



# Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an [webmaster@borbarad-projekt.de](mailto:webmaster@borbarad-projekt.de) oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## Meistertipps zu Pforte des Grauens

[ Tyll Zybura © 2003 | [windfeder@borbarad-projekt.de](mailto:windfeder@borbarad-projekt.de) | <http://www.wolkenturm.de> | 04-08-03 ]

Dieses Abenteuer ist meiner Meinung nach eines der besseren der Kampagne – es hat ein besonderes Flair dadurch, dass die Helden eine Queste im direkten Auftrag des Rabens von Punin und somit im Sinne Borons selbst unternehmen. **PdG** hat auch eine besondere Komplexität, da viele Ereignisse rekonstruiert werden müssen, bevor man das Finale erreicht - welches leider nicht ganz das Niveau des restlichen Abenteuers hat... Insgesamt fallen jedoch deutliche logische Unstimmigkeiten auf, und einige Male wirken Funde oder Szenen wie deus-ex-machina-Dramaturgie. Auf diese Details wird im folgenden auch eingegangen.

Für das Spiel in Maraskan ist natürlich die Spielhilfe in **Borbarads Erben** außerordentlich nützlich. Es kann bezüglich des Story-Hintergrundes auch nicht schaden, einmal in **Das Land des Schwarzen Auges** hineinzuschauen, um die Rolle der Insel im politisch-militärischen Gefüge des Neuen Reiches überschauen zu können. Diverse Vietnam-Filme (Platoon, Apocalypse Now!) können zudem zur Einstimmung auf die zerrüttete Kriegssituation in Maraskan und auf die Rebellenkämpfe dienen.

## Vorspann: Die Zwischenzeit

Vom Ende der **Unsterblichen Gier** Mitte 23 Hal bis zur Öffnung der **Pforten des Grauens** Ende 25 Hal vergehen zweieinhalb Jahre, die man nicht einfach so überspringen sollte! Während dieser Zeit herrscht eine eigenartige Ruhe vor dem Sturm, obwohl sich auch die Zeichen der Katastrophe weiter mehren. Die Helden könnten in dieser Zeit Borbarad darin hindern, **Grenzenlose Macht** zu erlangen (PRA-RON 24 Hal), oder das Ausbrechen des Roten Todes bekannt zu machen um Gegenmaßnahmen schneller treffen zu können (ca. PHE 25 Hal). Geweihte könnten im Zwist der PRAios-Kirche eine Rolle als Vermittler spielen (die Spaltung wird erst im RON 25 Hal aufgehoben), während Magier vielleicht gegen die an Einfluß gewinnenden Schwarzkünstler ihrer Zunft vorgehen wollen (wegen denen ja sogar der für 25 Hal angesetzte Allaventurische Konvent vertagt wird).

Weitere Abenteuer, die in dieser Zeit erlebt werden können, sind **Unter dem Adlerbanner** und **Shafirs Schwur**, die sich - wenn man sie zeitlich etwas versetzt - hervorragend dazu eignen, Ersatzhelden oder Zweitheldengruppen vorzubereiten! Kleine Abenteuer, die man sich als SpielleiterIn selbst ausdenken muss, wären evtl. Nachforschungen der Gruppe in Selem, um Liscoms Umtriebe zu rekonstruieren. Auch die aventurienweiten Reisen der Gezeichneten können natürlich nicht ohne Unbillen vonstatten gehen!

Keinesfalls sollte diese Zeit luftleer bleiben - es vollzieht sich eine aventurienweite Entwicklung, die im Ansatz für die Helden auch spürbar sein sollte. Denn auf die Verbindungen, die Borbarad in dieser Zeit knüpft, baut sein gesamter sukzessiver Machtgewinn in der Folgezeit auf - insbesondere die politischen Verbündeten, die er gewinnt (ob sie nun bewußt überlaufen, oder nur Spielbälle der falschen Seite sind), sind wichtig. Das heißt nicht, daß die Helden nun schon alle Schurken überführen können sollen, aber sie sollten ihrer Rolle als "Die Gezeichneten" insofern gerecht werden, daß sie die gewaltige Dimension erahnen können, in denen Borbarad seine Pläne schmiedet!

Vielleicht will auch der oder andere Held in Erwartung noch schlimmerer Dinge gezielt bestimmte Fertigkeiten erwerben, auf die Suche nach einer Waffe gehen, von der er glaubt, daß sie ihm helfen kann, oder ein Artefakt schaffen, daß ihm im Kampf gegen Borbarad nützlich sein soll. Dies sollte alles möglich sein, solange es sich im Rahmen hält - die weitere Kampagne hält schließlich genug Gelegenheiten bereit, in denen selbst ein mächtiges Artefakt buchstäblich verpulvert werden kann, ohne daß das gravierende Konsequenzen hat...

### **Der Segen des Raben**

Einer der wichtigsten Momente bei der Bitte an die Helden, sich des Endurium-Raubes im Namen der Boronkirche anzunehmen, ist der Segen des Raben von Punin, denn es handelt sich dabei - wie im Heft ja auch angedeutet - um eine ausgesprochen mächtige Formel! Der Segen sollte deshalb auch nicht nur eine Art Artefakt-Ersatz sein, dass man halt als Teil der Ausrüstung mitbekommen hat, sondern eine Richtlinie für das Helden-Verhalten im gesamten Abenteuer. Durch die Betonung der Tempel-Szenerie kann man das bewerkstelligen, aber auch durch gezielte Szenen im Abenteuerverlauf (dazu später).

Die beste Musik-Untermalung für den größten und erhabensten Boron-Tempel Aventuriens wäre sicherlich gar keine, also Schweigen. Aber dieses müsste dann vollkommen sein und das lässt sich wohl in kaum einer Rollenspieler-Wohnung bewerkstelligen. Deswegen empfehle ich, sehr leise im Hintergrund Benediktinische Choräle aufzulegen, die sowohl Klosteratmosphäre, als auch die Ruhe des Herrn Boron andeuten. Wer schon zu diesem Zeitpunkt düstere Ahnungen bei den Spielern wecken will, kann auch zu leise eingespielten Trauermärschen greifen, zum langsamen Satz eines Requiems oder zu Arvo Pärts "Für Alina".

Schon der Weg bis zu dem Zimmer, in welchem der Rabe die Helden erwartet, sollte gründlich beschrieben werden, um die rechte Stimmung zu vermitteln und im allgemeinen die Boronkirche ein wenig zu beleuchten, wenn sich die Spieler damit nicht gut auskennen. Dazu einige Vorschläge, welche Tempel-elemente Ihr den Spielern auf dem Weg zum Raben beschreiben könntet:

- Die große Bethalle mit der breiten Treppe in die Katakomben von Punin, wie sie im Abenteuer beschrieben ist.
- Die langen Gänge sollten meines Ermessens nicht mit Gwen Petryl, sondern mit Grabkerzen ganz schwach erleuchtet sein.
- Einige Gänge sind vielleicht völlig ohne Licht und Geräusch, so dass die Helden sich an einem Holzgeländer orientieren müssen.
- Eine große Halle mit einem einzigen Oberlicht, durch welches ein gleißender Lichtstrahl fällt. Die Helden werden zunächst geblendet sein und dann wahrnehmen, dass in der Halle zwei Dutzend betende und meditierende Priester sitzen: alle gerade außerhalb des Lichtscheins. Einige blicken die Helden regungslos an.

- Auch von anderen Gängen führen Treppen nach unten in tiefste Schwärze.
- Vom gewaltigen Alter des Tempels zeugen immer wieder Statuen, große Bilder, wertvolle Grabbeilagen, Vitrinen mit historischen Werkzeugen der Mumifizierkunst, Salbölbehälter und Totenbaren, kostbar beschnittene Sanduhren und filigrane Seelenwaagen, zerbrochene Räder und andere Grabsteine, verzierte Totenschädel aus Stein, Silber, Mahagoni oder Knochen, getrocknete Lotosblüten, schwarze Rosen oder Lilien, etc.
- An jeder größeren Gangkreuzung oder -gabelung steht ein Lesepult, darauf das Schwarze Buch, zum Nachschlagen oder Studieren für die Priester und Tempelbesucher.
- Hin und wieder (vor allem in größeren Räumen) begegnen die Helden echten Rabenvögeln: zunächst halten sie einen vielleicht für eine Golaristatue, bis er die Flügel ausbreitet und gemächlich über ihre Köpfe gleitet...
- Überall hängt der Duft von Weihrauch (am besten ist es, wenn Ihr Euch Räucherkerzen oder -stäbchen mit dieser Duftnote besorgt und entzündet, sobald die Helden den Tempel betreten).
- Eine Ordensfrau der Marbiten, die vor einer herzerreißend schönen Marbo-Statue betet: aus schwarzem, glänzendem Stein ist ihr faltenreiches Gewand und ihr Haar geformt, ihr alabasternes Gesicht jedoch leuchtet schneeweiß - allerdings fehlen die Augen, so dass ihre Höhlen tief und leer ins Nichts starren, eine einzelne schwarze Träne funkelt auf ihrer Wange (Zwerge können einen schwarzen Diamanten erkennen).
- Zwei Novizenkinder mit geschorenen Häuptern und großen dunklen Augen, die durch die Gänge toben, jedoch kein Geräusch dabei machen und innehalten, um die Helden zu bestaunen.
- Eine kleine Schar von Rittern des Gulgari, die in ihren geschwärzten Kettenhemden und den weißen wallenden Mänteln darüber geisterhaft wirken. Sie tragen eine schwere Truhe die Treppen in die Katakomben hinunter und scheinen es für nötig zu halten, sich sogar hier im Herzen des Tempels vor jeder Kurve und jedem Durchgang auf einen Hinterhalt vorzubereiten - was mögen sie wohl transportieren...?

Lasst Euren Spielern dabei Zeit, die Reaktionen und Handlungen ihrer Helden darzustellen: Es ist durchaus gut und angebracht, wenn gläubige Helden an einem der Altäre ein kurzes Gebet für die Seele eines verstorbenen Freundes oder Familienmitglieds sprechen! Denn jedem Aventurier, wie fromm oder indifferent gegenüber den Göttern er sein mag, wird bei der Wanderung durch diese Hallen deutlich, dass der bedeutendste Tempel des Rabens ein heiliger Ort ist – es strahlt ihm quasi von den Wänden entgegen. Wenn Ihre Spieler es zu eilig haben, zum Raben zu kommen, dann geben sie ihnen in Gestalt von Bruder Corvinus ein Beispiel: er verharrt immer wieder kurz an Standbildern und Gebetsnischen oder fragt die Helden, ob sie vor der Audienz ein Gebet sprechen und mit dem Herrn Boron ins Reine kommen wollen.

Das Gespräch mit dem Raben, der Commandanta und Ritter Gernot ist detailliert genug im Abenteuer beschrieben - allerdings sollte der Rabe vor seiner Segnung noch einmal betonen, dass diese Queste eine Queste im Namen Borons ist (das wird im Abenteuer eher vernachlässigt, weil der Anfangsverdacht auf nekromantische Verschwörungen ja nur ein Aufhänger ist)! Ebenfalls *vor* dem Segen sollte der Rabe deswegen die Helden auch noch einmal fragen, wie sie zum Herrn Boron stehen und dabei deutlich machen, dass es nicht um eine inquisitorische Eignungsprüfung, sondern um ein ehrliches Interesse geht: der Rabe hat schließlich bewusst *die Gezeichneten* kontaktiert und nicht irgendeine Abenteuerer. Zwar

tut er das auch, weil seine Träume ihm eine Begegnung mit speziell diesen Helden geweissagt haben, aber dass er sie ernst nimmt, heißt auch, dass er sie für bedeutsam und fähig hält!

Dann spricht er die Segensformel, für die man die Musik vielleicht etwas lauter oder ganz abschalten sollte - wenigstens den letzten Satz kann man sehr schön auf Original-Bosparano wiederholen:

Erat. Est. Erit. Boronis benedictio sit vobis cum.

Meine Verbundenheit gilt **Leirix**, der folgende sehr schöne Idee hatte, wie man den Segen handhaben könnte, um ihn bedeutsamer für das Abenteuer zu machen: *Jeder* der gesegneten Helden erhält dadurch W6 Karmapunkte (Boron-Geweihte 2W6)! Diese Karmapunkte können nach den ungefähren Stoßgebetsregeln verwendet werden, um sie in Zusatz-Punkte umzuwandeln: ob nun als Unterstützung einer Talent- oder Eigenschaftsprobe, oder als TP-Zuschlag. Auch sie können regeneriert werden, allerdings nur durch den längeren Aufenthalt (inklusive Meditation, Gebet und Besinnung) in einem Borontempel, der während des Abenteuers kaum möglich ist. In der Zeit nach dem Abenteuer verliert der Segen langsam seine Wirkung und die KP verschwinden (außer wenn sich die Helden weiterhin Boron verpflichtet fühlen und entsprechend agieren).

### Die Reise durch Mhanadistan

Hier gibt es eigentlich nur eines anzumerken, was allerdings sehr wichtig sein könnte: Die Beschreibungen von Samra und den Ruinen von Zhammorrah unterscheiden sich in PdG erheblich von denen in Bastrabuns Bann. Deswegen sollte man sich dringend mit den Ortsbeschreibungen in BB vertraut machen und diese statt der in PdG verwenden. Das gilt natürlich auch für den Fall, dass die Helden in Borbra vorbeikommen, wo sie zumindest einen Bruchteil der Geschichte um Tarlisin von Borbra, die Eiche und das Tsa-Wunder erfahren sollten. Insgesamt ist BB eine wichtigere Referenzquelle für den Weg durch das Tulamidenland als PdG - dass die Khombox für das Spiel im Tulamidenland zudem ein Muss ist, brauche ich wohl nicht zu erwähnen...

Noch einmal zu den Ruinen von Zhammorrah: Es ist wahrscheinlich (zumindest wenn die Helden sich damals in **AoE** mit dem *Liber Zhammorricam per Satinav* beschäftigt haben), dass die Gruppe in Samra einen kurzen Aufenthalt einlegt und sich auf den Ruinenfeldern umsehen möchte. Insbesondere im Hinblick auf **BB** ist es wichtig, dass man sich als Spielleiter im Klaren darüber ist, welche Rolle die Ruinen in der Suche nach der Bannformel spielen sollen! Danach muss man dann schon in **PdG** vorgehen und vielleicht kann man den Helden sogar schon einige Funde in die Hand geben, die ihnen später nützlich sind... Da meine Helden die Ruinen extrem interessant fanden und in Samra die Namenlosen Tage verbrachten haben sie noch am 30. RAH am hellichten Tage das Ruinenfeld untersucht.

