkennbar [siehe Beschreibung Kasten 7.1 - Die Liradi], so daß ihnen auffällt, daß die Wesen auf sie deuten und offenbar über irgendetwas diskutieren. Sie schnattern, quiecken und trällern in einer fremdartigen Sprache, die niemand an Bord versteht, bevor sie mit einem kurzen, letzten und ruhigen Blick auf das Schiff und vor allem die Charaktere in die graublauen Tiefen des Meeres hinabtauchen.

Für einen gewissen Zeitraum – etwa eine Stunde für die Charaktere – zeigen sich keine weiteren Liradi mehr, und die Charaktere werden wohl wieder daran gehen, sich einen Plan zurechtzulegen, wie sie an das Schwert gelangen können. Sie sollten aber vom Spielleiter unbedingt daran gehindert werden, auf eigene Faust ins Meer abzutauchen.

Der Angriff der Liradi

Denn nach Ablauf dieser Stunde setzt mit bebenden Stößen in den Schiffsrumpf die Attacke der Liradi ein [siehe auch Kasten 7.2 - Das Treffen mit den Liradi].

Die Charaktere sollten dem Spielleiter jetzt mitteilen, wo auf dem Schiff sie sich aufhalten, damit dieser sie realistisch ins Kampfgeschehen einbinden kann.

Kasten 7.2 - Das Treffen mit den Liradi

Das Zusammentreffen der Charaktere mit den Liradi in der Ri'ne-See ist völlig atypisch für einen Kontakt mit diesem intelligenten Meeresvolk. Normalerweise vollkommen friedlich – zumindest so lange, bis sie verärgert werden – scheinen sie das Schiff in einem Blitzangriff entern zu wollen und fallen damit eher in die Kategorie: „Schandtaten einer wütenden Liradi-Meute“.

Nachdem zwei Liradi das Schiff und die darauf befindlichen Charaktere ausgekundschaftet haben, verschwinden diese für etwa eine Stunde spurlos. Offenbar haben sie sich auf einer Patrouille befunden und kehren nach dem ersten Kontakt zurück, um sich Verstärkung zu sichern. Als dann der volle Trupp an der Eso'ia eintrifft, ist der Angriff sogleich im vollen Gange. Die Liradi haben sich, bewaffnet mit Knochenspeeren und Muschelschalenmessern, aus ihrem Element hinausgewagt und die Bordwände der Ku'ona erklommen.

Das Element der Überraschung ist ihnen sicher gewesen, da niemand der Besatzung ernstlich darauf vorbereitet war, einen Angriff abzuwehren. Schließlich ist in alle Richtungen bis zum Horizont nicht ein einziges Schiff auf See zu erkennen. Die meisten Waffen liegen daher irgendwo an Deck herum oder sind sachgerecht in der Waffenkammer unter Deck eingelagert.

Es entzündet daher ein recht ausgewogener Kampf, da die Liradi an Land nur durch ihre kräftigen Arme mobil sind, was ihren MOV-Wert stark reduziert. Da sie sich aber mit ihrer Schwanzflosse auch an Land gut abstützen können – halt nur nicht sehr mobil sind – ist es ihnen möglich in einer sehr seltsamen Pose stehend gegen die

Seeleute vorzugehen. Dabei haben sie den Vorteil, daß sie über Waffen verfügen, die Mannschaft der Ku'ona jedoch nicht. Entscheidend ist jedoch die Tatsache, daß die Liradi einfach zu viele sind – der größte Teil von ihnen bleibt im Meer und rammt unregelmäßig in den Schiffsrumpf hinein, so daß das Deck sich in ständigen, ruckenden Bewegungen befindet. Diese scheinen die Liradi selbst recht gut ausbalancieren zu können.

Während sich alle Seeleute damit beschäftigen, die heranstürmenden Liradi zurückzuwerfen, und damit am Entern des Schiffes zu hindern, macht sich niemand Gedanken darüber, ob die Liradi vielleicht neben dem Entern noch ein anderes Ziel verfolgen könnten.

Offenbar hat das Meeresvolk es auf die Charaktere abgesehen – und zwar nur die Charaktere (ohne Ar'timas). Als die Charaktere in die Hände der Liradi gefallen sind, da sie in viel größerer Zahl auf sie eindringen, werden sie von ihnen ergriffen und mit über die Reeling gerissen. Die Charaktere können sich noch so wehren, im Wasser sind die Liradi ihnen einfach überlegen. Es geht steil in die Tiefe und den Charakteren wird nach kurzer Zeit schwarz vor Augen.

Typische Werte eines erfahrenen Liradi:

TK: 6+3W6	LE: 40+3W6	RS: 1	GS: 12
AU: 80	IZ: 6+4W6	AT: 16 (2/KR)	
TP: W6+2 (Biß);	W6+4 (Klauen)	ansonsten je nach Waffe	
ST: 15	MO: 8(+3W6 in Wasser)	PA: 10	
MR: 15	AP: 30		

Eine Matrosin, die nahe des Mittelschiffs an der Reeling steht, kann gerade noch rufen: „Angriff, wir werden angegriffen... sie kommen aus dem Meer. Zu den Wafferkst...“

Das letzte Wort der Matrosin sollte wohl „Waffen“ werden, doch es geht in einem Schwall aus Blut unter, der ihr aus Mund und Kehle rinnt, da ihr einer der Angreifer kurzerhand seinen Speer in den Hals gerammt hat. Kaum, daß der gezielte Stoß getroffen hat, sinkt sie schon mit in die Höhlen verdrehten Augen tot darnieder.

Mit einem großen Satz schwingt sich dieser erste Liradi nur mit der Kraft seiner Arme über die Reling und sieht sich gleich einer ganzen Menge von Verteidigern gegenüber, die ihn mit einem kräftigen Stoß wieder über Bord befördern.

Doch dieser Triumph ist nur von kurzer Dauer, denn an allen Ecken und Enden des Schiffes dringt eine gewaltige Macht von Liradi über die Reling und kämpft sich blutig in die Reihen der Matrosen vor. Diese sind größtenteils unbewaffnet und wehren sich lediglich mit Gegenständen, die sie an Deck vorfinden: Die einen sind glücklicher als andere und greifen sich herumlehnende Säbel oder Malpiker, die anderen haben ein Problem, da sie sich nur mit Kisten und Fässern verteidigen können.

Wichtig ist: Auch wenn die Spieler protestieren sollten, ist davon auszugehen, daß sie auf See ihre Waffen nicht alle am Körper tragen. Diese werden größtenteils in ihrer Kajüte untergebracht sein, nebst ihrer Reiseutensilien. Es sei denn am Beginn dieses Tages wurde darauf hingewiesen, daß man sich in volle Kampfmontur begeben.

Natürlich können die Charaktere versuchen, ihr Waffen an sich zu bringen, werden dabei aber sicherlich ihre Probleme haben. Schließlich ist das ganze Deck über und über bedeckt mit Kämpfen.

ACHTUNG!

Der Spielleiter sollte sich bewußt sein, daß es geschehen kann, daß die Charaktere ihr gesamtes Hab und Gut verlieren. Dies resultiert daraus, daß Fe'or sie entweder nach ihrer Entführung durch die Liradi im Stich läßt oder einige Tage nach ihnen sucht (s.o.).

Im letzteren Fall kommen die Charaktere wieder an Bord, im ersten Fall gehen sie aller Dinge verlustig, die sich an Bord befanden. Abgesehen natürlich von den Teilen ihrer Ausrüstung, die sie an ihrem Körper tragen.

Daher sollte der Spielleiter vielleicht bei ausgewählten Gegenständen der Helden Milde walten lassen, wenn Fe'or die Helden im Stich läßt.

Der Spielleiter sollte die Charaktere in einige kurze Kämpfe verwickeln, in denen sie den Liradi gegenüber stehen. Recht bald jedoch sollten sie bemerken, daß sie sich in der Unterzahl und zunehmend auch in einer bedrängten Lage befinden.

Der Spielleiter sollte die entstehenden Kämpfe kreativ beschreiben können, ohne daß an dieser Stelle des Textes irgendwelche Vorgaben vonnöten wären. Einzig sei allerdings noch erwähnt, daß die Seeleute sich nicht nur verteidigen, sondern phasenweise auch mit diversen, an Deck aufgefundenen Gegenständen zum Angriff übergehen. Hierbei beweisen diese sich als gestandene Kämpfernaturen.

Die Liradi selbst gehen sehr entschlossen vor, irgendetwas scheint den Charakteren jedoch seltsam am Kampf mit ihnen. Eine IZ-Probe erschließt ihnen, was ihnen seltsam vorkommt.

Den Charakteren fällt auf, daß die Liradi nur dann mit Entschlossenheit und tödlicher Präzision gegen die Seeleute vorgehen, wenn diese sich ihnen direkt in den Weg stellen.

Andererseits scheinen die Liradi sich selbst in diesem Kampfgetümmel zielstrebig auf die Charaktere zu bewegen.

Das Ziel der Angreifer

Der Spielleiter sollte den Charakteren noch ein paar Minuten geben, um sich mit diesem Gedanken zu beschäftigen, dann aber sollte er zielstrebig und plötzlich zum Höhepunkt dieses Scharmützels übergehen:

Schlagartig sehen sich die Charaktere zusammengetrieben — sie stoßen sogar teilweise mitten in der Schlacht mit dem Rücken aneinander. Die sie umringenden Liradi greifen mit ihren kräftigen Armen nach ihnen und beginnen sie in Richtung der Reling zu zerren.

Natürlich habe die Charaktere die Möglichkeit sich zu wehren; aufgrund der Panik, die sie bei dem Gedanken erfüllen sollte, daß diese Meereswesen sie unter Wasser zerren könnten, wäre es nur logisch, wenn sie sich mit Händen und Füßen dagegen sträuben würden. Die Charaktere werden allerdings so oder so unter Wasser gezerrt werden.

Wenn sich die Charaktere wehren, müssen sie sich mit einer normalen ST-Probe gegen die Stärke der Liradi-Krieger

anwürfeln. Sind Charaktere darunter, deren eigene Stärke geringer ist als die der Liradi, so ist entscheidend, wie gut die Spieler den ST-Wert unterboten haben. Diese Punkte dürfen dann auf den Wert der ST-Eigenschaft addiert werden. Ist damit die Stärke der Liradi überboten, so haben sich diese Charaktere befreien können.

Schußendlich hilft allerdings alles nichts, und die Helden werden von den Liradi in Richtung der Reling über Deck geschleift:

Während am anderen Ende der Ku'ona sich die dezimierte und eingeschüchterte Mannschaft nur noch bedingt gegen die Angreifer zur Wehr setzen kann, werden die Charaktere von den Liradi in Richtung der Reling über die Planken gezogen.

Mal abgesehen von den größeren oder kleineren Holzsplittern, die sich dabei einige der Charaktere einziehen (1 auf W4, Zone würfeln, W6 SP), haben sie auch höllische Panikattacken bei dem Gedanken gleich mit diesen Wesen in die Tiefe der See hinabgezogen zu werden.

Um in der Todesangst nicht ohnmächtig zu werden, müssen die Charaktere eine Selbstbeherrschungs-Probe bestehen. Scheitern sie, werden sie durch die Todespanik bewußtlos.

Der Spielleiter kann an dieser Stelle es den Charakteren auch noch ermöglichen, irgendwelche Gegenstände zu greifen, und sich an feststehenden Dingen festzuklammern. Hierfür sind in erster Linie MO-Proben nötig, allerdings nützen diese den Charakteren letztendlich auch nichts.

Folgenden Absatz bekommen die Charaktere natürlich nur dann zu hören, wenn sie es schaffen, das Bewußtsein zu wahren:

Liegend werden sie am Kragen oder an den Armen über den Boden gezogen, bis sie die Reling erreichen. Dort angekommen, springen die Liradi kurzerhand über diese, ohne daß sie die Charaktere dabei loslassen würden und dringen tief in das graublaue Meerwasser ein.

Gelingt den Charakteren eine um 40 Punkte erschwerte Aufmerksamkeits-Probe, so bemerken sie, daß offenbar mit ihrem Sprung vom Schiff sich alle anderen Liradi auch zurückgezogen haben. Es scheint, als wären nur die Charaktere das Ziel dieser Attacke gewesen.

Salz brennt den Charakteren in den Augen, als sie hektisch unter Wasser umherblicken,

um die Oberfläche zu finden, doch die Liradi zerren sie in schnellfließenden Bewegungen immer tiefer unter das Meer. Das ohnehin schon sehr trübe Wasser der Ri'ne-See, in dem man nur schemenhaft den Rumpf der Eso'ia hat erkennen können, wird zunehmend dunkler, und die Charaktere verlieren jedes Richtungsgefühl.

Nachdem sie eine Weile dem Wasser hatten standhalten können, geht ihnen langsam

die Luft aus. Ein heftiges Stechen und Prikeln in ihren Lungen kündigt davon, daß sie sich in naher Zukunft für eine der beiden Todesarten entscheiden müssen: Tod durch Ertrinken oder durch Ersticken. Wahrscheinlich wird das eher unfreiwillig geschehen.

Als die Luft endgültig zur Neige geht und die Lungen schmerzen, als hätte man flüssige Lava in sie hineingespült, beginnt die Charaktere die Bewußtlosigkeit zu übermannen.

Mit ihren letzten Wachen Gedanken erkennen sie blaue Sterne vor ihren Augen, auf die die Liradi offensichtlich zusteuern.

Dabei handelt es sich um eine Untersiedlung der Liradi, deren blaue Schimmer hervorgerufen werden durch die Beleuchtung in den kleinen Behausungen, in denen primär die jüngeren Liradi untergebracht sind.

[siehe hierzu Kasten 7.1 - Die Liradi]

8 SIIOI-KEKEKEK-JUIPP-ZIRRIQ

In diesem Kapitel ist Kommunikation unter den Charakteren über Sprache nicht möglich, da diese von den Liradi eine Atemhilfe bekommen, die sich in den Mündern der Charaktere niederläßt.

[siehe Kasten 8.1 - Die Atempflanze]

Die Nirsalha

Als die Charaktere wieder aus ihrer Bewußtlosigkeit erwachen, stellen sie fest, daß sie sich in einer kuppelartigen Höhle befinden, die durch lange Streifen eines unbekannten Materials erleuchtet werden. Diese langen Streifen hängen in einer Art Mobile von der Decke, das sich in der Strömung des Wassers, das sich hier überall um die Charaktere herum befindet, dreht, verknötet und wieder entwirrt. Dabei entstehen Lichtspiele auf der Innenwand der Kuppelhöhle, die verschiedenste Blautöne hervorrufen. Wäre man nicht in der jetzigen Lage, könnte man diese Atmosphäre sehr erholend finden. Der Boden des Raumes besteht aus einer Schicht feinen, braunen bis gelben Sandes und eines ab und zu durch diese Sandfläche durchstoßenen, blauen Untergrundes. Dieser fühlt

sich warm und weich an und ist darüber hinaus glatt und ein wenig schleimig. Die Wände scheinen aus ebensolchem Material zu bestehen.

An ihrer Ausrüstung fehlen den Charakteren alle ihre Waffen, die übrigen, mitgeführten Gegenstände sind noch alle bei ihnen.

Darüber hinaus stellen die Charaktere verwundert fest, daß sie hier unter Wasser der Atmung fähig sind. Sie spüren zunächst an sich selbst, daß ihnen etwas in den Mund gepflanzt wurde, das sich dort festkrallt und unverrückbar zu haften scheint. Dennoch haben sie keine Probleme damit, Luft zu holen — wie seltsam.

Haben die Charaktere jemanden unter sich, der etwas ängstlicher ist, so ist es dringend vonnöten, diesen seine Beklemmung ausspielen zu lassen (RA-Probe). Vielleicht gerät dieser in Panik und muß mit Hilfe des Restes der Gruppe beruhigt werden. Hierbei kann allerdings keiner der Charaktere sprechen, da das von den Liradi aufgepflanzte Ding in ihren Mündern dazu keine Möglichkeit mehr läßt. Wichtig ist hier auch

noch, daß derjenige, der in Panik gerät, auch dann keinerlei Probleme mit der Atmung bekommt. Allein das Ding in seinem Mund beginnt dann sich hektisch aufzublähen und wieder zusammenzuziehen.

Hat sich die Person beruhigen lassen, so sollten die Charaktere sich daran machen, ein wenig über dieses seltsame Etwas in ihren Mündern zu analysieren. (Pflanzenkunde-Probe, IN- oder IZ-Probe) Kommunikation untereinander ist dabei natürlich auch nicht möglich. Sehen sie sich gegenseitig genauer an, so können sie folgendes erkennen:

Über das Kinn bis hinauf zu den Nasenlöchern hat sich ein grüngraues Etwas geheftet, das ein wenig zu pulsieren scheint und sich glibberig teigig anfühlt. Es hat Ausläufer in alle Atemöffnungen der Charaktere gestreckt und fühlt sich im Mund permanent so an, als hätten die Charaktere diesen zu voll genommen.

Bei Berührung wirkt es pflanzenartig — ein Mittelding zwischen den größeren Algenarten und einer rankigen Meeresspizie [siehe Kasten 8.1 - Die Atempflanze].

Kasten 8.1 - Die Atempflanze Nirsalha

Eine gar seltsame Wasserpflanze ist das **Nirsalha**, welches eigentlich für das untermeerische Leben überhaupt nicht geeignet zu sein scheint, denn es kann nicht genug Atemluft aus dem Wasser ziehen. Allerdings kann es an Land auch nicht existieren, da es dort sofort austrocknen würde. Deshalb ist es auf eine symbiotische Lebensweise zusammen mit im Meer lebenden Säugern angewiesen. Vornehmlich Liradi, aber auch einige wenige Robben nutzen die Eigenschaften des Nirsalha: Diese sackförmige Pflanze stülpt sich über die Atemöffnung der Meeressäuger und klammert sich mit saugnapfbesetzten Tentakeln in deren Atemöffnungen fest. Hier bedient sie sich der ausgeatmeten Luft der Meeressäuger und wandelt diese sehr schnell in Atemluft um. Auf diese Weise sind einige glückliche Meeressäuger, die ein Nirsalha ergattern konnten, nicht mehr gezwungen, zum Atmen aufzutauchen.

