

Schall und Rauch

Ein Myranor-Abenteuer von Dennis Maciuszek

„Ich sehe viele Dinge... Pläne hinter Plänen...“

„Gibt es ein Problem?“

„Ich sehe zwei große Häuser – Haus Kouramnion, Haus Eupherban – in Fehde miteinander... Wenn Ihr etwas wisst, müsst Ihr es uns mitteilen.“

„Es heißt, Kouramnion sei im Begriff, eine Armee aufzustellen. Sie besitzen eine Waffe, die uns nicht bekannt ist. Eine Waffe auf der Basis von... Geräuschen.“

—gehört im Horaspalast zu Sidor Corabis (frei nach 'Dune')

„Welch bessere Art, einen Drachen zu bekämpfen... als mit einem anderen Drachen?“

—Liriel aus dem Volk der Shakagra (Elaine Cunningham: 'Daughter of the Drow')

Das Abenteuer

Abenteuer in drei Dimensionen

Willkommen in Myranor! Ein Anliegen dieses Abenteuers ist es, den Spielern die Faszination myranischer Luftfahrt ein wenig näher zu bringen: Magisch angetriebene Luftschiffe, die, nach dem Vorbild von Insekten gefertigt, in Schwindel erregende Höhen steigen. Fliegende Märkte, die exotische Waren aus entlegenen Winkeln des Imperiums befördern. Kreaturen der Luft, die sich, vom gemeinen Volk unbeachtet, in Wolkenhöhe ihre Reviere streitig machen.

Geheimnisse und Intrigen

Wissen ist Macht! Zwischen den imperialen Herrschaftshäusern tobt ein Kampf um magisches Wissen und Einfluss, der nur in den seltensten Fällen offen geführt wird. Unter scheinbar starren Strukturen und Jahrhunderte alten Traditionen brodelt es im Imperium. Wissen um die wahren Vorgänge ist auch unter eingeweihten Optimaten oft nur schwammig und widersprüchlich vorhanden. Für die Helden ist es nur mit großem Einsatz zu erlangen. Und für den gemeinen Myraner schlicht unzugänglich.

Was geschehen wird...

Egal, ob die Helden bereits eine verschworene Gemeinschaft sind oder sich noch gar nicht ken-

nen, sie beginnen das Abenteuer als Glücksritter, die, angezogen vom Versprechen schnellen Reichtums oder großer Zaubermacht, in die Bergbaustadt *Varelia* reisen, in der seit kurzem das magische Metall *Endurium* gefördert wird. **Akt I – Prolog** beschreibt die Stadt. Er erzählt von der Ankunft der Helden und wie sie erfahren, dass die Aufseherin über die Minen des Optimatenhauses *Eupherban* entführt wurde!

Die Aussicht auf eine Belohnung lässt die Helden Ermittlungen anstellen. Leicht fällt der Verdacht auf das Haus *Kouramnion* – Eupherbans Rivalen. Die Aussagen einiger *Neristu* dagegen, die zur Tatzeit am Himmel geheimnisvolle Objekte erblickt haben wollen, wirft ein anderes Licht auf die Angelegenheit. Im Laufe vierer Tage geschehen weitere Entführungen. **Akt II – Schall** ist ein Kriminalabenteuer in der Stadt. Doch irgendwann gibt es einen Wendepunkt, wenn sich nämlich herausstellt, dass es gar keinen Kriminalfall gibt! Die Helden haben es nicht mit herkömmlichen Verbrechern zu tun, sondern mit einem räuberischen Drachen! Der zweiköpfige *Verkünder* (**WnM** 129) hortet Geräusche (so auch die bezaubernde Stimme der Optimatin), die er perfekt nachahmen und in ein furchterregendes Brüllen umsetzen kann.

Die Auflösung der Geschichte ist – wer hätte das gedacht – ein klassischer Fall von ‚Befreie die Prinzessin aus den Klauen des Drachen‘. Dazu begeben sich die Helden in **Akt III – Rauch** auf ein Überlandabenteuer – und das wahrhaft im wörtlichen Sinn: Der Hort des Drachen ist nur fliegend zu erreichen – am besten

mit einem *Luftschiff*, etwa einem Kouramnion-Insektopter oder einem Fliegenden Markt der Vinshina. Ihre Suche führt die Helden über eine lebensfeindliche Vulkanlandschaft, in welcher sie, wenn sie sich geschickt anstellen, wertvolle *Verbündete* für die entscheidende Schlacht gegen den Drachen gewinnen können (oder aber erbitterte und mächtige Feinde!). Doch Vor-

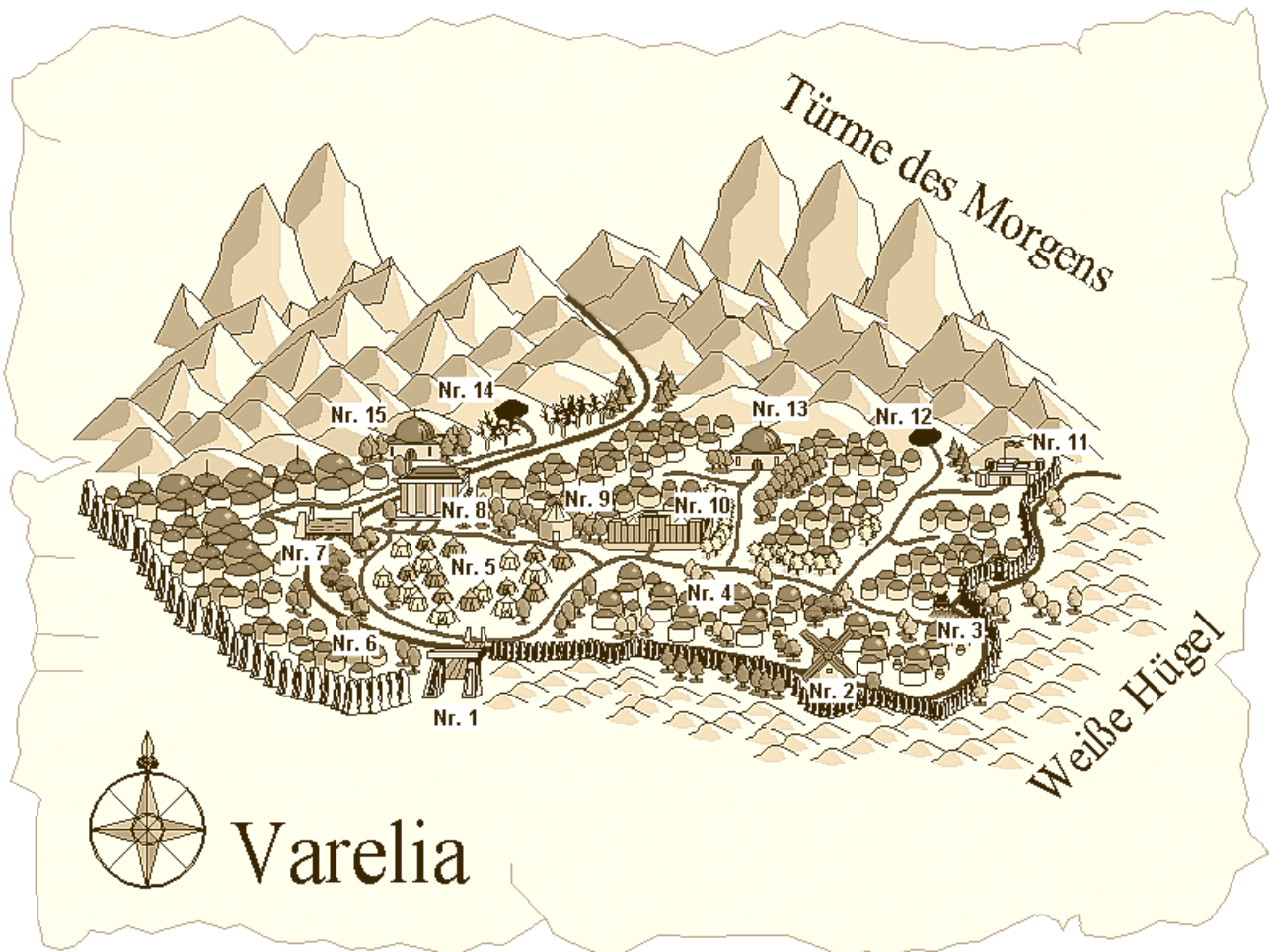
sicht: Auf dem Höhepunkt der Geschichte kann sich das Blatt noch einmal komplett wenden. Kouramnion ist tatsächlich alles andere als unschuldig und aus ganz eigenen Beweggründen hinter dem Drachen her. Ihre Konkurrentin spielt für sie eine untergeordnete Rolle; sie wollen den Verkünder lebend fangen, da sie ihn für dubiose Experimente zu verwenden gedenken.

