

Unheil über Arivor – Der Tag danach





Könige sind essenziell für den Fortgang der Lebendigen Geschichte. Entweder sind sie tragender Teil einer Erzählung oder sie setzen Ereignisse in Gang, die den aventurischen Hintergrund oder eine Abenteuerhandlung vorantreiben. Diese Figuren spielen eine wichtige Rolle im offiziellen Aventurien, die weitgehend festgeschrieben ist. Ihr Schicksal mag durch Helden beeinflussbar sein, sie schreiben jedoch ihre eigene Geschichte. Eine abweichende Darstellung, sei es der verfrühte Tod eines Bösewichts durch Heldenhand

oder der Austausch durch eine andere Meisterperson, ist prinzipiell möglich, führt aber unweigerlich zu Konflikten mit anderen Publikationen. Kaiserin Rohaja, die als Herrscherin maßgeblich die Geschehnisse des Mittelreiches prägt, ist in diesem System ein König.



Springer sind wichtige Funktionsträger im offiziellen Aventurien und werden auch in künftigen Publikationen thematisiert werden, wenn nicht explizit ihr Ableben festgeschrieben ist oder ihr Schicksal ausdrücklich in die Hände der Spielerhelden gelegt wird. Springer können meist ohne größeren Aufwand durch eine andere Figur ersetzt werden. Diese muss lediglich dieselbe Funktion innerhalb der Spielwelt wahrnehmen, sei es als anleitender Mentor, Hauptantagonist oder rettende Kavallerie. Ein wiederkehrender Schurke oder ein hoher Amtsinhaber im Militär sind häufig als Springer gesetzt.



Meisterpersonen, die als Bauern gekennzeichnet sind, spielen eine festgelegte Rolle in einem Abenteuer, besitzen aber darüber hinaus keine wichtige Funktion in der Lebendigen Geschichte. Ihre Rolle kann bei Bedarf ohne viel Aufwand durch eine andere Figur übernommen werden, ohne in Konflikt mit dem offiziellen Aventurien zu geraten. Der Wirt einer Taverne kann ebenso ein Bauer sein wie eine austauschbare Auftraggeberin oder der Schurke eines Abenteurers, wenn er über das Abenteuer hinaus nicht mehr thematisiert wird.



Der Turm ist ein Sonderfall, der ausschließlich in Kampagnen vorkommt. Innerhalb einer Kampagne spielt eine als Turm gekennzeichnete Figur eine festgelegte Rolle und ist ein wichtiger Funktionsträger. Sie wird in mehreren Publikationen einer Kampagne thematisiert, spielt aber darüber hinaus für die Lebendige Geschichte keine wichtige Rolle. Ein Turm entspricht innerhalb einer Kampagne einem Springer, ist aber eigentlich ein Bauer. Der immer wieder auftauchende Auftraggeber einer Kampagnenhandlung ist ein Beispiel für einen Turm.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Bei diesem Symbol findest du weiterführende Spielleitertipps.

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Redaktion

Eevie Demirtel, Alex Spohr, Niko Hoch

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Dominik Hladek

Lektorat

Carolina Möbis

Korrektur

Alex Spohr

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tristan Deneke

Satz, Layout & Gestaltung

Thomas Michalski

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Marc Bornhöft,
Hannah Möllmann, Nikolai Ostertag, Nadine Schäkel,
Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer, Malte Zirbel

Copyright © 2016 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind eingetragene
Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Gregor Biberacher, Annelie Dürr,
Christoph Knibbe, Norman Kobel und Philipp Neitzel.
Dank gebührt außerdem jenen, die Arivor über die Jahre
mit dem Leben gefüllt haben, das nun erloschen ist.

Art.-Nr.: US25600

Inhaltsverzeichnis

Der Krater von Arivor.....	03
Organisationen in Arivor.....	12
Gefahren in der Nacht.....	17
Szenariovorschläge.....	19

ARIVOR

DER TAG DANACH

Überblick

Diese Spielhilfe beschreibt die Situation der Stadt Arivor nach der Katastrophe, die im Abenteuer **Unheil über Arivor** nacherlebt werden kann, ab dem 24. Rahja 1039 BF. Sie gliedert sich in eine Beschreibung der Orte (**Der Krater von Arivor**), einen Überblick über **Organisationen in Arivor** und Spielmaterial zu Gefahren und Szenarien (**Gefahren der Nacht**). Sie dient als Ergänzung zum Abenteuer **Unheil über Arivor**, um die Stadt nach den Ereignissen weiter zu bespielen.

Was die Spielhilfe nicht beinhaltet

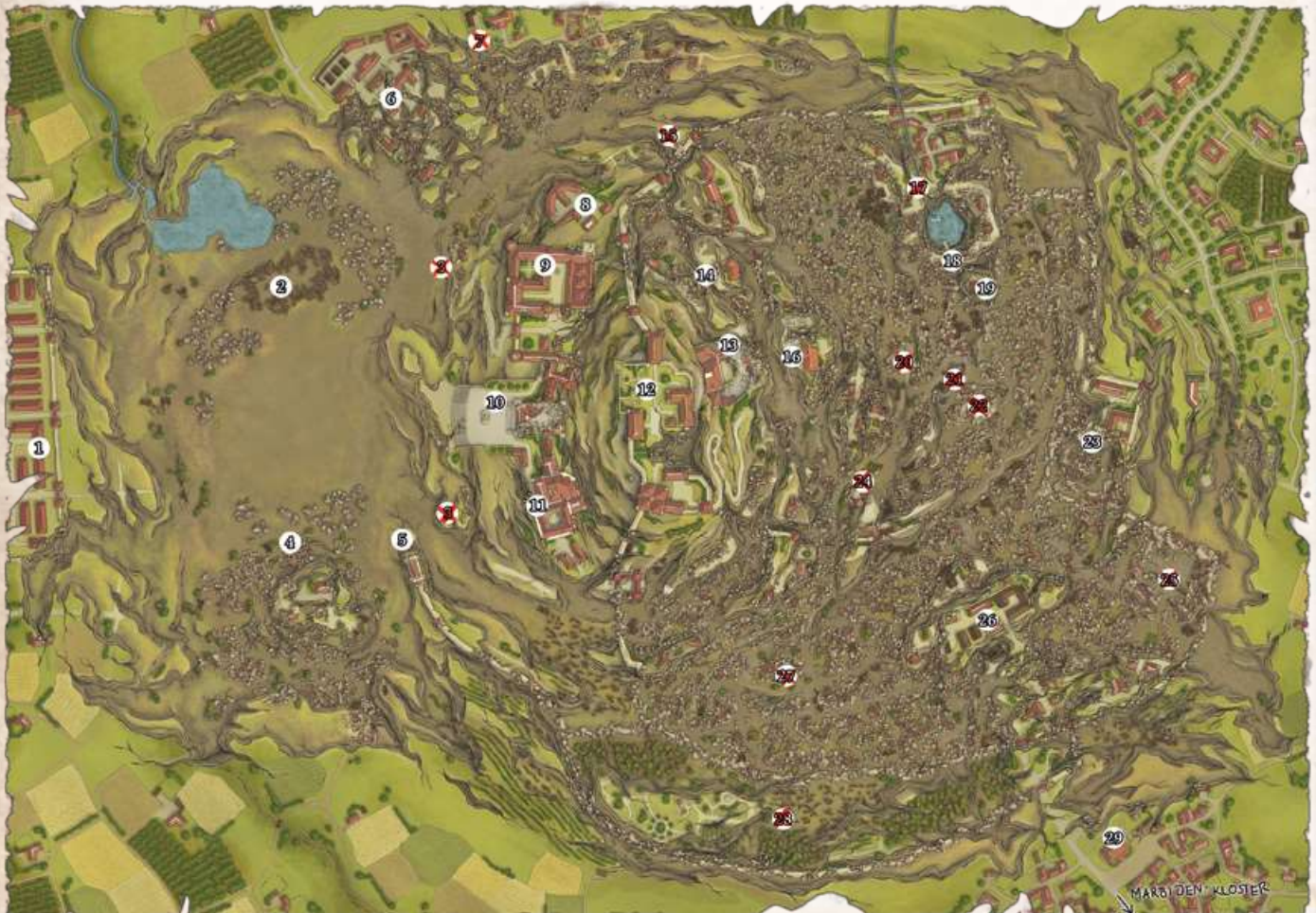
Zwar ist die Spielhilfe auch ohne **Unheil über Arivor** einsetzbar, allerdings werden die Ereignisse, die zum Zustand Arivors geführt haben, nicht noch einmal beschrieben. Die Spielhilfe legt ihren Fokus auf das Stadtgebiet Arivors. Das Schicksal geflohener Bürger und Organisationen wie die *Bandiera Bianca* oder Teile des Ardaritenordens wird nicht thematisiert. Sie gibt bewusst **keinen** Zeithorizont für die Entwicklung der Situation vor, sondern beschreibt den Zustand unmittelbar (bis etwa einige Monate oder ein Jahr) nach der Katastrophe.

Der Krater von Arivor

Wo bis vor kurzem Arivor stand, erstreckt sich nach der Katastrophe ein weitläufiger Krater. Durch einen Meteoriteneinschlag in den Hügeln im Osten breiteten sich Erdrisse bis Arivor aus und ließen die Höhlensysteme um den Goldenhelm kollabieren. Gebäude stürzten in die Tiefe, unzählige Bewohner und Turnierbesucher fanden den Tod. Das Stadtgebiet ist zu einer Tiefenebene geworden, die mit Tonnen bzw. Quadern von Gebäudetrümmern und Fels gespickt ist. Wie die Wogen eines Meeres aus Stein, Häusern und Geröllhalden dehnt es sich aus. An heißen Tagen liegt eine übel riechende

Glocke aus Verwesung darüber, und man sollte sich tunlichst Tücher gegen den Gestank und Staub vor Mund und Nase binden. Das Brummen von Fliegenschwärmen ist neben gelegentlichen, weithin hallenden Steinrutschen das vorherrschende Geräusch. Unter diesen Trümmern kann man nahezu alles finden, was die Stadt Arivor einst zu bieten hatte.

Von Reisenden wird Arivor umgangen. Statt der Straße zwischen Pertakis und Arivor wählen Reisende von Vinsalt die südliche Ausweichroute über Sibur. Von Pertakis aus reist man über Westfar und Sorbik.



Der Westen – Schwerterfeld

Der Kraterboden westlich des Goldenhelms ist ein Geröllfeld. Hier standen wenige Gebäude, sodass man einen guten Blick in die Ferne hat. Es lugen immer wieder bunte Stoffe der Zelte, Pferdedecken und Waffenröcke der Turnierteilnehmer hervor. Schatzsucher können wertvolle Waffen finden, besonders im Nordosten, wo die Saladanschen Schmieden lagen – jedoch um den Preis, dass man jede zweite aus den verwesenden Fingern eines toten Ritters ziehen muss. (Was einen Frevel gegenüber Boron darstellt.)

Turnierfeld (2)

Das von Dornenranken überwucherte Feld ist weithin einsehbar. Unter den Trümmern hat sich ein widerliches Wesen aus der Tiefe niedergelassen, ein mehrere Schritt langer Aaswurm, der sich zwischen Felsen, Gerippen und Hohlräumen hindurchschlängelt und sich an den Überresten der Verstorbenen labt. Der an einen riesigen Regenwurm erinnernde Aaswurm hat ein Maul mit zahlreichen Hakenzähnen und verströmt einen beißenden Geruch.

