



DUNKLE WASSER



INHALT

Einleitung und Abenteuerhintergrund	3
Oyanka: Ein Ort in Gefahr	4
Oyanka: Ortsbeschreibung	5
Das alte Labor	11
Zurück in Oyanka	17
Der Weg nach Balan Cantara	18
Balan Cantara	20
Die Villa	20
In die Stadt – und in die Quarantäne	22
Der Weg in das Stadthaus	26
Das Stadthaus	28
Zurück in der Villa	35
Finale: Kampf gegen die Sumpfdrachemimäre	36
Wie geht es weiter?	37
Anhänge	38
Personen	38
Bestiarium	40



Karin Wittig

Abenteuer-Autorin: Mháire Stritter
mit Beiträgen von Nicolas Mendrek

Redaktion und Wertekästen: Stefan Urabl

Lektorat: Henning von Bassi

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Umschlagillustration:

Alan Lathwell

Illustrationen:

Alan Lathwell (Chimärenechse), Fanalanthir (Battlemaps),
Kristin Heldrung (Charaktere, Mutant), Michael Jaecks (Ghurik, Reißlurch),
Stephanie Mithoff (Risso-Pirat), Florian Stitz (Lamuk, Lurin),
Melanie Weissl (Szene im Bad), Martin Wende (Dorfkarte Oyanka)



Printed in EU 2025



EINLEITUNG UND ABENTEUERHINTERGRUND



Wenn ihr das Einführungs- und Regelheft noch nicht gelesen habt, lest es zuerst. Die Spielung (SL) sollte dann zumindest das erste Kapitel des Heftes („Oyanka: Ein Ort in Gefahr“) durchlesen, bevor ihr es spielt.

Willkommen zu einem eurer ersten großen Abenteuer in Myranor! Die Geschichte, die ihr mit diesem Band spielen könnt, soll euch drei Dinge ermöglichen: Erstens könnt ihr Schritt für Schritt die Regeln üben, während ihr durch das Abenteuer geführt werdet, zweitens könnt ihr grundlegende Dinge über die Welt von Myranor erfahren ... und drittens werdet ihr hoffentlich Spaß mit einer spannenden Geschichte haben. Das gesondert erhältliche Solo-Abenteuer *Verderberin der Leiber* kann euch noch eine andere Perspektive auf die Geschehnisse aufzeigen.

Myranor, auch das Güldenland genannt, ist der Schwesterkontinent von Aventurien und liegt auf Dere, der Welt des „Schwarzen Auges“. Schon in den Achtzigern wurde zur Geburtsstunde von „Das Schwarze Auge“ das Güldenland erwähnt: Ein legendärer, reicher und fremdartiger Kontinent jenseits des Meeres im Westen. Mit dem Erfolg des Rollenspiels und der steten Weiterschreibung seiner Welt kamen auch immer mehr Fakten zum Güldenland zusammen, bis es schließlich im Jahr 2000 endlich spielbar wurde. Luftschiffe, ungewöhnliche neue Spezies wie die katzenhaften Amaunir, dekadente Magierdynastien und endlos weite Lande unter der Kontrolle eines sterbenden Imperiums lockten Spielende über das Meer.

25 Jahre später kehren wir nach Myranor zurück – mit einem neuen Regelwerk, aber mit denselben Themen und derselben vielfältigen, beeindruckenden Welt voller finsterner Wunder und vergessener Geheimnisse.

Alle, die diese Geschichte als Spielende erleben wollen, sollten genau jetzt aufhören zu lesen. Dieses Buch ist für die Augen der Spielleitung (SL) gedacht, die wir im Folgenden mit „du“ ansprechen.

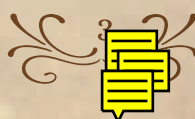
Dieses Abenteuer beginnt im Hinterland, nahe der Metropole Balan Cantara, der ältesten Stadt des Imperiums. Die Spielcharaktere – oder kurz SC – werden als erste Aufgabe ihres hoffentlich heldenhaften Werdegangs eine halb im Sumpf versunkene Villa eines Adelshauses durchsuchen und dabei auf ein Problem stoßen, das nur mit Hilfe einer bestimmten Person aus der Stadt selbst gelöst werden kann.

Das wird sie in die uralte und reiche Handelsstadt führen, wo ihnen die gesuchte Hilfe versprochen wird – allerdings nur im Tausch gegen einen anderen Dienst. Und so werden sie in einen von einer mysteriösen Seuche geplagten Stadtteil eindringen und jemanden aus einer Quarantäne herausschmuggeln müssen.

Auf ihrem Weg werden die SC kämpfen, Reisen bewältigen, sich mit freundlichen und ... weniger freundlichen Nicht-Spiel-Charakteren (NSC) auseinandersetzen, schleichen, ermitteln und große und kleine Probleme kreativ lösen.

Um euch den Einstieg zu erleichtern, ist dieses Abenteuer auf die vorgefertigten Charaktere zugeschnitten, die dieser Box beiliegen. Die Mitspielenden können sich also einfach jeweils eine Figur aussuchen und loslegen. Für die Spielmechanik nicht relevante Details wie das Geschlecht können dabei natürlich immer geändert werden.

Wir wünschen dabei viel Spaß! Oder wie die Amaunir sagen: „Sefau!“



OYANKA: EIN ORT IN GEFAHR

Das Abenteuer beginnt in einem kleinen Ort
h von Belen Cantara.

Dieser Ort mit dem Namen Oyanka dient dazu, mehrere Themen und Motive des Imperiums und der Region vorzustellen und bietet den SC einen ersten Auftrag, der sie in das Abenteuer führt. Lies dir das Abenteuer, aber vor allem dieses Kapitel, einmal durch, bevor du es leitest, und mach dir vielleicht Notizen mit wichtigen Stichpunkten. Wir heben aber wichtige Informationen für dich hervor und gliedern sie in Kästen und Listen.

Für den Einstieg ist es hilfreich, wenn die SC bereits wissen, dass es in Oyanka Arbeit für sie geben könnte. Sie können schon ein paar Dinge im Umland über den Ort gehört haben:

- ◀ Oyanka hat ein Problem mit aggressiven Tieren oder Chimären.
- ◀ Die Leute dort sind nicht sehr kämpferisch, sie bauen Kräuter an und werden der Plage nicht Herr.
- ◀ Die dortige Vertreterin des Optimatenhauses Illacri-on hat Kopfgelder auf die Kreaturen ausgesetzt und verspricht denjenigen, die das Problem dauerhaft lösen können, eine Belohnung.

Optionen für eigene Charaktere

Die vorgefertigten Charaktere dieser Box haben bereits einen gemeinsamen Hintergrund, der sie als Gruppe zusammenschweißt.

Falls ihr eure Charaktere mit dem gesondert erhältlichen *Myranor-Regelwerk* selbst erstellt habt, wird deiner Gruppe der Einstieg am leichtesten fallen, wenn ihr festlegt, dass die Charaktere sich ebenfalls schon kennen. Das macht das langgezogene Ausspielen einer Kennenlern-Szene, beispielsweise in einer Taverne, unnötig. Ihr könnt ein solches Treffen aber natürlich auch ausspielen, wenn ihr es wollt! Es ist jedoch kein Teil dieses Abenteuers – auch wenn ihr das Kennenlernen gerne nach Oyanka verlegen könnt, sofern ihr die Geschichte langsam anlaufen lassen wollt.

Mögliche Beziehungen, durch die sich einzelne oder alle SC bereits kennen, können sein:

- ◀ **Verwandtschaft oder Verschwägerung** – Charaktere könnten Cousins/Cousinen sein, gemeinsame Zieheltern haben, auch Eltern/Kind-Combos können interessant sein im Spiel.
- ◀ **Gemeinsame Vergangenheit** bei einem Arbeitgeber, in einem Ort, beim Militär, einem Unternehmen, einer Piratencrew oder wegen abgessener Zeit im gleichen Gefängnis.

Die Regeln

Wir verwenden für Myranor in dieser und anderen neuen Veröffentlichungen das 5e-Regelwerk. Im Einführungs- und Regelheft erhaltet ihr Erklärungen zu den Regeln und wie man Myranor spielt. Wenn ihr das größte Fantasy-Rollenspiel der Welt schon kennt, werdet ihr vieles wiedererkennen. Zur weiteren Erleichterung findet ihr während des Abenteuers in Abschnitten wie diesem Erklärungen für Regelmechanismen, die gerade gebraucht werden. Diese sind nicht immer vollständig erschöpfend, aber ausreichend für dieses Abenteuer. Für den besseren Überblick könnt ihr auch die folgende Liste nutzen, die auf die jeweiligen Regelerklärungen verweist:

- Attributswürfe – Seite 10
- Rettungswürfe – Seite 12
- Initiative – Seite 15
- Angriffe – Seite 16
- Aktionen – Seite 16
- Bewusstlosigkeit und Tod – Seite 36

Gängige Abkürzungen

- SL: Spielleitung – die Person, die durch die Geschichte führt
- SC: Spielcharaktere – die Figuren, die von den Spielenden gesteuert werden
- NSC: Nicht-Spiel-Charaktere – Figuren, die von der SL gesteuert werden



- ◀ **Gemeinsame Interessen:** Die SC könnten sich als Anhänger des gleichen Sportteams (wie Wagenrennen oder Chimärenkämpfe) kennengelernt und angefreundet haben, demselben Kult folgen oder könnten alle passionierte Jäger sein.
- ◀ **Gemeinsame Ziele:** Alle SC könnten denselben mächtigen Feind haben, gegen den sie in Zukunft antreten wollen, sobald sie genug Erfahrung und Ressourcen gesammelt haben.
- ◀ **Purer glücklicher Zufall:** Sie haben sich auf der Reise getroffen, auf Anhieb gut verstanden und sind seit einer Weile gemeinsam unterwegs.

Am besten legt ihr ein paar Beziehungen und Eigenheiten für diese fest – wer behandelt wen als jüngeres Geschwister, wer verbringt am liebsten Zeit miteinander, wer hat regelmäßig leichte Reibereien.

Die Optimaten

Optimaten sind die magisch begabten Adligen und Herrschenden des Imperiums. Da Balan Cantera (die Provinz, deren Hauptstadt Balan Cantara heißt und in der auch Oyanka liegt) zum Imperium gehört, haben auch hier Optimaten die höchste Entscheidungsgewalt. Die meisten ihrer Vertreter, so auch die Schreiberin in Oyanka, sind aber nur Angestellte und Klienten dieser Häuser. Die Anzahl der eigentlichen Optimaten ist stark begrenzt und das gemeine Volk bekommt sie selten zu Gesicht. Wenn Mekiodene Teil der Gruppe ist, beachte also ihr Merkmal *Amtszeichen*.

Die Anreise

Verschaffe dir eine gute Vorstellung von der Landschaft, in der sich deine SC bewegen. Steige dann bei der Anreise nach Oyanka in die Erzählung ein, nachdem ihr in der Gruppe die Beziehungen, Hintergründe und Beweggründe für den Besuch der Stadt geklärt habt.

Das Land ist hier sumpfig und von sich ständig ändernden Wasserläufen geprägt. Der Landstrich verbindet das Meer der Schwimmenden Inseln mit dem Thalassion – dem Meer zwischen Myranor und Aventurien – und je nach vorherrschender Witterung, Wasserstand, Tide und tausend anderen Einflüssen suchen sich Süß- und Salzwasser immer wieder neue Wege. Dämme und Kanäle bilden die wichtigsten Handelsrouten, aber in weiten Teilen des Hinterlandes müssen die dort lebenden Wesen einfach damit klarkommen, dass das Wasser kommt und geht.

Mit dem Wasser kommen Insektenschwärme, dichte und sumpfige Wälder, Marschland mit salzbeständigen Binsen und Gräsern und zahllose große und kleine Tiere, die in Tümpeln, Altarmen, Sumpf und Schlamm leben und überleben.

Tipps, wie du diese Region und den Ort Oyanka darin zum Leben erweckst, findest du nach der Ortsbeschreibung auf Seite 11.

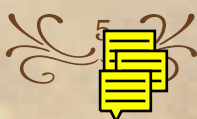
Hainuyaneis Visionen

Wenn Hainuyanei Teil der Gruppe ist, kannst du ihre Visionen in Form von Träumen oder leise flüsternden Stimmen nutzen, um sie auf interessante Details hinzuweisen. Bleibe dabei aber immer vage und lass die Spielenden rätseln.

Oyanka: Ortsbeschreibung

Oyanka ist eine kleine Siedlung, vor allem für die Verhältnisse des Imperiums, in dem Millionen von Menschen und andere Spezies in teils gigantischen Städten leben. Die paar hundert Leute, die in Oyanka ansässig sind, leben vom Fischfang sowie von Reis- und Kräuteranbau und liefern den Landbesitzern Rohstoffe für Alchemika und die Papierherstellung. Die Menschen, Amaunir und wenigen Angehörigen anderer Spezies

in Oyanka sind freie Bürgerliche, aber das bedeutet nicht, dass sie große Freiheit in der Gestaltung ihres Lebens hätten. Ihre Familien leben und arbeiten seit Jahrhunderten im Auftrag von Höhergestellten und wissen von der Welt nur so viel wie nötig ist, um ihre Pflicht zu erfüllen. Handwerk und eine grobe Vorstellung von ihrem Platz im Imperium sowie eine pragmatische Religiosität werden mündlich tradiert.





Martin Wende

Sieh dir den Plan des Ortes an und lies die Beschreibung der einzelnen Schauplätze. Das ermöglicht dir, interessante Anlaufpunkte zu erwähnen und direkt auf diese einzugehen, wenn die Spielenden mit ihnen interagieren wollen.

Am Ortsrand

Die Verteidigungsanlagen bestehen aus Erdwällen, einfachen Palisaden und Dornengestrüpp, das regelmäßig neu geschlagen und deponiert wird. Wilde Tiere lassen sich dadurch in der Regel abhalten, auch wenn die kleinen und wendigen sechsbeinigen Lamucken durch Lücken schlüpfen und Hühner reißen. Einem ernsthaften Angriff von Räubern könnte Oyanka aber nicht standhalten.

Sinneseindrücke

Oyanka riecht nach Fisch, Fischsoße, Fischsuppe, Holzfeuer und leicht nach süßem Heu. Letzteres entsteht durch die Trockengestelle voller Papierschilf und Sumpfkrauter.

Aufbau des Ortes

Oyanka ist ein Beispiel dafür, wie die Standardpläne des Imperiums an der Realität scheitern und daher adaptiert werden müssen. Die Siedlung orientiert sich zwar an einer klassischen rechteckigen Struktur, doch seit ihrer längst vergessenen Gründungszeit hat der Fluss Esquana mehrfach seinen Lauf geändert und dabei krumme Straßen und Kompromisse hinterlassen.

Der Fluss, der an die Kanäle der Region angebunden ist, fließt derzeit teilweise über den Marktplatz. Dieser wurde deswegen umgebaut und mit Anlegestegen versehen.

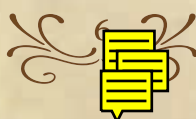
Aufbau der Gebäude

Die Häuser sind weitgehend aus Holz erbaut, aber die ältesten und wichtigsten von ihnen haben Grundmauern aus Stein. Diese waren einst die Fassaden antiker Bauwerke, die aber inzwischen im weichen Boden versunken sind. Selbst unscheinbare Häuser haben deshalb oft halb mit Wasser gefüllte Räume unter ihren Dielen verborgen – und unter diesen liegen noch ältere Überreste.

1 – Marktplatz

Der Marktplatz nimmt die südöstliche Hälfte eines älteren Platzes ein und ist im Grunde eine auf Pfählen stehende Bretterplattform, die etwas ungelenk dem derzeitigen Lauf des Flusses folgt, der den Rest vor sechzig Jahren überflutet hat. Wie alles in Oyanka muss die Konstruktion regelmäßig erneuert und höher gelegt werden.

Hier kommen die Leute zusammen, um bei reisenden Händlern Metallwaren, Keramik und andere Waren zu kaufen, die sie nicht selbst herstellen. Eine Handvoll fest eingerichteter Stände bietet für Reisende getrockneten Fisch, Kräutermischungen, Tees, geschnittene Glücksbringer und Halsketten aus Perlmutterplättchen an.





2 – Schrein des Götterpaares Braian und Gyldara

Oyanka hatte früher einen größeren Tempel, aber heute wird der Rest des Gebäudes nach mehrfachem Umbau nur noch als Schrein für Braian und Gyldara genutzt. Reisende Würdenträger und Gäste mit ausreichend Geld können sich hier Zimmer unterschiedlicher Qualität mieten.

Götter: Die Oktade

Die meisten Einwohner des Imperiums hegen eine sehr pragmatische Einstellung zur Religion. Sie beten zu den Göttern und bringen ihnen Opfer in der Erwartung dar, etwas als Gegenleistung zu erhalten. Die Hauptgottheiten – die sogenannte Oktade – sind acht vom Staat anerkannte Götter, deren Zuständigkeiten das Leben von Herrschern und Untertanen gleichermaßen prägen. Braian und Gyldara gelten als Paar und als Eltern der anderen Gottheiten – er steht für Herrschaft und Magie und sie für Gastfreundschaft und ein gut geführtes Heim.

Auch die Priesterschaft ist eher weltlich eingestellt. Ihre Aufgabe ist es, die Tempel zu pflegen und Dienstleistungen zu bieten, die mit den Gottheiten in Verbindung stehen. Es ist daher nicht nur üblich, sondern wird geradezu erwartet, dass ein Gyldara-Tempel auch Gästezimmer bereitstellt.

3 – Warenlager

Hier wird eingelagert, was Oyanka für den Export nach Balan Cantara herstellt: getrocknete medizinische und alchemistische Kräuter und die faserigen Stängel des Papierschilfs. Nur ein sehr kleiner Bereich dient der Vorratshaltung für Notzeiten. Dort lagern Säcke mit getrockneten Kugeln aus Getreidebrei – den sogenannten Pulpellen. In heißem Wasser oder in Brühe gekocht, stellen sie die eher fade Standardernährung der einfachen Leute dar.

4 – Verwaltung

In diesem niedrigen Gebäude voller Schreibpulte arbeiten vier Beamte an der unablässigen und unverzichtbaren Aufzeichnung und Genehmigung aller Tätigkeiten in und um Oyanka. Pelia, die erste Schreiberin und Klientin des Hauses Illacrión, überwacht hier alles mit nervöser Gründlichkeit.

5 – Trockengestelle

Die einfachen Holzgerüste sind mit Schilf und Kräutern behangen. Von ihnen geht ein süßlicher Heuduft aus, der immer wieder über den Ort weht.

Vorlesetexte

Diese Texte sind dazu gedacht, dir als Hilfestellung bei Beschreibungen von Orten und Situationen zu dienen. Du kannst sie so vorlesen, wie sie hier stehen, und damit sollten wichtige Informationen und Stimmung vermittelt sein. Du kannst sie aber auch nutzen, um dir die entscheidenden Dinge herauszusuchen und in eigenen Worten wiederzugeben. Wir geben dir auch Tipps für stimmungsvolle Beschreibungen, aber manchmal ist es ganz hilfreich, fertige Beispiele zur Hand zu haben. Der folgende Text ist für den ersten Blick auf den Ort Oyanka gedacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Oyanka kündigt sich zuerst durch seinen Geruch an: In die beständig feuchten Ausdünstungen des Sumpfwaldes mischt sich eine trockene Schärfe – wie von Pfeffer oder Minze – sowie ein Duft nach Fisch und süßem Heu. Dann weicht die Vegetation zurück und die Siedlung liegt vor euch. Ihre Palisade und Wälle haben wohl schon bessere Zeiten gesehen, denn an vielen Stellen haben Pflanzen und Feuchtigkeit das Holz morsch werden lassen und die Erde aufgewühlt. Die nähere Umgebung ist übersät mit schmalen Feldern und Plätzen von gestampftem Lehm, auf denen Trockengestelle voller Kräuterbündel stehen. Dornbüsche und hölzerne Spieße sind vor der eigentlichen Palisade angebracht worden. An manchen der Spieße hängen sechsbeinige, rostrote Echsen wie Trophäen oder Warnungen. Die Tiere sind mit Kopf und Schweif etwa so lang wie ein ausgewachsener Mensch. Dichte Schwärme von Fliegen umkreisen ihre toten Körper. Die einzelne Wache vor dem Tor ist offensichtlich kein ausgebildeter Soldat und macht zwischen den improvisierten Verteidigungsanlagen einen nervösen Eindruck.