Pflanzenkunde-Probe +50

Verbreitungsgebiet:

Gewässer der tropischen und subtropischen Gebiete Espers

Vorkommen und Häufigkeit:

Gewässer aller Tiefen (sehr selten)

Ernte:

Ganzjährig

Verwendung:

Ganz klar besteht die Verwendbarkeit des Nirsalha in ihrer Eigenschaft als Luftversorger für Taucher. Nur schwer lassen sich diese Pflanzen an Land züchten, da sie ständig feucht gehalten werden müssen und außerdem ständig von frischer Luft abhängig sind. Wassergefüllte Becken mit Röhren, durch die ständig Luft gepumpt wird, erzielten recht beachtliche Zuchtergebnisse.

Kasten 8.2 - Die Ghoria-Muschel

Die Ghoria sind sehr große Lebewesen des Meeres, die sich von kleinen bis mittelgroßen, teils auch den größten Fischen und Meeressäugern ernähren, die sich in ihre Nähe wagen.

Hierfür besitzt sie an ihrer oberen Muschelkante ein Gehänge aus in hellem Blau leuchtenden Lockstreifen, die neugierigen Fischen zum Verhängnis werden können. Sie haben eine nahezu kreisförmige Schale, die außen von einem tiefen Blauton ist, der mit feinen grauen, aderartigen Ciselierungen versehen ist. Ihr Inneres ist teils mit Sandablagerungen bedeckt, doch ab und zu stößt ihr weiches Muschelfleisch in blauen Inseln durch diesen Sand hindurch. Einige kleine, sehr spezialisierte Fischarten sind dafür geschaffen, in das Innere dieser großen Muscheln von normalerweise 4-6 Schritt Durchmesser einzudringen, um sich wie Parasiten an dem zarten Fleisch gütlich zu tun.

Dies ist insofern bemerkenswert, als daß die Ghoria über sehr empfindliche Sinnesorgane verfügt, die es ihr möglich machen selbst in bewegtem Wasser die Druckänderung durch Fische zu verspüren. Bemerkt sie einen Fisch, der sich unvorsichtigerweise in ihre senkrecht aufgestellten Schalenhälften wagt, vielleicht angelockt von den Lockleuchten der Muschel, so schnappt sie schlagartig zu. Das zwischen ihren Schalen angesammelte Wasser wandelt sich binnen Tagen in eine Art Verdauungssaft um, so daß das Opfer verwertet werden kann. In fischreichen Gründen kann eine Ghoria auf diese Art und Weise eine Größe erreichen, die zehn Schritt im Durchmesser sogar noch übersteigt.

Angeblieh sollen Liradi sich gerade diese größeren Muscheln domestiziert haben und sie für kurze Zeit als Schutz für ihre Jungen gebrauchen. Wie sie den Muscheln allerdings die Fähigkeit genommen haben, ihren Nachwuchs als Nahrung zu verstehen, ist rätselhaft. Darüber hinaus stammt diese Information auch aus sehr unsicheren Quellen.

Typische Werte einer Ghoria:

TK: - AT: 5 PA: 6 LE: 20 RS: 8
MR: 40 AP: 35

Das ungekocht, ungenießbare Fleisch im Inneren einer Ghoria von 5 Metern Schalendurchmesser ergibt eine Ration von 10 Portionen.

Es sollte den Charakteren leicht fallen, darauf zu kommen, daß diese seltsamen Pflanzen ihnen zur „Verbesserung“ ihrer untermeerischen Atmung dienen. Ansonsten wäre eine IZ-Probe sicherlich dienlich. Es könnte ja nun sein, daß einer der Charaktere auf die Idee kommt, sich diese Atemhilfe mit aller Macht vom Gesicht zu reißen — dann hat er natürlich ein Problem. Es ist demjenigen möglich, wenn er eine um 10 erschwerte ST-Probe schafft.

In diesem Fall gleitet die Pflanze zu Boden, und der Charakter verwendet dann seinen Schwimmen-Wert in Sekunden realer Zeit. Während dieser Sekunden muß er mit um die Hälfte erschwerten MO-Proben versuchen, die glibberige Masse der Pflanze wieder in seine Hand zu bekommen.

Gelingt es ihm, so kann er sie wieder in den Mund stopfen und die Pflanze hakt sich wieder in die Atemöffnungen. Gelingt es ihm nicht in dieser Zeit, so stirbt der Charakter und die anderen können gar nichts dagegen tun. Hat dieser Charakter sogar kein Schwimmen-Talent, so ist es ihm nicht möglich, die Pflanze wieder einzusammeln, und er ertrinkt.

Die Ghoria

Machen sich die Charaktere nun langsam daran, einen Ausgang aus diesem Kuppelraum zu finden, so geschieht folgendes.

Suchend blicken sie sich innerhalb der Kuppel um und versuchen einen Ausgang zu entdecken. Mit einer Aufmerksamkeits-Probe können sie einen haarfeinen Spalt in der Kammerwand entdecken, der sich vom Boden beginnend hin zur Kuppeldecke fortzuführen scheint — weiter oben ist er allerdings nicht zu erkennen, bedingt durch das nur diffuse Licht und das trübe Wasser dieser Kuppel. an der gegenüberliegenden Wand bietet sich den Charakteren das gleiche Bild.

Versuchen die Charaktere mit aller Kraft diesen Spalt zu verbreitern, so müssen sie dies mit ihrer ST-Probe schaffen. Mehr als eine geringfügige Änderung können sie allerdings nicht einmal mit einem Schwert oder einem anderen Hebel der Kammeröffnung zufügen. Auch vereint erreichen sie nicht viel.

Irgendwann während dieser Versuche springt der Spalt schlagartig auf und läßt die Wände in zwei Richtung davonfallen. Daraufhin drängt einströmendes Wasser ein, das die Charaktere schlagartig in die Mitte der Kammer drängt. Der Sand innerhalb des Raumes wird kurz aufgewirbelt und verne-

belt die Sicht für einige Sekunden dramatisch.

Um zu klären, ob die Charaktere auf den Boden stürzen, ist eine RE-Probe angebracht.

Als sich der Sandnebel wieder lichtet, blicken sie in die Augen eines Liradi-Kriegers, der, mit einer Lanze bewaffnet, vor der neu geschaffenen Öffnung schwebt. Als er bemerkt, daß die Charaktere erwacht sind, scheint er kurz von Erstaunen erfüllt zu sein — sofern man das bei der immergleichen Mimik eines Liradi zu erkennen vermag. Dann macht er schlagartig kehrt, beschleunigt elegant und läßt die Charaktere allein.

Diese sollten sich nun ein wenig in ihrer näheren Umgebung umsehen [siehe Kasten 8.3 - Die Stadt der Liradi].

Abgesehen von der Stadt sind die Charaktere auch fasziniert von dem Etwas, in dessen Inneren sie sich befanden. Es handelt sich dabei um eine Ghoria-Muschel, eines der größten Lebewesen des Meeresgrundes [siehe Kasten 8.2 - Die Ghoria-Muschel].

Dies sollte sie so lange fesseln, bis der Liradi-Krieger mit den Ältesten und einigen weiteren Kriegern, gesäumt von einer großen Schar jüngerer Liradi und anderer Neugieriger, wieder zurückgekehrt ist. An dieser Stelle können die Charaktere sich in ihrer Umgebung ein wenig rollenspielerisch frei betätigen.

Die Ältesten

Als der Krieger mit einem ganzen Schwarm von Liradi wiederkehrt, sind einige Minuten vergangen. Zu dem Schwarm gehören ein paar weitere Krieger, eine große Schar neugieriger Jungen und mit respektvollem Abstand bedachte, sehr alte Liradi. Dabei handelt es sich um einen besonders alten Liradi, der vorwegschwimmt, während ihm zwei weitere Alte direkt nachfolgen.

Da die Charaktere unter Wasser nicht besonders beweglich sind, sind die Liradi bereits überall um sie herum, bevor sie auch nur daran denken konnten, sich aus dem Staub zu machen.

Den Charakteren sollte klar sein, daß sie vor den Liradi nicht fliehen können — schließlich sind sie in deren Element.

Während die anderen Liradi einen großen Kreis um die Neuankömmlinge formen und mit einer Mischung aus Zurückhaltung und Scheu die Charaktere betrachten, stützt sich die Delegation der Alten direkt vor den Helden mit ihren Schwanzflossen auf den Untergrund auf. Dabei nehmen die Drei die Cha-

raktere scharf ins Visier und mustern sie von deren algenartig schwimmenden Haar über die für Liradi seltsam anmutende Kleidung bis hin zu ihren Schuhen, beziehungsweise ihren nackten Füßen.

Die Ältesten selbst sehen aber nicht viel weniger seltsam für die Charaktere aus. Da sie bislang nur Liradi glatter Haut und starker Muskeln gesehen haben, wirkt der Anblick von Liradi ein wenig befremdlich, deren Haut von Runzeln und Unebenheiten ebenso bedeckt ist wie mit Narben. Auch das feine, scharfe Gebiß, für das Liradi ansonsten hier unter Wasser sicher sehr gefürchtet sind, weist bei den Alten teils recht große Lücken auf.

Die Ältesten wenden sich einander zu, als sie mit ihrer Musterung der Neuankömmlinge am Ende angelangt sind, und beginnen, sich mit schnatternden und schnarrenden Lauten, die unter Wasser seltsam gedehnt wirken, zu unterhalten. Die anderen Liradi, die die Charaktere und die Ältesten umsäumen, schweigen schlagartig stille — selbst die Jungen, die bislang geckert und zirpend durch das Wasser geschnellt sind, gleiten jetzt ruhig um den Kreis, in deren Mitte sich die Charaktere befinden.

Wenn man doch nur etwas in der Mimik der Liradi zu deuten vermögen würde. Doch weder dies ist den Charakteren vergönnt, noch die Möglichkeit ein wenig des Sinns aufzuspüren, was die Liradi sich mit ihrem Schnattern untereinander oder was sie den Helden zu sagen haben.

Schließlich beenden die Ältesten ihr Gespräch und nicken einigen Bewaffneten zu, die daraufhin näher an die Charaktere herantreten.

Kommen die Charaktere in diesem Moment auf die Idee, sich in irgendeiner erdenklichen Art und Weise zu wehren, so weichen die Wachen zurück und die Alten versuchen die Neuankömmlinge mit ihren Gesten zu besänftigen. Erdenkliche Proben wären in diesem Fall für die Charaktere JZ-Proben, während der wütenden Phase, und IN-Proben oder IZ-Probe, um die Bemühungen der Alten zu erkennen. Danach sollten die Charaktere den Weisungen der Alten und damit ihnen in die Siedlung folgen.

Die Ältesten halten stets nach einer Entfernung von wenigen Schritten wieder an, drehen sich zu den Charakteren um und warten, weil diese über den schlammigen, sandigen Untergrund des Meeresbodens nicht so elegant schwimmen können wie es bei den Liradi der Fall ist.



Abb.: Die Stadt der Liradi - „Siioi-Kekekek-Juipp-Zirriq“: Diese Stadt war dereinst eine große, blühende Stadt im alten Imperium, die vor 500 Jahren bei der größten, erinnerten Flutkatastrophe Nen'yas dem Meer anheimfiel und seitdem inmitten der Ri'ne-See zu einer Siedlung der Liradi heranwuchs.

Kasten 8.3 - Die Stadt der Liradi

Die Charaktere sind in der Stadt „Siioi-Kekekek-Juipp-Zirriq“ eingetroffen, die die Liradi lautmalersich auf diese Weise bezeichnen. Was diese Laute für eine Bedeutung haben, ist in höchstem Maße rätselhaft. Da die Charaktere sich mit den Liradi nicht verständigen können – es sei denn jemand ist Telepath und gleichzeitig intelligent genug, die Art des Denkens von Liradi zu durchschauen – können sie sich auch nur aus ihren eigenen Beobachtungen ein Bild über dieses seltsame Siedlung auf dem Meeresboden machen. Diese Siedlung besteht zu einem Teil aus Wracks, die das Meer an sich gerissen hat, die Eso'ia ist allerdings nicht darunter – soweit sie das sehen können, denn diese Stadt hat eine eindrucksvolle Größe. In alle Richtungen schimmern die Behausungen der Liradi in grellem, unwirklichem Blau, das nur durch das trübe Wasser der Ri'ne-See ein wenig gedämpft wird. Der Hauptteil der Behausungen allerdings sind die Ruinen einer alten Stadt, die wohl einst zu Zeiten der größten Flut Nen'yas vor 500 Jahren auf dem Festland lagen. Nun, da das Meer sich dieses Stadt holte, haben sich die Liradi in ihren zahlreichen Überbleibseln eingenistet. Hierzu gehören die Ruinen großer, wie auch kleiner Häuser, sowie große, halberfallene Paläste und halb eingesunkene Statuen, die sich wind-schief in die Höhe recken. Gehen die Charaktere ein bißchen weiter um die Muscheln herum, so können sie weit im Hintergrund einen erstaunlich gut erhaltenen Tempel erkennen.

Ihnen fällt auf, daß sich viele Liradi damit beschäftigen, in die blau schimmernden Gebäudeunterschlüpfe Fisch und anderes Meergetier hineinzuschaffen. Dort lebt erkennbar der Nachwuchs der Liradi, geschützt gegen die Gefahren des Meeres, wächst auf und wird versorgt. Da die Liradi ja auch Luftatmer sind, haben ebenfalls viele von ihnen diese seltsamen Pflanzen auf ihren Atemlöchern haften, die auch den Charakteren beim Atmen helfen. Es ist anzunehmen, daß der Nachwuchs wegen dieser Pflanzen in den Behausungen so weit unter der Meeresoberfläche überleben kann. Während in der Siedlung ein reges Treiben herrscht, ist die Gegend um die Charaktere eher ruhig. Um sie herum befinden sich noch mehr dieser Räumlichkeiten wie die, in der die Charaktere untergebracht waren. Dabei handelt es sich um gigantische Muscheln, die mit ihrem Rumpf im Sand verankert sind und einen Durchmesser von zwischen 6 und 10 Schritt haben. Offenbar war

der blaurote Untergrund, der im Inneren zwischen dem Sand hervorlugte, das Fleisch der Muschel.

Die Muschel, aus der die Charaktere entstiegen sind, ist eher eine der kleineren Exemplare in einer Gruppe von 8 Ghorias. Scheinbar sind diese Muscheln von den Liradi auf irgendeine Art und Weise domestiziert worden, denn sie scheinen ihnen ja aufs Wort zu gehorchen, wenn sie sich öffnen sollen. Ein paar sind allerdings nicht besonders gut erzogen worden, denn sie schnappen ab und zu nach herumirrenden Fischen, die sich von den Leuchtstreifen an ihrem Muschelrand anziehen lassen. Ansonsten aber bleiben sie einfach geöffnet und harren der Dinge die da kommen mögen.

Viel mehr zu sehen gibt es da einige Dutzend Schritt weiter in Richtung der Siedlung der Liradi. Dort treiben mit Speeren Bewaffnete Fischschwärme durch das Wasser, bis diese in dafür vorgesehene Gebäude eingesperrt werden können. Viele Unbewaffnete gibt es nicht zu sehen, offensichtlich sind die Liradi stets in Alarmbereitschaft gegenüber den größeren und gefährlicheren Lebewesen der Meere. Die meisten Liradi flitzen in eine ungeheuerlichen Geschwindigkeit durch das Wasser und sind dabei so gut wie nie weniger als zu zweit unterwegs – die durchschnittliche Gruppenstärke muß irgendwo bei fünf Liradi liegen.

Neben den Gebäuderuinen, die die Liradi bezogen haben, gibt es noch andere, seltsame Behausungen, die man immer wieder zwischen den Mauerresten alter Zeiten bewundern kann. Dabei handelt es sich um vielleicht ein Dutzend Schritt große Kugeln, die in ein Gespinnst aus Algen und anderen Pflanzen gelegt wurden. Diese Kugeln haben recht durchsichtige Oberflächen, und man erkennt dort drinnen einige Silhouetten von Liradis. Scheinbar haben die Bewohner der Stadt darin kleine Treffpunkte, in denen sie ihre Atempflanzen kurzzeitig ablegen können. Denn oberhalb einer gewissen Mindesthöhe über dem Meeresboden scheinen die Kuppeln kein Wasser mehr zu bergen, sondern vielmehr eine kleine Luftblase zu enthalten. Um diese Kuppeln herum scheinen kleine Marktplätze zu liegen, an denen Fisch gegen diverse handgefertigte Waren getauscht wird – die Arbeiten aus Knochen scheinen von höchster Präzision geprägt.

Wenn sich die Charaktere es gefallen lassen, werden sie schlußendlich auch von Liradi gegriffen und hinter den Ältesten hinterhergetragen. Die Fortbewegung der Landwesen und vor allem deren Schnelligkeit scheint die Geduld der Liradi stark zu überfordern. Lassen sie es sich nicht gefallen, müssen sie die Hunderte von Schritt durch den weichen Erdboden waten.

Die Charaktere werden von den Liradi in geringer Höhe über die Stadt und die Ruinen gezogen. Unter ihnen achtet kaum jemand auf die Gezogenen und ihre Begleiter, weil sie für die Liradi nahe des Meeresbodens nur ein weiterer Schwarm sind, der über der Siedlung seine Bahnen zieht. Für die Charaktere wird ersichtlich, daß es sich nicht nur um eine große Ruinenstadt sondern auch eine beachtenswerte Liradisiedlung handelt, über die sie da getragen werden. Immer wieder tauchen aus dem diffusen Nebel des grüngrauen Meeres neue Wohnstätten und Schwärme von Liradi auf — die Ghoria, aus denen die Charaktere entstiegen sind, sind schon nicht mehr zu sehen.

Der Tempel alter Zeiten

Schließlich verlangsamt sich der Troß, so daß das Wasser nicht mehr an den Charakteren zerzt. Ein Blick in Richtung Meeresgrund offenbart, daß die Charaktere mit ihren Begleitern über dem gut erhaltenen Tempel

schweben, den sie schon von den Ghoria aus schemenhaft erkennen konnten.