Akt I – Prolog

Ankunft in Varelia

Es ist der Rausch des Enduriums, der die Helden nach Varelia lockt. Jeder hat seine Gründe: Träume von Reichtum, großem Abenteuer in der wilden Stadt im Norden oder gar dem magischen Metall selbst. Seit in den Minen tief im Innern der *Türme des Morgens* Endurium-Vorkommen gefunden wurden, hat auf die bislang weitgehend unbeachtete Bergbaustadt (S/X 75)

ein wahrer Besuchersturm eingesetzt. Scharen von Glücksrittern strömen aus allen Himmelsrichtungen ins nördliche *Corabenu* und lassen sich in die Schürferlisten der Optimatenhäuser Eupherban und Kouramnion eintragen. Unter Tage tobt ein verbitterter Kampf um die Endurium-Vorräte und momentan hat eindeutig Eupherban die Nase vorn. Mit Versprechen von großzügigen Provisionen für gefördertes Endurium gelang es, die Mehrzahl der Prospektoren



auf die eigene Seite zu ziehen und das hauseigene Stollennetz bis tief in die Vorkommen auszuweiten. Was den Neidern von Kouramnion bleibt, ist die Gewissheit, das Amt des *Trodinaren* fest in den Händen zu halten – und damit die militärische Macht über Stadt und Provinz. Varelia ist aus dem Süden (Sidor Corabis) über eine gut ausgebaute Straße zu erreichen. Aus dem Norden (Dorinthapolis, Trivina) muss man die unwegsamen Türme des Morgens umgehen. Westlich und östlich reist man durch Hügelland.

Orte in der Stadt:

1. Stadttor
2. Wassermühle
3. Therme
4. Villenviertel
5. Marktplatz
6. Nerenith (Viertel der Neristu)
7. Brücke
8. Tempel der Oktade
9. Versammlungshalle
10. Arena
11. Garnison
12. Mine Kouramnion
13. Palast Kouramnion
14. Mine Eupherban
15. Palast Eupherban

Die Entführung

Wie die Helden schon unterwegs von anderen Reisenden, die nach Varelia strömen, erfahren können, muss man in der Stadt zunächst eine

Schürferlizenz eines der beiden herrschenden Optimatenhäuser erwerben. Man würde sich in eine Liste eintragen, je nach Geldbeutel verschiedene Werkzeuge mieten und in die Arbeit eingewiesen werden. Die Rekrutierungsprozedur geschieht in der Regel öffentlich, bei Eupherban morgens auf dem Marktplatz (Nr. 5), bei Kouramnion abends in der Versammlungshalle (Nr. 9). Dort verteilt der Leiter bzw. die Leiterin der Haus-Minen auch neue Aufgaben an alle Schürfer und preist die Erfolge des vergangenen Tages (wenn es keine gab, dann der zurückliegenden Tage). Fragt man näher nach und setzt erfolgreich entsprechende gesellschaftliche Talente ein, erhält man die Information, dass Eupherban Zugang zu besseren Vorkommen hat und auch eine höhere Provision für abgebautes Endurium zahlt.

Die Helden erreichen Varelia am frühen Nachmittag eines *Ackertages*. Sobald sie am Stadttor (Nr. 1) den hohen Wegzoll von 6 Argental pro Person entrichtet haben und die Stadt betreten, erwartet sie eine Überraschung. Die Mauern der Stadt sind mit Pamphleten zugeklebt, die das Antlitz einer Optimatin ziern:

V E R M I S S T



Schändliche Individuen haben sich die Dreistigkeit angemaßt, die Leiterin des eupherbanischen Schürferunternehmens **Gyldmela te Eupherban** Ihrer Freiheit zu berauben! Hinweise, die zu Exzellenz' Wiederauffinden führen, werden mit bis zu 10 Aureal pro Information vergütet! Verantwortliche

werden ohne Rücksicht auf Stand und etwaige Hauszugehörigkeit zur Rechenschaft gezogen! Die Rekrutierung von Minenpersonal seitens des Hohen Hauses Eupherban ist bis auf Weiteres ausgesetzt!

Akt II – Schall

Erste Nachforschungen

Vermutlich werden es sich die Helden nicht nehmen lassen, zumindest erst mal ganz unverbindlich die Stadt zu erforschen und ein paar Erkundigungen das Verschwinden der guten Dame betreffend einzuholen. Von Minenarbeitern können sie erfahren, dass die Belohnung um einiges höher bemessen ist, als das, was man als Anfänger in den Minen von Kouramnion verdient. Stellt man sich geschickt an, kann man Eupherban gefundene Hinweise häppchenweise präsentieren und so mehrmals Anrecht auf eine Belohnung erhalten. Das Problem ist allerdings, dass das Aural erst ausgezahlt wird, wenn Gyldmela tatsächlich wieder aufgetaucht ist. Erst dann können (oder wollen) die Optimaten den wahren Wert der Information einschätzen. Sollten sich die Helden vorher noch nicht kennen gelernt haben, werden sie sich spätestens bei den Nachforschungen über den Weg laufen. Überraschenderweise gibt es – trotz der hohen Belohnung – gar nicht so viele freiwillige Investigatoren...

Die Helden können sich in der Stadt frei bewegen. Durch geschicktes Befragen der Bürger, Einsatz von gesellschaftlichen Talenten und gelegentlich den einen oder anderen glücklichen Umstand – z.B. wenn ein Informant von den Ermittlungen Wind bekommt und die Helden selbst aufsucht – können die Spieler *Schlüsselinformationen* sammeln und so dem Verschwinden der Optimatin auf die Spur kommen. Zu beachten ist bei den Untersuchungen der Sozialstatus des jeweiligen Helden. Ein Unfreier z.B. braucht schon schwer wiegende Argumente, um von einem Optimaten angehört zu werden.

Schlüsselinformationen:

Warum gibt es so wenige freiwillige Ermittler aus dem Volk?

→ Bürger: Man fürchtet die Macht des Hauses Kouramnion. Schließlich ist es mehr als nahe liegend, dass Gyldmelas Konkurrenten mit ihrem Verschwinden etwas zu tun haben.

Hatte sie Feinde?

→ Bürger: Ja, das gesamte Haus Kouramnion.

→ Bürger höheren Standes (z.B. Villenviertel, Nr. 4): Ja, man munkelt, dass Gyldmela auch

Rivalen in den eigenen Reihen hat. Es heißt, sie habe ihre einflussreiche Position in erster Linie ihrer Verwandtschaft mit dem *Horas* zu verdanken, weniger ihrer Kompetenz.

→ Minenarbeiter Eupherbans (Nr. 14): Nein, Exzellenz war durchaus beliebt: aufgrund ihrer freundlichen und natürlichen Art (sie ließ sich z.B. selten von Wachen eskortieren), dazu wegen ihrer unglaublich lieblichen *Stimme*, welche die Schürfer jeden Morgen während der Dienstbesprechung auf dem Marktplatz (Nr. 5) zu hören bekamen [*Meisterinformation*: Gyldmelas Stimme ist mittels der Matrix **GOLDENE STIMME** (siehe Anhang) aufgebessert].

Unter welchen Umständen ist Gyldmela verschwunden?

→ Palast Eupherban (Nr. 15): Sie kehrte nach einer „Routine-Inspektion“ der Minen in der vorigen Nacht [*Meisterinformation*: während der sie tatsächlich Gerüchten über einen kouramnischen Spion nachging] nicht zum Palast zurück. Sie hatte außer ihrer Triopta, dem Stab sowie einiger Bilanzschriften und Personalisten keine Dinge von Wert bei sich.

Gab es Zeugen?

→ schwierig zu finden, aber schließlich Nere-nith (Nr. 6); unter Umständen suchen die Zeugen die Helden gegen Abend (sie sind nachtaktiv) von sich aus auf: Eine Gruppe Neristu – Ucharu, Ghassuru und Amyani, drei etwas ‚schräg‘ wirkende Gestalten – wollen in der Nacht der Entführung Geheimnisvolles am Himmel erblickt haben. „*Es waren Fluggeräte: ein einzelner schwarzer Schatten, der lautlos durch das Mondlicht glitt und eine Gruppe blauer Lichter in Dreiecksformation.*“ Fragt man weiter, ob es drei Lichter eines Objektes waren oder drei leuchtende Objekte, dann verstricken sich die Neristu in Widersprüche. Sie können sich nicht mehr exakt an die Sichtung erinnern. Gelingt einem Helden eine um 8 erschwerte Magierkunde-Probe, weiß er/sie, dass ein Stabzauber von Kouramnion blaues Licht erzeugt (**MyMy 39**).

Meisterinformationen:

Was geschah wirklich? Der „Entführer“ ist ein Verkünder – ein Drache, der Geräusche hortet.

Er ist bereits seit einigen Tagen lautlos über Varelia gekreist, besonders morgens, wenn Gyldmela ihre Ansprachen hielt. Er war fasziniert von ihrer (im wörtlichen Sinne) zauberhaften Stimme. Die einzigen, die den Drachen sahen, waren Späher des Hauses Kouramnion (die Neristu, die sonst gerne in den Himmel starren, schlafen in den Morgenstunden). In der Nacht war Gyldmela ohne Schutz unterwegs, und der Drache schnappte zu! Insektoper des Hauses Kouramnion starteten sofort eine Verfolgung – nicht wegen Gyldmela, sondern, weil sie den Drachen als wertvoll ansehen. Doch sie konnten ihn nicht mehr einholen. Er verschwand in den Türmen des Morgens und sperrte die Optimatin in seinen Hort.