Als ihr euch nähert, nickt die Wache euch erwartungsvoll, aber müde zu.





Der Text setzt zunächst die Stimmung für den Sumpf und die dazugehörigen Gerüche, prägt dann den Eindruck von Oyanka als eine arbeitende Siedlung, die allerdings schon bessere Zeiten gesehen hat, hebt anschließend die aktuelle Bedrohung hervor und leitet dann ein potientiell Gespräch mit der Wache ein.

Darstellungstipps

Versuche, abgesehen von Vorlesetexten, auch immer wieder mal spontan Sinnesindrücke in die Erzählung und Szenen einfließen zu lassen. Beschreibe als SL gerne eine beständige Kakophonie von Tiergeräuschen – vom Summen der Insekten über das Platschen riesiger Fische im Wasser bis hin zu dumpfen Rufen aus dem Sumpfwald, die niemand so recht zuordnen kann. Nutze dafür auch immer eigene Erfahrungen: Wie hört sich das nervigste Insekt an, das dich je geplagt hat? Bist du schonmal in eine Schlammfütze getreten, bis Wasser in die Schuhe lief? Solche realistischen und einfachen kleinen Details helfen dabei, Immersion zu erzeugen.

Zeitrechnung

Das Imperium ordnet sein Jahr anders als wir in der realen Welt:
Neun Tage bilden eine None.
Fünf Nonen bilden ein Oktal aus 45 Tagen.
Acht Oktale und fünf Feiertage bilden ein Jahr.
Die Oktalnamen entsprechen den Namen der Götter der Oktade:
Nereton, Siminia, Zatura, Shinxir, Brajan, Raia, Chrysis, Gyldara
Das „aktuelle“ Jahr ist 4782 IZ (Imperialer Zeitrechnung)
Dieses Abenteuer spielt „in jüngerer Zeit“, also vage irgendwann zwischen 4782 und 4792 – falls so etwas wichtig für euch ist.

Szenen bei der Ankunft in Oyanka

Es ist hilfreich, sich kurze Szenen bereitzulegen, gerade wenn man den Einstieg in ein Abenteuer leitet. Das erleichtert es, alle nötigen Informationen und Eindrücke an passender Stelle zu vermitteln, damit die Spielenden ein gutes Bild der Lage bekommen.

Szene 1: Der erste Anblick und die Schäden

Nutze den Vorlesetext, wenn du willst, ansonsten achte darauf, die wichtigsten Informationen zu vermitteln:

- ◀ Die Siedlung ist von einer Palisade und improvisierten Schutzanlagen aus Dornengestrüpp und angespitzten Speeren umgeben.
- ◀ Die Verteidigung ist lückenhaft.
- ◀ Kadaver großer, sechsbeiniger Echsen wurden wie Trophäen – oder zur Abschreckung – an den Speeren aufgehängt.

Diese Informationen zeigen direkt, dass Oyanka ein Problem mit diesen Kreaturen hat und keine starke Verteidigung besitzt.

Gespräch mit der Wache

Anschließend kannst du in das erste Gespräch mit einer Meisterperson (NSC) übergehen. Die SC können mit der Wache am Tor reden. Du benötigst keinen ausgearbeiteten Hintergrund oder eine ausführliche Beschreibung für diese Person. Wenn du einen Namen verwenden willst oder wenn die Spielenden nach weiteren Informationen fragen, nutze diese:

- ◀ Der Wachmann heißt Endaro.
- ◀ Er ist eigentlich Gerber.
- ◀ Die Echsen kommen seit zwei Nonen (neuntägige Wochen des Imperiums) regelmäßig aus dem Wald und greifen Menschen und Tiere an.
- ◀ Die Stellvertreterin des Hauses Illacirion, dem Oyanka untersteht, hat Kopfgelder auf die Echsen ausgesetzt und eine Belohnung für diejenigen ausgesetzt, die das Problem dauerhaft lösen.
- ◀ Besagte Stellvertreterin, die Schreiberin Pelia, befindet sich meist im Verwaltungsgebäude am Marktplatz.

Habe keine Scheu, zur Not zu improvisieren. Endaro ist keine wichtige Figur, aber kleine Eigenheiten könnten ihn trotzdem denkwürdig machen und man weiß nie, ob eine Gruppe beschließt, einen NSC zu „adoptieren“. Hier, und immer, gilt einer der wichtigsten Grundsätze des Spielleitens:



Nutze die Impulse deiner Spielgruppe! Wenn sie etwas gut finden, lass sie damit Zeit verbringen. Wenn nicht, lass sie weiterziehen. Mit aller Wahrscheinlichkeit wird die Wache am Tor nur eine Fußnote bleiben, aber das kannst du vorher nicht wissen. Sollte Endaro von den SC mitgenommen und zu einem Begleiter erklärt werden, der ihnen aushilft, ist das wunderbar so. Übertrage dieses Prinzip auf möglichst viele Personen und Situationen.

Szene 2: Die Bewohner und ihre Reaktionen auf Fremde

Die Leute, die auf dem kleinen Marktplatz und unter den zur Straße hin geneigten Vordächern arbeiten und essen, beobachten die Fremden neugierig, aber auch etwas ängstlich. Sie alle sind bereit, Fragen zu Oyanka und dem Umland zu beantworten. Die folgenden Informationen können die SC erlangen:

- ◀ Der ganze Ort arbeitet für das Haus Illacrión.
- ◀ Nahezu alles, was produziert wird, wird nach Balan Cantara gebracht.
- ◀ Die Erzeugnisse sind alchemistische Grundsubstanzen aus Kräutern sowie Rohmaterial für die Papierherstellung.
- ◀ Seit zwei Nonen (18 Tagen) greifen Echsen an, die aus dem Sumpf kommen. Sie gehören zu keiner bekannten Tierart und sind möglicherweise Chimären – magisch geschaffene Bestien.

Nutze zur Ausgestaltung der NSC am besten eine vorbereitete Liste mit Namen und vielleicht kleinen Eigenschaften, falls die Spielenden ein längeres Gespräch wünschen. Das belebt den Ort und die Szenerie. Eine beispielhafte Liste findest du im „Anhang“ auf Seite 37.



Sebastian Watzlawek

Haus Illacrión

Die Optimaten, die das Imperium regieren, sind Magier mit einer langen und stolzen Tradition. Sie leiten ihre Existenz von nicht-menschlichen Wesen aus ferner Vergangenheit ab, die drei Augen gehabt haben sollen, und verbergen ihre Stirn, um die *Möglichkeit* offenzuhalten, sie hätten ebenfalls ein drittes Auge. Diese Häuser haben sich in der Regel nach ihren Gründern benannt und haben alle eigene Spezialgebiete.

Haus Illacrión, das im Rahmen dieses Abenteuers im Hintergrund als Auftraggeber fungiert und durch mehrere NSC vertreten ist, stellt in Balan Cantera auch den obersten Provinzherrscher, den Horas.

Das Haus ist bekannt für Kunst, die Förderung der Künste, Illusionsmagie und eine gewisse flatterhafte Freigeistigkeit. Ihr Siegel zeigt eine Lyra in einem Blumenkranz.

Szene 3: Schreiberin Pelia und ihre Bitte

Nach einer kurzen Orientierung und der Möglichkeit, den Ort etwas kennenzulernen, wendet sich Schreiberin Pelia an die SC. Sie bittet sie in ihr Arbeitszimmer im Verwaltungsgebäude, akzeptiert notfalls aber auch einen anderen Treffpunkt, wenn die SC dies wünschen.

Pelia ist eine Frau um die dreißig, mit mittelbrauner Haut und kurzem, dunklem Haar. Sie trägt das einfache Gewand einer Schreiberin und wirkt nervös und angespannt. Sie bietet den SC einen Handel an:

- ◀ Die SC finden heraus, woher die Kreaturen genau kommen, die Oyanka angreifen.
- ◀ Wenn möglich, beenden sie die Bedrohung.
- ◀ Im Gegenzug erhalten die SC 200 Argental (Ag), mühselig aus den Einkünften des Ortes zusammengekratzt, sowie Ausrüstung von den lokalen Anbietern, solange es im Rahmen bleibt.

Sollten die SC ablehnen, wird Pelia sie inständig bitten und auch noch die Hälfte der Summe zusätzlich anbieten. Eine solche Verbesserung der Entlohnung lässt sich auch erreichen, wenn die SC Pelia unter Druck setzen. Sie kann nicht mit Charme überzeugt werden, aber wenn man ihre Notlage betont oder mit Gewalt droht, knickt sie ein. Dafür ist ein CHA (Einschüchtern)-Wurf (SG 12) nötig.



Attributswürfe

Die Myranor-Regeln sehen vor, dass die meisten aktiven Handlungen mit Attributswürfen abgehandelt werden. Das sind Würfe mit einem zwanzigseitigen Würfel (1W20), bei denen der Bonus des entsprechenden Attributs auf das Ergebnis aufgeschlagen wird – oder ein Malus abgezogen.

Da es in diesem Fall um eine soziale Interaktion geht, wird der Wurf auf Charisma (CHA) abgelegt. Genauer eingegrenzt wird dies durch die Verwendung der Fertigkeit *Einschüchtern*.

Charaktere können in Fertigkeiten geübt sein. Das bedeutet, dass sie einen sogenannten Übungsbonus zusätzlich auf das Ergebnis aufschlagen. Zu Beginn beträgt dieser Bonus +2, aber er steigt bei Erreichen höherer Stufen weiter an.

Wenn eine Fertigkeit als geübt gilt, wird dies auf dem Charakterbogen mit einem ausgefüllten Punkt davor markiert. Die Werte hinter den Fertigkeiten sind bei den vorgefertigten Charakteren schon ausgerechnet: Sie enthalten den Attributsbonus und den Übungsbonus, falls dieser gilt.

Nutzt ihr die Charaktere aus der Einsteigerbox, ist Fyark am besten für diesen Attributswurf geeignet.

Wenn das Ergebnis des W20-Wurfs plus Attributsbonus für Charisma (CHA) plus möglicherweise Übungsbonus insgesamt 12 oder mehr ergibt, ist Pelia eingeschüchtert und bereit, mehr Geld zu bezahlen. Die 12 ist der oben genannte Schwierigkeitsgrad (SG). Du als Spielleitung legst bei Attributswürfen diesen SG fest, wenn er nicht im Abenteuer angegeben ist.

Ein SG von 10 und weniger ist leicht zu meistern, ein SG im Bereich 10 bis 14 noch gut machbar, auch auf niedrigen Stufen. Alles darüber wird herausfordernd, ab einem SG von 20 oder mehr sehr schwer bis unmöglich.

Eine besondere Eigenheit von 5e ist, dass gute oder schlechte Umstände bei einem Wurf mit Vor- und Nachteil dargestellt werden. Einige Charaktere haben bei bestimmten Würfeln sogar immer einen Vorteil, so wie etwa Orcatos bei Stärke-Würfen, wenn er sich im Kampfrausch befindet.

Vorteil heißt, dass du einen zweiten W20 wirfst und das bessere Ergebnis wählst. Nachteil heißt, dass du einen zweiten W20 wirfst und das schlechtere Ergebnis wählst. Es gibt keinen mehrfachen Vor- oder Nachteil und wenn beides angewandt wird, gleicht es sich zu einem normalen Wurf aus.

Szene 4: Mehr Nachforschungen in Oyanka

Die vierte Szene besteht aus einer offenen Erkundung oder aus freier Zeit in Oyanka selbst. Lass die Spielenden hier die Leitung übernehmen und frage nur, ob sie noch etwas Bestimmtes machen wollen, bevor sie ihren Auftrag angehen. Die offensichtlichsten Ansätze wären:

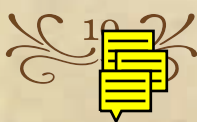
◀ **Sich weiter mit Bewohnern unterhalten:** Greife dafür auf Szene 2 zurück – oder baue eine Begegnung mit einer alten Person ein, die sich an das Labor erinnert, das im nächsten Kapitel eine zentrale Rolle spielen wird. Lies dir „Das alte Labor“ durch (Seite 11), um passende Hinweise zu liefern.

◀ **Einkaufen:** In Oyanka kann man grundlegende Ausrüstung wie Seile, Fackeln, Pfeile, aber auch einfache Waffen erwerben. Die SC können sich hier weiter ausstatten, wenn sie es wünschen. Das muss nicht langwierig ausgespielt werden (es sei denn, alle wollen das) – eine kurze Zusammenfassung, dass die

SC das Gesuchte finden, genügt. Solange es keine luxuriösen Wünsche sind, kann die Ausrüstung angeschrieben und von Pelia bezahlt werden, was die Abhandlung schneller und einfacher macht. Eine Liste mit Ausrüstungsartikeln findest du am Ende des Einführungs- und Regelhefts.

◀ **Kreaturen untersuchen:** Die SC können sich die toten Echsen genauer ansehen, die am Tor und der Palisade aufgehängt wurden. Diese haben sechs Beine und spitze Zähne, teils in mehreren Reihen. Mit einem INT (Naturkunde)-Wurf (SG 13) kann ein SC erkennen, dass eine grundlegende Ähnlichkeit mit Sumpfdra- chen besteht – abgesehen vom zusätzlichen Beinpaar und der geringeren Größe. Es wirkt, als handele es sich bei den Echsen um Jungtiere einer ungewöhnlichen, dra- chenartigen Spezies – möglicherweise einer Chimäre, eines künstlich geschaffenen Wesens.

◀ **Spuren der Kreaturen suchen:** Dies führt direkt zur Suche nach dem alten Labor, dem nächsten Schau- platz des Abenteuers. Fahre mit diesem Teil fort.





Das alte Labor

Das Labor gehört dem Haus Illacrión und wurde vor Jahrzehnten als abgelegene Forschungseinrichtung auf dem Land genutzt. Mit Hilfe von dämonischen Essenzen wurden dort Chimären erschaffen, in erster Linie für die Nutzung in der Landwirtschaft. Eine der Züchtungen war eine Art Jagdechse, die Schädlinge beseitigen sollte und aus einem Sumpfdrahen „hergestellt“ wurde.

Die Schädlinge waren rasch erledigt und die Brutmutter der Echsen wurde daraufhin in Stasis versetzt. Die zunehmenden Schäden an dem im Sumpf versinkenden Gebäude haben sie jedoch vor kurzem geweckt. Außerdem hat sie „Nachwuchs“ bekommen – und jetzt gehen die Echsen unkontrolliert im Umland jagen. In Ermangelung ihrer ursprünglichen Beute stellen sie Haustieren und zuweilen auch Menschen nach.

Spuren, die zum Labor führen:

- ◀ **Echsenchimären, die nach der Jagd zu ihrem Nest in der oberen Etage des Labors heimkehren:** Die Beobachtung und Verfolgung ist mit einem WEI (Tierkunde)-Wurf (SG 12) möglich. Sollte es zu einem Kampf kommen, verwende den Werteblock *Echsenchimäre, Jagdform* (Seite 41). Tipps findest du auf Seite 15.
- ◀ **Halb versunkene Zugänge und Spuren von Echsen:** Diese lassen sich mit einem WEI (Überleben)-Wurf (SG 10) finden.
- ◀ **Erinnerungen einer der ältesten Personen im Dorf:** Die greise Ghirena ist alt genug, um sich an die Existenz eines Labors im Sumpf erinnern zu können, das schon lange geschlossen ist – fünfzig Jahre mindestens. Die etwas verwirrte Frau, die mit weit über siebzig immer noch bei der Verarbeitung von Kräutern hilft, kann die Himmelsrichtung (Nordwesten) und die ungefähre Distanz zum Labor angeben (zwei Stunden Fußmarsch).

Die Suche sollte nicht zu kompliziert ausfallen, das Tempo sollte an dieser Stelle des Abenteuers nicht unnötig gedrosselt werden. Falls ihr aber eine längere Reise durch das Sumpfland ausspielen wollt, nutzt die Stichworte aus der Einleitung des Abenteuers und die im Anschluss gelisteten Begegnungen.

Das Labor befindet sich im Sumpf nordwestlich von Oyanka. Einer der SC muss einen WEI (Überleben)-Wurf (SG 8) ablegen, um das Ziel zu finden. Gelingt der Wurf, erreichen die SC das Labor nach etwa zwei Stunden Fußmarsch. Bei einem Misserfolg finden sie das Labor erst nach vier Stunden. Auf dem Weg können ein paar Schwierigkeiten auftreten, etwa eine pro Stunde. Du kannst sie mit einem sechsseitigen Würfel aus der folgenden Liste auswürfeln oder selbst entscheiden – sie sollen nicht viel Zeit in Anspruch nehmen, sondern vor allem die Stimmung setzen, in einem nicht ungefährlichen Landstrich unterwegs zu sein.

- 1 – **Ein Schwarm blutdurstiger Insekten belästigt die SC:** Die Moskitos kriechen in die Ritzen der Rüstung und lassen nicht von den Charakteren ab. Sie verursachen keinen echten Schaden, sind aber extrem nervtötend. Die SC können improvisieren, um der Plage Herr zu werden.
- 2 – **Ein überraschendes Sumpfloch:** Das Loch ist nicht tief, aber wer auch immer vorausgeht, muss einen WEI (Überleben)-Wurf (SG 10) schaffen oder durch einen verstauchten Knöchel 1W4 Trefferpunkte Schaden hinnehmen. Außerdem reißt der Matsch etwaiges Schuhwerk vom Fuß.
- 3 – **Eine Giftschlange, die sich auf dem Weg sonnt:** Mit ihren rot-gelben Warnfarben sieht sie furcht-einflößend aus. Nähern sich die SC, erhebt sie sich drohend und zischend und klappt einen Nackenschild aus. Doch dann macht sie sich ins Unterholz davon. Ihre Werte entsprechen einem Tier aus dem „Bestiarium“ im Anhang (Seite 46) mit Herausforderungsgrad 1/8. Ist sie bei einem Angriff erfolgreich, richtet sie zusätzlich 1W6 Giftschaden an.
- 4 – **Vier Wilderer aus Oyanka, die in Panik verfallen, wenn sie die SC sehen:** Sie halten die Charaktere für Agenten des Hauses Illacrión und bieten ihnen 20 Ag, wenn sie sie nicht verraten. Sollte es zum Kampf kommen, versuchen sie zu fliehen. Sie haben die Werte von *unerfahrenen NSC-Kämpfern* aus dem „Bestiarium“.
- 5 – **Eine der gesuchten Echsenchimären, die in einer Schlinge festsitzt und wild um sich beißt:** Verwende den Werteblock *Echsenchimäre, Jagdform* (Seite 41). Solange sie festsitzt, ist sie im Nachteil bei allen Würfeln.



6 – Tote Kleintiere liegen rings um eine giftige Pflanze, die sie mit süßen Düften angelockt hat. Das Gift wirkt für Humanoide nur leicht betäubend, sodass die SC die Pflanze für alchemistische Zwecke ernten und mitnehmen können.

Wenn du willst, kannst du die Reise durch Monster-Begegnungen, also mit echten Kämpfen, würzen. Nutze dafür die Kreaturen aus dem „Bestiarium“ am Ende dieses Heftes. Aber Achtung: Deine SC halten auf der ersten Stufe noch nicht viel aus! Du solltest zu diesem Zeitpunkt keine Kreatur auswählen, deren Herausforderungsgrad (HG) größer als 1 ist. Wie der Kampf funktioniert, wird im Einführungs- und Regelheft und noch einmal in diesem Heft auf den Seiten 15 und 16 beschrieben.

Ankunft am Labor

Wenn die SC das alte Labor erreichen, kannst du ihnen die wichtigsten Fakten in einer kurzen Beschreibung vermitteln. Dazu kannst du auch den folgenden Vorsetext nutzen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwischen Bäumen, die mit Ranken und Flechten behangen sind, ragt ein halb versunkenes Gebäude aus dem schlammigen Boden. Von seinen zwei Stockwerken sind nur noch anderthalb zu sehen. Diese sind überwuchert und mit Schichten von totem Laub und Dreck überzogen. Ein Siegel des Hauses Illacrión – die Lyra im Blütenkranz – hängt noch zerkratzt an den Resten einer Balkon-Ballustrade. Abgesehen von diesem Siegel ist das Gebäude schmucklos und kantig, mit schmalen Fenstern, die wie Schießscharten wirken.