Von diesem Punkt aus ist das Gebäude ungleich eindrucksvoller, zumal besonders beeindruckend ist, daß das Mauerwerk kaum einen Makel aufzuweisen scheint. Es ist von einer seltsamen Form, denn der Tempel wirkt ein wenig, als sei er in die Rippen eines riesigen, gestrandeten Wales hineingebaut worden. An drei Punkten ragen aus den rippenartigen Rundbögen kleine Minarette heraus, die keinem besonderen, erkennbaren Zweck dienen.

Als der kleine Schwarm dem Meeresboden zuzusinken beginnt, werden die Charaktere durch eine **Aufmerksamkeits-Probe** gewahr, daß verschiedene Gesteine in die Gemäuer eingearbeitet worden sind. Nur die eine Sorte der Steine paßt zu den übrigen Ruinenbauwerken, so daß offensichtlich wird, daß die Liradi den Tempel und seine Anlagen instandhalten.

Den Charakteren bleibt gegenwärtig die Frage unbeantwortet, warum die Liradi ausgerechnet dieses Gebäude warten sollten und die anderen, umliegenden Ruinen nicht.

Als der Schwarm mit den Charakteren zusammen auf dem Boden vor einer halb mit Sand verspülten Treppe aufsetzt, die hinauf zum Tempelinneren führt, wirkt das einstma-

lige Heiligtum eines der alten nen'yenischen Götter noch vieleindrucksvoller, als es zuvor aus der Höhe der Fall war. Stellt man sich das gut zwanzig Schritt hohe Gebäude inmitten einer heutigen Stadt in Nen'ya vor, so verfällt man ins Schmunzeln. Wie eindrucksvoll doch damals gebaut wurde, mag so mancher der Charaktere denken. Ein anderer mag bei diesem Anblick sentimental werden und sich fragen, warum diese glanzvollen Zeiten bloß gehen mußten.

Die Liradi scheinen es jedoch irgendwie eilig zu haben, den Charakteren etwas zu zeigen, denn sie drängen sie mit ihren deutenden Gesten näher an die Tempelmauern heran.

Dort sollte den Charakteren einiges ins Auge fallen — dafür sind keine besonderen Proben nötig:

Die Charaktere werden von den Alten der Liradi links an der Treppe vorbeigeführt, die in das Innere des Haupttempels zu führen scheint. Sie erreichen daher kurz darauf die Wand des Tempels und stehen nun im rechten Winkel zwischen Treppe und Außenmauer des ehemaligen Heiligtumes. Die Liradi bilden einen Viertelring zwischen Fuß der Treppe — beziehungsweise dem Ort, wo die Treppe im Sand einzutauchen beginnt — und der äußeren, linken Ecke des Gebäudes. Sie scheinen darauf zu warten, daß die Charaktere nun irgendetwas tun, und auch die drei Ältesten, die direkt neben ihnen schwim-

Kasten 8.4 - Der Nin'oal

Der Nin'oal ist einer der größeren Raubfische der Ri'ne-See. Schwimmern wird er im allgemeinen nicht gefährlich, da er sich meist in mittleren Wasserschichten zur Jagd bewegt und zur Brutpflege Höhlen in tiefen Wasserlagen aufsucht. Dennoch bedeutet sein Name „**Reißfledder**“, was den Umstand beschreibt, daß die seltenen Zwischenfälle zwischen Menschen oder anderen Völkern und dieser Meereskreatur stets sehr brutal verliefen. Auch die Liradi fürchten diesen kleinen Jäger, da sie einen großen Teil ihres Lebensraumes mit ihm teilen müssen.

Er hat eine violett schimmernde Farbgebung und verfügt über kleine, feuerrote Augen. Über seinen Rücken ziehen sich tiefblaue Flossenfahnen und der Rumpf ist mit grauen Querstreifen versehen. Seine Größe ist es nicht, die diesen Fisch zu so einem gefährlichen Jäger macht. Mit einer Länge von einem Spann gehört er sicherlich nicht zu den stattlichsten Tieren Espers.

Was ihm wirklich seinen Namen gab, ist die Tatsache, daß der Nin'oal über ein sehr großes Maul verfügt, das mit drei Zahnreihen bestückt ist. Fischer, die Exemplare dieser Gattung ab und an mal aus den Fluten des Meeres fangen, haben dafür ihre eigene Beschreibung entwickelt: „Zur einen Hälfte Maul, zur anderen Hälfte Magen“. Mit seinem Maul verbeißt er sich selbst in die größten Beutetiere, bleibt dort mit einer Engelsgeduld hängen, während der Fisch sich im Todeskampf windet, und dringt mit seinen starken Kiefern immer tiefer in das müde werdende Fleisch seines Gegners ein, bis sich das eingebissene Stück löst. Meist interessiert ihn dann der Rest seiner Beute nicht mehr sehr.

Dieses Tier ist schwer zu sättigen, ist es dies dann aber, so droht seinem Umfeld für einige Tage keinerlei Gefahr mehr. Der Magen

eines Nin'oal verdaut sehr langsam, und so ist es vielleicht zu erklären, warum diese Gattung noch nicht die Meere der Welt leergefressen hat- oder zumindest die Ri'ne-See.

Darüber hinaus vermehren sich diese Tiere auch nicht besonders stark. Während auf Esper Raubfische bekannt sind, die einen Nachwuchs von mehreren Millionen Eiern produzieren, hat der Nin'oal maximal drei Nachkommen. Das Weibchen legt die Eier auf die Stellen am Rumpf des Männchens, wo die Flossenfahnen aus dem Rücken dringen. Danach trennen sich ihre Wege und das Männchen übernimmt die Pflege des Nachwuchses, der bis zu einer Größe von einem halben Spann auch auf dem Rücken des Vaters in den mitwachsenden Dottersäcken der Eier bleibt. Nach dem Schlüpfen müssen die Jungen sich schnellstens davon machen, weil das Männchen sie sonst als Vorspeise betrachtet.

Bei der Brutpflege und wenn die Nin'oal erschöpft sind, halten sie sich meist in kleinen Höhlen in der Nähe des Meeresgrundes auf. Dort wachen sie über ihre Jungen und greifen oft sehr aggressiv Eindringlinge in ihre Brutstätte an. Dabei ist es ihnen völlig gleich, wie groß diese Störenfriede sind, und so können auch Menschen, die beispielsweise nach Perlen tauchen und einer Brutstätte zu nahe kommen, Opfer einer blutrünstigen Attacke werden.

Wichtige Werte eines Nin'oal sind:

AT: 17	AW: 15	LE: 15	RS: 0
TP: 2 W10		(für Reißzähne)	TK: 9
GS: 8 / 4 / 1		AP: 30	

Ein Nin'oal gibt eine Portion Fleisch.

men, deuten mit beiden Händen auf die Wand vor ihnen.

Mit Hilfe einer Probe auf die Sehkraft, erschwert durch das Wasser in den Augen der Charaktere und dessen schlammige, trübe Konsistenz, können sie folgendes erkennen:

Zwischen den Gesteinsblöcken, die die Außenmauer des Tempels bilden, ist ein kleines Stück Mauerwerk herausgehauen worden. Diese Stelle liegt ziemlich dicht über dem Meeressand, so daß anzunehmen ist, daß es schon eine ganze Weile her ist, daß dieses Loch nachträglich eingefügt wurde. Ziemlich offensichtlich ist es jedoch, daß es nachträglich eingefügt wurde.

Bei einem genaueren Blick in die Öffnung werden die Charaktere gewahr, daß sich in der etwa zwei Spann tiefen Lücke ein roter Stein befindet, in dessen Oberfläche das Profil einer menschlichen Hand eingearbeitet ist.

Die Charaktere sollte dabei wundern, daß es eine menschliche Hand ist. Denn die Gliedmaßen der Liradi weisen zwar auch Hände auf, diese sind aber grundlegend anders geformt [siehe Kasten 7.1 - Die Liradi] als die des Menschen. Damit ergeben sich natürlich die Fragen, wer könnte diese Gravur einer Hand hier mitten im Meer in das Gemäuer versenkt haben? War es vielleicht Ustro selbst, der diese Gravur hier anbrachte? Liegt das Schwert also irgendwo in der Nähe?

Untersuchen die Charaktere die Öffnung im Gestein, sollte der Spielleiter ihnen abverlangen, daß sie genau sagen, wo sie stehen, was sie tun und wie sie es tun. Denn bei der bevorstehenden Attacke eines Raubfisches, der sich das Loch im Mauerwerk als seinen Bau ausgesucht hat, ist dies von Wichtigkeit. Es handelt sich bei dem Fisch um einen Nin'oal – einen kräftigen Räuber [siehe Kasten 8.4 - Der Nin'oal].

Als die Charaktere beginnen, die Lücke näher zu untersuchen, schießt ihnen ein Nin'oal aus dieser entgegen. Der Raubfisch schnappt sofort nach dem ersten der Charaktere. Es ist auch ersichtlich, warum er so aggressiv vorgeht, denn er hat zwei Jungtiere an seiner Rückenflosse heften. Offenbar hat er in der Aussparung im Mauerwerk seine Bruthöhle eingerichtet und greift jetzt die Charaktere an.

Die Charaktere können versuchen mit einer um 2 erschwerten AW-Probe dem Maul des Tieres zu entgehen [siehe Kasten 8.4 für die Kampfwerte].

Die Liradi stürzen sofort nach der ersten Attacke mit wildem Schnattern auf den

Fisch herab und durchspießen ihn mit einem gezielten Speerwurf, während andere versuchen, die Charaktere aus der Gefahrenzone zu ziehen.

Hernach sollte ein zweiter Versuch folgen, an die gravierte Hand in der Lücke zu gelangen. Eventuell sind dafür noch einige Beruhigungen nötig – dies liegt im Ermessen des Spielleiters.

Als einer der Charaktere seinen Arm in die Aussparung schiebt, die Hand auf die vorgezeichnete Fläche legt und einen Moment abwartet, vernimmt man ein deutliches Rumpeln auf dem Meeresgrund, und die Mauer des Tempels vibriert ein wenig. Während dessen fährt eine Steinsäule, auf deren Spitze das Handsymbol eingebracht ist, aus der Öffnung im Mauerwerk heraus und schiebt sich gut eine Elle in das Wasser hinein. Dann rastet sie abrupt ein.

Die Liradi scheinen daraufhin zustimmend und freudig zu schnarren, gerade bei den jüngeren unter ihnen macht sich dies dadurch bemerkbar, daß sie wieder hektisch umherstreifen.

Die Ältesten der Liradi, die noch immer im nahen Umfeld der Charaktere stehen, wirken ebenfalls sehr angetan – sofern man das bei einem Liradi überhaupt ausmachen kann. Sie verfallen wieder in eine kurze Unterhaltung, in deren Verlauf sie einige Male auf die Charaktere deuten. Schließlich wenden sie sich den Charakteren wieder zu und bedeuten ihnen mit ihren Händen, sie mögen ihnen erneut folgen.

Die Charaktere sollten sich genau daran auch machen. Sollten sie sich von irgendetwas anderem angezogener fühlen, stehen dem Spielleiter NG-Proben zur Verfügung, um die Charaktere wieder in Richtung der Handlung zu leiten.

Die Charaktere werden nun von den Ältesten und ihrem Troß um die Mauer der Eingangstreppe des Tempels herumgeführt und diese hinauf geleitet. Oben angekommen, bleiben die Ältesten und ihre Begleiter stehen. Sie gestikulieren mit ihren Händen, um den Charakteren irgend etwas zu zeigen.

Mit Hilfe einer IZ-Probe oder einer IN-Probe reimen die Charaktere sich notdürftig zusammen, daß sie nur allein über die Schwelle des Tempels treten dürfen. Offenbar handelt es sich dabei um ein religiöses Verbot der Liradi-Gemeinschaft, dieses Gebäude ist nicht zu beschwimmen. Dies ist insofern besonders interessant, da den Menschen und auch anderen Völkern bislang keine religiösen Strukturen bei den Liradi bekannt sind.

Als die Charaktere sich nun daran machen, in das Innere des Tempels vorzudringen, bleiben die Liradi alle im Eingangsbereich auf der Treppe zurück und verfolgen die Charaktere mit aufmerksamen Blicken. Einige der Jungtiere werden von den Ältesten zur Ordnung gerufen, als sie von hinten in bessere Sicht zu drängeln versuchen. Denn ab dem schrillen Kreischen eines der Ältesten bleiben die Liradi vor dem Eingang absolut still.

Die Charaktere indes dringen etwa zehn Schritt in den Tempel ein, als ihnen ein schweres Steintor am Rande des Ganges auffällt. Es steht offen und ein wenig Sand rieselt aus den Aussparungen zwischen dem Mauerwerk und einer gewaltigen Steinplatte, die sich nach oben geschoben hat und Platz für einen Durchlaß schuf.

Es sollte für die Charaktere offensichtlich sein, daß sie selbst diesen Durchlaß geschaffen haben, indem sie außerhalb des Tempels den Mechanismus ausgelöst haben. Daher sollten sie den dahinter befindlichen Raum betreten.

Die Kammer des Ustro

Hinter dem Tor befindet sich erstaunlicherweise gar nichts. Dort führt ein Gang etwa zwei Schritt in das Gemäuer hinein, bevor er abrupt vor senkrechtem Mauerwerk endet.

Die Charaktere sollten auf die Idee kommen, einen Blick zur Decke zu wenden, denn dort schimmert sehr schwaches, rötliches Licht zu den Charakteren in das Halbdunkel herab. Mit Hilfe einer Sehen-Probe kann der Spielleiter natürlich im Zweifelsfall an die Dreidimensionalität der Unterwasserwelt erinnern, sollten die Charaktere an dieser Stelle nicht weiterkommen.

Ist das spärliche, rötliche Licht bemerkt worden, so wird von den Charakteren eine Unruhe im Wasser ausgemacht, die auf eine Wasseroberfläche schließen läßt.

Tauchen die Charaktere nun also durch die über dem Gang liegende Öffnung auf, so gelangen sie in eine Kammer hinein, die atembare, wenn auch nicht besonders wohlriechende Luft enthält.

Die Charaktere können für ihren kurzen Aufenthalt in dieser Kammer die Atempflanzen abnehmen, wenn sie sie sorgsam aufbewahren. Dies bedingt jedoch wieder eine Stärke-Probe

Der ovale Raum hat eine Länge von etwa zehn Schritt und eine Breite von der Hälfte. Die Charaktere haben also relativ bequem darin Platz.

Er ist aus ähnlichem Gestein gebaut wie der Großteil des Tempels, so daß sich darauf schließen läßt, daß die Charaktere in einem Teil des Tempels sind, der noch aus den alten Imperialzeiten stammt.

Obwohl die Kammer aus den alten Zeiten des Imperiums zu stammen scheint, fällt den Charakteren doch sofort ins Auge, daß die gesamten Wände mit groben Zeichnungen übersät sind, die mit Sicherheit nicht aus diesen alten Zeiten stammen. Dafür wirken sie noch viel zu gut erhalten. Die Linien selbst leuchten in diesem rötlichen Schein, den die Charaktere von unterhalb der Kammer bereits wahrgenommen haben. Dazwischen finden sich sogar Schriftzeichen, in denen einige Worte niedergelegt wurden.

[siehe hierzu Abb.: Zeichnungen im Eingangsbereich des Unterwassertempels]

Es handelt sich bei der Schrift um Lomisch, der Sprache Loms, eines Reiches an der Ostküste Espers.

Sollte einer der Charaktere Lomisch sprechen oder zumindest schon einmal

in den nördlichen Reichen gewesen sein, so kann er die Zeichen dieser Sprache zuordnen. Spricht dieser Charakter sogar die Sprache, so kann er die Worte den anderen übertragen [siehe Kasten 8.5 - Die Worte Ustros].

Die Zeichnungen entlang der Wände machen den Weg deutlich, den Ustro nach seinem Aufbruch vom Festland hinein in die Ri'ne-See genommen hat. Er wurde schiffbrüchig, und wie die Charaktere ist auch er in einer Ghoria-Muschel aufgewacht, wo die Liradi ihm die Möglichkeit gaben durch eine Atempflanze unter Wasser zu überleben.

Im späteren Verlauf der gezeichneten Geschichte scheint Ustro das Nirsalha nicht mehr benötigt zu haben, denn er legt die Pflanze wieder in die Hände eines Liradi. Danach hat er nach diesen Zeichnungen sogar mit ihnen kommunizieren können, denn einige Skizzen deuten darauf hin, daß er mit ihnen zusammen diesen Tempel umbaute, um das Schwert von Esper, Añnor, sicher in ihm zu verwahren.

Damit begründete er wohl die Religion der
Liradi — zumindest in dieser Siedlung, denn

einige der Malereien zeigen ihn, umringt von Liradi, die sich ihm treu ergeben haben.

Eine Probe auf Mythen/Sagen/Religion könnte viele Rätsel lösen und Lücken im Verständnis der Charaktere schließen, so zum Beispiel auch, wie Ustro es vermochte, mit den Liradi zu sprechen, und warum diese ihn als ihrem Oberen dienten. Denn die Legenden sagen über Ustro aus, er sei ein Halbgott gewesen - der Sohn des Meeresherrn selbst. Dies erklärt das Verhalten der Liradi zu Zeiten der Anwesenheit Ustros auf diesen Skizzen.

Einige Zeichnungen zeigen Ustro als Oberen der Liradi, manchmal auch als Schützer. Dies mutet ein wenig seltsam an, nachdem den Charakteren ja bekannt ist, daß die Liradi den Tempel selbst nicht betreten durften. Insofern muß Ustro selbst diese Dinge der Nachwelt hinterlassen haben. Es ist auch kein Hinweis darauf zu finden, was aus Ustro geworden ist, denn offensichtlich ist er nicht mehr unter den Liradi zu finden. Dies jedoch wird wohl ein Rätsel bleiben.

