DAS GEHEIMNIS VON AENARIA

Das Geheimnis von Aenaria

Ein Setting-/Kampagnenband basierend auf dem Actual Play von Orkenspalter TV

Impressum:

Basierend auf einer Let's Play-Kampagne auf Orkenspalter TV
SL: Mháire Stritter
Spielende: Nessie Stromberg, Juli Klippert, Ben&Paper, Tobias Droigk
Texte: Nicolas Mendrek, basierend auf Konzepten der SL und Spielenden
Illustrationen: Nicolas Mendrek, Nessie Stromberg, Julia Deigentasch
Karten erstellt mit Talespire
Lektorat: Kerstin Oelschläger, Eevie Demirtel, Ursus Explicatoris

Dieses Buch wurde durch die großzügige Unterstützung unserer Freunde auf Patreon.com/orkenspaltertv ermöglicht.

Orkenspalter TV-Banner
Florian Stitz

Druck:
WIRmachenDRUCK GmbH
Mühlbachstr. 7
71522 Backnang

Vorwort

“Das Geheimnis von Aenaria” ist unserer Meinung nach „die beste Let’s Play-Kampagne auf Orkenspalter TV, die keiner schaut“.
Für diese 5E-Kurzkampagne haben wir zum ersten Mal Charaktere vorgefertigt und dann die passenden Spieler gecastet. Eine relativ prominente Runde mit Ben & Paper, Juli Klippert von Die Partei, unserer Comedy-Wunderwaffe Tobias Droigk und der Orkenspalter-eigenen Nessie.
Die Grundidee dabei war diese: Aenaria ist eine Mischung aus einem klassischen francobelgischen Heroic Fantasy-Comic im Stil von „Lanfeust von Troy“ oder “Ythaq”, Monkey Island und den Borderlands-Spielen. Also eine parodistische und völlig überzogene High Science Fantasy-Welt mit Endzeit-Elementen.
In diesem Heftchen möchten wir Aenaria als Setting zum Nachspielen anbieten, inklusive aller Infos über die Welt, die Organisationen, wichtiger NPCs, der Götter-Kräfte der Figuren und Szenarien, die insgesamt grob die Kampagne abbilden, die wir auf Orkenspalter TV gestreamt haben.
Wir glauben, dass sich Fließtexte weniger gut für die Übersicht und das Leiten am Spieltisch eignen als simple Listen mit Stichwörtern. Daher ist das ganze Buch als Sammlung von kurzen Infohappen aufgebaut. Dies hier ist kein Roman und kein Erdkundebuch, sondern es soll eine Spielhilfe voller Inspiration sein. Es gibt hier auch keine aufgeblähten Dungeons. Jede Szene und jeder Raum existiert für einen schnell voranschreitenden Plot. Fühlt euch frei, größere Dungeons und mehr Begegnungen einzubauen.
Was das Buch außerdem nur ansatzweise liefert, sind Werte. Es ist kein Buch, das speziell auf die 5E ausgelegt ist. Ihr könnt es auch mit einem beliebigen anderen RPG-System benutzen, am besten natürlich mit einer DnD-Version oder irgendetwas aus dem OSR-Umfeld. Hier sind daher nur selten konkrete Werte angegeben, wir verweisen stattdessen auf Charakterklassen und Monster, die in gebräuchlichen Regelbüchern vorkommen. Es ist dann auch euch überlassen, ob und wann die Charaktere aufsteigen und wie anspruchsvoll die Encounter sein sollen. Viel Spaß! ;)

AENARIA - DIE WELT

Der Planet Aenaria – kurze Übersicht

- Die Welt Aenaria soll einst eine planetenumspannende Hochkultur gehabt haben, hat aber so viele Konflikte und Katastrophen hinter sich, dass davon wenig übrig geblieben ist.

- Der größte Teil der Oberfläche ist ein trostloses Ödland, das in Anarchie versinkt. Zwischen zwei (oder mehr) großen Kontinenten erstreckt sich ein kaum erforschter Ozean.

- Viele antike Ruinen finden sich auch an unerwarteten Orten.

- Warlords und Luftpiraten herrschen über das Ödland.

- Kleine Inseln der Zivilisation gibt es in Form weniger befestigter Dörfer und Städte.

- In den Siedlungen gibt es so etwas wie ein "normales Leben" - auch wenn man im beständigen Kampf mit den Ödlandbarbaren ist.

- Alle möglichen exotischen Spezies leben auf Aenaria – sie kommen angeblich von den Sternen. Jede Spezies aus jedem erdenklichen Quellenbuch kann hier zu finden sein.

- Das Technologielevel schwankt entsprechend stark von Region zu Region. Überdurchschnittlich viele Wesen auf Aenaria verfügen über teils absurde übernatürliche Kräfte, die genutzt werden, um im Ödland zu überleben.

- Magie durchdringt diese Welt. Die Allerwenigsten verstehen sie.

- Arkanomechanische Luftschiffe und Konstrukte bauen auf Relikten vergangener Zeit auf, aber die meisten Kämpfer benutzen Säbel und Armbrüste.

- Zu Beginn unserer kleinen Kampagne ist der "Jahrhundertstern" über dem Planeten erschienen - ein Zeichen großer Umwälzungen. Dieses Mal ist der Stern jedoch abgestürzt und entpuppt sich später als Sternenschiff mit wertvoller Ladung. Das versetzt alle Mächtegruppen Aenarias in Aufruhr. (Mehr zum Jahrhundertstern auf Seite 17)

- Die SCs können von Aenaria oder von diesem Sternenschiff stammen. In letzterem Fall verlieren sie durch die besondere Fracht des Raumschiffs ihr Gedächtnis. Für die nachspielbare Let's Play-Kampagne gehen wir davon aus, dass zwei SCs vom Planeten und zwei vom Sternenschiff stammen.

- Stimmung: Auch wenn das Setting im Grunde ein harsches und feindseliges ist, sind die allermeisten NSCs den Helden trotzdem wohlgesonnen und freund-

lich. Die Stimmung ist eher die gemütliche eines Adventure-Games und weniger ein brutaler Mad Max-Überlebenskampf.

- Inspirationen: Lanfeust von Troy, Borderlands - weitgehend aber ohne moderne Technik für das Lebensgefühl -, Monkey Island für die Selbstironie, Deponia, aber mit Fantasy und Monstern.

Das Ödland

- Die zwei großen Kontinente werden West-Aenaria (oder Wenaria) und Ost-Aenaria genannt. Früher sagte man auch "Onaria", aber das kam nicht gut an.

- Das Ödland ist trocken, oft kalt und Gewässer wie Boden sind meist toxisch.

- Vereinzelt findet man deplazierte dunkle, dichte Wälder voller Gefahren.

- Der Dreck besteht aus dem zerriebenen Staub untergegangener Kulturen.

- Das wichtigste Wissen ist das um die Richtung zur nächsten Siedlung.

- Auf dem Westkontinent werden Sfare geschätzt, aber ungern in Städten gesehen. Im Osten fürchten die Leute diese Wesen, da es heißt, sie würden andere Lebewesen essen, um ihre Nachkommen zu erzeugen, Sfare sind dort viel verbreiteter.

- Während in Wenaria auch Menschen recht selten sind, gibt es sie auf dem kleineren Ostkontinent häufiger.

- Auf Ost-Aenaria gibt es weniger Siedlungen, die meisten Menschen ziehen als Nomaden durch die Gegend. Sie sind stämmige, kleine Leute, die immer schwer bewaffnet herumlaufen. Für sie gilt der Westen als vollkommen unzivilisiert.

Begegnungen im Ödland

Monster

(1W8 oder GM-Entscheid)

1 - Wüstenkraken: Der Boden sieht an dieser Stelle seltsam aus. Im Sand scheint sich etwas getarnt vergraben zu haben. Ein Körper, wie der einer gigantischen Made, stemmt sich aus dem Sand. Tentakel greifen nach den SCs. Ein riesiges Wurm-Maul öffnet sich, in dem die Skelette früherer Opfer festhängen. Werte: wie Seiler.

2 - Wilder Sfar-Sprössling (siehe Sfar-Sprößling-Tabelle auf S. 18)

3 - Wolkenwal-Scheiße fäll vom Himmel und droht, alles in der Gegend zu erschlagen oder zu ersticken. Die SCs müssen Deckung suchen.

4 - Terrorschreiter - ein riesiger Vogel, ähnlich einem Storch, nur mit gut 20 Meter langen Beinen, stakst durch die Ödnis und sein spitzer Schnabel stochert nach allem, was sich bewegt. Werte wie Tyrannosaurus

5 - Beliebiges, der Stufe der SC angemessenes Monster aus einem beliebigen Monster Manual

6 - Ein Schwarm Kamelspinnen (Kamele mit 8 Beinen) ist am Horizont zu sehen. Sie reagieren auf Erschütterungen (Heimlichkeits-Wurf). Werte wie Riesenwolfsspinnen

7 - Zwei Mal würfeln und kreativ kombinieren

8 - Ein fahrender Händler, der sich vollkommen verirrt hat.

