

Das Reich Conossos

Buch II: Geheimnisse des Meisters^{v1.4}
(4. Edition)

© Cédrik Duval
(<http://www.eldarion.de>)

Inhalt

I. Geheimnisvolle Orte.....	3	II.4 Der Vollstrecker	6
I.1 Das Conossos Trigramm.....	3	II.5 Die Insel der Frauen.....	6
I.2 Meeros	3	III. Persönlichkeiten	8
I.3 Die Seeschule Numinoris.....	3	III.1 Weltliche Herrscher.....	8
I.4 Die Schule der Sonne.....	4	III.2 Geistliche Herrscher	14
I.5 Das Heiligtum von Akua Numinori.....	5	III.3 Andere Berühmtheiten	18
II. Dunkle Geheimnisse.....	6	IV. Abenteuervorschläge	23
II.1 Der Pakt	6	IV.1 Abenteuer für aventurische Helden.....	23
II.2 Die Jünger des Namenlosen.....	6	IV.2 Abenteuer für tharunische Helden.....	23
II.3 Triams Wahnsinn.....	6		

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Fantasy Productions](#).
Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Das vorliegende Werk enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel 'Das Schwarze Auge' und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen wenden Sie sich bitte an den Autor.

I. Geheimnisvolle Orte

I.1 Das Conossos Trigramm

Die Legenden um diesen Teil des Ozeans werden alle paar Generationen erneuert, da ausgehend von der vorherigen Legende, eine neue Gruppe von Abenteurern auszieht, das Geheimnis dieser Inseln zu lüften. Manche schaffen es sogar wieder zurück,

jedoch sind sie meistens irrsinnig oder werden zumindest dafür gehalten.

Niemandem ist bekannt, daß die Statue, die von den Fischmenschen angebetet wird, in Wirklichkeit der conossische Teil des Achteck ist und aus einem riesigen Gwen Petryl Block gemeißelt wurde.

I.2 Meeros

I.2.1 Das versteckte Tal

So gut wie niemandem bekannt ist die Lage eines fruchtbaren Tales im Norden der Insel Tar Meram. Die trockene Umgebung und die große Entfernung zur nächsten Siedlung haben dieses Tal weitestgehend unbekannt gelassen. Zur Zeit wird dieses Tal von einer Gruppe Brigantai bewohnt, die sich bisher aber still verhalten und das Leben genießen. Selbst Triam Reid kennt dieses Tal (noch) nicht.

Die Brigantai versorgen sich durchweg mit allem was sie benötigen selber. Da die Truppe aber durchweg aus Männern besteht, ziehen sie dann und wann schon einmal los um sich ein wenig zu vergnügen. Dennoch würde keiner der Brigantai so unvorsichtig sein, die Lage des Tals preiszugeben. Dies ist auch der Hauptgrund, warum die Gruppe so klein ist. Neue sind in ihren Augen ein zu großes Risiko.

Trotzdem stand das Tal schon mehrfach kurz davor entdeckt zu werden. Dann nämlich, wenn ein niederer Guerai sein Überlebenstraining in der Nähe absolvierte.

hat einiges erreicht und seinen Leuten eine sichere Zuflucht beschert. Dennoch weiß er, daß diese Sicherheit trügerisch ist und jeden Tag durch das Erscheinen der Kriegsflotte von Pyrios beendet werden kann. Denn daß dieses Versteck keineswegs unauffindbar ist, hat Treelar am eigenen Leib erfahren müssen, als er einen persönlichen Besuch von Kai Triam Raid erhielt. Dieser schlug ihm ein Geschäft vor, daß er unmöglich ablehnen konnte und so kam es, daß Treelar mehr oder minder für Triam arbeitet und dafür zuweilen seine Unterstützung erhält. So geschehen beim letzten Überfall auf den Enduriumtransport von Athyaka, der ein Meisterstück der Seekriegsführung war, aber ohne Triams magische Unterstützung zum Scheitern verurteilt wäre.

Obwohl Triams Truppen das Versteck nach wie vor suchen, ist in absehbarer Zeit nicht damit zu rechnen, daß sie es finden. Es könnte damit zusammenhängen, daß Triam einige dieser Expeditionen persönlich anführt.

I.2.2 Die Pirateninseln

Die Pirateninseln beschreiben ein Gebiet von drei Inseln, die um eine vierte angeordnet sind. Die äußeren Inseln werden ausschließlich als Vorposten genutzt. Sie verfügen über keinerlei Befestigungsanlagen, wohl aber versteckte Anlegestellen für Katamarane. Die mittlere Insel ist die Hauptinsel, auf der sich inzwischen eine kleine Siedlung gebildet hat, in der sogar Kinder leben. Treelar Telrok

I.2.3 Die Insel des Zirkel des Wissens

Nur vier Menschen kennen die Lage dieser Insel: Triam Reid und die drei Bewohner, allesamt alte Sombrai, die hier leben und sich ganz der Erforschung der letzten Geheimnisse der Runenmagie verschrieben haben. Sind sie jeder für sich mächtige Runenherren, die Triam Reid ohne weiteres die Stirn bieten könnten, sind sie in weltlichen Belangen völlig auf ihn angewiesen, da er sie mit den notwendigen Dingen zum Leben versorgt.

I.3 Die Seeschule Numinoris

Aus der Notwendigkeit heraus, den Handel, der für viele Inseln überlebenswichtig ist, zu sichern, wurde diese Schule gegründet. In ihren frühesten Anfängen, war ihr Hauptstützpunkt noch auf der Thron-Insel Conossos, wurde jedoch nur wenige Generationen später nach Pyrios verlegt. Die wichtigsten Gründe dafür waren, daß sie politisch unabhängiger wurden und von dort aus die Passage zwischen der Thron-Insel und Athyaka besser bewachen können, die ein bevorzugtes Jagdgebiet der Piraten von Meeros ist.

Ort: Pyrios

Gründer: unbekannt

Derzeitiges Oberhaupt: Thran Brata

Philosophie: Überleben in Numinoris Gefilden

Voraussetzungen: MU 12+, GE 12+, KK 11+, Schwimmen 3+

Dauer der Ausbildung: fünf Jahre

Verwandte Waffen: Schwerter und Dolche

Talentboni: Rek'Zaz +2, Messer & Dolche +2, Schwerter oder scharfe Hieb Waffen +1, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +3, Boote fahren +3

Sonstige Boni: Seefestigkeit

Ausrüstung: Standardkleidung mit Numinori-Symbolen (leichte Rüstung, Stiefel, etc.), ein Dolch, eine Schwinge

Manöver und Techniken:

- Wolfsbiß (Biß der Moräne) (4): Diese und die folgende Technik sind bezeichnend für die Mentalität der Schule. Ein Kampf auf hoher See muß schnell beendet werden. Jede Sekunde länger erhöht das Risiko auszurutschen oder die Balance zu verlieren und ins Wasser zu fallen.
- Todesschlag (8)
- Sicherer Stand (2): Mögliche Abzüge auf Kampfwerte oder Aufschläge auf Proben während eines Schiffskampfs oder auch nur bei unruhiger See werden um 1 gemildert.