Kasten 8.5 - Die Worte Ustros

„Wer auch immer betrete diese Kammer, sei gewarnt vor der Macht im Inneren des Tempels. Von weit her bin ich gekommen, um mich dieser Verfluchten zu entziehen – lange genug habe ich sie ertragen. Nun liegt sie geschützt von diesen Mauern.“

Auf dem Meeresgrund soll sie von nun an schlummern bis dereinst die Richtigen kommen werden und sie zum guten Zwecke führen werden. Bis dahin schützen meine Nachlässe vor dem bösen Willen falscher Hände.

Nur, wer im Nebel sehend wird, nur wer brennendem Wasser trotzt, nur wer die Macht haben wird, dieselbe zu beherrschen, der wird auch bestehen.

Ich habe viele Namen getragen. Für die einen Aii'lern, der Ruhelose, ür die nächsten Zhingaij-Mandtukh, der Schlächter, doch Ustro ist mein ICH. Ustro, vom Meer gekommen, ins Meer gegangen.

Unterschätzt niemals den Geist, der in der Macht wohnt. Dies ist schon Vielen der Untergang gewesen.“

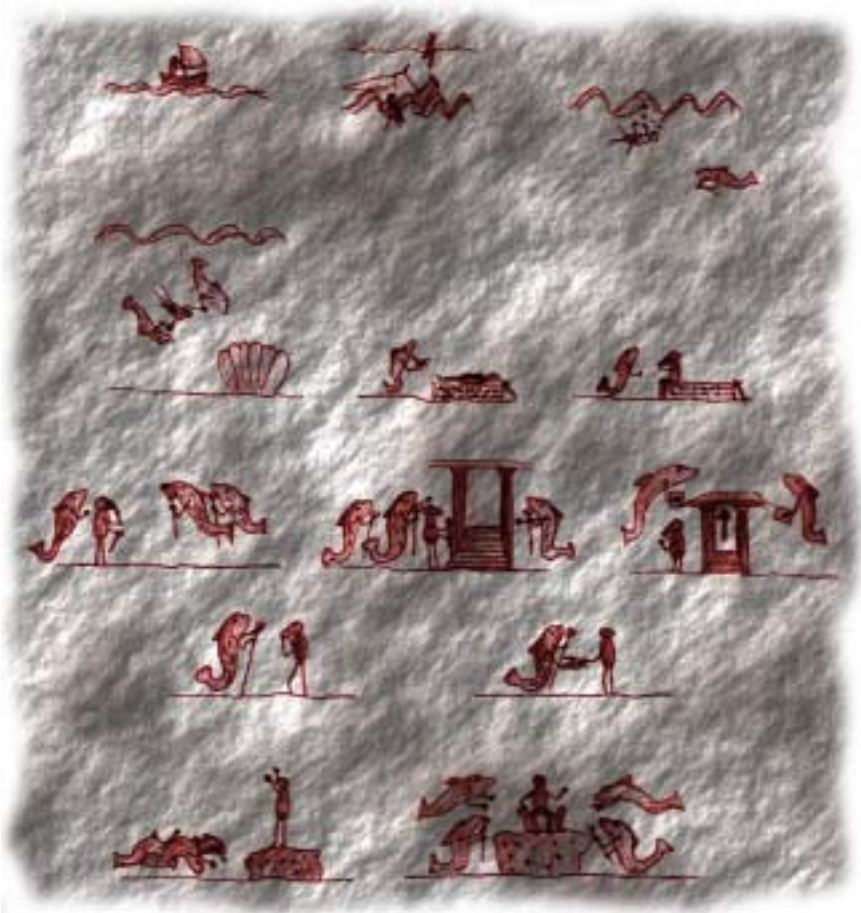


Abb.: Auszüge der Mauerzeichnungen im Eingangsbereich des Unterwassertempels: Die Darstellungen an der Wand in der Kammer zeigen den Weg, den Ustro in das Meer hinein nahm und wie er zu den Liradi gelangt ist. Dort ist erkennbar, daß Ustro für die Liradi offenbar eine Art fleischgewordener Gott gewesen ist. Seine Taten sind sehr heroisch dargestellt, was umso seltsamer anmutet, da es ja wohl Ustro selbst war, der diese in der Kammer anfertigte. Denn die Liradi haben offensichtlich genug Ehrfurcht vor dem Inneren des Tempels, daß sie ihn wohl kaum betreten würden.

Über das Schwert Añnor ist nur wenig zu sehen, einzig eine grobe Darstellung des Tempels, in dem die Charaktere sich befinden, ist unter den Darstellungen zu finden. In die Mitte des Tempels hineingezeichnet, ist das Symbol eines Schwertes.

Die Charaktere bemerken irgendwann, daß die Luft in der lange Zeit abgeschlossenen Kammer langsam zu dünn wird, um noch vernünftig atmen zu können. Die Charaktere sollten auf keinen Fall ihre Atemhilfen vergessen. Vergessen sie diese, so sollte der Spielleiter ihnen eine FM-Probe abverlangen, ob sie diese beim Versuch verlieren, in den Gang zur Kammer wieder hinabzutauchen. In diesem Fall werden sie wohl eine Weile suchen müssen, finden jedoch die Pflanzen über kurz oder lang wieder. Allerdings sinkt dabei der Gehalt an atembarer Luft in der Kammer zunehmend.

Sind die Charaktere nun aus der Kammer heraus, so sollten sie sich tiefer in die Tempelanlage hineinwagen. Im Zweifelsfall machen die Liradi vom Eingangsbereich aus unmißverständliche Gesten, die die Charaktere tiefer in den Tempel hinein weisen.

Nebel unter Wasser

Weiter im Inneren des Ganges, der vom Eingang des Tempels weiter in ihn hinein führt, senkt sich eine etwa einen Schritt breite Rampe in die Tiefe ab. Das Licht vom Eingang wird hier immer fahler.

Nur noch diejenigen, beiden Charaktere mit der besten Sehkraft können genug erkennen, um nicht bei der geringsten Unebenheit der Länge nach hinzuschlagen. Diese führen die weniger gut ausgerüsteten Charaktere an. Die Charaktere sollten angeben, in welcher Reihenfolge sie vorzugehen gedenken.

Sollten die Charaktere irgendwann beginnen, darüber nachzudenken, ob sie nicht besser wieder umkehren sollten, so stelle der Spielleiter den Charakteren eine Sehkraft-Probe abverlangen. Bei dieser Probe können auch die anderen Charaktere mitarbeiten. Sie richtet sich nicht nur an die beiden, die bislang mit ihrer besten Sehkraft die Gruppe leiteten.

Bei erfolgreicher Probe nehmen sie folgendes wahr:

Unter ihnen aus dem Gang erhebt sich ein ebensolches, rotes Glimmen, wie die Charaktere es unter der Kammer mit Ustros Schriftzeichen wahrgenommen haben. Einige Schritt voraus scheint die Schräge zu enden, und die Charaktere schätzen, daß sie bislang etwa zwanzig Meter auf dieser Rampe hinabgestiegen sind. Obwohl man das natürlich in dieser Dunkelheit nur schwer schätzen kann.

Dort, wo die Rampe wieder in einen horizontalen Boden überzugehen scheint – sicher kann man da unter Wasser nie sein – leuchtet der Sand auf dem Grund leicht rötlich aus sich selbst heraus.

An der Wand zur Linken der Charaktere prangt ein Satz aus dem Text, der schon in der oberen Kammer Ustro zugeordnet werden konnte.

Diesen können die Charaktere nur verstehen, wenn sie jemanden bei sich haben, der Lomisch versteht. Er lautet: „...nur wer im Nebel sehend wird, wird auch bestehen...“

Die Charaktere sind an dieser Stelle an der ersten Falle des Komplexes angelangt [siehe Kasten 8.5 - Die Nebelfalle].

Sie sollten vorsichtig vorgehen. Nicht einfach in den Gang hineintreten, und sich dort darüber ärgern, daß ihnen das blaue Wunder geschieht.

Die Charaktere müssen wieder angeben, in welcher Reihenfolge sie in den Gang schwimmen.

In dem seltsam rötlich illuminierten Gang, der eine ungefähre Länge von dreißig Metern mißt, und sich in der Mitte zu einem Oval ausweitet, geschieht eine ganze Weile gar nichts.

Die dumpfe Stille so weit unter dem Meer und das Mauerwerk, das jetzt sogar die spärlichen Geräusche der Außenwelt schluckt, sorgen für eine unangenehme Atmosphäre. Sogar das Licht ruft Erscheinungen hervor, die den Charakteren den Schauer über den Rücken laufen lassen. So verschwinden in diesem schauerlichen Halbdunkel fast alle Gesichtszüge der Charaktere – nur ab und zu schimmern die Augen eines Charakters hellrot in der Dunkelheit. Auf der anderen Seite des Ganges ist zu diesem Zeitpunkt noch nichts zu sehen – kein Ziel, kein Ausgang, kein Schwert.

Lösen die Charaktere die Falle aus, indem sie die Druckplatten im Gang nicht entdecken, so folgen anschließende Absätze. Andernfalls können sie sich natürlich mit einer MO-Probe eventuell vorsichtig genug vortasten, und damit die Auslösung umgehen.

(Auf dem Rückweg müssen sie natürlich auch darauf achten, weil die Druckplatten zwar vom Ausgang gesehen vor der Falle angebracht sind, aber die Charaktere ja nacheinander durch die Gänge gleiten. Daher können die hinteren Charaktere durchaus noch betroffen sein.)

Als die Spitze der Gruppe die Mitte des Ganges erreicht, verändert sich etwas. Deutlich sind drei kurze Klicklaute zu vernehmen.

Werfen die Charaktere eine Gehör-Probe, so vermögen sie festzustellen, daß sich in die dumpfen Geräusche der Um-

Kasten 8.6 - Die Nebelfalle

Die Funktionsweise der ersten Falle im Gang ist folgende:

In dem Eingang zu dem von am Boden liegenden, leuchtenden Sand rot erhellten Korridor unter Wasser sind mehrere Druckplatten angebracht. Es handelt sich dabei um vier leichte Steine, die rechts und links derart in das Gemäuer eingepaßt sind, daß es nur mit einer um 50 erschwerten Sehkraft-Probe möglich ist, diese vom Mauerwerk zu unterscheiden.

Selbst, wenn die Charaktere diese Entdecken, löst jeglicher Druck und damit jegliche Berührung die Falle aus. Konzipiert ist der leichtgängige Mechanismus, um die Verdrängung, die ein Schwimmer ausübt spüren zu können. Da in dem Gang kaum Bewegung des Wassers stattfindet, ist eine Auslösung nur durch Wasserbewegung eher unwahrscheinlich. Für die Charaktere jedoch ist es unmöglich an den Druckplatten vorbei zu schwimmen, ohne daß die Falle mit ihrer Arbeit beginnt.

Diese sieht so aus, daß die leichten Drucksteine auf einer Säule sitzen, die einen leichten Stoß in die Wand hinein erfährt, wenn die Charaktere sich davor bewegen. Dies löst einen sensiblen Riegel weiter innen im Gemäuer, der durch eine Feder langsam wieder in die Ausgangsposition gelangt. Bei Auslösung nur einer einzelnen Platte versetzt sich das System wieder in den Ausgangszustand zurück.

Andernfalls – bei annähernd gleichzeitiger Aktivierung von zwei Platten – löst die Falle aus. In diesem Fall sorgt der Mechanismus dafür, daß schwere Gewichtssteine in dafür eingerichteten Türen nach unten sinken und Steinplatten oberhalb des Ganges zur Seite ziehen. Aus einem gigantischen Reservoir über dem Gang strömt durch kleine, münzgroße Öffnungen in der Decke feiner, aus irgendeinem Grund rot leuchtender Meeressand herab, der sich im Wasser zu einer diffusen, rot schimmernden Nebelwand formt.

gebung ein leises Schleifen gemischt hat. Darüber hinaus können sie mit Hilfe einer Aufmerksamkeits-Probe feststellen, daß sich in der Decke des Ganges etwa zinkstückgroße, runde Öffnungen befinden. Diese liegen in einem quadratischen Gittermuster mit einer Kantenlänge von etwa einem Fuß.

Der Spielleiter sollte den Charakteren ein bißchen Zeit lassen, falls es ihnen danach verlangt, dieses Phänomen zu untersuchen.

Nach kurzer Zeit scheint wieder irgend etwas einzurasten, denn erneut dringen einige klackende Geräusche an die Ohren der Helden. Unmittelbar danach beginnt aus Öffnungen in der Decke des Ganges feiner Sand hinunterzurieseln. Dieser feine Sand beginnt nicht nur mit den Turbulenzen im Wasser, die die Helden verursacht haben, zu strudeln, sondern er leuchtet selbst ebenso wie der Untergrund des Gangs.

Die Umgebung der Charaktere verwandelt sich zunehmend in eine neblige Wand, die die Blicke der Charaktere nicht mehr zu durchdringen mögen. Das eindringliche Rot des Wassers droht sie in den Wahnsinn zu drängen, aber was viel wichtiger ist: Sie können weder eine eindeutige Richtung ausmachen, aus der sie gekommen sind, noch eine eindeutige Richtung erkennen, in die sie zu gehen haben.

Um diese prekäre Lage zu lösen, können die Charaktere sich nur darauf verlassen, daß ihre RA-Probe sie nicht zur Panik treibt. Schaffen sie diese nicht, so müssen sie mit einem Malus von 40 Punkten leben, wenn sie aus dem nassen, schlammigen Grab mit Hilfe einer Ori-

entierungs-Probe entfliehen wollen. Jeder der Charaktere hat nur zwei Versuche, sich zu orientieren, bevor er in Panik durch das Oval inmitten des Ganges irrt. Bei einer 8 auf W8 schafft er es dann den Ausgang in Richtung der nächsten Falle zu finden. Ansonsten bleibt ihm nur die Hilfe der anderen.

Die Charaktere gelangen nun in einen Zwischengang, in dem sie sich sammeln können. Dort bietet sich ein Bild, als stünden sie an der Tür eines Hauses und vor der Tür würde ein unendlich heftiger Sturm roten Sand und Regen durch die Gegend peitschen. Das Licht ist hier immer noch sehr rötlich, da sich auch in diesem Zwischengang der rote Sand aus der Decke und dem dazugehörigen Raum verteilt hat.

Als auch der letzte der Charaktere den ovalen Fallenraum verlassen hat, beginnt der schleifende Mechanismus wieder zu arbeiten und schließt die kleinen Öffnungen in der Gangdecke, so daß der stetig treibende Nebel aus Sand sich langsam wieder senkt — trübe bleibt das Wasser allerdings trotzdem noch.

Die Charaktere sollten nun weiter in den Tempel hineingehen, wo sie auf die zweite Falle der Tempelaufgabe stoßen werden.

Die Lavafalle

Schon nach wenigen, weiteren Schritt Entfernung von der zurückliegenden Falle gelangen die Charaktere in einen weitläufigen Bereich, einen großen Raum. Dieser Raum ist ebenfalls oval wie der hinter den Charakteren liegende und darüber hinaus von einer ebenso rötlichen Färbung, weist aber weder Öffnungen in der Decke, noch eine irgendwie geardete Geräuschkulisse auf.

Wahrscheinlich werden die Charaktere bei dem Betreten dieses Raumes noch vorsichtiger vorgehen, als sie es bei dem ersten Fallenbereich getan haben [siehe Kasten 8.7 - Die Lavafalle].

Erneut erkennen die Charaktere Schriftzüge entlang der Wände, die denjenigen ähnlich sehen, die Ustro in der oberen Kammer niedergeschrieben hat. Aber auch dieses Mal erschließt sich ihnen die Bedeutung nur dann, wenn jemand in der Gruppe des Lomisch mächtig ist: „...nur wer brennendem Wasser trotzt, der wird bestehen...“

Treten die Charaktere in diesen Raum ein, so geschieht zunächst wieder nichts — doch wie den Charakteren ja bekannt ist, muß dies ja nicht viel heißen.

Die Charaktere können die hier versteckte Falle ebenfalls nur schwer entdecken (Aufmerksamkeits-Probe), sollten sie allerdings irgendetwas berühren, so lösen sie die Falle in jedem Fall aus. Ist die Falle identifiziert, ist es möglich mit MO-Proben heil an ihr vorbeizukommen.

Andernfalls gelten folgende Absätze:

Mit Hilfe einer Aufmerksamkeits-Probe kann der beste der Charaktere bei diesem Wurf feststellen, daß aus dem sandigen Untergrund des Raumes feine Blasen aufsteigen. Daher könnte er schon jetzt die Charaktere darauf stoßen und damit wertvolle Sekunden gewinnen.

Weist derjenige die anderen Charaktere darauf hin, so steigen bereits an den verschiedensten Orten des Bodens feine Säulen von

Kasten 8.7 - Die Lavafalle

Die Charaktere gelangen bei ihrer zweiten Konfrontation mit den Sicherheitsmaßnahmen des Ustro zu einer weiteren, ausgeklügelten Falle.

Ein Rundbau ovaler Form ist auch dieser Raum, wenn er auch ein bißchen größer ist als der zurückliegende. In der Mitte des Raumes erhebt sich aus dem Boden ein sanft ansteigender, steinerner Kegel mit einem Gegenstück, das sich aus der Decke formt. Aus den Dimensionen ist erkennbar, daß der Bodenkegel ein gutes Stück in den Sand des Raumes eintaucht.

Hier ist ein anderer Mechanismus am Werke als in dem ersten Beispiel, da dieser viel zu filigran wäre, um in einem Lavabad zu bestehen.

Besonders hitzefeste, massive Hartgesteine formen das Fundament dieser Fallenkonstruktion, die aus dem dicht unter den Gewölben des Tempels vorbeifließenden Lavastrom eines nahegelegenen Untermeeresvulkans einen Nebenstrom abzweigt, ohne dabei Gefahr zu laufen, selbst Teil von ihm zu werden. Dieser Strom drängt unter der Fallenkammer hindurch.

Die Charaktere lösen den Mechanismus aus, in dem sie vor dem Eingang zu dem Raum an irgendeiner Stelle das Gestein berühren. Es wird extrem unwahrscheinlich sein, daß sie sich unter Wasser nicht gelegentlich an den Wänden entlang ziehen.