Es riecht intensiv nach Verfall, aber auch stechend und unangenehm nach dem Dung von Fleischfressern. Der aufgewühlte Grund verrät, dass Tiere mit Krallen regelmäßig über die schiefe Öffnung einer ehemaligen Dachterrasse in die Anlage kriechen – und aus ihr heraus.

Was die SC erfahren müssen, wenn du selbst formulieren und beschreiben willst:

- ◀ Das Gebäude ist alt und teils im Sumpf versunken, das untere Stockwerk ist in den wässrigen Grund eingesackt.
- ◀ Die Bauweise ist pragmatisch, das Gebäude war einst gut befestigt und ist immer noch mit alten Siegeln von Haus Illacrión versehen.

- ◀ Deutliche Spuren von Echten führen hinaus und hinein.
- ◀ Es riecht nach Raubtierdung und Aas.

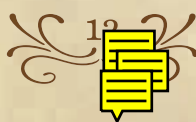
Die SC haben nun die Wahl, wie sie vorgehen wollen. Sind die Spielenden unsicher, kannst du gerne Möglichkeiten skizzieren – wollen sie vorsichtig sein und schleichen? Oder sich erst die Umgebung anschauen?

Der Zugang ins Gebäude ist an drei Stellen möglich. Den Weg über die Dachterrasse finden die SC auf jeden Fall. Mit einem WEI (Überleben)-Wurf (SG 8) finden sie auch die anderen beiden.

- ◀ Die Dachterrasse hat einen Durchgang ins Innere, der auch von den Echten als Hauptzugang genutzt wird, was man dank vieler Spuren deutlich erkennen kann.
- ◀ Ein ehemaliges Fenster im Treppenhaus: Dieses ist zwar schmal und es ist etwas Geschick nötig (GES (Akrobatik)-Wurf (SG 10)), um hindurch zu gelangen, aber so kann das Echsenneist im oberen Stockwerk umgangen werden.
- ◀ Eine Vertiefung im Modder, die durch den Sturz eines Baumes und das Herausreißen seines Wurzelballens entstanden ist, gibt den Blick auf ein Fenster im Lager frei. Die erste Person, die hier einsteigt, muss jedoch einen GES-Rettungswurf (SG 12) bestehen, als der Fenstersims unter ihr abbricht. Ansonsten erleidet sie 1W4 Trefferpunkte Wuchtschaden.

Rettungswürfe

Wann immer ein Charakter eigentlich Schaden oder andere Konsequenzen erleiden würde, die nicht durch einen gezielten Angriff erzeugt werden, ist ein sogenannter Rettungswurf gefragt. Die Boni für Rettungswürfe sind in einem kleinen Kasten neben den Attributen aufgeführt. Sie beziehen sich auch auf die Attributboni, aber einige verwenden, ähnlich wie Fertigkeiten, den Übungsbonus und haben daher bessere Werte. Die Verteilung hängt von der Klasse ab – Schurken sind zum Beispiel besser im Ausweichen und Animisten eher gegen Beeinflussung gefeit. Der Würfelmechanismus sollte auch schon vertraut sein – es gibt einen zu erreichenden Schwellenwert (SG) und dieser muss mit dem Wurf eines zwanzigseitigen Würfels plus dem entsprechenden Bonus erreicht werden. Jedes Ergebnis gleich oder höher dem SG sorgt für einen milderer Ausgang, bei allem darunter erleidet die Figur die vollen Konsequenzen.





Erkundung des Labors

Die folgende Erkundung der Anlage wird schon aufgrund der verschiedenen Einstiegsmöglichkeiten nicht linear verlaufen. Lies dir die Beschreibung der einzelnen Räume vorher durch, damit du rasch die richtigen Informationen finden und liefern kannst, und überlass den Spielenden die Entscheidung, was sie wann und in welcher Reihenfolge tun wollen.

Die Nummerierung ist dennoch so gestaltet, dass sie idealerweise eine planvolle Erkundung begleitet. Fangen die Spielenden bei der Dachterrasse an und sehen hinter jede Tür und jeden Durchgang, ist es recht wahrscheinlich, dass sie die Orte auch in der Reihenfolge aufsuchen, wie sie hier gelistet sind.

Das ist aber keineswegs ein Muss. Die SC können gerne Räume überspringen, noch einmal zurückgehen, einen anderen Eingang nehmen oder ihr Vorgehen auch mittendrin ändern.

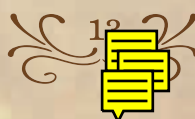
Wenn sie für deinen Geschmack zu lange überlegen und planen oder unentschlossen sind, kannst du immer etwas Bewegung ins Geschehen bringen:

- ◀ Lass überraschend eine Echsenchimäre aus dem Dschungel auftauchen, die die SC an die Dringlichkeit des Problems erinnert.
- ◀ Beschreibe unmenschliche, dumpfe Geräusche aus den Tiefen des Gebäudes.
- ◀ Erwähne, dass die Tageszeit voranschreitet und eine Erkundung im Dunkeln sicher noch gefährlicher wäre.

Dieser erste Dungeon soll noch nicht sehr gefährlich sein, er soll vor allem Stimmung transportieren und das zentrale Problem vorstellen: Die SC werden Hilfe aus dem Ort brauchen, um der Plage Herr zu werden.

1 – Echsen Spuren

Die nähere Umgebung ist durchzogen von Trampelpfaden, die von den auffälligen Fußspuren der sechsbeinigen Echsen überzogen sind. Außerdem hängen Fetzen halb abgestreifter Haut an Baumrinde und niedrigen Zweigen.





2 – Dachterrasse

Dieser Bereich des halb versunkenen Gebäudes stellt den offensichtlichen und leichtesten Zugang dar. Allerdings wird er auch von den Echsen reichlich genutzt, die überall ihre Spuren hinterlassen haben.

Das restliche Dach ist mit von Dreck, Flechten und Moos verkrusteten Ziegeln bedeckt, die kleine Einbuchtung hier war wohl einst ein Pausenort. Das Geländer aus Metall ist so verrostet und verbogen, dass es kein Hindernis mehr darstellt. Aus den Ritzen des gekachelten Bodens wachsen Farne und Pilze. Eine Türöffnung, deren Tür schon lange fehlt, führt ins dunkle Innere.

3 – Echsenest

In diesem Raum verbringen die Echsenchimären ihre Ruhephasen. Sie haben einfache Nester aus Schlamm, Ästen und ihren eigenen abgestreiften Häuten gebaut. Es riecht hier intensiv nach Raubtier und Futterresten. In der Regel befinden sich hier eine Chimäre in Jagdform und 1-2 Jungtiere (Seite 41). Kommt es zu einer Konfrontation, liegt ein gefährlicher Kampf vor den SC. Wenn sie sich zurückziehen, sollten die Echsen sie nicht verfolgen. Sobald die Jagdform-Chimäre ausgeschaltet ist, versuchen die Jungtiere zu fliehen und im Sumpf zu verschwinden.

4 – Schlafraum

Dies war früher der Schlafraum für die Besatzung des Labors. Von den Betten sind nur zerfallene und mit Schleimpilzen überzogene Gestelle übrig. In der hintersten Ecke steht eine halb zusammengesunkene Truhe mit rostigen Beschlägen.

In der Truhe sind Überreste von einfacher Kleidung gelagert, aber darunter findet sich eine vergessene kleine Flasche. Diese enthält einen Heiltrank, der bei Einnahme als Bonusaktion 2W4+2 TP wiederherstellt.

5 – Treppenhaus

Das Treppenhaus ist feucht und dunkel, nur ein schwacher Streifen Licht fällt durch ein fast zugewuchertes, schmales Fenster herein. Dieses Fenster ist einer der möglichen Zugangspunkte zur gesamten Anlage. Hier ist klar ersichtlich, dass es nur zwei Stockwerke gibt und dass das untere größtenteils unterirdisch liegt.

6 – Lager

In diesem Raum ist, abgesehen von den Metallkomponenten, kaum etwas erhalten geblieben, doch insgesamt wirkt er weniger verfallen als der Rest des Gebäudes.

Metallene Regalhalterungen ragen unversehrt aus den Wänden, und in der Mitte steht ein aufgemauerter Tisch mit einer angelaufenen, aber nur leicht rostigen Metallplatte. Aus ihr ragen Ringe, offenbar zur Befestigung von Halterungen oder Seilen. Zwar steht an manchen Stellen des schiefen Bodens ein fingerbreiter Film aus schmutzigem Wasser, doch insgesamt wurde nur wenig Dreck hereingetragen.

So fällt umso mehr auf, dass sich eine Spur von leicht schleimigen Krallenfußabdrücken von der rechten der beiden Türen zu den Treppen zieht. Hier kommen die Kreaturen ursprünglich her.

7 – Käfige

Dieser Raum ist mit stabilen Käfigen in verschiedenen Größen gesäumt, die in den Wänden verankert sind. In zweien davon finden sich Knochen von sechsbeinigen Wesen, die kleiner und kurzbeiniger sind als jene, die Oyanka heimsuchen. Wer sie untersucht, kann leicht feststellen, dass ihnen das Genick gebrochen wurde. Vermutlich hat man sie damals beim Verlassen des Labors getötet und zurückgelassen.

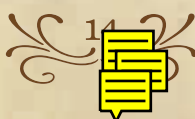
Es handelt sich um unfertige „Prototypen“, die für ihre Erschaffer offenbar wertlos waren, aber immerhin nicht einfach zum Verhungern eingeschlossen wurden. Ein Schluss, auf den die Spielenden alleine kommen können oder sollen. Es handelt sich zwar nicht um eine für die Handlung wichtige Information, sie hilft aber beim Aufbau der beklemmenden Stimmung.

8 – Laborraum

An beiden Längsseiten dieses Raums befinden sich mit Metall überzogene Tische. Darüber sind Regalbretter angebracht, die ebenfalls aus Metall sind, und darunter Unterbauten mit Schubladen und Fächern. Diese sind größtenteils ausgeräumt und leer, aber zerbrochene Flaschen, einzelne Skalpelle und Schalen sind zurückgelassen worden. Über den Boden führt eine deutliche Spur schleimiger Krallenfußspuren zu einer versiegelten Stirnwand am anderen Ende (siehe Nummer 9).



Karin Wittig





9 – Magisch blockierte Stasiskammer

Diese Wand ist aus einem glatten, an Keramik erinnernden Material gefertigt, das mit magischen Symbolen überzogen ist. An den Ecken befinden sich Öffnungen für den Druckausgleich, und aus einer davon kommt, während die SC die Barriere begutachten, eine junge, nur armlange Echse hervor. Verwende den Wertekasten *Echsenchimäre, Jungtier* (Seite 41). Das Wesen ist verwirrt, will eigentlich nur fliehen und wird nicht angreifen, wenn es selbst nicht angegriffen wird. Stattdessen huscht es davon, den Spuren der anderen Echsen folgend.

In all die magischen Symbole sind die Siegel des Hauses Illacriön eingewebt. Ein INT (Geschichte oder Arkane Kunde)-Wurf (SG 10) liefert den Hinweis, dass Optimaten in der Regel magische Siegel ihres Hauses besitzen, die mit solchen Symbolen interagieren wie Schlüssel mit Schlössern.

Waffen und auch die den SC zur Verfügung stehende Magie können der Barriere keinen Schaden zufügen! Die Öffnungen, aus denen die Echsen hervorkriechen, sind zu klein, als dass die SC sich durch sie zwängen könnten.

Eine Untersuchung der Symbole ergibt mit einem INT (Arkane Kunde)-Wurf (SG 14), dass es sich um Magie zur Abwehr von Schaden und zum Erzeugen einer Stasis handelt. Die Stasis ist zwar inaktiv, die Unzerstörbarkeit des Materials ist jedoch weiterhin gegeben.

Den SC sollten zwei Dinge klar werden:

- ✦ Es werden sehr wahrscheinlich weitere Echsen aus der Kammer kommen.
- ✦ Nur ein Optimat des Hauses Illacriön oder sein Siegel können die Tür öffnen.

Kämpfe gegen die Echsen

Eine Auseinandersetzung mit den bissigen Echsen ist möglicherweise der erste Kampf für die SC. Beschreibe zum Einstieg, wie die Chimären zischen und drohen und dann nach den Charakteren schnappen. Frage dann die Spielenden nach ihrer Reaktion. Wenn sie angreifen wollen, geht es los mit der Bestimmung der Initiative. Dieser Aufruf, Initiative zu würfeln, ist eine klare Grenzziehung zwischen dem fließenden szenischen Erzählen und dem stark regulierten Ablauf von Kämpfen.

Sobald ein Kampf oder eine andere Situation beginnt, in der die genaue Abfolge von Taten wichtig wird – wer läuft wohin, wer greift wen an –, wird die sogenannte Initiative-Reihenfolge bestimmt.

Initiative

Jeder Charakter und jede Kreatur verfügt über einen Initiative-Bonus, welcher der GES entspricht. Der Wert ergibt sich, wie es schon vertraut sein sollte, aus einem W20-Wurf, der mit dem Initiative-Bonus verrechnet wird.

Anschließend wird festgehalten, wie die Reihenfolge aller an der Situation Beteiligten ist, vom höchsten Initiative-Ergebnis absteigend bis zum niedrigsten. Alle Gegner oder NSC, die sich dabei denselben Werteblock teilen, teilen sich der Einfachheit halber üblicherweise auch eine Initiative. Sie handeln, sobald sie mit ihren Zügen dran sind, in einer Reihenfolge, die die SL einfach festlegt.

Haben zwei Figuren das gleiche Ergebnis, wird absteigend nach dem Bonus entschieden. Etwaige weitere Gleichstände regelt die SL oder die Spielenden einigen sich untereinander.

Jetzt handeln alle der ermittelten Reihenfolge nach. Die Abfolge aller Handlungen ergibt eine Runde. Die Phase, in der eine einzelne Figur dran ist, ist deren Zug. Wenn die letzte Figur dran war, beginnt die nächste Runde.

Die zu Beginn ermittelte Initiative-Reihenfolge kann jederzeit wieder beendet werden, sobald ein Kampf vorbei ist.

Frage die Person, die den SC mit der höchsten Initiative spielt, was sie tun möchte. Gerade beim Lernen einer neuen Welt und eines neuen Systems ist es besser, mit einer Idee für eine Handlung zu beginnen und dann herauszufinden, ob und wie man sie mit den Regeln umsetzen kann. Lass dich übrigens von den Regeln nicht in zu strikte Interpretationen des Möglichen zwingen. Wenn eine Idee stimmig ist und in die Szene passt, mache gerne Ausnahmen. Erkläre dann aber auch, dass es eine Ausnahme ist, damit die Regeln an sich konsistent bleiben – das macht sie leichter zu lernen.





Angriffe

Alle Attacken mit Waffen, und auch einige Zauber, zählen als Angriffe. Ein Angriff ist ein weiterer, einfacher Wurf mit dem W20. Der zu verrechnende Bonus ist auf den Charakterbögen bei den Angriffen vermerkt. Er beruht auf dem Attribut für die Waffe (STÄ oder GES) und dem Übungsbonus, sofern man mit der Waffe geübt ist. Zauber verwenden den angegebenen Zauberangriffsbonus.

Der Schwierigkeitsgrad für diesen Wurf ergibt sich aus der Rüstungsklasse (RK) des Ziels. Wenn der Angriffswurf diese erreicht oder übersteigt, sitzt der Treffer und es kann der Schaden ausgewürfelt werden.

Im Kampf haben die Ergebnisse von 1 und 20 auf dem W20 noch eine besondere Bedeutung. Eine 1 ist immer ein Fehlschlag, egal ob der SG eigentlich erreicht worden wäre. Eine 20 ist ein kritischer Treffer und verdoppelt das Würfelergebnis (nicht den Bonus) beim Schadenswurf dieses Angriffs.

Grundsätzlich kann eine Figur pro Runde eine Bewegung und eine Aktion in ihrem Zug durchführen. Eine Aktion umfasst im Kampf in der Regel alles, was einen Attributs- oder Angriffswurf erfordert oder bei anderen einen Rettungswurf auslöst. Dazu gehören auch Zauber.

Wie weit man sich bewegen kann, wird mit der Bewegungsweite des Charakters in Metern angegeben. Wenn ihr nicht alles mit exakten Karten festhalten wollt, könnt ihr auf Schätzungen zurückgreifen, um das Geschehen ausreichend realistisch zu halten.

Die Kämpfe im Labor sollen gerne schnell ablaufen und müssen nicht mit dem Tod einer Seite enden. Die Echsen sollen, wie in den Raumbeschreibungen vorgeschlagen, bei absehbarer Niederlage durchaus fliehen. Es sind gerissene Tiere, die sich nicht unnötig in den Untergang stürzen werden.

Daraus können wiederum die Spielenden lernen, dass nicht jeder Kampf bis zum bitteren Ende geführt werden muss. Ermutige sie, auch Gespräche zu nutzen, Gegner fliehen zu lassen – oder sich selbst notfalls zurückzuziehen.



Alan Lathwell





Aktionen

Eine Aktion ist das, was eine Figur als wichtigste Handlung in einem Zug durchführt. Die Bewegung ist meist eine Ergänzung oder Vorbereitung dafür. Wenn jemand unter den Spielenden erzählt, dass er/sie angreifen, einen Zauber werfen, abwarten, jemandem helfen, einen Mechanismus in Gang setzen oder etwas anderes Wichtiges und halbwegs Komplexes tun will, handelt es sich um eine Aktion. Eine Liste wichtiger Aktionen findest du im Einführungs- und Regelheft. Die meisten Aktionen erfordern einen Angriffs- oder einen Attributswurf. Im Fall von Zaubern kann es aber auch heißen, dass stattdessen eine andere Figur einen Rettungswurf ablegen muss.

Es gibt allerdings für jede Figur noch eine Bonusaktion und eine Reaktion. Bonusaktionen sind genau das, was der Name verspricht – etwas, das als Bonus hinzu kommt. Das können bestimmte, leichtere Angriffe, schnelle Zaubersprüche oder kleine Tricks sein. Eine Handlung lässt sich nur dann als Bonusaktion ausführen, wenn es explizit in

den Regeln so angegeben ist. Dabei ist zu beachten: Wird ein Zauber mit einem Zauberplatz als Bonusaktion eingesetzt, kann in derselben Runde kein weiterer Zauber mit einem Zauberplatz durch dieselbe Figur gewirkt werden.

Die Reaktion darf im Zug einer anderen Figur genutzt werden, um damit auf die Handlung anderer zu reagieren. Meist dient eine Reaktion deshalb der Schadensminderung oder erfolgt als Gegenschlag.

Auf niedrigeren Stufen wird die Reaktion sehr häufig für einen Gelegenheitsangriff verwendet. Bewegt sich eine Figur aus der näheren Umgebung eines Feindes heraus, ohne die Aktion *Aus dem Kampf lösen* dafür zu verwenden, kann der Feind mit einer Reaktion einen Angriff auf die sich bewegende Figur durchführen. Das kann taktische Entscheidungen stark beeinflussen – deshalb ist es sinnvoll, den Überblick zu behalten, ob jemand schon die jeweilige Reaktion genutzt hat.

Abschluss und Stufenaufstieg

Ein Rückzug ist nach der ersten Erkundung der Anlage tatsächlich die richtige Entscheidung, denn ohne ein magisches Siegel des Hauses Illacrión geht es nicht weiter. Daher ergibt es Sinn, in Oyanka weitere Informationen einzuholen und sich dort gegebenenfalls auch zu erholen.

Sollten die Spielenden nicht von alleine darauf kommen, gib ihnen sanfte Hinweise in diese Richtung.

Wenn die SC das Labor mit dem Wissen wieder verlassen, dass sie ein magisches Siegel des Hauses Illacrión benötigen, **steigen sie eine Stufe auf**. Wird mit den mitgelieferten Charakteren gespielt, können diese jetzt auch alle Eigenschaften nutzen, die mit **Stufe 2** markiert sind.

Zurück in Oyanka

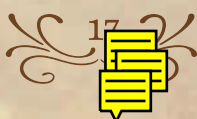
Oyanka wird wahrscheinlich der Ausgangspunkt für die nächste Reise sein. Falls du auf dem Rückweg zur Siedlung weitere Beschreibungen vermitteln willst, nutze die auf Seite 11 zu findenden Informationen.

Rückkehr zu Pelia

Pelia macht den SC eindrucklich klar, dass nur ein Vorsprechen bei Serr Pherodemus in Balan Cantara weiterhelfen kann, wenn sie ein Siegel des Hauses Il-

lacrión benötigen. Dieser Verwalter der Ländereien für die Optimatenfamilie wird die SC gewiss unterstützen und sicherlich auch entlohnen.