Ghul, gewöhnlicher

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt Körpergröße (kann bei nichtmenschlichen Ghulen abweichen)

Gewicht: 60 bis 80 Stein (kann bei nichtmenschlichen Ghulen abweichen)

MU 15 KL 11 (t) IN 14 CH 9

FF 13 GE 12 KO 18 KK 16

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 3 ZK 1 GS 7

Biss: AT 12 TP 1W6+4(+Gift)* **RW** kurz

Klauen: AT 11 TP 1W6+2(+Krankheit)** **RW** mittel

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Geruch) / Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Biss, Klauen)

Talente: Klettern 4 (15/12/16), Körperbeherrschung 4 (12/12/18), Kraftakt 7 (18/16/16), Schwimmen 3 (15/12/16), Selbstbeherrschung 8 (15/15/18), Sinneschärfe 8 (11/14/14), Verbergen 7 (15/14/12), Einschüchtern 9 (15/14/9), Willenskraft 10 (15/14/9)

Anzahl: 1 oder 3W6 (Ghulhorde)

Größenkategorie: mittel

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar und giftig, siehe Ghulgift)

Kampfverhalten: Ghule ziehen sich bei Tage in eine Ruine zurück, da ihnen Sonnenlicht unangenehm ist. Wenn sie Hunger haben, gehen sie auf Jagd und fressen Leichen und scheuen auch nicht davor zurück, Lebende anzugreifen.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Magiekunde (Magische Wesen):

☞ **QS 1:** Ghule sind Leichenfresser und scheuen das Licht.

☞ **QS 2:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich möglicherweise selbst in einen.

Aasfresser

Nach der Vernichtung von Arivor bleiben viele Leichen liegen und können nicht geborgen werden. Zwar versuchen Boron- und Marbogeweite alles in ihrer Macht stehende, um die Toten zu bergen, aber dies ist eine langwierige Aufgabe. Der Verwesungsgeruch zieht auch Aasfresser wie den Aaswurm an. Ghule sind in den ersten Tagen und Wochen gelegentlich anzutreffen, aber sie werden selbst Opfer der Wühlschrate, Asseln und des Aaswurms. Insekten sind häufig anzutreffen und bisweilen verirrt sich sogar ein Khômgeier in die Ruinen der Stadt.

☞ **QS 3+:** Ghulgift kann man mittels Magie und Götterwirken heilen. Wird ein Lebewesen so geheilt, verwandelt es sich nicht in einen Ghul.

Sonderregeln:

*) **Ghulgift:** Der Speichel der Ghule enthält ein magisches Gift, welches das Opfer langsam in einen Ghul verwandelt. Das Gift ist nur mittels magischer und karmaler Heilmethoden oder einer Probe auf *Heilkunde Gift (tierisches Gift)* erschwert um 5 heilbar. Eine Heilung ist jedoch nur möglich, solange die Verwandlung noch nicht abgeschlossen ist. Voraussetzung für die Probe ist ein Aderlass (2W6 SP beim Patienten) und der Einsatz von Misteln. Stirbt der Patient während der Heilbehandlung, wird dieser unabhängig von ihrem Gelingen zum Ghul.

Stufe: 6

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: Der Erkrankte verwandelt sich binnen 1W3 Tagen

in einen Ghul / 1 Stufe *Paralyse*.

Beginn: sofort

Dauer: permanent / 12 Stunden

Kosten: nicht extrahierbar, deshalb auch kein Preis

) **Krankheitsüberträger: Ghule können Krankheiten übertragen. Für je 10 SP wird mit 1W20 gewürfelt: 1-12 (keine Krankheit), 13-17 (Lutanas), 18-20 (Rascher Wahn). Ist der Held infiziert, muss eine Krankheitsprobe abgelegt werden (siehe **Regelwerk** Seite 343).

Nichtmenschliche Ghule: Da es auch Ghule gibt, die vorher Zwerge, Elfen, Orks oder andere Kulturschaffende waren, können Werte von denen des oben vorgestellten menschlichen Ghuls abweichen.



Aaswurm

Größe: 6,00 bis 8,00 Schritt lang;

Gewicht: 200 bis 400 Stein

MU 15 **KL** 8 (t) **IN** 12 **CH** 10

FF 8 **GE** 10 **KO** 18 **KK** 16

LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 4 **GS** 5

Beißzangen: **AT** 13 **TP** 1W6+6 **RW** kurz

Körper: **AT** 12 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Lichtempfindlich

Sonderfertigkeiten:

- **Klammergriff** (Körper; Kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält der Aaswurm ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss der Wurm keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Krafttakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Wurm den Gehaltenen loslassen.
- **Verbeißen** (Beißzangen; Der Wurm führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat er sich festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*. Die Verteidigung des Wurm sinkt, während er beißt, auf 0. Der Wurm kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Talente: Klettern 5 (15/10/16), Körperbeherrschung 3 (10/10/18), Kraftakt 7 (18/16/16), Selbstbeherrschung 14 (15/15/18), Sinnesschärfe 7 (8/12/12), Verbergen 8 (15/12/10), Einschüchtern 8 (15/12/10), Willenskraft 14 (15/12/10)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 200 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Kampfverhalten: Sobald der Wurm potenzielle Beute entdeckt hat, und dazu zählen auch die meisten Humanoiden, die kleiner als er sind, greift er an. Er versucht sich zu verbeißen oder führt einen Klammerangriff aus.

Flucht: Der Aaswurm flieht nicht.

Tierkunde (Ungeheuer):

- **QS 1:** Dieser riesige Wurm muss aus den Tiefen des Erdreichs stammen. Den aventurischen Tierkundlern ist er auf jeden Fall nicht bekannt.
- **QS 2:** Bei dem fetten Wurm muss es sich um einen sogenannten Aaswurm handeln. Diese Wesen leben tief unter der Erde und trauen sich nur ganz selten an die Oberfläche. Obwohl er Aaswurm heißt, greift er auch lebende Wesen an. Sie sind extrem selten und in den letzten Jahrzehnten wurden sie nur ein paar Mal gesehen.
- **QS 3+:** Der Geruch, den die Aaswürmer verströmen, haftet noch viele Wochen lang an der Haut desjenigen an, der sich ihm nähert.

Sonderregeln:

Übler Geruch: Sobald ein Held in der Nahkampfreichweite *mittel* oder *nah* mit dem Aaswurm kämpft, muss er sofort eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen. Bei Misslingen erhält der Held eine Stufe *Verwirrung*. Diese Probe ist nur einmal pro Kampf mit einem Aaswurm notwendig. Nach dem Kampf haftet der Gestank immer noch dem Helden an und er erhält den Status *Übler Geruch* für 1W3+1 Wochen.

LeP-Verlust	Schmerz
30 LeP (¾)	+1 Schmerz
20 LeP (½)	+1 Schmerz
10 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

Status: Übler Geruch

Dieser Status sorgt dafür, dass der Held extrem unangenehm riecht. Proben auf Gesellschaftstalenten (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche um 1 zusätzlich zu eventuellen anderen Modifikatoren erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für eine Stunde überdecken.

Das Tor ins Nichts (5)

Einen besonderen Ort stellt das einstige **Kusliker Tor** dar. War es früher Teil der nach Westen hin erweiterten, aber nie fertiggestellten Stadtmauer und klappte damit nutzlos im Feld, so steht es seit dem Unglück auf einem Felsvorsprung, der tief in den Krater hineinragt und durch ein paar Sprünge und eine Kletterpartie vom Kraterrand aus erreicht werden kann.

Am Tag ist an dem Tor nichts Außergewöhnliches, lediglich seine Position wirkt skurril. In manchen Nächten aber offenbart sich sein Zauber und versinnbildlicht das massenhafte Sterben in Arivor. Dann zieht eine nicht endende Schlange von Geistern ruhig und gefasst durch das Tor und stürzt dahinter in die Leere. Wie betäubtes Vieh, das zur Schlachtbank geführt wird, ergeben sie sich ihrem Schicksal und warten ab, bis auch sie an die Reihe kommen.

In naher Zukunft werden sich Borongeweihte nach Arivor begeben, um dem Spuk ein Ende zu machen und die Geister zu erlösen.

Saladansche Schmieden (6)

Die nicht in die Tiefe gestürzten Teile Saladantias sind geprägt von verfallenden Mietskasernen, zwischen denen zerlumpte Gestalten ‚umherspuken‘, die nach dem Unglück keinen anderen Ort wussten, zu dem sie gehen konnten. Die gelegentlichen Razzien der Horaslegion zum Vertreiben der Elenden zeigen keinen Erfolg: Wie Fliegen zum Aas schwirren die Bettler, Kranken und Waisen stets wieder zurück. Krankheiten sind weit verbreitet, und zwischen den Häusern gehen nachts auch Geister um. Die meisten Gebäude sind leer, abgesehen von den Räumen, in denen die jetzigen Bewohner, Nestern gleich, alles zusammengerafft haben, was ihnen nützlich schien.

Einige Gebäude aber ruhen in empfindlichem Gleichgewicht auf Felssockeln, unter anderem folgende:

- Eine schräge Felsnadel mit einer halbierten Manufakturhalle. Schmiedeböcke, Mobiliar und Manufakturmechaniken sind entweder bereits in die Tiefe gestürzt oder haben sich in der Halle verhakt. Schon leichte Erschütterungen oder auch nur starke Winde können sie jederzeit lösen und zu gefährlichen, hinabrutschenden „Geschossen“ machen, die Helden mit sich in die Tiefe reißen können.

- Zwei gegeneinander gefallene Felsnadeln mit einem Schmiedegebäude auf der einen und einer Mietskaserne auf der anderen Seite, die aufeinandergeprallt sind und so zu einem einzelnen Gebäude „verschmolzen“. Ein 2-3 Schritt breiter Spalt klapft im Boden zwischen den Gebäudeteilen. Auf der Seite der Schmiede prangt noch ein ‚Echt Arivor-er‘ Rondrakamm und weitere Waffen nach deiner Entscheidung.
- Auf einem Sockel steht ein schiefer Rest einer Mietskaserne, die von der Hexe **Aphessys** (*998 BF, verummt, abweisend, gebrochene Stimme; Alchimie 12 (13/12/13), SK 2) bewohnt wird. Sie ist an Aussatz erkrankt, hatte die Krankheit vor der Katastrophe aber so gut es ging mit ihren Mittelchen im Griff. Nun sucht sie in den hinabgestürzten Trümmern ihre alten Vorräte und Zutaten für neue Tränke. Ihr knorriger Hexenbesen als Fluggerät tut ihr dabei gute Dienste. Es heißt, sie habe sich dem Namenlosen oder düsteren Dämonen des Verfalls und des Siechtums verschrieben (ob dieses Gerücht stimmt oder nicht, kann der Meister entscheiden).

Der Osten - Altstadt und Morgunora

Das Gebiet östlich des Goldenhelms ist verwinkelter als Schwerterfeld. Hier liegen die Reste hunderter Häuser, eingestürzt, von Geröll bedeckt oder von Felsen zerschmettert. Außerdem prägen Felsnadeln und -wände das Gelände und machen es zu einem regelrechten Labyrinth. Wer sich hier bewegt, klettert über die Türme trutziger Patrizierhäuser, findet in Erdlöchern unter Felsplatten fast noch erhaltene Straßenzüge, schiebt sich zwischen Felsnadeln und steinernen, querliegenden Dächern hindurch und kann durch Fensterlöcher in mit Regenwasser gefüllte, querliegende Häuser tauchen.

Dafür kann ein Schatzsucher Schmuckschatullen, Geld, Kunstgegenstände, Kleidung und Bosparanjerfässer finden. Vieles ist beschädigt, wertlos oder gammelig, da Wasser und Witterung manchem Schatz zusetzen. Die meisten Hinterlassenschaften gemähen eher daran, dass hier noch bis vor kurzem Menschen lebten: kaputtes Kinderspielzeug, aufgeweichtes Papier, verblässende Gardinen – und dazwischen verwesende Körper oder bleiche Knochen. Wer sich ein Wunderland aus Schätzen vorstellt, wird schnell auf den Boden der Tatsachen geholt.

An vielen Stellen sind Felssäulen stehen geblieben. Manche sind hohe, allein im Krater stehende Felstürme, andere ziehen sich als waghalsige Abhänge vom Kraterrand tief in das Trümmerfeld. Wieder andere sind stufenförmig, als hätten Trolle oder Zyklopen sie errichtet, und einige sind kleine Plateaus, umgeben von brühigen Klippen.