I.4 Die Schule der Sonne

Wer schon einmal die heißen und trockenen Hochebenen von Conossos gesehen hat, wird sich unweigerlich fragen, wie überleben hier möglich ist, geschweige denn ein Kampf hier geführt werden soll. Die Studenten der Schule der Sonne werden auf genau diese Art des Kampfes vorbereitet. Abgänger stehen in dem Ruf, sogar während der Sindaयरstunden kämpfen zu können, wenn andere Guerai Schatten aufsuchen.

Die Schule hat ihren Hauptsitz auf der Throninsel, aber Zweigstellen in allen Archipelen.

Ort: Conossos

Gründer: unbekannt

Derzeitiges Oberhaupt: Doran

Philosophie: Ausdauer und Unempfindlichkeit

Voraussetzungen: MU 13+, KK 13+, Selbstbeherrschung 7+

Dauer der Ausbildung: fünf Jahre

Verwandte Waffen: beliebig

Talentboni: gewählte Waffe +2, Selbstbeherrschung +3, Wildnisleben +1, Orientierung +1

Sonstige Boni: Abgänger dieser Schule benötigen in heißen und trockenen Gebieten weniger Wasser als andere (sie gelten diesbezüglich regeltechnisch als Tulamiden/Novadis). Auch machen ihnen die extremen Temperaturen weniger zu schaffen.

Ausrüstung: Standardkleidung (leichte Rüstung, Stiefel, etc.), eine Schwinge

Manöver und Techniken:

- Durchhaltefähigkeit(1): Eine LE von 5 oder weniger muß nicht mehr zur Bewußtlosigkeit führen, solange sie nicht vom Spieler gewollt ist.
- Sonnenattacke(5): Diese Technik kann effektiv nur von der ersten bis zur zweiten Stunde des Zirraku angewandt werden. Mit der Klinge wird das Licht der Sonne eingefangen und der Angreifer damit kurzzeitig geblendet. Der Angriff kann während einer eigenen AT oder PA angewandt werden. Bei einer Attacke wird diese um den halben Ausweichen-Wert des Gegners erschwert sowie um einen varia-

blen Aufschlag, der dafür steht, wie gut der Gegner die Technik kennt (+0 bis +5). Ein Gelingen bedeutet, daß der Angriff ohne Parade-möglichkeit trifft und Schaden verursacht. Ein Mißlingen zieht die üblichen Auswirkungen einer mißlungenen Attacke+ nach sich.

- Gleitende Bewegung I (2): Bei Kämpfen im Wasser wird die AT-Senkung um 1 gemildert.
- Gleitende Bewegung II (2): Bei Kämpfen im Wasser wird die AT- und PA-Senkung um je 1 gemildert. Dieser Vorteil ist nicht kumulativ mit Gleitende Bewegung I.
- Gleitende Bewegung III (2): Bei Kämpfen im Wasser wird die AT-Senkung um 2 und die PA-Senkung um 1 gemildert. Dieser Vorteil ist nicht kumulativ mit Gleitende Bewegung I und II.

Bei einer Parade wird die Aktion prinzipiell um 5 Punkte plus den variablen Aufschlag erschwert. Hier bedeutet ein Gelingen das Ende der gegnerischen Attackeserie, ganz so, als ob die gegnerische Attacke mißlungen ist.

Die Folgenden Fähigkeiten können jeweils bis zu fünfmal erworben werden.

- Ausdauer(1): Ausdauer wird um 3 erhöht.
- Abhärtung(1): LE wird um 1 erhöht.

Folgende Vorteile dürfen jeweils nur einmal und nur in der angegebenen Reihenfolge erworben werden:

- Unempfindlichkeit I(1): Von der Gesamtsenkung auf AT oder PA darf 1 ignoriert werden.
- Unempfindlichkeit II(2): Von der Gesamtsenkung auf AT und PA darf jeweils 1 ignoriert werden. Nicht kumulativ zu Unempfindlichkeit I.
- Unempfindlichkeit III(2): Von der Gesamtsenkung auf AT und PA dürfen jeweils 2 ignoriert werden. Nicht kumulativ zu Unempfindlichkeit I und II.
- Schmerzresistenz I(2): Erst vier Treffer in eine Körperzone führen zur Bewußtlosigkeit.
- Schmerzresistenz II(3): Treffer in Arme oder Beine führen erst nach fünf Treffern zur Bewußtlosigkeit;

Die folgende Technik schließlich wird wie ein gewöhnliches Talent erlernt. Der Startwert beträgt 0 und fällt in den Bereich Kampf.

- Blind kämpfen: Wer schon einmal sonnenblind war, wird die Vorzüge dieser Technik zu schätzen wissen, wenn er im Kampf nicht auf sein Augenlicht angewiesen ist. Blind Kämpfen wird als eigenständiges Talent geführt, daß mit einem Startwert von 0 beginnt. Abzüge für Blinde im Kampf sind jeweils 7 Punkte auf

Attacke und Parade, die mit Talentpunkten negiert werden können; analog zum Talent Linkshändig. Mit einem Talentwert von 17/18 schließlich kann man soviel Informationen über seine restlichen Sinne aufnehmen, daß sie

permanent den Parade- (TaW 17) und Attacke-Wert (TaW 18) um 1 erhöhen. Zudem ist Blind kämpfen der einzige Schutz gegen die Sonnen-attacke.

I.5 Das Heiligtum von Akua Numinori

Wie erwähnt ist es eine beliebte Prüfung, sich vom Strudel an die Oberfläche der Klippe tragen zu lassen. Diese Fahrt ist allerdings nicht ungefährlich. Sie dauert $2W20+100$ Sekunden. Solange man nicht speziell trainiert ist, seinen Atem lange an-

halten zu können (z.B. Perlentaucher), verliert man jede Sekunde einen Ausdauerpunkt. Sobald die Ausdauer aufgebraucht ist, verliert man jede weitere Sekunde 1W6 LP.

II. Dunkle Geheimnisse

In einem starren Kastensystem existieren wenig Geheimnisse, da wenige den Mut haben, gegen das System zu handeln. Die wenigen Geheimnisse die

existieren, sind dafür um so dunkler und ihre Träger werden alles in ihrer Macht stehende tun, damit sie unentdeckt bleiben.