1. Ackertag

Am Abend des ersten Tages (ungefähr wenn die Helden mit den Neristu sprechen oder aber wenn sie selbst in der Mine recherchieren) geschieht eine weitere Entführung. Zwei Minenarbeiter, Darios und Kleope, kehren von ihrer Schicht nicht zurück und werden von Freunden oder Partnern vermisst. Jene wenden sich noch in der Nacht an das Haus Eupherban – oder aber an die Helden, falls diese ihre Ermittlungen nicht zu sehr im Verborgenen geführt haben.

Schlüsselinformationen:

Gab es Zeugen?

→ Aufseher Honorat Isumenas Serr Eupherban (Nr. 14): Nein, er hat nichts gesehen. Er geht aber sowieso nach dem Gehör: So lange **gehämmert** wird, ist alles in Ordnung, und der Ertrag stimmt.

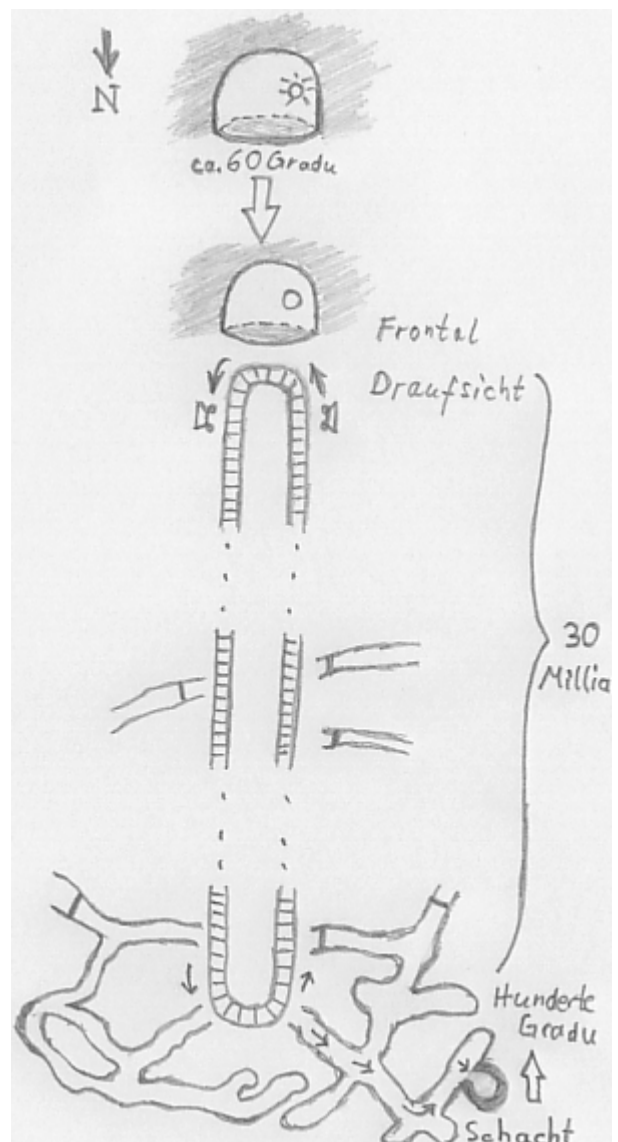
Woran arbeiteten die Vermissten?

→ Minenarbeiter Eupherbans (Nr. 14): Ihnen war der Durchbruch in einen bisher unentdeckten, natürlichen Stollen gelungen. Sie waren sehr aufgeregt über die Entdeckung.

Was hat es mit diesem Gang auf sich?

→ Aufseher Isumenas (Nr. 14): Davon wusste er nichts. Stellen sich die Helden geschickt an, können sie den Honoraten überzeugen, überreden oder bestechen, ihnen Zugang zu der Mine und der fraglichen Stelle zu gewähren. Sollten sie selbst suchen und sich bei den Ar-

beitern durchfragen, dann verwende folgende Karte: Der Einstieg ins Minensystem erfolgt über einen arkanomechanischen Aufzug. Unten angekommen setzt man sich in eine von zahlreichen im Kreis verkehrenden Loren. Diese bewegen sich von selbst – nach unten aufgrund der leicht abschüssigen Strecke, zurück nach oben aufgrund einer arkanomechanischen Magnetvorrichtung. Die ersten Stollen, die man passiert, sind verbarrikiert, weil dort sämtliches Endurium bereits abgetragen ist. Drei Stollen werden momentan bearbeitet. Der nordwestliche Weg führt zu dem geheimnisvollen frei gelegten Nebemstollen.



Der neu entdeckte Stollen ist eigentlich ein breiter, vertikaler Schacht, der sehr steil nach oben führt. Es ist nahezu unmöglich, die meh-

renen hundert Grad zu erklimmen: drei Klettern-Proben, erschwert um 8, 12, 16; Fallschaden bei Misslingen 5W6-5, 15W6-15, sofortiger Tod (vgl. **WnM** 11). Talentschübe Klettern oder Luftmagie helfen natürlich. Wer fliegen kann, benötigt eine einzige unmodifizierte Fliegen-Probe (**MyMy** 136). Um einen Helden im Flug mitzunehmen, ist eine KK-Probe erforderlich (erleichtert/erschwert bei besonders leichten/schweren Personen). Man verlässt den Schacht dann mitten in den Türmen des Morgens, gar nicht weit vom Drachenhort entfernt. Dies ist eine Abkürzung zu **Akt III – Rauch**.

Meisterinformationen:

Der Verkünder gewinnt nach seiner ersten Beute in Varelia zunehmend Interesse an der Stadt mit ihren vielen tollen Geräuschen. Als die Bergarbeiter zu dem Schacht vorstießen, vernahm er in seiner Höhle das Hämmern des Werkzeugs. Er stürzte sich den Schacht hinunter und griff, diesmal von niemandem bemerkt, zu. Die zwei Arbeiter sind nun wie Gyldmela Gefangene im Drachenhort.

2. Markttag

Haben die Helden noch keine Spur des Drachen, löst sich spätestens an diesem Abend der Kriminalfall in Luft auf und weicht handfester Action. Das Haus Kouramnion hat vom Nachmittag bis tief in die Nacht in der Arena (Nr. **10**) ein rauschendes Fest mit beliebten Musikanten¹ aus der Provinz und der weiteren Umgebung arrangiert.

- Ein Waisenchor aus Varelia trägt seine traurigen, Mitleid erweckenden Lieder vor. Die Priesterin der Gyldara ist streng und sorgt für Zucht und Ordnung unter ihren Schützlingen. Geschmackssache...
- Katzenmusik: Eine Gruppe *Djamaunir* tanzt mit zahllosen Glöckchen und Rasseln an Handgelenken und Fußfesseln und erzeugt so Musik. Ein Amaun begleitet die Darbietung mit dem Tamburin. Schließlich tritt eine Tänzerin hervor. Sie beginnt zu singen und ihr Tanz wird immer wilder, wie ein Ritual. [Ma-

giekunde: Sie ist eine *BaLoa*. 5 Punkte übrig: Sie hat einen *stellaren Geist der Leidenschaft* (Baalian) in sich einfahren lassen.] Die Tänzerin scheint die Kontrolle zu verlieren, sie streift ihre Kleider ab, wirft sie ins Publikum – das langsam auch denselben Drang empfindet... Da betreten Gardisten der Kouramnion die Bühne und führen die Truppe ab.

- Der populäre Legensänger Flavios aus Sidor Corabis tritt auf! Die Frauen im Publikum liegen ihm zu Füßen, als er seine melodramatischen Heldenlieder zum Besten gibt, in denen ausnahmslos er selbst der Protagonist ist.
- Der *G'Rolmur* B'Lombrudor fährt mit seiner musikerlosen Musik auf. Dazu präsentiert er ein wagen großes Stück Technik, das schnauft, flötet, pfeift, mit Trommeln dröhnt und allerlei andere Klänge hervorbringt. Eher ein Schauspiel als eine musikalische Darbietung.
- Die schüchterne, schwarzhaarige Sängerin Mardja singt ganz ohne Begleitung. Nach ein paar Liedern herrscht Stille unter den Besuchern, so gebannt sind sie. Die Sängerin wird immer sicherer und ihre Darbietung wunderschön. Sie ist glücklich und die Zuhörer mit ihr. Doch auf dem Höhepunkt des Ganzen, geschieht etwas Unerwartetes (siehe unten)...
- Befindet sich ein Musiker unter den Helden, wurde eventuell auch er oder sie engagiert. Das ist die große Chance! Ein paar gelungene Proben sind allerdings nötig, um das Publikum zu begeistern.

Die halbe Stadt ist anwesend. Die andere Hälfte steht Eupherban nahe und boykottiert die Veranstaltung. *Demagogen* jenes Hauses bevölkern den Arenavorplatz und bezichtigen Kouramnion der Geschmacklosigkeit, ein derart ausgelassenes *Spektakel* gerade jetzt zu zelebrieren, wo um das Schicksal der Exzellenz gebangt wird (keine Erwähnung der verschollenen Minenarbeiter). Auf dem Höhepunkt des Festes geschieht es: Ein zweiköpfiger Drache erscheint über der Arena! Gehört das vielleicht zur Show? Nein, der Drache ist der Entführer! Der *Masse an dargebotenen Lärm* konnte er nicht widerstehen...