Aquädukt (18)

Beim Unglück versiegte die Wasserzufuhr durch Risse und Brüche im Aquädukt außerhalb der Stadt. Nun stehen noch einige Teile des mächtigen Bauwerks mit seinen Arkaden hoch über den Trümmern, während andere zerschmettert in der Tiefe liegen. Am





Krakenmolch

Größe: 4,00 bis 5,00 Schritt großer Rumpf; 6,00 bis 8,00

Schritt lange Fangarme

Gewicht: 900 bis 1.200 Stein

MU 15 KL 6 (t) IN 13 CH 8

FF 13 GE 12 KO 35 KK 36

LeP 350 AsP – KaP – INI 14+1W6

VW 6 SK 1 ZK 7 GS 2/9 (an Land / im Wasser)

Fangarm: AT 13 TP 1W6+8 RW lang

Biss: AT 10 TP 3W6+6 RW kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 4 (max.1 x Biss, max. 3 x Fangarm)

Vorteil/Nachteile: Dunkelsicht II

Sonderfertigkeiten:

- **Klammergriff** (Fangarm; Kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, hält der Krakenmolch ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss der Krakenmolch keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Alternativ kann das Wesen 1 Aktion aufwenden, um das Opfer zu seinem Maul zu heben. In der folgenden KR kann er dann zubeißen. Diese Attacke gelingt automatisch. Die Verteidigung des Angreifers sinkt während des Rests der KR, in der der Biss stattfindet, auf 0. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien verwendet werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Mittels einer freien Aktion kann der Krakenmolch den Gehaltene loslassen. Sollte der Krakenmolch sein Opfer angehoben haben, erleidet es daraufhin den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* gelingt.)
- **Schlag** (Fangarm; Bei erfolgreichem Angriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 8 bestehen, sofern sie nicht ausgewichen sind; ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*),
- **Tentakelschwung** (Fangarm; Ist der Krakenmolch mindestens eine Größenkategorie größer als seine Ziele, kann er mit einem Tentakelschwung mehrere Ziele zu Fall bringen. Gegen diesen Angriff kann man nur ausweichen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Durch den Fall erleidet man 1W3 SP. Ein solcher Angriff kann nur gegen Ziele neben oder vor dem angreifenden Wesen ausgeführt werden. Die Attacke ist um 2 pro Ziel erschwert.),
- **Verbeißen** (Biss; Der Krakenmolch führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat er sich festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke automatisch, ohne dass

der Meister würfeln muss. Jede KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert*. Die Verteidigung des Molches sinkt, während er beißt, auf 0. Der Krakenmolch kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Dieser Angriff ist um 2 erschwert.

Talente: Klettern 2 (15/12/36), Körperbeherrschung 5 (12/12/35), Kraftakt 12 (35/36/36), Schwimmen 9 (12/35/36), Selbstbeherrschung 10 (15/15/35), Sinnesschärfe 7 (6/13/13), Verbergen 10 (15/13/12), Einschüchtern 13 (15/13/8), Willenskraft 4 (15/13/8)

Anzahl: 1

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, nicht humanoid

Beute: 90 Rationen Fleisch pro abgetrennten Tentakel (zäh), 200 Rationen Rumpffleisch (ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt; Wert: 1W6x3W20 Silbertaler), Trophäe (Stirnhörner, 25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Krakenmolch versucht zu Kampfbeginn mit 1W3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Krakenmolch 6 Fangarme oder 50% seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Fischen & Angeln (Wasserungeheuer):

- **QS 1:** Der Krakenmolch kann sich auch an Land aufhalten und bewegen.
- **QS 2:** Wenn der Krakenmolch 6 Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.
- **QS 3+:** Reibt sich ein Opfer mit Öl oder einer anderen gletschigen Substanz ein, kann der Krakenmolch es deutlich schwerer festhalten (Klammergriff-Angriff für den Krakenmolch um 6 erschwert, die Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*, um den Klammergriff zu lösen, ist zudem um 2 erleichtert).

Sonderregeln:

Tentakel abschlagen: Um einem Krakenmolch ein Tentakel abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf das Tentakel angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können ein Tentakel durchdringen. Dazu sind 12 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Ende des Aquädukts hat sich in einem Felsbassin ein kleiner See gebildet. Das Wasser ist trübe und durch unterirdische Wärmequellen ungewöhnlich warm. Daraus hervor ragen hinabgestürzte Pfeiler des Aquädukts und Teile einer Hausruine. Das Ufer versumpft zusehend.

Dass es manchmal aus der Tiefe blubbert, ist einerseits auf die Wärmequellen zurückzuführen, andererseits aber auf einen neuen Bewohner: Ein Krakenmolch macht Jagd auf alles, was sich dem Wasser nähert. Er hat sich hier einige Wochen nach der Katastrophe eingenistet, da es zwischen

dem See, in dem er lebte, und Arivor einen unterirdischen Zugang gab, der inzwischen zugeschüttet ist.

LeP-Verlust	Schmerz
263 LeP (¾)	+1 Schmerz
175 LeP (½)	+1 Schmerz
88 LeP (¼)	+1 Schmerz
5 LeP und weniger	+1 Schmerz

Das halbe Bordell (19)

Ein interessanter Anblick ist das *Rose von Belhanka*, ein ehemaliges Freudenhaus, dessen eine Hälfte auf einer Felsnadel steht. Als der Boden einbrach, riss er die andere Hälfte hinab in die Tiefe. Das Haus bietet damit einen Querschnitt des Bordells. Auf voyeuristische Weise kann der Betrachter nun in die verlassenen Schlafzimmer und Salons des Etablissements blicken. Der Wind weht freilich langsam das Inventar aus den halbierten Zimmern in die Tiefe des Abgrunds, doch ein Fläschchen mit Parfüm hier oder ein Schmuckstück dort sind dort noch zu finden.

Verschütteter Ingerimmtempel (20)

Der Tempel gilt als völlig zerstört und versunken. Der Pirscher *Kyrgram* jedoch hat mittlerweile einen niedrigen, etwa 20 Schritt langen Stollen hinein angelegt. Der Eingang ist gut verborgen. Der Gang führt direkt in den ehemaligen Tempelraum. Unter einer Kuppel, die den Einsturz überstanden hat, befindet sich nun ein Lager für Ausrüstung. Nach wie vor ist der Raum Ingerimm geweiht.

Großkellerei ya Stellona (26)

Über unsichere Felsvorsprünge und -nadeln zu erreichen, liegt die Kellerei am Südrand des Abgrundes. Ihr Weinkeller ist durch eine Erdverwerfung wie in einem Aufriss sichtbar. Von ihm aus führt eine geheime schmale Treppe im Fels tiefer hinab in eine verborgene Schatzkammer und zu einem Ausgang, der einige Schritt über dem Kraterboden aus dem Fels kommt. Durch die Lage

am Südrand und den vergleichsweise komfortablen Abstieg vom Keller in die abgesackte Tiefenebene ist dieser Ort nun häufig von Plünderern und Pirschern (siehe Seite 14) frequentiert. Einige Bosparanjerfässer lagern hier noch, und in einem Nebenkeller ist ein Zeuglager der Pirscher entstanden.

Funde am Rande in Arivor

Kleine Funde

Wenn deine Helden die Ruinen kurz durchsuchen, können du oder die Spieler eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* ablegen. Die Suche dauert 3,5 Stunden abzüglich einer halben Stunde pro QS. Bei Erfolg kann ein kleiner Fund aus dem Ausrüstungskapitel im **Regelwerk** ab Seite 363 gemacht werden. Der Wert sollte QS x 10 Silbertaler nicht übersteigen. Jeder Fund kommt einher mit zahlreichen unbrauchbaren Gegenständen.

Große Funde

Wenn deine Helden die Ruinen längere Zeit durchsuchen, kannst du dies über (Gruppen-)Sammelproben auf *Sinnesschärfe (Suchen)*, 2 Stunden, darstellen. Die Anzahl Versuche kannst du dabei selbst festlegen. Bei jeder solchen Suche solltest du es zu 1W3 Hindernissen wie Schutthaufen, Abgründe, Felsklippen, einstürzende Räume oder Blockaden aller Art kommen lassen. Mehr dazu und zu deren Überwinden findest du in **Unheil über Arivor** Seite 44. Würfle bei vollem Erfolg mit 4W6, bei einem *Teilerfolg* nur mit 3W6.

3W6 / Fund 4W6		Beschreibung	Wert
3-4	Kleiner Fund	Entsprechend der Beschreibung unter Kleine Funde	1-3 D
5	Dubioses exotisches Artefakt	Was bei den Niederhöhlen ist DAS? Ein mohischer Schrupfkopf? Eine Tonkachel mit Sigillen einer toten Sprache? Eine Affenpfote aus dem Regenwald? Werden die Helden Opfer eines Fluchs?	-
6	Geheimnisvolle Karte	Zeigt sie eine unbekannte Südmeerinsel, die man anhand der Angaben ansteuern könnte? Den Gebäudeplan einer Patriziervilla samt Geheimgängen und -kammer? Einen Plan der Katakomben des Goldenhelms?	-
7	Brisante Dokumente	Wird hier ein Komplott gegen Hochadlige geschmiedet? Und wenn ja, zu welchem Haus gehört das kaum erkennbare Siegel? Die Helden könnten einer Verschwörung auf der Spur sein. Oder ist alles nur Schall und Rauch?	-
8	Verbotenes Buch	War der Besitzer ein aufwiegelnder Nandusgeweihter mit einem Werk wie <i>Wider Fron und Lehen</i> oder ein Kultist des Namenlosen und bewahrte Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen auf? Machen sich die Helden auf die Suche nach ihm und geht er mittlerweile in einer anderen Stadt seinen Machenschaften nach?	-
9	Persönliches Schmuckstück	Der Anhänger zeigt ein kleines Gemälde oder eine Gravur eines geliebten Menschen. Können die Helden dem Besitzer das voller Erinnerungen steckende Schmuckstück wiederbringen? Oder sucht die Person bereits selbst danach – und das jede Nacht als Geist, denn seine Seele sehnt sich danach, es noch einmal in Händen zu halten.	1-3 D