Die Berührung einer von mehreren Dutzend Druckplatten an den Wänden, der Decke und im Boden entriegelt den Seilzug an einem schweren Stein, der über eine hartsteinerne Säule mit einer die Lava zurückhaltenden Steinplatte verbunden ist. Zieht der Mechanismus die Steinplatte zurück, dann drückt ein Teil des unter der Kammer fließenden Lava-Stromes durch die faustgroßen Ausflußöffnungen nach oben zu den Charakteren hinauf. Zunächst beginnt der Sand auf dem Boden einzuschmelzen und das umliegende Wasser erwärmt sich schnell.

Die einzige Chance für die Charaktere ist es, auf der anderen Seite des Raumes im Gang nach dem Mechanismus zum Abschalten der Falle zu tauchen – durch das heiße Wasser.

Dieser dortige Mechanismus ist ein kurzer Hebel, der einen gewaltigen Felsblock an einem festen Seil in die Fallenschaltung einklinkt. Dieser schließt die Fallenöffnungen wieder und deaktiviert die Falle vollends.

Blasen auf, und das Wasser scheint sich merklich zu erwärmen. Denn eine jede Sichtlinie beginnt zu flimmern.

Nach wenigen Augenblicken mischen sich in den ohnehin schon roten Untergrund aus Sand feuerrote Schmelztigel, in denen Lava durch den Boden dringt und den Sand zu schmelzen beginnt. Die Geschwindigkeit, in der sich das Wasser erwärmt, ist ebenso bemerkenswert wie für die Charaktere gefährlich.

Die Charaktere haben nicht viele Möglichkeiten, wie sie dieser Gefahr Herr werden können, um nicht bei lebendigem Leibe gegart zu werden. In etwa zwanzig Schritt Entfernung, am anderen Ende des Ovalraumes befindet sich eine deutlich erkennbare Druckplatte, und es ist anzunehmen, daß diese Platte dem Lavaaustritt ein Ende bereitet.

Haben sie einen magisch bewanderten Charakter dabei — Ar'timas ist ja an Bord der Ku'ona geblieben — so kann dieser versuchen, mit einem hitzebannenenden Zauber auf die andere Seite zu gelangen. Ist dies der Gruppe nicht möglich, so bleibt ihnen wohl nur der Biß in den Sauren Apfel. Sie müssen sich einen der Charaktere aussuchen, der auf die andere Seite schwimmt, um den Mechanismus zu entschärfen. Und dies lieber früher als später, um nicht gegart zu werden.

Hierfür sollten sie sich einen Charakter auswählen, der eine besonders gute Willenskraft besitzt. Eine Probe auf diese Eigenschaft muß zum Beginn glücken. Danach muß noch einmal geworfen werden, ob die Willenskraft des Vorstoßenden auch ausreichend ist, um sich durch das zwar noch nicht kochende, aber dennoch genügend heiße Wasser zu quälen.

In jedem Fall nimmt derjenige, der zuerst auf die andere Seite schwimmt und den Mechanismus entschärft, W20 Schadenspunkte durch die Hitze des Wassers. Die Schäden werden als leichte Verletzung in allen Körperzonen vermerkt. Dies gilt natürlich nur, wenn der Charakter nicht durch Magie dagegen geschützt wurde.

Ist auf der anderen Seite des Raumes, dessen Wasser in der Zwischenzeit schon erfüllt ist von wabernden Wärmeschichten, endlich der Mechanismus deaktiviert worden, so können die anderen Charaktere relativ sicher dem ersten folgen.

Dabei müssen allerdings auch sie Schaden durch das nur sehr schleppend auskühlende Wasser auf sich nehmen. Zwar

sind es nur W10 SP, die ihnen blühen, und nur zwei verschiedene Zonen werden ausgewürfelt, die je eine leichte Verletzung erhalten.

Sind die Charaktere auf der anderen Seite angelangt, so ist gegenwärtig nicht viel hinter ihnen zu erkennen. Das in dem Fallenraum wild zirkulierende Wasser sorgt mit seinen Turbulenzen und verschiedenen Wärmeschichten dafür, daß die dahinter liegenden Mauern wirken, als seien sie ihr Spiegelbild in einem sich verformenden Quecksilbersee.

Auch, um aus der Wärme des Fallenraumes zu gelangen, sollten die Charaktere sich auf den weiteren Weg in den Tempel hinein machen.

Añnor – Das Schwert von Esper

Die Charaktere gelangen in einen großen Kuppelsaal, der mit Sicherheit eine Höhe von 15 Schritt aufweist. Genau ist allerdings auch dies nicht für die Charaktere zu erkennen, weil auch hier das Licht nur sehr spärlich und das Wasser weiter recht trübe ist.

In der Mitte des kleinen Saales befindet sich ein runder Altar aus massivem, schwarzen Stein, seine Struktur wirkt sehr vulkanisch. Dies verwundert die Charaktere nicht sehr, denn auch die Lava aus der Falle zuvor muß irgendwo ihren Ursprung gehabt haben. Während die Oberfläche des Altarblockes so glatt geschliffen ist, daß das Wasser darauf Reflexionen hervorruft, sind die seitlichen Ränder grob behauen und bergen spitze Ecken und Kanten.

Auf diesem Altar liegt ein langes Schwert, von der Länge eines ausgewachsenen Mannes. Die Klinge liegt dort, als sei sie erst vor wenigen Stunden notdürftig abgelegt worden, und ihre Besitzer sei nur kurz fort. Sie glänzt auf ihrer langen, silbernen Schneide, als wäre sie jahrelang poliert worden, und streut das karge Licht in verschiedene Richtungen, wenn die Reflexionen des Altars ihre vereinzelt Strahlen auf sie eindringen lassen.

Die Charaktere erkennen auch in diesem Raum einen weiteren Schriftzug Ustros an der Wand, der ebenfalls wie mit Blut über die Mauersteine geschrieben wurde und in einer unerhörten, feurigen Röte leuchtet. Auch hier können sie den Sinn nur enträtseln, wenn sie Lomisch verstehen:

„... und nur wer die Macht hat, dieselbe zu beherrschen, der wird bestehen.

Unterschätzt niemals den Geist, der in der Macht wohnt. Dies ist schon Vielen der Untergang gewesen.“

Die Charaktere sollten sich nun zum Schwerte begeben, um es sich einmal näher anzu sehen. Um die Charaktere ein wenig zu verunsichern, sollte der Spielleiter hier das Mittel einer IN-Probe einsetzen. Gelingt die Probe, so sind die Charaktere in der Lage eine ungeheure Macht um sie herum wahrzunehmen. Konkretes können sie jedoch nicht empfinden.

In dem düsteren Halbdunkel der Kuppel haben die Kristalle im Knauf des Schwertes ihren hellen Glanz zwar eingebüßt, doch deutlich ist ihre Schönheit noch immer erkennbar. Zwei Finger breite, goldene und rund geschliffene Kristalle liegen in ihren handtellergroßen Fassungen und rahmen einen weiteren, gleich großen Kristall ein, der von einem goldenen Glanze ist, welcher die anderen beiden noch überstrahlt.

Die Klinge ist so glatt poliert und von einer solch erlesenen Schmiedearbeit, daß die Charaktere die Umgebung darin spiegeln sehen. Das Schwert ist von einer eindrucksvollen Länge, die den Eindruck hervorruft, dieses Schwert ist die absolute Verkörperung von Macht — die Perfektion des Kriegshandwerkes.

An dieser Stelle sollten die Charaktere eine Willenskraft-Probe ablegen.

Visionen der Prüfung

Der in dieser Probe schlechteste Charakter beginnt zu spüren, daß das Schwert eine unheimlich Anziehungskraft ausübt. Dieser beginnt zunächst fast unvernünftig, später stärker Stimmen wahrzunehmen — oder ist es gar nur eine Stimme? Für ihn ist eine AG-Probe nötig, um zu klären, ob er sich fassen kann, oder ob er in Unwohlsein oder gar Panik verfällt.

Der Charakter, der aus dieser Probe als der stärkste hervorgeht, kann sich zusammennehmen und verspürt das Verlangen, seine Hände um den Griff zu legen. Auch wenn er selbst dies nicht mitbekommt, ruft ihn das Schwert als den Willensstärksten der Gruppe und er folgt diesem Ruf.

Die anderen Charaktere nehmen wahr, wie einer der ihren aus der Reihe tritt und nach dem Schwert greift. Mit Glanz in den weit geöffneten Augen umschließen seine beiden Hände den Knauf des Schwertes. Danach versucht er das schwere Metall in die Senkrechte zu heben, was unter der Trägheit des Wassers und dem Gewicht der Klinge nur schwer möglich ist.

Die Charaktere sollten aufmerksam verfolgen, was mit ihrem Kameraden vor sich geht. Mit Hilfe einer um 20 Punkte

erschweren Sehkraft-Probe können sie feststellen, daß das Weiße in den Augen des Helden mit der Berührung des Schwertes einen bläulichen Schimmer erlangt.

Dies sieht genau so aus wie die Augen Ar'timas nach dessen Vision. Natürlich können die Charaktere dies nur erinnern, wenn sie es damals bemerkten.

Dann schließt der Charakter seine Augen, als beuge er sich in Trance.

Die anderen stehen während der kommenden Minuten, in denen der Betroffene mit dem Schwert und dessen Geist Shenör in Verbindung steht, machtlos herum.

[siehe zur Erinnerung Kasten 4.4 - Legenden: „Annor“ - Die Schöpfung, Absätze 7 und 8]

Zunächst ist sehr wichtig, klarzustellen, daß es nicht das Schwert ist, das einen schlechten Einfluß ausübt. Der Geist Shenörs trieb dereinst den Stolz aus dem Kristall heraus und färbte ihn von Schwarz nach Gold. Dennoch ist die

Seele Shenörs nicht ausschlaggebend für die eigenen Gelüste nach Macht, die in einem der Charaktere wohnen. Der Charakter selbst ist also die Ursache – nicht das Schwert.

Alles, was sie mit dem Charakter anzustellen versuchen, ist machtlos gegen die Kräfte des Schwertes, die diesen weder aus der Trance entlassen, noch es ermöglichen, den Charakter von der Stelle zu bewegen.

Der Betroffene von dieser Trance nimmt in dieser Kontakt mit dem Geist Shenörs und den unbändig mächtigen Kräften des Schwertes Annor auf. [siehe Kasten 8.8 - Die Vision des Schwertträgers]

Der Macht erlegen

Erst nach Ablauf einiger Minuten beginnt sich der Charakter wieder zu regen. Er ist jetzt für kurze Zeit beherrscht von seinem eigenen Willen zur Macht (Das Schwert selbst hat damit direkt nichts zu tun!), der durch das Schwert so eine Kraft innehat, daß dafür auch nicht

gewürfelt werden braucht. Der Betroffene wendet sich im Folgenden gegen die Gruppe.

Je Kampfrunde gegen die Charaktere – reiner Faustkampf, denn die Klinge ist unter Wasser nicht führbar – muß der Betroffene eine WI-Probe würfeln, ob er die Kontrolle über seine Machtgelüste wiedererlangt. Zu Anfang um 10 erschwert, bessert sich seine Möglichkeit jede weitere Kampfrunde um 2 Punkte bis auf sein normales Niveau.

Außerdem erhält der von der Macht des Schwertes gestärkte Kämpfer durch die magische Kraft das Talent „Straßenkampf“ mit AT 18 und PA 16. Dieses Talent bleibt ihm auch nach der Erlösung aus der Beherrschung des Schwertes erhalten – dann allerdings nur in Form eines neu erlernten Kampftalentes auf der Stufe 0.

Die Charaktere sollten mit Eile den Kämpfer versuchen niederzuringen, damit keiner aus ihren Reihen, respektive der Betroffene der Beherrschung, ernsthafte Verletzungen davon tragen muß.

Kasten 8.8 - Die Vision des Schwertträgers

Der Träger des Schwertes verfällt in Trance und wird von einem Nebel eingehüllt – gleichsam wie es auch Ar'timas von seiner Vision erzählte.

Es erscheint das Schwert vor dem Charakter, und unendlich scheinende Augenblicke geschieht nichts weiter, als daß es mit der Spitze nach unten senkrecht im Nebel schwebt. Der in Trance Schwebende kann sich frei um das Schwert herum bewegen, auch wenn ihm die drei goldkristallinen Augen des Schwertknaufes stets folgen, als würde ihn das Schwert mustern.

Plötzlich durchstößt eine Stimme das Nichts, eine Stimme, die aus dem Schwert hervorzudringen scheint.

„So, Ihr wollt also Annor führen, Kind. Ihr seid doch nichts weiter als Kinder, auch wenn Kinder sich meist auf das Spielen verlegen, anstatt sich gegenseitig zu töten.“

Sagt, was erwartet Ihr von dem Schwert? Warum soll ich es Euch in Eure Hand legen?“

Der Charakter sollte wahrheitsgemäß antworten, was er mit dem Schwert vorhat. Jedwede Lüge kann Shenör, der Geist des Schwertes, deutlich erkennen. Shenör geht darauf jedoch nicht weiter ein; es ist unergründlich, wie er die Antworten des Charakters bewertet.

„Die Macht, die in diesem Schwerte wohnt, ist nicht nur die meine; wisset, nur derjenige kann diese Klinge führen, dessen Herz frei von Machthunger ist.“

Einst vertrieb ich den Stolz aus dem schwarzen Kristall am Knauf und färbte ihn mit meiner Seele in helles Gold. Ich gab all meine Körperlichkeit, um die Welt vor dieser Klinge zu bewahren. Nur Gutes soll mit ihr bewirkt werden, doch Gutes, aus schlechten Motiven getan, wendet sich stets wieder nach dem Bösen hin. Darum schlug ich den Stolz aus diesem Stein – und ich werde ausharren, bis daß sich ein Würdiger findet, die Schneide im Dienste der guten Sache zu führen.

Doch wisse, selbst wenn jemand kommen wird, der würdig genug scheint, um das Schwert zu führen, so wird ihn das Schwert mit

einem schweren Herzen belasten.

In den alten Tagen verfluchte es mein Schüler, seinem Träger ewige Unrast und Sorgen zu bescheren. Wisse also, worauf Du Dich einläßt, und Du wirst begreifen, was ich Dir jetzt zeigen werde. Bedenke, all dies wird Deine Prüfung sein. Das Schwert wird entscheiden, wann Du bestanden haben wirst oder nicht. Beweise Deine Würdigkeit...“

Das Schwert verschwindet und etwas Kaltes liegt in der rechten Hand des Charakters. Seine Faust klammert sich in festem Griff um den Knauf des Schwertes Annor und seine Kraft scheint ihn zu durchströmen. Nichts, aber auch keine Macht des Universums kann es vermögen, ihn aufzuhalten oder auch nur zu bremsen. Die Macht strömt so rein und klar durch seine Adern, seine Muskeln und seinen Körper, daß er sich gottgleich fühlt.

Als er mühsam den Blick von der Klinge abwenden kann, stellt er fest, daß er sich nicht mehr im Nebel des Schwertes, sondern in der Klarheit einer gigantischen Schlacht befindet. Tausende von Leibern liegen blutend auf dem Boden herum, Krieger drängen aufeinander ein, und seltsame tierartige Wesen, die der Charakter selbst noch nie gesehen hat, wüten schrecklich unter ihren Gegnern.

Dazwischen steht er mit dem Schwert Annor, und es beginnt sich selbst zu führen. Ihn durchströmt der Wille des Schwertes und er wird selbst zu der Klinge. Sein Hiebe gehen ihm immer leichter von der Hand und er bemerkt kaum das schrille Lachen, das hysterisch über dem Schlachtfeld liegt.

Als er einen weiteren Gegner niedergeschmettert hat, bleibt ihm eine Sekunde zum Atmen, in der er bemerkt, daß es sein eigenes irres Lachen war, daß ihm an seine eigenen Ohren drang.

Damit endet die Vision und der Charakter erwacht aus seiner Trance. Allerdings ist er im Geiste noch immer in der Schlacht gefangen, so daß er sich gegen die Gruppe wendet.

Befreien kann allerdings nur der Betroffene sich selbst durch seine eigene Willenskraft, auch bannbrechende Artefakte oder Zauber sind in diesem Falle gegen die Allmacht des Schwertes unwirksam. Ist der durch das Schwert beherrschte Charakter schließlich aus seiner Trance gelangt, so erinnert er sich zwar an alles, doch die Atempflanzen verhindern die Mitteilung dessen an die Charaktere. Er weigert sich die Klinge den anderen zu geben und führt sie fortan mit sich.

Natürlich können die Charaktere noch einmal für kurze Zeit in die Kammer der Zeichnungen Ustros schwimmen, um sich die Ereignisse mitzuteilen, andernfalls müssen sie damit warten, bis sie wieder aus dem Meer zurückgekehrt sind.

Der Spielleiter sollte berücksichtigen, daß die Charaktere auch auf dem Rückweg Opfer der Fallen werden. Diese sind dann natürlich schon bekannt, und dennoch ist beispielsweise das Wasser in der Lavafalle noch sehr heiß, und das Wasser beim erneuten Auslösen der Nebelfalle erneut sehr trübe. Durch die Fallen mögliche Schäden werden auf dem Rückweg aber nicht mehr verursacht.

Die Rückkehr aus dem Tempel

Die Charaktere sollten nun den Haupteingang wiederfinden, um zu den Liradi zurückzukehren.

Die Liradi erwarten die Charaktere immer noch neugierig am Torbogen des Tempel einganges. Erst Schnattern sie aufgeregt und geckern vor sich hin, als würden sie tuscheln. Doch nachdem sie des Schwertes gewahr werden, das die Charaktere bei sich tragen, verstummen sie und weichen ehrfürchtig zurück. Einzig die Ältesten bleiben standfest und erwarten das Herannahen der Helden.

Als diese eingetroffen sind, beugen sich die drei alten Liradi gefesselt über die Klinge und streichen mit ihren Händen in einem Finger Abstand über die makellose Oberfläche der Schneide. Offenbar können sie die magische Aura des Metalles spüren, über das sie mit ihren Händen hinweggefahren sind, denn schlagartig zucken ihre Hände zurück und sie selbst weichen einige Fuß von dem Schwert und den Charakteren ab.