Funde im Ödland (1W6)

Findet man kleine Gegenstände im Ödland, so verbergen sie sich oft in den Verdauungstrakten von Monstern.

1- Anhänger mit Cyber-Quest-Kompass. Die rote Nadel zittert und am Rand finden sich neben kleinen Schriftzeichen mehrere Piktogramme (Stern, Tor, Tropfen abstraktes Ornament). Die Symbole drehen sich nicht mit, wenn der Kompass gedreht wird. Das Tropfensymbol verschwindet vorübergehend, wenn man den Kompass ableckt oder ihn ins Wasser tunkt. Die Schrift ist als „Nenne Suchparameter“ und „Neuer Benutzer“ zu entziffern. Der Kompass gibt den Weg zu Ressourcen, interessanten Aussichtspunkten und den vom Vorbenutzer eingegeben Questen an. Neue Zielorte können einfach eingegeben werden, indem man dem Kompass sagt, z.B. den Weg in die nächste Stadt oder nach Steinfjord anzuzeigen. Beweglichen Zielen folgt der Kompass nicht. Wird ein Ziel erreicht, macht er ein befriedigendes Geräusch.

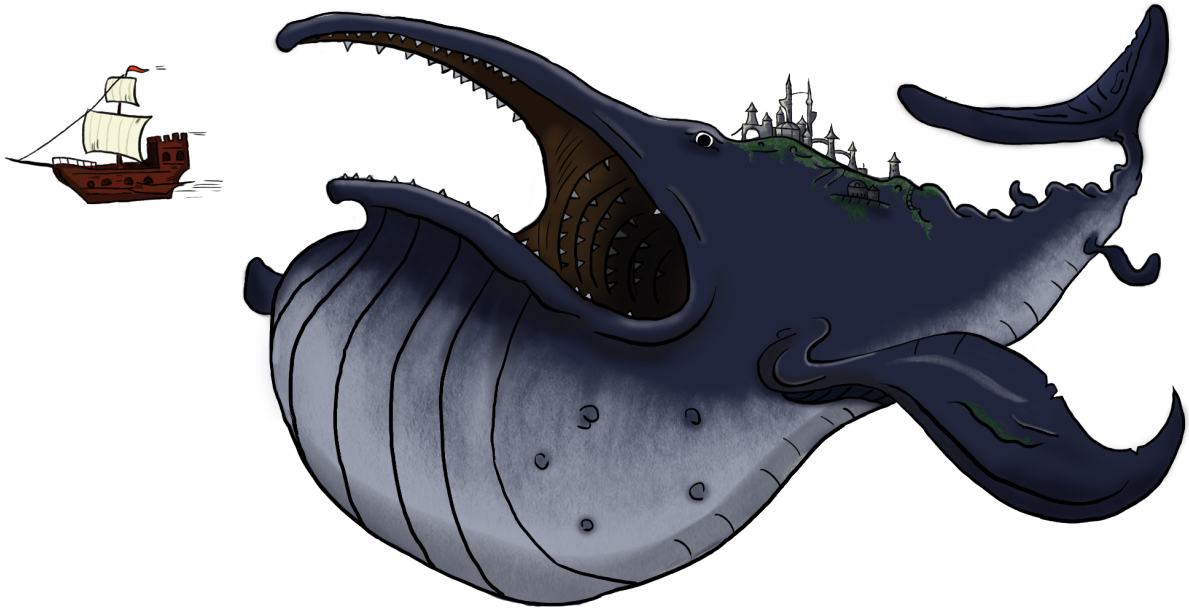
2 - Eine Ansteckbrosche aus einem weichen, spröden Material, die ein fahles Licht erzeugt, wenn man sie reibt.

3 - Ein abgestürztes Luftschiff der Luftpiraten. Nach SL-Entscheid sind Überlebende an Bord, die Hilfe brauchen oder aggressiv sind. Außerdem 1W100 Goldmünzen und Artefakte nach Ermessen.

4 - Ruine aus der Zeit vor dem letzten Kataklysmus. Der Wind hat im Wüstensand eine Stadt oder einen Tempel für eine lange vergessenen Gottheit freigeweht. Die SCs finden Elemente des Geheimnisses von Aenaria, aber nichts von praktischem Wert.

5 - Ein heiliger Talisman eines Gottes, von dem noch nie irgendjemand etwas gehört hat. Der Talisman trägt die Reste einer Götterkraft (siehe S. 10) in sich, die von seinem Vorbesitzer auf ihn übertragen wurden, und hat noch 1W6 Ladungen dafür.

6 - Ein zufälliger Gegenstand aus einer zufälligen Gegenstandsliste eines zufälligen Settingbands



Der Ozean

- Um die beiden Landmassen erstreckt sich ein kaum erforschter Ozean.

- Da es auch einige maritime Völker an den Küsten Aenarias gibt, ist davon auszugehen, dass unterseeische Kulturen und Städte existieren.

- Seefahrt wird dennoch nur in Küstennähe betrieben.

- Lächerlich große Seeungeheuer, unberechenbare oder zersetzende Strömungen und Phänomene wie spontan überfrierende Wasserflächen, aufsteigende Gase, die jedem Schiff den Auftrieb nehmen und es auf den Meeresboden sinken lassen, Mahlströme oder titanische Fangnetze aus der Tiefe, halten die meisten Entdecker von Experimenten ab.

Der Himmel über dem Ödland

- Luftschiffe sind DAS Transportmittel der Wahl auf Aenaria.

- Die allermeisten Luftschiffe gehören den Flotten der Ödland-Luftpiraten.

- Am Himmel ziehen einzelne fliegende Felsen vorüber, viele sind hinter Wolken verborgen oder durch Tarnfelder unsichtbar.

- Dadurch wird die Navigation der Luftschiffe erschwert.

- Einige der schwebenden Inseln sind bebaut, hier leben oder lebten intelligente Kreaturen. Einige davon sind selbst flugfähig.

- Hin und wieder sind gigantische Wolkenwale mit vier Flossenpaaren am Himmel zu sehen. Sie können mehrere Kilometer lang werden, mit Augen so groß wie Luftschiffe und Poren, in die erwachsene Menschen hineinpassen. Kristalline Verkrustungen bedecken ihre Körper. Ihre Fluken sind selbst Hunderte Meter lang und enden in transparenten Verästelungen.

- Wer einem Wal in sein gigantisches Auge schaut, wird einen freundlichen Geist erkennen.

- Auch auf den Wolkenwalen selbst wurden vor Äonen ganze Städte errichtet

und wieder verlassen. Die Wale scheinen das einzige zu sein, was einen Kataklysmus überstehen kann (siehe S.24).

- Sie ernähren sich von den schwebenden Inseln. Sie verschlucken sie, lutschen alle Nährstoffe ab und scheiden sie dann wieder aus.

- Siedler auf den Inseln haben sich daran gewöhnt, ihre Behausungen so zu bauen, dass sie diesen Vorgang überstehen und verlassen ihre Insel dann entweder "kurz" oder igeln sich ein.

- Die Wale nehmen keine Rücksicht darauf, ob die Inseln bewohnt sind, versuchen aber normalerweise, Luftschiffe nicht zu beschädigen. Dennoch können sie durch die elektrischen Entladungen gefährlich werden.

- Wolkenwale sind es, die mit der Bioelektrizität ihrer Körper Gewitter auf Aenaria erzeugen. Gewitter nennt man daher auch "Walzeichen".

- Über Poren, künstliche Eingänge und andere Körperöffnungen gelangt man recht leicht in das Innere eines Wals. Der Wal wird nichts unternehmen, um das zu verhindern.

- Innen befindet sich ein Netzwerk von Tunneln mit knöchelhoher "Sabsche". Schleim tropft von der Decke, die Tunnel öffnen sich immer wieder zu größeren Hallen.

- Hier kann "Höhlenforschern" alles mögliche begegnen: Von Schmugglern, Piraten, parasitischen Kreaturen bis hin zu den gigantischen Amöben, die die Abwehrkräfte der Wale bilden. Sie wirken zunächst langsam und schwach, saugen Schuhe von Füßen, sind aber unnachgiebig, kaum zu töten und werden immer mehr....

Götter und ihr Wirken im Alltag von Aenaria

- Aenaria kennt Tausende Götter aus tausend Zeitaltern - und daher auch Tausende verschiedene Religionen.

- Die Götter werden eher wie Schutzgeister behandelt. Keiner dieser Götter gilt als besonders mächtig.