10	Siegel	Ein Siegelring eines Adelshauses oder ein Siegelstock eines Amtes oder einer Gilde. In den falschen Händen ließen sich damit Urkunden und brisante Schreiben fälschen.	-
11	Kräuterbusch	Auf einem überwucherten Fels oder Haus wachsen 2W6 Heilkräuter (siehe Regelwerk Seite 345-346)	2-5 D
12	Alchimicum / Gift	Ein Alchimicum oder Gift nach Regelwerk ab Seite 272 bzw. Seite 342	6-10 D
13	Waffe / Rüstung	Eine einzelne gute Waffe oder Rüstung nach Regelwerk Seite 366 ff.	5-40 D
14	Alchimica-Set	Eine gepolsterte Schatulle mit W6+1 Phiole beliebiger Alchimica (siehe Regelwerk Seite 272-274)	15-75 D
15	Kunst	Kunst ist nicht messbar! Doch man würde ja schon gerne wissen, ob es sich lohnt, die schwere Marmorbüste des alten Horaskaisers mitzuschleppen. Und ist das Bild mit den bunten Farben wirklich vom Regen verwischt oder gehört das so? Eine um 2 erschwerte Probe auf Malen & Zeichnen (Malen) kann Aufschluss geben.	30-80 D
16	Kleidertruhe	In einer Kleidertruhe liegen gute Kleider, ein Ballkleid, Blusen aus Dröler Spitze und al' anfanischer Seide, Samtwesten und feine Handschuhe aus Güldenschlangenleder.	40-90 D
17	Seltene Waffe	Ein Rondrakamm ‚Echt Arivor‘, ein Namensschwert eines Ardariten oder eine geweihte Waffe.	50-70 D
18	Weinkeller	Ein Keller voller teils noch intakter Jahrgangsweine, Bosparanjerfässer und Tresterschnäpse! Alles fein säuberlich beschriftet und sortiert, zumindest vor der Katastrophe.	100-180 D
19	Magisches Haushaltsgerät	Goldenes Lämpchen mit semipermanentem FLIMFLAM, MANUS MIRACULA oder MOTORICUS Handschuh mit 3 Anwendungen, OCULUS ILLUSIONIS Sehgläser mit zwei Anwendungen einer rahjaischen Illusion, je mit 9 FP	120-200 D
20	Schwarzstahl	In einer Schmiede oder Werkshalle finden die Helden eine geschmolzene und in bizarrer Form erstarrte Legierung. Für Kenner offenbart sie sich bei gelungener Probe zur Einschätzung auf Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten) als Schwarzstahl, einem wertvollen Material, in dem kleinste Mengen güldenländischen Enduriums verarbeitet wurden (auf die etwa 5 Stein Stahl sind es 0,025 Stein Endurium).	Etwa 250 D
21	Edelhandwerker-Werkstatt	Eine wie durch ein Wunder verschont gebliebene Werkstatt eines Uhrmachers, Juweliers oder Alchimisten. Es sollten sich 2W6 Werkstücke finden (Alchimica, Schmuck, Feinmechanik)	Bis zu 800 D
22	Tresor mit Urkunden	Die Helden finden einen Tresor, der durch eine Probe auf Schlösserknacken (Bartschlösser) erschwert um 3 oder rohe Gewalt (Sturz aus 20 Tiefe oder vergleichbares) geöffnet werden kann. Darin ist Papier, aber wertvolles: Anteilsscheine an einer Uthuria-Handelsfahrt? Ein Testament, das - bei einem Advocaten in Vinsalt eingelöst - die Helden zu Besitzern eines Landhauses macht? Was aber, wenn die echte Verwandtschaft auftaucht? Oder der Verfasser selbst, der keineswegs bei der Katastrophe umkam?	im Volumen von bis zu 10.000 D
23	Schatz	In einer verborgenen Kammer oder Truhe liegender Goldschmuck, Edelsteine, Goldpokale, Statuetten, Ringe und eine Krone, die Alrik ganz wundervoll stehen würde. Welcher Pirscher würde da nicht vor Neid erblassen, welcher Plünderer nicht dafür töten? Die Helden werden den Schatz verteidigen müssen.	etwa 1.500 D
24	Heiliges Artefakt	Die Helden haben eines der Verschollenen Heiligtümer (siehe Kas- ten) der Rondrakirche oder eines anderen Kultes gefunden.	unbezahlbar

Verschollene Heiligtümer

Die folgenden Reliquien können bei oder nach der Katastrophe durch Helden geborgen und durch den Hüterorden nach Neetha gebracht werden:

- ◆ Nepolemo ya Toreses Senneschwert *Fulgur* findet seinen Weg zur Ordensburg nach Neetha
- ◆ Die Phiole mit dem letzten Blutstropfen der Heiligen Ardare im **Tempel der Heiligen Geron und Ardare** (10)
- ◆ Das *Armorium Ardariticum* in der **Hochburg der Ardariten** (9)
- ◆ Das Zaumzeug St. Gerons am **Palazzo Acano** (11)
- ◆ Die Aufzeichnungen des Dichterkomtur Comto Morguno von Schreyen im **Theater zu Arivor** (13)
- ◆ Die *Totenmaske der Heiligen Ardare* und die *Gebeine Königin Salkya Firdayons* im **Grab der Königin**

Die folgenden Artefakte sowie diverse Schriften, Talismane und Namensschwerter können in Heldenhand gelangen:

- ◆ Der Schild des letzten Seneschalls *Dapifer ter Bredero* in der **Ruine der Alten Burg** (12)
- ◆ Die Hauer des Chimärischen Ogers und Speerspitzen aus dem Chabab im **Tempel der Heiligen Geron und Ardare** (10)

Das Wiederfinden des *Schmerzenden Kelches mit dem Blut der Heiligen Lutisana und Bogumil* ist Teil der Szenariovorschläge (siehe Seite 20).

Die Goldenhelm-Insel

Der Goldenhelm-Hügel und dessen zu Schwerterfeld gehörender Westhang bleiben als eine in die Höhe ragende Felsinsel inmitten des Kraters bestehen. Hier befindet sich die geballte Präsenz von Rondaheiligtümern der Stadt. Zwar sind Tempelräume und Burgmauern nicht unbeschädigt, doch halten sich die Zerstörungen in Grenzen. Während die meisten Häuser Arivors als Trümmer auf dem Kraterboden liegen, ragen die Gebäude auf dem Goldenhelm in die Höhe - wie ein Fanal Rondras dafür, dass sie sich nicht bezwingen lässt. Zwar strömen keine Pilgermassen mehr ins zerstörte Arivor, doch entwickeln sich die Heiligtümer des Goldenhelms zum Pilgerziel für einzelne, wagemutige Rondrapilger. Meistens gebietet die Horaslegion (siehe Seite 13) ihren Befehlen gemäß solchen Unternehmungen Einhalt und schickt aufgegriffene Pilger zurück. Doch solche, die als Ardariten, Rondrageweihte, Ritter oder andere ehrenhafte Kämpfer erkennbar sind, lässt sie passieren. Ihnen stehen vor Erreichen der Wallfahrtsorte auf dem Goldenhelm gefährliche Kletterpartien, Einstürze des immer noch brüchigen Erdbodens und unerfreuliche Begegnungen mit den Kreaturen aus der Tiefe bevor. Die Pilgerfahrt zum Goldenhelm ist noch gefährlicher als jene nach

Donnerbach, was wahrhaft Rondragläubige aber eher beflügelt als abhält.

Hochburg der Ardariten (9) und Tempel der Heiligen Geron und Ardare (10)

Der Hauptanlaufpunkt für Pilger sind der Rondratempel mit der halb zerstörten *Halle der Helden* sowie die Hochburg der Ardariten. Der Lohn für die waghalsigen Klettertouren ist es, in den heiligen Hallen von Burg und Tempel einen Götinnendienst abhalten zu können, bei dem man der Göttin besonders nah ist und mehr über sein Schicksal erfährt. Zudem treibt Pilger und Ardariten die Hoffnung, eine verschollene Reliquie oder einen Talisman zu finden. Die Ruhmeshalle ist der wichtigste Anlaufpunkt, denn hier sollen nach wie vor die größten Helden Aventuriens eine Säule erhalten. Einige der überlebenden Ardariten haben sich dort niedergelassen und bilden eine klösterliche Gemeinschaft, die die alten Anlagen pflegt und die Pilger empfängt. Mehr zu diesen *Hütern der Heiligtümer* findest du auf Seite 12.

Hinter dem Tempel liegt der Zugang zur **Königinnenkammer** Salkya Firdayons, die ebenfalls Pilger anzieht.

Burgruinen (11 und 12)

Die noch aus Bosparanischer Zeit stammenden **Ruinen der Alten Burg** (12) sowie der **Palazzo Acano** (11) bilden ein halb zerstörtes Labyrinth aus überwucherten Parks und Gemächern. Überall können Felsbrocken von der Decke fallen, wenn die Räume nicht ohnehin offen liegen. Auch der Boden droht einzustürzen. Burg und Palazzo sind für Schatzsucher interessant, die in den Gemächern des Erzherrschers und der kaiserlichen Gäste so manches Stück von Wert vermuten.

Theater zu Arivor (13)

Am Ostrand des Goldenhelms befinden sich die Überreste des Theaters an einem tiefen Krater. Dach und Vestibül sind eingestürzt, die Bühne und die steinernen Zuschauerränge aus bosparanischer Zeit stehen aber nach wie vor am Hang des Hügel. Steht man über der Bühne, so wirkt es, als würde hinter den Zuschauerrängen die Welt enden. Die beeindruckende Aussicht und Atmosphäre bieten eine häufige Kulisse für Gebete, Meditationen und rituelle Kämpfe.

Auf der folgenden Seite befindet sich auch eine detaillierte Dungeonkarte für die Gewölbe unter dem eingestürzten Theater.

Boron- & Marbotempel (8)

Atemberaubend liegt der Tempel des Totengottes am Nordrand des Goldenhelms nahe dem Abgrund. Er ist nur über einen steilen Aufstieg zu erreichen, der kaum einen Fuß breit ist. Die heftigen Winde können einen Menschen wie einen Strohalm vom Abhang hinunterfegen. Geistererscheinungen (siehe Seite 17), von denen man im Boron- & Marbotempel selbst aber verschont bleibt, sind keine Seltenheit. Aus dem Inneren blickt man durch die hinteren Fenster hinab in den Abgrund und hört den Wind pfeifen.



- 1 Eingestürztes Vestibül (Geröll)
- 2 Dachkonstruktion(einsturzgefährdet)
- 3 Plattformen(Ehemalige Vestibülteile)
- 4 Hohlraum
- 5 Kraterboden
- 6 Wassergang
- 7 Untere Höhle
- 8 Felsspalt
- 9 Untere Höhle
- 10 Wasserspalt
- 11 Treppeneingang
- 12 Brunnen
- 13 Kultraum
- 14 Gruft
- 15 Allerheiligstes
- 16 Erdschicht
- 17 Keller
- 18 Fundus
- 19 Geräteraum
- 20 Garderoben
- 21 Tierkäfige
- 22 Aufzugskonstruktion
- 23 Bühne
- 24 Ränge
- 25 Ehemaliges Vestibül

Vor dem Tempel führen Eisentüren ins Innere des Berges. Die einst fest verschlossenen Zugänge zu den Katakomben und Familiengrüften sind nach der Katastrophe von den unregelmäßig hierher kommenden Borongeweihten notdürftig wieder geschlossen worden, die Rahmen sind aber verbogen und brüchig geworden.

Ein häufiger Gast ist die zum Orden der Marbiden gehörende Schwester **Marbara** (34, weißblond, leise Stimme, besonnen und gefasst; Willenskraft 7 (15/14/14), Götter & Kulte 10 (12/12/14); SK 2). Sie vermeint im Geheul des Windes Botschaften jener armen Seelen zu hören, die unverrichteter Dinge und qualvoll beim Unglück starben und um Hilfe flehen. Sie versucht aus deren Wehklagen Hinweise auf den Todesort der Gestorbenen zu erlangen, um deren Gebeine im Tempel oder den Katakomben zu bestatten oder ihnen beim Weg in Borons Hallen anderweitig Beistand zu leisten. Da die Todesorte tief in den Trümmern Arivors liegen, wagt sie gefährliche Expeditionen, bei denen sie Hilfe gebrauchen kann, auch die deiner Helden.

Im Berg

Über den Boron- & Marbotempel kann man ins Innere des Goldenhelms gelangen. Hier erstrecken sich zunächst hunderte Schritt weit die Gänge der **Katakomben**. Diese Grabkammern werden jedoch von Pilgern gemieden, da man die Totenruhe nicht stören will (- das wäre ein Boronfrevel -) und das aus Spalten im Berg dringende Geheul vermuten lässt, dass hier besonders viele Geistererscheinungen (siehe Seite 17) warten. Es

scheint fast, als hätte die Katastrophe die Toten aus ihrem Schlaf geweckt.

Von den Katakomben aus in die Tiefe erstrecken sich zahlreiche, manchmal sehr steile **Schlotte** unterschiedlicher Breite und Länge von bis zu hundert Schritt. In solchen Fällen kann der Abstieg nur mit guter Kletterausrüstung erfolgreich durchgeführt werden. Andere führen recht bald zu **natürlichen Hohlräumen**, aus denen Asseln und Wühlschrate vordringen. Einige führen gar zu geheimen **Kultstätten** der alten Theaterritter, die besser versiegelt geblieben wären.

Tiefer noch im Berg, am Ende der Schlotte, auf Ebene der abgesackten Altstadt oder noch tiefer im Erdboden, werden die Höhlen nicht nur größer, es handelt sich auch zunehmend um **Kristallhöhlen**, deren Decken, Böden und Wände von erstaunlichen Kristallformen bedeckt sind. In einigen bildet vor Urzeiten eingeflossene und erstarrte Lava bizarre Formationen.

Was dort unten in der Tiefe lauert, ist unbekannt, doch verzerrte Echos lassen vielfache, schabende Geräusche erahnen.