Man sollte diese Ruinen dezidiert unheimlich, aber nicht direkt gefährlich beschreiben - die Phantasie der Spieler sollte den Rest machen: Ein riesiges staubtrockenes Areal voller Steine und vage erkennbarer Grundrisse wirkt nicht bedrohlich - aber wenn alle Steine und Gegenstände, sogar Kiesel und die Knochen verendeter Ziegen, mit seltsamen Runen überzogen sind... Der Magierin in der Gruppe habe ich bei ihrem ODEM ARCANUM unförmige, aber zum Teil große 'astrale Schatten' beschrieben, die ziellos über das Feld wandern - im prallen Sonnenschein wohlgemerkt! Als sie dann einen Oculus versuchte habe ich (v.a. um die Geistererscheinungen nicht durch eine genauere Beschreibung zu entmystifizieren) ihr Augenmerk auf eine Kraftlinie in etwa 10 Schritt Höhe gelenkt, die aus Richtung Gorischer Wüste kommt und über dem Ruinenfeld einfach zerfasert, wie ein von gewaltigen Mächten zerrissenes Seil. Falls die Helden einen runenbesetzten Stein oder Knochen mitnehmen, dann sollten die Runen innerhalb von ein paar Tagen verschwinden - der verantwortliche Illusionszauber wirkt nur in Samra.

Zu Mherwed und Rashdul ist zu sagen, dass es eigentlich ja keinen Grund gibt, warum die Helden überhaupt in den dortigen Akademien vorbeischaun sollten - gerade in Rashdul ist abzusehen, dass es kein sonderlich angenehmer Besuch werden dürfte... Meine Helden haben diese Orte jedenfalls möglichst schnell hinter sich gelassen, um die Verzögerung durch die Namenlosen Tage gering zu halten.\_

### **Khunchom**

Khunchom selbst ist da etwas anderes: ein Grund für die Helden an der hiesigen Magierakademie vorbeizuschauen ist sicherlich, ein bisschen mehr über Endurium und die Verhüttungsmöglichkeiten herauszufinden - und sich mit magischen Artefakten zu versorgen, was in Hinblick auf die kommenden Schrecken nur passend ist. Ich habe meinen Helden von Khadil Okharim (mittlerweile wirklich ein guter Bekannter) folgende detaillierteren Informationen aus dem Anhang geben lassen, die zum Teil trivial sind, aber zusammengesetzt Rückschlüsse darauf geben können, wonach die Helden genau suchen und was sie erwarten könnte:

- Endurium ist ein Metall, das - wie es die Art der höherwertigen sog. magischen Metalle ist - sowohl astrale als auch sakrale (besser: sikaryanische und nayrakische) Energien hervorragend aufnehmen und bündeln kann, deswegen werden ja auch die Kirchen damit beliefert.
- Ein Artefakt aus Endurium ließe sich mithin auch als mächtiger Fokus für magische Rituale, insbesondere Dämonen- oder Geisterbeschwörungen verwenden (wegen besagter transsphärischer Affinität), obwohl das Metall sich eigentlich am besten für das Schmieden von Waffen eignet... (auf eine Verbindung beider Aspekte sollten die Helden selbst kommen, wenn überhaupt)
- Bevor man es aber verwerten kann, muss das Metall aus dem Erz gewonnen werden - ein extrem schwieriges Unterfangen, das große alchemistische Kenntnisse, umfangreiche Apparaturen und am besten magische Fähigkeiten verlangt. Eine Rebellengruppe kann so etwas keinesfalls leisten, aber auch andere Gruppen können kaum an das streng geheimgelaltene Wissen gelangen! (Ein paar benötigte Ingredienzien, von denen Okharim weiß - Drachenblut, Hippogriffen-Tränen, o.ä. - kann man den Helden nennen, um sie in Maraskan auf falsche oder richtige Fährten zu führen).
- Nur andeuten würde Okharim, dass es lange vergessene Rituale für dämonische Anrufungen gibt, die es mit Hilfe des Verderbers der Elemente ermöglichen, das Metall zu verhütten und zu bearbeiten... aber solche Kenntnisse würden nicht einmal die schwarzen Transformatoriker aus Mirham anwenden, selbst wenn sie sie hätten.
- Auch eine Verbindung zu den elementaren Perturbationen, von denen Seine Spektabilität den Helden sicherlich berichten wird, sollten die Helden selbst erwägen - da lässt sich kaum etwas bestätigen, regt aber die Phantasie und den Knobelgeist der Spieler an.

Ansonsten sollten die Helden in Khunchom unbedingt ihre jeweiligen Tempel aufsuchen: vor einer solchen Reise an einen Ort, den man nicht kennt und in Gefahren, die eher schlimmer als vermutet werden dürften, muss man sich das Wohlgefallen der Götter sichern! Zudem kann man als Spielleiter daran erinnern, dass die Helden in kirchlicher Mission, also im Namen des Herrn Boron unterwegs sind. Geben Sie allen Helden, die im Tempel inbrünstig beten und etwas opfern, eine gewisse Vorahnung auf die Schrecken, die da kommen mögen:

- BOR: "Als du aus dem schlecht instand gehaltenen Tempel trittst und dich schweigend von einer der uralten Geweihten verabschiedest, nimmt sie deine Hände in ihre und blickt dir besorgt in die Augen. Plötzlich hast du das unheimliche Gefühl als würden Knochenhände deine Finger umkrallen und der kahle Schädel der Alten erinnert dich an den grauisigen Augenblick damals in Dragenfeld, als ihr die Ritualopfer erlöst habt: brüchige graue Haut, sterbendes Fleisch, ungeheures Leid... Widerwärtiger Leichengeruch steigt dir in Nase, du wendest dich ab und fliehst mit ungutem Gefühl im Bauch aus der kleinen Nekropole."

- EFF: "Du hast dein Gebet verrichtet und wanderst noch ein wenig durch den seltsamen Tempel um die Tempelschätze zu begutachten: filigrane Korallenschnitzereien, die als Raumteiler auf mamornen Sockeln stehen, Gwenspetryl-Statuen, die gleichzeitig Licht in den Gängen spenden, Oberlichter aus blaugrünem Glas, die mit dem Geruch nach Tang, Meer und Fisch eine Stimmung erzeugen, als wäre man Unterwasser. Alles hier wirkt sehr alt, insbesondere einige archaisch verzierte Säulen - und das ausgetretene Mosaik auf dem Boden. Du folgst den Zeichnungen aus bunten Plättchen ein wenig durch die Räume, anscheinend hat man an einigen Stellen Wände darüber gebaut und andere gezielt mit Standbildern oder Fischergerät verdeckt... das Bild der Seeschlange ist beeindruckend groß, zieht sich über mehrere Räume, sie scheint sich im Kampf mit den Gewalten des Herrn Efferd zu befinden - aber einen Delphin hast du noch nirgends gesehen. Seltsam... befremdet aber neugierig verfolgst du die Linien aus Lapislazuli, Korallen und farbigen Kieselsteinen. Als du meinst, den Raum gefunden zu haben, wo das Mosaik den Kopf der Seeschlange zeigen müsste, steht plötzlich ein Geweihter vor dir - sein kalter Blick sagt dir, dass du hier nicht weitergehen darfst. Aber warum solltest du auch? Deine Neugier kommt dir auf einmal ungebührlich vor, du verneigst dich und verlässt mit einem beklemmenden Gefühl in der Brust den Tempel."

- PHE: "Du hast dein Gebet im Phex-Tempel verrichtet, der am großen Bazar eher einer Karawanserei gleich, als einem Götterhaus, und dem Alten zähneknirschend einen ordentlichen Zehnt deiner Einkünfte der letzten Monate in den spitzzahnigen Rachen geworfen. Hier im Tulamidenland hat 'Feqz' seltsam wehrhafte Standbilder: Schakale in knurrenden Drohgebärden oder mit listigen Augen, die fast ein wenig boshaft glitzern. Plötzlich wirst du aus deiner Betrachtung gerissen: auf dem Innenhof entsteht ein Tumult, tulamidische Händler und nordländische Glücksritter, die man hier allenthalben trifft, laufen rufend und schreiend zusammen. Du hast schon die Hand an der Waffe, bis du bemerkst, was geschieht: eine große aber harmlose Schlange hat sich in den Tempel verirrt und die aufgeregt durcheinander brüllenden Tulamiden und Geweihten schlagen mit Stöcken, Knüppeln, Sonnenschirmen und allem, was gerade zur Hand ist, auf sie ein. Es scheint eine Art Sport zu sein und das enthusiastische Glitzern in den Augen der Männer und Jungen, die sich beteiligen oder zuschauen kommt dir bizzar vor - die Schlange ist bereits verletzt, windet sich am Boden, wird provoziert, bis sie sich aufrichtet, um dann immer und immer wieder geschlagen zu werden. Die Schuppen brechen auf, Blut und weißes Fleisch spritzen auf den staubigen Lehm Boden, worauf die Menge noch lauter schreit: die Leute sind begeistert und fanatisch. Dir wird übel und der Lärm ist ohrenbetäubend, aber du musst an den Leuten vorbei, um auf die Straße zu gelangen. Die Schlange rührt sich schon nicht mehr und wird immer noch geschlagen, jetzt nur noch von den Straßenjungen, die lachend Blut, Haut, Fleisch und Eingeweide über den heiligen Boden schmieren - der Gestank ist ekelhaft und die Geweihten lassen es zustimmend geschehen. Du verlässt den Tempelkomplex mit einem unguuten Gefühl im Magen."

Ins Maraskanerviertel haben sich meine Helden nicht vorgewagt - zu sehr haben sie befürchtet, der Kladj könnte vor ihnen in Maraskan sein und ihre Nachforschungen behindern. Schließlich ist man im Auftrag der 'mittelreichischen' Kirchen unterwegs und nach dem harrschen Vergehen der 'Besatzungstruppen' in den letzten Monaten können kontinentale Helden egal aus welcher Region nicht mit Sympathien rechnen. Wenn man die Informationen, die die Tempelbrüder des Maraskanerviertels zu geben haben, für unabdingbar hält, kann man aber sicher auch ein Treffen arrangieren: vorzugsweise Nachrichten oder Boten, die in verschlossenen Zimmern auftauchen, etc.

Beim 'Einchecken' auf der Perlbeißer bietet es sich an, die Ausrüstung der Helden genau aufzulisten: wahrscheinlich müssen sie Kompromisse machen, was mitzunehmen ist, denn sie werden im Dschungel nur mit Rucksäcken reisen können. Wer trägt die Zeltplane? Wer das Kochgeschirr? Wer die Vorräte? Was wird darüber hinaus noch mitgenommen? Wie transportiert man einen Rondrakamm am besten (nämlich am besten gar nicht)? Etc. Zu der aufgeführten Ausrüstung empfehle ich zudem: leichte Hängematten aus geflochtenem Segeltuch, um nicht auf dem Boden schlafen zu müssen, Gesichtsschleier aus Gaze-Stoff gegen Moskitos (hilft nicht viel, unterstützt aber das Dschungelflair).

Um nach dem Auslaufen nicht sofort den Sturm zu schildern eignet sich während des ersten Tages auf See auch ein 'Einsatzgespräch': wie wird man in Tuzak vorgehen (dass die Helden dort nicht ankommen, wissen sie ja nicht)? Welche Kampfordnung verwendet man im Dschungel am besten? Mit welchen Gegnern wird man es wahrscheinlich zu tun bekommen? Wie verhält man sich diplomatisch gegenüber Dschungelkämpfern? Das alles sind Dinge, die man Bedenken muss, wenn man sich in ungewohnter Umgebung behaupten muss: leichte Waffen sind im Vorteil, Armbrüste und Bögen werden im Dschungelwetter nicht lange halten, die Maraskaner verwenden Wurfscheiben und Blasrohre mit Giftpfeilen, ein Feuerball kann auch in feuchtem Wald einen Brand auslösen, etc.

### **Der Sturm**

Ich empfehle, den Sturm - bis auf einige wenige Szenen vielleicht - nicht aktiv durchzuspielen, sondern erzählerisch abzuhandeln. Lassen Sie die Helden reagieren, aber machen Sie klar, dass ein einem solchen Sturm nur erfahrene Seeleute sinnvolle Tätigkeiten ausüben können. Wenn die Helden sich über Deck anbinden, dann lassen Sie sie um ein Haar ertrinken und Zeuge werden, wie Seeleute von Deck gespült werden. Wenn sie sich unter Deck retten, lassen sie eines der schweren Geschütze geradewegs durch die Bordwand rasen. Das Loch muss dann mit vereinten Kräften geflickt werden - ein Zeitpunkt, zu dem Magier mit OBJECTUM FIX eine Sternstunde erleben können, wie in unserer Gruppe geschehen.

Während des Sturms kann man sehr schön immer wieder die geifernden Mäuler und Gischtklauen von Mindergeistern beschreiben, die die Helden necken und auslachen, die Matrosen erschrecken - vielleicht gar den Steuermann mit sich reißen, so dass der Kapitän persönlich einspringen muss. Die Helden sollen ruhig rätseln, ob dieser Sturm nun eine dämonische Manifestation war, oder doch nur eine böse Laune Efferds! Und bei der Strandung werden die überlebenden Matrosen genau das von etwaigen Geweihten in der Gruppe wissen wollen - um eine ermutigende Predigt am Morgen werden sie jedenfalls nicht herumkommen.

Gehen Sie relativ ausführlich auf die Nacht am Strand ein - die Ankunft im Dschungel von Maraskan sollte ein krasser Bruch mit allen Helden-Hoffnungen sein. Verwenden sie zunächst idyllische Bilder aus Filmen wie "Die Blaue Lagune", geben Sie Ihren Helden das Gefühl der Sicherheit, das sie von der Strandung erwarten: "Puh, nochmal Glück gehabt!" Nur um dann den Strand mit giftigen Krebsen zu verseuchen; einen weiteren Matrosen bei der Bergung der Schiffsladung von irgendeiner Unterwasser-creatur zerreißen zu lassen; das gerade entfachte Feuer mit dem allabendlichen Sturzregen zu löschen;

die Helden nächtens ihres regenerativen Schlafes zu berauben, weil die Dschungelkreaturen einen wahrlich tierischen Lärm machen und sich extrem neugierig gegenüber den Ankömmlingen zeigen; etc...

Die Helden sollen den Dschungel abgrundtief hassen, denn nur so können sie den Irrsinn verstehen, den der jahrzehntelange Kampf zwischen Maraskanern und Mittelreichern darstellt: Wofür kämpfen die mittelreichischen Truppen eigentlich? Und wofür die Maraskaner?

### **Tag 1: Grüne Hölle**

Diese Passage im Abenteuer, in der sich die Helden durch den maraskanischen Dschungel und vorbei an Rebellen Gruppen, Echsen und Soldatenforts kämpfen und diplomatisieren müssen, ist leider die am schlechtesten ausgearbeitete in PdG. Denn was nützen seitenweise würfeltaugliche Begegnungstabellen, wenn des Spielleiters wirkliche Sorge ist, wie er den Helden auf subtile Weise die Informationen vermittelt, die sie zum Lösen des Abenteuers brauchen. Der Autor löst die logischen Ungereimtheiten, die er zuvor kreiert hat durch Pergamentschnipsel, auf denen die Helden den Schauplatz des Finales nachlesen können... zufällig von den Bösen verloren natürlich.

Im folgenden schlage ich eine (nicht erwürfelte, sondern erdachte) Ereignisreihenfolge vor, wie ich sie in meiner Gruppe mit Erfolg verwendet habe.