- Viele Wesen auf Aenaria haben besondere Gaben, angeblich wurden diese von den Göttern verliehen.

- Übermäßig viele von den Leuten mit Gaben leben in den gesetzlosen Zonen und haben mit ihrer Macht Anhänger um sich geschart, um Chaos zu verbreiten.

- Das hat damit zu tun, dass Kräfte oft mit Wahnsinn einher gehen. Wer zu mächtig und zu “seltsam” wird, wird in die Wüste geschickt.

- Manche sagen, wer eine Gabe besitzt, wird eines Tages wiedergeboren, wird aber mit der Zeit wahnsinnig.

- Die älteren Leute sagen, früher wäre die Sache anders gewesen, damals hätten die Wesen mit Gaben der Gesellschaft geholfen, aber inzwischen drehten sie jedes Jahr mehr durch.

- Tempel existieren auf Aenaria, aber damit kann sehr Verschiedenes gemeint sein. Die Priester der Stille beten angeblich in ihrem verborgenen Heiligtum, dem Tempel der Stimmen, uralte Götter an.

- Üblicherweise ist ein Tempel aber nur ein Schrein in einer Siedlung, den ein Wesen mit göttlichen Kräften eingerichtet hat, in der Hoffnung, so seine Verbindung zur Quelle seiner Macht zu stärken. Dort bietet das Wesen dann seine Dienstleistungen an und lässt sich selbst verehren - je nach Machtgrad und fortschreitendem Wahnsinn mehr oder weniger. Wird ein Tempel zu einflussreich, ist das oft der Moment, an dem der Betreiber der Stadt verwiesen wird.

Götter und Magie

- Jede Art magischen Wirkens in diesem Setting ist auf das Wirken von Göttern zurückzuführen. Selbst ein einfacher Waldläufer muss damit leben, dass ihm ein geringer Gott seine Sprüche eingibt. Der Gott verlangt dafür meist keine Gegenleistung.

Regeltechnisches:
Im Grunde bedeutet das, dass es keinen Unterschied zwischen göttlicher und arkaner Magie gibt. Die Klassen Zauberer und Magier sind im Grunde wie jeder Magiewirker “Hexenmeister”, insofern als dass sie ihre Kräfte von einem göttlichen Patron beziehen - nur ohne es zu wissen. Bei den forschenden Magiern muss diese Verbindung nicht direkt sein. Sie können auch Spuren alter Götterkräfte über Artefakte oder Schriften aufgenommen haben. Am Spieltisch macht es am Ende keinen Unterschied. Wer es geschafft hat, göttliche Kräfte für sich zu nutzen, kann dies wie ein ganz normaler Zauberwirker ausspielen, wobei manche Sprüche eventuell im Sinne des Gottes variiert werden. Hier können SL und Spielende gemeinsam Konzepte entwickeln. Wer jedoch eine andere Klasse spielt und einfach nur von einem geringen Gott erfasst wird oder eines seiner Artefakte nutzt, um eine einzige Sache zu können, der kann die untenstehende Tabelle nutzten.

Geheimnis:
Der Tempel der Stimmen im Planetenkern ist ein Gefängnis, von dem kaum jemand weiß.

Göttliche Kräfte

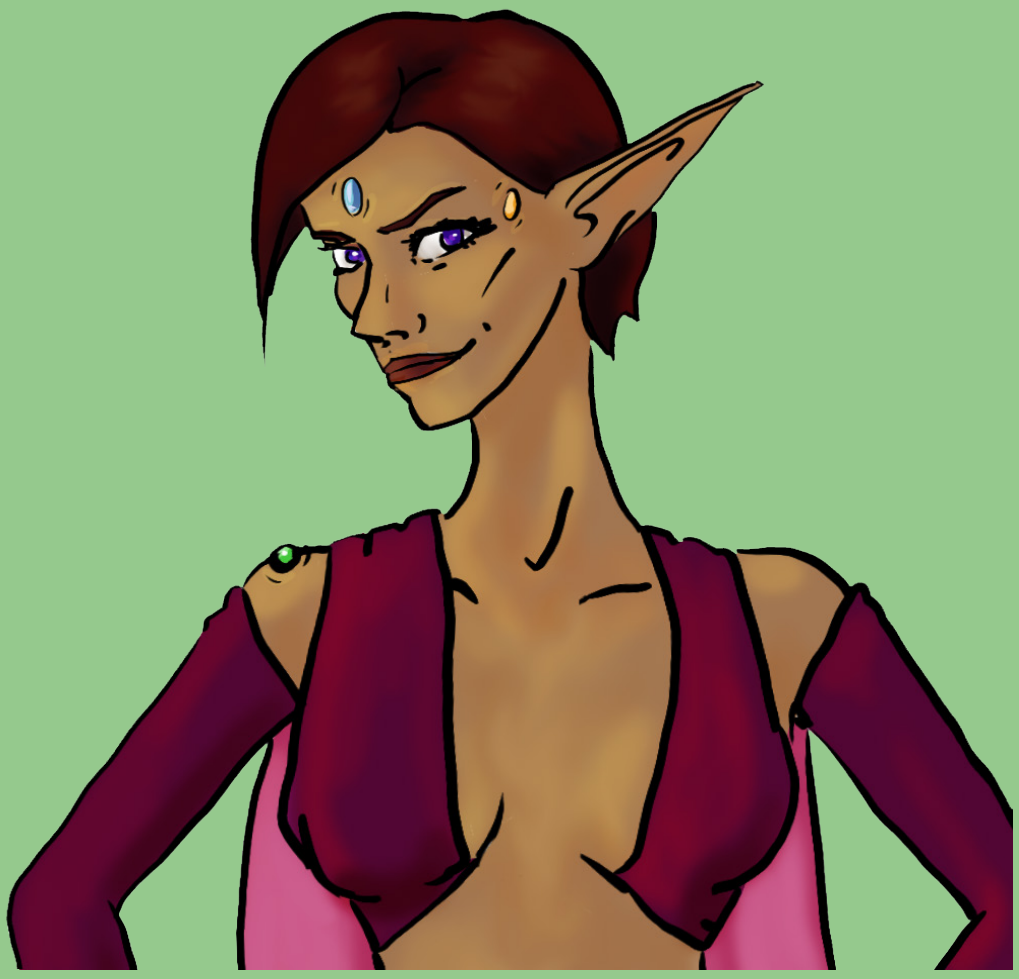
Das von göttlicher Kraft durchströmte Wesen kann mit Hilfe ...

1W10
1 seiner Gedanken
2 seiner Hände
3 seiner Augen
4 seiner Zunge
5 seiner Ausstrahlung
6 seiner Pheromone
7 seiner Verdauung
8 seiner Füße
9 seiner Stimme
10 seiner Haare/Antennen/Schuppen/Tentakel/Pseudopodien

1W10
1 duftende
2 schmerzhafte
3 wertvolle
4 lebendige
5 untote
6 künstlerisch wertvolle
7 elementare
8 dämonische
9 stinkende
10 nutzlose

1W12
1 Wunden
2 Kreaturen
3 Waffen
4 Geschosse
5 Golems
6 Geister
7 Seifenblasen
8 Fahrzeuge
9 Visionen
10 Erinnerungen
11 Gesprächspartner
12 Dimensionsrisse

1W10
1 erzeugen
2 neutralisieren
3 fliegen lassen
4 betören
5 verwirren
6 stören
7 schwächen
8 stärken
9 teleportieren
10 überreden



Die Geschichte von Aenaria

- Niemand weiß, woher die heutigen Kulturen, Völker und Strukturen auf Aenaria kommen. Es wird gemutmaßt, dass die verschiedenen Völker aus der ganzen Galaxie hierher gelangt und gestrandet sind. Denn DASS es eine größere Galaxie da draußen geben muss, das scheint sich im kollektiven Bewusstsein festgesetzt zu haben.

- Die Alten und Gelehrten erinnern sich zudem, dass es alle 100 Jahre eine große Umwälzung gibt.

- Diese Umwälzung wird laut der Weisen und Alten vom "Jahrhundertstern" angekündigt. Er ist immer für mehrere Nächte am Himmel zu sehen. Wenn er verschwindet, ist die Umwälzung vollzogen. Alles, was an Änderungen noch kommt, ist dann nur eine Folge davon. Das Gleichgewicht der Mächte verschiebt sich, neue Herrscher erheben sich.

- Manchmal wird der Jahrhundertstern zum Kataklysmus-Stern. Dann sind die Umwälzungen vernichtend. Die Oberfläche des Planeten brennt, nur wenige überleben, die Zivilisation (wenn man sie denn so nennen kann) muss bei Null anfangen.

Geheimnis:
Zum Zeitpunkt des Starts der Kampagne ist der Jahrhundertstern gerade abgestürzt.