II.1 Der Pakt

Vielen ist die Legende bekannt, daß vor Urzeiten der damalige regierende Prinzip einen Pakt mit einem Luftgiganten Alullus geschlossen hat, um sein Reich vor einer anrückenden Armee aus Lania zu schützen.

Was nur wenige wissen ist, daß dieser Pakt noch heute Bestand hat. Dafür muß jeder regierende

Prinzip allerdings weiterhin seine Söhne Alullus opfern.

Es ist übrigens nicht mehr bekannt, ob dieser Pakt und das Ritual der Nachfolge in irgendeinem Zusammenhang stehen, obwohl es naheliegend ist.

II.2 Die Jünger des Namenlosen

Entgegen den Behauptungen der Azarai der acht Neugötter, gibt es nach wie vor Anhänger des Namenlosen. In den großen Städten existieren kleine Gruppen von ihnen, die versuchen an Macht und Einfluß zu gewinnen. Dennoch stellen sie bisher keine ernsthafte Gefahr dar. Durch die rigide Gesellschafts- und Glaubensstruktur bekennen sich sehr wenige zum Namenlosen. In ganz Conossos

leben nur etwa 500 Anhänger und davon sind nur eine Handvoll Richter oder Insellords. Etwa 100 wohnen in einer kleinen Siedlung auf der Insel Hanan im Archipel Ychtra. Die Siedlung ist nur deren Einwohnern bekannt, mit Ausnahme vom Insellord Arnok Frynn, der ein Hochazarai der Namenlosen ist. Unter ihnen befinden sich auch einige Morguai.

II.3 Triams Wahnsinn

Triam Reid ging bei der Beseitigung seiner Konkurrenten um das Amt des Kai von Meeros nicht zimperlich vor. Eines seiner Opfer, ein Verehrer von Arkan Zin verfluchte ihn, kurz vor dessen Tod. Seitdem erscheint nach Ablauf von 8 Pantheon

(512 Tagen) jeweils ein Arkanai. Die Zahl der Hörner die der Arkanai trägt erhöht sich dabei forlaufend. Triams letzter Besucher trug gerade mal vier Hörner. Es bleibt also noch eine Frist um ein Mittel gegen den Fluch zu finden.

II.4 Der Vollstrecker

Der ehrgeizige Zirrakuazarai Prios Darg war neben Histar Keres der vielversprechendste Anwärter auf die Nachfolge des Hochazarai von Ganthos. Sein Stolz und Ehrgeiz wurden ihm zum Verhängnis, als er seinen Konkurrenten während eines Streites im Affekt tötete. Noch während Prios versuchte die Folgen seiner Tat zu erkennen, erschien ein hoher Arkanai und bot ihm einen Handel an. Arkan-zin selber würde diese Tat vertuschen wenn Prios ihm dafür die Treue schwor. Prios akzeptierte, woraufhin sich sein Körper und seine Kleidung vollständig schwarz färbten. In diesem Moment betrat ein weiterer Azarai den Raum, der sofort Alarm schlug. Prios wachte erst am nächsten Morgen in seiner Kammer auf. Über die restlichen Geschehnisse der vergangenen Nacht hatte er keine Erinnerung mehr.

Der Vollstrecker ist Prios zweite Identität, die er in unregelmäßigen Abständen, etwa alle 4 bis 8 Zirkel, für eine Nacht annimmt. Seine Roben und seine Schwinge sind von tiefschwarzer Farbe. Auch sein Körper bis hin zu den Körpersäften ist von tiefschwarzer Farbe. In dieser Form jagt er für eine Nacht einen nicht verurteilten Gesetzesbrecher, wobei es völlig unerheblich ist, welcher Kaste oder welchem Stand das Opfer entstammt. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis er gestellt oder enttarnt wird, und dann wird auch Arkan'Zin ihm nicht mehr helfen.

Im Alltäglichen leben ist Prios nach außen hin der Hochazarai des Zirraku. Tatsächlich ist er allerdings seit dem Mord ein Azarai des Arkan'Zin.

II.5 Die Insel der Frauen

Der Grund warum auf der Insel Tiipa im Archipel Ychtra kaum noch männliche Kinder geboren werden, liegt unzähligen Pantheone in der Vergangenheit: Eine weibliche Sombrai wurde wegen der Benutzung schwarzer Magie verurteilt. Im Augenblick ihres Todes stieß sie einen Fluch aus, der dafür sorgte, daß heutzutage nur jedes zehnte Kind männlich ist. Jede Frau, die die Insel betritt, wird

von diesem Fluch getroffen. Fortan wird jedes ihrer Kinder zu 90% weiblich sein.

Unter den Einwohnern existiert ein Geheimbund von Frauen, die einen Teil ihrer Nachkommen zu Männern erziehen und in Berufe schicken, die traditionell den Frauen verboten sind. Etwa ein Fünftel aller Männer auf Tiipa sind in Wirklichkeit verkleidete Frauen, die in allen Gesellschaftsschichten

vertreten sind. Die mächtigste dieser verkleideten Frauen ist sicherlich die Hochazarai des Pateshi. Das Ziel des Geheimbunds ist die Erlangung weite-

rer weltlicher und geistlicher Machtpositionen um irgendwann die Gleichstellung der Frau zu erreichen.

-Neuer Besitzer zeigt Schwäche -x

Dieser letzte Punkt kann auch im Laufe der Zeit dazu führen, daß sich die LO beständig senkt, wenn die Waffe der Meinung ist, ihr Träger sei ihrer nicht mehr würdig.

- Toppet, Kurze Bronn, Ellen, Schinter = RS: Kopf 2, Brust 2, Rücken 2, Bauch 1, Arme 2, Beine 2; BE: 0

Kampfstil: Normalerweise kämpft Kan nur mit Sherall bewaffnet. Sollte sich irgendwann die ausgesprochen seltene Situation ergeben, daß er weder mit Sherall, noch um seine Position als Prinzip kämpft, benutzt er in seiner linken Hand einen Fänger, wenn er die Gelegenheit bekommt, sich einen zu besorgen.

III.1.2 Sheraal Wyn, Kai von Athyaka

Alter: 45 **Rasse:** Mensch(Conosser) **Beruf:** Kai des Archipels Athyaka **Haarfarbe:** Kupfer **Augenfarbe:** braun **Größe:** 1,81 **Gewicht:** 81 BL **Auftreten:** sicher **Verhalten:** selbstsicher

Sheraals einziges Ziel ist es, der nächste Prinzip zu werden. Dafür trainiert er sehr häufig und vernachlässigt dafür sogar die Staatsgeschäfte, die er den Azarai, seinem Richter und zuweilen sogar seiner Lieblingsmasha überträgt.