### **Tag 2: Bei den Wipfeltigern**

Die Begegnung bei den Wipfeltigern ist dramaturgisch in folgender Hinsicht sinnvoll: Sie kann die Vorurteile der Helden zerschlagen, dass alle Rebellen Gruppen böse sind und ihnen an den Hals wollen, denn die Wipfeltiger leben in einem klug angelegten Dorf und sind auf das Überleben der Gemeinschaft bedacht, es sind keine Fanatiker. Schildern Sie Kinder, die zwischen den Plattformen spielen, beschreiben Sie, wie einige Männer und Frauen laut diskutierend und unter sichtlichen Mühen an einer Seilwinde bauen, die Material und Lebensmittel in die Höhe befördern soll, oder andere sehr alltägliche, grundlegend lebensnotwendige Dinge.

Lassen Sie einen mittelreichischen Krieger, Adligen oder Rondra-Geweihten Kolonel Orsi(ji)n erkennen: der Held hat über ihn gehört, dass er sein komplettes Banner in einer unkoordinierten Aktion in Boran absichtlich und sinnlos aufgerieben hätte, darauf hin sei er desertiert und untergetaucht. Wenn er ihn zur Rede stellt, korrigiert der Kolonel die Geschichte mit ruhiger Stimme: er habe sich zunächst geweigert, die Order für den Ansturm auszuführen, sei aber unter Androhung der Todesstrafe gezwungen worden - daraufhin hätte er die überlebende Hälfte seines Banner mit in die Desertation genommen, die meisten von ihnen sind ihm noch heute treue Kampfgefährten. Also wieder das Thema des barbarischen Maraskankrieges und ein philosophisch veranlagter Rebellenführer, der nicht mehr für eine bestimmte Kriegspartei kämpft, sondern für das Wohl der Insel und ihrer Bewohner.

Die Echsen allerdings würde ich unbedingt weglassen bzw. einschränken. Es ist einfach völlig uneinsichtig, warum die drei Gesandten aus Akraaal ausgerechnet in diesem hinterletzten Küstenstreifen Maraskans auf ein paar strandende Helden warten sollten - die Erklärung mit Visionen oder Schicksalsfügungen mag in bestimmten Situationen sinnvoll und stimmig sein, ist hier jedoch nur lächerlich. Und zufällig sollte die Begegnung erst recht nicht sein - bei dem Gewicht, den die Suche nach Charyptoroths Szepter hat!

Ich schlage deshalb vor, nur einen Achaz am Rande auftauchen zu lassen - nicht einmal ein Kristallomant o.ä. sollte er/sie sein. Ein Kuriosum unter den Rebellen, das die Helden nebenbei zur Kenntnis

nehmen können, ohne in eine Konversation verwickelt zu werden. Wenn sie den Kolonel fragen, so kann der ihnen verraten, dass das Achaz vor einem halben Jahr aufgetaucht sei und selbst keine Erklärung seiner Anwesenheit gegeben habe. Ein solcher minderere Achaz-Botschafter könnte durchaus zu einer großen Zahl von Echsenmenschen gehören, die Akraaal nach dem Raub des Szepters ausgesandt hat, um sich umzuhören. Dieser spezielle Botschafter wird wegen ihrer Mission auf die Helden aufmerksam und informiert in der Folgezeit die drei Gesandten, die die Helden später aufsuchen werden. (s.u.)

#### Informationen

Entsprechend kundige und geduldige (oder persistente) Helden können folgende Details von den Wipfeltigern herausfinden:

Vor einigen Jahren haben die Haranydad bereits einmal die Endurium-Karawane überfallen und etwas von dem Metall erbeutet. Danach jedoch sollen "die Ungeschlagenen" besiegt und aufgerieben worden sein. Man könne sich kaum vorstellen, dass die Haranydad ein Bündnis mit den Fren Chira Marustazzim eingehen würden, um Sinoda zu überfallen (vgl. AB 60).

Der Überfall auf Sinoda selbst ist nach Meinung des Kolonels eine genauso seltsame Aktion gewesen, wie es die Seeblockade ist (s.u.), denn die Rebellen hätten mit dem "Zeichen", dass sie da gesetzt haben, mehr Schaden als Nutzen über sich und die Bevölkerung gebracht - den Fren Chira traue man solche Dummheiten zu, aber nicht den legendären Haranydad. Entweder wurde die Geschichte im AB also aufgebauscht um Rundumschlag-Propaganda zu machen, oder die Haranydad haben sich beschwatzen lassen.

Die Seeblockade, die der neue Sicherheitsberater Fürst Herdins (von Wiedbrücks Name ist hier wohl eher nicht bekannt) verhängt hat, ist seltsam, da sie weniger die Maraskaner von wichtigen Gütern abschneidet, als die mittelreichischen Soldaten. Das stachelt die Reichssoldaten gewöhnlich ziemlich auf, im Norden soll es zu Massakern gekommen sein.

Wenn die Helden die Tuzak-Jergan-Straße kreuzen, können sie im Dorf Alrurdan rasten und Verpflegung aufstocken - der dortige militärische Oberbefehlshaber ist Hauptmann Helmdengler, der eventuell mehr über die Haranydad weiß, weil er sich im mittleren Maraskan gut auskennt.

Im Osten der Insel soll es im vergangenen Jahr seltsame Erscheinungen gegeben haben - genaueres haben die Wipfeltiger aber nicht gehört, denn ihr Territorium ist ja sehr weit westlich.

### **Tag 4: Das Fort**

Beschreiben Sie den folgenden Tag (Tag 4 seit der Strandung) als reine Dschungelreise und würfeln Sie keinesfalls irgendwelche Begegnungen aus: im maraskanischen Dschungel begegnen einem nicht täglich 1-3 Seltsamkeiten, sondern sie sind immer und überall präsent! Füllen Sie die Beschreibung des Dschungels mit allem, was Sie sich vorstellen können, solange es die Helden nicht wirklich in Kämpfe verwickelt (das darf schon mal sein, aber könnte die Helden bereits anfangs sehr schwächen - wir wollen sie lieber enervieren und langsam zermürben).

Fangen Sie bei der Wassersuche an: Im Dschungel braucht jeder "Nordländer" eine Unmenge an Wasser, jeden Tag muss mindestens eine klare Quelle oder ein fließender Bach gefunden werden - aber das

Finden ist gehörig schwer und dann muss man sich das Wasser erkämpfen: Alligatoren, Landhechte, wehrhafte Affen und Vögel können extrem ungemütlich sein. Moskitos, Baumspeichler über dem Nachtlager, Maraskanfedern (oder auch nur ihre Opfer), die unheimliche Stille am Tag, der Regen am Abend und das Getöse in der Nacht tun ihr übriges.

Am nächsten Tag (Tag 4) kommt Dornengestrüpp und Messergras dazu, das weitläufig umgangen werden muss: ein Umweg, der bei der qualvoll langsamen Geschwindigkeit der Helden einen halben Tag Verlust bedeutet. Lassen Sie das Wasser knapp werden und bei der Suche einen der Helden in eine Trichterwurz fallen und machen Sie die Auswirkungen sehr drastisch: der Held ist zu keiner eigenständigen Handlung mehr fähig - auf unbestimmte Zeit. Machen Sie Ihrer Gruppe dann bewusst, dass sie ein ernstes Problem hat: sie können den Helden kaum transportieren, durch den Dschungel lässt sich unmöglich eine Bahre tragen. Sie können ihn nicht für eine Weile allein zurücklassen, denn auf eine solche bequeme Mahlzeit freuen sich die Tiere - und wie würden sie ihn überhaupt wiederfinden? Eine Teilung der Gruppe ist immer noch ein Risiko und halbierte Kapazitäten zum Wassersuchen und -tragen sind ein arger Verlust... wie banal der Tod durch Wasserknappheit in einem immerfeuchten Dschungel sein kann, nicht?

Die Trennung der Gruppe wird unvermeidlich sein und führt zu folgender Szene:

Beim Wassersuchen hören die Spielercharaktere plötzlich ein dumpfes Geräusch, wie Baumtrommeln in der Ferne, aber immer nur ein Schlag nach dem anderen mit einer Pause von vielleicht vier Herzschlägen dazwischen. Das Geräusch, welches durch den Dschungel extrem gedämpft klingt, wird lauter und klarer, wenn die Helden näher herankommen, es klingt bald eher wie Axtschläge. Dann findet die Gruppe einen alten Wildwechsel, der in Richtung der Geräusche führt - und plötzlich stehen sie 10 Schritt vor einem alten, halbverfallenen Hochsitz. Das vermooste, vielfach mit Brettern und Ästen stabilisierte Holz sieht extrem morsch aus, ursprünglich waren wohl mal 5 Schritt um den Hochstand gerodet, aber die hat sich der Dschungel längst wieder zurückgeholt. Immer noch klingt der Axtschlag in der Ferne, aber zusätzlich hören die Helden ein lautes Schnarrchen von der Holzkonstruktion und sehen ein paar abgerissene Stiefel über die Wand ragen, auf der kaum mehr erkennbar ein mittelreichisches Wappen in blass-blättrigen Farben prangt.

Wenn die Helden den Soldaten aufschrecken, erhebt er sich als spirreldünne, staksig-ungelenke Witzfigur mit wässrigen Augen und faulen Zähnen, er starrt sie dumpf grinsend an wie Waldgeister, lacht glucksend und macht Anstalten zu ihnen hinunterzuklettern. Bei dem ersten Tritt auf die marode aussehende Leiter jedoch bricht er durch, verhakt sich mit dem Stiefel an der nächsten Sprosse und fällt mit einem weiteren Gluckser kopfüber den Helden vor die Füße: Genickbruch. Wenn Sie eine solche Szene monoton beschreiben und den Helden keine Handlungsmöglichkeit lassen - werden Ihre Spieler lachen und schlucken zugleich, sie werden jedenfalls verunsichert sein und das wollen wir.

Wenn die Charaktere nun dem Hackgeräusch weiter nachgehen, kommen sie zu einem Fort, das offensichtlich vor 20 Jahren seine besten Tage gesehen hat: völlig zugewuchert, das Banner nur noch ein dreckigbrauner Lappen. Beschreiben Sie eine durch und durch kaputte "Apocalypse Now!"-Szenerie:

Korporal Altenheimer - nackter, widerlich-feister Bauch mit grünlichem Flechtenbewuchs, irrem Schielen und Trauben von Läusen in Bart und Augenbrauen - lässt seit einer Stunde einige seiner Leute in verrosteten Kettenhemden (!) einen Urwaldriesen mit der Axt traktieren - eine sadistische Strafarbeit ohne Sinn und Zweck, bei der ein Soldat nach dem anderen einfach ohnmächtig umfällt. Die Helden betrachtet er als reine Störung, interessiert sich keinen Deut für ihre Mission oder den toten Wachsoldaten. Die anderen Soldaten sind fest unter seiner Knute, manche genauso verkommen:

In der Mitte der zerfallenen Fortpalisaden ist eine offene Schnapsbrennerei improvisiert worden, an der eine sturzbetrunkene Weibelin giggelnd widerliche Ingredienzien verbrät, daneben ein gieriger Krüppel

mit den typischen alkoholblinden Augen. In einem Käfig 3 Schritt hoch aufgehängt sitzt apathisch ein augenscheinlicher Kriegsgefangener, ein offensichtlicher Jungspund versucht gerade, einige weitere abgewrackte Soldaten von einem Trinkspiel abzuhalten, in dem auf die Verlierer geworfene Messer vorkommen.

Die Helden können hier aufräumen (und jeder Krieger, der etwas auf sich hält, sollte das tun), auch wenn sie das Fort am liebsten niederbrennen würden. Zumindest erhalten sie hier Wasser und können eine sichere Nacht (in total verlausten Feldbetten) verbringen, der Medicus (Modell: Arzt in Alien 3, einzig vernünftiger Mann, aber tod-zynisch) hat ein Heilmittel gegen das Trichterwurz-Gift. Aber machen Sie es Ihrer Gruppe schwer, auch nur Kleinigkeiten zu erreichen: Dem Korporal widerspricht hier niemand, erst wenn die Helden ihn aktiv und gewalttätig demütigen, wendet sich das Blatt - aber es kann sein, dass die Soldaten den Mann daraufhin lynchen wollen.

Eine Szene, die bei uns das Fass zum Überlaufen gebracht hat, war die, in der der Korporal versucht, seine Macht im Fort zu bewahren, indem er ein "Festessen zu Ehren der Gäste" im Hof anrichten lässt - widerlicher Soldatenfraß, aber die armen Seelen hier sind begeistert. Bei der Gelegenheit befiehlt er außerdem, dass der zur Feier des Tages der Gefangene im Käfig gefüttert werden soll - was zunächst betretene Blicke erntet, worauf der Korporal durchdreht und einige Soldaten hysterisch mit Spucken und Schlägen zum Käfig treibt. Als der Gefangene auf das Essen, welches ihm durch eine kopfgroße Öffnung an einer Stange hineingereicht wird, nicht reagiert, stochert der Korporal brüllend nach - und der Gefangene stellt sich als verwesende Leiche heraus. Daraufhin von den empörten Helden befragt, von welcher Rebellen-Gruppe denn der Häftling gekommen sei, kommt zögerlich und drucksend heraus, dass der Tote normaler Soldat gewesen sei und eingesperrt worden war, nachdem er im Suff in den Brunnen gepisst habe - daraufhin haben die anderen aber offensichtlich einfach vergessen, ihm Nahrung und Wasser in den Käfig zu geben... So behandelt man nichtmal Kriegsgefangene und ein Held, der das hin- nimmt, sollte von Boron mit üblen Träumen bedacht werden.

Im Angesicht solcher Unmenschlichkeit sollten selbst patriotische Heldentypen schwer schlucken müssen: sie sehen hier das schlimmste Beispiel dafür, was ein jahrzehntelanger Krieg in einem Land wie Maraskan aus Menschen machen kann. Und wenn sie dann realisieren, dass dieses Fort von den Rebellen wahrscheinlich nie gestürmt wurde - wäre ja ein Leichtes gewesen - weil dieses Stück Dschungel nicht einmal für die Maraskaner interessant ist... dann sollten sie echte Zweifel an der mittelreichischen Politik befallen.

Egal, wie die Helden hier handeln - am nächsten Tag kommen sie recht schnell voran, denn vom Fort gibt es einen alten überwucherten Pfad, der südlich von Alrurda (siehe Maraskankarte aus der Box "Borbarads Erben") auf die große Tuzak-Jergan-Straße mündet. Vergessen Sie dabei nicht den Jungspund, der die Helden mit panischem Gesicht und Tränen in den Augen anfleht, ihn mitzunehmen: er ist Weibel Gernot Achsenbrecher, 20 Jahre, der in einem darpatischen Regiment gedient habe und vor vier Monaten zum Weibel in einer maraskanischen Garde befördert worden sei - aber in Tuzak müssen man einfach seine Papiere verwechselt oder falsch gelesen haben, denn er sei hier gelandet und der Korporal habe ihn nicht wieder gehen lassen... (die Geschichte ist wahr und seine verwechselten Papiere sind nur ein winziger Mosaikstein in Borbarads schleichender Politik der Verderbnis in Maraskan!).

Informationen

Keine.

## Tag 5: Alrurdan

Alrurdan ist für maraskanische Verhältnisse ein recht großes Dorf, auf einem Hügel in der Nähe thront eine Garnison in Rundturmbauweise. Im Dorf gibt es eine maraskanische Gaststube für die Dörfler und maraskanische Reisende und eine mittelreichische Taverne für Soldaten und Trossvolk des Heeres.