Wirtschaft, Regierung und all dieser langweilige Kram

- Aenaria hat kein realistisches Wirtschaftssystem und auch keine Regierungssysteme, wie wir sie kennen.

- In jeder Siedlung hat jemand anderes das Sagen. Die meisten sind klein genug, um sich mit einem simplen Abstimmungssystem begnügen zu können, in anderen regiert eine Älteste oder ein Monarch. Oder reine Anarchie. Wieder andere Siedlungen stehen unter der Knute der Ödlandpiraten.

- Mal gibt es eine reine Tauschwirtschaft, mal werden willkürlich Dinge als Währung definiert. In den meisten Städten des West-Kontinents wird der "Dreznjiak" als Zahlungsmittel akzeptiert.

- Fünfeinhalb silberne Dreznjiak bilden einen goldenen Dreznjiak. 17 goldene sind ein Koll. Für einen SD bekommt man eine schlichte Unterkunft mit Verpflegung.

- Güter werden eher selten von einer Stadt in die andere transportiert.

- Jede Siedlung versorgt sich weitgehend selbst. Oft spielen dabei die übernatürlichen Kräfte einzelner Wesen eine Rolle, etwa wenn jemand in der Lage ist, aus Wasser Himbeersirup oder aus einem mittelgroßen Fisch eine ganze Wagenladung geschmackloser Flachkuchen zu machen.

Beispielhafte Orte

Angur, ein kleines Wüstenkaff

- Angur liegt in einem Talkessel hinter einer Stadtmauer nahe eines kleinen Waldes. Das einzige Tor wird mittelstreng bewacht. Angur hat ca 400 Einwohner.

- In der Siedlung spenden Bäume Schatten, sie gilt als sicher und langweilig.

- Die Siedlung liegt größtenteils unterirdisch. Man gelangt über Dachluken und Treppen in die Gebäude.

- Die Einwohner haben die Häuser in Terrassen angelegt, die Dächer ihrer Häuser bepflanzt. Es sieht aus, als wären hier fast nur bewaldete Hügel.

- Angur wird von einem Fürstenhaus regiert, doch der Titel ist weniger prestigeträchtig als er klingt.

- Anlaufstellen sind eine Taverne, ein kleiner Markt und ein noch kleinerer Hafen.

- Die Regeln der Stadt besagen: Niemand darf gegessen werden. Außer Geflügel und Insekten. Insekten nur, wenn sie nicht sprechen können. Keine Kräfte, keine Kämpfe. Sfare dürfen nach einem Vorfall nur mit Sondererlaubnis in die Stadt.

- Taverne mit dem Namen: „Ja wir sind eine Taverne, hier kann man auch übernachten, danke der Nachfrage“. Zumindest steht das auf dem Schild.
Eine Treppe hier führt nach unten in einen Schankraum voller unterschiedlichster Wesen.

- Die Wirtin: Djufri, ein mehrbeiniges Wesen mit drei Augen und hoher Stimme, das wie eine Riesenschrecke aussieht. Sie nutzt vier Arme mit je drei Fingern zum Servieren.

- Auf dem Speiseplan: Gemüse und Getreidespeisen, Milch. Baumstämme dienen als Bänke und Tische. Dekadent!

- Der Hafen ist im Grunde ein großer Platz, an dem die Ankertaue von mehreren Luftschiffen festgemacht werden können. Captain Grantson und Captain Royo legen hier oft an.

- Der Hafenmeister Pulgan ist ein Wesen mit drei Armen und einem rotierenden Kopf. Er läuft mit seinem Klemmbrett auf und ab und vermittelt vor allem Kunden für Captain Royo.

Geheimnisse:
Dies ist die Heimatstadt von Captain Grantson.

Die Hafenstadt Birchhaven

- Birchhaven ist eine größere Siedlung an der Ostküste des Westkontinents mit über 1000 Einwohnern. Hier sind fast immer einige Luftschiffkapitäne anzutreffen.

- Birchhaven hat auch einen großen Seehafen, von dem aus Schiffe nach z. B. Barkenburg ablegen.

- Die Stadt besteht vor allem aus Treibholzhütten und Zelten, die sich zwischen einen Wall aus holzverstärkten Sanddünen und das Meer schmiegen. Alle Wege führen zum Marktplatz nahe dem Hafen. Felswände bilden ein natürliches Hafenbecken.

- Auf dem Marktplatz stehen zwei Schandgeigen und ein Galgen. Dazu ein großer Steinthron, auf dem tagsüber immer eine Dame mit Augenbinde sitzt: das Orakel.

- Das Orakel entscheidet, wer die Stadt besuchen, wer bleiben und wer Handel treiben darf. Aus nicht bekannten Gründen unterwerfen sich sogar die Luftpiratren ihrem Urteil.

- Kommen SCs in die Stadt und fallen sie auf (Heimlichkeit), wird das Orakel verlangen, dass sie zu ihr gebracht werden. Damit das Orakel arbeiten kann, braucht sie Ruhe. Die Menge auf dem Marktplatz wird dann still, applaudiert aber bei jedem Urteil. Das Orakel ist blind und tastet Gesichter mit den Händen ab.

- Wirtshaus Zum Aal: Das einzige Gebäude auf dem Marktplatz, ansonsten gibt es nur Zelte.

- Zum Aal ist eine Bretterbude, es gibt aber auch einen großen unterirdischen Teil. Unten in der Schankstube, die teils unter dem Marktplatz liegt, erlaubt ein Panoramafenster einen unterseeischen Blick ins Hafenbecken.

- Berühmtes Getränk: Birchhaven Blau, ein die Zunge färbendes Bier.

Besondere Händler:
- Ein Teppichhändler verkauft Sfarfellteppiche. Angeblich wurde das Fell freiwillig gegeben. Er verspricht heilsame Fähigkeiten und verlangt 4 GD.

- Tempel von Ömelon: Ömelon ist ein Halbriese, der die Gabe besitzt, Energie in Materie zu verwandeln. Bei Gewittern steht er am Hafen und leitet Blitze in seinen riesigen Hammer. Mit diesem schmiedet er Energiequellen, die z. B. Luftschiffe antreiben. Diese verkauft er für viel Geld oder Dienstleistungen nach Ermessen der SL.

Geheimnisse:
In der Meeresschlucht vor dem Hafen lagert hin und wieder ein großer Teil der Flotte von Captain Cayne.

Das Konservatorium von Tröndheim

- Tröndheim liegt abgelegen, tief in den zentralen Gebirgen des West-Kontinents. Die Wesen an der Küste wissen nur wenig darüber. Und das meiste, was sie wissen, ist falsch, wie etwa, das Tröndheim ein Hort des Wissens und man dort sicher als Studierender willkommen sei.

- Es ist eine gewaltige Festungsstadt, gebaut aus Granit und Stahl, die so gut konstruiert ist, dass sie die letzten Kataklysmen überstanden hat.

- Tröndheim ist eine reine Drachenstadt. Hier leben Drachen, Drachengeborenene und Kobolde. Nicht-Geschuppte werden in der Stadt nur als Nahrung geduldet.

- Großmeister Malanoore, ein uralter roter Drache, herrscht über die Stadt und ist zudem oberster Gelehrter.

- Unter seiner Führung haben die Drachen hier ein Archiv alter Relikte vergangener Epochen aufgebaut und studieren die magischen Effekte dieser Artefakte, um sie zur Mehrung ihrer Macht und eines Tages zur Flucht von Aenaria zu nutzen.

- Dabei stehen ihnen die Machtspielchen und Intrigen unter den einzelnen Drachen und ihren Lehrlingen im Weg, die allesamt versuchen, in der Hierarchie aufzusteigen.

Barkenburg

- Barkenburg ist mit über 10.000 Bewohnern eine der größten Siedlungen an der Küste von West-Aenaria. Die Stadt ist schwer befestigt und wird vor allem von Kreaturen bewohnt, die man als anthropomorphe Tiere bezeichnen könnte (aufrecht gehende Enten, Hunde, Hamster und Axolotls stellen den Großteil der Bevölkerung).

- Menschen, die aus irgendwelchen Gründen die prominentesten Luftschiffpiraten stellen, sind in Barkenburg nicht gern gesehen, werden aber geduldet. Barkenburg ist der Ort, der Zivilisation auf Aenaria am nächsten kommt.

- Die schweren Geschütze und hohen Mauern sorgen dafür, dass die Luftpiraten die Stadt nur selten angreifen.

- Barkenburg wird von einem gewählten Senat regiert, dem vier Konsule vorstehen. Einer für jedes der vorherrschenden Völker in der Stadt. Die Stadt lebt vom Fischfang und hat außerdem das Glück, dass hier gleich mehrere Wesen heimisch sind, die über die Gabe verfügen, genießbare Nahrung aus toter Materie zu erzeugen.