Pelia kennt Serr Pherodemus von einigen Treffen mit Klienten der Familie und ist sich sicher, dass er vernünftig sein und helfen wird. Sie betont, dass er ein guter Vorgesetzter sei und ein Interesse daran haben dürfte, dass Oyanka weiterhin die benötigten Waren liefern kann.





Zusätzlich stellt Pelia ein Empfehlungsschreiben aus und gibt den SC eine Karte, die den Standort von Pherodemus' Villa zeigt.

Belohnung?

Pelia wird die versprochene Belohnung noch nicht auszahlen, aber einen kleinen Betrag von 5 Ag können die SC ihr abschwatzen, wenn sie die geleisteten An-

strengungen hervorheben. Wenn die Spielenden von sich aus so argumentieren, ist dafür auch kein Wurf nötig. Andernfalls kannst du einen CHA (Überzeugen)-Wurf (SG 10) verlangen.

Außerdem sorgt Pelia dafür, dass die SC in Oyanka Verpflegung für die Reise erhalten, und gibt ihnen eine genaue Beschreibung des Weges zur nächsten imperialen Straße.

Der Weg nach Balan Cantara

Diese Reise dient vor allem als stimmungsvolle Überleitung und bedarf vermutlich keiner Würfelwürfe. Die Strecke führt zunächst über Sumpfwegen, oft einfache Knüppeldämme und Brücken aus liegenden, modernen Baumstämmen. Da es die Routen sind, die die Einwohner Oyankas regelmäßig nehmen, werden sie instand gehalten.

Ein paar Stunden südlich von Oyanka gelangen die SC so zu einer alten imperialen Straße. Diese steht sinnbildlich für den Zustand des Imperiums an sich: Das Jahrhundert, vielleicht gar Jahrtausende alte Bauwerk steht auf Pfeilern im Sumpf und erhebt sich in gleichmäßigen Brückenbögen gut fünf Schritt über Wasser, Schlick und Wald. Dabei verläuft die Straße schnurgerade durch die Landschaft und lässt sich von natürlichen Hindernissen nicht beirren.

Außerdem ist die Straße gänzlich aus Stein erbaut, der aus großen Entfernungen herangeschafft worden sein muss. Ihre ganze Existenz verkündet, wie reich und mächtig ihre Erbauer waren. Heute allerdings verfällt sie zusehends, es wachsen sogar kleine Bäume in den Rissen zwischen den Steinblöcken. An den Rändern sind einzelne Teile herabgestürzt und ragen nur noch als kleine Erhebungen aus dem Sumpf. Der Zugang wird über sehr viel einfacher gebaute Rampen und Lastenaufzüge ermöglicht, für die man selbst geduldig an einer Umlenkrolle kurbeln muss. Alle paar Milia (Kilometer) gibt es einen derartigen Zugang.

Achte darauf, dass du den Spielenden folgende Eindrücke und Informationen vermittelst:

- ◀ Die Straße ist ein Bauwerk, das anscheinend nur durch Magie oder Riesen errichtet worden sein kann.
- ◀ Es ist lange niemand mehr in der Lage gewesen, sie korrekt zu warten.
- ◀ Die Straßen ziehen sich durch das gesamte Imperium und je weiter man sich von den großen Städten entfernt, desto schlechter sind sie gepflegt.

An der Rampe (oder am Aufzug, die SC können sich frei entscheiden, wie und wo sie die Hochstraße betreten), die hoch zur Straße führt, sitzen zwei gelangweilte Wachen und fordern einen Zoll von einem Pekunos (Pk) pro Bein. Sie können leicht mit einem CHA (Einschüchtern oder Überzeugen)-Wurf (SG 12) von einer „Ausnahme“ überzeugt werden.

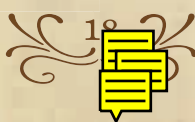
Auf der imperialen Straße geht die Reise dann schnell voran. Es ist üblich, einfach das Lager auf der Straße aufzuschlagen, und so gibt es regelmäßig kleine Zeltstädte mit improvisierten Schenken und über den Straßenrand ragenden Latrinen. Zwei Tage später kommt Balan Cantara in Sicht.

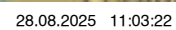
Wenn du willst, kannst du die Reise durch Monster-Begegnungen, also mit echten Kämpfen, würzen. Nutze dafür die Kreaturen aus dem „Bestiarium“ am Ende dieses Heftes. Aber Achtung: Du solltest zu diesem Zeitpunkt keine Kreatur wählen, deren HG (Herausforderungsgrad) höher als 2 ist. Wie der Kampf funktioniert, wird im Einführungs- und Regelheft und in diesem Heft auf den Seiten 15 und 16 beschrieben.

Die kleine Siedlung Oyanka liegt im Sumpfgebiet zwischen Balan Cantara und Valdur Methelis.



Karin Witting





BALAN CANTARA

Dies ist die erste „richtige“ Stadt des Imperiums, die die SC kennenlernen. Nutze diese Gelegenheit, um Myranor als Setting zum Leben zu erwecken. Die gigantischen Metropolen dieses alten Reichs sind größer, älter und oft verkommener als viele andere klassische Fantasy-Städte. Ihre Architektur erinnert an eine Mischung aus römischen, vorderasiatischen und anderen antiken Monumentalbauten. Die Anzahl der hier lebenden Wesen ist schwer überschaubar und es sind von Menschen über Amaunir bis hin zu exotischen Wesenheiten die verschiedensten Spezies vertreten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zu sagen, „Die Stadt kommt in Sicht“, trifft es nicht. Vielmehr schält sie sich langsam aus dem nebligen Dunst, den man hier „Luft“ nennt. Von den vielen Gewässern steigt ein schwüler Nebel auf, der die Sichtweite begrenzt, und so werden die Wohnblöcke, Tempeldächer und Villenanlagen – und zuletzt der alles überragende Palast des Horas – erst nach und nach aus grauen Schemen zu erkennbaren Umrissen.

Balan Cantara liegt vor euch, und doch könnt ihr die Stadt gar nicht in ihrer Gänze erfassen. Allein ein einzelnes Viertel dieser Metropole, von Kanälen begrenzt, ist größer als die meisten Siedlungen, die ihr bisher gesehen habt. Ganz Oyanka würde in einen einzigen der massiven Wohnblöcke hineinpassen. Der Lärm von großen Menschenmengen und das Läuten von Röhrenglocken dringen immer deutlicher an eure Ohren.

Balan Cantara liegt mitten im Sumpfland, direkt zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem großen offenen Ozean des Thalassion, und wacht über die Kanäle, die beide Gewässer verbinden.

Vor den hohen Bauten entlang der Flussarme und der anderen Wasserwege aus wuchert die Stadt auf zahlreichen Inseln weiter in die Sumpfebene hinaus. Einige wenig Villen liegen auf den kleineren dieser Inseln am Stadtrand verstreut wie einzelne Juwelen inmitten grüner Gärten. Auf den sumpfigen Landzungen drängen sich in Sichtweite dieser Villen unsicher aufgetürmte Bauten in engen Wucherungen und uralte, überwucherte Ruinen, in denen die Ärmsten der Stadt hausen.

Euer Ziel ist eine der Villen auf den Inseln, doch die Stadt ist nie wirklich fern – ihr Gestank aus Salz, Schweiß und Essen liegt schwer in der Luft und weht unablässig zu euch herüber.

Wenn du den Vorlesetext nicht verwenden möchtest, beschreibe dennoch immer wieder den Geruch der Stadt: eine schwere Mischung aus Schweiß, Gewürzen, stehendem Wasser, Tier- und Menschengeschmack – durchzogen vom süßlichen Duft der unsichtbaren Gärten der Reichen und dem Weihrauch der Tempel. Nach der Abgeschlossenheit der Wildnis ist Balan Cantara – als älteste und eine der größten Städte des Imperiums – eine Überlastung für die Sinne.

Zunächst geht es aber zu einer Villa etwas außerhalb; die SC werden die eigentliche Stadt zunächst also noch nicht betreten!

Die Villa

Die SC können mit einer Fähre für 1 Ag zu einer Insel übersetzen und gelangen dann an ein Metalltor, das in eine vier Schritt hohe Dornenhecke eingelassen ist. Dort stehen zwei menschliche Wachen, die die SC bereitwillig einlassen, da sie wissen, dass ihr Herr nach Abenteurern sucht.

Hinter dem Tor erblicken die SC einen malerischen, aber derzeit etwas ungepflegten Garten. Das

zweistöckige Haupthaus ist gut instand gehalten, verputzt und wurde kürzlich im Stil der aktuellen Mode umgestaltet. Schwere, importierte Säulen flankieren jetzt den Eingang und großflächige Malereien zeigen Fantasie-Bilder von Ländereien im Besitz des Optimatenhauses Illacrión: Weinberge, Schilffelder, Obstwiesen, Ebenen voll reicher Herden an Monocornen.



Die Tür aus metallbeschlagenem Holz hat einen Klopfer. Wird dieser betätigt, antwortet nach einiger Wartezeit ein junger Mensch namens Bortos, der der Schürze, dem Mehlstaub an der Kleidung und der Haube auf dem Kopf nach eigentlich aus der Küche stammt. Er stammelt etwas, lässt die Gäste aber herein.

Wie viele Stadthäuser hat auch dieses einen Innenhof, von dem verschiedene Räume abgehen. In einen davon führt der Küchenjunge die SC. Es stehen mehrere Liegen und Stühle um ein paar niedrige Tische, aber es wurde sichtlich nicht gefegt. Im Brunnen im Innenhof treiben Dreck und abgestorbene Blätter von den darum stehenden Zierpflanzen, im Warteraum liegen auf einem Teller verstreut ein paar verschrumpelte Scheiben Obst, die mindestens vom Vortag sind.

Das Haus wirkt eigentlich teuer und gut gepflegt, doch momentan scheint sich niemand so richtig um es zu kümmern.

Das trifft auch auf den Hausherrn zu, der nach einer Weile im Innenhof erscheint und aussieht, als würde er das Gewand von gestern tragen – es hat ein paar Flecken und sitzt auch nicht richtig.

Details zu Pherodemus serr Illacriion findest du im „Anhang“ („Personen“) auf Seite 38.

Das Gespräch mit dem Honoraten

Der Honorat Pherodemus serr Illacriion ist unglücklich und genervt. Er will wissen, was die SC zu ihm bringt, hofft aber gleichzeitig, dass sie ihm nützlich sein könnten. Sobald sie ihr Anliegen auch nur halb vorgetragen haben, wedelt er mit der Hand, um sie zu unterbrechen, und macht mehrere Dinge klar:

- ◀ Er wird helfen, sie sogar bezahlen, das auch gerne großzügig, aber sie müssen vorher etwas für ihn erledigen.
- ◀ Sie müssen jemanden aus einem Stadtteil holen, der wegen einer neuen Seuche unter Quarantäne steht.
- ◀ Diese Person heißt Alphoredes und ist ihm immens wichtig. Mehr will er nicht erklären.
- ◀ Alphoredes ist ein Mann mittleren Alters mit braunem Haar und hat immer ein Schreibgerät in den Händen oder in seiner Reichweite.
- ◀ Alphoredes ist auf einer Feier, die angesichts der Quarantäne schon seit Tagen ununterbrochen weitergeht.
- ◀ Die Feier findet in einem Stadthaus auf einer Insel im Stadtteil Zentropolis statt.
- ◀ Es ist eigentlich leicht, in den Stadtteil zu kommen, aber die Wachen des Gyldara-Tempels setzen mit Unterstützung von Söldnern die Quarantäne strikt durch.

- ◀ Die Krankheit ist neu, hat noch keinen Namen, aber die Erkrankten werden lichtempfindlich, blass und leiden unter Knochenschmerzen sowie Fieber.
- ◀ Wie genau die Krankheit übertragen wird, weiß keiner so recht, aber die Leute auf der Feier bleiben unter sich.
- ◀ Das Stadthaus ist an die Kanalisation und die Kanäle angebunden und vermutlich am leichtesten darüber ungesehen zu erreichen.

Weitere Informationen zum Stadthaus und der Feier

Pherodemus wird nur zu gerne darüber hinwegtäuschen, wie eng seine Beziehung zu dem Haus, der Feier und den Anwesenden in Wahrheit ist. Wer ihn erfolgreich überredet oder gut zuhört und freundliche Fragen stellt – CHA (Überreden)- oder WEI (Menschenkenntnis)-Würfe (SG 12) –, kann von ihm noch Folgendes erfahren:

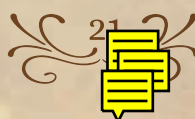
- ◀ Das Stadthaus in Zentropolis gehört ihm.
- ◀ Die Feier hat er selbst anberaumt, wie er das oft für die Beziehungspflege zu Bekannten und Klienten tut, und der gesuchte Alphoredes hat sie für ihn organisiert. Er ist Pherodemus' Haushofmeister
- ◀ Pherodemus war selbst vor Ort, floh aber, als die Quarantäne gerade ausgerufen wurde.
- ◀ Er hat deswegen kein schlechtes Gewissen, aber Angst, dass man ihn deswegen belangen könnte.
- ◀ Die Feier begann vor sieben Tagen und sollte eigentlich nur zwei Tage dauern. Pherodemus floh vor dem Ablauf dieser zwei Tage.

Pherodemus ist durchaus auch bereit, einen Teil der Summe vorab zu bezahlen, damit die SC sich in Balan Cantara ausrüsten können. Aber ansonsten kann er ihnen nicht weiterhelfen. Er schärft den SC ein, dass er selbst auf KEINEN FALL mit dem Ausbrechen einer Person aus der Quarantäne in Verbindung gebracht werden darf. Außerdem sollen die SC darauf achten, dass sie keine Wachen oder sonstige Diener des Imperiums angreifen oder gar töten.

Wenn die SC sich Sorgen machen, in eine Quarantäne-Zone zu gehen, wird ihnen Pherodemus jeweils einen alchimistischen Trank aushändigen, der sie für 48 Stunden vor jeglicher Ansteckung bewahrt. Ob diese Tränke tatsächlich funktionieren oder nur Quacksalberei sind, bleibt dir überlassen.

Pherodemus wird alle weiteren Nachfragen und Verhandlungen abwehren. Er kann und soll unhöflich und überfordert wirken.

Die SC haben hiermit einen klaren Auftrag und können sich nun in die eigentliche Stadt begeben.



In die Stadt – und in die Quarantäne

In der nächsten Phase werden die SC ihr Vorgehen planen wollen und dementsprechend werden auch die Spielenden sich besprechen. Das kann sehr viel Zeit in Anspruch nehmen. Beantworte ihre Fragen zu dem, was sie von außerhalb der Quarantäne sehen können (siehe unten), und lass sie einkaufen. In Balan Cantara ist nahezu alles erhältlich, was irgendwo auf einem Markt vorrätig sein könnte.

Wenn der Gruppe dieses ausführliche Planen Spaß macht, dann ist das gut. Wenn es aber eure Spielzeit auffrisst und sich das Gespräch immer wieder im Kreis dreht, biete ihnen Folgendes an:

Sie können auch später im Lauf des Geschehens erklären, dass sie im Vorfeld eine Information herausgefunden haben, einen Gegenstand, wie zum Beispiel einen Kletterhaken, von vornherein dabei haben oder

Eine Großstadt? Das ist aber viel auf einmal!

Balan Cantara in Gänze zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Abenteuers sprengen – abgesehen vom „Zielviertel“ ist eine umfassende Ausarbeitung allerdings auch nicht nötig. Die Stadt ist gigantisch und verwirrend. Es reicht völlig, wenn du mit groben Beschreibungen arbeitest – das unterstützt sogar das Gefühl von Verlorenheit und Sinnesüberlastung.

Also, keine Panik! In diesem Abenteuer spielen nur zwei Schauplätze in Balan Cantara eine Rolle – beide liegen zudem abseits der eigentlichen Metropole: die Villa außerhalb der Stadt und das Stadthaus in Quarantäne.

Du musst als SL nicht die ganze Stadt mit ihren fast 500.000 Einwohnern simulieren. Uns ist klar, dass das für ein Einstiegsabenteuer absurd wäre.

Weitere Myranor-Abenteuer und -Publikationen führen in diese Großstadt und beschreiben sie ausführlich, aber in dieser Geschichte interessieren uns nur zwei Gebäude und ein Stück Kanalisation.

Die Reisen zu diesen Orten kannst du erzählerisch abhandeln, indem du die Tabellen unter dem Abschnitt „Balan Cantara mit Leben füllen“ benutzt.

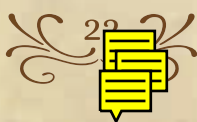
Ein Problem könnte sein, dass die Spielenden jetzt ihren Auftrag links liegen lassen und die Stadt frei erkunden wollen. Dann hast du mehrere Möglichkeiten. Welche davon du wählst, hängt vom Geschmack deiner Gruppe ab. Vielleicht ist dann sogar ein guter Zeitpunkt, um über solche

Grundsatzfragen zu sprechen. Frage die Spielenden, ob sie lieber völlige Freiheit haben wollen, dem Plot folgen möchten oder ob es okay ist, wenn du als SL ehrlich zu ihnen bist, wenn etwas nicht vorgesehen ist.

Wollen die Spielenden absolute Freiheit, nutze die folgende Tabelle, um zu improvisieren. Falls dir das für den Anfang zu viel Aufwand ist, beschränke dich einfach auf das Wesentliche. Wollen sie z.B. in der Stadt einkaufen, sage ihnen, dass sie einen Laden finden, und handle kurz den Austausch von Waren gegen Geld ab. Du findest kaufbare Ausrüstung im Ausrüstungskapitel am Ende des Regelhefts. Die Spielenden bekommen dann, was sie wollen, die mangelnde Dichte der Erzählung macht ihnen aber klar, dass alles, was sie hier gerade tun, nur eine Nebenhandlung ist.

Wollen die Spielenden vor allem dem Plot folgen, kannst du ihnen auch Steine in den Weg legen, damit sie die Stadt noch nicht frei erkunden: Wachen lassen sie nicht passieren, Viertel sind gesperrt, Kanäle überflutet. So bleibt ihnen kaum eine andere Wahl, als die gesuchte Villa aufzusuchen.

Falls die Spielenden damit einverstanden sind, dass du ehrlich bist und die Karten auf den Tisch legst, kannst du ihnen auch direkt sagen: „Leute, das Abenteuer geht in der Villa weiter. Die Stadt ist hier nicht ausgearbeitet. Ist es okay, wenn ihr in die Villa geht?“





eine Ablenkung organisiert haben, auch wenn das vorher nicht (!) so gesetzt wurde. Gib allen Spielenden das Recht, davon einmal Gebrauch zu machen. Das kann die Unsicherheit und das Micromanagement des Plans drastisch mindern.

Der Hauptteil sollte die eigentliche Aktion sein – nicht ihre Vorbereitung.

Balan Cantara mit Leben füllen

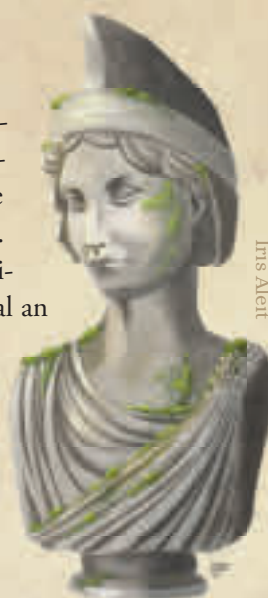
Nutze diese Tabellen, falls die SC die Stadt etwas mehr erkunden wollen. Würfle eine Begegnung oder einen Laden aus oder suche dir etwas aus.