So sicher er auch gegenüber seiner Umwelt ist, seiner mangelnden Menschenkenntnis ist zu verdanken, daß er die Zeichen noch nicht erkannt hat, daß die Gelegenheit zum Machtwechsel so günstig (und einfach) wie noch nie ist. So vertut er seine Zeit weiter mit Training und ahnt nicht, daß einige seiner 'Vertrauten' schon seinen Sturz proben.

Die Ähnlichkeit seines Namens mit dem einer gewissen Klinge beruht einzig darauf, daß Sheraal ein gebräuchlicher Name auf Conossos ist. Es ist anzunehmen, daß Sheraal und Sherall aus dem selben Begriff hervorgegangen sind.

Typus: Kämpfer Stufe: 31
MU: 18 AT/PA: 23/20 TP: 2W + 5 ('Nachtkreuz')
KL: 12 Ausweichen: 18 eBE: 0
IN: 12 Initiative: 18
CH: 13 LeP: 71 AuP: 102 AsP: 139/242 KaP: 0
FF: 13 MR: 5
GE: 15
KO: 16 AT-Basis: 10 FK-Basis: 8
KK: 17 PA-Basis: 9 INI-Basis: 13

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Ausdauernd +5, Hitzeresistenz, Lebenskraft +5, Schlechte Eigenschaften (Goldgier 5, Neugier 4, Vorurteile (Frauen) 4), Schnelle Heilung, Zäher Hund

Talente: Schwerter 20, Zweihandschwerter 20, Körperbeherrschung 13, Selbstdisziplin 16, Schwimmen 11, Reiten 13, Wildnisleben 11, Kriegskunst 7, Runenkunde (Geschichte, Runendeuten, Runenorten, Runenopfer, Runenessenz) 7, Gefahreninstinkt 12, Sinnesschärfe 13, Runenspezialisierung (Körper) 12, Runenspezialisierung (Erde) 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I-III, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I-III, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenspezialisierung (Kreuzdorn), Waffenspezialisierung II (Nachtkreuz), Wuchtschlag

Wichtiger Besitz:

- **'Nachtkreuz':** Kreuzdorn aus Endurium; TP: 2W+4; WM: +1/-1; BF: -1; INI: +0; LO: 20
LO-Probe gelungen: Dieser seltsam anmutende Name ist mehr als nur eine Anspielung an ihr Aussehen: 2x/Tag kann ein Gegner für 1W6 KR geblendet werden, wenn er von 'Nachtkreuz' verwundet wird.
Bemerkung: Die Waffe hat sich Sheraal persönlich von einem Monaden anfertigen lassen. Die Loyalität und Intelligenz der Waffe begründet sich entsprechend auf ihrem Herren, der machtbesessen ist und für die Erlangung der gewünschten Ziele alles in Kauf nimmt (und zuweilen mit Scheuklappen durch die Gegend rennt).
LO-Modifikation bei Besitzerwechsel:
 - Grundloyalität: 10
 - Neuer Besitzer hat keine Kämpferprofession -5
 - Neuer Besitzer ist extrem ehrgeizig +5
 - Für jeden Runenstein +1
 - Für jeden Punkt IN über 13 -1
- Runensteine: Körper, Erde

Eigentlich hatte Harto immer eine andere Laufbahn vor Augen: Kaum zum Höheren Guerau geschlagen, bat er um Aufnahme im Sindayru Tempel von Ganthos. Seine Ausbildung war hart, aber schließlich von Erfolg gekrönt und so wurde er schließlich ein vollwertiger Azarai.

Als in Xandria die Wahl zum neuen Kai anstand, fiel die Wahl überraschend auf Harto. Obwohl die offizielle Verlautbarung ein Zeichen Sindayrus sei, ist die Wahrheit auf politischer Ebene zu suchen. Harto wurde nur aus dem Grund zum Kai gewählt, da der Hochazarai Aidaan terBredeo mit der Machtübernahme im Archipel Ganthos liebäugelt, indem Harto ausgebildet wird und dann sein Geburtsrecht geltend macht, daß es ihm ermöglicht, den regierenden Kai herauszufordern und um den Titel kämpfen. So wurde er an den Hof von Xandria gebracht und in Amt und Würden eingeführt.

Harto ist ein noch ziemlich junger und unerfahrener Archipelar und entsprechend froh, daß ihn die Hochazarais beim Regieren unterstützen und anleiten. Auch wenn er zur Zeit noch eine Marionette ist, wird die Zeit alleine zeigen, ob er den Einfluß von Aidaan terBredeo und der anderen Hochazarai wenigstens teilweise mindern kann oder ob er weiterhin unter ihrer völligen Kontrolle bleiben wird.

Interessant ist zu erwähnen, daß Harto nicht geblendet wurde, obwohl er das Augenamulett trägt.

Typus: Kämpfer/Geweihter Stufe: 14
MU: 13 AT/PA: 18+1/18+1 TP: 1W + 5 ('Blendstrahl')
KL: 13 Ausweichen: 14+1 eBE: 0
IN: 13 Initiative: 11+1
CH: 13 LeP: 49 AuP: 63 AsP: 0 KaP: 38
FF: 11 MR: 4+2
GE: 13
KO: 13 AT-Basis: 8+1 FK-Basis: 7+1
KK: 13 PA-Basis: 8+1 INI-Basis: 10+1

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Ausdauernd +5, Hitzeresistenz, Lebenskraft +5, Prinzipien, Schlechte Eigenschaften (Raumangst 3, Totenangst 4, Vorurteile (Frauen) 5), Verpflichtung, Zäher Hund

Talente: Schwerter 16, Selbstbeherrschung 12, Bekehren 12, Etikette 6, Wildnisleben 8, Götter & Kulte 13, Staatskunst 3, Sinnesschärfe 8+3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Finte, Geweiht, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Große Bronn), Schnellziehen, Stoßgebet, Sturmangriff, Waffenspezialisierung (Schwinge), Wuchtschlag, mehrere Liturgien des Sindayru-Kultes

Wichtiger Besitz:

- **'Blendstrahl'**: Schwinge aus Gold; TP: 1W+5; WM: +1/+1; BF: unzerbrechlich; INI: +1; LO: 20
LO-Probe gelungen: Sie besitzt die Fähigkeit in einem hellen Licht zu leuchten, was den Gegner beim Kämpfen behindert (5 KR lang AT-3/PA-3 solange er nicht die Sonderfertigkeit *Blindkampf* beherrscht). Darüber hinaus beendet das Licht sämtliche aktive Runenmagie in einem Radius von 5 m.
Bemerkung: Diese Schwinge ist Sindayru geweiht und effektiv nur von einem seiner Geweihten zu führen. Ähnlich Sherall ist sie eine Insignie für den Herrscher von Xandria.
LO-Modifikation bei Besitzerwechsel:
-Grundloyalität: 10
-Neuer Besitzer ist Azarai des Sindayru +5
-Neuer Besitzer ist kein Azarai -5
-Neuer Besitzer ist kein Anhänger der Neugötter -10
-Für jeden Runenstein -2
- **'Augenamulett'**: Goldene Scheibe mit ziseliertem Auge
Dieses Amulett ersetzt einem Sindayruazarai sein Augenlicht, indem es die restlichen, ohnehin schon geschärften Sinne eines Blinden noch weiter verbessert (+3 auf Sinnesschärfe). Dadurch haben sie so gut wie keine Nachteile, vielmals sogar Vorteile gegenüber sehenden.
In den Händen eines anderen Azarai behält solch ein Amulett seine Fähigkeiten 2W6 Tage. In den Händen anderer wird es sofort unbrauchbar.
- Große Bronn = RS: Brust 3, Rücken 3, Bauch 3, Arme 2, Beine 2; BE: 0