¹ Mit Ideen von Jörn Wesserling – danke!

Verkünder

Länge/Spannweite: 4,50 Grad
Gewicht: um 400 Okul

MU 18 **KL** 6 **IN** 14 **CH** 10
FF 10 **GE** 14 **KK** 25 **MR** 15
AT 14 (2 AT/KR) **PA** 10
TP 2W+2 / 1W+4 (Biss/Krallen)
RS 6 **LE** 65 **AE** 80 **GS** 14/2 **AU** 250
Besondere Kampfregeln: Schall-Attacken (**WnM** 129)

Der Drache wiegt sich zunächst in der Luft zur Musik, doch als diese verstummt, stürzt er hinab und schnappt sich ohne Umschweife mit seinen Klauen den nächstbesten Musiker und trägt ihn oder sie davon, hinauf in die Türme des Morgens, seine Heimat. Welchen Musiker es trifft – B'Lombrudor, Mardja oder gar einen musikalischen Helden (siehe Abschnitt **Optional: Entführter Held**) – sei dem Spielleiter überlassen. Die städtische Miliz scheint vorbereitet. Sofort nehmen zwei Insektopter (*Hummeln* wie in **Palast der Goldenen Tiger** S. 55ff) die Verfolgung auf. [*Meisterinformation:* Insgesamt haben sie drei.] Der Drache blickt kurz zurück, und ein lautloser Schrei (Infraschall-Attacke, **WnM** 129) aus jedem der beiden Mäuler wirft die Flugmaschinen aus der Bahn. Sie verlangsamen oder stürzen gar spektakulär ab. [*Meisterinformation:* Jeder Kopf trifft einen Flügel zu 3W+6 SP auf 40 LP, RS 2; Absturz ab 20 SP, die Piloten können nicht schnell genug reagieren.] Natürlich dürfen die Helden, z.B. mit Fernkampfaffen, in den Kampf eingreifen. Höchstwahrscheinlich wird es diesmal dem Drachen aber noch gelingen zu entkommen, ohne verfolgt zu werden. Eine Suche im Nachhinein wird nicht von Erfolg gekrönt sein, dafür sind die Türme des Morgens zu weitläufig. Sinnvoll wäre es auch, sich um die verletzten Piloten – allesamt Mitglieder Kouramnions – zu kümmern. [*Meisterinformation:* Bei einem Absturz nehmen sie 9W6-9 Sturzschaden auf je 30 LP. Ebenso viele SP erleiden die Rümpfe der Hummeln; sie haben jedoch 180 LP.] So kann man die Gunst des Hauses gewinnen, und vielleicht darf man in einer späteren Episode einmal einen der Insektopter nutzen.

Meisterinformationen:

Falls es in Gegenwart des Drachens zu einer Äußerung oder einem Dialog der Helden kommen sollte: **Mitschreiben!**

Optional: Entführter Held

Es kann während des Konzertes geschehen – oder auch sonst, wenn ein Held mal zu viel Lärm macht oder ungewöhnliche Geräusche erzeugt und sich dabei relativ ungeschützt bewegt: Er oder sie wird Opfer des räuberischen Drachens! (Ist man sich dieser Gefahr bewusst, kann das eine beklemmende Atmosphäre erzeugen. Helden mit Höhenangst, Angst vor Reptilien oder Ähnlichem können sogar eine neue Angst entwickeln: Angst vor Geräuschen!) Was geschieht mit einem solchen Helden? Er oder sie wird dann nach einem dramatisch verlaufenden Flug zum Hort des Drachen gebracht, der in **Akt III – Rauch** beschrieben ist. Der Charakter wird in eine eigene Grube gesperrt, aber vielleicht kann er oder sie sich ja befreien. Dann bietet sich eine Vielzahl Möglichkeiten:

- Er kann versuchen, mit den Entführten Kontakt aufzunehmen (oder Gyldmela kontaktiert ihn selbst mittels der Matrix **STUMMER SCHREI**, siehe Anhang).
- Er kann den Drachen ausspionieren.
- Er kann versuchen, allein gegen den Drachen vorzugehen.
- Er kann versuchen, wie auch immer, seine Gefährten zu kontaktieren.
- Er kann versuchen, einen Weg zur Stadt zu finden. Das ist jedenfalls einfacher, als von der Stadt aus den Hort zu finden.
- Das Reisen durch das Gebirge ist allerdings äußerst beschwerlich. Kurz vor der Verzweigung könnte der Charakter von den Shakagra (siehe **Akt III – Rauch**) gefunden werden. Diese sind jedoch nicht unbedingt gleich freundlich...

3. Opfertag

Am dritten Tag sind die Spieler sicher auf alles gefaßt. Wer soll als nächstes entführt werden? Doch seltsamerweise scheint der Drache ihnen eine Verschnaufpause zu gönnen. Die Großveranstaltung des Tages ist eine Messe im Tempel (Nr. 8), die vom Haus Eupherban für die vermisste Gyldmela abgehalten wird (wieder kein Wort über die Musiker oder Minenarbeiter). Al-

les in allem ist es eine sehr *stille* Angelegenheit. Das mittlerweile wohl von allem Verdacht befreite Haus Kouramnion leckt an diesem Tag seine Wunden und analysiert die Lage. (Stark beschädigte Insektoper sind so schnell nicht repariert, aber es gibt ja noch einen Dritten.)

In der Nacht zum Rechtstag geschieht dann aber doch noch etwas. Das Rad der stetig *plütschernden* Wassermühle am Rande der Stadt (Nr. 2) wird einfach herausgerissen und fortgeschleppt.

Schlüsselinformationen:

Gab es Zeugen?

→ Mühle (Nr. 2): Niemand, nicht einmal der Müller – ein Satyar namens Essamoro – scheint etwas bemerkt zu haben. Der launische Müller verspricht aber für die Wiederbeschaffung des Rades eine Belohnung von 15 Aureal. Gelingt dies innerhalb von sechs Tagen, wird er sich hoch erfreut zeigen, jedoch feststellen, dass er nur 11 Aureal und 9 Argental zusammen bekommt. Dauert die Suche länger, stellt sich beim erneuten Besuch heraus, dass Essamoro für immer die Stadt verlassen hat.

→ Nerenith (Nr. 6): Auch hier sind es wieder die Neristu, die scheinbar grundsätzlich nachts durch die Straßen ziehen und ein Auge auf den Geschehnissen haben. Sie haben den Verkünder beobachtet und können ihn nun auch als einen der geheimnisvollen dunklen Schatten aus der ersten Nacht, in der Gyldmela entführt wurde, identifizieren.

Wer oder was waren dann die drei anderen Schatten?

→ Nerenith (Nr. 6): Äußern die Helden die Vermutung, dass es sich um Insektoper wie am gestrigen Tag gehandelt haben könnte, dann erkennen und bestätigen das die Neristu.

4. Rechtstag

Am Mittag des vierten Tages zeigt sich wieder ein dunkler Schatten am corabenischen Himmel. Dieser wird größer und größer und scheint direkt Kurs auf Varelia zu nehmen...

Doch: Keine Gefahr, es ist ein Luftschiff der *Vinshina!* (Das Schiff heißt *Wolkenreiter* und ähnelt der *Nebelkranich* aus **Äonenstaub** S.

22ff.) Sie landen wie selbstverständlich auf dem Marktplatz (Nr. 5), packen ihre Stände aus und beginnen, mit Tanz und Gaukeleien das Volk zu unterhalten, ihre Waren anzupreisen und mit der Bevölkerung zu handeln. Gegen Rohmetalle aus den Minen (nicht unbedingt Endurium, da kommen sie auf offiziellem Wege nur schwer ran) und andere Schätze der reichen Stadt tauschen sie exotische Waren aus allen Winkeln des Imperiums. Es folgen die aufgebauten Stände mit den jeweils feil gebotenen Waren.