Die Weisen von Steinfjord

- Die Weisen von Steinfjord betreiben eine uralte Höhlenbibliothek, die irgendwo tief unter der Oberfläche des Planeten versteckt ist, dadurch den Kataklysmen entgeht und die nur über eine Reihe von magischen Portalen zu erreichen ist.

- Die Weisen sind ein Orden von Archivaren, der sich aus allen Spezies der Galaxie rekrutiert.

- Sie haben ihre Anlage jedoch seit Jahren nicht verlassen. Sie versumpfen dort unten in ihren Büchern und lassen die Anlage nach und nach verfallen.

- Einige der Portale funktionieren nicht mehr und Monster aus der Tiefe haben weite Teile erobert, so dass die Weisen fast belagert werden.

- Das Wüstentor: Mitten im Ödland steht ein Felsbogen mit zwei großen Portalen. Eine wuchtige Steintreppe führt zu dem Bogen. Dahinter ist nur ein gähnender Abgrund zu sehen.

- Die Portale werden von einem Ettin bewacht. Er ist nicht feindselig, aber beide Köpfe stehen natürlich im Konflikt. Der Linke gibt bereitwillig Auskunft, dass dies ein Portal nach Steinfjord und er der Torwächter sei, der rechte Kopf besteht darauf, der andere Kopf solle nichts verraten.

- Eines der Tore führt nach Steinfjord, das andere in den sicheren Tod. Der linke Ettinkopf stellt ein Rätsel, dessen Antwort das richtige Tor ist. Die Lösung versteht der Ettin selber nicht so recht.

- Mögliche Rätsel:
“Wenn ein Planet sich dreht, an wie vielen Orten steht er still?”
“Tür 1 steht für alle rationalen Zahlen, Tür 2 für alle irrationalen Zahlen. Wenn ihr nun das Ergebnis von e hoch minus 1 nehmt, welche Tür ist dann die richtige?”

- Hinter beiden Toren schimmert nach Öffnung eine blauweiße Wand, die ein Dimensionsportal sein könnte. Tor 2 teleportiert nach Steinfjord. Tor 1 an einen gefährlichen Ort irgendwo auf Aenaria nach GM-Entscheid.

- Die Portale sind von der anderen Seite nur durch die Weisen von Steinfjord zu öffnen, die das richtige Ritual für diesen Zweck kennen.

- Weitere Portale existieren nach GM-Entscheid an verschiedenen Stellen auf Aenaria. Je nach Anforderungen des Plots sind sie aber inaktiv, zerstört oder nur von der anderen Seite zu öffnen.

- Das Wüsten-Portal führt zu einem dunklen, staubigen Lagerraum mit Fässern. Einst mag dies eine prunkvolle Halle gewesen sein, jetzt ist sie verlassen. Über verwinkelte Gänge und Treppen gelangt man zur Bibliothek von Steinfjord.

- In den Gängen leben sehr große Ratten, degenerierte Nachkommen von Rattenmenschen, die einst eine Hochkultur unter Aenaria hatten. Sie sind aggressiv und können nur noch den Satz “Wir kommen in Frieden!” sagen. Den Weisen dienen sie als Nahrung, sie sind aber auch eine Bedrohung.

- Abgesehen von der zentralen Bibliothek führen die Gänge zu drei anderen Portalen, die aber allesamt inaktiv sind. Eines ist durch eine Explosion zerstört worden, eines steht unter Wasser und das dritte befindet sich in einem duftenden Pilzgarten, der von schimmerndem Licht durchdrungen ist. Das Pilzgartenportal ist benutzbar, muss aber aktiviert werden.

- Im Zentrum des Gangsystems befinden sich Dutzende große Hallen voller Bücherwände. Der Zustand der Bibliothek ist generell unordentlich: Überall stapeln sich Geschirr und halbvolle Krüge. Über kleinen Lagerfeuern werden Ratten gebraten. Improvisierte Lager finden sich auf dem Boden, mit Bücherstapeln wurden Wände und Dächer für mehr Privatsphäre geschaffen.

- Man kann hier mit Hilfe der Weisen so gut wie jede Information finden, wenn man denn genug Zeit mitbringt und die Weisen einem wohlgesonnen sind.

- Das erste, was die SCs sehen, mag eine Riesenspinne sein, die in einer Grube (einem Hörsaal) sitzt und ihnen den Rücken zugedreht hat (weil sie als eine Hilfskraft gerade Bücher sortiert). Sie ignoriert Neuankömmlinge erst einmal, reagiert aber sehr höflich, wenn sie angesprochen wird. Sie nutzt einen Übersetzer-Ring, der sehr mechanisch ihr Gewinke mit den Mundwerkzeugen übersetzt.

Exemplarische (Nicht-)Weise

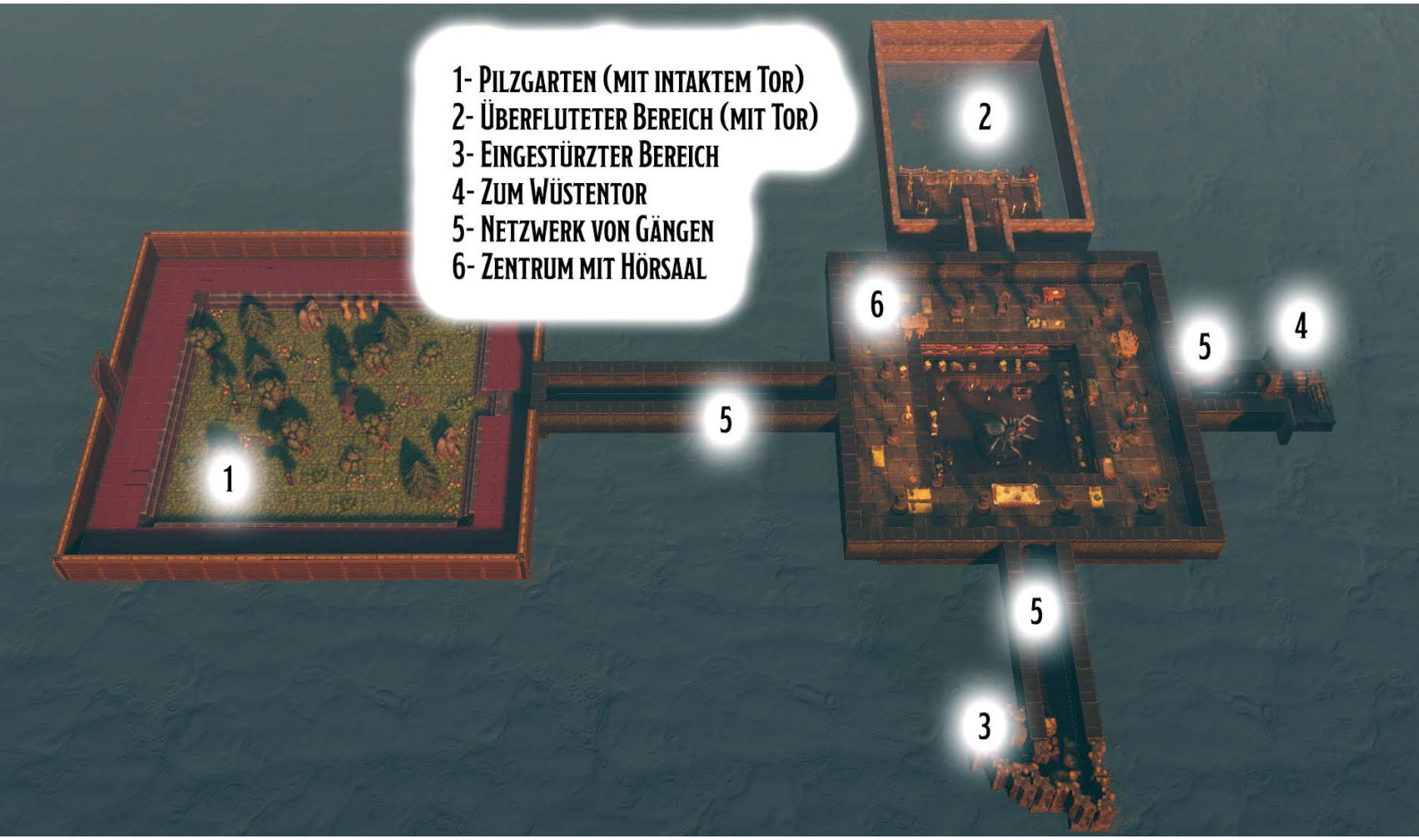
- Brianndis, Frau mit grüner Haut, Anführerin, freundlich aber verwirrt. Sie kann magische Schutzkuppeln erzeugen.
- Tachny, eine Mischung aus Pilzwesen und Baumstamm. Hat gerade einen Ableger produziert, den er jetzt hinter sich herschleift und an den er sich langsam gewöhnt.