Kampfstil: Mit Vertrauen auf seinen Gott geht er in einen Kampf. Als Geweihter hat er zudem die Möglichkeit mit KP verhunzte Paraden doch noch gelingen zu lassen, indem er einfach die fehlenden Punkte mit KP bezahlt. Dadurch, daß er nicht geblendet wurde, sind seine Sinne dank des Augenamuletts derart gesteigert, daß seine sämtlichen Kampfwerte um 1 erhöht werden.

III.1.5 Nahir Zaaek, Kai von Ganthos

Alter: 35 **Rasse:** Mensch(Conosser) **Beruf:** Kai des Archipels Ganthos **Haarfarbe:** schwarz **metallisch** **Augenfarbe:** blau **Größe:** 1,85 **Gewicht:** 85 BL **Auftreten:** kühl, distanziert **Verhalten:** beobachtend

Nahir wurde erst vor kurzem – fast zeitgleich mit seinem jüngeren Bruder Harto – zum neuen Archipelar von Ganthos, indem er seinen Vater, der Tradition folgend, “ablöste”. In der wenigen Zeit, die er nun schon Kai ist, hat er sich dennoch sehr gut eingelebt, gleicht sein Regierungsstil dem seines Vaters doch in jeder Hinsicht: Hart und unerbittlich.

Seiner Erziehung folgend, mißt er der Inthronisation seines jüngeren Bruders im Nachbararchipel keine große Bedeutung zu. Geschwisterliche Bande existieren im Haus Zaaek nicht. Für ihn bedeutet dies nur, daß ein möglicher Konkurrent weniger existiert, der ihm die Macht entreißen könnte.

Typus: Kämpfer Stufe: 24
MU: 14 AT/PA: 22/21 TP: 1W + 6 ('Schädelspalter')
KL: 11 Ausweichen: 15 eBE: 0
IN: 12 Initiative: 14
CH: 11 LeP: 61 AuP: 84 AsP: 24 KaP: 0
FF: 13 MR: 4
GE: 15
KO: 17 AT-Basis: 9 FK-Basis: 8
KK: 16 PA-Basis: 9 INI-Basis: 11

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Ausdauernd +3, Hitzeresistenz, Lebenskraft +2, Schlechte Eigenschaften (Goldgier 4, Arroganz 5, Vorurteile (Frauen) 5), Zäher Hund

Talente: Schwerter 19, Selbstbeherrschung 15, Zechen 12, Reiten 14, Menschenkenntnis 14, Wildnisleben 9, Runenkunde 1, Gefahreninstinkt 13, Sinnesschärfe 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Betäubungsschlag, Finte, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I-III, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenspezialisierung (Schwinge), Waffenspezialisierung II (Schädelspalter), Wuchtschlag

Wichtiger Besitz:

- **'Schädelspalter':** Schwinge aus Endurium; TP: 1W+5; WM: +1/+1; BF: -3; INI: +2; LO: 13
LO-Probe gelungen: Eine parierende Waffe muß sofort einen Bruchtest ablegen. Ist sie nichtmagisch, verliert sie zudem permanent 1 TP.
Bemerkung: Genau wie seine Position, hat Nahir auch diese Schwinge von seinem Vater "geerbt". Sie gehört schon seit einigen Generationen zum Besitz der Familie. Ob sich Nahir ihrer allerdings als würdig erweist, muß sich noch zeigen.
LO-Modifikation bei Besitzerwechsel:
 - Grundloyalität: 7
 - Neuer Besitzer gehört zur Familie Zaaek +3
 - Neuer Besitzer besitzt weniger Macht als Vorgänger -5
 - Neuer Besitzer ist mächtiger (Position, Rang) +5
 - Neuer Besitzer zeichnet sich durch Ehrgeiz aus +3
 - Summe aus KL+IN \geq 30 +1
 - Summe aus KL+IN \geq 35 (kumulativ) +1
 - Für jeden Runenstein +1
- Runensteine: Schmecken
Auch diesen Stein hat er sich von seinem Vater genommen. Von Runensteinen hat er ansonsten aber kaum Ahnung.
- Toppet, Große Bronn, Handlinge = RS: Kopf 2, Brust 3, Rücken 3, Bauch 3, Arme 3, Beine 2; BE: 1

Kampfstil: Sein Kampfstil ist geradlinig und einfallslos.

III.1.6 Kul Riman, Kai von Ychtra

Alter: 45 **Rasse:** Mensch(Conosser) **Beruf:** Kai des Archipels Ychtra **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** grün **Größe:** 1,96 **Gewicht:** 95 BL **Auftreten:** hart **Verhalten:** unsicher

Über Kul Riman gibt es nicht viel positives zu berichten. Er ist relativ früh zum Schwertmeister aufgestiegen und in den Augen der meisten nur durch Glück zum nächsten Kai geworden. Ein Posten, zu dem er überhaupt

Sonderfertigkeiten: Geweiht, Stoßgebet, mehrere Liturgien des Sindayru-Kultes

Wichtiger Besitz:

- **'Augenamulett'**: Goldene Scheibe mit ziseliertem Auge
Dieses Amulett ersetzt einem Sindayruazarai sein Augenlicht, indem es die restlichen, ohnehin schon geschärften Sinne eines Blinden noch weiter verbessert (+3 auf Sinnenschärfe). Dadurch haben sie so gut wie keine Nachteile, vielmals sogar Vorteile gegenüber sehenden.
In den Händen eines anderen Azarai behält solch ein Amulett seine Fähigkeiten 2W6 Tage. In den Händen anderer wird es sofort unbrauchbar.
- Robe = RS: 0; BE: 0

Kampfstil: Vertrauen auf seine Gottheit und seine Gläubigen. Irgend jemand wird sich schon für ihn opfern. Als Geweihter hat er zudem die Möglichkeit mißlungene Paraden doch noch gelingen zu lassen, indem er einfach die fehlenden Punkte mit KP bezahlt.