Die Helden können hier eigentlich nur etwas falsch machen: Gehen sie zuerst zur Garnison oder kehren sie in der Taverne ein, dann werden die Maraskaner ihnen nicht weniger freundlich begegnen, aber auf Informationen können sie dann nicht mehr zählen. Wenn sie dagegeben zunächst bei den Maraskanern einkehren, wird Hauptmann Helmdengler sie früher oder später vor seinen Schreibtisch zitieren und je nach diplomatischem Verhalten äußerst ungehalten über das Übergehen seiner Autorität sein (und ob die Helden von der Boronkirche gesandt wurden oder vom Namenlosen ist ihm dabei herzlich egal).

Stellen Sie hier den harten Kontrast zwischen mittelreichischer und maraskanischer "Normalität" dar - greifen Sie extensiv auf die Ausführungen in "Blutrosen und Marasken" zurück, um das maraskanische Dorf und seine Einwohner darzustellen. Die Gaststube sollte eher wie eine Mischung aus chinesischer Garküche, dörflichem Wohnzimmer, tulamidischem Basar und Koriositätensammlung wirken: in der Mitte eine offene Küche, wo die Gäste ihr eigenes Essen zubereiten und mit anderen teilen, es laufen Hühner, Schweine, Geckos und einige unappetitliche Tiere umher, die mal wie Haustiere gehätschelt werden, mal lebend im Topf mit siedendem Wasser landen. Alle reden wild durcheinander, lachen und singen, trösten Kinder und tauschen Tratsch aus - es wird den Helden sofort bequem gemacht, aber in echte Konversation werden sie nur zögerlich einbezogen. Falls die Helden es wagen, die maraskanische Küche zu kosten, verteilen Sie knallhart Schadenspunkte. ;)

Auf der anderen Seite steht die in ihrer Bemühtheit fast schon groteske Heimeligkeit der Taverne "Baliho-Bär" des invaliden Veterans Reteron Aldifrei zur Wehr: ein melancholischer Graubart aus Weiden, der während des Orkkriegs einen Brief in die Garnison Alrurdan bekam, dass sein Hof und seine Familie von den Orks vernichtet wurden, woraufhin er den Dienst quittierte und sesshaft wurde. Selbst bei größter Hitze brennt im Speiseraum des düsteren Blockhauses ein offenes Feuer, darüber hängt der obligatorische Kessel mit Biersuppe. Die Bänke sind grob gezimmert, Fässer dienen als Stehtische, einige wenige Langtische stehen für größere Mannschaften bereit. Jeder Gast bekommt Brot und Knoblauch angeboten, an den Wänden hängen (sicher teuer importierte) Rehgeweih, Trinkhörner mit Gravur, Wagenräder, Mühlsteine und was der Bäuerlichkeiten mehr sind. Nur ein paar Wimpel, Ehrenstandarten und Reterons eigenes altes Breitschwert erinnern hinter der Theke an den Ort der Taverne. In einer Ecke sitzen einige Soldaten mit ihrem Weibel und spielen Karten, es ist mucksmäuschenstill...

In der Garnison wiederum herrscht rege Betriebsamkeit - Hauptmann Helmdengler hält Disziplin (insbesondere, nachdem vor einem halben Jahr der Sicherheitsberater Delian von Wiedbrück persönlich eine Überraschungsinspektion vornahm... aber das wird Helmdengler den Helden nicht verraten). Der Hauptmann ist ein gealterter Wehrheimer, der sich in "seinem" Dorf durchaus gemütlich eingerichtet hat - stellen die Helden sich gut mit ihm, so können sie Ausrüstung nachbessern und ersetzen (was nach dem Marsch durch den Dschungel bereits unbedingt nötig sein sollte) sowie ein ungezieferfreies Nachtlager erhalten. Machen sie allerdings Mucken und führen sich autoritär auf, dann wird Helmdengler ihnen mit kühlem Lächeln die schlechtesten Vorräte, das minderwertigste Material und die verseuchtesten Schlafkojen geben - er kann immer sagen, dass es hier in Maraskan und zu Zeiten der Seeblockade nicht besser möglich sei.

### Informationen

Von Hauptmann Helmdengler lässt sich erfahren, dass die Haranydad in seinem Hoheitsgebiet tatsächlich wieder aktiv werden, sie aufzusuchen hält er allerdings für Selbstmord

(von dem er die Helden jedoch nicht abzuhalten versuchen wird, dafür ist er viel zu zynisch).

Über von Wiedbrück wird Helmdengler nur Gutes sagen: in einem unangenehm kollegial-jovialen Ton wird er sein "hartes Durchgreifen" loben, denn es war "langsam mal wieder an der Zeit" dem "unverbesserlichen Maraskaner" "die Leviten zu lesen". Lassen die Helden ihn reden, so wird er berichten, dass ihn vor einiger Zeit ein Brief mit "einer ganz heißen Spur" erreicht habe - "seine Jungs und Mädels" hätten daraufhin ein frisches "Vipernest" (Jargon für Rebellenlager) ausheben können. Ob die Helden mal die Trophäen der glorreichen Schlacht (d.h.: des Massakers) beschauen wollten?

Auch oben in Jergan soll es rechte Hetzjagden "wie zu Retos Zeiten" gegeben haben, der Busch sei "ordentlich aufgeräumt" worden - alles in allem also ein prima Sicherheitsberater!

Die einfachen Soldaten sehen das anders, auch wenn die Helden sich schon anstrengen müssen, um die zum Reden zu kriegen (Balihoer Bärenjäger hilft dabei immer...) - aber auch vom Trossvolk (Handwerker, Kutscher, Schmiede, ...) der Garnison können solche Informationen gewonnen werden. Diese Leuten bemerken nur, dass sie keine Briefe aus der Heimat mehr bekommen, was hier in Maraskan eine ernsthafte psychologische Belastung ist! Auch müssen die Gulaschkanonen nun immer öfter mit "Maraskengift und Morfuschleim" statt mit dem guten alten darpatischen Böllerpamps geladen werden - ganz abgesehen davon, dass man nun beim Arbeiten mit einfachsten Materialien (Stoffe, Leder, Eisen, Holz) auf maraskanische Varianten umsteigen muss. Auch die Tatsache, dass diese Dinge seit 20 Jahren vom Festland importiert werden, stellt die Tragik des Maraskankrieges dar...

Von den maraskanischen Dörflern können die Helden mit etwas diplomatischem Geschick oder einfach einer großen Portion Ehrlichkeit die Gerüchte bestätigt bekommen, dass es an der Ostküste "unheimlich wird" - dass sich etwas zusammenbraut ist hier die größte Selbstverständlichkeit, denn schließlich künden die Heiligen Rollen der Beni Rurech ja davon, dass Maraskan früher oder später in Feindeshand fallen wird. Wenn die Helden wirklich überzeugend sind, dann kann man ihnen sogar zusagen (in vagen Andeutungen und verdrehter Rede natürlich), ein friedliches Treffen mit den Haranydad zu arrangieren (unter deren Schutz das Dorf steht), um von diesen evtl. genaueres über den Enduriumraub oder gar die Lage der Mine zu erfahren.

Sowohl von den Soldaten, als auch von den Dörflern können die Helden ein wenig über die Erkennungszeichen und die Farben der verschiedenen Rebellengruppen lernen. Insbesondere die Rebellen vom Diskus von Boran (ja, die Oberfiesen), die zur Zeit einen Großteil des Territoriums der Haranydad beanspruchen, trügen ganz ähnliche Farben, wie die mit ihnen verfeindeten Haranydad: die einen purpurne Streifen auf Gelb, die anderen gelbe Streifen auf Purpur... ;) Eine dritte Rebellengruppe weiter im Norden nenne sich Rurijidas Schwert, sei mit den Haranydad lose befreundet und stehe dem Diskus neutral gegenüber.

### **Tag 6: Rebellenkämpfe 1**

Wenn die Helden am nächsten Tag wieder in den Dschungel aufbrechen, um die Haranydad zu finden, ist der Bruch zwischen Zivilisation und Dschungel nicht mehr ganz so hart - aber dafür ändert sich das

Terrain, je näher sie der Maraskankette kommen: Weniger Sumpf, mehr Steine, mehr Frischwasser, gelegentliche Seen (Baden verboten!), noch höhere Bäume, dichteres Unterholz.

Lassen Sie Ihre Helden einen idealen Lagerplatz suchen, wo sie sich ausruhen können - dann inszenieren Sie einen Überfall durch Rebellen und bringen die Helden in Bedrängnis: die Wachen werden mit Schlaf- oder Lähmungsgift ausgeschaltet, Kriegerhelden müssen sich einem geworfenen Diskus erwehren, etc. Die Rebellen kommen wegen ihrer überlegenen Dschungelkenntnis aus dem Nichts, sind in sicherer Überzahl und tragen die Farben Purpur und Gelb... Die Helden können so geschickt verhandeln, wie sie wollen, stellen sie die Rebellen als hektisch aggressiv und fremdartig dar, ihre holperig klingende Sprache ist ein seltsam urtümlicher Tulamidya-Dialekt mit vielen Gesten und auf Garethi/Maraskani lassen sie sich ungern ein - alles strebt also der Eskalation zu.

Es handelt sich natürlich um den Diskus von Boran, deren "traditioneller" Kodex es ihnen gebietet, nur das maraskanische Ruuz zu sprechen - was aber ob der mangelhaften Kenntnisse aller jungen Mitglieder in dieser schwierigen Sprache keine effiziente Kommunikation ermöglicht... Sollten die Helden nachfragen, ob es sich um Kämpfer der Haranydad handelt, werden die Diskus-Kämpfer sich sofort beleidigt fühlen und die Freunde der "Für-immer-Geschlagenen" unkoordiniert angreifen. Stellen die Helden sich geschickt an, werden die Rebellen sie trotzdem angreifen, Sie als Spielleiter werden sicher keine Schwierigkeiten haben, die nötigen Missverständnisse zu produzieren.

Nach einem kurzen Kampf, in dem Sie ruhig die Gefährlichkeit der ultra-militanten Dschungelkämpfer demonstrieren dürfen, greifen die Haranydad ein - sie wurden von den Dörflern bereits informiert, dass da einige Fremidijis mit ihnen sprechen möchten und haben sie gerade noch rechtzeitig gefunden. Ob der Autorität und dem taktischen Geschick ihrer Anführerin (Alwidija, vernarbte Veteranin) können die Haranydad schnell ihre Überlegenheit beweisen und die Kämpfer vom Diskus von Boran ziehen sich zurück.

Die anschließende Prozedur verläuft ähnlich der Begegnung mit den Wipfeltigern, wenn die Helden ihre ganze Geschichte erzählen, wird Alwidija ihnen letztlich Glauben schenken und so weit vertrauen, um Informationen auszutauschen und Hilfe zu gewähren. Streuen Sie bei der Besprechung einen plötzlichen "Angriff" durch 3W20 Maraskanfedern ein - einfach des Schockeffekts wegen und um den Dschungel präsent zu halten.

#### Informationen

Die Haranydad hatten mit dem Überfall auf Sinoda nichts zu tun und hätten sich auch nie darauf eingelassen - welcher Dämon die Fren Chira Marustazzim bei dem Unternehmen geritten habe, wissen sie auch nicht.

Auch mit dem Enduriumraub haben sie nichts zu tun, allerdings haben sie davon auch nur durch Gerüchte von den Kämpfern aus der Gruppe "Rurijidas Schwert" erfahren. Demnach sollen es entweder die finsternen "Uljaykim" oder die Überläufer des "Oktagon-Banners" gewesen sein, die das Schurkenstück ausgeführt hätten - aus der Tatsache jedoch, dass man unter den Rebellen nichts über Erfolg, Misserfolg oder den Verbleib der eventuellen Beute gehört habe, schließen die Haranydad, dass der Überfall letztlich misslungen sein muss - sie selbst wurden schließlich als Helden gefeiert für ihren Erfolg (und danach von den Mittelreichern fast komplett ausgelöscht).

Die Geistererscheinungen im Osten seien durchaus ernst zu nehmen - wenn auch nicht nur Geister zum Problem geworden sind: es mehren sich Begegnungen mit seltsam veränderten und/oder missgestalteten Tieren, insbesondere im Nordosten, von wo sich die meisten

Rebellen allerdings mittlerweile zurückgezogen hätten. Die Haranydad wissen weiterhin, dass diese Veränderungen durch ein seltsam verderbtes Tal entstanden sein sollen...

Letztere Information haben sie von dem Echsenforscher Hilbert von Puspereiken erfahren, der in der Nähe Ausgrabungen betreibt und wohl etwas über das Tal weiß (es handelt sich natürlich um das Tal, in dem Borbarad Satinavs Ring versteckt hat, vgl. KdM). Die Haranydad halten es für eine gute Idee, die Helden mit Puspereiken bekannt zu machen und werden im Zweifelsfall von selbst den Vorschlag machen. Die Haranydad versprechen, die Helden nach dem Treffen bis zur Grenze ihres Territoriums zu eskortieren und dort an Rurijidas Schwert zu übergeben, die sie dann bis ins Territorium der Uljaykim (Minennähe) bringen sollen, wo die Helden dann wieder auf sich gestellt sein werden.

Die Haranydad sind die einzigen, von denen die Helden die Lage der Mine direkt erfahren können - ich plädiere dafür, sie das auch tun zu lassen, weil die Anreise sonst unnötig mühsam wird. Aber wenn Sie Ihre Helden lieber noch zwei Wochen länger durch den Dschungel scheuchen möchten, können Sie die hier vorgeschlagene Storyline natürlich auch entzerren.

### **Tag 6: Ein Saurologe**

Erwähnen Sie auf dem Weg zu von Puspereikens Lager bereits einige moosüberwachsene Ruinen, die seltsame achteckige Formen aufweisen und lassen Sie Ihre Spieler grübeln: die Mittelreicher haben doch nicht etwa versucht, Burgen im Dschungel zu bauen? Von wem könnten die Bauwerke stammen? Die Maraskaner sind auf dem Marsch und während jeder Rast völlig stumm und immer wachsam - schließlich vermuten sie die Diskus-Kämpfer noch immer in der Nähe.

Das Lager selbst ist zwischen von Urwaldriesen überwachsenen Trümmerbergen aufgeschlagen: irgend-ein ehemals riesiges Bauwerk muss hier im Dschungel versunken sein. Schildern Sie den Saurologen als jovialen Eierkopf mit Tropenhut, rotem Kopf aber bleichem Oberkörper, in kurzen Hosen mit speckigen Hosenträgern, aus denen dünne, strumpfhalterbewehrte Beinchen herausragen. Ein gewaltiger Bronnjarren-Schnurbart und ein schwerer Akzent (schweizerisch, russisch, preußisch, sächsisch oder was gerade Ihr bestes Bornisch ist...) runden die Figur ab. Was Informationen angeht, sollten Sie Ihre Spieler zur Weißglut treiben: mit der freundlichsten Begeisterung, die man sich vorstellen kann, wird von Puspereiken jedes Thema nach dem ersten Satz wieder auf seine eigenen Forschungen lenken. Dabei können Sie Ihren Helden freizügig einiges Wissen über die verhüllte Echsenstadt Akraabaal und die elf uralten Siegel mitteilen - ob sie es sich merken, ist hier unwichtig.