- Tommyzu, ein kleines Wesen mit Wieselgesicht in einer lila Robe. Tommyzu ist kein Weiser, sondern ist ein Überlebender des abgestürzten Jahrhundertsterns. Er hat die Kraft, Dinge explodieren zu lassen, wenn er sich ärgert oder erschreckt, was immerhin selten vorkommt. Diese Kraft wurde hier unter der Erde noch deutlich stärker. Tommyzu hat keine Erinnerungen und ist traurig und genervt. Als er durch eines der Portale hierher fand, erschreckte er sich und brachte es zum Einsturz. Er hat dies nur wegen der Schutzkuppel von Brianndis überlebt.
- Regiff, ein männlicher Elf, der als Gabe Feuerbälle werfen kann und Briefe an einen Geliebten schreibt.
- Generell sind fast alle Weisen mit Kräften gesegnet.

Generische Informationen, die die SCs von den Weisen erhalten können:

- Es kam ewig niemand mehr durch das Portal, durch das die Helden angekommen sind.
- Die Geschichte von Tommyzu
- Der Hintergrund der Rattenwesen
- Will man eines der Portale aktivieren, muss ein lebendiges Wesen am Altar davor geopfert werden.
- Das Portal im Gartenraum führt momentan zu einem Ort nahe der Hafenstadt Birchhaven.
- Hier, tief unter der Erde, werden übernatürliche Fähigkeiten verstärkt.

Geheimnis: Regiff ist ein Verräter, er arbeitet seit 5 Jahren für Cayne. Regiff schuldet ihm die Kosten für seine Ausbildung. Seine Briefe gehen in Wahrheit an Cayne.



Die Absturzstelle des Jahrhundertsterns (Ostkontinent)

- Auf dem Ostkontinent hat sich der Großteil des abgestürzten Jahrhundertsterns seitlich in ein gewaltiges Gebirge gegraben und wirkt jetzt mit all seinen Schloten und blinkenden Lichtern, als wäre eine Stadt in den Fels und an den Hang gebaut worden.

- Ein kleinerer Teil ist in einem Talkessel, einige Meilen weiter landeinwärts, zum Liegen gekommen.

- Bei seinem Absturz hat der Stern eine viele Meilen lange Schneise durch die Hügellandschaft geschlagen und Wälder und Wiesen zu einer Straße aus Glas reduziert. Pfützen toxischer Flüssigkeit säumen diesen Weg und speisen Flammen, die sich nicht löschen lassen. Dabei wurden viele der einheimischen Barbarennomanden getötet.

- Wer dieser Straße folgt, erreicht irgendwann die Absturzstelle, die umringt von Nomadenzelten ist. Die Barbaren belagern beide Hälften des Himmelskörpers.

- Jetzt wird klar, dass es sich beim Jahrhundertstern um ein großes Raumschiff handelt, das hier abgestürzt und in zwei Teile gebrochen ist. Die Barbaren verfügen nicht über die Mittel. die Luken zu öffnen und werden immer wieder von den Lasertürmen zurückgedrängt.

Geheimnisse:
Im kleineren Teil des Wracks befindet sich noch ein aktives Portal in den Tempel der Stille, das zentrale Heiligtum des Planeten tief in seinem Inneren.
Im größeren Teil sind noch einige der Imperialen Priester sowie der Elitekämpferinnen des Imperators am Leben und hoffen auf die Ankunft der verlorenen Ladung (Siehe Seite 24).

Indigene Völker Aenarias

Die Sfare

- Sfare sind eine Art bullige Orkspezies, die es nur auf Aenaria gibt. Sie sind im Grunde runde Fellkugeln mit Füßen und langen kräftigen Armen.

- Sie können ihr Maul gewaltig weit aufreißen und besitzen Backentaschen, in denen sie Krempel, aber auch kleinere Gegner, verstauen können.

- Sfare sind auf dem Westkontinent sehr selten, was an ihrer besonderen Art, sich fortzupflanzen liegt (die jedoch geheim ist, siehe unten). Auf dem Ostkontinent sind sie häufiger anzutreffen und stellen laut der Barbaren dort eine große Gefahr dar.

- Sie gelten je nachdem, wen und wo man fragt, als gefragte Heiler oder gefährliche Landplage.

- Vor Jahrtausenden soll der Naturgott Samax die Sfare erschaffen haben – und er hat ihnen ein besonderes Talent verliehen: Sfars können Verwundungen und Krankheiten (auch psychische) aus Körpern heraus saugen.

- Auf diese Art entstehen kleine, quirlige, Fellmonster, die sofort versuchen, in der Wildnis zu verschwinden. Der Sfar, der das Wesen erzeugt hat, muss es verschlingen, damit die Behandlung Wirkung zeigt.

- Außerdem können Sfare wohlmeinende kleine Fellwesen erzeugen, die sich dann auf die Schultern von Verbündeten setzen und sie anfeuern (wirkt wie ein "Segen"), bis sie nach wenigen Minuten in sich zusammenfallen.

Geheimnis:
Sfare pflanzen sich nur fort, wenn die kleinen Monster, die sie bei der Heilung erzeugen, ihrem Schicksal entgehen, von ihrem "Elternteil" verdaut zu werden. Entkommen diese Wesen, wachsen sie innerhalb weniger Wochen zu einem weiteren Sfar heran. Bis sie dieses Stadium erreicht haben, sorgen sie aber für Chaos und Verwüstung.

Wissenswertes über Sfare:
Sfare nennen Menschen Kleinköpfe und können sie nicht unterscheiden. Es bringt angeblich Glück, das Fell eines Sfars zu reiben.

Regeltechnisches:
Sfare entsprechen regeltechnisch Orks mit der Sfar-Heiler Charakter-Option.
Sfar-Sprößling-Tabelle:
Felllänge in Zoll: 1W20
Anzahl Gliedmaßen:2W4
Beine/Tentakel?: 1W2
Anzahl Augen: 2W10

Die Thrakk

- Thrakk sind entfernte Verwandte der Sfare, die sich der menschlichen Gesellschaft angepasst haben.

- Sie sind schwerfällig und grobschlächtig und gelten als zuverlässige, fleißige aber schwermütige Arbeiter. Mit ihrer grauen, rissigen Haut erinnern sie ein wenig an Steingolems.

- Im Wasser fühlen sie sich am wohlsten. In Birchhaven bergen sie Artefakte aus Schiffswracks oder die Perlen von Riesenmuscheln. Sie sinken im Meer einfach nach unten und können 10 Minuten die Luft anhalten.

- Thrakks werden genau 42 Jahre alt, danach versteinern sie. Da sie wissen, wann das geschieht, sinken sie vorher rechtzeitig ins Meer hinab, um niemanden zu belasten.

Geheimnis:
Thrakks können sich nicht fortpflanzen und haben auch die Heilgabe der Sfars nicht. Sie entstehen, wenn ein Sfarr eine schwere Depression heilt.

Die Skreeches

- Auf Aenaria nennen manche diese Spezies Kobolde, andere nennen sie „Echsenviecher", wieder andere „Skreeches".
Die allermeisten leben in Tröndheim, wo sie die niedrigste Kaste der Drachenhierarchie bilden und hoffen, eines Tages aufzusteigen.

- Die wenigsten werden älter als ein paar Jahre, da sie als entbehrlich gelten und

die gefährlichsten und unangenehmsten Aufgaben verrichten müssen.

Regeltechnisches:
Skreeches können Kobolden oder Drachengeborenen entsprechen.

Caynes Eisenmänner

- Captain Cayne (s.S. 22) gebietet über eine Armee von Konstrukten, die seinen geistigen Befehlen folgt. Auf den ersten Blick sehen sie aus wie klobige Uhrwerk-Roboter und es gibt sie in ebenso vielen Formen und Größen wie die lebendigen Wesen auf Aenaria.

- Sie sprechen mit mechanischen Stimmen und denken in einfachen Parametern.

- Sie bewegen sich mit lautem Knirschen und Klackern und schlagen gern im Schutz der Dunkelheit zu. Dabei folgen sie nur ihren Befehlen. Ist ein Wesen nicht als "Feind" markiert worden ("Keine Kennung") wird es ignoriert ("Freund/Feind-Erkennung aufgrund von Handlungen").
- Wenn sie nicht aktiv sind, "schlafen" die Eisenmänner in ihren Alkoven in den Schiffen von Caynes Flotte, wo sie mit Energie aufgeladen werden.