III.2.2 Therion Shamagg

Alter: 45 **Rasse:** Mensch(Conosser) **Beruf:** Höchster Azarai des Shin-Xirit in Conossos **Haarfarbe:** schwarz **metallisch** **Augenfarbe:** schwarz **Größe:** 1,76 **Gewicht:** 70 BL **Auftreten:** streng **Verhalten:** stolz

Als Vertreter der Kriegergottheit genießt Therion viel Respekt und hat sogar beim einfachen Volk eine gewisse Anhängerschaft, die sich allerdings mehr auf seine nichtkriegerischen Aspekte konzentrieren. Als Höchster Azarai seines Glaubens in Conossos residiert er auf der Throninsel. Seine Position bekam er im rituellen Zweikampf, die er allerdings alle 8x8x8 Tage verteidigen muß. Durch seine Position ist er ebenfalls der oberste Richter bei einem Kampf um die Nachfolge des Prinzip. Bisher hatte er dieses Amt allerdings noch nicht bekleidet, obwohl es sicher nicht mehr allzu lange dauern wird, bis jemand Kan Brak herausfordern wird.

Sein Auftreten ist das eines vollendeten Kampfkünstlers. Und so manchem, dem die Ehre zuteil wurde, bei einem Gottesdienst seinen rituellen Schwerttanz sehen zu dürfen, durchfuhren Schauer der Ehrfurcht als sie erkannten.

Typus: Geweihter/Kämpfer Stufe: 29
MU: 15 AT/PA: 22/21 TP: 1W + 5 ('Götterzorn')
KL: 13 Ausweichen: 18 eBE: 0
IN: 15 Initiative: 19
CH: 13 LeP: 66 AuP: 97 AsP: 0 KeP: 53
FF: 12 MR: 5+2
GE: 16
KO: 16 AT-Basis: 9 FK-Basis: 9
KK: 14 PA-Basis: 9 INI-Basis: 12

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Aussehen (gutaussehend), Ausdauernd +5, Hitzeresistenz, Lebenskraft +4, Schlechte Eigenschaften (Vorurteile (Frauen) 5), Prinzipien, Verpflichtung

Talente: Schwerter 19, Akrobatik 14, Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung 16, Bekehren 14, Etikette 11, Wildnisleben 14, Sprachen (Alt-Tharunisch 5), Götter & Kulte 15, Runenkunde 2, Heilkunde Wunden 11, Gefahreninstinkt 12, Sinnesschärfe 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I-III, Blindkampf, Finte, Gegenhalten, Geweiht, Hammerschlag, Kampfflexe, Kampfgespür, Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen, Stoßgebet, Waffenspezialisierung (Schwinge), Waffenspezialisierung II (Götterzorn), Windmühle, Schildspalter, Wuchtschlag, mehrere Liturgien des Shin-Xirit-Kultes

Wichtiger Besitz:

- **'Götterzorn'**: Schwinge aus Endurium; TP: 1W+5; WM: +1/+1; BF: -2; INI: +2; LO: 20
LO-Probe gelungen: Ihre Magie ermöglicht es fünfmal pro Kampf einen Attacke- oder Paradewurf zu wiederholen und das beste Ergebnis auszuwählen. Außerdem kann einmal pro Tag Beistand in Form von 1W3 Shin-Xasas herbeigerufen werden.
Bemerkung: Diese Waffe ist die Insignie des höchsten Azarai des Shin-Xirit in Conossos.
LO-Modifikation bei Besitzerwechsel:
- Grundloyalität: 0
- Neuer Besitzer ist Azarai des Shin-Xirit 15
- Neuer Besitzer ist anderer Azarai 10

- Neuer Besitzer ist Rondrageweihter 5
- Neuer Besitzer ist Praiosgeweihter 1
- Neuer Besitzer hat eine Kämpferprofession 1
- Neuer Besitzer ist Hochazarai/-geweihter +2
- Neuer Besitzer kämpfte schwertmeisterlich +3
- Für jeden Runenstein -1
- Robe = RS: 0; BE: 0

Kampfstil: Er kämpft wie ein direktes Abbild von Shin-Xirit. Allein durch sein Auftreten im Kampf kann er den Kampfeswillen eines Gegners erlahmen lassen. Nach jedem Treffer ist eine MU-Probe des Gegners nötig, bei deren Mißlingen, der Wert um 1 gesenkt wird (mögliche Senkungen auf Attacke und Ausweichen beachten). Sobald der Wert auf unter die Hälfte des ursprünglichen gesunken ist, gibt der Gegner auf. Geweihte sind gegen diese Fähigkeit immun.

Als Geweihter hat er zudem die Möglichkeit mißlungene Paraden doch noch gelingen zu lassen, indem er einfach die fehlenden Punkte mit KP bezahlt. Solange sein Gegner schwertmeisterlich kämpft wird er davon allerdings keinen Gebrauch machen.

III.2.3 Tomar Brak

Alter: 50 **Rasse:** Mensch(Conosser) **Beruf:** Höchster Azarai des Zirraku in Conossos **Haarfarbe:** Gold **Augenfarbe:** grün **Größe:** 1,80 **Gewicht:** 74 BL **Auftreten:** kalt **Verhalten:** gnadenlos

Als Führer seines Glaubens in Conossos läßt Tomar es sich nicht nehmen, neue Potentaten selbst zu prüfen. Da er überhaupt nur neue Novizen aus der Kaste der Gueraï akzeptiert, sind diese Prüfungen auch entsprechend rigoros. Diejenigen, die abgewiesen wurden, haben dann auch meistens keine weltlichen Probleme mehr...

Tomar verlangt allerdings von keinem mehr oder weniger, was er nicht auch selbst durchstehen würde. Häufig führt er persönlich Expeditionen zu unbewohnten Inseln um dort ein Massaker an der dortigen Fauna durchzuführen – alles zu Ehren von Zirraku natürlich.

Im Kampf bietet er einen grausigen Anblick, wenn er im Rausch mit seinem Spälter 'Blutschwinger' durch die Reihen seiner Gegner pflügt und so manchen Rakshasa hat er schon im Alleingang damit erlegt.

Es gibt nicht wenige Azarai die echte Angst vor ihm und seinen Launen haben. Trotz der Namensgleichheit ist Tomar Brak nicht mit Kan Brak verwandt.