Die unzerstörten Stadtteile Königsgrund

Viele der am Hangliegenden Villen konnten der Zerstörung entgehen. Nach dem Unglück wurden sie jedoch von den Bewohnern mit Sack und Pack verlassen oder geplündert. Heute dienen sie als Tierhöhlen, Posten der Horaslegion und Pirscherverstecke.

Ein verbliebener Bewohner ist der aus altem Arivorer Adel stammende **Bibractus von Schreyen** (77,

gezwirbelter weißer Bart, horasischer Patriot und Edelmann, stur, konservativ; Willenskraft 13 (14/12/12); SK 1). Er lässt sich von solchen Lappalien wie einer städtezerstörenden Katastrophe nicht aus seiner Villa verjagen und bewohnt sie hartnäckig weiter. Sein Diener **Horatio** (35, blonder Seitenscheitel, aufopfernd loyal; Etikette 11 (12/12/12), Willenskraft 5 (12/12/12); SK 1) tut alles, um seinen Herren kaum spüren zu lassen, dass Arivor fehlt. Er kümmert sich um Verpflegung, lädt Besuch ein und führt alltägliche Gespräche über das Wetter. Beim Dekantieren des Weins blickt er jedoch mit wachsender Sorge auf den immer weiter bröckelnden Abgrund am Ende der Geranienwiese. Weder streunende Pirscher noch die Horaslegion konnten Bibractus bislang vertreiben.

Sotto Morguno (Süden)

Das bäuerlich geprägte Dorf vor den Toren der Stadt ist fast gänzlich heil geblieben. Die *Vergessenen 500* kontrollieren von einem Grenzposten aus die Zugangswege in den Krater, im Dorf selbst leben aber noch einige Bauern. Es ist erstaunlich lebhaft, denn zum einen sammeln sich

hier Flüchtlinge (später auch Pilger), die nicht zum Goldenhelm vorgelassen werden, so dass Bauern ihre Scheunen als Herbergen vermieten können, zum anderen ist das Dorf Ausgangspunkt für die Expeditionen der Pirscher. Vor allem aber liegt hier der **neue Tsatempel** (29). Die Tsakirche entschloss sich nach jahrelangen Überlegungen just vor dem Tag der Katastrophe, in das große, leerstehende Gebäude in Sotto Morguno zu ziehen. Sie rettete damit zahlreiche Kinderleben, denn die Geweihten kümmerten sich tagsüber in einer Tempelschule und in Kleinkindergruppen um den Nachwuchs der arbeitenden Arivor. Das Dorf ist deshalb der Jungen Göttin zur Freude mit Waisenkindern belebt. Die Entscheidung zum Umzug im gerade richtigen Moment wird als göttliches Wunder gesehen. Geleitet wird der Tempel von der Tsageweihten **lynn** (25, ständig wechselnde Frisuren, selbst geschneiderte Kleidung mit ungewöhnlichen Schnitten, verspielt, von den Kindern geliebt), die das permanente Wunder vollbringt, den Namen, den derzeitigen Standort und das Register aller bisherigen Streiche jedes einzelnen Kindes in der Obhut des Tempels zu kennen.

Organisationen in Arivor

Die Hüter der Heiligtümer – Ardariten in den Trümmern Arivors

Für die Ardariten stellte die Katastrophe einen großen Verlust dar, denn Arivor war ihr Hauptsitz. Sie haben Hochmeister *Nepolemo ya Torese* ebenso verloren wie viele weitere Ordensmitglieder. Die meisten überlebenden Ardariten kamen in der Ordensburg in Neetha unter. Andere zogen aus, um die Kunde vom Fall Arivors in ihre Burgen in Vallusa und Perricum zu tragen. Auf dem Goldenhelm jedoch blieb eine Klostersgemeinschaft von etwa zwei Dutzend Geweihten und Akoluthen zurück, die sich als orakelnde Mystiker und Gewitterdeuter hervortun, vor allem aber die Heiligtümer der Stadt schützen und in den Ruinen nach verschollenen Talismanen und Reliquien suchen.

Als am Tag der Katastrophe schwere Sommergewitter den Himmel mit Blitzen füllten und diese in der Folgezeit häufig wiederkehrten, begannen die Mystiker in der Bruderschaft, sich der Deutung der Blitze zu widmen. Die **Hüter** haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, die Heiligtümer, Reliquien und Talismane Arivors zu schützen und wiederzufinden. Die Bruderschaft gehört weiterhin den Ardariten an, hat sich aber aus der Ordenspolitik und militärischen Aufgaben zurückgezogen. Einzige weltliche Aufgabe bleibt der Schutz und die Unterbringung von Pilgern.

Die Versorgung stellt in den nächsten Monaten ein Problem dar, aber die Ardariten können sowohl auf Pilger wie auch auf ihre eigene Tatkraft und die Bauern der Region hoffen.

Ziele und Methoden

Der Wiederaufbau und die Bewahrung der Tempelanlagen des Goldenhelms sowie das Finden verschollener Talismane und Reliquien der Göttin. Schriften der

Ardariten werden gesammelt und restauriert, und es gibt einen Austausch mit der Ordensburg in Neetha, in welche viele wieder hergestellte Schriftrollen und Talismane gebracht werden, während andere weiter auf dem Goldenhelm bleiben. Die *Halle der Helden* wird in Ehren gehalten, ihr Anblick ist aber jenen vorbehalten, die den gefährlichen Weg zum Goldenhelm auf sich nehmen.

Verbündete und Feinde

Die Bruderschaft ist Teil des Ardaritenordens und pflegt zu diesem sehr gute Kontakte, ebenso wie zur Rondrakirche und dem horasischen Rittertum. Den Vergessenen 500 der Horaslegion steht sie misstrauisch gegenüber, zumal sie Pilger davon abhalten, den Goldenhelm zu erreichen. Andererseits weisen die Legionäre auch Plünderer ab, die nach Reliquien und Tempelschmuck der Rondrakirche suchen, um sie über Hehler zu verkaufen oder dem Orden nur gegen Bezahlung zu überlassen.

Mitgliedschaft

Bedienstete führen einfache Aufgaben wie Kochen oder Schmieden aus, während Pilger, solange ihr Aufenthalt dauert, mit großem Respekt behandelt werden, besonders wenn sie wiederkehren. Einige, die sich spirituell zu Rondra hingezogen fühlen, empfangen die niederen Weißen und werden Akoluthen. Das typische geweihte Mitglied stammt aus den Reihen der Ardariten, kann aber auch einfacher Rondrageweihter sein. Er verpflichtet sich zu Tempeldienst und Questen und erhält die Unterstützung und den Zusammenhalt der Bruderschaft. Das Oberhaupt ist **Wytria „Auricassis“ von Aldan**.

Wichtige Personen

• **Wytria „Auricassis“ von Aldan:** Die „Hüterin des geborstenen Heiligtums“ (42, stolzer ruhloser

Blick, asketisch; Willenskraft 8 (15/14/14); SK 2) will bewahren, was von den heiligen Stätten Arivors übrig ist. Das Ziel, alle Reliquien zu finden, die sich noch in Arivor befinden, verfolgt sie mit an Besessenheit grenzendem Eifer. Besonders den *Schmerzenden Kelch* sucht sie und lässt sich durch die Mystiker dabei beraten.

❖ **Adaon „Tornax“ von Darmath:** Kein Geweihter versteht es besser als Adaon (78, wallendes Haar, schlechter werdendes Sehvermögen, gebieterisch; Willenskraft 12 (15/14/12); SK 2), den Willen der Göttin aus Blitzen zu lesen. Der alternde Ardarit ist zunehmend auf die Hilfe besser sehender Akoluthen angewiesen, will vor seinem Tod aber noch das für unmöglich gehaltene Werk eines „Gewitteratlas“ entwerfen, in welchem er die mystischen Geheimnisse Rondras aufschlüsselt.

❖ **Gorgio:** Der begabte Schmied (37, lächelt nie; Metallbearbeitung 13 (14/15/15)) aus einer Werkstatt Saladaniars verarbeitet die Geschehnisse der Katastrophe, indem er sich in Arbeit stürzt. Fast unentwegt hält er seine Esse am Laufen und hämmert, als wolle er sein Leid mit dem Schmiedehammer zertrümmern. Er hat jeden verloren, den er je geliebt hat: Freunde, Eltern, Geschwister, Frau und Kinder.

Geheimnisse

- ❖ Wytria vermutet, dass sich der *Schmerzende Kelch* nicht mehr in den Trümmern Arivors befindet. Sie gründet unter rondratreuen Rittern, die zum Goldenhelm pilgern, eine Gemeinschaft, die die Suche in ganz Aventurien weiterführt. Einige *Ritter vom Schmerzenden Kelch* hat sie auf die heilige Queste geschickt, lediglich mit obskuren Prophezeiungen im Gepäck. Ihr Hirngespinnst nimmt immer obsessivere Züge an und beginnt Wytrias Entscheidungsvermögen zu vernebeln.
- ❖ In der Ruhmeshalle wird von der Klostersgemeinschaft das *Register der rondragefälligen Recken* geführt. Die Schriftführer beobachten seltsame Begebenheiten darin: Manchmal stehen wie von Geisterhand blass und kaum lesbar Namen darin, die langsam an Deutlichkeit gewinnen. Auch kam es vor, dass ein neu ins Register aufzunehmender Name bereits darin stand. Was erst als Vergesslichkeit der Schriftführer abgetan wurde, wird bald als Orakel gedeutet, das auf kommende Helden hinweist.



❖ Bei den häufigen Gewittern nach der Katastrophe handelt es sich um Orakel der Rondra, aus denen die Mystiker Prophezeiungen lesen können, die sich um bevorstehende Herausforderungen, Prüfungen und Kämpfe drehen: Rondra sendet den Pilgern, die den beschwerlichen Weg auf sich nehmen, eine Vorausschau, was sie erwartet, so dass sie sich vorbeereiten können.

❖ Gorgios Verbundenheit zu seiner Esse beschert ihm in letzter Zeit Visionen. Im Schmiedefeu er erblickt er die Gesichter der Toten, schiebt dies aber auf seine unbestreitbare Überanstrengung und hat sich niemandem anvertraut.

„Die Vergessenen 500“ – Die Reste der Horaslegion

Die Horaslegion ist eine der diszipliniertesten Soldateneinheiten Aventuriens und wird von Comto Marschall *Maldonado da Brasi* befehligt. Seit dem Thronfolgekrieg umfasst sie statt 10 Regimenten und damit Legionsstärke nur noch vier, davon bis zur Katastrophe zwei in Arivor. Eines wurde nach der Katastrophe zurück nach Vinsalt beordert, das andere blieb zurück und erhielt den Befehl, Arivor abzuriegeln und zu kontrollieren. Pflichtbewusst und loyal befolgt es diesen Befehl, wird aber allein gelassen und unterversorgt. Die immer eigenständiger agierenden Legionäre bezeichneten sich deshalb bald scherzhaft, dann als Ehrenname, als die Vergessenen 500.

Ziele und Methoden

Die Horaslegion soll die Ruinen abriegeln und vor Plünderern schützen. Die horaskaiserliche Ordnung soll in und rund um die Ruinen Arivors aufrechterhalten werden. Dabei kommt es auch zu Auseinandersetzungen mit Plünderern und Kreaturen aus der Tiefe. Schon oft konnten die Legionäre in der ruhmreichen Vergangenheit überlegene Gegner bezwingen, gegen die Kreaturen haben sie ihre Taktiken entsprechend erweitert. Die Legionäre kämpfen als Pikeniere, Armbrustschützen und leichte Reiterei in der Schlachtenordnung der *Bosparanischen Ordonnanz*, bei der Drill und Disziplin die obersten Gebote darstellen.

Verbündete und Feinde

Die Vergessenen sind sehr auf sich allein gestellt und haben kaum Verbündete. Ihre Feinde sind die Kreaturen der Tiefe und alle Formen von Plünderern, auch die Pirscher, wobei sie erstere mit einiger Faszination betrachten, letztere nicht.