In diesen schwafelnden Sätzen wird von Puspereiken auch einstreuen, dass er vor einiger Zeit noch weiter im Norden (südöstlich von Jergan am Rand der Kette) gebuddelt hätte - da wäre er ganz nah an der Entdeckung eines der Siegel gewesen, bevor ihn eine mittelreichische Patrouille verscheucht hätte. Dort im Norden hätten ihn eben auch dieser von Wiedbrück mit seinem seltsamen Begleiter besucht - das war bevor er verscheucht worden war, aber so genau erinnere er sich nun auch wieder nicht... Hier sei ohnehin besser forschen, die Rebellen würden ihn tolerieren und sogar beschützen, wenn er ihnen mit einem gelegentlichen BALSAM für ihre Verletzten oder ein paar Reichsdukaten für Anschaffungen weiterhelfen kann.

Der wahre Hintergrund ist aber folgender: Von Puspereiken wurde in der Tat vor einem Jahr von von Wiedbrück und Almachios/Borbarad aufgesucht. Borbarad gab dem Saurologen bei der Begegnung ein paar vage Tipps, mit denen es Puspereiken tatsächlich gelang, einige Monate später das Dritte Siegel Akraabaals aufzuspüren. Borbarad hatte bis dahin seine Schergen in den Mitarbeiterstab des Saurologen

eingeschleust (als Leibwächter, Träger, Führer, o.ä.) und ließ sie agieren, als Puspereiken aus den Inschriften des Siegeltempels und der Umgebung genügend Informationen über die Sicherheitsvorkehrungen um Charyptoroths Szepter gesammelt hatte. Er selbst (zu der Zeit bereits als Delian von Wiedbrück) löschte Puspereiken anschließend das Gedächtnis und ließ ihn von einem Zug Drachengardisten fortschicken, um keine Zufälligkeiten zu provozieren. Töten wollte er ihn nicht, denn vielleicht könnte ihm das Wissen des Saurologen noch einmal nützlich werden.

Im Lager können die Helden die Nacht verbringen, was sicherlich angenehmer sein wird, als im freien Dschungel.

#### Informationen

Die oben genannten, bis auf den wahren Hintergrund natürlich. Wenn Sie möchten, können Sie Puspereiken die ganze Geschichte um die Entdeckung von Satinavs Ring durch eine Expedition Rakoriums erzählen lassen und dabei eine falsche Fährte legen - denn die Helden können natürlich das verderbte Tal als Zentrum der bösen Mächtschaften verdächtigen...

Von Geistererscheinungen weiß der Magus nichts, aber wenn die Helden ihn nach sonstigen magischen Unstimmigkeiten fragen, fährt er natürlich seine (bzw. Rakoriums) gesamten saurophobischen Verschwörungstheorien auf, die die Helden auch nicht viel weiterbringen - von der Mine weiß er jedenfalls nichts und ist auch nicht interessiert daran.

### **Tag 7: Rebellenkämpfe 2**

Am nächsten Tag werden die Helden von den Haranydad und der grimmigen Alwidija wieder abgeholt, wobei von Puspereiken die Anführerin zum Abschied väterlich mit "Alwidchen, min strammet Midchen" verkalauert - worauf er sich völlig verdutzt und mit blutender Nase in einer seiner Kisten mit Ausgrabungsstücken wiederfindet (zum heimlichen Amusement seiner mohischen 'Leibeigenen' und der Helden wahrscheinlich...).

Gegen Mittag wird die Gruppe an die Rebellen von Rurijidas Schwert weitergereicht, mit denen die Helden bestens auskommen sollten (Rurijidas Schwert unterstützt den Anspruch einer alanfanischen Thronerbin und wird von Al'Anfa wiederum mit Geld und Waffen versorgt - die Helden sind also 'Kollegen'). Inszenieren Sie auf dem Weg ein wenig die Verständigungsweisen der Dschungelkämpfer: Rurijidas Schwert beansprucht dasselbe Territorium wie der Diskus von Boran, die den Helden seit ihrer Niederlage eindeutig feindlich gesonnen sind, deswegen müssen zahlreiche Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden.

Immer wieder reihen sich Späher und Kundschafter in den Geleitschutz der Helden, die nachgesehen haben, ob die Luft voran rein ist, die Anführer scheinen manchmal völlig ordinär wirkende Pflanzen auf hinterlassene Zeichen und Wegmarken zu untersuchen. Schließlich zeigen sich die Rebellen besorgt, einer ihrer geheimen Wege scheint entdeckt worden zu sein, sie wollen die Helden nun einen anderen Weg durch dichteres Dickicht führen. Bauen Sie ein wenig Spannung auf, denn natürlich kommt es hier zum Überfall der Diskus-Kämpfer, die mit Helden und gegnerischen Rebellen gleichermaßen abrechnen wollen.

Der Kampf artet schnell zu einem völlig konfusen Wahnsinn aus, orientieren Sie sich an (Anti-)Kriegsfilmen wie "Platoon" oder "Apocalypse Now!": Freund und Feind sind unmöglich zu unterscheiden, die Helden stehen in kürzester Zeit allein da oder werden gar voneinander getrennt, während um sie

herum wildes Kampfgeschrei, Klingengeklirr und das dumpfe Sausen auf gut Glück geworfener Kampfdiskusse tobt. Schildern Sie in knappen Worten und ohne viel Handlung zu erlauben, wie ein Rebellenführer zu den Helden gehuscht kommt und sie hinter sich her winkt: er wisse einen sicheren Weg. Nachdem die Helden ein Stück weit vom Zentrum der 'Schlacht' entfernt sind, ertönt plötzlich wieder das Sausen und ein Diskus zertrümmert dem Rebellen den Schädel: die Helden sind vom Regen in die Traufe geraten und werden nun von wild heulenden Diskus-Kämpfern durch ihr Territorium gejagt, weiter fort von Rurijidas Kämpfern...

Die Gegner genießen dabei ihren Triumph: immer wieder schauen ihre bemalten Gesichter mit provozierend gebleckten Zähnen durch Gebüsch und Zweige, Ausfällen der Helden wird mit höhnischem Gelächter ausgewichen oder mit Armbrustbolzen, Diskuswürfen oder Blasrohrpfeilen aus sicherer Entfernung quittiert. Lassen Sie Ihre Gruppe spüren, dass sie in dieser feindlichen Umgebung recht ausgeliefert sind und sich wirklich etwas überlegen müssen. Wenn Ihre Spieler sich von diesem Spielchen zu sehr frustrieren lassen, geben Sie ihnen eine Bodensenke oder ein paar Steine, wo sie sich verbarrikadieren können und zumindest vor Fernkampfangriffen relativ geschützt sind. Die Diskus-Kämpfer werden dann in den Nahkampf übergehen, denn schließlich wollen sie die Helden bluten sehen.

Auch wenn die Rebellen sich auf die Taktiken der Helden einlassen, so werden sie immer noch überlegen durch Anzahl und Dschungelkenntnis sein, schildern Sie rechte Samuraikämpfer mit eleganten Nachtwinden und jeder Menge fieser Tricks (Lianenschwinger, Wurfnetze, Giftdolche, versteckte Waffen, etc.). Die Rettung der Helden kommt auf unerwarteten Wegen: Als die Gegner bereits nahe herangekommen sind und einer von ihnen zum wuchtigen Schlag ausholt, verfängt sich seine sonst so gewandt geführte Klinge plötzlich im Lianengewirr über ihm - ja, es scheint fast, als hätte das Gestrüpp nach seiner Hand gegriffen! Schon hat er sich befreit und stürmt weiter vor, da schlingt sich wucherndes Parasitenkraut um seine Knöchel. Ein anderer Kämpfer, der aus den Ästen über euch unerwartet herabgesprungen kommt sinkt bei der Landung bis zur Hüfte in verrotteter Erde oder einer sumpfigen Stelle ein - und die Helden sind genau verblüfft wie er, denn dort war eben noch festes Erdreich!

Gleichzeitig öffnet sich plötzlich in einer Richtung ein Weg - ein Wildwechsel dort wo eben noch dichtester Dschungel war, aber er sieht aus wie schon immer dagewesen! Schubsen Sie Ihre Helden ein wenig, falls nötig, damit sie den gebotenen Fluchtweg auch nutzen, während um sie herum das Kampfesheulen der Gegner verwirrt klingt und sich schnell von der Gruppe entfernt: der Dschungel selbst scheint es mit den Feinden aufzunehmen...

Der Weg endet nach dem vierten Teil einer Stunde in einem bereits vor 20 Jahren verlassenen Fort: die dick mit Moos überwachsenen verfallenen Palisaden, der ehemalige Wachturm, auf dem kleine Bäume wachsen und die völlig zugerankten Fensterhöhlen bieten ein unheimliches Bild im grünen Zwielicht, das hier herrscht. Zunächst passiert jedoch nichts und das unterste Geschoss des Wachturms kann als halbwegs geschützter Lagerplatz zur Wundpflege und als Versteck vor eventuellen Späher der Diskus-Kämpfer dienen - und als Dach gegen den bald herabgießenden allabendlichen Sturzregen!

### **Tag 7: Die Gesandten Akrabaals**

Bringen Sie wieder Ruhe ins Spiel, niemand stört die Helden, der Dschungel hier wirkt uralte, urig, das Fort wie eine Ruine aus grauer Vorzeit. Dämpfen Sie das Licht, legen Sie etwas ätherische Musik auf - Spieler und Helden sollten sich nicht bedroht, aber auch nicht ganz wohl fühlen: was war das, was da gerade geschehen ist, und wie geht es jetzt weiter? Der Regen hört ganz plötzlich wieder auf, einzelne Tropfen fallen noch laut pladdernd aus den Blättern der Bäume, kleine Sturzbäche rauschen über Steine und Blüten, einzelne Tierstimmen melden sich wieder, aber ansonsten ist es still, keine Bewegung ist in dem offenen Hof des Forts zu erkennen...

Doch! Dort, kaum 15 Schritt vor der Türöffnung, in die die Helden sich zurückgezogen haben, erheben sich langsam und mit leisen Keckern und Zischeln drei Gestalten aus einer seltsam wirkenden, kauern-den Haltung! Natürlich handelt es sich um die drei echsischen Gesandten aus Akraabaal. Spielen Sie ein bisschen mit der Fremdartigkeit der echsischen Körper: Echsenmenschen sind erstaunlich groß, dabei aber ausgesprochen schlank und beweglich. Sie bewegen sich langsam und gleitend, wenn nötig aber schnell wie eine Schlange (Vorbild: die Aliens in Ridley Scotts Filmen). Wenn sie gehen wippen ihre langgezogenen Köpfe vor und zurück, mit dem Schwanz können sie zudem für Menschen unmögliche Sitzhaltungen einnehmen oder ihn gar als Ersatzarm verwenden. Sprechen Sie sehr sanft und zischelnd mit gebrochener Grammatik: Ihre Spieler müssen nicht jedes Wort verstehen, denn ihre Charaktere tun das sicher auch nicht.

Ansonsten kann diese Begegnung wie im Abenteuer vorgeschlagen durchgespielt werden - die Betonung der echsischen Bitte sollte dabei auf folgenden Aspekten liegen:

Die Gesandtschaft wurde tatsächlich von dem Echsenmenschen auf die Helden aufmerksam gemacht, den die Gruppe bei den Wipfeltigern gesehen haben. Bei ihrer großen Kampfkraft und ihrer offensichtlich bedeutenden Queste war es für die Echsen naheliegend, sich an sie zu wenden. Außerdem hat der alte Nga'Chrir ein sicheres Gespür für Schicksal oder *Kha'r'ma...* ;)

Der "Fluch der Schlange" ist zurückgekehrt und seine Diener sind auf Maraskan bereits seit einem Jahr tätig - die Helden können hier also erstmals sicher erfahren, dass Borbaradianer auf Maraskan agieren!

Dass der "Fluch der Schlange" *zurückgekehrt* ist, kann nur bedeuten, dass die Echsen ebenfalls mit alten Inkarnationen Borbarads Erfahrung haben - und sein echsischer Name deutet auf seine göttliche Abstammung...

Es ist wichtig, dass der "Fluch der Schlange" die Tore Akraabaals nicht zerschlägt, sein erster Schritt dazu - der Raub des Szepters - muss rückgängig gemacht werden und dabei sollen die Helden helfen. (Dass Borbarad die Eroberung Akraabaals schon längst als zu mühselig ad acta gelegt hat, können die Gesandten ja nicht wissen - sie wissen schließlich nur, dass Borbarad in vergangenen Gestalten Verderben den Echsenmenschen gebracht hat!)

Ändern Sie die letzten Sätze der Rede der Echsen dahingehend, dass 1) der "Alte Wächter" die Helden "von sich aus finden wird", sonst wirkt sein Auftauchen nach dem Finale etwas zu billig, 2) wird er die Helden nicht "belohnen", sondern er wird ihnen ihre Tat "vergeltet" - was die Zweischneidigkeit des Dritten Zeichens und des Kampfes mit dem Leviathan besser wiedergibt.

Sie können sich hier auch bereits die Option schaffen, die Helden später wiederum von Echsen zum CPT-Unheiligtum lotsen zu lassen (denn der Schnipsel, den sie laut Abenteuer in der Mine finden sollen, ist wirklich eine recht lächerliche Notlösung!). Lassen Sie dazu die Gesandtschaft davon reden, dass das Szepter hoffentlich nicht von den verirrteten *H'Charyb'achaz*, "nachtblau geschuppten Priestern" verwendet werden wird. Während der Verfolgung der Karawane in Richtung Sinoda können Sie dann dem schwarzgeschuppten CPT-Achazpriester (siehe "Blutrosen und Marasken" in der Box "Borbarads Erben") einen Gastauftritt verschaffen, der den Paktierern Borbarads den Friedhof der Seeschlangen für ihr Ritual zur Verfügung gestellt hat und nun mit ein paar Getreuen (die alle eine seiner Schuppen als Talisman tragen) die Umgebung sichert.

### Schließlich: Die Mine

Der Rest der Reise sollte nicht allzu mühsam werden: die Achaz können die Helden zumindest auf den richtigen Weg bringen und mit dem Diskus von Boran werden sie keine Schwierigkeiten mehr haben. Nach einigen Tagen der Reise durch das Gebirge sollte die Begegnung mit den Uljaykim folgen, die die Helden vielleicht sogar direkt zur Mine führen werden, wenn sie sich diplomatisch verhalten (denn der Trupp ist ja auch unsicher, was eigentlich nun Sache ist, nachdem sie von Kampfgenossen und Anführer seit Wochen nichts gehört haben!).