Vögel:

- × Ziervögel und Singvögel: Besonders beeindruckend sind einige bunte Vögel in großen Käfigen, die fortwährend *wundervolle Melodien trällern*.
- × Brieftauben
- × Sprechende Vögel [*Meisterinformation*: Diese eignen sich, um Informationen auszuspionieren; besonders effektiv – und teuer – sind dann natürlich sprechende Brieftauben]
- × Federn und Schreibfedern

Musikinstrumente:

- × Verschiedenste Musikinstrumente
- × Windspiele, darunter *eine Harfe, die vom Wind gespielt werden kann* (und es an diesem Tag auch wird)

Entdecker-Ausrüstung:

- × Landkarten (eigentlich von guter Qualität, weil die Vinshina den Überblick haben; von den Türmen des Morgens allerdings nur sehr ungenau)
- × Werkzeuge (darunter auch ein „künstliches Skelett“: eine arkanomechanische Kletterausrüstung [*Meisterinformation*: wirkt wie ein Talentschub Klettern (**WnM** 73), 10 Anwendungen])
- × Fallschirme und Lenkdrachen (nicht magisch und ziemlich unzuverlässig)
- × Sonstige Wildnisausrüstung
- × Fallen und Netze (auch sehr große)

Nahrung und Naturprodukte:

- × Lebensmittel (Spezialitäten: satyarischer Käse, Tee aus Era'Sumu, exotische Früchte)
- × Wein (auch besonders edler valantischer)
- × Gewürze [*Meisterinformation*: darunter wertvolle Luftnesseln, Gifte mit skurrilen Wirkungen und exotische Rauschmittel]
- × Korn, Getreide
- × Blumen und andere Pflanzen
- × Heilkräuter

- x Elixiere
- x Alchemistische Substanzen
- x Animisten-Paraphernalien

Kampfausrüstung:

- x Fernkampfaffen (was von Garde und Miliz nicht gern gesehen wird)
- x Helme (mit Flügeln)
- x Einfache Rüstungen

Kuriositäten:

- x Seltene Artefakte (z.B. welche, die man in zukünftigen Abenteuern gebrauchen kann, oder solche, die man in vergangenen Abenteuern verloren hat!)
- x Angeblich magische Talismane und Schutzamulette
- x Traumfänger [*Meisterinformation*: die tatsächlich Alträume absorbieren]
- x Kristallkugeln [*Meisterinformation*: die dem Käufer unerwartet und scheinbar unkontrollierbar Visionen offenbaren]

Kunstgegenstände:

- x Goldene und vergoldete Artefakte
- x Gemälde und andere Kunstobjekte
- x Schnitzereien, Skulpturen, Statuetten von Vögeln, Vogelwesen, Vogelgöttern

Spielzeug:

- x Kartenspiele, auch solche zum Prophezeien
- x Würfelspiele und Brettspiele
- x Vögel und Wolken (!) aus Plüsch

Gewänder:

- x Masken und Verkleidungen
- x Wertvolle Kleidung (Roben, Kleider)
- x Modische Kleidung (der letzte Schrei aus fernen Ländern, behaupten sie...)
- x Kleider aus Federn

Schmuck:

- x Farben und Schminke
- x Schmuck aus Gold und Silber
- x Modeschmuck
- x Natürliche Schmuckstücke, d.h. Dinge wie z.B. Drachenzähne
- x Edelsteine und Juwelen

Exquisitäten (Luxusartikel für Optimaten):

- x Roh-Mnemokristalle zu horrenden Preisen; Ma-

- terialien um Mnemokristalle herzustellen
- x Gerüche, Parfums, Badesalz, Wolkenschaum⁴
- x Rohstoffe aus anderen Ländern

Gelehrsames:

- x Gerüchte/Neuigkeiten aus Nah und Fern [*Meisterinformation*: eine Möglichkeit, noch nicht ausgegebene Informationen einzustreuen]
- x Geschichten und Legenden (besonders solche über Kreaturen der Luft) [*Meisterinformation*: auch über den Verkünder]
- x Poesie (Gedichte und Lieder)
- x Religiöse Texte
- x Reisen, Passierscheine, Genehmigungen, Adelstitel, Land und Grundstücke (auf den ersten Blick sind es nur Karten, aber bei den reichen Vinshina steckt mehr dahinter)
- x Notenblätter (leere und ausgefüllte, darunter ganze Symphonien, auch angeblich magische Lieder, die z.B. einen Vogelschwarm herbeirufen, die Winde beeinflussen, prophezeiende Stimmen im Wind hören... [*Meisterinformation*: Da ist tatsächlich etwas dran. Die Lieder sind aber unbehandelte Überlieferungen, die erst noch von einem Magier ausführlich studiert und nachrecherchiert werden müssen, bis eine Matrix extrahiert werden kann.]])

Haben die Helden den Drachen bisher noch nicht aufgespürt, dann sollten sie hier alles bekommen können, was sie für so ein Unternehmen brauchen mögen. Eventuell erhalten sie finanzielle Unterstützung durch das Haus Eupherban, falls es ihnen gelingt, den erwarteten Nutzen der Gegenstände für eine geplante Befreiungsaktion glaubhaft darzulegen. Das Gekaufte geht dann nach der Anwendung in den Besitz des Optimatenhauses über. Es fällt auf, dass auch einige *Handelsagenten* des Hauses Kouramnon hier Handel treiben. Spioniert man ihnen nach und wendet erfolgreich passende körperliche Talente an, stellt man fest, dass sie sich besonders für Mnemokristalle, Musikinstrumente und große Tierfallen interessieren. Ein Agent scheint sogar ein bestelltes Objekt – einen großen mit Decken verhangenen Gegenstand – abzuholen. Den spionierenden Helden beschleicht das Gefühl, dass das nichts Gutes sein kann. [*Meisterinformationen*: Bei dem Artefakt handelt es sich um einen Trichter, der Geräusche verstärken kann. Die Kouramnon brauchen diese Dinge für geheime Experimente mit Schall. Die Fallen wollen sie auf den Drachen anwenden – was doch sehr optimistisch ist...]

Dann erscheint der Verkünder ein weiteres Mal! Er landet auf dem Tempeldach, erfährt die Lage und – *verkündet*: Mit Ohren betäubendem Brüllen rezitiert der Drache in wirrem Durcheinander das Hämmern in den Minen, das Spiel der Musikanten, die Gespräche, die sich der Spielleiter am zweiten Tag notierte (bei einem Dialog verkörpert jeder Kopf einen der Sprecher!) sowie schließlich auch die Stimme Gyldmelas, die aus ihren Rechnungsbüchern vorträgt. (Der Drache ist nicht intelligent und hat keine Vorstellung davon, was er da zum Besten gibt.) Dies alles wäre sehr aufschlussreich und vielleicht sogar erheiternd, käme es nicht von einem Ungeheuer mit viereinhalb Gradu Flügelspannweite und zwei Mäulern mit langen, schwertscharfen Zähnen. Die versammelte Menge stiebt in Panik auseinander, was der Verkünder nutzt, um im Sturzflug auf die Marktstände niederzugehen und zwei Vogelkäfige mit Singvögeln zu entwenden.

Helden, die ihre MU-Probe gegen die Brüllattacke (**WnM** 129) geschafft haben, können, wenn sie schnell genug handeln, noch die Verfolgung aufnehmen. Das geht nur fliegend!

- Entweder steht das Haus Kouramnion in ihrer Schuld, und *bis zu sechs Helden* können in einer (der letzten einsatzbereiten?) Hummel mitfliegen. Interessanterweise ist der Pilot schon direkt startbereit. Der sehr merkwürdige Aerialmyrmidone Kryserathios ai Kouramnion macht klar, dass er das uneingeschränkte Kommando über die Besatzung hat. [*Meisterinformationen*: ...und sein Auftrag lautet, den Drachen zu fangen!]

Aerialmyrmidone

MU 15 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 8
FF 13 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11
MR 11 **AT** 12 **PA** 9 **FK** 12
TP 1W+3 (Machira) / 1W+4 (Faust-Bela)
RS 4 **LE** 30 **GS** 8 **AU** 33

- Oder sie wenden sich an die Vinshina, die nur zu gern die *Wolkenreiter* bereitstellen, denn der Angriff auf einen wehrlosen Vogel ist ein Sakrileg! Hier lässt

Kapitän Harken Ysuvu den Helden eine gewisse Entscheidungsfreiheit. Wenn sie mit den Vinshina fliegen, nimmt trotzdem auch der Insektopter der Optimaten die Verfolgung auf.

- Vielleicht ist unter den Helden auch ein Fliegendes Wesen (Regeln: **MyMy** 136).
- Zur Not könnte das Haus Eupherban auch eine Hummel aus Sidor Corabis kommen lassen. Dies würde allerdings ein bis zwei Tage dauern.

	Hummel	Wolkenreiter	Verkünder
MU	10	9	18
Position	Fluggeräte steuern (MU/IN/FF) 12	Körperbeherrschung (MU/IN/GE) 12 (Pilot)	16
AT	12 (Pilot)	11 oder Held	14
PA	4	2	10
TP	7W6 (Draglossa)	2 × 2W+6 (Schw. Bela)	2 × 2W+2/1W+4 (Biss/Krallen) + Schall
LE	2 × 40 (Flügel) 180 (Rumpf)	6 × 25 (Ballons) 400 (Rumpf)	65
RS	2 (Flügel) 4 (Rumpf)	0 (Ballons) 4 (Rumpf)	6
GS	14	10	14
AU	–	–	250