Alltag und Kurioses (W8)

Kleine Szenen, die die SC in der Stadt beobachten können:

- 1 – Ein Chrysir-Priester segnet das Hausboot einer Fischer-Familie im Namen des Windgottes und bekommt dafür einen Stapel schlammigen Gerümpels überreicht. Die Fischer haben alte Ausrüstungssteile und Tand aus dem Sumpf geborgen, dafür aber keine Verwendung.
- 2 – 1W6 grimmige Seesoldaten sind auf dem Weg zum Westhafen und drängeln die SC beiseite. Sollten diese daraufhin aggressiv reagieren, warnen Passanten sie, sich nicht mit den Soldaten anzulegen, wenn sie nicht in einem Hungerturm enden wollen.
- 3 – Ein größeres Handelsschiff wird durch einen Kanal geschleppt. Zu diesem Zweck ist es am Geschirr einer bulligen Reitechse festgemacht, die auf einem Kai läuft. Das Tier bockt – und sein Treiber verlangt zwei Argental von den Händlern, damit er es motiviert, weiterzuziehen und den Weg wieder freizumachen.
- 4 – Eine junge Frau mit weiß gefärbten Haaren in einem durchscheinenden Kleid kommt auf die Gruppe zu und fragt sie verschwörerisch, ob sie schon von „den Lehren der Herrin Amadena“ gehört hätten, der „neuen Göttin der Magie“. Wirken die Charaktere interessiert, schenkt die Frau ihnen einen Heiltrank, verschwindet dann aber in eine Gasse, weil sich Stadtwachen nähern.
- 5 – Ein wohlhabend aussehender Kaufmann beschwert sich über die Quarantäne, die über Zentropolis verhängt wurde, und darüber, dass niemand den wahren Grund zu kennen scheint. Er vermutet, es habe einen Unfall bei einem magischen Ritual gegeben.

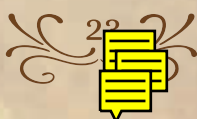
- 6 – Ein plötzlicher Sturzregen vertreibt den Nebel, und zum ersten Mal erblicken die SC die Stadt in ihrer ganzen „Pracht“.
- 7 – Eine aufgedunsene, nackte Leiche treibt in einem Seitenkanal an der Gruppe vorbei. Niemand nimmt von ihr Notiz. Sie ist bereits so stark verwest, dass nicht mehr zu erkennen ist, wer dieser Mensch einst war.
- 8 – Lautes Brummen ist aus der Luft zu hören. Eine Flugmaschine hat sich von einer Plattform des Horaspalasts erhoben und gleitet jetzt über den SC durch den Nebel – im Dunst wirkt sie wie ein mechanischer Drache.



Iris Aleit

Einkaufen und Dienstleistungen (W6)

- 1 – Eine ältere Amaunir-Frau legt neben den SC mit ihrem Hausboot an und bietet Waren feil. Orientiere dich hier an Ausrüstungsgegenständen aus dem Einführungs- und Regelheft dieser Box.
- 2 – In einer engen Seitengasse verkauft ein menschlicher Schmied Waffen und Rüstungen von seinem Laden aus.
- 3 – Die SC stoßen auf einen Gyldara-Tempel, dessen Priester für 1 Ag bereit sind, die Gruppe zu segnen oder ihr eine schlichte Schlafkammer zur Verfügung zu stellen.
- 4 – Ein kahlköpfiger Alchemist mit knotiger Haut, der behauptet, aus der Wüste Narkamar zu stammen, kauft der Gruppe für 1W20 Ag so gut wie alles ab, was sie im Sumpf gefunden haben. Er selbst bietet Heiltränke für 50 Ag an, die 2W4+2 TP wiederherstellen können.
- 5 – In der Taverne „Zum Fetten Vark“ sind Essen und Getränke widerlich, aber die Gruppe kann hier einen Söldner zum Sonderpreis von 3 Ag pro Tag anheuern. Wenn du und die Gruppe das wollen, könnt ihr für den Söldner einen der vorgefertigten Charakterbögen der Stufe 2 wählen. Alternativ, wenn ihr einen einfacheren Wertekasten verwenden wollt, wählt einen *erfahrenen NSC-Kämpfer* (Seite 40).
- 6 – Ein zwielichtiger Händler bietet den SC Waren aus dem Einführungsheft dieser Box zum halben Preis an. Sollten die SC zu viele Fragen stellen, verschwindet er in einem Nachen und rudert davon.



Einen weiteren Charakter mitführen

Im „Fetten Vark“ kann die Gruppe einen Söldner oder eine Söldnerin anheuern, der/die sie dann begleitet. Eine/r der Spielenden – oder die Gruppe als Ganzes – führt diesen Charakter dann als zusätzliche, verbündete Figur mit. Wenn sich dafür niemand begeistern kann, kann auch die SL diese Figur steuern. Namen und Geschlecht können natürlich angepasst werden, v.a. wenn bereits alle vorgefertigten Charaktere im Einsatz sind.

Sollte die Gruppe von dieser Idee überfordert sein oder sollte dir als SL das zu viel Arbeit sein, musst du diese Möglichkeit natürlich nicht anbieten. Es kann sich aber als spannend erweisen, wenn jemand aus der Gruppe auf diese Art einen „Zweit-SC“ bekommt, vor allem, wenn dessen/deren eigentlicher Charakter nicht besonders kampfstark ist. Die zusätzliche Figur muss weder von den Spielenden noch von der SL so detailliert ausgespielt werden wie die regulären Charaktere aus der eigenen Gruppe. Sie kann einfach schweigsam mitlaufen und eingreifen, wenn sie gebraucht wird. Oder aber sie kommt schnell und dramatisch ums Leben, um zu zeigen, wie gefährlich eine Situation ist. Natürlich könnte sich die Figur auch zu einem beliebigen „Gruppen-Maskottchen“ mausern – was ihr mit der Idee macht, liegt ganz bei euch. Lasst euch nur nicht davon unter Druck setzen. Ein laufender Werteblock ist auch keine Schande und wenn euch auch das zu viel Bürokratie ist, leiht eben einer der Söldner der Gruppe seine magische Waffe mit einem Bonus von +2 auf Angriffe und Schaden (fordert sie aber später vehement zurück).

Vergnügen (W6)

- 1 – Taberna „Zum ranzigen Reißlurch“: Eine Hafenkaschemme mit überraschend schmackhafter Reißlurch-Suppe als Spezialität
- 2 – Bordell „Raias Füße“: Hier werden die SC neben Menschen auch von Amaunir, Ravesaran und Shingwa bedient. Diese erwarten allerdings zunächst, dass ihre Kunden nur an Füßen (oder Pfoten) interessiert sind.
- 3 – Speiselokal „Tod des Autors“: Ein edles Fischrestaurant, das damit wirbt, als einziges im Imperium einen besonders giftigen Kugelfisch zubereiten zu können. Der Name spielt darauf an, dass ein Restaurantkritiker diesen einst zu sich nahm und beinahe an einer Gräte erstickt wäre, worauf er 1.000 Aureal Entschädigung forderte. Stattdessen bekam er ein Stück Stahl zwischen die Augen. Das soll aber schon 300 Jahre her sein.
- 4 – Der „Tempel zum Roten Planeten“: Dies ist eine Arena, in der sich die SC mit Gladiatoren und Monstern aus ganz Myranor messen können. Pro Kampf erhalten sie ein Aureal; bei einem Sieg sind es drei. Die Gegner kannst du frei aus dem „Bestiarium“ aussuchen – alternativ können die SC auch gegeneinander antreten. Für einen einzelnen SC ist ein Gegner mit HG 1/2 eine harte Herausforderung. Der Kampf endet, wenn eine Seite auf 0 TP fällt. Wenn keiner der SC einen sterbenden Kameraden stabilisieren kann, wird eine Heilerin der Arena dies übernehmen.
- 5 – Restaurant „Zur Schwarzen Schere“: Ein gehobenes Lokal, in dem ausschließlich Krebsgerichte serviert werden. Balan Cantara gilt als Hochburg der Schalentierküche.
- 6 – „Oemalions reisendes Theater“: Auf einem kleinen Marktplatz hat ein Grolmurischer Schausteller ein Handpuppentheater aufgebaut, mit dem er Szenen aus der Geschichte des Kontinents nachstellt (siehe „ein Kontinent mit langer Geschichte“ aus dem Einstiegs- und Regelheft).



Gefahren (W6)

- 1 – Ein Shingwa-Taschendieb (ein Chamäleonmensch) hat sich als Hauswand getarnt und versucht, den vorbeigehenden SC mit seinem Greifschwanz die Geldbörsen zu stehlen. Er stellt sich dabei aber ungeschickt an, sodass die SC ihn bemerken.
- 2 – Eine Bande aus 3 Straßenräubern versperrt den SC in einer engen Gasse den Weg. Kommt es zum Kampf, verwende die Werte von *erfahrenen NSC-Kämpfern* (Seite 40) mit Waffen deiner Wahl. Besiegen die Räuber die Gruppe, nehmen sie ihnen all ihr Bargeld ab, lassen ihnen aber ihre Ausrüstung: „Ihr müsst ja weiter Geld verdienen können – wäre doch schade, wenn ihr das nächste Mal ohne Münzen durch unsere Gasse kämt.“ Nach Abschluss des Abenteuers können die SC gestärkt zurückkehren, um sich die Beute zurückzuholen.
- 3 – Ein desorientierter Reißlurch (Seite 45) springt plötzlich von einem Karren, der mit vermeintlich toten Tieren beladen ist, und greift die Gruppe an.
- 4 – Wenn sich ein SC von den anderen trennt, nutzt ein skrupelloser Sklavenhändler dies aus und versucht, diesen SC zu betäuben und zu entführen.
- 5 – Als die SC einen kleinen Kanal überqueren, um zu einer anderen Insel zu gelangen, bricht die einfache Holzbrücke unter dem kräftigsten Charakter ein und er stürzt ins stinkende Wasser.
- 6 – Eine korrupte Stadtwache kommt auf die SC zu und verlangt eine Zollgebühr für das Benutzen dieser speziellen Straße. Wenn die SC gegen die Wache kämpfen wollen, verwende den Wertekasten eines *erfahrenen NSC-Kämpfers* (Seite 40) mit Kurzschwert und Schild. Es sollte der Gruppe aber klar sein, dass ein Kampf gegen Wachen viel Ärger nach sich ziehen kann.

Balan Cantara: Stadtbild

Stadtwappen: Zwei goldene Pfeile, die je ein goldenes Auge mit Krone tragen, auf schwarzem Grund.

Ein breiter Strom mit zahlreichen Nebenarmen und Kanälen teilt die Stadt grob in zwei Hälften. Diese sind durch Brücken, aber vor allem durch zahllose mietbare Boote und kleine Fähren miteinander verbunden. Die Kanäle verbinden das Thalassion im Osten mit dem Meer der Schwimmenden Inseln im

Westen. Balan Cantara beherrscht das dazwischenliegende Sumpfland – und damit den Handel zwischen den Meeren.

Viele der Viertel werden zusätzlich durch Kanäle begrenzt, insgesamt besteht die Metropole aus über einem Dutzend Inseln, deren Bebauung aber wild ineinander wuchert.

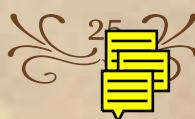
Balan Cantara ist so alt, dass oft sogar einzelne Wohnblöcke ihre eigene Geschichte, einen eigenen leicht abweichenden Dialekt und vor allem eigene Traditionen und Banden haben. Diese Wohnblöcke sind massive Inseln aus Stein und Backstein mit oberen Stockwerken aus Holz und dünnen Flechtwerk-Wänden. Meistens teilen sich alle, die dort Zimmer, Wohnungen oder sogar ein Stockwerk mieten, einen gemeinsamen Innenhof mit Brunnen, der als Versammlungsort dient. Die Gebäude sind in der Regel so oft umgebaut worden, Bränden zum Opfer gefallen, abgesunken und improvisiert repariert worden, dass inzwischen jedes von ihnen einem kleinen Irrgarten gleicht. Balan Cantara ist somit ein Irrgarten aus Irrgärten.

Hintergrund-Infos zu Balan Cantara

Mit einer fast 5.000-jährigen Geschichte ist Balan Cantara die älteste Stadt des Imperiums – und vielleicht sogar der ganzen Welt Dere, wenn man den Einwohnern Glauben schenkt. Sie war früher eine Hauptstadt des Imperiums, jetzt ist sie nur mehr Zentrum des Horasiats Cantera (eine Verwaltungseinheit über der Provinz, vergleichbar einem Königreich). Sie ist die zweitgrößte Stadt der bekannten Welt (eine halbe Million Einwohner) und war lange die bedeutendste Handelsstadt des Imperiums.

Der nominelle Herrscher über die Stadt und das Horasiat ist der Horas, Porphyrio Gamenicos sa Illacrión, ein hochrangiger Optimat. Er mischt sich jedoch kaum in die Tagesgeschäfte ein. Wie bei vielen Dingen im Imperium sind es eigentlich Beamte und Untergebene, die alles am Laufen halten.

Angeblich soll Porphyrio sich vor allem damit beschäftigen, seine Jugend zu erhalten und die Kunst der Liebe zu üben – beides führt ihn selten in die eigentliche Stadt. Stattdessen verweilt er im gigantischen Bau des Horaspalastes, der im Norden der Stadt liegt.





Orientierung in Balan Cantara

Für Neuankömmlinge kann es schwer sein, sich in der verschachtelten Stadt zurechtzufinden. Es ist ein INT (Nachforschungen)-Wurf (SG 14) nötig, um ohne große Umwege zur Quarantänezone zu finden. Das Viertel Zentropolis ist durch Wasserwege vom Rest der Stadt getrennt, besitzt aber Brücken über die Kanäle in jede Himmelsrichtung. Zurzeit wird das Viertel von der Stadtwache abgeriegelt: An jeder Brücke sind stets vier Soldaten postiert, am Ufer ringsum patrouillieren regelmäßig Zweiergruppen. In einer so dicht besiedelten Stadt werden Krankheiten sehr ernst genommen.

Eindringen in die Quarantänezone

Alle Charaktere, die sich in der Nähe der Wachen herumtreiben, müssen einen GES (Heimlichkeit)-Wurf (SG 13) ablegen. Bei einem Erfolg kann der SC unbemerkt die Szenerie beobachten, bei Misslingen läuft er/sie in die Wachen an der Sicherheitsbarriere hinein und wird verwarnt. Den SC sollte rasch klar werden, dass es nahezu unmöglich ist, ungesehen über die Brücken ans Ziel zu gelangen.



Imperiale Wache von
Kristin Heldrung

Der Weg in das Stadthaus

Die Kanalisation

Am wahrscheinlichsten nähern sich die SC dem Stadthaus über die Kanalisation.

Zentropolis verfügt über ein fortschrittliches Abwassersystem, das direkt in die Kanäle mündet, die das Viertel umgeben. Das heißt, die SC können mit einem kleinen Tauchgang leicht die geräumigen Abwassertunnel unter der Insel erreichen. Sie müssen dafür allerdings entweder in Sichtweite der Wachen ins Wasser steigen, eine längere Distanz tauchen oder sich als Treibgut tarnen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, sich an einem vorbeifahrenden Boot festzuhalten – allerdings werden diese scharf von den Wachen beobachtet.

Tauchgang

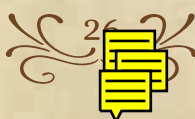
Für den Tauchgang selbst ist kein Wurf notwendig, da das Abenteuer nur weitergehen kann, wenn das Tauchen allen gelingt. Mache es den Spielenden aber nicht zu einfach und erfrage, wie sie beim Tauchen den Blicken der Wachen entgehen wollen. Belohne kreative Ideen und Sorge für Spannung, indem die Wachen kurz misstrauisch reagieren.

Abflussgitter

Wenn du es den SC schwerer machen willst, ist der Zugang zu den Abwassertunneln unter der Insel durch ein Gitter abgesperrt. Die SC benötigen Werkzeug oder müssen auf schiere Körperkraft setzen, um das Gitter zu entfernen und in die Kanalisation einzudringen. Ein STÄ (Athletik)-Wurf (SG 14) sollte nötig sein – wenn er misslingt, lasse das Gitter trotzdem nachgeben, den gescheiterten Charakter aber mit 1W4 Hiebsschaden durch Schnitte und Abschürfungen dafür bezahlen.

Wie sieht es da aus?

Die Kanalisationstunnel sind fast 2 Meter hoch und ebenso breit. Das Wasser steht etwa 60 Zentimeter hoch, geht den SC also mindestens bis zu den Knien, was das Vorankommen erschwert. Die Tunnel sind nicht beleuchtet, nur ab und zu fallen kleine Lichtschimmer durch Abflüsse hinein. Sie wimmeln vor Ratten und Unrat, da schon seit einer Weile niemand mehr hier sauber gemacht hat, und entpuppen sich als ein undurchsichtiges Gewirr. Einzig beschmierte Wände und verendete Ratten bieten vage Anhaltspunkte zur Orientierung.



Orientierung in der Kanalisation

Die gleichförmigen Tunnel machen die Suche nach einem Zugang zum Stadthaus nicht einfacher. Ein WEI (Überleben)-Wurf (SG 13) ist nötig, um die richtige Stelle zu finden. Der Wurf entfällt, wenn die SC sich die Insel genau angeschaut haben. Bei einem Scheitern brauchen sie 30 Minuten, um den Zugang zu finden. Bevor sie ihn entdecken, sollte die Szene „Der Mutant“ stattfinden. Diese kann auch mehrfach platziert werden, sollten die SC bei ihrem Orientierungswurf scheitern.

Finden sie den richtigen Zugang, kannst du mit Raum 1 des Stadthauses weitermachen (siehe Seite 29).

Andere Wege ins Haus

Sollten sich die SC trotz allem überirdisch an das Gebäude heranschleichen und irgendwie die Quarantäne-Wachen umgehen wollen, sollte das mit schwierigen Würfeln auf GES (Heimlichkeit) oder guten Ideen verbunden werden. Gelingt den SC dies, können sie im Grunde einfach zur Eingangstür des Stadthauses und dann hinein marschieren. Die SCs werden nicht ausgeladen, sie werden von Alphoredes nicht als vollwertige Gäste, sondern eher als Dienstleister betrachtet und sind ihm weitgehend egal. Das Problem auf der Feier ist, die bereits anwesenden Gäste loszuwerden.

Der Mutant

Auf dem Weg zum Haus sollten die SC erstmals einem der Monster begegnen, die durch die Seuche erzeugt wurden. Es handelt sich bei diesen um mutierte Erkrankte, aber das wissen die SC zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Idealerweise findet dieser Zusammenstoß in der Kanalisation unter dem Stadthaus statt, ansonsten in einer Gasse auf dem Weg zur Villa.

Die Kreatur ist noch vage humanoid, aber mit in die Länge gezogenen Gliedmaßen, übergroßen Augen und einem verformten Schädel mit fledermausartigen, großen Ohren. Betone bei der Beschreibung:

- ▶ Ruckartige, fast spinnenhafte Bewegungen
- ▶ Wie der Kopf sich unmöglich weit in verschiedene Richtungen drehen kann, ähnlich einer Eule
- ▶ Die hervorquellenden Augen
- ▶ Klick-Geräusche und seufzende Stöhner, die das Wesen von sich gibt – ob zur Orientierung oder Kommunikation ist unklar

Sobald das Wesen auf die SC aufmerksam wird – seine passive Wahrnehmung beträgt 18 – greift es an. Sein Instinkt ist gänzlich aufs Jagen ausgelegt, nicht auf Selbsterhalt. Seine Werte findest du im „Bestiarium“ auf Seite 45.

Passive Wahrnehmung

Die passive Wahrnehmung (10 + Wahrnehmungsbonus) ist ein nützlicher Wert, um zu bestimmen, ob eine Figur ihre Umgebung aufmerksam genug wahrnimmt, um eine andere Figur oder einen Vorgang zu bemerken. Das Ergebnis eines GES (Heimlichkeit)-Wurfs kann damit verglichen werden. Auch alle SC haben diesen Wert, der ohne Wurf von ihrer Seite aus von dir verwendet werden kann, um zu bestimmen, ob sie etwas oder jemanden wahrnehmen.

Nach dem Tod der Kreatur kann ihre Leiche untersucht werden. Dabei stellt sich heraus, dass an ihr noch zerschlissene Fetzen von Kleidung hängen, so als wäre sie einmal angezogen gewesen oder als ob jemand versucht hätte, ihr etwas anzuziehen.

Dies ist ein Hinweis darauf, dass die Kreatur einmal eine normale Person war. Die SC dürfen jedoch gerne zunächst andere Schlüsse ziehen und spekulieren.



Mutant von Kristin Heldrung

Das Stadthaus

Personen und Konflikte

Kernaufgabe im Stadthaus wird es sein, den gesuchten Alphoredes davon zu überzeugen, zu Pherodemus zurückzukehren. Das möchte dieser nämlich nicht, denn sein Pflichtgefühl zwingt ihn dazu, auf der Feier zu bleiben.

Die SC sind eventuell im Unklaren darüber, wer Alphoredes eigentlich ist und was er hier tut. Tatsächlich handelt es sich bei ihm um den Haushofmeister ihres Auftraggebers. Ohne ihn ist der Honorat in seinem Alltagsleben aufgeschmissen, seine Ordnung bricht zusammen.