Geheimnisse:
Die Eisenmänner wurden durch Caynes Kräfte aus lebendigen Wesen geschaffen, die mit Metall umhüllt wurden. Sie sind gerade noch am Leben, die Verwandlung umzukehren ist jedoch so gut wie unmöglich. Nicht überall auf Aenaria kann Cayne sie mental erreichen (Meldung: "Kein Kontakt mit Hauptinstanz.") In diesem Fall greifen die Eisenmänner nicht an, sondern laufen geistlos durch die Gegend. Sollte keine mentale Verbindung möglich sein, ein Eisenmann aber etwas wahrnehmen, dass er Cayne mitteilen muss, kann er sich über eine Schnittstelle mit seinem Schiff verbinden, um Cayne so eine Nachricht zu schicken.

Regeltechnisches:
Die Werte können denen von Uhrwerkwächtern entsprechen.

Die Luftpiraten

Das Leben an Bord eines Luftschiffes

- Es gibt unterschiedliche Modelle, wie Strukturen auf Piratenluftschiffen gestaltet sein können. Manche Kapitäne regieren mit nackter Angst oder göttlicher Magie. Andere werden aus der Mannschaft gewählt (die häufigste Variante). Wer besonders wohlhabend ist, kann sich auch eine ganze Crew mieten.

- Die Mannschaft setzt sich oft aus Individuen zusammen, für die das Leben in den Siedlungen einfach nichts ist. Diese Leute sind nicht unbedingt verkommen, sondern einfach verzweifelt oder von der Sehnsucht nach Abenteuern getrieben.

- Die Piraten überfallen Handelsreisende im Ödland - aber da es von diesen nicht besonders viele gibt, überfallen sie vor allem sich selbst. Daraus ergibt sich eine natürliche Ressourcenknappheit.

- Das Überleben im Ödland ist sowie nur dank einzelner Individuen mit göttlichen Kräften möglich. In der Wildnis gibt es davon mehr als in den Siedlungen. Besonders beliebt sind Wesen, die Nahrung erschaffen können. Die beliebtesten sind

jene, die Alkohol erzeugen können.

- Trinkwasser gibt es auf Aenaria sowieso kaum noch. Getrunken wird auf den Schiffen vor allem Grog, der schmeckt und reagiert wie Batteriesäure.

- Auf jedem Schiff gibt es den Job des "Bordidioten". Er (oder sie oder es, aber meistens er) bekommt an allem die Schuld, was schief läuft und wird im Zweifel von Bord geschubst, um das Schicksal zu besänftigen.

- Andere Kapitäne haben zu diesem Zweck einen Altar, auf dem vor Abflug immer kleine Tiere geopfert werden.

- In vielen Häfen des Ödlands werden die Piraten wegen ihrer Machtfülle geduldet und zahlen auch keine Gebühren. Solange sie ankern, wird ihre Autorität in kleineren Siedlungen nicht infrage gestellt. Im Gegenzug verzichten die Piraten auf allzu große Exzesse oder Räubereien in diesen Städtchen. Man weiß schließlich, dass Leben kostbar ist und man aufeinander angewiesen ist.

- Wer eine Crew anmietet, kann das oft über ein Abo-Modell tun. Die hohe Sterblichkeit der Luftschiffcaptains hat dieses Konzept begünstigt und an fast jedem Hafen findet man eine vollständige Mannschaft, die bereit ist, für einige GD in Luft zu stechen.

- Die Abo-Verträge enthalten jedoch oft unliebsame Klauseln und sollten genau studiert werden. Beliebt ist ein Paragraph, der den Kapitän zwingt, alle 7 oder 10 Tage ein Unterhaltungsprogramm für die Crew zu organisieren. Findet das Mannschaftsvergnügen nicht statt, verweigert die Crew den Dienst.

- Betrieben werden die Schiffe über arcanomechanische Apparate. Im Bauch eines jeden Schiffes befindet sich eine Energiequelle, meist ein Block aus schwarzem Tiefenerz, der giftige und stark leitende Gase von sich gibt.

- Diese Gase werden in Röhren gelenkt, die durchs ganze Schiff laufen, und sie treiben die magischen Artefakte an, die auf dem Oberdeck befestigt sind, und die wiederum das Schiff steuern und in der Luft halten. Hinterfragt das nicht, das ist halt magisches Dingenskirchens! Die Erzblöcke sind in bestimmten Tempeln in Barkenburg und anderen Städten zu kaufen.

Einige Schiffscaptains und Mannschaften

Captain Royo und seine Crew

- Captain Royo ist ein groß gewachsener Lebemann in mittleren Jahren. Er trägt bunte Kleidung und sieht sich als Musiker (Laute) und Frauen- (aber auch Männer- und Andere-)held. Er hat im Gegensatz zu vielen anderen Captains keine besondere Gabe.

- Royo hat mitbekommen, dass der Jahrhundertstern abgestürzt ist und wie fast alle anderen Kapitäne ist er hinter den Schätzen her, die dies verheißt.

- Sein Schiff ist die Iskaria. Unter Deck befinden sich viele kleine Kabinen mit den unterschiedlichsten Schlaf-Arrangements (Betten, Sitzstangen, Sandkuhlen, Bällebad) für Eroberungen der unterschiedlichsten Spezies. In der Kapitänskajüte finden sich aufregende erotische Darstellungen von nack-

ten Damen in den Armen von düsteren Monstern. Die Iskaria ist auch als “die 1000 Schlafzimmer des Captain Royo” bekannt.

- Das Schiff hat überall versteckte Schmugglerfächer und Geheimtüren, die Royo über kleine Hebel nahe des Steuerrads öffnen und schließen kann.
Royo weiß einiges über Cayne, die Geißel des Ödlands, und seine gigantische Flotte. Er weiß z. B., dass Cayne Schiffe mit Gedanken kontrollieren kann.

Die Mannschaft besteht u.a. aus:
- Dschibiel, erste Offizierin, stämmige Thrakk-Frau mit pinken Haaren
- Steuermann Nyyd, ein aufrecht gehender Hund aus Barkenburg mit vier Armen
- Crewkaplan und Kalfaterersmaat UuuuuuuUUUU, ein sehr bedächtiges, “junges”, Schneckenwesen, das sich gut mit der Theologie Aenarias auskennt
- Das Mechanikerwesen Stöfft hat 15 Jahre Ingeniuersschule hinter sich.

Captain Morris Grantson und seine Crew
- Der glatzköpfige und launische Grantson hat eine furchterregende Gabe. Mit einem Fingerschnipsen erzeugt er einen geisterhaften Lichtblitz, den er auf ein Mitglied seiner Crew wirft. Diese Person wächst, mutiert, Knochendome brechen aus ihr heraus und sie wird zu einem Berserker. Stirbt die Person (oder nach ca. 10 Minuten), kehrt der “Funken” wieder zu Grantson zurück.

- Grantson setzt diese Gabe jedoch nur selten ein, da sie bei seiner Mannschaft nicht besonders gut ankommt. Er selbst ist eher von schwächlicher Statur und fürchtet ständig eine Meuterei.

- Grantsons Schiff, die Luftaffe, wird direkt zu Beginn der Kampagne von Trümmern des Jahrhundertsterns zerstört.

- Grantson fühlt sich zu höherem berufen und würde Cayne gern die Position als “Geißel des Ödlands” abjagen. Sein Ehrgeiz treibt ihn an, seine Furcht hält ihn zurück.

Geheimnis:
Grantson ist der rebellische Sohn der Fürstin von Angur

Captain Cayne, die Geissel des Ödlands

- Cayne ist der mächtigste Piratenkapitän West-Aenarias und er gebietet über eine gigantische Flotte. Sein Flaggschiff, die Nachtfinger, ist wie ein Rochen geformt und besteht komplett Schiffswracks.
Die Nachtfinger verfügt über mehrere Hangars, aus denen bei Bedarf kleinere Jagdluftschiffe mit nur drei Mann Besatzung abheben.

“Verstehst du, was ich bin? Ich bin ein Gott. Der Zerstörung, Neuerschaffung, Ordnung!”

- Cayne selbst ist eine imposante, kahle Gestalt in einer schwarzen Plattenrüstung, die nahtlos in Schläuche und den Metallboden seines Schiffes übergeht. Cayne ist damit verwachsen.

- Für Kampfeinsätze kann er diese Verbindung aber auch kappen, auch wenn ihn das Konzentration kostet. Cayne ist in der Lage, Materie auf molekularer Ebene zu verformen und zu steuern. So hat er seine Flotte erschaffen und so kontrolliert er sie auch. Allerdings muss er mit seinem Schiff verbunden sein, um die Flotte und seine Crew zu steuern.

- Caynes Macht beruht teils auf göttlichen Kräften, teils aus magotechnischen Artefakten. All seine Schiffe verfügen über eine Hologrammkarte, die die Position aller anderen Schiffe und von bekannten Feinden und Orten anzeigt. Zusätzlich zur mentalen Kontrolle über seine Schergen, kann Cayne über diese Interfaces auch selbst als Hologramm auf jedem Schiff auftauchen und die Kontrolle übernehmen.