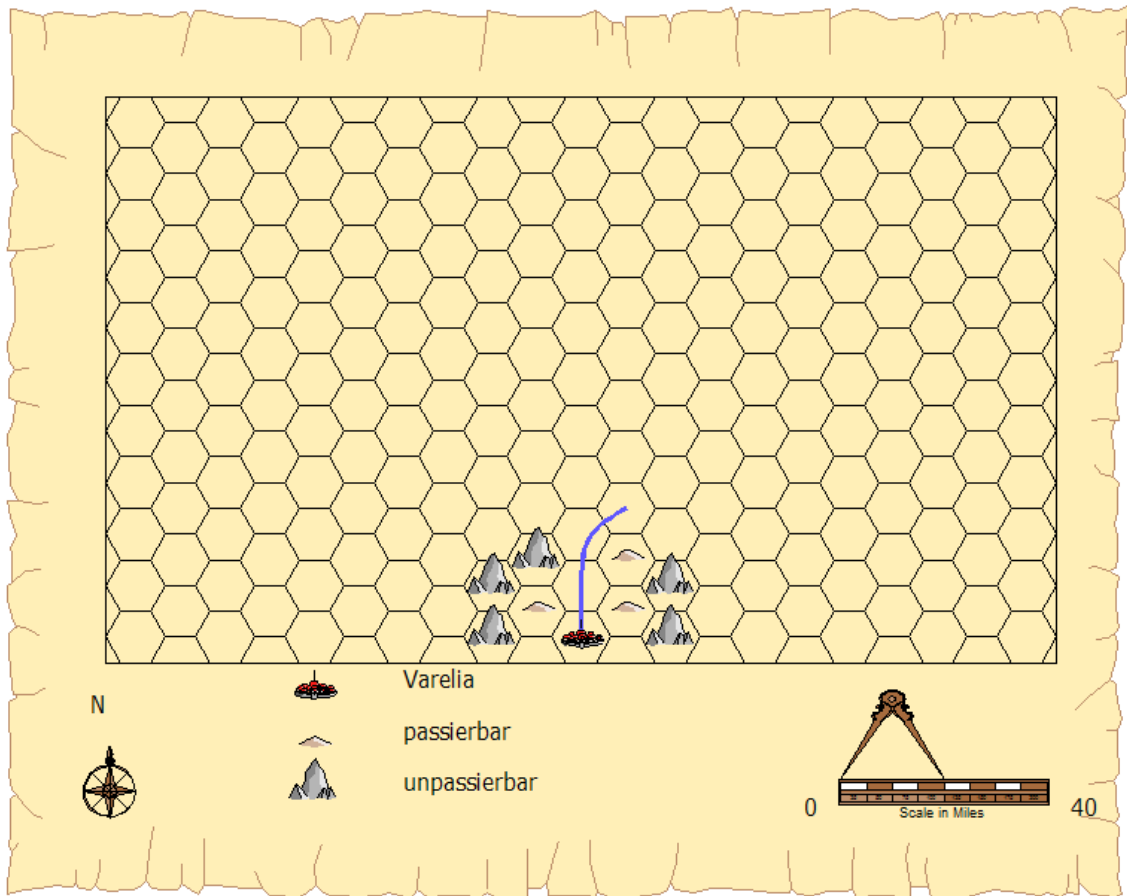
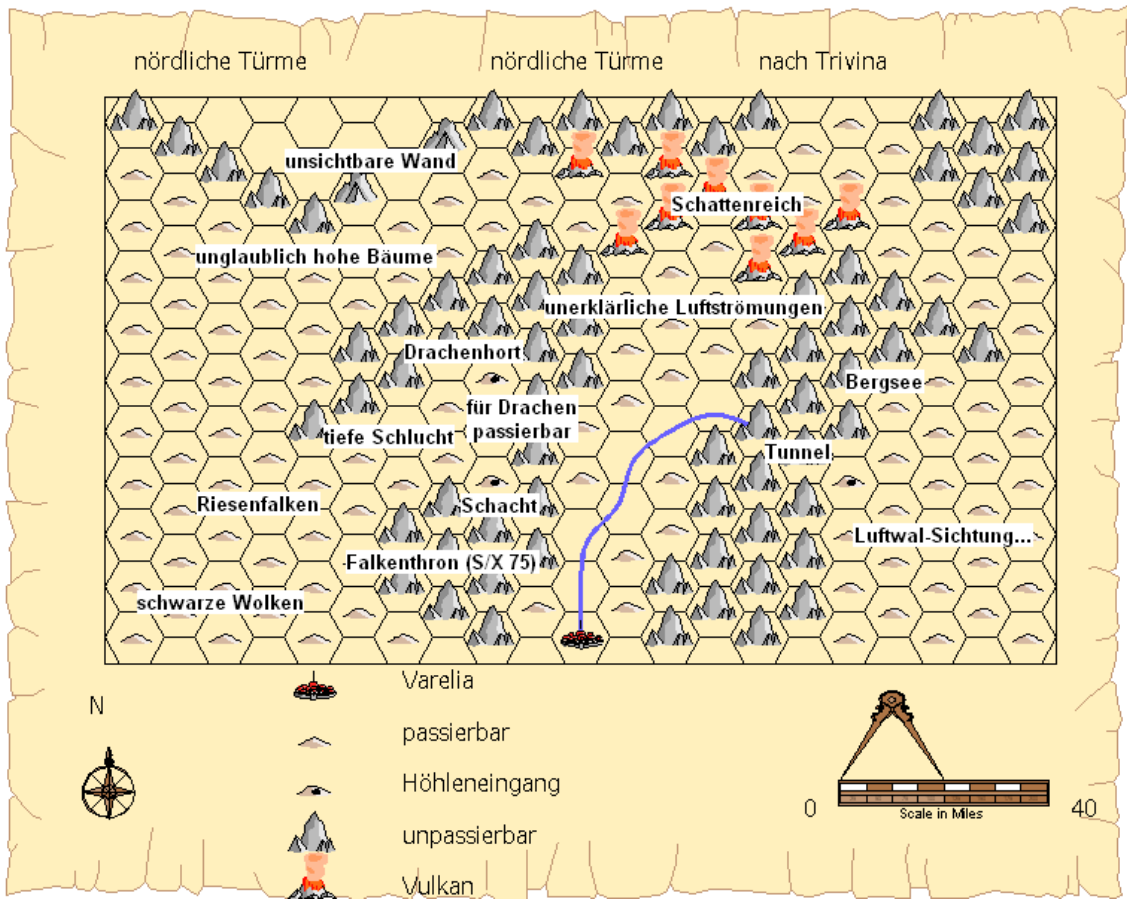
Die Regeln für Verfolgungen stehen in **WnM** 10, Regeln für Luftkämpfe in **MyMy** 137f.

Der Verkünder kann zunächst keine Schall-Angriffe einsetzen, weil er die Käfige zwischen den Zähnen beider Mäuler trägt. Zur Not lässt er aber auch einen oder beide Käfige fallen.

Die *Wolkenreiter* wird er nach einiger Zeit abhängen können. Die gleich schnelle Hummel versucht er auszumanövrieren. Er kämpft hier nur, wenn er angegriffen wird.

Am sinnvollsten ist es, den Drachen so lange wie möglich aus der Distanz zu verfolgen, um sich so zu seinem Hort – oder zumindest in die Richtung – führen zu lassen. Der Weg ist in **Akt III – Rauch** beschrieben.

Sollte es den Helden bereits hier gelingen, den Drachen schwerer zu verwunden, wird der Hummelpilot einschreiten – auf der Seite des Drachen! Und die Helden fragen sich Kopf schüttelnd, was hier eigentlich gespielt wird...

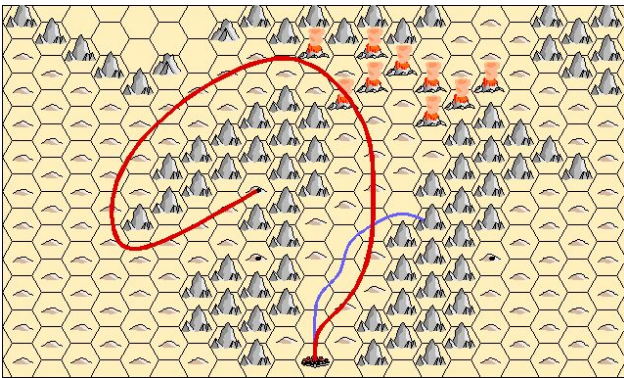


Akt III – Rauch

Die Türme des Morgens

So viel werden die Helden inzwischen erkannt haben: **Der Verkünder sammelt Geräusche**. Sei es Gyldmelas (im wahrsten Sinne des Wortes) zauberhafte Stimme, die hämmernden Minenarbeiter, musikalische Darbietungen oder das plätschernde Wasserrad. Die Lösung des Abenteurers liegt nun darin, den Hort des Drachen in den Bergen zu finden und die geraubten Personen und Gegenstände zurückzubringen.

Eine Suche auf gut Glück dürfte bei der Größe des Gebietes (siehe Karte) äußerst schwierig sein. Es ist daher die beste Taktik, den Drachen nach einem Angriff – etwa dem am Rechtstag – so weit wie möglich zu verfolgen. Die folgende Grafik zeigt den Weg, der von Varelia bis zum Hort zurückgelegt werden muss.