Typus: Geweihter/Kämpfer Stufe: 30
 MU: 16 AT/PA: 22/19 TP: 4W + 1 ('Blutschwinger')
 KL: 13 Ausweichen: 12 eBE: 0
 IN: 12 Initiative: 15
 CH: 11 LeP: 70 AuP: 98 AsP: 0 KaP: 54
 FF: 13 MR: 5+2
 GE: 14
 KO: 16 AT-Basis: 9 FK-Basis: 8
 KK: 17 PA-Basis: 9 INI-Basis: 12

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Ausdauernd +5, Bluttausch, Hitzeresistenz, Lebenskraft +5, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn 5, Vorurteile (Frauen) 5), Prinzipien, Verpflichtung, Zäher Hund

Talente: Zweihandschwerter 20, Akrobatik 11, Körperbeherrschung 13, Selbstbeherrschung 18, Bekehren 10, Etikette 12, Wildnisleben 16, Sprachen (Alt-Tharunisch 5), Götter & Kulte 14, Gefahreninstinkt 15, Sinnesschärfe 14

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen I, Befreiungsschlag, Blindkampf, Finte, Gegenhalten, Geweiht, Hammerschlag, Kampfreflexe, Klingenstein, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Schnellziehen, Stoßgebet, Sturmangriff, Waffenspezialisierung (Schwinge), Waffenspezialisierung II (Blutschwinger), Wuchtschlag, mehrere Liturgien des Zirraku-Kultes

Wichtiger Besitz:

- **'Blutschwinger':** Spälter aus Endurium; TP: 4W+1; WM: +1/-2; BF: -1; INI: -2; LO: 20; der Jähzorn des Trägers wird permanent um 1 erhöht, selbst wenn er vorher den Nachteil vorher nicht hatte
 LO-Probe gelungen: Die Magie der Waffe besteht darin, dem Träger zuweilen LE zur Verfügung zu stellen, um tödlichen Wunden zu entgehen, die er sich während des Bluttausches zu gezogen hat (siehe unten).
 Bemerkung: Genau wie 'Gotteszorn' des Shin-Xirit-Kultes, ist 'Blutschwinger' das Wahrzeichen des höchsten Azarai des Zirraku in Conossos. Im Kampf pulsiert die Klinge der Waffe in einem dunkelroten Licht, das

dene Dialekte anderer Reiche, dazu Drachisch und verschiedenen Varianten des Alt-Tharunischen), Kochen 9+, Runenspezialisierung (mehrere Runen, darunter auf jeden Fall *Geist*) 10+

Wichtiger Besitz:

- Runensteine: jeder besitzt eine Geistrune und mindestens fünf weitere Runenteine.

Kampfstil: Sie besitzen keinerlei Kampferfahrung und verspüren auch nicht die Neigung welche zu erwerben. Obwohl sie mit ihrer Runenmagie durchaus in der Lage wären, ganze Heer auszulöschen, kann man sie dennoch relativ einfach einschüchtern.

Bemerkung: Durch ihre Forschung im Bereich der Metamagie, können sie mit ihren Runensteinen Effekte erzielen, wovon viele Runenmagier nur träumen können. Leider können diese Effekte zuweilen auch unangenehme Nebeneffekte auslösen. Die Metamagie ist eben ein gefährliches Gebiet.

III.3.5 Arnok Frynn

Alter: 40 **Rasse:** Mensch(Conosser) **Beruf:** Inselord von Hanan im Archipel Ychtra **Haarfarbe:** schwarz **Augenfarbe:** blau **Größe:** 1,68 **Gewicht:** 85 BL **Auftreten:** kalt **Verhalten:** hartherzig

Als Insellord im Archipel Ychtra hat Arnok Frynn ein bequemes Leben und muß sich kaum Sorgen machen, daß seine kleine Schar Anhänger jemals entdeckt wird. Die Azarai der Neugötter werden vom ihm gekonnt im Dunkeln gehalten und die Richter von Kai Kul Riman schöpfen bisher auch keinen Verdacht.

Einer seiner Vorfahren hatte sich zum Namenlosen gewandt, da er den Platz des damaligen Insellords einnehmen wollte. Seitdem sind die Nachkommen (zumindest die männlichen) des Hauses Frynn seine Geweihten. Arnok war zudem einer derjenigen, der sich stark für Kul Riman als neuen Archipelar einsetzte. Während dessen Regierungszeit versucht er den Kult weiter erstarken zu lassen und auch auf anderen Inseln des Archipels fest zu etablieren. In seinen ehrgeizigen Plänen sieht er sich oder zumindest einen seiner Söhne als nächsten Anwärter auf den Archipelarsthron.

In der Hierarchie der Geweihten ist er schon ziemlich weit oben. Zwar hat er nur den dritten Weihegrad, ist damit aber der am höchsten Geweihte in Ychtra. Sein Auge, daß er opfern mußte wurde ihm allerdings nicht ausgestochen, sondern mit einem Hieb zerstört, so daß es wie ein Unfall aussieht. Auf diese Weise muß er sich keine Sorgen machen.

Typus: Kämpfer/Geweihter Stufe: 19
MU: 13 AT/PA: 19/18 TP: 1W + 6 ('Schicksalsschwinge')
KL: 13 Ausweichen: 14 eBE: 1
IN: 12 Initiative: 13
CH: 13 LeP: 53 AuP: 70 AsP: 0 KaP: 45
FF: 12 MR: 4+2
GE: 15
KO: 16 AT-Basis: 9 FK-Basis: 7-4
KK: 15 PA-Basis: 8 INI-Basis: 11

Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Einäugig, Hitzeresistenz, Schlechte Eigenschaften (Goldgier 9, Vorurteile (Frauen) 5)

Talente: Schwert 17, Selbstdisziplin 15, Lügen 16, Menschenkenntnis 13, Götter & Kulte 12, Gefahreninstinkt 12, Sinnesschärfe 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen, Hammerschlag, Waffenspezialisierung (Schwinge), Wuchtschlag

Wichtiger Besitz:

- **'Schicksalsschwinge'**: Schwinge aus Endurium; TP: 1W+5; WM: +1/+1; BF: -2; INI: +2; LO: 18
LO-Probe gelungen: Sie verleiht 20 KaP, die sofort für ein Mirakel eingesetzt werden müssen. Ungenutzte KaP verfallen zu Beginn der folgenden KR.
Bemerkung: Diese Schwinge ist dem Namenlosen geweiht und nur von einem seiner Geweihten zu führen. Sie ist ein alter Familienerbstück, daß seit Generationen weiter gereicht wurde.
LO-Modifikation bei Besitzerwechsel:
 - Grundloyalität: 0
 - Neuer Besitzer ist Anhänger des Namenlosen 5
 - Neuer Besitzer ist Geweihter des NAM +KaP/10

-Für jeden Runenstein

-2

- Große Bronn, Handlinge, Schinter = RS: Brust 3, Rücken 3, Bauch 3, Arme 3, Beine 4; BE: 3

Kampfstil: Er setzt mit Vorliebe kleine Wunder und Stoßgebete im Kampf ein. Er braucht sich auch keine Sorgen machen, entdeckt zu werden, da normalerweise jeder glaubt, daß er Runenmagie einsetzt. Als Geweihter hat er zudem die Möglichkeit mißlungene Paraden und Proben auf Ausweichen doch noch gelingen zu lassen, indem er einfach die fehlenden Punkte mit KP bezahlt.