Während dieser Szene, erhebt sich auf einen Schlag ein Rumpeln und Donnern unter Füßen der Charaktere. Der Schreck jagt ihnen durch Mark und Bein, denn in einer so ruhigen Umgebung wie es der Meeresgrund ist, sind laute, knallende und grummelnde Geräusche ein gewaltiger Schock für das Nervenkostüm.

Auch wenn sich einzelne Kiesel aus ihren Verankerungen lösen, und die Charaktere sich

nur sehr schwer auf ihren Beinen halten können (**MO-Probe**), scheint der Tempel jedoch im Ganzen den Erschütterungen standzuhalten.

Die Liradi selbst verfallen in Panik. Bis auf die Ältesten bleibt nur ein stark geschrumpfter Troß von Neugierigen in der Nähe des Tempels und der Charaktere. Die meisten von ihnen machen sich mit hoher Geschwindigkeit davon.

Mit Hilfe einer IN-Probe oder Mythen/Sagan/Religion-Probe erschließt sich den Helden folgendes:

Scheinbar machen die Liradi das Schwert und die Charaktere dafür verantwortlich, was hier geschieht, denn sie drehen sich auf ihrer Flucht immer wieder und wieder hektisch um, als wollten sie sich vergewissern, daß die Charaktere ihnen nicht nachsetzen. Dies ist auch insofern verständlich, als daß sie Zeit ihres Lebens den Tempel als ihr Heiligtum betrachteten und nun, da die Charaktere das Schwert Ustros entfernt haben, bricht das Grummeln und Bebildes Meeresbodens los.

Die Alten der Liradi führen die Charaktere jedoch von dem Tempel weg, ohne Scheu vor ihnen oder dem Schwert.

Die Ältesten winken einige der Liradi-Krieger, die noch geblieben sind, zu sich heran und bedeuten diesen, näher an die Charaktere heranzutreten. Die Krieger bilden daraufhin einen Halbkreis hinter den Ältesten.

Daraufhin deuten sie den Charakteren mit einer Vielzahl von Handbewegungen an, sie müßten den Meeresgrund und die Liradi jetzt verlassen.

Mit einer IN-Probe und einer IZ-Probe können die Charaktere dahinter kommen, daß die Ältesten offenbar nicht in den Charakteren, sondern in dem Schwert das Übel sehen. Scheinbar wollen sie es nicht mehr bei sich behalten und glauben daran, daß jetzt der Zeitpunkt gekommen ist, zu dem es sich finden lassen will. Sie schreiben dem Schwert die Beben unter Wasser zu und wollen mit seiner Herausgabe dafür sorgen, daß unter dem Meer wieder Ruhe einkehrt.

Die Charaktere sollten sich bei den Liradi verabschieden, dies gebietet die Höflichkeit.

Schließlich werden sie von den Liradi wieder hinaufgetragen an die Meeresoberfläche. Während sie durch die Wasser gleiten, nehmen sie wahr, daß in einiger Entfernung zu der Liradi-Siedlung ein gewaltiger Riß den Meeresboden aufgetan hat, aus dem Lava strömt wie Blut Espers. Dieser Riß kocht und schwelt vor sich hin, Gasblasen

steigen blubbernd in Richtung Meeresoberfläche, Wasserpflanzen und langsame Meerestiere verpuffen durch die gewaltige Hitze, sobald sie von der Walze aus flüssigem Gestein eingeholt werden, und erkaltende Schlote heißer Mineralablagerungen erwecken den Eindruck, als würde aus dem Meeresgrund eine ungeheuerliche Bestie aufsteigen.

Es scheint nur eine Frage der Zeit, bis die Spalte im Meeresboden die Siedlung erreicht haben mag.

Haben die Charaktere oben den Grund erschlossen, warum die Liradi sie schnellstmöglich fortschicken wollen, so stimmt es sie mit einer gewissen Traurigkeit, daß die Liradi glauben, die Sorge um den untermeerischen Vulkan mit dem Entschwinden der Charaktere los zu sein. Dies wird sich unzweifelhaft als Trugschluß erweisen, wenn Esper sich ihrer nicht erbarmt und den Riß wieder schließt.

Pflichttreu tragen die Liradi-Krieger dennoch die Charaktere an die Wasseroberfläche, den Befehl der Ältesten ausführend, ohne die Gefahr am Grund der See eines Blickes zu würdigen.

Als sie schließlich an der Oberfläche angelangt sind, das Schwert schwer ziehend unter ihnen, haben es die Krieger dann auch recht eilig wieder unterzutauchen. Sie geben sich nicht mit einer langen Verabschiedung ab, sondern entfernen mit ein paar geschickten Handgriffen die Nirsalha-Atempflanzen der Charaktere. Nachdem sie sich diese selbst auf die Atemlöcher gesetzt haben, stoßen sie mit einem kurzen Schnattern wieder hinab in die Tiefe der Ri'ne-See.

Die Charaktere sind nun wieder des Sprechens fähig, auch wenn sie sicher genug damit zu tun haben, das Schwert über Wasser zu halten.

Der Seegang ist sehr stark und die weniger guten Schwimmer werden ihre Probleme haben, dennoch können sich alle über Wasser halten. Um sie herum ist das Meer zwar nicht heiß, aber die Gase und Dampfblasen stoßen allüberall durch die Wasseroberfläche. Dabei machen sie diese zu einer Art übelriechender Wäscherei.

Sollte eine Diskussion einsetzen, ob man das Schwert nicht einfach fallen lassen sollte, so ist dies nur gut. Kommen die Charaktere zu irgendeinem Entschluß, so bemerken sie in greifbarer Nähe zu sich ein Schiff.

Auf dieses sollten sie zuhalten, denn auch auf ihre Position wird mit dem Schiff zugesteuert. Der Kapitän des Schiffes ist auf die blubbernde Meeresoberfläche aufmerksam geworden und will diese nun näher untersuchen.

9 DAS FINALE

Die zwei Varianten

In diesem Kapitel müssen nun zwei verschiedene Varianten des Abenteuers behandelt werden.

In dem einen Fall werden die Charaktere von Kapitän Fe'or mit der Eso'ia wiedergefunden, weil sie tagelang nach den Charakteren suchten. Bei dieser Variante haben sie in „Kapitel 6 - Die Reise in die Ri'ne-See“ Fe'or nur die von Ar'timas nach seiner Vision vermutete Richtung des Schwertes angegeben. Damit haben sie nicht sein Vertrauen

durch die unangenehmen Facetten der Vision von Ar'timas verloren und, die Besatzung der Eso'ia suchte eineinhalb Tage nach ihnen. Schlußendlich werden sie wieder von der Eso'ia an Bord genommen.

[siehe Kapitel 9a - Verrat und Schlacht]

Im anderen Fall haben sie Fe'or durchaus mitgeteilt, was sie über Ar'timas Vision wußten, und damit haben sie sein Vertrauen in die Unternehmung verspielt. Als sie von den Liradi von Bord gezerzt wurden, brach die Eso'ia also wieder in Richtung heimatli-

cher Gewässer auf. Dem Herzog wird Fe'or mitteilen, daß die Charaktere beim Sturm über Bord gingen.

Daher werden die Charaktere nicht von der Eso'ia geborgen, vielmehr ist das herannahende Schiff eine Ku'ona des Herzogs Ros'jersc aus Maa'sha, in dessen Diensten Ar'timas steht. Diese war mit der Eso'ia in eine Schlacht verwickelt, in der Ar'timas auf das Schiff seines wahren Herzogs wechselte. Dieses Schiff wird zur Rettung der Charaktere.

[siehe Kapitel 9b - Gefangen, doch nicht Mitgegangen]

9a VERRAT UND SCHLACHT

Unruhige Wogen

Die Charaktere haben ihre Probleme damit, sich durch die hohe Dünung des Meeres vorzuarbeiten, denn Woge um Woge schiebt sie hin und her. Auch nicht zuträglich für ihr Fortkommen sind die zunehmenden Wellen der Meeresoberfläche, die die aus den Tiefen heraufsteigenden Gase hervorrufen. Die übelriechende Luft erschwert die Atmung und mehr als ein Mal öffnet sich in der Nähe der Charaktere eine größere Gasblase, so daß sie in ein Loch im Meer fallen, über dem die Wogen der See kraftvoll zusammenschlagen.

Wundersamerweise entwindet die See den Charakteren jedoch nie das Schwert, so locker sie es auch halten. Es scheint, als wolle es von ihnen mitgenommen werden.

Die Charaktere sollten sich gegenwärtig ihrer Sache sicher fühlen, aber in Wahrheit ist das Schwert nur immer noch dabei, sie zu prüfen. Noch hat es nicht entschieden, ob es zuläßt, von diesen selbsternannten Auserwählten errettet zu werden.

Als das Schiff auf einige Meter an die Charaktere gelangt ist, stellen sie erstaunt fest, daß an seinem Bug neben der Figur des Meeresgottes der Name „Eso'ia“ prangt. Offenbar hat Fe'or sie nach ihrem Verschwinden nicht der See überlassen wollen — guter Mann!

Es schallt ein Ruf über die See, ausgestoßen von einer Matrosin auf Deck, die ein Stück Kleidung von den Helden erblicken konnte:

„Verlorene Seelen voraus! Verlorene Seelen voraus! Refft die Segel, senkt den Anker! Stoppt das Schiff! Schiffbrüchigell!“

Der Rest ihrer Worte gehen im Rauschen eines Brechers an den Bug der Eso'ia unter,

unter dessen reflektierter Welle die Charaktere fast ertränkt werden. Doch schon nach wenigen, weiteren Augenblicken fallen Taue von Deck herab, an die sie sich klammern können.

Mit Hilfe einer durch den Zug der Matrosen an Deck der Eso'ia an den Seilen um 20 Punkte erleichterten Klettern-Probe gelangen die Charaktere über kurz oder lang an Deck. Schlechte Würfelergebnisse sorgen nur für ungeschicktes Verhalten und die Peinlichkeit von hämischen Lachern einer ganzen Mannschaft, ändern jedoch nichts daran, daß die Charaktere es an Bord schaffen.

Das Schwert macht zwar noch immer keine Anstalten sich von den Charakteren zu lösen, ist aber seinem Träger bei dem Aufstieg an Deck stark im Weg, so daß dieser auf jeden Fall Schwierigkeiten beim Klettern bekommt, und damit dem Humor der Seeleute ausgesetzt wird.

Fe'or

An Deck treten ihnen sofort Ar'timas und Fe'or entgegen, deren Freude über die Bergung der Charaktere scheinbar keine Grenzen kennt. Sie scheinen erleichtert darüber, daß sie noch am Leben sind und löffeln sie mit Fragen über ihren Verbleib in den letzten 36 Stunden.

So bohrt Ar'timas als erster:

„Gut, daß Ihr am Leben seid, gut, sehr gut! Sagt, was habt Ihr dort unter dem Meer gesehen, und wie habt Ihr überhaupt überleben können?“

Hat Euch das magische Schwert geschützt? Ist es das? Ist es diese Klinge wirklich?

Wo habt Ihr es gefunden?“

Fe'or fällt ihm ins Wort, seine Neugier kaum zu bremsen:

„Ja, sagt uns, woher wußtet Ihr das Schwert zu finden? Wie seid Ihr wieder hierher gekommen?“

Ich bin so froh, Euch zu sehen, denn was hätte ich sonst meinem Herren, Herzog Bei'ju, berichten sollen?

Habt Ihr mit den Liradi gekämpft? Ich fasse es nicht — Ihr müßt uns dies alles bei einem guten Schnaps erzählen. Ich lasse so gleich einen holen.

Doch sagt zunächst, was ist dies für eine seltsame See, die Euch wieder ausspuckte? Warum riecht es hier so? Und warum scheinen die Wogen zu kochen, obwohl das Wasser so kalt ist, daß Euch friert?“

So wichtig auch die anderen Informationen alle zu erzählen sind, am wichtigsten ist gegenwärtig, daß Fe'or weiß, was es mit der See auf sich hat, in der sich die Eso'ia befindet. Sollten die Charaktere nicht von selbst darauf kommen, ihm die Information mitzuteilen, was auf dem Meeresgrund vor sich geht, so muß der Spielleiter mit einer IZ-Probe darauf hinweisen.

Fe'or hat einen wirklich entsetzten Gesichtsausdruck, als die Charaktere ihm davon berichten, was diese seltsamen Blasen und den Gestank über dem Meer verursacht:

„Was?... Wir befinden uns über einem Vulkan, der dort unten ausbricht? Wie ist denn Solches möglich?“

Aber laßt uns keine Zeit verlieren! Wenn dem wirklich so ist, möchte ich hier nur sehr ungern bleiben. Gerade auch, weil ich nicht darauf warten will, daß die Gesteine des Vulkans uns von unten den Kiel durchlöchern.“

Zu seiner Mannschaft gewandt fährt er fort: „Auf, auf, Jungs und Mädels, Ihr habt es gehört... wir haben keine Zeit zu verlieren!“

Macht das Schiff fertig für eine Wende, damit wir so schnell wie möglich das Weite suchen können. Wir wollen hier nicht noch länger bleiben als nötig.

Macht Euch los auf Eure Posten, bevor ich fuchsiger werde. Male ein bißchen Tempo, meine Damen, da an den Tampen. Wir müssen auf unserem Rückweg nach Peja'ra ohnehin gegen den Wind ankreuzen, da kommen wir nicht so schnell nach Hause, wie Ihr das vielleicht gerne hättet.

Macht schon, wir verlieren kostbare Zeit, oder wollt Ihr, daß Euch der Hintern wegfliegt? Heda...

Die Worte Fe'ors gehen in einem gewaltigen Zischen unter, als sich die Wogen öffnen und eine gewaltige Gasblase gebären. Als wäre dies ein Startschuß für die Mannschaft beginnt ein hektischer Trubel an Deck, der mit schnellen Handgriffen zu einer Wende führen soll.

Das Geheimnis des Magiers

Die Charaktere stehen in diesem Fall der Mannschaft mehr oder weniger im Wege herum und können sich entscheiden, ob sie mit Ar'timas sprechen wollen oder ob sie lieber unter Deck ihre Kleidung wechseln, um nicht an Lungenentzündung zu erkranken.

Entscheiden sie sich für das Gespräch mit dem Magier, so finden sie ihn auf dem Oberdeck über die Reling gelehnt und mit die Augen beschattender Hand den Horizont untersuchend. Ar'timas wirkt sehr zufrieden mit sich selbst, als er die Charaktere bemerkt und sich umdreht.

„Wie habt Ihr es nur bewerkstelligen können, der Tiefe wieder zu entkommen? Seid Ihr am Ende gar nicht die, für die Ihr Euch ausgegeben habt? Seid Ihr der Magie fähiger, als ich dachte?“

Die Charaktere können hierauf antworten, wie es ihnen beliebt.

Ar'timas fährt auf jeden Fall noch immer vergnügt fort:

„Wie dem auch immer sei, es vermag mich nicht von meinen Plänen zu bringen. Wißt Ihr, ich habe mich besser auf diese Reise vorbereitet, als Euch bewußt sein mag.

Hach, ist das schön. Man kann so herrlich befreit über alles sprechen, wenn man weiß, daß der Triumph so nahe ist. Habt Ihr das auch schon erleben können? Es ist ein wunderbares Gefühl.“

In diesem Moment hallt ein Schrei des Ausgucks über Deck. Sollten die Charaktere sich entschlossen haben, ihre Kleidung zu wechseln, und somit unter Deck sein, so hören sie zwar ebenfalls den Ruf, können jedoch nicht sehen, was sich außerhalb des Schiffes abspielt.

„Maaast, Mast zur See! Kapitän, Kapitän, ich sehe ein Schiff am Horizont, das genau auf uns zuhält. Kurs Nordwest, drei Uhr! Schnell näher kommend... die müssen alles außer ihren Hosen an die Masten gebunden haben, um so schnell voranzukommen.“

Ar'timas wendet sich ruckartig wieder von den Charakteren und sucht mit zusammengekniffenen Augen den Horizont ab.

„Seht Ihr, ein Schiff... Ich kann es zwar noch nicht gut sehen, aber es ist da. Ich wußte, es würde eines kommen...“

Fragen die Charaktere ihn, warum er so sicher war, daß ein Schiff den Kurs der Eso'ia kreuzen würde, so dreht er sich wieder zu ihnen herum.

Ar'timas hat schlagartig eine ernste, angespannte Miene.

„Ich werde es Euch noch rechtzeitig erklären, glaubt mir, macht Euch keine Gedanken. Und nun, laßt mich bitte allein mit meinem Schiff.“

Die Charaktere sollten in erster Linie die Vermutung hegen (IN-Probe), daß Ar'timas schleichend dem Wahnsinn anheimfällt — sein Verhalten ist sehr gewohnungsbedürftig.

Die Charaktere könnten allerdings auf den Gedanken kommen, daß Ar'timas etwas mit dem Auftauchen des Schiffes zu tun haben könnte. In diesem Falle sollten sie Fe'or davon unterrichten - damit machen sie den Kapitän schon einmal wachsamer.

„Ich danke Euch für diesen Hinweis, vielleicht ist es gut, wenn ich Euren Begleiter ein wenig im Auge behalte.“

Ab hier gilt der Text wieder für beide Varianten: Umgezogen oder nach dem Gespräch mit Ar'timas.

Ein, zwei Stunden geschieht nichts weiter, so daß die Charaktere sich ein wenig sammeln und sich über ihre Erlebnisse austauschen können. Danach jedoch ist das zuvor erschienene Schiff von Deck aus schon sehr gut zu sehen. Ein Seemann in der Nähe der Charaktere zischt verächtlich durch seine breiten Zahnklücken:

Kasten 9.1 - Der Verrat des Ar'timas

Von Anfang an hat Ar'timas stets angedeutet, daß er nie besonders gut Freund stand mit dem Herzog von Peja'ra (siehe hierzu auch **Kasten 5.1 - Ar'timas**). Zwischen ihm und dem Herzog geschieht aber viel mehr, als diese Andeutungen vermuten lassen.