Die Reise führt die Gruppe über eine rauhe, aber faszinierende Gebirgslandschaft. Von Feuer speienden Vulkanen bis zu mit Eis bedeckten Gipfeln sind alle Elemente vertreten. Teilweise ragen die Berge so hoch, dass sie von einem Luftschiff nicht mehr passiert werden können. Die große Karte bietet Stichworte für Ereignisse und Begegnungen. Sie zeigt, wo der Drache eine **nur für ihn passierbare Abkürzung** nehmen kann, wo der **Schacht** liegt, über den die Minenarbeiter entführt wurden, wo sich ein enger, aber passierbarer **Tunnel** befindet oder ein Jagdrevier von **Riesenfalken**. [*Meisterinformation*: Beobachtet man die Falken aus der Ferne, so kann man feststellen, dass diese immer wieder bestimmte Flugformationen einnehmen. Als ob sie eine Sprache sprächen! In der Tat dienen sie dem Haus Eupherban als geheime Kommunika-

tionsvorrichtung, siehe dazu im Anhang die Matrix **SCHWARMFORMUNG**.]

Riesenfalke

Länge/Spannweite: 3,50 Grad / 4,00 Grad
Gewicht: 150 Okul

MU 10 MR 0
AT 12 PA 6
TP 2W / 1W+3 (Biss/Krallen)
RS 2 LE 25 GS 11/2 AU 40

Ja, und dann wäre da noch eine geheimnisvolle Vulkanlandschaft, welche die Helden auf jeden Fall einmal durchfliegen müssen. Ihre Bewohner nennen sie...

Das Schattenreich

Viele der Vulkane sind aktiv – aus ihnen dringt *Rauch*. Was die Helden vermutlich aus der Höhe nicht sehen können: In den Vulkanen leben Drachen – und zwar einer in jedem Vulkan! Es handelt sich dabei um die seltene Spezies der *Glutwürmer* (verwandt mit den aventurischen *Frostwürmern*). Dies sind pechschwarze Drachen mit rot glühenden Augen, die Wärme lieben. Sie lassen sich deshalb in Kratern nieder, in denen sie die Wärme von glühendem Magma unter dem Stein spüren. Dabei handelt es sich hier um flüssiges Endurium – unter den Vulkanen liegt das Herz der Vorkommen des magischen Metalls! Die Drachen können tagelang so liegen. Dabei ‚tanken‘ sie Astralenergie, die sie in ihren Feueratem stecken. Aus ihren Nüstern dringt währenddessen stetiger Rauch. Das erklärt die Vielzahl ‚aktiver‘ Vulkane: Die Glutwürmer *sind* die Vulkane. Sie sind es, die den aufsteigenden Rauch fabrizieren.

Glutwurm

Länge/Spannweite: 7 Grad / 6 Grad
Gewicht: um 400 Okul

MU 17 KL 7 IN 17 CH 17
FF 7 GE 17 KK 20 MR 15
AT 17 PA 12
TP 2W+4 / 1W+6 (Biss/Krallen)
RS 7 LE 90 AE 100 GS 17/4 AU 400

Besonderes: Feueratem **AT 6**,
TP 6W6 mittelfristiger Hitzeschaden (**WnM 11**)

Die Glutwürmer sind aber nicht die einzigen Bewohner des Schattenreiches. Sie leben in Symbiose mit einem geheimnisvollen Volk von Drachenreitern, die in Höhlen innerhalb der Wände der Krater hausen.

Die Drachenreiter sind *Shakagra*. Dieses Volk entstand einst aus einer Verbindung von Hochelfen und Dämonen: schlanke, bleiche Kreaturen mit silbernem Haar und pupillenlosen dunkelblauen oder schwarzen Augen. Sie sind allergisch gegen Eisen. Im myranischen Norden kennt man die Shakagra als heimtückische Krieger und Spruchmagier mit chaotischem, unberechenbarem Wesen.

Diese Gruppe von Shakagra hat es allerdings unter Anleitung ihrer Königin geschafft, den dämonischen Teil ihres Wesens weitgehend zu unterdrücken. Durch mentale Selbstkontrolle sperren sie die chaotischen dämonischen Gedanken fort. Dazu müssen sie sich ständigen Ritualen unterziehend und starke Disziplin wahren. Das funktioniert nicht immer, und so sind die Seelen der Schatten-Elfen wie *Vulkane*, die jederzeit ausbrechen können!

Durchschnittlicher Shakagra

Größe: 1,90 Gradu
Gewicht: 60 Okul

MU 12 KL 14 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KK 9 MR 12

AT 12 PA 11

RS 1

TP 1W+4 (Endurium-legierter Säbel)

WV 7/6

RS 6 LE 25 AE 62 GS GST 1

AU 34

Besonderheiten: Spruchmagie (Aventurien: **Firuns Atem** 75ff – oder freie Wahl von Matrizen)
Dämon beschwören: im Kampf niedere Dämonen (vgl. Aventurien, z.B. ein geflügelter (!) Heshthot)
Eisenempfindlichkeit (nehmen 1W mehr Schaden durch Eisen, tragen aber hier Schutzamulette)

Sobald die Helden einen *Schatten* auf das Gebiet der Shakagra werfen, wird einer der Drachenreiter – ein einfacher Krieger – losgeschickt, um die Eindringlinge zu überprüfen. Er gibt ein paar Warnschüsse ab, d.h. er lässt seinen Glutwurm ein paar Feuerbälle aussenden, die die Helden knapp verfehlen. Dann erst versucht er zu kommunizieren.

Können die Charaktere glaubhaft versichern, dass sie nicht feindlich gesinnt sind, dürfen sie passieren. Können sie sogar den Eindruck erwecken, für die Shakagra interessant oder nützlich

zu sein, dann kann ihnen gar eine Audienz bei der Königin *T'Leeria* gewährt werden. Die schwächliche Frau, die von ihrer körperlichen Erscheinung noch reichlich jung wirkt, hat sicher den gutmütigsten Charakter in ihrem Volk. Sie ist es, die den Shakagra ihre Dämonenseelen ‚auszutreiben‘ versucht. Nur fällt es T'Leeria schwer, die Meute im Zaum zu halten. Deshalb spielt sie die harte und unbarmherzige Herrscherin. Man kann sie sich zum Freund, genauso leicht aber auch zum Feind machen – und damit all ihre Krieger mitsamt ihrer Glutwürmer!

Um feindliche Eindringlinge zu vertreiben, machen die Shakagra vor nichts halt. Selbst eine oder mehrere Beschwörungen niederer Dämonen sind möglich. Es ist also ratsam, den Elfen entgegenzukommen.

Die Auflösung

Der Verkünder sitzt in seinem Hort in luftiger Höhe und bewacht die Gefangenen. Wie können die Helden ihm beikommen? Vielleicht sind sie ja selbst stark genug. Wenn nicht, dann könnten die Shakagra helfen. Wenn es irgendwie gelänge die Drachen gegeneinander auszuspielen... T'Leeria ist eventuell bereit, einen ihrer Glutwürmer gegen den Verkünder in den Drachenkrieg ziehen zu lassen. Er wird ihm in einem Kampf leicht überlegen sein.

Dazu ist aber ein Tauschhandel vonnöten. Was können die Helden den Schatten-Elfen anbieten? Sie verlangen nach Magie, mächtiger Magie. Besitzen die Helden ein mächtiges magisches Artefakt? Wenn nicht, dann kann man T'Leeria die Dokumente anbieten, mit denen die Vinshina handeln. Und in der Tat findet sie etwas unter den Notenblättern. Es scheint sich um ein harmloses Schlaflied zu handeln, mit der Ausnahme, dass es gedacht ist, eine große Anzahl Personen in den Schlaf zu wiegen. Tatsächlich handelt es sich hierbei um die Rohform einer mächtigen Matrix! Ist es moralisch vertretbar, den schwer einschätzbaren und emotional instabilen Shakagra die Schriftrolle auszuhändigen? Alles, was man dem Schattenreich jetzt überlässt, mag irgendwann gegen Varelia eingesetzt werden. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis ein Krieg um das Endurium ausbrechen wird.

Noch sind die optimatischen Häuser weit von den innersten Enduriumquellen unter dem Schattenreich entfernt. Aber wie sehr werden die aktuellen Geschehnisse dieses beschleunigen? Die Vinshina wären jedenfalls mit so einem Handel einverstanden. Ihnen geht es vor allem um ihre Vögel.

Der Drachenhort

Schließlich ist es das gestohlene Mühlenrad, das schief zwischen zwei Bäumen hängend den Weg in die Drachenhöhle weist. Irgendwie sollte es gelingen, den Verkünder zu besiegen oder zu überlisten. Dann sind noch Klettern-Proben (erschwert um 4, bei Misslingen 5W6-5 SP Sturzschaden) nötig, denn der Eingang liegt hoch über dem Boden. Oder man fliegt ein Luftschiff sehr nah heran (Fluggeräte steuern) und steigt dann hinüber (Körperbeherrschung).

Gyldmela te Eupherban hockt 15 Gradu tief in einer Grube, aus der sie nicht herauskommt. Sie benutzt Magie zu Kommunikations- und Spionagezwecken – eine Bewegungsmagierin ist sie nicht (vielleicht wird sich das nach dieser schmerzlichen Erfahrung ändern). Was kann sie? Sie kann einen telepathischen Hilferuf aussenden, wenn Helden in den Umkreis einer Millia eintreten (Matrix **STUMMER SCHREI** im Anhang). Sie kann ihren Geist astral umherschweifen lassen (**GEISTREISE**) und hat so auch die anderen Gefangenen aufgespürt, hielt es aber nicht für nötig mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Es sind ja „nur“ Arbeiter und Musikanten. Außerdem kann sie Tiere besänftigen (mittels **ASHABELS ZÄHMUNG**). Für den Fall, dass die Helden auf die Idee kommen sollten, einen Drachen hinunterzuschicken...