Ein Aspekt, der im Abenteuer kaum erwähnt wird, scheint mir hier wichtig zu sein, um das unheimliche Flair der Mine zu unterstützen: ein derartiges Schlachten, wie es hier stattgefunden hat, hinterlässt massenweise unruhige Seelen, mit denen es die Helden überall zu tun bekommen sollten - zumindest in den Stollen, wo kein Sonnenlicht eindringt! Es ist ja nicht unbedingt nötig, auf die 'offiziellen' Geisterarten zurückzugreifen: beschreiben Sie einfach für Magier und Geweihte, in den eigentlichen Minen auch für alle anderen, wie sie das Grauen hier förmlich spüren können, wie sie die klagenden Seelen der Toten zu hören meinen, wie sie fühlen, wie sich unsichtbare Augen flehend auf sie richten. Und dann die Schatten, die immer nahe am Licht der Lampen und Fackeln bleiben, davon förmlich angezogen werden: teilweise menschliche Schatten, meist aber nur Schemen - je weiter die Helden vordringen, desto näher kommen sie, drängen sich um die Helden herum, werden fast physisch fassbar und wispern gelegentlich leise und klagend. Die Helden sollten das Gefühl haben, begleitet zu werden - nicht bedroht, aber durchaus in Gefahr, denn alle Hoffnung der Geister richtet sich auf sie und das kann leicht einmal eine Lampe löschen oder die Helden so bedrängen und gar an Kleidern zerren, dass sie stolpern.

Hauptzweck dieser Beschreibungen ist wieder die Erinnerung, dass die Helden in borongefälliger Mission unterwegs sind: sie *können* tatsächlich etwas für diese Seelen tun! Ein Held, der hier seine zu Beginn erwähnte KE für ein intensives Bestattungsgebet aufwendet, hat wahrlich Gutes getan und sollte entsprechend mit AP belohnt werden. Aber die Geister können die Helden auch auf die Spur eventueller Überlebender oder gar des Dämons bringen: die Charaktere fühlen sich gedrängt und wütende Schatten scheinen sie von falschen Wegen abbringen zu wollen, aber sie stieben förmlich auseinander und lassen die Helden allein, wenn der Archorhobai in die Nähe kommt (und vielleicht wird dabei wieder ein Licht gelöscht)! Greifen Sie zur Beschreibung der Schatten gelegentlich auch auf Schwarm-Bilder zurück: "Igramul die Viele" aus der "Unendlichen Geschichte" oder die Aliens aus "Alien - die Rückkehr" sind Beispiele dafür.

Aus "Alien 3" kann man eine Szene verwenden, die dem Archorhobai einen würdigen Auftritt ermöglicht, am besten wäre dafür ein NSC, der ohnehin nur als Schwertfutter vorgesehen war (vielleicht ein weiterer reisender Abenteurer auf der Perlbeißer, vielleicht ein verkappter Spion, den die Alanfaner mit den Helden geschickt haben, um die Kontrolle nicht völlig abzugeben):

"[Name des NSC] scheint ein Geräusch aus einem kleinen Zweigang gehört zu haben und ruft gedämpft zu euch nach vorn, dass ihr kurz warten sollt. Mit erhobener Lampe geht er vorsichtig in den Gang hinein, der schon nach fünf Schritt zu enden scheint. Dort kniet er sich nieder - im Licht der Lampe ist eine weitere Schleimpfütze zu erkennen. Von der Decke tropft gerade ein dicker Faden der grünlich-dicken Flüssigkeit herab und [Name] fängt ihn mit der Klinge des Haumessers auf. Rauch steigt vom Metall auf. Ein leises schabendes Geräusch ertönt plötzlich und ihr schreckt zusammen, [Name] blickt hinauf, hebt die Lampe - und ihr steht wie versteinert, als aus einem dunklen Loch in der Decke drei blasse Tentakeln herabschießen: die Lampe fällt und zerbricht, Fleisch und Kleidung zischt in ätzender Verbrennung als sich die Tentakeln um [Name] winden, ihn in Windeseile und ohne einen Mucks nach oben reißen. Die Beine seht ihr noch kurz zappeln, dann hört ihr ein

grausiges Krachen und Blut tropft in einem Schwall hinunter in die lodernde Lampenölpfütze, die sich im Gang ausbreitet..."

Ich kann mir nicht recht vorstellen, wie man diesen Dämon sinnvoll bekämpfen kann außer mit einem gezielten IGNISPHAERO in den Rachen der Kreatur, oder sonstigen elementaren Kampfzaubern. Ein direkter Kampf - auch mit geweihten oder magischen Waffen - ist selbstmörderisch bei den 200 LE und den gewaltigen TP des Dämons...

#### Informationen

Greifen Sie zur Verteilung von Tipps und Informationen vor allem auf die Geistererscheinungen und auf das Dienstbuch Hauptmann von Rakelsborns zurück (auch als Handout bei den PdG-Downloads!).

### Das Finale

Auch bezüglich des Finales hat das Abenteuer Schwächen logischer Art: Die Pforte des Grauens in die Nachtblauen Tiefen von Charyptoroths Reich besteht an diesem Ort bereits seit sehr langer Zeit, sie ist Teil des Friedhofs der Seeschlangen (oder vielleicht gar der Grundstein des Ortes, vgl. **Blutrosen und Marasken**) und war schon zu Akraabaals Blütezeit oder gar zuvor ein Zentrum der echsischen CPT-Verehrung! Unter solchen Umständen würde man mindestens eine kleine (eher aber eine große) Tempelanlage in der Grotte vermuten - aber es findet sich nur eine einfache Treppe und eine Holztür, ganz abgesehen von der improvisierten Hütte oben auf der Klippe.

Das würde ich ändern, hier einige Vorschläge, die auch Ergänzungen zum vorgesehenen Ablauf des Finales enthalten:

#### Die Hütte/der Tempelüberbau

Der Pfad vom Dschungel zur Hütte sollte nicht einfach nur ein Trampelpfad sein. Lassen Sie einen Helden über einen Stein stolpern: unter der angesammelten Erde und dem Staub von Jahrhunderten, vielleicht Jahrtausenden ruhen gewaltige Quadersteine mit seltsamen Symbolen, die früher einmal eine wahre Prachtstraße gebildet haben müssen...

Die Hütte könnte man durch eine kleine echsische Stufenpyramide ersetzen, die vielleicht durch einen Zauber verborgen wird und nur als flirrender Schemen im Sonnenlicht auszumachen ist, wenn man konzentriert die Landzunge betrachtet. Der Pyramide sollte man ihr gewaltiges Alter ansehen - aber offenbar wird sie noch gepflegt! Zur Zeit wird sie sogar von den Kultisten bewohnt: Borbarad hat mit den echsischen Hütern des Friedhofs der Seeschlangen einen Pakt geschlossen, so dass diese seinen Dienern die Pyramide und das Insanctum darunter für ein paar Monde überlassen und danach von den Auswirkungen der Blutigen See profitieren können (im spirituellen Sinne). Allerdings brauchten die menschlichen Kultisten einen Anbau (an dem die Helden die Pyramide letztlich erkennen können, da sich der Schutzzauber nicht darauf erstreckt), in welchem die Esse zum Schmieden der Schwerter, sowie eine Kochstelle und ein kleines Alchimistenlabor untergebracht sind. Die Schlafstätten und die Habseligkeiten der Kultisten befinden sich in der Pyramide.

Einige Beispiele für die Paraphernalia, die man hier finden kann: CPT – Schwarzes Perlmutter, getrocknete Delphin-Floss, lebender 7-strahliger Seestern in schwärzlichem Wasser. AGM – rußgeschwärzter Holzsplitter mit Resten eines ingerimmgefälligen Symbols, zerbröselter/schleimiger Stein, rote Asche, ein

Tontopf mit einem grünbraunen Granulat. BLS – rauchendes Eis, geschwärzter Bergkristall, Zähne eines Firunsbären, Blitzschlag-Splitter von der Firunsföhre.

### **Die Tempelgewölbe**

Von der Pyramide führt ein prächtig mit schwarzen Seeschlangen-Schuppen und dunklen Gwen-Petryl-Steinen verziertes und scheinbar sehr tiefes Loch in den Boden (den Pfad zum Eingang kann man damit streichen), welches nur mit gehöriger Willensanstrengung betreten werden kann: es handelt sich quasi um einen Prüfstein für wahre CPT-Gläubige, denn diese empfinden das Gefühl der Tiefe als lustvoll, wenn sie erst einmal die Hürde überwunden haben. Die Helden können den Effekt zerstören, indem sie die rituellen Verzierungen entfernen, ansonsten braucht jeder Held eine MU-Probe +4, um den Eingang betreten zu können.

Das Loch ist eigentlich nur eine Mannshöhe tief (an den Wänden finden sich Steiglöcher, die erst gefunden werden müssen), aber der Gang, der daran anschließt ist stockfinster bis auf das gruselige Licht nachtblauer Gwen-Petryls... Es gibt sicherlich noch weitere Tempelräume mit ebenso kostbaren wie frevlerischen Wandbildern, Opferaltären (offenbar vor kurzem benutzt: Aldinai ter Groot will ihre Herrin schließlich gewogen halten) und Heiligen Gegenständen echsischer Machart. Schon hier schallen die finsternen Gesänge herauf, die Helden sollten das Alter und die Macht dieses Ortes wirklich spüren können! In die eigentliche Grotte führt ein rundes, noch weitaus prächtiger verziertes Tor von anderthalb Schritt Durchmesser - eine Tür kann man sich sparen, denke ich.

Die Grotte schließlich ist an Wänden und Decken mit archaischen, eindeutig echsischen Verzierungen und Bildern versehen – die Höhle wird offenbar seit Urzeiten benutzt! Manche Bilder scheinen von wiederholten Flutungen der Höhle fast fortgewaschen worden zu sein, andere wurden offenbar einst mutwillig zerstört und dann behelfsmäßig restauriert – ebenfalls schon vor Jahrhunderten.

### **Der Kampf**

Es erscheint wenig plausibel, dass die Kultisten jeden Tag ihre gesamte Waffenkammer mit in das Insanctum hinunter schleppen - und ob das dramaturgisch notwendig ist, um einen echten Finalkampf zu haben, sei ebenfalls dahingestellt. Ich würde daher die Helden oben in der Hütte ein paar Waffen finden lassen, die Ausrüstung der Kultisten sähe dann folgendermaßen aus: die vier "unwissenden Ritualopfer" sind unbewaffnet, Thengar Otgrimmson führt einen finsternen rituellen Schmiedehammer (ein Paktgeschenk), Praiotin von Rallerau und die beiden BLH-Paktierer führen Schwerter (sie sind schließlich als Wächter eingesetzt, wahrscheinlich aber eher gegen dämonische und daimonide CPT-Manifestationen, als gegen menschliche Widersacher). Aldinai ter Groot könnte maximal einen verderbten Dreizack führen, aber als Magierin trägt sie sicherlich eher ihren Zauberstab. Rayo Brabaker schließlich ist bis auf die Wurfdolche ebenfalls unbewaffnet und würde sich als TSF-Paktierer wohl eher aus dem Gefecht herausmogeln - in "Unter der Dämonenkrone" kommt er wieder vor, was für sein Überleben spricht. (Nennen Sie zu Beginn des Gefechts die 10-Zahl der Gegner und erwähnen Sie während des Kampfes dann einfach, dass es noch 9 sind.)

Der Kampf selber dürfte für die Helden extrem hart werden: von den BLH-Paktierern vor der Landzunge bereits mitgenommen müssen sie hier nochmals zwei von der Sorte und zusätzlich einen Haufen entschlossener Paktierer bezwingen. Unbewaffnete Gegner greift man als Held (hoffentlich) nicht so leicht mit schweren Waffen an - als SL sollten Sie auch die Möglichkeit ins Spiel bringen, Gefangene zu nehmen. Aber für Borbaradianer sind gerade diese Szenen ein gefundenes Fressen: sich zuerst hilflos ge-

bärden und dann mit HÖLLENPEIN oder gar EIGENE ÄNGSTE auf kurze Distanz kontern! Im Folgenden ein paar detailliertere Stichpunkte zu den Gegnern und ihrer Art zu kämpfen:

- Praiotin von Rallerau reagiert am schnellsten auf die Helden, wenn sie durch den Eingang der Grotte hereingestürmt kommen: er wird ihnen direkt sehr selbstsicher und mit Autorität entgegentreten, als stolzer Adelssohn und KGIA-Hauptmann mit zornig blitzenden Augen. Eines seiner BLK-Paktgeschenke ist seine ungemein respektgebietende Aura, die die Helden für einen Augenblick blenden sollte (auch wenn die Spieler die Situation natürlich durchschauen!). Von Rallerau wird ihnen Einhalt gebieten und sie nach ihrem Begehren fragen, ihnen ohne eine Antwort zu erwarten befehlen, die Höhle zu verlassen und die wichtige Liturgie nicht zu stören! Die Helden, denen daraufhin eine MU-Probe +3 misslingt, spüren bei diesen Worten Zweifel und Schuldbewusstsein und halten zumindest in allen kriegerischen Aktionen inne. Das gibt den anderen Kultisten Zeit, sich ein wenig zu ordnen, auch wenn die Situation natürlich sofort wieder aufgelöst wird.
- Die beiden BLH-Paktierer Branto Romian (schlacksiger Kerl, wirkt eher schwächlich, Tulamide) und Algunde Wiesholt (kleine, flinke Kämpferin) führen Schwerter der Drachengarde und werden die stärksten bzw. kriegerischsten Helden sofort angreifen, wenn sich Praiotins "Bann" löst. Sie sind Söldner des maraskanischen Banners "Schwarze Lilie", das seit vielen Jahren in Boran festsetzt und von Borbarad schon vor Monaten rekrutiert wurde um die Stadt irgendwann in den nächsten Monaten auszuliefern...<sup>1</sup>
- Aldinai ter Groot ist das Ende einer langen Kette von privatgelehrten Magiern aus der grangorer Familie ter Groot, die sich schon seit Generationen heimlich der Erforschung alt-echsischer Heiligtümer im Lieblichen Feld widmet. Ihre Abschlussprüfung beinhaltete bereits den Eintritt in den ersten Kreis des Paktes mit Charyptoroth und mittlerweile ist sie eine sehr kundige (Anti-)Wasser-Elementaristin mit seltenen Einblicken in Geheimnisse des echsischen CPT-Kultes. Aldinai ist etwas untersetzt, hat ein glubschäugiges Fischgesicht und eine schnarrende Stimme, sie hält die Helden für Frevler und sich selbst für eine Priesterin. Im Kampf kann sie einen schleimigen AQUAFAXIUS zaubern, sowie die Helden mit stinkenden Wellenstößen auf Distanz halten. Sie wird vor allem das Szepter der CPT schützen wollen, das sie einst selber tragen will (ein vermessener Wunschtraum, der an Wahnsinn grenzt) – und wenn sich das Blatt zugunsten der Helden wendet, wird sie in Panik und von Rachsucht überwältigt, aber ohne Angst um ihr eigenes Leben den Yo'Naho rufen (s.u.).
- Thengar Otgrimmson ist ein Thorwaler mit ehemals feuerrotem, jetzt aber schmierig-rußigem Haar und Bart (Paktnachteil), ein recht wilder Geselle, der auch kaum ein Wort Garethi spricht. Er ist ebenfalls schon lange dem Schänder der Elemente verfallen, ein Schmieder von blutsaufenden Äxten und schwererbrechenden Schilden, die schon manchen Hetmann ins Unheil gestürzt haben, der sich von Thengar in der Hoffnung auf große Siege beliefern ließ. Er und Aldinai hassen sich gegenseitig, was den Helden evtl. zugute kommen kann. Thengar kämpft recht plump mit einem reich verzierten Schmiedehammer (ein Paktgeschenk, das in einem ING-Tempel verschlossen werden sollte), kann jedoch seine Haut kurzfristig in Eisen verwandeln. Er wird sich immer in der Nähe der AGM-Pforte halten und vor allem um die Schwerter besorgt sein.
- Rayo Brabaker wirft seine Dolche und taucht vielleicht einige Male wie aus dem Nichts bei alleinstehenden oder minder gefährlichen Helden auf um sie fiesen waffenlosen Tricks zu tackeln. Er hat ein vernarbtes Schlaufuchs-Gesicht mit zynischem Zug um den Mund, wird aber keinen Kampf zuende führen und irgendwann verschwinden.