Alphoredes fühlt sich aber verpflichtet, die Feier und die Gäste im Auge zu behalten, und will das Stadthaus deshalb nicht verlassen. Nur wenn die Gäste endlich verschwinden, wird auch er bereit sein, zu gehen.

Ihn zum Mitkommen zu zwingen, ist zwar möglich, wird aber zu einer Reihe von eskalierenden Konflikten mit den Gästen führen. Die sicherste Variante ist, die verschiedenen Probleme vor Ort zu lösen, die der Grund dafür sind, dass die Feier nicht endet, oder wenigstens die ärgsten Streitpunkte anzugehen, damit Alphoredes freiwillig mitkommt.

Die Konflikte sind:

- ◀ Die angeheuertten Musiker wollen nicht unbezahlt gehen (200 Ag), außerdem suchen sie ihr Scholophon, ein seltenes Instrument, das während der Feier verloren ging. (Die Piraten haben es in Raum 13 versteckt.)
- ◀ Die „Piraten“ weigern sich abziehen, denn sie wollen die Quarantäne hier aussitzen. Solange sie nicht gehen, muss die Feier weitergehen. Nur durch Bestechung oder durch Einschüchterungen werden sie sich „überzeugen“ lassen, zu verschwinden.
- ◀ Die reiche Turaphina Serra Illacirion hat im Rahmen der Feierlichkeiten eine Sklavin erschlagen und ist zudem an der Seuche erkrankt. Sie liegt als „Problem“ in einem der Gästezimmer und muss versorgt oder „entsorgt“ werden.

Die offene Anlage und die miteinander verstrickten Probleme können für Rollenspiel-Neulinge unübersichtlich sein. Daher sollte die Spielleitung sie nicht alle auf einen Schlag, sondern nacheinander einbringen, um das Chaos langsam zu steigern.

Ein beispielhafter Ablauf könnte wie folgt sein:

- ◀ Die SC sprechen mit Alphoredes und erfahren, dass er nicht gehen wird, solange noch Gäste da sind. Sollten sie ihn mit Gewalt oder Überredungskünsten doch mitnehmen wollen, werden sich die Piraten umgehend einmischen.
- ◀ Alphoredes betrachtet die Piraten als die unmittelbare Bedrohung für die Sicherheit aller. Er bittet darum, mit ihnen zu verhandeln oder sie zu vertreiben.
- ◀ In das Gespräch mit den Piraten mischen sich die Musiker ein, die nach ihrer Bezahlung fragen – offenbar arbeiten die SC ja für Alphoredes.
- ◀ In der Zwischenzeit berichtet jemand Alphoredes von Turaphinas Zustand. Das nächste Mal, wenn die SC zu Alphoredes kommen, spricht er dieses weitere Problem an, das er aber für weniger dringlich als die Piraten erachtet.
- ◀ In der Folge arbeiten die SC am „Piratenproblem“ und werden dabei immer wieder von den ungedulden Musikern unterbrochen. Hat sich das Hauptproblem entweder erledigt oder sind die SC dieses Plotstrangs müde, kann die Meldung über eine weitere Verschlechterung von Turaphinas Zustand eintreffen und sie dazu bewegen, sich die Frau anzuschauen.
- ◀ In der Szene mit Turaphina überkommt diese ihre Monsterverwandlung und es kommt zur Eskalation, in die obendrein noch die Musiker hineinplatzen. Ab hier können die anderen Probleme an Dringlichkeit verlieren und auch Alphoredes' Halsstarrigkeit mag nachlassen – denn die Seuche ist nun offensichtlich mitten unter den Gästen und die Villa nicht mehr sicher.

Die Räume des Stadthauses

Da die SC das Stadthaus wahrscheinlich durch die Kanalisation betreten werden, sind die Räume in der dazu passenden Reihenfolge nummeriert und werden so auch hier vorgestellt, wie sie vermutlich aufgesucht werden.

Generell gilt es zu vermitteln, dass das Haus luxuriös eingerichtet ist, aber schon unter den Feierlichkeiten gelitten hat: Büsten haben Kratzer, Liegen sind mit Essensresten besudelt, Vasen sind umgestoßen worden. Nutze dafür auch gerne den Vorlesetext für Raum 3.





1 – Lagerraum und Gitter zur Kanalisation

Dieser Raum, der an die Küche anschließt, dient als Lager für einfache Zutaten in größerer Menge und zur Entsorgung. Abfälle können einfach durch das Gitter in die Kanalisation gekippt werden. Das Gitter ist von innen mit einem Riegel versehen, der aber mit etwas Geschick leicht geöffnet werden kann. Dafür ist ein GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 10) nötig. Ansonsten kann man zur Not warten, bis eine Küchenhilfe (Ardo) in den Raum kommt und ihn darum bitten – er wird so verwirrt und überrascht sein, dass dafür ein CHA (Überreden)-Wurf (SG 10) ausreicht.

Der Raum bietet ansonsten keine Überraschungen: Es gibt eine Tür zur Küche und in Säcken und Kisten finden sich Getreide, Wurzelgemüse, Zwiebeln und andere mäßig haltbare Zutaten. Gedämpft dringen Musik und Lachen von der anderen Seite der Tür herüber.

2 – Küche

Hier sind zwei Personen – eine menschliche Frau und ein männlicher Amaunir – hart am Arbeiten, um die Gäste kontinuierlich mit neuen Leckerbissen zu ver-

sorgen. Yaquena und PaoSharr sind übermüdet und gereizt und wünschen sich nichts mehr, als dass die Feier endlich endet. Sie wurden für zwei Tage angeheuert, doch kochen sie seit sieben Tagen pausenlos neue Kreationen aus den schwindenden Vorräten.

Auf die SC reagieren sie zunächst überrascht und auch verängstigt, dann aber hoffnungsvoll, da ihr Erscheinen eine Veränderung bedeuten könnte. Sie liefern gerne Informationen über die Gäste, inklusive **Unverträglichkeiten**, beispielsweise dass die Anführerin der Piraten auf keinen Fall mit Zitrusfrüchten in Berührung kommen darf.

Nützliche Dinge in der Küche: Zitrusfrüchte, Messer, Gewürze.

3 – Hauptraum

Hier finden sich die meisten Leute und auch die meisten Attraktionen der Feierlichkeiten. Ein beheiztes Becken mit klarem Wasser lädt zum Baden und Entspannen ein, ringsum sind außerdem Liegen und Tische aufgebaut, eine kleine Gruppe spielt Musik und es gibt reichlich zu trinken und zu essen.



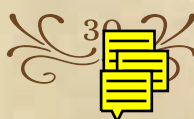
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den ersten Blick erwartet euch hier eine Feier wie aus einer Wandmalerei. In einem warmen Wasserbecken tummeln sich mehrere leicht bekleidete Personen, im Hintergrund spielen Musikanten auf, weitere Gäste räkeln sich auf Liegen und Tische und schwimmende Tablett sind voll mit kleinen Häppchen und Wein bestückt.

Ein einzelner Mann mittleren Alters mit einem Schreibrädel in der Hand beobachtet das Ganze mit einem Ausdruck von Unzufriedenheit und je länger auch ihr hinschaut, desto mehr fällt das Bild eines lustigen Treibens auseinander: Die Musikanten wirken lustlos, die Häppchen bestehen lediglich aus einfachem Brot und dünn aufgeschnittenen Früchten, einige der Gäste schlafen auf den Liegen und eine kleine Gruppe von Bewaffneten starrt finster über das Wasserbecken zu dem Mann mit den Schreibutensilien. Die Feier ist nicht so leichtfertig und fröhlich, wie sie wohl einst geplant war.

Hier befinden sich mehrere wichtige Meisterpersonen, mit denen die SC interagieren sollten. Hebe die entsprechenden Figuren ruhig bei der Beschreibung hervor und greife dafür zusätzlich auf die Personenbeschreibungen im „Anhang“ (ab Seite 38) zurück:

- ◀ **Alphoredes**, ein streng schauender Mann mit ergrauenden Haaren, guter aber schlichter Kleidung und einer Wachstafel mit Bronzestift für Notizen. Er ist die Person, die die SC aus der Villa holen und zu ihrem Auftraggeber bringen sollen. Er ist der Haushofmeister von Pherodemus und hat diese Feier organisiert und wird erst gehen, wenn sie zuende ist.
- ◀ Die **Schweifelschläger**, eine Gruppe von Amaunir, die seit Tagen für musikalische Unterhaltung sorgt. Sie suchen ein seltenes Musikinstrument, das während der wilderen Momente der Feier verschwand: ein Scholorophon. Sie beschreiben es vage und sehr unterschiedlich – es hat Saiten, aber auch Schalltrichter, Pedale und Knöpfe.
- ◀ Die **Piraten**, eine Gruppe von verwegen gekleideten Menschen mit Narben und finsternen Blicken, die allesamt etwas angetrunken sind. Sie sind „Kontakte“ des Honoraten Pherodemus, die für ihn heikle „Handelsmissionen“ durchführen. Ihre Anführerin,





Kalixia, thront regelrecht auf einem gepolsterten Stuhl und beobachtet das Geschehen mit schmalen Augen. Die Piraten haben kein großes Interesse an einem Gespräch mit den SC, sofern diese nicht mit ihnen feiern wollen.

- ◀ Weitere Gäste der Feier dienen eher als „Hintergrundrauschen“, aber du kannst berauschte menschliche Ehrengäste nach Bedarf einsetzen, um den SC zu helfen oder um ihnen Steine in den Weg zu legen.

Szene in diesem Raum: Der neue Auftraggeber

Am naheliegendsten ist es, das Gespräch mit Alphoredes zu suchen – er ist die Zielperson und wirkt auch so, als würde er hier alles überwachen. Er wird sich den SC mit freundlich-distanzierter Höflichkeit widmen und alle Versuche, ihn zum Verlassen des Hauses zu bewegen, zurückweisen. Er will erst gehen, wenn die Feier vorbei ist. Dazu müssen alle Gäste das Haus verlassen. Zur Erreichung dieses Ziels sind die folgenden, nach zunehmender Bedeutung sortierten Aufgaben und Probleme zu lösen:

- ◀ Die Musiker ausbezahlen und das Scholorophon finden.
- ◀ Die Piraten fortschicken.
- ◀ Die Leiche der erschlagenen Sklavin entsorgen.
- ◀ Nach der kranken Turaphina sehen und sie so weit aufpäppeln, dass sie wieder gehen kann.

Folgende Informationen kann Alphoredes den SC geben:

- ◀ Es gibt Berichte von Monstern, aber er hält sie für übertrieben.
- ◀ Die Gäste dürfen das Quarantänegebiet ohnehin nicht verlassen, daher ist es für die meisten Gäste genehmer, hier zu bleiben.
- ◀ Die Krankheit, vor der alle Angst haben, äußert sich durch Hautausschlag, Fieber und hervorquellende Augen.
- ◀ Die Piraten wollen nicht gehen und bedrohen jeden, der ihnen den Wein wegnehmen will.
- ◀ Turaphina Serra Illacrión, eine Betreiberin eines Weinguts der Optimatenfamilie, hat in einem Wutanfall eine Sklavin erschlagen. Die Leiche muss so entsorgt werden, dass die Gäste nicht in Panik geraten (diese Information erhalten die SC erst, wenn Alphoredes ihnen vertraut).
- ◀ Turaphina ist erkrankt, verweigert aber genauere Untersuchungen. Alphoredes hält die Bediensteten von ihr fern, aus Angst, es könnte sich um die Seuche handeln, die möglicherweise durch Berührung oder Atem übertragen werden könnte.

Die SC haben nun im Grunde zwei Optionen – die Aufträge von Alphoredes ausführen, oder versuchen, ihn zu entführen. Bei zweiterem werden sich mehrere Gäste gegen sie stellen (da der Haushofmeister die Feier am Laufen hält und sie ihn „brauchen“) – vor allem die Piraten –, während Alphoredes selbst laut um Hilfe schreit und sich an allem festzuhalten versucht.

Sollten die SC wirklich eine Entführung versuchen, greifen die Piraten an, während der sich wehrende Alphoredes jede Runde mit einem STÄ (Athletik)-Wurf (SG 13) mitgeschleift werden muss. Die Bewegungsrate der SC reduziert sich dadurch auf 6 m.

4 – Heizungsraum

Hier findet sich ein mächtiger Holzofen, der das Wasser im Becken, aber auch die Böden mit Wärme versorgt. Es ist noch Brennholz für einige Tage Betrieb vorhanden. Alle halbe Stunde kommt jemand vom Personal, um nachzulegen.

Ein absichtliches Überheizen könnte dafür sorgen, dass Raum 3 gemieden werden muss, was die Feier deutlich schmälern dürfte. Auch die Piraten könnte dies zum Verlassen von Raum 3 bewegen.

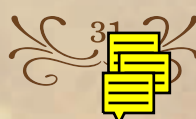
5 – Aufenthaltsraum

Dieser Raum enthält mehrere bequeme Liegen rings um einen Tisch, auf dem Häppchen und Wein bereitstehen. Die SC können ihn für Lagebesprechungen nutzen. Sollte Raum 3 ungemütlich werden, ziehen die Piraten sich in diesen Raum oder den äquivalenten Raum 11 im Obergeschoss zurück.

6 – Raum für Bedienstete

Hier sitzen die Angestellten und Sklaven des Hauses, wenn sie gerade nicht anderswo gebraucht werden. Sie können allgemeine Fragen beantworten oder zu Hilfe überredet werden. Ein paar beispielhafte Angehörige des Personals sind:

- ◀ Caio, junger braunhaariger Mensch, frei, kennt sich gut mit der Beheizung und den Wasserrohren im Haus aus; leicht zur Mitarbeit zu bewegen.
- ◀ SarrPiao, stämmig gebauter Amaunir-Sklave, kann gut schwere Dinge heben und schweigen; es bedarf etwas Überzeugungsarbeit, um seine Hilfe zu erlangen.
- ◀ Aleda, ältere Menschenfrau, verwaltet die Vorräte und speziell den Wein; ist misstrauisch, kann aber mit guten Argumenten gewonnen werden.





7 – Abort

Zwei Bänke mit Löchern, unter denen stetig Wasser entlang fließt. Die meisten Gäste und auch Bediensteten verrichten hier gelassen – auch in Gesellschaft – ihre Notdurft. Was ins Wasser fällt, ist schnell verschwunden, und in der allergrößten Not können schlanke Leute durch die Löcher auch in die Kanalisation zurückgelangen.

8 – Obergeschoss des Baderaums

Eine Balustrade führt im ersten Stock rund um den Raum mit dem Badebecken und erlaubt Zugang zu den anderen Räumen, aber auch einen guten und diskreten Blick auf das Treiben im Erdgeschoss – und die Chance, etwas in Getränke fallen zu lassen. So könnte zum Beispiel Zitronensaft mit einem GES (Fingerfertigkeit)-Wurf (SG 14) in Kalixias Wein landen.

9 – Raum der Dame Turaphina

Der Raum ist dunkel, denn die Fensterläden sind verschlossen. Ein Paravent verhindert einen direkten Blick auf das Bett unter dem Fenster. Dort liegt die Dame Turaphina, schwer atmend und mit süß-faulig riechendem Fieberschweiß überzogen. Sie ist kaum

bei Bewusstsein, kann aber immer wieder in kurzen Momenten klaren Verstandes Fragen beantworten. Folgendes kann sie berichten:

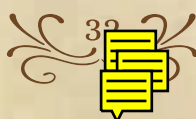
- ◀ Sie hatte keinen Kontakt mit Erkrankten.
- ◀ Sie fühlt sich, als wären ihre Knochen „heiß“.
- ◀ Das Sklavenmädchen hat nicht schnell genug auf einen Befehl reagiert – ihr etwas zu trinken zu bringen – und da wurde Turaphina unglaublich wütend. Sie hat die Kontrolle über sich verloren. „Den Göttern sei Dank war es nur eine Sklavin!“

10 – Schlafraum mit Leiche

Eigentlich sind in diesem Zimmer Bedienstete untergebracht. Wegen der zu lange laufenden Feier wurden zeitweise auch einige Gäste hier einquartiert. Sowohl die Bediensteten als auch die Gäste wurden inzwischen aber hinauskomplimentiert, weil die Leiche der Sklavin Callia hier in Laken eingewickelt unter einem der Betten versteckt liegt.

Eine Untersuchung der Toten ergibt:

- ◀ Sie ist mit einem schweren Gegenstand auf den Kopf geschlagen worden und dann rasch verstorben.
- ◀ Sie hat obendrein Kratzer und auch Bissspuren an ihren Armen, als hätte sie sich gegen ein tollwütiges Tier verteidigt.





11 – Zweiter Aufenthaltsraum

Dieser Raum entspricht Raum 5.

12 – Gehobenes Schlafzimmer

Dieser Raum hat ein einzelnes, größeres Bett und eine wertige Einrichtung. Er ist eigentlich für Pherodemus Serr Illacrión gedacht, wenn er zu Besuch kommt. Aktuell wird der Raum von Alphoredes genutzt. Dieser wird seine hier eingelagerten Besitztümer einsammeln wollen, bevor er geht, was zu Verzögerungen führen kann.

Wer sich hier heimlich umsieht, kann aus einer Kiste unter dem Bett 210 Ag stehlen.

13 – Schlafraum

Hier sind die Gäste untergebracht, das Zimmer ist jedoch zu klein, um sie alle beherbergen zu können. Da Raum 10 und Raum 9 belegt sind, gibt es keine Alternativen. Daher schlafen einige in Aufenthaltsräumen oder einfach auf dem Boden anderswo im Gebäude. Die Piraten haben Anspruch auf die Betten angemeldet und es schläft eigentlich immer einer von ihnen dort. Wenn man sich umsehen will, ohne ihn zu wecken, ist lediglich ein GES (Heimlichkeit)-Wurf (SG 8) nötig – sein Schlaf ist tief. Unter einer der Bettdecken lässt sich das **Scholorophon** finden, das die Schweifelschläger suchen. Wer ihnen die Mischung aus Harfe, Posaune und Triangel bringt, kann sie leicht zum Gehen bewegen.

Mögliche Problemlösungen

Jedes der akuten Probleme von Alphoredes hat eine oder mehrere Lösungen. Die SC können in beliebiger Reihenfolge vorgehen, auch wenn das Gespräch und die Eskalation mit der Dame Turaphina den Höhepunkt darstellt und auch alle anderen Stränge abbrechen kann.

Die Piraten

Die Piraten müssen gehen, wollen aber nicht in die verseuchte Stadt hinaus. Es gibt drei Ansätze:

- ◀ Kalixia herausfordern und im Kampf besiegen. Du findest ihren Wertekasten auf Seite 41).
- ◀ Kalixia Zitrusfrüchte unterschieben, so dass sie einen schweren Allergieanfall erleidet. Aus Angst, dass es sich um die Seuche handeln könnte, werden sich die Piraten zerstreuen. Je nach Situation bedeutet das heimliche Zuführen von Zitrusfrüchten oder

ihrem Saft einen GES (Fingerfertigkeit)-Wurf mit SG 10 (in der Küche in ihr Essen geben, ohne dass es offensichtlich ist), bis hin zu SG 14 (vom Balkon in ein Getränk fallen lassen).

- ◀ Den Piraten den Aufenthalt im Haus auf mindestens drei verschiedene Arten verleiden. Das kann ein zu heißes Bad sein, versalzenes Essen, ekliger Wein oder grauenhafte Musik, zum Beispiel wenn das Scholorophon gefunden und zum Einsatz gebracht wird.

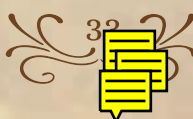
Die Schweifelschläger

Die Schweifelschläger wollen ausbezahlt werden und ihr Instrument zurückerhalten:

- ◀ Geld findet sich in Alphoredes Kammer.
- ◀ Das Scholorophon ist in Raum 13 versteckt.
- ◀ Ist zumindest eine der beiden Bedingungen erfüllt, gehen die Musikanten, wenn man sie entweder bedroht oder beschwätzt. Dafür ist ein CHA (Einschüchtern oder Überreden)-Wurf (SG 12) nötig.



Risso-Pirat von Stephanie Mithoff





Die tote Sklavin

Die Leiche kann aus dem Fenster in einen Kanal geworfen werden. Das ist pietätlos, aber effektiv. Wer sie stattdessen in einem kühlen Raum aufbahren will, muss die Gäste ablenken und dann mit einem GES (Heimlichkeit)-Wurf (SG 15) die Tote in den Lageraum bugsieren.