Mitgliedschaft

Im äußeren Kreis gibt es Bedienstete aus den umliegenden Dörfern und Hilfstruppen, die die Legion gegen Sold unterstützen. Die auf das Horasreich eingeschworenen Legionäre bilden das Rückgrat der Truppe, halten zusammen und tun pflichtbewusst ihren Dienst. Über die Aufnahme neuer Legionäre entscheidet der Comto Marschall, wobei Empfehlungen des Colonellos berücksichtigt werden.

Über ihnen stehen Veteranen mit wichtigen Aufgaben und Offiziere in Rängen wie *Sargente* oder *Leutnant*. Der *Colonello* führt das Regiment, seine *Capitani* kommandieren je eine *Bandiera* (10-12 Corazzas; 40-60 Soldaten). Sie beschließen Strategien und Taktiken, ihr Wort ist Befehl.

Wichtige Personen

- ❖ **Lessandro Aralkos:** Der von den Zyklopeninseln stammende Colonello (48, angepasster Brustpanzer, zyklopäischer Helm mit Gesichtsmaske, charismatisch; Kriegskunst 14 (15/13/14); SK 2) ist ein kühler Stratege, der von seinen Soldaten verehrt wird. Durch seine Fähigkeiten in der Kriegskunst hat er sich während des Thronfolgekrieges hochgedient und kämpft als leichter Reiter oft selbst mit.

Horaslegionär

MU 15 KL 12 IN 13 CH 10

FF 13 GE 14 KO 14 KK 14

LeP 36 AsP – KaP – INI 13+1W6

SK 2 ZK 2 AW 5 GS 6

Waffenlos: AT 13 PA 7 TP 1W6 RW

kurz

Hellebarde: AT 14 PA 5 TP 1W6+6 RW lang

Schwere Armbrust: FK 14 LZ 15 TP 2W6+6 RW
20/100/160

RS/BE 6/2 (Plattenrüstung)

Sonderfertigkeiten: Anführer, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Schnellladen (Armbrüste), Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I

Vorteile/Nachteile: Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen), Verpflichtung II (Horaslegion)

Talente: Klettern 5 (15/14/14), Körperbeherrschung 8 (14/14/14), Kraftakt 8 (14/14/14), Reiten 10 (12/14/14), Schwimmen 4 (14/14/14), Selbstbeherrschung 7 (15/15/14), Sinnesschärfe 6 (12/13/13), Verbergen 2 (15/13/14), Einschüchtern (15/13/10), Willenskraft 5 (15/13/10), Kriegskunst 8 (15/12/13)

Kampfverhalten: Ein Horaslegionär ist ein disziplinierter Kämpfer, der Befehlen folgt und nicht zurückschleicht. Je nachdem, ob er als Armbrustschütze eine Stellung halten muss oder als Elitesoldat mit seiner Nahkampfwaffe ein Haus stürmen muss, wählt er eine andere Taktik.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP



- ❖ **Stelia Gilindosa:** Die Sargentessa (31, Kurzhaarschnitt, mit Trophäen verzierte Hellebarde, wortkarg, konzentriert; Götter & Kulte 7 (12/12/14); SK 2) wird von ihren Soldaten scherzhaft wie respektvoll „Die Amazone“ genannt. Sie ist eine Frau weniger Worte und vieler Taten, die so ruhig kämpft, dass es einem Golgariten Ehre machen würde. Ihre knappen, präzisen Befehle zusammen mit der Zeichensprache, die jeder ihrer Soldaten verinnerlicht hat, machen ihre Truppe zur am besten funktionierenden Einheit des Regiments. Beim Kampf gegen die insektenhaften Wesen fühlt sie sich einer göttlichen Macht nahe, die sie mit dem alten, bosparanischen Gott *Shinxir* identifiziert.

- ❖ **Dilixes Stipenbrink:** Dem begabten Armbruster (40, einbeinig, fransiger Bart, ungepflegt, immer schlecht gelaunt, zynisch; Willenskraft 5 (14/14/14); SK 2) wurde von einer Steinassel das Bein abgetrennt. Er überlebte zu seinem Bedauern und ist seitdem Zeugwart. Wer ihn bemitleidet oder Hilfe anbietet, muss mit wohlgezielten Armbrust-Streifschüssen am Allerwertesten rechnen.

Geheimnisse

Die Asseln sind zwar einerseits ihr Feind, doch verehren die Legionäre sie auch für ihr unerklärbar koordiniertes Vorgehen. Erst geistert der Name *Shinxir* als der eines alten, bosparanischen Gottes der Kriegskunst, der Disziplin und der Taktik nur geflüstert durch die Reihen der Legionäre. Bald aber wird ihm im Heerlager von Stelia Gilindosa ein vor Fremden verborgener Schrein eingerichtet. Die Soldaten verehren ihn und richten ihren Ehrenkodex zunehmend an den Idealen der bosparanischen Legionen aus.

Shinxir

Der vor Jahrhunderten verehrte Gott *Shinxir* wurde von den Legionen des Bosparanischen Reiches verehrt. Er war der Gott des Krieges und der Gemeinschaft der Legionäre.

Heute ist *Shinxir* fast in Vergessenheit geraten, da die Diener *Rondras* seinen Kult in den Dunklen Zeiten bekämpft haben und seine Anhängerschaft fast komplett ausgerottet wurde. Dennoch gibt es immer noch einige Geweihte des *Shinxirs* im Untergrund, die daran arbeiten, die Macht des Gottes wieder zu stärken.

Die Gilde der Pirscher

Nach der Katastrophe beschlossen einige Arivorer, in der Nähe der Stadt zu bleiben und in den Ruinen auf Jagd nach Wertvollem zu gehen. Durch Gerüchte über verschollene Reliquien und wertvolle Beute angelockt kamen weitere Schatzsucher, die bald die lose Gemeinschaft der „*Gilde der Pirscher*“ bildeten. Kurz nach der Katastrophe gibt es nur wenige Pirscher, aber es werden im Laufe der nächsten Wochen immer mehr. Sie haben Abenteuergeist und heimliches Vorgehen verinnerlicht.

Viele sind Kinder der Stadt und Kenner der Straßenzüge und Gebäude – zumindest *vor* der Katastrophe. Ihr Name rührt daher, dass sie sich an den Vergessenen 500 und an anderen Gefahren vorbei nach Arivor pirschen und dort so leise und kurz wie möglich operieren. Die knapp 100 Pirscher und Lehrlinge haben einen Ruf als Draufgänger, denen die Jugend nacheifert. Klein-Alrik bewundert das Auftreten der mit improvisierten Werkzeugen behangenen Pirscher.

Ziele und Methoden

Pirscher verfolgen ihr eigenes Wohl und stehen in phexgefälliger Konkurrenz zueinander. Jeder kann belegen, weshalb gerade *er* der Beste ist. Er kennt die Stadt am besten, weiß ein Geheimnis oder kennt die besten Orte zum Abstieg in den Krater. Dieses Wissen zu hüten gehört zum phexisch geprägten Ehrenkodex.

Sie durchsuchen die Ruinen nach Brauchbarem, lassen sich anwerben, um bestimmte Gegenstände zu finden oder Pilger an der Horaslegion vorbei zum Goldenhelm zu führen. Einige korgläubige Pirscher haben sich dem *Guten Kampf* gegen die Wühlschrate verschrieben und schützen die Dörfer, was ihren Volksheldenmythos noch steigert.

Verbündete und Feinde

Breite Unterstützung erhalten die Pirscher aus der Bevölkerung der umliegenden Weiler, schon, weil sie aus ihren Reihen stammen. Durch Spenden und Schutz machen sie sich das Volk weiter gewogen. Die Vergessenen 500 hingegen gehen gegen die Pirscher als „Plünderer“ vor und nehmen sie fest, wo sie sie finden. Auch die Kreaturen aus dem Erdinneren sind eine Gefahr für die Pirscher, da sie sich wegen der Präsenz der Horaslegion vor allem nachts auf Beutezug begeben müssen. Mit den ardaritischen *Hütern der Heiligtümer* haben sie wenig Kontakt, führen aber bisweilen Pilger zu ihnen oder verkaufen ihnen rontraheilige Fundstücke.

Mitgliedschaft

Wer den Pirschern hilft, sich mit ihnen anfreundet oder sie versorgt, wird informell als Unterstützer in den äußersten Zirkel aufgenommen und erhält Hilfe und Sonderpreise für Beutegut. Da die Pirscher sich aber als Gilde verstehen, lassen sie nicht jeden in ihre inneren Reihen und bilden ihre Lehrlinge selbst aus. Wer sich eigenmächtig zum Pirscher ernannt, muss mit ihrer Feindschaft rechnen, Quereinsteiger haben es also schwer. Haben sie sich aber einen Namen gemacht oder hat ein Lehrling die Ausbildung vollendet, wird er zum Pirscher. Dann darf er auf Beutezug gehen, Aufträge annehmen, Lehrlinge ausbilden und erhält Informationen über viele Gildenverstecke. Das Wort der bekanntesten Pirscher wird hoch geschätzt. Wenige sind Akoluthen oder Geweihte einer der *Der Glaube der Pirscher* genannten Gottheiten.

Wichtige Personen

- ♣ **Illyrica „Das Wiesel“:** Eine lebende Legende der Pirscher, obwohl jung an Jahren. (27, frettchenartige,



Pirscher

MU 13 KL 11 IN 14 CH 13

FF 14 GE 14 KO 12 KK 12

LeP 30 AsP – KaP – INI 14+1W6

SK 1 ZK 1 AW 8 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 7 TP 1W6 RW

kurz

Dolch: AT 11 PA 7 TP 1W6+1 RW kurz

Knüppel: AT 11 PA 5 TP 1W6+2 RW mittel

Säbel: AT 13 PA 8 TP 1W6+3 RW mittel

RS/BE 0/0

Sonderfertigkeiten: Finte I, Ortskenntnis (Arivor)

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen I (Pirscher)

Talente: Klettern 7 (13/14/12), Körperbeherrschung 7 (14/14/12), Kraftakt 5 (12/12/12), Schwimmen 5 (14/12/12), Selbstbeherrschung 4 (13/13/12), Sinneschärfe 7 (11/14/14), Verbergen 10 (13/14/14), Einschüchtern 4 (13/14/13), Willenskraft 4 (13/14/13), Orientierung 7 (11/14/14), Wildnisleben 6 (13/14/12), Handel 6 (11/14/13), Schlösserknacken 6 (14/14/14)

Kampfverhalten: Zwar ist ein Pirscher kein Krieger, aber er weiß sich gegen die Kreaturen, die in den Ruinen der Stadt lauern, zu wehren. Mit einem Dolch oder einem Knüppel kann ein Pirscher gut umgehen und setzt gegen seine Feinde gelegentlich Finten ein.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

rußgeschwärzte Gesichtszüge, leichtfüßig, keck; Schlösserknacken 12 (14/15/15); SK 2) Die geborene Arivorin war vor dem Unglück eine phexgeweihte Fassadenkletterin und nimmt das neue Betätigungsfeld als Herausforderung an. Dass in den Trümmern auch die Gebeine ihres damaligen Geliebten vergraben sind, verdrängt sie erfolgreich.

- ♣ **Kyrgram „Wühlschrat“:** Ein Brillantzweig aus Silas (126, buschiger grauschwarzer Bart, hervorquellende Körperbehaarung, bei Hitze bevorzugt ohne Oberteil unterwegs, behängt mit selbst gebauter Ausrüstung; Mechanik 14 (12/12/16); SK 2), der seine Fähigkeiten im Bergbau und in Mechanik einsetzt. Er baut improvisierte Ausrüstung aus allem, was er findet, und kann einschätzen, wie einsturzgefährdet Ruinen sind. Er gräbt eigene Stollen, woher er auch seinen ungeliebten Spitznamen hat. Er glaubt, der Fortschritt des Horasreichs basiere allein auf der Arbeit der Mechanici seines Volkes in Silas.