IV. Abenteuererschläge

IV.1 Abenteuer für aventurische Helden

Das Reich Conossos ist zwar kein zentraler Schauplatz der Kampagne, dennoch bietet es genügend Möglichkeiten und Aufhänger für eine wagemutige Heldengruppe.

IV.1.1 Ankunft

Es gibt mehrere Möglichkeiten Conossos zu erreichen, allerdings sind diese alle zu Wasser. Die Frage ist, mit welchem Auftrag und welcher Begleitung sie fahren.

Eine Möglichkeit ist es das Reich heimlich mit einigen schnellen Booten anzusteuern. Die Aufgabe besteht in der Einrichtung von Rebellenzellen und ersten Schreinen der Zwölfgötter.

Als Händler getarnt kann man mit einer großen Handelsflotte in das Reich einfahren. Dabei besteht natürlich die Chance von den Piraten von Meeros angegriffen zu werden. Diese könnten sich als mögliche Verbündete erweisen. Eine Gefangennahme könnte sich so u.U. als Glücksfall erweisen.

Als dritte Möglichkeit bietet sich natürlich die Idee, mit einem Heer in das Reich einzufallen. Der Angriff des Giganten Alullus dürfte ein eindrucksvoller Beweis sein, daß die alten Legenden manchmal doch wahr sind. Die Helden werden irgendwo an Land gespült und sehen einem ungewissen Schicksal ins Auge.

IV.1.2 Umsturz – Kampagnenszenario

Ein direkter Angriff mit einer großen Flotte ist mehr als riskant (siehe IV.1.1). in Umsturz auf Conossos muß subtiler geplant werden.

IV.2 Abenteuer für tharunische Helden

Tharunische Helden beginnen auf Stufe 5, womit sie normalerweise Hohe Guerau oder ausgebildete Azarai sind. Die einzelnen Szenarien sind so ausgelegt, daß die Helden im Dienst des Kai Kan Brak sind.

IV.2.1 Eine Ladung Endurium

Es wurde in den Beschreibungen häufiger erwähnt, daß Treelars Meisterstück der Überfall auf einen Enduriumtransport war. Es gibt eine nicht unerhebliche Anzahl von Leuten, die gerne wüßten, wo das erbeutete Endurium geblieben ist: Prinzip Kan Brak, Thran Brata sowie der eigentliche Empfänger der Ladung. Aber auch so mancher andere Archipelar oder gar Insellord würde gerne einen Teil vom Kuchen abhaben. Die Gruppe muß versuchen sich in die Bande von Treelar Telrok einzuschleichen.

IV.2.2 Ikis Sals Schatten der Vergangenheit

Eine Gruppe Reisender aus dem Reich Lania macht Kan Brak seine Aufwartung, just zu dem Zeitpunkt,

Die Helden werden nicht umhin kommen, sich auf Dauer mit einem Kai zu verbünden, wobei ein Bündnis mit Triam Reid den größten Erfolg verspricht. Um die Seehoheit innerhalb des Reiches zu bekommen ist ein Bündnis mit Treelar Telroks Piratenbande unerlässlich.

Spielen die Helden auf Risiko, reicht es aus, die Hoheit über ein Archipel zu erlangen und dann den aktuellen Prinzip zum Duell heraus zu fordern. Andernfalls wird ihnen nicht viel übrig bleiben, als sich mit jedem Archipel einzeln zu befassen.

IV.1.3 Aufstieg des Namenlosen – Kampagnenszenario

Sollten die aventurischen Ideen hier Fuß fassen und sich der Zwölfgötterglaube langsam ausbreiten, sehen die Anhänger des Namenlosen ihre Zeit gekommen. Unter falschen Versprechen und dem Deckmantel der Zwölfe werden sie daran arbeiten die Macht des Namenlosen zu stärken und neue Anhänger zu gewinnen. Wenn die Helden Wind davon bekommen, werden sofort Attentäter auf sie angesetzt. Die Helden stehen nun vor dem Problem, ob sie den Menschen offenbaren, daß einer der mächtigsten Feinde der Zwölfgötter ehemals aus den Reihen der Neugötter stammte. Das mag für die Helden kein großes Problem darstellen, für die Tharuner um so mehr, denn schließlich haben die Helden vor kurzem noch demonstriert, daß ihre Götter die stärkeren sind.

seine Aufwartung, wo sämtliche Archipelare ebenfalls anwesend sind. Tatsächlich handelt es sich bei den Reisenden um ehemalige Kollegen von Ikis Sal aus dem Reich Tharun, die schon seit mehreren Pantheon hinter ihm her sind. Sie werdennicht direkt gegen ihn vorgehen, da sie das Risiko entdeckt zu werden scheuen. Vielmehr versuchen sie, unbeteiligte gegen ihn aufzubringen, indem sie falsche Informationen austreuen.

Irgendwann wird Kann Brak die Helden beauftragen ihrerseits nachzuforschen, was es mit diesen Gerüchten über Ikis Sal auf sich hat. Damit machen sie allerdings Urheber dieser Gerüchte auf sich aufmerksam.

IV.2.3 Im Netz

Ein gefährlicher Morguai treibt sein Unwesen. Schon mehrere Richter sind an ihm gescheitert. Viel schlimmer ist, daß er einige ehemalige Gegner als lebende Tote mit falschen Informationen zurück geschickt hat, damit sie ihn vor weiteren Attacken

warnen. Auch in einigen Dörfern besitzt er Agenten (die allerdings nicht zwangsläufig untot sind). Sollte die Gruppe einen Führer anheuern, wird dieser sie in eine Falle locken.

Sollten die Helden siegreich sein, so werden sie sich nach ihrer Rückkehr noch mit dem Spitzel befassen müssen, der nach wie vor loyal seinem verflossenen Meister gegenüber ist und auf Rache sinnt.

IV.2.4 Eine Frage des Gewissens

Die Helden nehmen teil an einer Strafexpedition gegen eine große Brigantabande. Je nach Rang

sind die Helden einfache Soldaten oder auch Planer der Aktion. Der Kampf weitet sich nach kurzer Zeit in ein brutales Gemetzel aus, in dem alle Vorsätze von Ehre und Anstand vergessen scheinen. Schließlich geschehen die ersten Übergriffe auf Frauen und Kinder! Dieses Szenario eignet sich als Test der Moral der Helden und der Frage ob sie ihre weitere Karriere lieber als Brigantai fortführen wollen, als sich an solchen Grausamkeiten zu beteiligen.