Die Verwandlung

Die entscheidende Szene der Ermittlungen und das Hauptproblem ist der Ausbruch der Krankheit bei der Dame Turaphina Serra Illacrión. Eine Beschreibung ihres Zustandes und ihres Zimmers findest du weiter oben.

Zum Abschluss der „Arbeit“ im Stadthaus – also wenn die SC die meisten anderen Probleme gelöst haben –, wird sich Turaphina endgültig in ein Monster verwandeln und damit den Zusammenhang zwischen der Kreatur in der Kanalisation (oder in den Straßen, wenn die SC einen anderen Weg gewählt haben) und der Seuche herstellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Turaphina ringt immer schwerer um Atem, in ihrer Brust rasselt und knistert es und ihre Augen rollen wild umher, quellen regelrecht aus ihrem Gesicht.

„Helft mir!“, kreischt sie und streckt die Arme nach euch aus. Aber ihre Arme werden dabei länger, ihre Finger strecken sich und ihre Nägel wachsen mit einem feuchten, reißenden Geräusch zu Krallen heran, die wild umher schnappen.

Turaphinas Kopf wölbt sich auf wie eine Blase. Ihre Augen pulsieren, schieben sich nach vorn und drücken die Lider zur Seite, während ihr Schädel zuckt, als würden sich Aale unter ihrer Haut winden.

„Helft ... mmm ...“ Ihr Mund zieht sich zusammen, wird kleiner und spitz. Ihre Zähne fallen klackernd zu Boden, als sie sich keuchend vorbeugt. Dann kreischt sie nur noch, grell und wortlos, und wirft sich, noch halb in Laken gewickelt, auf euch. Von Turaphina ist kaum noch etwas zu erkennen, stattdessen schwingt eine Kreatur mit riesigen, goldenen Augen wild heulend ihre Arme nach euch.

Damit beginnt der Kampf gegen die Monstrosität, die eben noch Turaphina war. Verwende für sie die Werte eines Mutanten aus dem „Bestiarium“ auf Seite 45. Die verwandelte Turaphina kämpft bis zum Tod.

Versuche, spätestens jede zweite Runde eine weitere Komplikation in den Kampf einzuführen, sofern noch nicht alle anderen Probleme im Haus gelöst sind: Die Musiker stolpern herein. Kalixia verlangt zu wissen, was los ist. Das zwingt immer wieder einzelne SC dazu, statt zu kämpfen, hinzukommende Personen zu schützen und wegzuschicken. Beschreibe ansonsten, wie grotesk die verwandelte Turaphina ist, und hebe die Ähnlichkeit zum ersten Monster hervor.

Sobald Turaphina besiegt ist, ist dieser Teil der Erzählung zu Ende. Alles Weitere ist nur noch ein „Aufräumen“ der Erzählstränge und du solltest nicht zu viel Zeit darauf verwenden. Alphoredes will noch seine Sachen packen, kann aber davon abgebracht werden. Die anderen Gäste zerstreuen sich in Panik.

Der Rückweg durch die Kanalisation kann ohne weitere Würfe abgehandelt werden.

Zwei Informationen sollten die SC dabei mitnehmen, die zu weiteren Geschichten führen können:

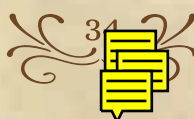
- ◀ Turaphina hat sich nicht bei jemand anderem angesteckt, die Infektion muss auf anderem Weg erfolgt sein.
- ◀ Die Krankheit führt zur Entstehung der monströsen Wesen.

Was hat es mit der Seuche auf sich?

Die SC werden in diesem Abenteuer nicht herausfinden, was diese Seuche ausgelöst hat, die Balan Cantara noch eine Weile in Atem halten wird. Vielleicht kehren sie ja in einem späteren Abenteuer zurück, um diesem Rätsel nachzugehen.

Stufenaufstieg

Wenn die SC das Stadthaus mit Alphoredes wieder verlassen, steigen sie eine weitere Stufe auf. Wird mit den mitgelieferten Charakteren gespielt, können diese jetzt auch alle Eigenschaften nutzen, die mit Stufe 3 markiert sind.





Hainu wird erwählt

Mit dem Aufstieg auf Stufe 3 erlangt Hainuyanei die Subklasse *Weihe der Jagd*. Die Stimme in ihrem Kopf wird endlich klar – und offenbart sich!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimme in Hainuyaneis Kopf erklingt jetzt wie ein Donnergrollen, das ihren Verstand fast brechen lässt: „Ich bin Undhakor der Jäger, der Zerstörer der Mächte, die das Gleichgewicht bedrohen! Du bist mein Werkzeug, mein Pfeil, mein Richtspruch! Ich verleihe dir die Macht, die Unheiligen zu zerschmettern!“

Hainuyaneis Körper und Seele knistern vor Energie. Nach dieser ersten Offenbarung wird Undhakors Stimme wieder zu Flüstern und Träumen, die Hainuyanei in Zukunft zu neuen Abenteuern nach Wunsch der SL führen werden. Was bleibt, sind die neuen Fähigkeiten, die Hainuyanei auf Stufe 3 erhält. Ob sie dem Willen Undhakors folgt oder sich weiter dagegen wehrt, obliegt dem/der Spielenden.

Zurück in der Villa

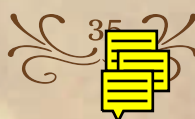
Pherodemus ist höchst dankbar, wenn Alphoredes wieder bei ihm eintrifft. Alle Erzählungen zum Geschehen im Stadthaus nimmt er zur Kenntnis und sagt, er werde dies an die zuständigen Leute weiterleiten – vorausgesetzt, er kann dabei darüber hinwegtäuschen, dass er selbst die Quarantäne gebrochen hat. Das ist dann der Fall, wenn die SC *nicht* mit Wachen gekämpft oder dramatische Dinge getan haben ... wie Häuser abzubrennen (was in Rollenspielrunden übrigens öfter vorkommt, als man denkt).

Vor allem aber gibt Pherodemus den SC ein magisches Siegel des Hauses Illacrión mit, mit dem sie die Tür im Labor öffnen können, um den Auftrag zum Schutz von Oyanka abzuschließen.

Das Siegel sieht aus wie ein Stempel aus Metall, der mit verschlungenen magischen Zeichen überzogen ist. Es zu stehlen oder zu veruntreuen, würde strengstens bestraft werden. (Eigentlich sollte Pherodemus das Siegel auch nicht aus der Hand geben, aber er will auch nicht selbst in den Sumpf ziehen.)

Pherodemus gibt den SC außerdem die versprochene Belohnung mit und ein Schreiben für Pelia. Dieses besagt, dass er sich um die Entlohnung der Charaktere gekümmert hat, sie ihnen aber noch einen Bonus von 100 Ag auszahlen kann.

Alphoredes beginnt sofort, die Bediensteten anzuweisen, aufzuräumen und zu putzen. Es wird offensichtlich, dass Pherodemus ohne seinen Leibdiener absolut lebensunfähig ist.



FINALE: KAMPF GEGEN DIE SUMPFDRACHENCHIMÄRE

Die SC können über Oanka zum Labor zurückkehren. Im Oanka sehen sie die Möglichkeit, sich bei Bedarf neu auszustatten. Auf dem Markt werden zudem neue Heiltränke zum Verkauf angeboten.

Im Labor selbst hat sich – abgesehen davon, dass erneut vier Echsen im Nest-Raum ruhen – nichts verändert.

Mit dem magischen Siegel von Pherodemus lässt sich die versiegelte Wand leicht öffnen. Dazu muss es einfach nur gegen die wie Schlösser angebrachten Kreise gedrückt werden. Daraufhin löst sich die Wand einfach auf und der Blick auf den Zugang zum Raum dahinter wird frei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Raum hinter der verschwundenen Barriere ist gänzlich mit Metall ausgekleidet – soweit das noch erkennbar ist. Bis fast unter die Decke sind die Wände mit Schleimfäden und Hautfetzen überzogen, die in dicken Knoten zusammenkleben. Zusammengerollt in den Überresten eines Kokons aus abgeworfenen Schuppen und halb zerfallener Haut kauert ein Wesen, das an einen Sumpfdrachen erinnert. Sechs stämmige Beine strecken sich, und ein muskulöser Hals dreht sich, um den starren Blick des Echsenkopfes auf euch zu richten. Der mit knotiger Haut und Schuppen überzogene Leib scheint regelrecht zu brodeln, an mehreren Stellen ist das Fleisch angeschwollen. In diesen halb durchsichtigen, milchigen Blasen bewegen sich kleinere Tiere, mindere Kopien dieses Wesens. Das Maul der Kreatur klappt auf, ihr Leib erzittert, und zwei der kleineren Echsen werden mit dem Geräusch platzender Membranen und ausfließendem Gallert in die Welt gedrückt. Dann wirft das Wesen sich vorwärts, das Maul mit seinen Reihen von Spitzen Zähnen weit aufgerissen.

Der Kampf gegen die die Ur-Chimäre (Seite 42) und die zwei neu entstandenen kleineren Echsen-Jungtiere (Seite 41) wird bis zum bitteren Ende geführt. Wenn er länger als sechs Runden dauert, kommen in Runde sieben noch zwei weitere Echsen dazu.

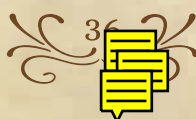
Es sei denn, die SC tun sich sehr schwer mit dem Kampf. Du als SL entscheidest, wie genau die Herausforderung abläuft und wie schwer sie ist. Wenn deine Spielenden wenig Spaß an Kämpfen haben oder Schwierigkeiten haben, effektiv zu handeln (oder einfach sehr viel Würfelpech haben), kannst und sollst du den Kampf ruhig anpassen.

Es gibt verschiedene Ansichten dazu, ob das „erlaubt“ ist – siehe dazu auch den Abschnitt über Charaktertod im Einführungs- und Regelheft. Die Aufgabe der Spielleitung ist es unserer Ansicht nach aber vor allem, dabei zu helfen, dass alle Spaß haben. Wenn eine Niederlage im Finale nur frustrierend wäre, kannst du daher beispielsweise gerne die Trefferpunkte des Monsters senken oder die beiden kleineren Echsen weglassen.

Am Ende sollten die SC triumphieren, auch wenn es zwischendurch eng werden darf. Aber auch auf null Trefferpunkte zu sinken, bedeutet für einen SC nicht automatisch den Tod.



Iris Aleit





Bewusstlosigkeit und Tod

(Einführungs- und Regelheft Seite 16)

Wenn ein Gegner auf null Trefferpunkte sinkt, gehen wir in der Regel davon aus, dass die Figur tot ist, auf jeden Fall aber besiegt. SC können auch gezielt nicht-tödlichen Schaden anwenden, um jemanden nur bewusstlos zu schlagen.

Wenn ein SC durch einen Treffer alle verbliebenen Trefferpunkte verliert, wird zunächst überprüft, ob er sofort stirbt. Das ist der Fall, wenn der Schaden so weit ins Negative geht, wie das Maximum an Trefferpunkten des Charakters ist. Ansonsten sinken die TP einfach auf null und die Figur ist erstmal handlungsunfähig.

Ab jetzt führt der/die Spielende für seinen/ihren Charakter Todesrettungswürfe in dessen Initiative aus. Das sind Würfe mit einem W20 ohne Boni oder andere Veränderung. 10 oder mehr gilt als Erfolg, alles andere als Misserfolg. Bei drei erfolgrei-

chen Rettungswürfen kehrt der SC mit einem TP ins Spiel zurück. Bei drei Misserfolgen verstirbt er.

Fällt eine 20 bei einem solchen Todesrettungswurf, kehrt der Charakter ebenfalls mit 1 TP ins Spiel zurück. Eine 1 gilt als zwei Misserfolge.

Alles, was den SC vorzeitig wieder über 0 TP bringt – Einflößen eines Heiltranks oder ein Zauber –, beendet das Ablegen von Todesrettungswürfen. Die Figur kann dann sofort ins Geschehen zurückkehren.

Auch ohne Trank oder Magie kann geholfen werden: Verbündete innerhalb von 1,5 m können einen WEI (Heilkunde)-Wurf (SG 10) ablegen. Bei Erfolg erhält der Charakter zwar keine TP, ist aber stabilisiert und muss keine weiteren Todesrettungswürfe ablegen.

Nach ihrem Tod verwest der Körper der Chimäre in übernatürlich hoher Geschwindigkeit. Sie wird offensichtlich keine weiteren Nachkommen mehr

hervorbringen. Die SC können nun nach Oyanka zurückkehren und sich den Bonus von Pelia und die Dankbarkeit der Einwohner abholen.

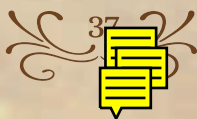
Wie geht es weiter?

Die SC haben ihr erstes Abenteuer bestanden und die Spielenden sollten mit den Regeln und einigen Hintergründen der Welt vertraut sein. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch jetzt das *Myranor-Regelwerk* und weitere Abenteuer zulegen. Mit dem *Regelwerk* könnt ihr auch die SC auf Stufe 4 heben oder neue, ganz eigene SC erstellen.

Wir hoffen, du konntest mit diesem Abenteuer einen guten Einstieg finden und eine spannende und unterhaltsame Runde gestalten. Viel Spaß weiterhin in Myranor!

Überlebende Echsenchimären

Wenn du möchtest, könnten einige der Echsenchimären entkommen sein und weiter die Umgebung terrorisieren, bis die SC sie zur Strecke bringen. Eine davon könnte sogar im Verborgenen noch weiter wachsen und eine schreckliche neue Form annehmen, die sogar die der Ur-Chimäre übertrifft! Ein Bild einer solchen Riesen-Chimäre findest du auf dem Cover des Abenteuers und der Box, einen passenden Wertekasten im „Bestiarium“ im „Anhang“. Eine Riesen-Chimäre ist perfekt dafür geeignet, die Stufe-3-Charaktere noch einmal zu fordern.



ANHÄNGE

Liste mit Namen und Eigenschaften für zusätzliche NSC

W6	männliche Namen	weibliche Namen	Eigenschaft
1	Asperidan	Ankhyria	übermüdet
2	Calio	Deromene	überraschend gut gelaunt
3	Galdo	Ipharie	extrem einsilbig
4	Perinam	Kolyra	flirtet mit den SC
5	Ocuris	Talia	versucht, Glücksbringer zu verkaufen
6	Telion	Umene	misstrauisch

Personen

Honorat Pherodemus serr Illacrión

Erscheinung: Fleckige, schlecht sitzende Tunika.

Wesen: Unglücklich, genervt, ungeduldig – aber dekadent großzügig.

Funktion: Auftraggeber der SC in Balan Cantara

Motivation: Will seinen Haushofmeister Alphoredes zurück und sucht dafür nützliche Handlanger.

Die SC sollen den Haushofmeister Alphoredes aus der Stadtvilla von Pherodemus holen, die auf der Insel Zentropolis liegt. Insel, Viertel und Villa stehen wegen einer Seuche unter Quarantäne, so dass Alphoredes dort festsitzt. Pherodemus ist ohne seinen Haushofmeister aber lebensunfähig.

Pherodemus hat vor sieben Tagen eine Feier in der Stadtvilla begonnen, ist aber von dort geflohen, als die Quarantäne ausgerufen wurde. Die Gäste und seine Bediensteten hat er dort zurückgelassen, was er nun bereut. Die Feier läuft seines Wissens seitdem weiter, da niemand Zentropolis verlassen darf und die Gäste es offenbar vorziehen, die Quarantäne in der Villa auszusitzen.



Pherodemus serr Illacrión von
Kristin Heldrung

Spielwerte: Pherodemus wird nicht kämpfen. Wenn es wirklich unausweichlich ist, verwende die vereinfachten Werte: *RK 10, Ini +0, TP 12. Aktion: Fausthieb, Angriffswurf +1, Schaden: 1 TP Wuchtschaden.*



Pelia, erste Schreiberin und Klientin des Hauses Illacrión

Erscheinung: Eine Frau um die dreißig mit mittelbrauner Haut und kurzem, dunklem Haar. Sie trägt das einfache Gewand einer Schreiberin.

Wesen: Sie wirkt nervös und angespannt.

Funktion: Auftraggeberin der SC in Oyanka
Pelia überwacht in der kleinen Siedlung Oyanka alles mit nervöser Gründlichkeit und wendet sich von alleine an die SC. Diese sollen für sie herausfinden, wo die aggressiven Kreaturen herkommen, die die Menschen und den Handel in Oyanka gefährden.

Spielwerte: Pelia wird nicht kämpfen. Wenn es wirklich unausweichlich ist, verwende die vereinfachten Werte: *RK 11, Ini +1, TP 9. Aktion: Fausthieb, Angriffswurf +1, Schaden: 1 TP Wuchtschaden.*

Alphoredes, der Haushofmeister von Pherodemus

Erscheinung: Ein streng schauender Mann mit ergrauenden Haaren, guter aber schlichter Kleidung und einer Wachstafel mit Bronzestift für Notizen.

Wesen: Pflichtbewusst, loyal, gut organisiert, stets um die Wesen bemüht, denen er dient. Hat noch nie verstanden, was „Spaß“ bedeutet.

Funktion: Er ist die Person, die die SC aus der Villa holen und zu ihrem Auftraggeber bringen sollen.

Ziele: Der Haushofmeister von Pherodemus hat die Feier in der Stadtvilla organisiert und wird erst gehen, wenn sie zuende ist oder wenn alle Probleme dort gelöst sind: Die Piraten müssen weg, die Musiker bezahlt werden, und eine Leiche muss entsorgt werden.
Wie ist das möglich?

Siehe die folgenden NSC.

Spielwerte: Alphoredes wird nicht kämpfen. Wenn es wirklich unausweichlich ist, verwende die vereinfachten Werte: *RK 11, Ini +1, TP 9. Aktion: Fausthieb, Angriffswurf +1, Schaden: 1 TP Wuchtschaden.*

Die Schweifelschlager

Erscheinung: Vier musizierende Amaunir, die seit sieben Tagen aufspielen, aber keine Lust mehr haben und auch nicht ausreichend bezahlt wurden. Sie wirken müde und ausgezehrt.

Wesen: Eigentlich lebenslustig, aber inzwischen völlig am Ende. Sie wollen einfach nur nach Hause, bestehen aber auf ihre Bezahlung.

Funktion: Eine Komplikation in der Stadtvilla: Sie wollen ihr Geld (200 Ag) und ihr vermisstes Scholorophon. Es ist auf der Feier verschwunden.

Das Scholorophon: Sie beschreiben es vage und sehr unterschiedlich – es hat Saiten, aber auch einen Schalltrichter, Pedale und Knöpfe.

Ziele: Die Schweifelschlager wollen ausbezahlt werden und ihr Instrument zurückbekommen.

Wie ist das möglich?

Das Geld findet sich in Alphoredes Kammer. Das Scholorophon ist in Raum 13 der Stadtvilla versteckt. Auch wenn nur eine der Bedingungen erfüllt ist, gehen die Musiker, sofern man sie entweder bedroht oder beschwätzt. Dafür sind CHA (Einschüchtern oder Überreden)-Würfe (SG 12) nötig.

Spielwerte: Die Musiker werden nicht kämpfen. Wenn es wirklich unausweichlich ist, verwende die vereinfachten Werte: *RK 11, Ini +1, TP 9. Aktion: Fausthieb, Angriffswurf +1, Schaden: 1W4+1 TP Hiebsschaden (Krallen).*

Kalixia und die Piraten

Sie sind „Kontakte“ des Honoraten Pherodemus, die für ihn heikle „Handelsmissionen“ durchführen.

Erscheinung: Eine Gruppe aus sechs verwegenen gekleideten Menschen, Amaunir und Risso (Fischmenschen) mit Narben und finsternen Blicken, die durchweg etwas angetrunken sind.

Anführerin: Kalixia

Wesen: Abweisend und grob, sofern das Gegenüber nicht mitfeiern will.

Funktion: Eine weitere Komplikation in der Stadtvilla.

Schwächen: Kalixia ist allergisch gegen Zitrusfrüchte.

Ziele: Keine akuten. Sie und die anderen Piraten wollen einfach im Haus bleiben, feiern und die Quarantäne aussitzen. Das heißt sich mit dem Wunsch des Haushofmeisters, der die Piraten loswerden will.