Nachdem Bei'ju Ar'timas den alten Halunken Shia'tora auf die Kehle ansetzte, entstand nicht einfach nur Ignoranz beider gegeneinander. Ar'timas betrachtete das Faß als überlaufend und schwor sich, von nun an all seine Macht in die Dienste derer zu stellen, die gegen Bei'ju stehen.

Hierzu nahm er Kontakt mit Ros'jersc, dem Herzog von Maa'sha auf, der die Hilfe eines mächtigen Detektoranden mit Freuden entgegen nahm. Darüber hinaus erbat sich Ar'timas auch keine hohe Entlohnung, schließlich trieb ihn und treibt ihn immer noch der Haß auf seinen ehemaligen Fürsten in Peja'ra voran. Für Ros'jersc verschafft Ar'timas zu meist Informationen aus dem nördlichen Herzogtum des Religiösen.

Als Ar'timas von den Helden gebeten wird, sie auf ihrer Suche nach Annor zu begleiten, wittert dieser seine große Chance, die Pläne des Herzogs von Peja'ra zu durchkreuzen und schlägt ein. Die Kommunikation zwischen der Jio'ali, einem Verfolgerschiff aus Maa'sha und Ar'timas auf der Eso'ia erfolgt über seine Lichtgeister, deren die Charaktere schon in Ar'timas Behausung in Peja'ra gewahr wurden (siehe **Kasten 5.2 - Lichtgeister**).

Kasten 9.2 - Kampfwerte eines typischen Nen'yen-Seefahrers

Der typische Seefahrer in Nen'ya ist ein hervorragender Segler, der selbst der schwächsten Brise noch ein ansehnliches Reisetempo abringen kann. Hierfür sorgt neben den besonderen technischen Errungenschaften wie zum Beispiel der neuen Segelformen auch eine besonders gründliche Ausbildung. Diese mißt dem Bewußtsein eine große Bedeutung bei, daß eine lückenhafte Kenntnis der Seefahrt in den flautenreichen Gewässern von Choonur, Ri'ne-See und Totensee schnell zu einem Unglück führen kann.

Im Kampfe sind die Nen'yen besonders bewandert im Konflikt mit leichten wendigen Golchengeschützen und flexiblen Tornen. Ihre Nahkampfausbildung macht die meisten Nen'yen zur See zu guten Kämpfern mit Säbel, Kurzsword oder Dolch. Sie sind wettergegerbt und windgestählt in den Armen, denn so lang auch so manche Flaute ist, so kräftig sind die meisten Winde.

Wichtige Norm-Werte für den Kampf:

AT: 13	PA: 11	LE: 30-35	AW: 10
ST: 14	MO: 12	IZ: 10	MR: 10 - 20
TP:	W8 (Säbel)		
	W6+3 (Kurzsword)		
	W4 (Dolch)		

„Pah, ein Schiff des Herzogs von Maa'sha... was haben denn diese alten Gaukler hier verloren? Man kann diese häßliche Flagge wohl kaum verkennen.“

Eine Probe auf Sehkraft bestätigt den Charakteren, daß es sich bei der Flagge am Hauptmast des Schiffes um das Zeichen des Herzogs von Maa'sha handelt.

Nur wenige Minuten später sind sich die beiden Schiffe so nahe gekommen, daß man einzelne Seeleute schon an Deck erkennen kann. Die Segel voll am Wind kann es sich nur um weitere Minuten handeln, ehe die Schiffe auf gleicher Höhe angelangt sind. Gegen den Wind kreuzend, ist die Eso'ia wesentlich langsamer als das herannahende Schiff.

Der Hinterhalt des Ar'timas

In diesem Moment schlägt Ar'timas zu, denn er wägt sich schon in greifbarer Nähe zu seinem Triumph über den Herzog von Peja'ra [siehe hierzu Kasten 5.1 - Ar'timas; bzw. Kasten 9.1 - Der Verrat des Ar'timas].

Die Charaktere werden in ihrer Beobachtung des anderen Schiffes von einem Schrei aufgeschreckt, der zu ihnen vom Oberdeck aus hertönt. Da die gesamte Mannschaft entweder mit dem Segeln oder mit dem Begaffen des anderen Schiffes beschäftigt ist, wenden sich schlagartig alle Augen in diese Richtung.

Ar'timas stürzt mit einem Messer bewaffnet auf Fe'or zu und attackiert ihn. Dabei brüllt er aus so tiefer Seele, daß man ihn für eine Art Dämon halten könnte.

„Für den Herzog von Maa'sha...“

An dieser Stelle ist von Bedeutung, ob die Charaktere bereits Fe'or von dem merkwürdigen Verhalten Ar'timas' in Kenntnis gesetzt haben.

Ist dem so, dann hat Fe'or Ar'timas nicht aus den Augenwinkeln gelassen.

Fe'or kann den Heranstürmenden auffangen. Dabei entwendet er ihm das Messer, dreht es blitzschnell in seiner Hand und rammt es dem Magier in dessen rechten Arm. Ar'timas, der solche Auseinandersetzungen nicht gewöhnt ist, stürzt sofort ohnmächtig zu Boden.

Fe'or ruft daraufhin seiner Mannschaft zu: „Macht Euch gefechtsbereit, spannt die Geschütze und seid wachsam! Irgend etwas ist hier faul...“

Bevor er das Oberdeck verläßt und durch den aufkommenden Trubel auf die Charaktere zugeht, wirft er noch einen sehr müden Blick auf den schlaff daliegenden Magier. Als er bei den Charakteren angelangt ist, sagt er:

„Ich danke Euch für Eure Warnung... ohne Euch würde ich dort liegen. Ich danke Euch von Herzen... Doch nun ergreift Eure Waffen, denn ich denke, wir werden gleich ein paar unliebsame Gesellen treffen...“

Er lächelt den Helden aufmunternd zu, auch wenn diese nicht umhinkommen, die Sorgenfalten auf seiner Stirn zu bemerken.

Sind die Helden jedoch nicht in der Lage gewesen, Fe'or vor Ar'timas zu warnen, so verläuft dies ein wenig anders.

Fe'or ist völlig überrascht von der Attacke des Magiers und dreht sich genau in dem Moment zu diesem herum, als dieser mit voller Wucht und vorsich her gestreckten Dolch auf ihn einstürzt. Dabei dringt der Dolch so tief in die Brust Fe'ors ein, daß in seinem Gewand das Heft nicht mehr zu sehen ist.

Während Fe'or blutend und vor Schmerzen in sich gekrümmt, schreiend auf die Planen des Oberdecks stürzt, stürmen die ersten Mitglieder der Mannschaft auf Ar'timas zu. Dabei erhebt sich ein wütendes Dröhnen in den Seeleuten.

Als der erste der Mannschaft die Treppe zum Oberdeck erklommen hat, stößt ihm Ar'timas einen Feuerball entgegen, der selbst das nasse Holz der Reling in Brand steckt. Der Seemann fällt brennend auf seine nachrückenden Kameraden herab, die schreiend auf das Hauptdeck stürzen und sich dabei die Flammen auszuschlagen versuchen. Als die meisten der Seeleute sich wieder haben löschen können, sind zwei von ihnen bereits zu einem kleinen Häufchen Asche verpufft, das der Seewind über das Deck trägt.

Ar'timas steht mit ausgebreiteten Armen auf dem Oberdeck, als er mit laut vernehmlicher Stimme ruft:

„Haltet ein... oder ich werde jeden einzelnen von Euch lehren, was es heißt, sich mit einem großen Magier anzulegen. Haltet endlich ein... Ergebt Euch alle der Mannschaft des Herzogs von Maa'sha, und ihr werdet leben.“

Er macht eine kurze Pause und legt die Handflächen aufeinander, als würde er um etwas bitten. Sein Lächeln ist eisig.

„Tut dies nicht, und es wird Euer sicherer Tod sein.“

Kurze Zeit sind sowohl die Charaktere, als auch der Rest der Mannschaft verunsichert. Einige Blicke aus den Reihen der Seeleute auf ihren geliebten Kapitän Fe'or, der sich in seinem eigenen Blut windet, ändern diese Lage jedoch schnell. Alle Seeleute greifen zu ihren Waffen, und es herrscht ein solches Durcheinander an Deck, daß Ar'timas kaum noch ein lohnendes Ziel für seine magischen Attacken erhaschen kann.

Die Schlacht

Ab diesem Punkt laufen die Handlungen wieder synchron, ob nun die Charaktere Fe'or zu warnen vermochten, oder nicht.

Als die Ku'ona des Herzogs von Maa'sha in diesem Moment längsseits geht und die ersten Kämpfer des Gegeners auf die Eso'ia springen, erkennt man an den erstaunten Gesichtern der Enternenden, daß wohl mit weniger Gegenwehr gerechnet worden ist.

Binnen kürzester Zeit herrscht ein solches Durcheinander kämpfender Seeleute an Deck, daß die Charaktere sich kaum noch orientieren können. Hiebe um Hiebe werden um sie herum geschlagen, und es dauert auch nicht allzu lange, bis sie selbst in Bedrängnis geraten.

Der Spielleiter sollte den Charakteren genug Raum lassen, an dieser Seeschlacht teilzuhaben. Es drängen auf sie in etwa so viele Seeleute der Gegenseite ein wie auf jeden anderen an Bord der Eso'ia auch [siehe Kasten 9.2 - Kampfwerte eines typischen Nen'yen-Seefahrers].

Derjenige der Charaktere, der das Schwert Annor bei sich trägt, verspürt das drängende Verlangen in ihm, seine Klinge im Kampfe zu verwenden. Die Kraft, die ihm das Schwert verleiht, ermöglicht ihm, den schweren Zweihänder so elegant zu führen, als wäre es ein Kurzschwert. Sein Hunger nach Macht übernimmt die Kontrolle.

Es ist jede Kampfrunde eine WI-Probe notwendig, um zu klären, ob er seinen eigenen Machtgelüsten trotzen kann, oder ob das Schwert genug von seinem Träger hat.

Bei der ersten, nicht bewältigten Probe, wendet sich das Schwert gegen seinen Besitzer und versucht, sich von ihm zu lösen. Er hat seine Prüfung nicht bestanden, und der Geist Shenörs läßt ihn nicht mehr an die Klinge heran. Den Träger des Schwertes durchzucken ungeahnte Schmerzen, wenn er versucht, die Klinge wieder an sich zu bringen.

Dies sollte der Spielleiter in einer kurzen Passage mit demjenigen, dessen Charakter das Schwert führte, ausspielen. Während um diesen Charakter der Kampf schwelt, ist er besessen von dem Gedanken, den Zweihänder wieder unter seine Kontrolle zu bringen.

Das Schwert sucht sich jedoch immer wieder Möglichkeiten, wie es sich davon machen kann. Dies ist natürlich für ein

Schwert eine sehr eigenartige Vorstellung, doch man vergesse nicht, daß der Geist seines Schöpfers in ihm lebt. Hier sollte der Spielleiter ein paar absurde Situationen einflechten, die deutlich machen, wie sich das Schwert sträubt, im Besitze der Charaktere zu bleiben.

Dies sieht dann beispielsweise so aus, daß die Klinge Ännor über die Planken des Deckes rutscht, und sich ein wenig selbst steuert, so daß es in einem kleinen Bogen zu gleiten vermag. So rutscht es zum Beispiel auf einen Seemann zu, der zu Boden gegangen ist, und der dankbar dafür ist, eine Klinge aufheben zu können. Erhebt er das Schwert und versucht mit ihm zu kämpfen, erzeugt Shenör wieder einen Schmerzensstoß, der dem Seemann die Klinge aus der Hand fallen läßt.

Somit vollführt das Schwert also einen undurchschaubaren Kurs über das Deck der Eso'ia, bevor es schlußendlich über Bord fällt und wieder in den Tiefen des Meeres versinkt.

Shenör versenkt sich lieber, als daß er inkauf nimmt, die Klinge dem Charakter zu überlassen, der sie bis zu der Seeschlacht bei sich trug. Seine Prüfung jedoch ist damit gescheitert gewesen, daß er seiner Machtgelüste nicht mehr Herr war. Es sollte nach den zahllosen WI-Proben kein Problem mehr sein, dies zu erkennen. Ansonsten hilft eine letzte IZ-Probe.

Diese Machtlust war Shenör ein deutliches Anzeichen dafür, daß der Charakter der Kraft des Schwertes nicht würdig war. Auf dem Meeresgrund wird die Klinge darauf harren, daß sie ein würdigerer Geist finden möge. Und selbst wenn dies nicht geschehen sollte, so ist es auf dem Boden der Ri'ne-See immer noch besser aufgehoben als in den falschen Händen.

Der eine Epilog

Nachdem die Schlacht über zwei Stunden tobte, zeigt sich letztendlich, daß die Mannschaft der Eso'ia die Oberhand gewinnen konnte. Viele Männer und Frauen haben ihr Leben gelassen, und das in einem Kampf, der noch nicht einmal den erhofften Erfolg brachte, das Schwert von Esper zu erlangen. Fe'or ist ebenfalls gefallen.

Während die Überlebenden der Schlacht die Ladung der maa'shaner Ku'ona auf die Eso'ia überbringen, stoßen die Charaktere auf den Leichnam des Magiers Ar'timas. Er ist übel zugerichtet, und ein Kurzschwert steckt mitten in seinem Schädel.

Doch mit Verrätern muß man kein Mitleid haben, und so werfen sie den toten Leib über Bord. Dennoch drängt sich den Charakteren die Frage auf, ob auch sie an seiner Stelle hätten sein können. Auch sie waren der Macht des Schwertes und dem Glanze seines Ruhmes erlegen. Hätten auch sie dafür getötet.

Als die Charaktere sich über das Reisegepäck des toten Magiers hermachen, um herauszufinden, ob sich noch taugliche Dinge darunter befinden, stoßen sie auf die schwere Kiste, die Ar'timas bei der Abreise mitge-

nommen hat. Öffnen sie diese, so entfleuchen ihr einige Lichtgeister. Mit ihrer Hilfe hat Ar'timas also Kontakt mit der Jio'ali gehalten und hat das Schiff auf die Fährte der Eso'ia angesetzt.

[siehe Kasten 5.2 - Lichtgeister]

Als die Ku'ona des Herzogs von Maa'sha zu sinken beginnt, nachdem teils schrittgroße Löcher in ihre Wasserlinie geschossen wurden, machen die Charaktere sich Gedanken darum, was sie dem Herzog nach ihrer Rückkehr berichten sollten. Nicht viel jedenfalls — schon gar nicht die Wahrheit. Von einem Seekampf werden sie berichten, einer Attacke, die völlig ohne Grund auf die Eso'ia einbrach. Diese brachte ihr Unternehmen zum Scheitern, und sie mußten umkehren.

Natürlich wird man sich nach ihrer Rückkehr nach Peja'ra ganz andere Geschichten erzählen — von Unterwasser-Tempeln, einem magischen Schwert und der Bedeutung der Selbstbeherrschung im Umgang mit Macht. Sie sollten vielleicht auch der alten Geschichtenerzählerin Eiz'ar einen Besuch abstatten, denn die Legendenwelt um das Schwert Ännor ist um ein paar weitere Facetten reicher — und dieses Mal können die Charaktere erzählen und Eiz'ar ist diejenige, die zuhören wird.

Auf dem Rückweg nach Peja'ra bleibt eine ganze Menge Zeit, um über die zurückliegenden Abenteuer zu reflektieren, denn die Eso'ia ist schwer beschädigt und damit langsam. Aber selbst wenn die Charaktere noch über einiges nachzudenken haben, eines ist gewiß schon jetzt klar: Die Legende um Ännor — das Schwert von Esper, bleibt eine Geschichte mit mehr Rätseln als Antworten.

9b MITGEFANGEN, DOCH NICHT MITGEHANGEN

Brodelndes Meer

Für die Schwimmer mitz dem magischen Schwert wird das Umfeld immer schwieriger, denn mehr als nur ein Mal stößt eine solch gigantische Gasblase zwischen den Wellenkämmen durch, daß sich ein großes Loch in der Meeresoberfläche öffnet. Die Charaktere fallen dabei in diese Öffnung, während die Wogen des Meeres tosend über ihren Köpfen zusammenschlagen. Mühsam kämpfen sie sich darunter wieder hervor.

Als der Bug des Schiffes sich langsam in ihre Nähe schiebt, ist es auch schon höchste Zeit für eine Bergung der Charaktere. Die Gase und die unruhige See haben sie schon sehr geschwächt.

Kommt einer der Charaktere auf die Idee, nach dem Namen des Schiffes zu schauen, als es sich nur noch wenige Meter von ihnen befindet, so sei er ihm nach einer gelungenen MO-Probe, weil er eine ruhige, eigene Lage in turbulenter See benötigt, mitgeteilt:

Die sich nähernde Ku'ona ist nicht die Eso'ia, es handelt sich um ein Schiff des Herzogs von Maa'sha, wie an der Flagge des Hauptmastes zu erkennen ist. Diese Ku'ona trägt den schönen Namen Jio'ali.

Als sich das Schiff auf vielleicht zwanzig Schritt genähert hat, hören die Charaktere auf einmal den Schrei eines Matrosen, wahrscheinlich der im Ausguck:

„Verlorene Seelen voraus! Verlorene Seelen voraus! Refft die Segel, senkt den Anker! Stoppt das Schiff! Schiffbrüchige!“

Laut im Wind knatternd, gleitet das Segel herab und wird mühselig von den Seeleuten zu einem Bündel geschnürt. Als das Schiff nur noch wenige Meter von den Charaktere entfernt ist, löst sich unter ohrenbetäubendem Schlag der metallene Anker aus seiner Halterung und fährt mit gewaltigem Spritzen auf die Meeresoberfläche.

Während dessen werden den Charakteren Seile und Taue zugeworfen, an denen sie sich dankbar festhalten.

An Deck angekommen werden sie von besorgten Gesichtern umringt, sowie von einigen, die deutlich mehr Interesse an der edelsteinbesetzten Klinge des Schwertes Annor zeigen als an den Charakteren selbst.