---

<sup>1</sup> Das können die Helden herausfinden, wenn sie die beiden (oder einen von beiden) lebend überwältigen und sich wirklich anstrengen. Wenn sie dann noch dafür sorgen, dass die "Schwarzen Lilien" in Boran von den maraskanischen Verteidigern 'ausgehoben' werden, wird der Vorstoß von Haffax später durchaus mühsamer ablaufen – aber wohl nicht verhindert werden können...

- Die Kultisten sind sehr interessant im Kampf, denn bei ihnen handelt es sich nicht um richtige Paktierer, sondern um waschechte Borbaradianer – sie sind entsprechend besonders aufopferungsvoll und können dadurch sehr gefährlich werden, wenn sie nach dem ersten Zögern in den Kampf eingreifen. Die vier stammen aus dem Borbaradianer-Kloster, in welchem Liscom von Fasar selbst "erleuchtet" wurde (irgendwo im Urwald des nördlichen Regengebirges) und wissen so gut wie nichts von der Welt, aber als ihr Meister sie herbefahl, folgten sie. Die vier werden ihre Kräfte zusammenlegen, um den Helden zu schaden, sie könnten auf folgende Ideen kommen: 1) einer der vier stürzt sich selbstmörderisch auf einen Helden, krallt sich an ihm fest und zaubert EIGENE ÄNGSTE (3 Aktionen, aber Berührung erst am Ende!), dann kommen die anderen hinzu, um den Helden im kniehohen Wasser zu ersäufen. 2) Statt EIGENE ÄNGSTE funktioniert die Variante auch mit HÖLLENPEIN (Berührung für 2 Aktionen). 3) Sie bezaubern einen der ihren mit KARNIFILO RASEREI und stacheln ihn gegen die Helden auf. 4) Wenn sie angegriffen werden, wirken sie gleichzeitig einen BRENNE TOTER STOFF auf die Wasseroberfläche: das sind 4 Rechtschritt, was im Kampfgetümmel sehr gefährlich sein kann! 5) Einer der vier könnte von Anfang an die Rolle des armen Opfers spielen und sich in die Hände der Helden begeben, um später mit seinen Borbaradianerzaubern Unheil unter den verletzten Helden anzurichten.

## Yo'Naho

Der Yo'Naho ist der mächtigste Diener Charyptoroths, man darf ihn also nicht verschenken. Allein sein Erscheinen erschüttert das elementare Gefüge und schon seine Nähe ist für einen Menschen nur schwer auszuhalten. Aldinai ter Groot hat keine Vorstellung davon, was sie da ruft, aber sie glaubt sich selbst in der Lage, den "Sohn der Charyb'Yzz" (als der er im echsischen Pantheon verehrt wird) zu dirigieren wenn nicht zu beherrschen. Machen Sie den Helden die Macht des Dämons klar, indem Sie in der Beschreibung von Yo'Nahos Auftauchen eine Art schwebende, kosmische Perspektive einnehmen, zum Beispiel so (an den durch [\*] ausgezeichneten Stellen sollte die Situation des Kampfes in der Grotte wieder aufgenommen werden, um die Geschwindigkeit nicht zu drosseln und damit die Helden reagieren können):

[\*] Ihr wisst nicht, was die Zauberin brüllt – es scheint ein Name zu sein – aber ihre kreischende Stimme lässt euch Übles ahnen.

Die Landzunge liegt friedlich da, während euer Kampf tobt. Der Wind streicht über das mannshohe Gras, nichts regt sich bei der Hütte, in den Mangrovensümpfen ringsherum. Nur das tiefe Summen der Fliegenschwärme ist zu hören, das helle Zirpen der Zikaden im Gras, ein gelegentlicher Papageienruf im Dschungel. Das Perlenmeer liegt wellenlos da, das türkisblaue Wasser blinkt und glitzert im hellen Sonnenlicht. Nur eine Stelle liegt lichtlos da, tiefblau wie die Nacht: ein kreisrundes Loch im Meeresboden, unsagbar tief führt es hinab in die bizarren Gefilde des Meeres, an den Rand der Welt, an die Grenzen der Elemente, wo die ewigen Gesetze der See nicht mehr gelten.

[\*] "Yo'Naho! Yo'Naho!" brüllt die Zauberin und ihre Stimme klingt dumpf unter Wasser, gurgelnd, wie das verzweifelte Ächzen der Ertrinkenden, hallt an den felsig-schleimigen Wänden des nachtblauen Schlundes wieder. Und ganz unten, am Grund des grundlosen Sphärenloches, erwacht *ihr Sohn*. Öffnet sein einziges kreisrundes Auge, regt seinen gewaltigen vielarmigen Leib. Der Meeresgrund erbebt, als Yo'Naho den giftigen Schlamm abschüttelt, der sich während seines Schlafes um ihn gesammelt hat.

[\*] Ihr seht, wie vor der Höhle schwarzes Wasser aufwallt, wie es träge in die Grotte hinschwappt und die Zauberin hört nicht auf zu schreien.

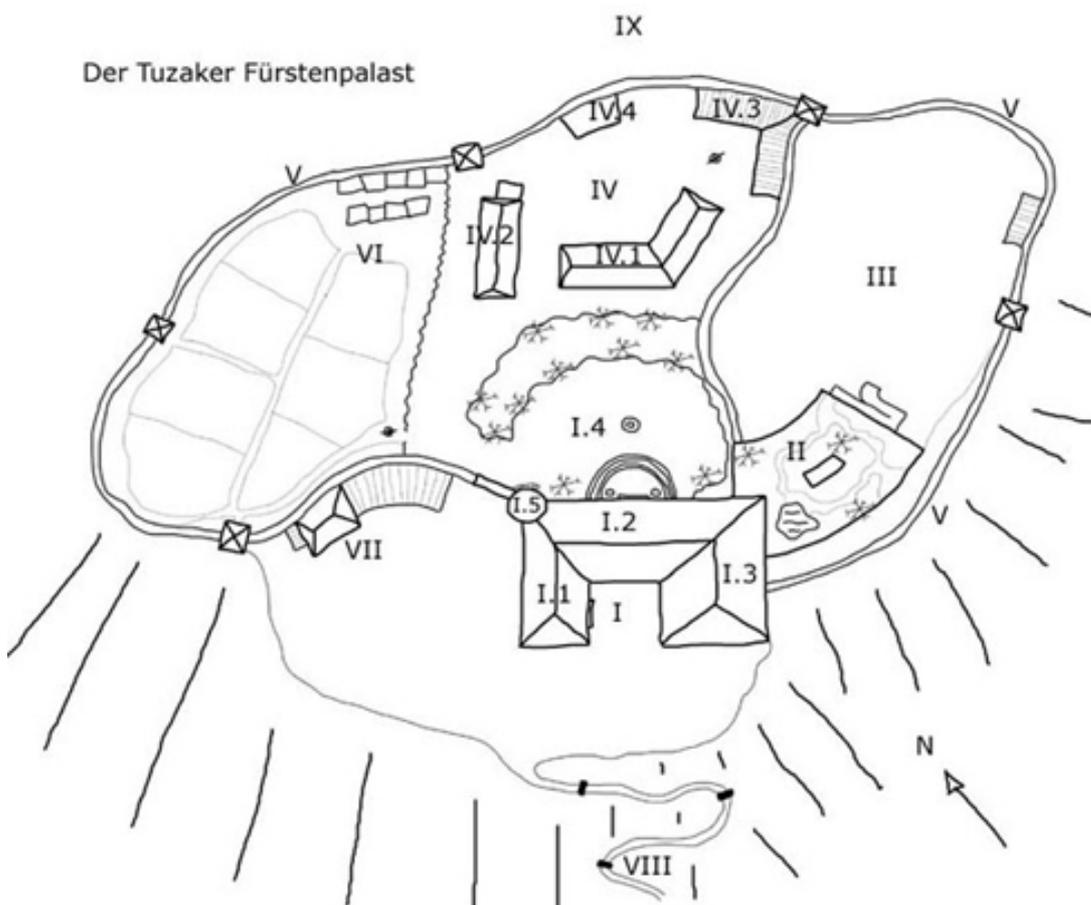
Die Landzunge liegt friedlich da. Der Wind streicht über das mannshohe Gras, nichts regt sich. Die Zeit steht still. Wer in diesen Momenten eures Kampfes hinunterschauen würde, in das gähnende Loch vor der Küste Maraskans, seit Jahrtausenden Kultplatz *ihrer* Veeherer, dessen Geist würde dem Wahnsinn verfallen, dessen Seelenheil wäre verloren – könnte es doch keines Menschen Verstand ertragen, wenn sich ihm ein Auge von der Größe eines Scheunentores aus den Tiefen der Niederhöllen selbst näherte. Yo'Naho hat den Ruf gehört. [\*]

Ich fände es durchaus angemessen, wenn Yo'Naho nicht nur die Ma'hay'tamim 'rettet' und den einen oder anderen Kultisten mit in die Tiefe reißt. Ein Dämon von solcher Macht könnte die Tempelgrotte selbst einreißen (Modell: HdR, Die Gefährten – Wächter im See vor Morias Toren), womit auch die beiden anderen Pforten des Grauens zerstört wären (die ja der CPT-Pforte Konkurrenz machen, man bedenke, dass sich die niederhöllischen Chaosmächte am liebsten gegenseitig zerfleischen). Yo'Naho wird dafür allein durch sein Erscheinen die Vorherrschaft CPTs in der entstehenden "Blutigen See" für die nächsten Jahre sichern – ein Effekt, den Borbarad so nicht vorhergesehen und nicht beabsichtigt hat, er muss der Herrin der Nachtblauen Tiefen nun mehr Beachtung schenken, als ihm lieb ist. Ihm fehlen außerdem zukünftig die Ressourcen für die Erschaffung weiterer anti-elementarer Mischdämonen wie den Ma'hay'tamim und seine Zerschlagung des elementaren Gefüges ist weitgehend zurückgeworfen (Eisreich, Blutige See und verderbtes Tobrien sind derographisch gesehen schließlich sehr kleine Gebiete).

### Nachspann: Der Sturm auf den Fürstenpalast

Da die Wahrscheinlichkeit, daß meine Helden es sich nicht nehmen lassen werden, bei der Erstürmung des Palastes im Gefolge des Inquisitionsrats teilzunehmen, ist recht hoch - und ich nehme an, daß dies auch in anderen Gruppen so ist. Schließlich hatten sie nach dem Finale einige Zeit um sich zu erholen, sie haben wichtige Dinge herausgefunden und Mysterien aufgeklärt, deren Konsequenzen noch nicht recht klar sind. An diesen letzten Auflösungen beteiligt zu sein, dürfte jedes Spielers Ehrgeiz sein - und gefährliche Situationen haben sie mittlerweile ja zuhauf bestanden. Um diesem Abenteuer also einen 'würdigen' Abschluß zu geben, lohnt es, die Schlacht im Fürstenpalast genauer auszugestalten, zu diesem Zweck sollen die folgenden Vorschläge zum Gebäude, seiner Bewohner und dem möglichen Ablauf des Gefechts dienen:

Zur Übersicht hier eine Skizze des Palastgeländes:



#### Teil 1 - Der Palast Fürst Herdins von Tuzak

**I. Der Haupttrakt** - Die Außenwände des Gebäudes sind strahlendweiß getüncht (Fürst Herdin gibt eine Menge Dukaten dafür aus, daß in dem wiederwärtigen Klima Tuzaks der Glanz des Mittelreichs nicht leidet...), die Fenster verglast und mit Eisengittern versehen. Die Räumlichkeiten des Haupttraktes sind ausnahmslos sehr hoch, mit besten Teppichen ausgelegt und teilweise sogar mit Deckenmalereien versehen. Insgesamt wirkt das Gebäude riesig, auf den drei Stockwerken schließt sich ein Korridor an den nächsten, dadurch, daß die zentralen Räume auf allen Stockwerken den wirklich wichtigen Anlässen vorbehalten sind, muß man zum Teil erhebliche Umwege machen, um von einem weniger wichtigen Teil in den nächsten zu kommen.

**I.1 Bedienstetentrakt** - Hier befinden sich die Wohnstätten von etwa zwei Dutzend Mägden, Knechten, Pagen, Dienern, Laufburschen etc.. Außerdem sind hier die Küche, die Wäscherei, Vorrats- und Speicherräume sowie ein Lieferanteneingang zu finden.

**I.2 'Blauer Trakt'** - Hier finden sich in erster Linie Räumlichkeiten für die (überaus spärlichen) geschäftlichen Empfänge des Fürsten, also Beratungszimmer, Fest- und Speisesäle, Audienzzräume etc. Das eher protzige Tor ist mit speziellen Schließ- und Riegelvorrichtungen gut genug zu verrammeln, um leichtem Belagerungswerkzeug eine Weile standzuhalten. Dahinter befindet sich der Blaue Saal, die große und prächtige Empfangshalle, die mit Sieges-, Praios- und Reichssymbolen sowie den Bannern der berühmten Maraskanregimenter geradezu überbehängt ist. Auch der Hauptverbindungsgang zum Fürstentrakt geht von hier aus: Ein mit Standarten, Bannern und Kaiserbüsten geschmückter, breiter Gang mit rotem Teppich, der an einem prächtigen Portal endet, an dem sich viermal im Jahr die einfache Bevölkerung Tuzaks unter strenger Bewachung von Elitesoldaten sammelt, um im großen Audienzsaal dahinter dem Fürsten ihr Leid zu klagen. Auch dieses Portal kann gründlich verschlossen werden, allerdings gibt es noch einige weitere Verbindungsgänge für verschiedene Anlässe, die zwar strategisch angelegt, aber wesentlich leichter einzurennen sind.

**I.3 'Goldener Trakt'** - Die Arbeits- und Wohnräume der Fürstenberater und Beamten sind hier untergebracht. Dutzende von Büroräumen, Beratungszimmern, Aktenkammerchen reihen sich aneinander und es gibt sogar ein großes 'Sandkastenzimmer' und eine kleine Bibliothek. Für die höheren Beamten gibt es einen Verbindungsgang zum Fürstentrakt.

**I.4 'Weißer Hof'** - Auf dem mit weißen Kieselsteinen geschotterten Hof fahren normalerweise die Kutschen der Gäste des Fürsten oder höheren Bittsteller vor. Ein Springbrunnen aus Marmor erfreut das Auge des Besuchers bevor er seinen Fuß auf die große weiße Marmortreppe zum Hauptportal setzt, die von zwei vergoldeten Greifenstatuen flankiert wird.