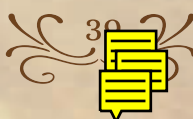
Wie kann man die Piraten loswerden?

➤ Kalixia herausfordern und im Kampf besiegen.

➤ Kalixia Zitrusfrüchte unterschieben, so dass sie einen schweren Allergieanfall erleidet. Aus Angst, dass ihre Anführerin sich mit der Seuche infiziert hat, werden sich die Piraten dann zerstreuen.

➤ Den Piraten den Aufenthalt auf mindestens drei verschiedene Arten verleiden. Das kann ein zu heißes Bad sein, versalzenes Essen, ekliger Wein oder grauenhafte Musik, zum Beispiel wenn das Scholorophon gefunden und zum Einsatz gebracht wird.

Verwende den Wertekasten NSC-Kämpfer auf Seite 40. Die Piraten, außer Kalixia, haben HG 1/2. Warne die Gruppe vor, falls sie sich mit der ganzen Bande auf einmal anlegen wollen, sie sind zu diesem Zeitpunkt zu stark für die SC.



Turaphina serra Illacrión, die Erkrankte

Die reiche Betreiberin eines Weinguts der Optima-familie Illacrión.

Erscheinung: Eine dickliche Menschenfrau um die 50. Momentan krank, daher blass, ungepflegt und verschwitzt, im Bett in ihrem Zimmer liegend.

Wesen: Arrogant, hedonistisch, jähzornig; aufgrund ihres Gesundheitszustandes allerdings nur selten ansprechbar. Turaphina hat sich mit der Seuche angesteckt, verweigert aber genauere Untersuchungen. Sie wird sich deshalb über kurz oder lang in eine Mutantin verwandeln.

Funktion: Eine weitere Komplikation im Stadthaus: Sie hat in einem Wutanfall eine Sklavin erschlagen. Die Leiche muss entsorgt werden, damit die Gäste nicht in Panik geraten. Sobald Turaphina sich verwandelt hat, wird sie zu einem „Endgegner“ der SC.

Ziele: keine; als Mutantin will sie jagen und töten.

Werte: Unverwandelt kann sie nicht kämpfen, als Mutantin sehr wohl (siehe den Mutanten-Wertekasten aus dem „Bestiarium“ auf Seite 45).

Bestiarium

NSC-Kämpfer

Dieser Wertekasten kann für Banditen, Wilderer, Piraten, Wachen und Gladiatoren verwendet werden. Mittelgroßer Humanoider unerfahren/erfahren

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP) / 1/2 (100 EP)

Rüstungsklasse 12/14 (gefütterte Kleidung oder Lederrüstung), 14/16 mit Schild oder metal-lischer Rüstung

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 11 (2W8+2)/26 (4W8+8)

	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
unerfahren	+1	+1	+1	+0	+0	+0
erfahren	+2	+2	+2	+0	+0	+0

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +3/+4 (13/14)

Aktionen

Nahkampfangriff: *Nahkampfangriffswurf:* +3/+4, Reichweite 1,5 Meter, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Fernkampf-Angriff: *Fernkampfangriffswurf:* +3/+4, Reichweite, Schaden und Schadenstyp nach Waffe.

Bonusaktionen

Beweglich (erfahren). Der Kämpfer führt die *Spurt-* oder *Rückzug-*Aktion aus.

Übliche Nahkampfwaffen

Waffe	einhandig
Beil, Säbel, Haumesser	3 (1W6)+STÄ Hieb
Knüppel	2 (1W4)+STÄ Wucht
Kurzsword	3 (1W6)+STÄ Stich

Übliche Fernkampfwaffen

Waffe	Schaden	Reichweite
Beil (Wurf)	3 (1W6)+GES Hieb	6/18 m
Dolch (Wurf)	2 (1W4)+GES Stich	6/18 m
Leichte Armbrust oder Bela	4 (1W8)+GES Stich	24/96 m



Faustbela von
Katrin Wirtig



Kalixia

Mittelgroßer Humanoider

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Rüstungsklasse 16 (Schuppenpanzer)

Bewegungsrate 9 m

Trefferpunkte 47 (7W8+14)

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+3	+2	+0	+1	+1

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +3 (13)

Aktionen

Mehrfachangriff: Kalixia führt zwei Angriffe aus.

Säbel: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 6 (1W6+3) Hiebschaden.

Wurfmesser: *Fernkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 6/18 m. *Treffer:* 5 (1W4+3) Stichschaden.

Die Echsenchimären

Echsenchimäre, Jungtier

Kleine Monstrosität

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 10 (3W6)

Bewegungsrate 6 m, Klettern 6 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
-3	+1	+0	-4	+0	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 12

Heimlichkeit 13

Sinne Dunkelsicht 18 m

Sprachen –

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +3, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 3 (1W4+1) Stichschaden.

Echsenchimäre, Jagdform

Großes Tier

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 39 (6W10+6)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+2	+1	-4	+0	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung 12

Heimlichkeit 13

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen –

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 7 (1W10+2) Stichschaden und das Ziel ist *gepackt* (SG zum Entkommen 12).

Bonusaktionen

Verbeißen: *STÄ-Rettungswurf:* SG 12, eine Kreatur, die von der Echsenchimäre *gepackt* ist. *Misserfolg:* 6 (1W8+2) Hiebschaden. *Erfolg:* Halber Schaden.

Packen

Eine Kreatur kann eine andere Kreatur packen und festhalten. Wenn du gepackt bist

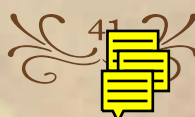
- ◀ beträgt deine Bewegungsrate 0 und kann nicht erhöht werden.

- ◀ bist du bei Angriffswürfen gegen alle Ziele außer der Kreatur, die dich gepackt hält, im Nachteil.

- ◀ kann die Kreatur, die dich gepackt hält, dich ziehen oder tragen, wenn sie sich bewegt. Allerdings kostet sie dies doppelt so viel Bewegung.

- ◀ deinen Aktion verwenden, um einen STÄ (Athletik)-Wurf oder GES (Akrobatik)-Wurf gegen den Rettungswurf-SG des Haltegriffs auszuführen. Bei einem Erfolg kommst du frei.

Die Echsenchimäre kann nur eine Kreatur auf einmal mit ihrem Biss gepackt halten. Sobald sie eine andere Kreatur beißt, ist die erste nicht mehr *gepackt*.



Echsenchimäre, Riesen-Chimäre

Riesige Monstrosität

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 114 (12W10+48)

Bewegungsrate 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+4	+1	+4	-4	+1	-3

Übungsbonus +3

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen –

Aktionen

Mehrfachangriff: Die Riesenchimäre greift einmal mit ihrem Biss und zweimal mit ihren Krallen an. Sie kann stattdessen auch ihren *Stinkenden Odem* einsetzen, wenn er verfügbar ist.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 3 Meter. Treffer: 15 (2W10+4) Stichschaden plus 3 (1W6) Giftschaden.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +7, Reichweite 1,5 Meter. Treffer: 11 (2W6+4) Hiebsschaden.

Stinkender Odem: *KON-Rettungswurf:* SG 14, alle Kreaturen in einem Kegel mit 6 Metern Länge. *Misslungen:* 22 (5W8) Giftschaden. *Erfolg:* Halber Schaden. *Aufladung 5-6:* Wenn die Riesen-Chimäre diesen Angriff eingesetzt hat, ist er verbraucht. Würfel zu Beginn jedes ihrer Züge mit 1W6. Bei einem Wurfsergebnis von 5-6 erhält sie die Angriffsoption zurück.

Echsenchimäre, Ur-Chimäre

Große Monstrosität

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 95 (10W10+40)

Bewegungsrate 6 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+1	+4	-4	+0	-3

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +1 (11)

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen –

Flexible Knochen: Die Ur-Chimäre kann sich durch Bereiche bewegen, die groß genug für eine kleine Kreatur sind. Sie muss aber die doppelte Bewegungsrate aufwenden, um sich durch solche Bereiche zu quetschen.

Aktionen

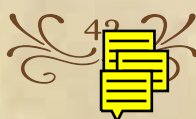
Mehrfachangriff: Die Ur-Chimäre greift einmal mit ihrem Biss und einmal mit ihren Krallen an. Sie kann stattdessen auch *Schleimfäden hochwürgen*, wenn diese verfügbar sind.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 3 Meter. Treffer: 12 (2W8+3) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. Treffer: 8 (1W10+3) Hiebsschaden.

Schleimfäden hochwürgen: *GES-Rettungswurf:* SG 13, alle Kreaturen in einem Kegel mit 4,5 Metern Länge. *Misslungen:* Das Ziel ist *festgesetzt*. Eine *festgesetzte* Kreatur kann den Rettungswurf am Ende ihres Zuges wiederholen und den Effekt auf sich bei einem Erfolg beenden.

Aufladung 5-6: Wenn die Ur-Chimäre diesen Angriff eingesetzt hat, ist er verbraucht. Würfel zu Beginn jedes ihrer Züge mit 1W6. Bei einem Wurfsergebnis von 5-6 erhält sie die Angriffsoption zurück.



Ghurik

Der Ghurik (oder Brackrochen) ist ein Raubfisch von knapp 3 Meter Länge und Breite. In den Sümpfen und Mangrovenwäldern legt er sich im brackigen Wasser auf die Lauer und ist durch seine Färbung kaum zu erkennen. Nähert sich Beute, schnellst der Ghurik aus dem Wasser, verbeißt sich in ein Opfer, umschlingt es mit seinen Rochenflügeln und zerrt es ins Wasser.

Ghurik

Großes Tier

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Rüstungsklasse 13 (Natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 65 (10W10+10)

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+3	+2	+1	-4	+1	-4

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +4 (14)

Heimlichkeit +6 (16) (Expertise)

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen –

Amphibisch: Der Ghurik kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Ghurik greift einmal mit seinem Schwanz und einmal mit seinem Biss an.

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 8 (1W8+3) Stichschaden. Wenn der Ghurik eine Kreatur aus dem Wasser heraus angreift, die ihn noch nicht bemerkt hat und sie im gleichen Zug mit einem Biss-Angriff trifft, muss das Ziel einen STÄ-Rettungswurf (SG 13) bestehen oder wird umgeworfen und *gepackt*.

Schwanz: *Nahkampfangriffswurf:* +5, Reichweite 3 Meter. *Treffer:* 8 (1W8+3) Wuchtschaden.

Ghurik

Michael Jaacks



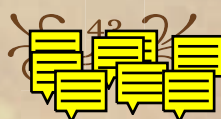
Lamuk

Florian Stitz



Lurin

Florian Stitz



Lamuck

Das possierliche Lamuck wurde, ähnlich wie die Echsen in diesem Abenteuer, ursprünglich zur Bekämpfung von Ratten und anderen „Plagegeistern“ eingesetzt, nimmt heute durch unkontrollierte Vermehrung jedoch vielerorts selbst den Platz jenes Ungeziefers ein. Einzeln mögen sie keine Bedrohung darstellen, im Rudel können sie allerdings auch menschengroßen Wesen gefährlich werden und die Gassen und Kanäle der Städte unsicher machen.

Lamuck

Winziges Tier

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 2 (1W4)

Bewegungsrate 12 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
-4	+2	+0	-4	+1	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne Dunkelsicht 36 m, Magiesicht 18 m

Sprachen –

Aggressiv gegen Magiebegabte: Der Lamuk wird Magiebegabte, die er bemerkt, immer als erstes angreifen.

Gemeinsamer Sturmangriff: Haben sich zumindest 3 Lamucken gleichzeitig mindestens 6 Meter in gerade Linie auf eine Kreatur zubewegt und sie mit einem Angriff getroffen, muss sie einen STÄ-Rettungswurf (SG 12) bestehen oder sie wird umgestoßen. Wenn das Ziel liegt, kann jeder beteiligte Lamuk einen Angriff als Bonusaktion gegen das Ziel ausführen.

Rudeltaktik: Der Lamuk ist im Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Lamuks innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Krallen und Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 1 Hiebsschaden.

Lurin

Lurine sind eine in verschiedensten Varianten in ganz Myranor verbreitete Raubechsenart von knapp 2 Metern Länge. Im Gebiet um Balan Cantara sind vor allem der klassische Lurin und die giftige Nebelechse häufig anzutreffen.

Lurin

Mittelgroßes Tier

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP), 1/2 (100 EP) für die Variante Nebelechse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 16 (3W8+3)

Bewegungsrate 9 m, Klettern 6 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+1	+2	+1	-4	+1	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +4 (14)

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sinne –

Sprachen –

Giftiger Biss (Nebelechse): Wenn eine Kreatur seit ihrem letzten Zug Schaden durch den Biss einer Nebelechse erlitten hat, muss sie zu Beginn ihres Zuges einen KON-Rettungswurf (SG 12) bestehen oder wird für 1 Minute festgesetzt. Das Ziel kann den Rettungswurf zu Beginn eines jeden seiner folgenden Züge wiederholen und den Effekt auf sich selbst mit einem Erfolg beenden.

Rudeltaktik: Der Lurin ist im Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein Verbündeter des Lurin innerhalb von 1,5 Metern zur Kreatur befindet und nicht kampfunfähig ist.

Aktionen

Biss: *Nahkampfangriffswurf:* +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer:* 5 (1W6+2) Stichschaden.

Reißlurch

Der bis zu vier Meter lange Reißlurch ist ein gefürchteter Lauerjäger. Im Wasser ist er ein beweglicher Taucher, an Land zwar langsamer, doch durch seinen giftigen Atem selbst auf kurze Distanz noch gefährlich. Oft legt er sich – kaum mehr als Augen und Atemlöcher über der Wasseroberfläche – unter Mangroven oder Wasserpflanzen verborgen oder in trübem Uferschlamm auf die Lauer, um überraschend nach seiner Beute zu schnappen und sie in den Tod zu reißen.

Reißlurch

Großes Tier

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 60 (8W10+16)

Bewegungsrate 9 m, Schwimmen 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+1	+2	-4	+0	-3

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +2 (12)

Heimlichkeit +3 (13)

Sinne –

Sprachen –

Amphibisch: Der Reißlurch kann Luft und Wasser atmen.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Reißlurch greift einmal mit seinem Biss und einmal mit seinem Schwanz an.

Biss: *Nahkampfangriffswurf*: +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 9 (2W6+2) Stichschaden plus 4 (1W8) Giftschaden.

Schwanz: *Nahkampfangriffswurf*: +5, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 6 (1W8+2) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen STÄ-Rettungswurf (SG 12) bestehen oder sie wird umgeworfen.

Giftodem (Aufladung 5-6): *KON-Rettungswurf*: SG 12, alle Kreaturen in einem Kegel mit 4,5 Metern Länge. *Misslungen*: 21 (6W8) Giftschaden. *Erfolg*: Halber Schaden.

Mutant

Mutant

Mittelgroße Monstrosität

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Rüstungsklasse 13

Trefferpunkte 66 (12W8+12)

Bewegungsrate 9 m

STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA
+2	+3	+1	-4	+1	-4

Übungsbonus +2

Wahrnehmung +3 (13)

Heimlichkeit +5 (15)

Sinne Dunkelsicht 36 m

Sprachen –

Scharfes Gehör: Der Mutant ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit dem Gehör zusammenhängen. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf 18.

Aktionen

Mehrfachangriff: Der Mutant greift einmal mit seinem Biss und zweimal mit seinen Krallen an.

Biss: *Nahkampfangriffswurf*: +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 9 (2W6+2) Stichschaden.

Krallen: *Nahkampfangriffswurf*: +4, Reichweite 1,5 Meter. *Treffer*: 8 (1W8+2) Hiebschaden.



Reißlurch

Michael Jaeks



Tiere

Myranische Tiere sind ebenso vielgestaltig wie irdische. Das gesondert erhältliche *Myranor-Monsterhandbuch* bietet eine umfangreiche spezifische Auswahl, aber die folgenden Wertekästen können

als Richtlinie und zum schnellen Improvisieren eines Tieres dienen. Wähle einen passenden Herausforderungsgrad anhand der Beispiele und ermittle die passenden Spielwerte dann anhand der Tabellen auf der folgenden Seite.

Tiere

Mittelgroßes (ab HG1 großes und ab HG4 riesiges) Tier

Herausforderungsgrad 0 (10 EP), 1/8 (25 EP), 1/4 (50 EP), 1/2 (100 EP), 1 (200 EP), 2 (450 EP), 3 (700 EP), 4 (1.100 EP), 5 (1.800 EP), 6 (2.300 EP)

Beispiele Kleintiere (0), kleine Raubkatze/Schlange (1/8), Würgeschlange/Wildschwein (1/4), Krokodil/Raubaffe (1/2), Riesenspinne/Tiger (1), Großaffe/Säbelzähntiger (2), Elefant (4), Riesenkrokodil (5)

Verwende jeweils niedrigere Herausforderungsgrade für Jungtiere verschiedenen Alters

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Bewegungsrate 12 m, je nach Art Klettern, Schwimmen oder Fliegen mit derselben Bewegungsrate

Wahrnehmung WEI+ÜB (10+WEI+ÜB)

Heimlichkeit WEI+ÜB (10+WEI+ÜB)

Sinne In manchen Fällen Dunkelsicht 18 m

Sprachen –

Scharfe Sinne: Das Tier ist im Vorteil bei WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die mit dem Geruchssinn und/oder Gehör zusammenhängen. Seine passive Wahrnehmung steigt dabei auf +5.

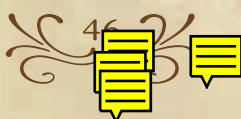
Aktionen

Mehrfachangriff (Ab HG3): Das Tier führt zwei Angriffe aus.

Biss oder Krallen: *Nahkampfangriff*. Reichweite 1,5 Meter, Stichschaden. Angriffsbonus und Schaden siehe Tabelle.

HG	STÄ	GES	KON	INT	WEI	CHA	Übungsbonus
0	+0	+2	+0	-4	+2	-3	+2
1/8	+1	+1	+1	-4	+1	-3	+2
1/4	+2	+1	+1	-4	+1	-3	+2
1/2	+2	+1	+1	-4	+1	-3	+2
1	+3	+1	+2	-4	+1	-3	+2
2	+3	+1	+2	-4	+1	-3	+2
3	+4	+1	+2	-4	+1	-3	+2
4	+5	+0	+3	-4	+1	-3	+2
5	+6	+0	+3	-4	+1	-3	+3

HG	Trefferpunkte	Angriff	Schaden
0	7 (2W6)	+2	2 (1W4)
1/8	10 (2W8+1)	+3	4 (1W6+1)
1/4	16 (3W8+3)	+4	5 (1W6+2)
1/2	27 (5W8+5)	+4	9 (2W6+2)
1	37 (5W10+10)	+5	12 (2W8+3)
2	60 (8W10+16)	+5	21 (4W8+3)
3	82 (11W10+22)	+6	13 (2W8+4)
4	95 (10W12+30)	+7	14 (2W8+5)
5	123 (13W12+39)	+9	17 (2W10+6)



LIZENZEN

This work includes material taken from the System Reference Document 5.2 („SRD 5.2“) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

This work includes material taken from the Black Flag Roleplaying Reference Document v0.2, © Open Design LLC d/b/a Kobold Press and available at <https://bfrd.net/>. Black Flag Roleplaying Reference Document v0.2 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

This work includes material taken from the A5E System Reference Document (A5ESRD) by EN Publishing and available at [A5ESRD.com](https://www.levelup5e.com), based on Level Up: Advanced 5th Edition, available at www.levelup5e.com. The A5E-SRD is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

© 2025 Uhrwerk Verlag / Patric Götz erstellt als inoffizielle, nicht-kanonische Erweiterung für die Spielewelt „Das Schwarze Auge“ unter der Extended License For Friends (ELF) der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH auf Grundlage des vorgenannten Werks („Das Schwarze Auge“) Das Werk „Das Schwarze Auge“ steht im geistigen Eigentum der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH; zudem ist „Das Schwarze Auge“ eine eingetragene Marke der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA, THE DARK EYE, HEXXEN 1733, DIE SCHWARZE KATZE und TORG sind eingetragene Warenzeichen der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.



MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Dieses Heft umfasst ein vollständiges Rollenspielabenteuer, das euch in die sumpfige Region Cantera und auf die Spur von zwei gefährlichen Geheimnissen führt. Dieses Heft ist nur für die Spielleitung. Wenn ihr das Einführungs- und Regelheft noch nicht gelesen habt, tut das zuerst.



UHRWERK VERLAG

www.uhrwerk-verlag.de