Gyldmelas Zauberwerte: *Finde* 11, *Kommuniziere* 12, *Kontrolliere* 8, *Schwäche* 8, *Veredle* 10, *Humus* 11, *Luft* 10, *Ashabel* 10 bei MU 12, KL 13, IN 12, CH 14 und AE 38.

In weiteren Gruben findet man die anderen Entführten sowie eine Vielzahl von Objekten, die Geräusche erzeugen können.

Die Karfunkel eines getöteten Verkünders – Seelensteine in den Gehirnen von Drachen, hier gleich zwei – sind insgesamt 40 Areal wert.

Das Ende des Abenteuers

Was also steht einer gut geplanten und heldenhaft ausgeführten Rettung der hohen Dame und dem Einsammeln der ausgesetzten Belohnung noch im Weg? Das Haus Kouramnion! Keineswegs sind die Optimaten dieses kriegsverliebten Hauses so unschuldig wie es zwischenzeitlich schien. Schon lange vor der Entführung Gyldmelas hatte Kouramnion den Verkünder in den Gebirgswäldern der Türme des Morgens entdeckt und Pläne geschmiedet, wie es gelingen möge, das Ungeheuer aus seiner Höhle zu locken. Aktionen wie das laute Konzert in der varelischen Arena waren da nur eine von vielen Strategien. Das nächste Ziel bestand darin, den Drachen lebend zu fangen. Was die Neristu in der Nacht der ersten Entführung am Himmel beobachteten, war gerade mal einer von vielen missglückten Versuchen. Umso besser nun, dass es gelang, den Verkünder derart auf Varelia zu fixieren, dass er praktisch täglich vor die Netze der Drachenjäger in ihren Insektoptern flatterte. Wie ärgerlich dann die Schäden an den Flugmaschinen. Nicht auszudenken, wenn so ein paar dahergelaufene Abenteurer das Unternehmen gänzlich ruinieren sollten, indem sie das wertvolle Exemplar töteten! Und eigentlich ist es auch nicht zu verantworten, dass diese Tolpat-sche auch nur in Ansätzen von den Experimenten des Hauses Kouramnion in Varelia Wind bekommen. Welchen Experimenten? Nun, jenen Experimenten, die den Optimaten eines Tages das Geheimnis offenbaren werden, *wie man Geräusche als Waffe einsetzt!* Vielleicht muss man den Helden ja dankbar sein für einige ihrer Taten. Dann dürfte es genügen, die Gruppe langsam aber sicher aus der Stadt zu ekeln. Was aber, wenn sie wirklich zu viel mitbekommen haben, oder wenn sie sich nun absolut töricht verhalten haben...?

Was auch weiter geschieht, in jedem Fall haben sich die Spieler **350 Abenteuerpunkte** verdient.

— Dennis Maciuszek
info@storyautor.de
www.storyautor.de

PS: Vielen Dank an die Testspieler vom *Celtic Con*, aus Braunschweig und aus Nürtingen!

Anhang: Matrizen des Hauses Eupherban

ASHABELS ZÄHMUNG (6)

Wirkung: Ein hiermit bezaubertes Tier wird für die Dauer der Wirkung nicht angegriffen. Als Tiere gelten in diesem Zusammenhang auch intelligente oder magische Kreaturen wie Drachen, jedoch keine tierhaften Humanoiden oder Chimären mit humanoidem Anteil sowie auch keine untoten Tiere. Man kann dann z.B. ein wachendes Tier passieren, jedoch nicht tief sitzende Schutzmechanismen umgehen, wie etwa Eier oder Jungtiere rauben, den Hort eines Drachen plündern oder gar das Tier töten. In solch einem Fall endet die Zauberwirkung.

Domäne / Instruktion: Ashabel / Schwäche

Anrufungsprobe: +5

Kontrollprobe: +2 +MR

Kosten: 3 AsP

Reichweite: 7 Grad

Zielobjekt: einzelnes Tier

Zauberdauer: 6 Aktionen (3 KR)

Wirkungsdauer: 1 SR

Verbreitung: Verbreitet bei Eupherban, Icemna und Phraisopos, bekannt auch bei einigen anderen Häusern.

GEISTREISE (10)

Wirkung: Der/die Zaubernde lässt seinen/ihren Geist umherschweifen, um humanoide Wesen auszumachen, die sich in der Umgebung aufhalten. Das macht z.B. Sinn, wenn man sich in der Wildnis verlaufen hat und Hilfe sucht, aber auch, um Feinde in einem Gewölbe aufzuspüren. Da der Geist umherwandert, findet er eine Person nach der anderen. Nach jedem Fund kann man den Zauber abbrechen oder weitersuchen.

Domäne / Instruktion: Humus / Finde

Anrufungsprobe: +8

Kontrollprobe: +2

Kosten: 1 AsP je gefundener Person

Reichweite: 1 Millia

Zielobjekt: Zone ohne Sichtkontakt

Zauberdauer: Schnellritual 1 SR

Wirkungsdauer: bis zu 20 KR

Verbreitung: Verbreitet bei Eupherban, Alantinos und Ennandu, bekannt auch bei einigen anderen Häusern.

GOLDENE STIMME (7)

Wirkung: Der/die Zaubernde erhält eine besonders wohlklingende Stimme. Der Effekt entspricht dem des Vorteils *Wohlklang* (5 Punkte Erleichterung auf *Singen*; 2 Punkte auf Gesellschaftliche Talente, bei denen die Stimme zum Einsatz kommt; **WnM** 73).

Domäne / Instruktion: Humus / Veredle

Anrufungsprobe: +4

Kontrollprobe: +5

Kosten: 9 AsP

Reichweite: selbst

Zielobjekt: selbst

Zauberdauer: 20 Aktionen (10 KR)

Wirkungsdauer: 1 SR

Verbreitung: Zauber der Eupherban, der inzwischen auch einigen anderen Häusern bekannt geworden ist.

SCHWARMFORMUNG (17)

Wirkung: Nach erfolgtem Zauber können einem Vogelschwarm für die Wirkungsdauer bestimmte Flugformationen eingegeben werden, die dieser dann annimmt. Dies ist z.B. nutzbar, um über den Himmel Botschaften zu übermitteln. Der eigentliche Code muss dann aber immer noch vereinbart werden. Unnatürliche Formationen und damit Schriftzeichen sind möglich, jedoch ist zu bedenken, dass jeder, der in den Himmel blickt, die Nachricht lesen kann.

Der Matrixname ist eigentlich irreführend, da der Zaubernde keine Lebewesen *formt*, sondern eine bestehende Formation *kontrolliert*.

Varianten für Fischschwärme, Insektenschwärme oder gar Herdentiere wären herleitbar, jedoch bestand bisher wohl kein Bedarf.

Domäne / Instruktion: Humus / Kontrolliere

Anrufungsprobe: +14

Kontrollprobe: +9 +MR

Kosten: 18 AsP

Reichweite: Sichtweite

Zielobjekt: ein ganzer Schwarm

Zauberdauer: Kurzritual 3 SR

Wirkungsdauer: bis zu 20 KR

Verbreitung: Geheimes Wissen der Eupherban.

STUMMER SCHREI (9)

Wirkung: Befindet sich der/die Zaubernde in einer Notsituation, so kann er/sie hiermit einen kurzen telepathischen Hilferuf (entsprechend der Wirkungsdauer) aussenden, der von jedem Humanoiden im Wirkungsbereich wahrgenommen wird. Der Inhalt kann aus Worten bestehen, dann muss der Empfänger dieselbe Sprache wie der Zauberer sprechen, um die Nachricht zu verstehen. Wählt man weniger konkrete Gefühle, dann ist dies nicht erforderlich.

Anders als bei der **GEISTREISE** (siehe oben) geschieht die mentale Kommunikation parallel. Man kann also nicht nach einer gewissen Anzahl Personen abrechnen, erhält lediglich durch das Ausmaß der geistigen Erschöpfung beim Zaubern eine Vorstellung davon, wie viele Individuen den Ruf gehört haben mögen.

Der Zauber ist also sinnvoll, wenn man sich in der Wildnis verirrt hat bzw. dort in Not geraten ist. In der Stadt würde nicht nur jeder in den angrenzenden Vierteln die Botschaft mitbekommen, der/die Zaubernde würde auch unter dem astralen Echo (der Erschöpfung bis auf 0 AsP bzw. weit darunter, so dies denn möglich wäre) zusammenbrechen.

Domäne / Instruktion: Luft / Kommuniziere

Anrufungsprobe: +8

Kontrollprobe: +2

Kosten: 1 AsP je erreichter Person

Reichweite: 1 Millia

Zielobjekt: Zone ohne Sichtkontakt

Zauberdauer: Schnellritual 1 SR

Wirkungsdauer: bis zu 3 KR

Verbreitung: Verbreitet bei Eupherban, Alantinos, Ennandu und Aldangara, bekannt auch bei einigen anderen Häusern.