- ♣ **Niam:** Man vermutet, dass die kleine Niam (9, schwächig, frech) vor der Katastrophe als Waise auf den Straßen aufwuchs. Sie wurde zum Lehrling Illyricas und genießt viele Freiheiten. Ihre Kenntnisse Arivors sind erstaunlich, ebenso ihr Mut und ihr Wille sich zu beweisen. Sie gelangt als schmales Mädchen in Hohlräume, die niemand sonst erreicht.

- ♣ **Broderico Weyringer:** Der Wirt der Taverne *100 Ratten* (37, beleibt, Glatze, Kaiser-Alrik-Bart;

Gassenwissen 10 (12/12/12); SK 1) kennt fast alle Pirscher. Seine Taverne im Dorf Villano, deren Name auf eine Verunglimpfung der Pirscher anspielt, ist wichtigster Treffpunkt der Schatzsucher und deren Auftraggeber. Broderico vermittelt gegen Provision Kontakte. Fremden gegenüber ist er unfreundlich, zu Pirschern hingegen humorvoll. Er hat ein weiches Herz, verbirgt es aber gut und spendet dem Tsatempel in Sotto Morguno heimlich seine Provisionen. Die Legion lässt ihn in Frieden, da auch die Legionäre von ihm Informationen erhalten.

Der Glaube der Pirscher

Viele Pirscher verschreiben sich **Phex**, so dass Schreine in den Dörfern entstehen, in denen Funde aus den Trümmern als Opfergaben liegen. Man betet dort vor Raubzügen darum, dass man dem Feind (Wühlschrute oder die Horaslegion) unentdeckt entweichen oder ihn überlisten kann, ebenso um wertvolle Beute.

Auch der Glaube an **Kor** nimmt zu, wenngleich dem Rondrasohn nur wenige Schreine gewidmet werden, in denen Trophäen überwundener Gegner geopfert werden. Werte wie der *Gute Kampf* gegen die Schrecken aus der Tiefe und das Einhalten von Verträgen mit Pilgern stehen als Aspekte im Vordergrund.

Einige Pirscher sind **nandus-** oder **hesindegläubig**. Sie unternehmen ihre Expeditionen, um Wissen über die Wesen der Tiefe, verschüttete Gebäude und Talismane und die Ursachen der Katastrophe zu erlangen. Funde werden verkauft, um weitere Expeditionen zu finanzieren.

Geheimnisse

- Niam ist kein Straßenkind, sondern eine Überlebende aus dem angesehenen Geschlecht **ya Torese**, aus dem der verstorbene Erzherrscher stammt. Es starben so viele Familienmitglieder, dass Niam Erbin eines Teils der Titel und Besitzungen in Arivor wäre, wenn es etwas zu vererben gäbe. Sie fühlte sich jedoch stets eingeeengt in Adelskreisen, riss oft aus und spielte mit Straßenkindern. Sie möchte wegen ihrer Fähigkeiten akzeptiert werden, nicht wegen „irgendeines Titels“. Als Andenken trägt sie verborgen einen goldenen Anhänger mit drei rotgoldenen Löwen auf Schräglinksbalken (das Familienwappen der ya Toreses), der ihre wahre Identität verrät.
- Ein Versteck der Pirscher ist der versunkene **Ingerimmtempel (20)**. Mehr dazu siehe S. 8.

Kirchen

- **Rondrageweihte** blieben teilweise als **Hüter der Heiligtümer** in Arivor zurück. Sie setzen sich stark mit dem Grund für die Zerstörung der Stadt auseinander.
- Die **Kirche der Tsa** zog durch eine göttliche Führung, wie zuvor lange diskutiert, just zum richtigen

Zeitpunkt aus dem **alten Tsatempel (24)** aus. Zusammen mit zahlreichen geretteten Kindern bewohnen die Geweihten nun den **neuen Tsatempel (29)**. Dabei erhalten sie Hilfe von den wenigen verbliebenen Geweihten der **Traviakirche**, deren **Traviatempel (4)** zerstört wurde. Allerdings gibt es gelegentlich Spannungen zwischen den chaotischen Tsa- und den ordnungsliebenden Traviageweihten. Nichts, was aber nicht geklärt werden könnte – zumindest bis die Tsageweihten auf eine neue Idee kommen, die die Traviageweihten verärgert.

- Die überlebenden Geweihten der **Boronkirche** aus dem **Boron- & Marbotempel (8)** ziehen sich in das **Marbiden-Kloster** außerhalb der Stadt zurück. Der Stadttempel am Goldenhelm wird jedoch als individuelle Queste von einzelnen Geweihten für einige Tagen oder Wochen aufgesucht, um darüber zu wachen, dass die Totenruhe nicht in Gefahr gerät. Sie erneuern auch Segnungen oder versuchen, in der Stille der Ruinen Arivors, einem Denkmal des Todes, ihrem Herrn Boron und der sanften Marbo nah zu sein. Sie beten dort für Verstorbene und treiben Geister aus.
- Aus dem **Hesindetempel (16)** konnten viele Aufzeichnungen und einige Geweihte gerettet werden, bevor er einstürzte. Die überlebende **Hesindegeweihtenschaft** lässt alles Gerettete nach Kuslik bringen und hat sich größtenteils auf die Tempel im Horasreich aufgeteilt.
- Die **Rahjakirche** hat noch viel stärkere Verluste erlitten, denn der prächtige **Sancta-Rahjalina-Tempel (27)** ist vernichtet und liegt am Grund des Kraters in Schutt und Asche.
- Ähnliches gilt für den **Ingerimmkult** in der Stadt, dessen **Tempel (20)** in Trümmern liegt.

Bürger

- Die Arivorer **Ritter** sind fast alle auf dem Turnierfeld gestorben, der Rest hat die Stadt verlassen. Das gilt auch für die **Bandiera Bianca**.
- Die **Devotionalienhändler** suchen sich in anderen Städten neue Beschäftigungen oder werden zu Hehlern oder Pirschern.
- Die **Stahlbarone** haben Rohstahl, fertige Waffen und Werkzeug zusammengerafft und die Stadt verlassen, ebenso ihre **Arbeiter**.
- Die wenigen überlebenden **Winzer und Kellerer** nehmen ihre Geheimnisse in andere Städte mit. Teilweise eröffnen sie neue Lokale, sodass bald allerorten „echter Bosparanjer“ (jetzt aus Vinsalt, Sikram, Sibur...) feilgeboten wird, der aber selten an die einstige Qualität heranreicht. Der horasische Adel muss auf viel Bosparanjer verzichten, was dessen Preise in die Höhe schießen lässt.

Gefahren der Nacht

Steinasseln und Wühlschräte

Die Wühlschräte unter Arivor und ihre Nutztiere, die Steinasseln, stellen eine ernstzunehmende Gefahr dar, da sich beide Wesen durch den Fall der Stadt bedroht fühlen. Ihre Kammern werden teilweise verschüttet, viele Schräte und Asseln sterben und sie dringen nach oben, weil sie Angst vor dem haben, was sich unter ihren alten Heimstätten in den Tiefen des Bergs befindet. Die Steinasseln erkunden einzeln die Stadt, während kleine Gruppen von Wühlschräten nachts nach oben dringen. Durch den Kontakt mit Menschen kommt es schnell zu Kämpfen, da beide Seiten sich als Ungeheuer betrachten. Dadurch betrachten Asseln und Schräte die Menschen als Feinde und bekämpfen sie auch, da sie sich in die Enge gedrängt fühlen.

Die Werte und Beschreibungen für Steinasseln und Wühlschräte findest du im Abenteuer **Unheil über Arivor** S. 46 ff.

Geistererscheinungen

Bei der Katastrophe starben binnen Stunden tausende Menschen. Viele wurden völlig von der Katastrophe überrascht und wurden unverrichteter Dinge aus dem Leben gerissen. Soviel Tod, Leid und Verlust führten dazu, dass manche Seele keine Ruhe findet. Des Nachts kommt es in Arivor deshalb zu Geistererscheinungen.

Gefesselte Seelen

Gefesselte Seelen durchgeistern Arivor und sind an den Ort ihres Todes gebunden. So mögen Geisterschmiede unbeirrt ihrem Handwerk nachgehen, aber auch unter Trümmern Eingequetschte vor Schmerzen schreien. Es gibt Seelen, die in den Ruinen Erinnerungsstücke aus ihrem früheren Leben suchen, wie beispielsweise den Leichnam eines geliebten Menschen, ein altes

Erbstück oder Großmutterns ins Kopfkissen eingenähte Dukatensäckchen.

Manche offenbaren sich als körperlose Stimmen. So kann es einen Menschen in den Wahnsinn treiben, wenn eine Kinderstimme immer wieder von irgendwoher herzerreibend um Hilferuft oder pausenlos nach irgendwas fragt („Wo ist Mutter? Bitte, sag es mir doch, ich suche meine Mutter. Sie muss hier irgendwo sein. Es ist so dunkel.“). Tiererscheinungen wie in Panik hervorpreschende Turnierpferde oder geisterhaft heulende Hunde existieren ebenfalls.

Gefesselte Seele

Größe: je nach Verstorbenem

Gewicht: kein Gewicht

MU je nach Verstorbenem

KL je nach Verstorbenem

IN je nach Verstorbenem

CH je nach Verstorbenem

FF je nach Verstorbenem

GE je nach Verstorbenem

KO je nach Verstorbenem

KK je nach Verstorbenem

LeP 15 AsP 30 KaP – INI je nach Verstorbenem

AW 12 SK 3 ZK 7 GS 10

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

RS/BE 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: je nach Verstorbenem

Talente: je nach Verstorbenem

Zauber: Horriphobus 12 (Eigenschaftswerte je nach Verstorbenem)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar) oder

1W6+2 (große Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist, humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Gefesselte Seelen kämpfen so gut wie nie. Dafür jagen sie ihren Opfern Angst ein.

Flucht: individuell

Magiekunde (Magische Wesen):

• **QS 1:** Gefesselte Seelen sind die Geister von Verstorbenen.

• **QS 2:** Eine Gefesselte Seele ist an einen Ort, einen Gegenstand oder eine Person gebunden.

• **QS 3+:** Man kann den Geist erlösen, wenn dessen Aufgabe vollendet wurde.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Gefesselte Seelen gelten die allgemeinen Geister-Regeln (siehe Seite 18).



LeP-Verlust

Schmerz

Egal, welcher Verlust

kein Effekt

Vom Wesen der Geister

Als ruhelose Seele eines Toten verfügen Geister über keinen eigenen Körper. Sie mögen in manchen Fällen den Körper Lebender in Beschlag nehmen, aber der Tod oder die Zerstörung dieses Leibes vernichtet sie nicht.

Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z.B. Boron) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter, sowie Zauber und Liturgien, erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Geister sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister sehen durch einen Magiesinn. Sie brauchen kein Licht und keine Augen. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritt.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Poltergeister

Ein gewaltsamer Tod lässt manchen Geist die Katastrophe immer wieder durchleben. So streifen sie als verzerrte Ebenbilder ihrer zertrümmerten Körper durch die Stadt, als schmerzverzerrte Fratzen, zerquetschte oder abgetrennte Körperteile, als schwebender Torso oder Kopf. Ihnen gemein ist, dass ihre Seelen in Schmerz, Wahn und Zorn gefangen sind. Sie können Menschen deshalb sehr gefährlich werden.

Mitunter lassen **Poltergeister** abertausende von Trümmerstücken herumwirbeln und können regelrechte Stürme daraus entfachen. Sie bringen Felsnadeln zum Bröckeln, um jene, die darauf klettern, vor Hass auf das Leben in die Tiefe zu reißen. Zeigen sie ihr schauriges, von Hass zerfressenes Antlitz, so kann schon dieser Schreck allein Menschen von Felsvorsprüngen stürzen lassen.