Fragen über Fragen dringen auf die Charaktere ein, so schnell, daß sie kaum die Möglichkeit haben, jede Frage zu beantworten, ohne daß ihnen jemand anderes ins Wort fällt.

„Wie seid Ihr hierhergekommen? Warum tränkte Euch das Meer nicht? Und was ist dies für eigenartige See...“

Die Charaktere sollten sich einen Moment nehmen, um die Fragen ihrer Retter zu beantworten.

Vom Regen in die Traufe

Nachdem die Fragen langsam abebben, ist auch der Kapitän des Schiffes bei den Charakteren angelangt. Was aber viel interessanter ist und zweifelsohne sehr erstaunlich, ist, daß Ar'timas neben diesem Kapitän her schlendert, als sei er dessen Schatten.

Die Charaktere sollten an dieser Stelle ihre Verwunderung auch ausspielen.

Ar'timas schmunzelt über die Reaktion der Geretteten.

„Ihr habt wohl nicht gedacht, mich wiederzusehen? Habt auch Ihr also den Fehler begangen, Ar'timas zu unterschätzen. Tjaja, auch Fe'or hatte nicht das Glück, diese Erkenntnis lange zu erleben. Wiewohl auch ich Euch nicht zugetraut hätte, das Schwert zu finden...“

Der Kapitän des Schiffes fällt ihm in diesen Gedankengang ein.

„Ihr kennt diese Leute, Ar'timas? Woher? Sind es gar am Ende die, die wir suchten?“

Ar'timas lächelt ein wenig herablassend.

„Du bist schon ein scharfsinniger Kerl, Ti'ew. Wie viele Wesen mögen mitten in der Ri'ne-See herumtreiben, die zufällig ein zwei Schritt langes Schwert mit sich führen. Es müssen eine unvorstellbar hohe Zahl sein...“

Während die Mannschaft sich das Lachen kaum verkneift, scheint Ti'ew nicht so viel Spaß zu verstehen **[siehe Kasten 9.3 - Ti'ew - Kapitän der Ku'ona Jio'ali]**. Er wendet sich etwas zerknirscht wieder den Charakteren zu:

„Nun, Ihr seid also diejenigen, die das Schwert vom Meeresgrund bergen wollten. Ich finde, dies ist Euch gar vorzüglich gelungen, dennoch muß ich darauf bestehen, daß Ihr mir die Klinge aushändigt, und zwar unverzüglich.“

Ar'timas hat mir eine Menge von Euch erzählt, schade nur, daß Ihr im Dienste des falschen Herrschers steht, sagte er. Sein Groll gegen Bei'ju ist tief, schließlich war er es, der Ar'timas Shia'tora auf den Hals hetzte. Seither hat er geschworen, nur noch im Dienste von Herrschern zu stehen, die sich mit ihm gegen die Machenschaften Bei'jus verbünden. Ist das nicht ungefähr so, mein alter Freund?

[siehe Kasten 9.1 - Der Verrat des Ar'timas]

Seht, Ihr habt das Schwert aus dem Meer gefischt, wir haben Euch aus dem Meer gefischt... das macht Euch uns etwas schuldig. Also händigt mir endlich Eure Klinge aus.“

Der Tanz um das Schwert

Ti'ew macht eine ruckartige Handbewegung, und schlagartig treten einige Seeleute hinter die Charaktere, um sie mit ihren kräftigen Armen festzusetzen.

Den Charakteren bleiben nur wenige Augenblicke Zeit, um sich den noch nicht so festen Griffen der Seeleute zu entwinden [siehe Kasten 9.2 - Kampfwerke eines typischen Nen'yen-Seefahrers].

Kasten 9.3 - Ti'ew - Kapitän der Ku'ona „Jio'ali“

Ti'ew ist ein verbissener, kleiner Kerl, der nicht sehr schnell begreift.

Er ist hoch wie breit, und dabei leider nicht einmal sehr hoch gewachsen. Er hat schwarzes, krauses Haar, das ihm langsam ausdünn. Um dies zu verdecken, trägt er einen übertrieben ausladenden Hut, der seiner Haarfarbe erstaunlich genau nachkommt.

Er ist der Kapitän der Jio'ali, welche die Eso'ia des Kapitäns Fe'or aufzureiben versucht, um an das Schwert von Esper zu gelangen. Dies will Ti'ew zusammen mit Ar'timas nach Maa'sha an den Hof des Herzogs Ros'jersc bringen, weil sie in seiner Hand die Klinge besser aufgehoben glauben, als in dem fanatischen Griff Herzog Bei'jus von Peja'ra.

Er selbst ist allerdings der Meinung, wenn er in den Besitz eines solchen Schwertes gelangen könnte, brauchte er auch nicht mehr seinem Herzog zu Diensten sein.

Mit dieser Waffe will er selbst ganz Nen'ya unterjochen, und sich selbst zum Herrscher auf Lebenszeit aufschwingen. Dies macht ihn natürlich für den Geist des Schwertes, Shenör völlig untragbar.

Wichtige Werte des Kapitäns Ti'ew:

AT: 15	PA: 13	TP: W8+2 (für Säbel)	LE: 35
RS: 2			
IZ: 12	MO: 12	IN: 11	TK: 9
ST: 13	RE: 14	WI: 9	MR: 10
NG: 4	AG: 16		

Gerade der Charakter, in dessen Besitz sich Annor befindet, ist davon nicht besonders angetan, muß er doch um den Verlust der Macht des Schwertes fürchten. Seine ST-Probe und auch seine MO-Probe erhalten eine Bonus von 2 Punkten.

Scheitert ihre erste MO-Probe, so können sie sich den Haltegriffen der Seeleute nur noch mit einer ST-Probe entwinden. Schaffen sie ihre Proben — oder zumindest die Mehrheit der Charaktere, so bricht ein großer Tumult an Deck aus, in dem die Charaktere für Unruhe sorgen.

Hier nun zunächst die Variante, in der die Charaktere dem Klammergriff der Seeleute nichts entgegensetzen.

Ti'ew tritt an den Charakter heran, der das Schwert bei sich führt, und wirft ihnen allen einen verwegenen, triumphierenden Blick zu, als er Annor in seine Hand überführt. Seine Augen weiten sich, als er erkennt, was für eine schöne Arbeit Knauf und Schneide des Schwertes sind.

Er fährt mit seiner Rechten glücklich das Metall entlang, schwingt den Zweihänder voller Leichtigkeit durch die Luft und reckt das Schwert schlußendlich in die Höhe.

Dann jedoch verändert sich etwas — es ist etwas in seiner Mimik. Wo sich vormals noch unbändige Freude zeigte, da steht jetzt Entsetzen in den Augen geschrieben, sowie eine schreckliche Angst. Sein Gesicht wird aschfahl und er bleibt wie versteinert, starr stehen.

Einige Augenblicke geschieht unter den Augen der sprachlosen Charaktere und der Mannschaft gar nichts, dann aber scheint es, als hätte Ti'ew große Schmerzen, die er mit eisernem Willen zu beherrschen versucht. Bloß das Schwert loslassen, dessen ist er nicht mächtig.

Letztendlich jedoch muß er das Schwert fallen lassen und sinkt schmerzverzerrten Gesichtes in die Knie. Auf den Planken des Hauptdecks vergräbt er sein Gesicht in seine Hände. Dabei stürzen schon die ersten Seeleute auf das Schwert, um es an sich selbst zu reißen. Ein großes Chaos tobt los.

Ab hier gilt der Text wieder für beide Varianten. Das losbrechende Durcheinander an Deck der Jio'ali im Falle der ersten Variante hat den gleichen Verlauf wie das Chaos, wenn die Charaktere sich dem Klammergriff der Seeleute erfolgreich wiedersetzen konnten.

Die Charaktere können sich aus den Haltegriffen der Seeleute losreißen und kämpfen sich ihren Weg frei durch deren Reihen, um

sich wenige Sekunden später in einem undurchschaubaren Gerangel wiederzufinden.

Alle Beteiligten — Charaktere wie Seeleute — versuchen krampfhaft, die ersten zu sein, um das Schwert Annor in ihren Besitz zu bringen. Die meisten von ihnen vielleicht auch nur, um in den Besitz der goldenen Kristalle zu gelangen, die den Griff des Zweihandschwertes zieren.

Die Charaktere sollten hier eine Weile mit den Seeleuten kämpfen müssen. Waffen kommen hierbei nicht zum Einsatz — bis auf einen ab und zu mal aufblitzenden Dolch oder — im Grunde handelt es sich um eine etwas größere Wirtshausschlägerei, auch wenn das nächste Wirtshaus noch einige Meilen Richtung Westen entfernt liegen mag.

Einer von ihnen kann das Schwert für einen kurzen Moment erhaschen, muß es jedoch sofort wieder fallen lassen, denn es ist dem nicht sehr zugetan in seine Hand zu gelangen. Nebst dem starken Schmerz, den derjenige dabei verspürt, und der ihn für drei Kampfrunden paralysiert, hört er auch noch die Stimme Shenörs zu ihm sprechen.

„Dieses Schwert zu tragen, keiner von Euch mir reif zu sein scheint. Ich werde nicht zulassen, daß Euer Machthunger mit Hilfe der von mir geschmiedeten Klinge Triebe schlagen kann. Niemals werdet Ihr in den Besitz der Klinge gelangen. Lasset ab von mir.“

Der Spielleiter ist hernach gefordert, den Weg des Schwertes an Deck ein bißchen auszuschmücken, den die Klinge von Hand zu Hand nimmt.

Immer wieder greifen gierige Hände nach der Klinge, immer wieder zucken die Gesichter der Greifenden schmerzverzerrt auf und immer wieder fängt jemand anderes das Schwert auf.

Dem Schwert hinterdrein

Bis schließlich Shenörs Geist aus dem Inneren des Kristalls die Klinge in die richtige Richtung getrieben hat und erreicht, daß das Schwert über Bord schleudert und im Meer versinkt.

Einige Seeleute springen vor lauter Habsucht sogar hinterdrein, bar der Frage, ob sie überhaupt des Schwimmens mächtig sind. Bis sie sich von dem Drang nach dem Schwert zu gunsten ihrer Todesangst lösen können, ist es für viele der Seeleute jedoch zu spät.

Der Spielleiter sollte den Charakteren WI-Proben abverlangen, um zu klären, ob auch sie dem Schwert hinterher-

springen oder nicht. Auch HG-Proben sind dafür sehr geeignet.

Das Schwert jedoch ist verloren.

Als die Charaktere zurück an Bord sind, fällt ihnen auf, daß Ar'timas nirgendwo zu sehen ist. Bei genauerem Hinsehen stellen sie jedoch fest, daß ein Teil seines Umhanges auf der Wasseroberfläche dümpelt. Die Vermutung liegt nahe, daß Ar'timas dem Verlangen nicht widerstehen konnte, nach dem Schwert zu springen, und dabei nicht so viel Glück hatte, des Schwimmens mächtig zu sein.

Der reglose Körper Ti'ews wird gerade von einigen Seeleuten dem Meer übergeben, offenbar hat er dem Schwert ein wenig zu lange Widerstand geleistet, um dessen Kraft überleben zu können.

Der andere Epilog

Es dauert noch eine ganze Weile bis die Überlebenden aus dem Wasser geborgen wurden. Viele von ihnen sind außer sich vor Wut, die wohl eher darin begründet ist, daß sie sich der Demütigung durch ihre Lachenden Kumpanen nicht gerne aussetzen, denn im Verlust des Schwertes zu suchen ist.

Die Ku'ona Jio'ali setzt gegen Abend die Segel, um von diesem unrühmlichen Ort aufzubrechen. Die Reise geht gut voran, auch wenn das Schiff einige Schäden davongetragen hat. Diese sind jedoch wohl eher in der Zusammenkunft mit der Eso'ia des Fe'or entstanden als in den zurückliegenden Stunden.

Über dieses Zusammentreffen ist aus der Besatzung der Jio'ali nur wenig herauszubekommen. Offenbar ist jedoch die Eso'ia mit Mann und Maus versenkt worden. Ar'timas hat mit Hilfe seiner Lichtgeister, die er die ganze Zeit in der großen Truhe hielt, die er mit auf See geschleppt hatte, Kontakt mit der Jio'ali halten können. So konnte die Jio'ali zum rechten Zeit am rechten Ort sein.

[siehe Kasten 9.1 - Der Verrat des Ar'timas]

Auch all das Hab und Gut, das auf diesem Schiff noch von den Charakteren zurückgelassen war, ist damit dem Meer überantwortet worden.

Fe'or wurde von Ar'timas niedergestochen, kurz bevor die Jio'ali sich bereit machte, die Eso'ia zu entern. Dann hat Ar'timas die Mannschaft mit seiner Magie so lange in Schach gehalten, daß das Schiff leicht zu erobern war. Nachdem viele Dinge von Wert geborgen waren, setzte man das Schiff in Brand, während man die Besatzung darauf dem Feuer tot überließ.

Bei dem Gedanken an Ti'ew und Ar'timas drängt sich den Charakteren die Frage auf, ob

auch sie an deren Stelle hätten enden können. Waren nicht auch sie der Macht und dem Zauber des Schwertes erlegen? Hätten auch sie dafür ganze Mannschaften getötet?

Und was werden sie dem Herzog von Peja'ra erzählen? Am besten so wenig wie möglich — wenn sie ihm überhaupt noch einmal über den Weg laufen sollten. Die Reise wird die Charaktere jetzt zunächst ohnehin nach Maa'sha führen. Auch wenn die Besatzung die Charaktere an den Herzog ausliefern will, im Hafen findet sich auf jeden Fall eine Gelegenheit abzuhaufen.

Danach kann man darüber sinnieren, ob man sich zurück nach Peja'ra begibt.

Natürlich wird man sich nach ihrer Rückkehr nach Peja'ra ganz andere Geschichten erzählen — von Unterwasser-Tempeln, einem magischen Schwert und der Bedeutung der Selbstbeherrschung im Umgang mit Macht. Vielleicht sollten sie auch Eiz'ar noch einmal aufsuchen, damit diese ihre Legendenwelt vervollkommen kann. Die Legende um das Schwert von Esper in Nen'ya ist schließlich um einige Facetten reicher, als sie es noch vor wenigen Tagen war.

Auf dem Wege nach Maa'sha bleibt eine ganze Menge Zeit, um über die zurückliegenden Abenteuer zu reflektieren. Aber selbst wenn die Charaktere noch über einiges nachzudenken haben, eines ist gewiß schon jetzt klar: Die Legende um Añnor, das Schwert von Esper, bleibt eine Geschichte mit mehr Rätseln als Antworten.

QUELENNACHWEIS UND RECHTE

Die Rechte aller in diesem Abenteuerbuch verwendeten Texte liegen bei ihren Autoren, die Rechte an den Zeichnungen und Skizzen liegen allein bei den Künstlern, die sie schufen. Sofern nicht unten anders aufgeführt, sind alle Texte und Zeichnungen in diesem Abenteuerbuch Eigentum von **Nico Nolden (nanthal@annor.de)**.

Die in der folgenden Liste aufgeführten Bilder und Texte sind Eigentum von **Marc Exner (jerron@annor.de)**:

Abb.: Karte von Nen'ya; Abb.: Ein Nutiac; Abb.: Herzog Bei'ju; Kasten 4.4 - Legenden: „Annor“ - Die Schöpfung; Abb.: Eine Ku'ona; Kasten 5.3 - Die Ku'ona - großer Dreimastsegler; Abb.: Ein Sha'ai; Kasten 5.4 - Der Sha'ai - kleiner Dreimastsegler; Abb.: Die Ri'ne-See; Abb.: Ein Liradi-Krieger; Kasten 8.1 - Die Atempflanze Nirsalha

Die Rechte an Bildern und Texten liegen selbstverständlich bei den Autoren. Es gelten die Urheberrechtsgesetze.

Dies ist eventuell für den Leser interessant, falls jemand Nachfragen zu dieser oder jener Einzelheit hat. Diese ist dann bitte direkt an den entsprechenden Schöpfer zu richten oder im Forum auf www.annor.de zu diskutieren. Die Autoren haben ein nachhaltiges Interesse an Feedback und der Diskussion mit den Spielern.



ABENTEUER DER MEERE

DER ALTE MANN UND DIE SEE

von Nico Nolden

Willkommen auf Esper!

Esper ist eine Welt voller seltsamer Begebenheiten, interessanter Völker und vor allem zahlloser Rätsel, die ihrer Lösung harren.

Entdecken Sie neue Kulturen, handeln Sie an den Küsten der Echsenreiche, befehligen Sie Armeen, kämpfen Sie an der Seite großer Helden oder verfolgen Sie ihre eigenen Ziele. Rufen Sie die Götter Ihrer Heimat an, dringen Sie vor in die Gesetze der Magie oder gehen Sie einfach auf die Jagd nach den schönsten oder auch gefährlichsten Kreaturen, die der Planet Esper hervorbrachte.

Tauchen Sie ein in eine fremde Welt, in der sie sein können, wer auch immer Sie wollen, sofern Sie die Kraft dazu haben. Denn nur Ihre eigene Phantasie setzt Ihnen in einer solchen Welt Grenzen.

Leben Sie Esper — denn Sie glauben doch wohl nicht im Ernst, daß diese Welt nicht existiert? Esper lebt... in Ihren und in unseren Köpfen.

Der alte Mann und die See

Ein Schwert wird gesucht! Es ist die wohl legendärste Klinge auf ganz Esper: Añnor — das Schwert von Esper.

Herzog Bei'ju, ein sehr religiöser Fürst im Norden der Republik Nen'ya, ruft Abenteurer und Helden in seine Palast in Peja'ra. Er schickt sie alle aus, um sich auf die Suche nach dem legendären Schwert zu machen.

Seiner Meinung nach ist Añnor die letzte Chance Nen'yas, um gegen die drohende Gefahr durch das Volk der Zhubair zu bestehen. Denn die Klinge war vor Urzeiten in den Zhubairkriegen der nördlichen Reiche eine unschätzbare Waffe, die blutig unter den Angreifern wütete.

Angeblich ist das Schwert vor einigen Jahrhunderten nach Nen'ya gebracht worden, wohin genau, das weiß niemand...