**I.5 Torturm** - Das Erdgeschoß des Turmes ist vollständig vermauert, im zweiten Stock blicken mit Armbrüsten bestückte Schießscharten mißtrauisch auf den Bittsteller am Tor hinab. Das große Tor ist aus bester, mit Eisen beschlagener Steineiche gefertigt und vom Wehrgang darüber (5 Schritt Höhe) kann im Kriegsfall siedendes Öl gegossen werden. Dieser Wehrgang kann natürlich vom Turm aus betreten werden.

**II. Der Fürstentrakt** - Der private Teil des Palastes wird unten in Teil 2 genauer beschrieben.

**III. Der Park** - Die weitläufige Parkanlage ist sehr unübersichtlich, fast labyrinthartig, mit gepflegten Wegen und prächtigen Beeten und Bäumen. Hier gibt es sicherlich ein halbes Dutzend kleiner Rondells in denen gespeist oder musiziert werden kann. Im hinteren Teil des Parks ist das bescheidene Heim der Gärtnerfamilie (mit zwei Kleinstkindern rund 15 Personen).

#### **IV. Das Gardegelände**

**IV.1 Kasernengebäude** - Hier befinden sich die Schlaf-, Fecht- und Speisesäle des Banners Fürstlich Maraskanischer Eliteregimentssoldaten. Bei enger Schlafordnung ist hier auch Platz für ein zweites Banner. Den Soldaten steht das Prädikat 'Elite' durchaus zu, es gibt keinen unter ihnen, der nicht schon im Tuzakaufstand gefochten hätte und allesamt sind sie erfahrene Dschungelkämpfer die allerdings im nicht allzu ereignisreichen Dienst des Fürsten in Ehren ergraut sind.

**IV.2 'Bleikammern'** - In dem etwas heruntergekommenen Gebäude sind Rüst- und Waffenkammern, Werkstätten und Ersatzteillager untergebracht.

**IV.3 Stallungen** - Die hier untergebrachten Reitpferde der Soldaten sind wahre Schindmähren, die jedem Pferdekennner die Mitleidstränen in die Augen treiben würden. In einer Stadt wie Tuzak und einem Land wie Maraskan sind Pferde absolut unbrauchbar, und so fristen hier auch die zwei Shadifstreitrösser des Fürsten ein trauriges Dasein.

**IV.4 Schmiede** - Einer der Regimentsweibel, der früher Schmied war, hat hier einige Burschen aus der Stadt angelernt und versorgt jetzt - nach Ablauf seiner Dienstzeit in der Armee - mit diesen die Pferde der Fuhrleute und Boten mit Hufeisen, sowie den Fürsten mit Prunkwaffen aus (von Schmugglern konfisziertem) Maraskanstahl.

**V. Die Wehrmauer** - Der Wehrgang ist gut zwei Schritt breit und liegt fünf Schritt über dem Erdboden. Jeder der sechs Türme beherbergt zu jeder Zeit mindestens eine Wache, die in geregelten Abständen rotieren.

**VI. Das Arbeitslager** - Das kleine Strafgefangenenlager besteht aus einigen baufälligen Baracken, einer Feuerstelle, einigen Gemüsebeeten und den Feldern, auf denen die Sträflinge unter Aufsicht der Regimentssoldaten Mais, Getreide, Zuckerrüben und Melonen anbauen - die Rüben werden in der Schmiede zu Schnaps gebrannt, und wie dieser sind auch die Melonen für die Fürstenfamilie reserviert. Hier leben etwa dreißig Häftlinge, die zum größten Teil aus dem äußeren Bereich des Kernzirkels der Aufrührer des Tuzakaufstandes kommen. Sie sind ausnahmslos in den Kellern der KGIA grausam gefoltert worden und nur aus dem Grund nicht dort gestorben (wie der wirklich harte Kern), weil die Folterknechte aus ihnen gebrochene Menschen gemacht haben. Sie sind alle 'auf Du' mit ihren Bewachern, fügen sich in ihr Schicksal und haben über die Jahre viele kleinere und größere Eigenheiten bis Seltsamkeiten entwickelt...

**VII. Der Fuhrpark** - Hier sind zwei Kutschen des Fürsten untergebracht, ansonsten dienen die kleinen Gebäude als Stallung und Herberge für Fuhrleute und Boten im Dienste des Fürsten.

**VIII. Der Weiße Schlangenweg** - Der enge Steilweg ist gut befahrbar. An strategisch günstigen Stellen (in den Kurven) sind kleine aber stabile Doppeltürchen gebaut, die eine schlecht ausgerüstete Bürgerarmee, wie sie zum Zeitpunkt der Errichtung des Palastes am wahrscheinlichsten war, vor erhebliche Probleme stellen dürfte und selbst die Sonnenlegion lange genug aufhalten könnte um den Palast in eine Festung zu verwandeln, die so gut wie uneinnehmbar ist. Das erste der Tore ist mit zwei Gardisten besetzt, die normalerweise Fuhrleute und Boten kontrolliert - sehr gewissenhaft, denn Anschläge auf den Fürstenhof werden eigentlich immer befürchtet.

**IX. Der Dschungel** - Der Rest des Plateaus auf dem der Palast liegt, ist mit dichtem Regenwald bewachsen - zwar zivilisierter als anderswo auf Maraskan, aber wild genug um eventuelle dekadente Jagdausflüge zu einem wahren Höllenritt machen zu können. Etwa drei Meilen Luftlinie nach Nordwesten liegt - etwas weniger hoch über dem Meer, dafür tiefer im Wald - die "Schule des Wandelbaren", einen direkten Weg gibt es aber nicht, man muß in jedem Fall in die Stadt hinunter.

## Teil 2 - Der Fürstentrakt

Der Fürstentrakt ist neben der Teilung in drei hohe Stockwerke noch einmal von oben nach unten geteilt: in einen vorderen und einen hinteren Teil, wie zwei aneinander gebaute Häuser. Der vordere Teil - vom Haupttrakt aus gesehen - ist über alle drei Stockwerke eher den dienstlichen Verpflichtungen des Fürsten gewidmet, während der hintere Teil allein persönlicher Wohn- und Arbeitsbereich der fürstlichen Familie ist. Das 'Loch' in der Hausmitte ist mit einigen Blumenbäumen bewachsen aber nicht begehbar, es dient einzig als Lichtfang für die inneren Räumlichkeiten.

**Vorderer Teil** - Im Erdgeschoß des vorderen Gebäudeteils befindet sich der große Audienzsaal mit dem Fürstenthron. Zur rechten liegt die Wachstube in der nur bei den Volksaudienzen noch einmal fünf Söldlinge sitzen und die Bittsteller durch ein Lochgitter beobachten können, sowie ein gemütlicher Beratungsraum in dem der Fürst sich bei schwierigen Richtsprüchen mit einem Praisogeweihten besprechen kann. Zur linken führt eine Tür auf einen Korridor der offen an das breite Treppenhaus anschließt, und Türen zu zwei weiteren Zimmern hat.

#### **Hinterer Teil** -

**Dach** - Das Dach des Fürstentraktes ist mit einem prächtigen Dachgarten tulamidischer Art bedeckt. Die Wege aus weißen Sinoda-Kieseln sind sauber geharkt, die Beete und Sträucher, Bäume und Blumen aber absichtlich wild, dschungelhaft und unübersichtlich wie der Park. Ein kleiner Teich in einem steinernen Becken (die Räume darunter sind einen Halbschritt niedriger) verspricht von Platanen überschattet ein wenig Kühlung im schwülen ewigen Sommer Maraskans. Eine Terrasse am Rande des Daches erlaubt einen prächtigen Blick über die Stadt und das Meer dahinter und die Luft ist erfüllt vom betörenden Duft garantiert ungefährlicher Pflanzen...

### **Teil 3 - Vorbereitung und Ablauf des Gefechts**

Vom Datum des Eintreffens der Helden an bis zum Einlaufen der 'Seeadler von Beilunk' vergeht etwas mehr als eine Woche. Nach der Besprechung mit Inquisitionsrat Amando Laconda da Vanya müssen die Helden sich entscheiden, ob sie am Kampf im Fürstenpalast teilnehmen wollen. Bekannt ist zu dem Zeitpunkt:

- Delian von Wiedbrück ist mindestens ein Hochverräter, wahrscheinlich aber sogar ein wirklich mächtiger Schwarzmagier.
- Der Weiße Fürstenpalast beherbergt ein ganzes Banner des Fürstlich Maraskanischen Eliteregiments unter Hauptmann Toran Eisenhelm von Perricum, das, falls auch der Fürst korrumpiert worden sein sollte, wahrscheinlich das erste Hindernis sein wird. Eine offene Schlacht wäre dann zu erwarten.
- Der Inquisitionsrat hat einen etwas veralteten Bauplan des Palastes organisiert.
- Der 'Weiße Schlangenweg' wurde offenbar noch nicht befestigt, was einen schnellen Aufmarsch vor dem Palast ermöglicht. Aber über die Taktik von Wiedbrücks weiß man dadurch noch nichts - vielleicht wird er sich im Palast verbarrikadieren.

Egal, welche Schlüsse aus diesen Fakten gezogen werden, da Vanya wird auf Eile drängen und keine speziellen Heldenmanöver gestatten, die den Zeitplan verzögern.

**Mittagsgong** - Nach einem intensiven Gebet des Inquisitionsrats, in dem nocheinmal das gesamte Banner auf die Aktion eingeschworen wird, betritt das Großeinsatzkommando gemeinsam mit den Helden den Fürstenpalast... Die Sonnenlegionäre sind allesamt mit Bastardschwertern bewaffnet und mit roten Gambesons unter polierten Brünnen gewappnet. Die zehn KGIA-Kämpfer tragen silberne lange Kettenhemden, Plattenzeug und schwarze Umhänge; sie sind bewaffnet mit Langschwert und Parierdolch.

Die Torwachen am Berg sind nervös und unsicher, sie haben offenbar keine Anweisungen erhalten und wissen auch nichts über die Vorgänge in der Burg. Nach einigen herrischen Worten schließen sie sich dem Heerzug sogar an.

**Die Gegenseite** - Kurz nach Sichtung der Sonnenlegion in der Stadt lässt Borbarad den Hauptmann Eisenhelm, seine Lieutenants und Weibel antreten und macht sie mit Charisma und Beherrschungsmagie derart gefügig, daß sie keinen Augenblick zögern, den Geweihten entgegenzutreten. Insgesamt kommt er also auf etwa 35 Elitesoldaten, die bis in den Tod loyal sind. Die restlichen sind die, die momentan Schicht haben, also auf den Mauern oder an den Toren stehen. Da sie keine Befehle bekommen haben - die Vorgesetzten lassen sich nicht blicken und da Vanya verbietet ihnen Meldung zu machen -, bleiben sie entweder auf ihren Posten oder schließen sich auf Geheiß den Legionären an. Im Gefecht werden einige überlaufen, von den völlig überzeugt kämpfenden Kameraden korrumpiert oder dem Befehl eines Weibels folgend. Die anderen werden, überfordert von den Ereignissen, rasch Opfer ihrer ehemaligen Kumpanen werden.

Die Regimentssoldaten sind allesamt mit Tuzakmessern und Lederrüstungen ausgestattet, jeder zweite mit einer leichten Armbrust. Hauptmann Eisenhelm ist ein hochdekorierter Veteran alter Wehrheimer Schule, der sich zudem gut mit Guerilla-Taktik auskennt. So zieht er seine Truppe in Trakt II zurück, wobei 7 Kämpfer unter einem Lieutenant in Trakt I zurückbleiben, um schon am Anfang so viel wie möglich zu stören. Da sowohl die schwere Eingangstür, als auch die Verbindung zum Wohntrakt schwer verbarrikiert sind, hat der Hauptmann genug Zeit, die Zivilisten, die nicht ohnehin in der Nähe des Fürsten und seines "Beraters" sind, in hintere Zimmer zu verweisen und seine Leute günstig zu positionieren.

Eine Stunde nach Betreten des Palastes kommt es zum ersten heftigen Zusammenstoß mit den Verteidigern im Wohntrakt (II). Das dauert so lange, da die Gebäude I.1, I.2 und I.3 ersteinmal gesichert werden müssen. Die meisten Zivilisten verlassen fluchtartig das Haus und kommen unbehelligt davon, einige wenige kommen der Legion in die Quere oder werden Zufallsopfer des Selbstmordkommandos - die 7 Kämpfer haben natürlich keine Chance, können aber ob ihrer Kampfkraft und ihrer Kenntnis der Räumlichkeiten ein halbes Dutzend unvorsichtiger Sonnenlegionäre mit zu Boron nehmen. Das Vorgehen der Regimentssoldaten ist mutig und erinnert an einen Dschungelkampf: Zunächst verdunkeln sie sämtliche Räume, die eine taktische Rolle spielen und legen trickreich improvisierte Fallen (Stolperdrähte, ausbalancierte Schränke, Teppiche als Wurfnetze, etc.), sowie einige Brände, die den Kampf zusätzlich erschweren. Sie legen an den unmöglichsten Stellen Hinterhalte und geben den Legionären keine Ruhe, bis sie selbst alle aufgerieben sind.

**Im Wohntrakt** - Die Regimentssoldaten verteilen sich über den gesamten Wohntrakt und ziehen so die Macht der Angreifer ein wenig auseinander. Während bald schon die ersten Trüppchen im Untergeschoss von Dämonen attackiert werden, lockt Hauptmann Eisenhelm den Inquisitionsrat und die Helden mit 15 Legionären näher an die Gemächer des Fürsten Herdin heran, wo Borbarad in Anwesenheit der Fürstenfamilie nur auf die Begegnung wartet:

Nach einem kurzen Monolog verabschiedet sich Borbarad, bedenkt den Inquisitionsrat mit ATEMNOT, scheucht ein gutes Dutzend Karungas und unheimliche Schattenwesen auf die Soldaten, blickt dem Fürsten tief in die Augen worauf dieser den Verstand verliert, erzeugt zum Abschied ein PANDAEMONIUM im halben Haus und schickt noch ein paar Scheußlichkeiten nach meisterlichem Geschmack hinterher, die den Helden schon jetzt ziemlich zu schaffen machen dürften! Einen möglichen Höhepunkt des Grauens könnte zudem ein unbekannter Dämon sein - ein drachenköpfiger 'Balrog' dessen Anblick Schrecken, Panik und Verzweiflung in die Herzen der Legionäre (aber auch die der Regimentssoldaten) sät... Dieses Wesen richtet ungemeinen Schaden im Palast an und es bedarf des ganzen Einsatzes der Helden, um den Dämon so weit zu schwächen, damit der Inquisitor ihn mit einem mächtigen Mirakel schließlich verbannen kann!

Wie auch im Abenteuer angedeutet, ist bei all dem natürlich die Chance groß, daß einer oder mehrere der Helden bei dem Sturm auf den Palast das Zeitliche segnen - und Sie sollten als Meister da auch nicht großzügig sein. Andererseits ist die Schlacht im Palast eine spektakuläre Szenerie, die schon auf die zukünftigen Kämpfe in Tobrien verweist.