Geisterstraßen und -häuser

Ein seltenes Phänomen ist die durchscheinende Gestalt einzelner Gebäude, ganzer Häuserzüge, Straßen oder sogar kleiner Nachbarschaftsviertel und Marktplätze. Als wäre an diesen Stellen Arivor nie zerstört worden, schälen sich aus dem Nebel der Nacht Gebäude, manchmal bevölkert von Geistern. Sie entstehen aus den kollektiven Gedanken und Erinnerungen der vielen toten Seelen und werden nur für kurze Zeit und oft als verzerrte, boshafte Version ihres tatsächlichen Aussehens sichtbar: Schmiedehallen offenbaren sich als endlose Säle oder vom Widerhall der Schreie gepeinigter Seelen durchdrungene Feuerhöhlen, Gassen sind voller leidender, ausgehungertes Bettler, die aus den Seitengassen quellen, bis sich ihre Leiber wie ein Knäuel Regenwürmer über die Lebenden ergießen.

Zwar ist trotz des grässlichen Anblicks die Berührung mit diesen Phänomenen selten tödlich, doch sind sie gerade deshalb auch eine Gefahr. Wer von einer Klippe voran auf eine Geisterstraße tritt, stürzt in einen gähnenden Abgrund und findet sich bald selbst im Geisterreigen wieder.

Dieses Phänomen ist durch den Schock des Massensterbens in einem einzigen Moment entstanden, ähnlich wie bei dem Untergang von Wehrheim während des Jahrs des Feuers.

Siechtum

Wer sich häufig im Leichendunst Arivors aufhält, kann sich mit Erkrankungen anstecken. Neben dem harmlosen *Flinken Difar* (häufiger / langer Aufenthalt: 5%) grassiert durch Insektenstiche (5 %) auch *Sumpffieber*. Mehr dazu findest du im **Regelwerk** auf Seite 343 ff.

Eine silbrige Asselart klettert außerdem nachts in Körperöffnungen und nistet sich im Körper ein. Auch im Speichel der Steinasseln kann diese Asselart vorkommen und wird durch einen Biss übertragen. Dieser Parasitenbefall wird *Bleiche Sieche* genannt. Zudem kursieren gefährliche Durchfallerkrankungen wie die *Reißwasserseuche*.

• Geister können z.B. vor bestimmten heiligen Objekten Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann und sie sich vor dem Tod nicht fürchten. Schließlich sind sie bereits tot.



Aussatz

Aussatz ist ein oft langwieriges Leiden, das Befallene stark verunstaltet und nicht selten sogar tödlich endet. Zu Beginn nimmt der Erkrankte lediglich ein Taubheitsgefühl und dunkle Flecken auf der Haut wahr. Bei längerem Verlauf verliert er allerdings Finger, Zehen und sogar ganze Hautlappen. Den Namen hat der Aussatz durch die Erkrankten selbst erhalten, die man auch als Aussätzige bezeichnet. Ausgestoßen aus der Gesellschaft leben sie meist in isolierten Siedlungen oder Seuchenhäusern, damit sich die Krankheit nicht weiter ausbreitet.

Stufe: 5

Verlauf: Als sehr langsam fortschreitendes Leiden beginnt Aussatz mit rötlichen Flecken auf der Haut, die sich taub anfühlen und sich innerhalb von mehreren Wochen ausbreiten. Die Flecken werden zunehmend knotig und innerhalb weniger Monate beginnen sich Gesicht und Extremitäten zu zersetzen. Durch Aussatz erleidet der Erkrankte nicht den Verlust der Regeneration durch den Status *Krank*. Bei einer Heilung der Krankheit in einem späten Stadium bleiben die Knoten und Zersetzungen zurück.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 3 Monate, in seltenen Fällen bis zu mehreren Jahren

Schaden: Erkrankte verlieren zwei Stufen ihres Aussehens: Wer normal aussieht, erhält den Nachteil Hässlich II, Gutaussehend I wird durch Hässlich I ersetzt usw. Nach Wahl des Spielleiters verliert der Erkrankte in jedem weiteren Monat, den die Krankheit andauert, kleinere Extremitäten wie Finger oder Zehen. Pro Jahr erhält er eine Variante des Nachteils Verstümmelt, das erste Mal nach einem Jahr Krankheitsdauer. / Erkrankte verlieren eine Stufe ihres Aussehens. Nach Abklingen der Krankheit bleiben keine Schäden zurück und auch die herabgesetzte Stufe des Aussehens regeneriert sich nach 1W6 Tagen.

Dauer: bis zur Genesung oder dem Tod / 20 Tage

Ursachen: Kontakt mit Erkrankten (1 auf W20, 5%)

Behandlung: Regelmäßige Bäder in heißem Essig und Kräuterabsuden verlangsamen die Auswirkungen der Krankheit um die Hälfte

Gegenmittel: keines; die Peraineikirche kennt Liturgien, um den Aussatz zu stoppen.

Bleiche Sieche

Stufe: 6

Verlauf: Der Erkrankte erbleicht und sein Urin färbt sich grünlich, was mit Dauer der Krankheit beides immer intensiver wird. Zudem hat der Betroffene vor allem nachts, wenn die Assel aktiv ist, stechende Schmerzen an verschiedenen Stellen im Leib, von denen er erwacht.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: Regeneration von LeP während der Regenerationsphase um 2 vermindert (Minimum der Regeneration beträgt 0 LeP); nachts für 1 Stunde Schmerzen (2 Stufen *Schmerz*) / Regeneration von LeP während der Regenerationsphase um 1 vermindert; nachts für 1 Stunde Schmerzen (1 Stufe *Schmerz*)

Dauer: 14 Tage / 7 Tage

Ursachen: Steinassel-Biss (1 auf W20, 5%), Schlafen in asselverseuchten Gebieten in Arivor (1-4 auf W20, 20%)

Behandlung: Betruhe und verschiedene Kräutertees reduzieren die Krankheitsdauer um 2 Tage.

Gegenmittel: Egelschreck verhindert 3 Tage eine Ansteckung an Bleicher Sieche (siehe **Regelwerk** Seite 345). Ein FULMINICTUS (egal, wie viel Schaden er anrichtet), der auf den Erkrankten gesprochen wird, tötet den Parasiten ab. Die Peraineikirche kennt Liturgien, um die Bleiche Sieche zu stoppen.

Reißwasserseuche

Stufe: 5

Verlauf: Eine Krankheit, die mit Bauchkrämpfen, Erbrechen, Durchfall, Kopfschmerzen und Fieber einhergeht.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1W6+1 SP pro Tag, / 1W3+1 SP pro Tag

Dauer: 8 Tage / 4 Tage

Ursachen: Trinken von verunreinigtem Wasser (1-2 auf W20, 10%)

Behandlung: Betruhe senkt den Schaden pro Tag um 1 SP; ein Tee aus Donf und Gulmond sogar um 2 SP pro Tag. Betruhe und Tee zusammen senken den Schaden um 3 SP pro Tag (jeweils immer bis zu einem Minimum von 1 SP pro Tag)

Gegenmittel: keines; die Peraineikirche kennt Liturgien, um die Reißwasserseuche zu stoppen.

Szenariovorschläge

Unter Pirschern

Die Helden wollen nach Arivor und in der rauen Atmosphäre des „100 Ratten“- zunächst erfolglos – Pirscher anwerben, da viele derzeit unter der *Bleichen Sieche* (siehe Seite 19) leiden, auch die kleine Niam. Die Helden helfen und ergründen die Ursachen der Krankheit: Die Asseln wechseln in den Schlafsälen die Wirte und stecken immer weitere Menschen an. Die Helden können dies nach Erkennen der Ursache behandeln und

erfahren bei der Untersuchung Niams von deren adliger Herkunft. Durch die Hilfe und durch das Versprechen, Niams Geheimnis zu bewahren, können sie als Gegengefallen Illyrica als Begleitung nach Arivor gewinnen.

Stimmen in der Nacht

Die Helden geraten bei der Erkundung Arivors in einen geisterhaften Straßenzug, der wie das unzerstörte Arivor anmutet und aus dem es in dieser Nacht keinen

Ausweg gibt. Sie müssen eine schaurige Nacht überstehen, in der eine körperlose Stimme eines Kindes sie wie der Erzähler einer Gruselgeschichte in die Ereignisse der Katastrophe zurückversetzt. Was immer die Stimme erzählt, wird in dieser Nacht und dieser Gasse geisterhafte Realität. Die Helden können mit ihr interagieren, sie trösten, aber auch wütend machen und ihren Zorn zu spüren kriegen. Du als Spielleiter entscheidest, womit die Helden dich zornig machen oder „deiner“ Seele doch noch den Weg in Borons Hallen ebnet.

Im Gedenken der Toten

In Arivor, beispielsweise im **Boron- & Marbotempel** (8), treffen die Helden auf die Marbidin *Marbara* (siehe Seite 11). Sie hört derzeit immer wieder einen vor Schmerzen halb wahnsinnigen Geist einer jungen Ardaritin im Wind. Die Stimme fleht um das Begraben ihrer Gebeine im Rondratempel und das Bergen ihres gerade erhaltenen Namensschwertes. Marbara fällt es schwer, aus dem Wehklagen Informationen über den Verbleib von beidem herauszufiltern, sie beschreibt aber die staccatoartig aufblitzenden Bilder von Orten und anderen Eindrücken wie Gerüchen, während aus ihren Augen und Ohren Blut fließt und sie auch sonst schwer mitgenommen wird. Die Helden können diese Hinweise deuten und werden zum **Turnierfeld** (2) geführt, wo sie die Stoffreste nach bestimmten Wappenfarben durchsuchen. So finden sie die Gebeine, müssen sie aber vor dem Aaswurm (siehe Seite 5) verteidigen. Das Namensschwert der Ardaritin war zum Zeitpunkt der Katastrophe gerade neu geschmiedet worden, weshalb es noch in den **Saladanschen Schmieden** (6) liegt und dort auf schwer zugänglichen Felsnadeln. Findet man alles und bringt es zum Goldenhelm, findet die Seele Erlösung.

Das Orakel vom Goldenen Berg

Der *Schmerzende Kelch mit dem Blut der Heiligen Lutsana und Bogumil* hat in der Tat, wie Wytria vermutet (siehe Seite 13), die Stadt bereits verlassen, da er einem gierigen Devotionalienhändler in die Hände fiel.

Die Helden werden als Pilger von den Hütern der Heiligtümer aufgenommen und lernen das Klosterleben in den Ruinen kennen. In einer Nacht toben die stärksten Gewitter seit der Katastrophe, ein heiliges Omen. Viele Anwesende haben Visionen, die von verschiedenen Arten des Schmerzes künden und zusammen mit Blut auftreten. Sie sind bisweilen so persönlich und treffen sie an so wunden Punkten, dass manch einer sie für sich behält. Neben Pilgern und Geweihten sind auch Helden betroffen. Die Visionen deuten in der Summe auf den Verbleib des Kelches hin:

- Bei jedem Blitz schmerzt eine alte Wunde und blutet an entsprechender Stelle einige Tropfen, die sich auf dem Boden in kelchförmigen Vertiefungen sammeln (Hinweis auf *Schmerzenden Kelch*).



- Für Sekundenbruchteile erkennt man in einem Blitz ein Gesicht (das desjenigen, der den Kelch fand und aus Arivor gestohlen hat)
- Dem Schmied *Gorgio* erscheinen in seiner Esse ähnliche Visionen
- Ein Pilger/Held wird von einem Blitz getroffen und leidet Schmerzen wie der einst verbrannte *Bogumil von Arivor*. Als er erwacht, liegt ein Film aus Blut über seiner Haut, der einen groben Kartenausschnitt zeigt – wenn man das schnell merkt und ihn nicht verwischt!
- Ein Blitz spaltet die Heldenstatue der heiligen *Lutsana* in der Ruhmeshalle. Die Trümmer werden von Mystikern gedeutet und weisen auf die Ereignisse um den Diebstahl des Kelches hin.

Wytria mobilisiert ihre *Ritter des Schmerzenden Kelches* sowie die Helden, um den Spuren nachzugehen. Die Visionen oben sowie weitere lassen eine Verfolgung der Spur des Diebes bis nach Kuslik zu, wo der Kelch verkauft wurde und nun zu den Zyklopeninseln verschifft werden soll. In einem Finale im Hafen können sie ihn gerade noch ergattern und erfahren, dass er beinahe einem Kult des Namenlosen in die Hände gefallen wäre.