- Auch Caynes Mannschaft, die aus “Eisenmännern” besteht, ist komplett in Metall gehüllt. Es handelt sich um die Opfer seiner Raubzüge, die er mit Eisenplatten verschmolzen hat, so dass sie wie Konstrukte oder lebende Rüstungen wirken. Sie sind geistlos, sprechen mechanisch und ruhen meist in kleinen Alkoven auf den Schiffen, um Energie zu tanken.

Geheimnisse:
- Caynes Flotte ist in der Lage zu tauchen und lagert manchmal nahe Birchhaven unter den Fluten.

- Captain Cayne war einst ein heldenhafter Freibeuter und Fürst einer heute untergegangenen Stadt, bis er von einem grausamen Gott als Gefäß auserkoren wurde. Zunächst konnte Cayne dessen Kräfte frei nutzen, doch je mehr er erschuf und sich untertan machte, desto mehr wurde sein Körper eine willenlose Hülle für den Gott, der heute auf Aenaria durch ihn wirkt. Seine Stadt wurde durch seine eigene Hand ausgelöscht.

- Das Ziel dieses Gottes ist es, Aenaria, sein Gefängnis, endlich wieder verlas-

sen zu können. Dafür ist er auch bereit, die anderen Götter zu verraten, und einen Handel mit den Priestern der Stille einzugehen.

Regeltechnisches:
Caynes Werte können einem abgeschwächten Todesritter entsprechen. Seine Stärke ist aber seine Armee und die Fähigkeit, sein Umfeld nach Belieben zu formen.

Andere Fraktionen

Die Priester der Stimme, die Jünger des Jahrhundertsterns

- Diese geheimnisvollen Priester in schwarzen Roben gelten als neutral und sind überall anzutreffen. Sie treten kaum in Kontakt mit anderen und werden daher geduldet.
- Sie glauben an das Schicksal und dass es ihre Aufgabe ist, dieses zu unterstützen, indem sie die Macht wie geplant verteilen.
- Sie werden immer aktiv, wenn der Jahrhundertstern sich nähert. Dieser Stern gilt den meisten als schlechtes Vorzeichen und als Bringer von Plagen. Nicht so diesen Mönchen.

Geheimnisse:
- Die Mönche sind Teil des Imperialen Priesterordens und sie kanalisieren die Mächte der Götter, die im Planetenkern eingeschlossen sind. Sie warten dieses Gefängnis und überwachen die Machtverschiebungen auf Aenaria, die mit der Ankunft neuer gefangener Götter einher gehen.

- Es ist außerdem ihre Aufgabe, diese neuen Götter in die "Matrix" einzuspeisen. Sie sind bei dieser Mission absolut treu, entschlossen und bereit, sich über implantierte Bomben selbst zu sprengen, bevor sie Außenstehenden das Geheimnis von Aenaria verraten.

Regeltechnisches:
Die Priester sind je nach Rang rechtschaffen neutrale Kleriker der Stufen 1-7. Sie verfügen über Götterkräfte gemäß der Tabelle auf Seite 10.

Die Barbaren des Ostens

- Die nomadischen Barbarenvölker von Onaria sind zahlreich und vielfältig. Es ist schwer, einen Überblick zu behalten, da sich ein Volk immer umbenennt, wenn es einen neuen Anführer bekommt.

- Das Volk der Karuschim hat sich dementsprechend erst vor Kurzem so benannt, als der Krieger Karusch sich als der stärkste Überlebende der Sternensturz-Katastrophe herausgestellt hat. Er ist der Begründer einer neuen Nation.

- Die Katastrophe sieht er als Gelegenheit für sich und sein Volk. Die Schneise des Sterns nennt er "Karusch-Straße" und er nutzt die Aufmerksamkeit, die seine Heimat nun erfährt, um Reisende anzulocken, sich freundlich zu geben und sie dann auszurauben und zu massakrieren. Danach wollen die Karuschim über Steppen ziehen und die Spuren der Zivilisation auslöschen.

- Die Leute auf dem Westkontinent halten die Karuschim für wild und unzivilisiert. Sfare halten sie für gefährliche Monster.

Regeltechnisches:
Ihre Werte entsprechen denen von Orkischen Jägern.

Geheimnisse Aenarias

Dieser Abschnitt ist nur für Spielleiter*Innen gedacht.

Der Ursprung Aenarias

- Aenaria ist das Zentrum dieser Galaxie. Hier leben deswegen so viele verschiedene Spezies, weil der Planet einst die Hauptwelt des Sternenreiches war - ein Fokus und eine Quelle göttlicher macht für das bekannte Universum.

- In diesem Universum haben Götter einen Lebenszyklus: Sie sterben, werden zu Geistern, kehren über eine lange Reise auf natürlichem Wege wieder zur Quelle der Göttlichkeit zurück: Dem Kern der Welt Aenaria im Zentrum der Galaxie. Dort werden sie neu geboren, indem sie einen legendären Helden oder eine Heldin finden, dem oder der diese Geister-Götter ihre Kräfte leihen. Der Held steigt zum neuen Gott auf.

- Lange Zeit war es die Pflicht der imperialen Kleriker, diesen Vorgang zu überwachen, die Göttergeister nach Aenaria zu begleiten, ohne in ihre Reise einzugreifen, herauszufinden, wer der neue Träger der Macht sein würde und dieser Person auf ihrem Weg zu helfen, während der entsprechende Kult um diesen Gott angepasst wurde, um dem neuen Träger der Macht gerecht zu werden.

- Doch dann ließ der Imperator die Welt Aenaria abriegeln. Er wollte diesen Ursprung der göttlichen Macht für sich selbst. Seiner Ansicht nach führten selbstständig handelnde göttliche Wesenheiten in der Galaxie nur zu Chaos und Krieg. Künftig sollte es nur noch einen Gott geben: Den Imperator, der über die Macht aller Götter gebieten würde.

- Er erschuf eine Kaste von Götterjägern, die mit der Macht ausgestattet wurden, Götter zu erschlagen und ihre Essenz in speziellen Kisten zu speichern. Diese Geister-Kisten fassen um die 100 Götterseelen und fungieren als Batterien.

- Anstatt die Geister in den natürlichen Kreislauf einzuspeisen, werden sie in eine neu geschaffene Matrix gesperrt und dort gefangen gehalten. Je mehr Göttergeister gefangen genommen werden, umso dichter und stärker wird diese göttliche Matrix, die die gesamte Galaxie ausgehend von Aenaria durchdringt. Nur der Imperator, und durch ihn der Orden der Imperialen Kleriker, kann auf diese Kräfte zurückgreifen.

- Mit der Zeit wurden freie Götter in der Galaxie immer seltener. Bis wir zu dem Punkt kamen, da nur noch alle 100 Jahre ein Gefäß gefüllt und nach Aenaria gebracht werden konnte.

- Das Göttergefängnis ist jedoch nicht ganz ohne Lücken. Die Götter beeinflussen die Einwohner Aenarias in geringem Maße und verleihen den Wesen dort spezielle Gaben. Es kommt auch hin und wieder vor, dass ein Gott wirklich aus seiner Kiste entkommt und sich einen Wirt sucht.

- Dieser Wirt sitzt wegen der Abriegelung dann aber immer noch auf Aenaria fest und die Priester der Stille (aka des Imperialen Ordens) suchen auf der Oberfläche nach dem Flüchtling.

- Durch die Ankunft neuer Götterkräfte alle 100 Jahre verschieben sich die Machtverhältnisse auf Aenaria. Sollte

es dabei zu zu viel Chaos kommen - oder sollte die Gefahr bestehen, dass jemand es schafft, Aenaria zu verlassen - ordnet der Imperator einen Kataklysmus an und lässt die Oberfläche “reinigen”. Der Tempel im Planetenkern bleibt davon unbehelligt.

- Der Imperator herrscht nun seit Abertausenden von Jahren. Durch seine Manipulation ist er selbst zum Gott aufgestiegen.

- Die Reise nach Aenaria, um eine neue Götterbatterie abzuliefern, ist inzwischen ritualisiert. Neben den Hohepriestern muss sein aktueller Thronfolger, sein Lieblingskind, bei der Reise anwesend sein. Thronfolger ist ein hohler Titel, da der Imperator im Gegensatz zu seine unzähligen Kindern unsterblich ist. Die Reisegesellschaft umrundet dafür den Planeten Aenaria auf dem Schiff “Jahrhundertstern”, führt Rituale durch und schickt die Geisterkiste letztlich über ein von den Klerikern geschaffenes Portal in den Tempel der Stimme im Planetenkern.

- Zu Beginn der Kampagne ist die Jahrhundertstern abgestürzt und zerbrochen, da sich einige der Götter aus der überfüllten Kiste befreien konnten, Besitz von einigen Crewmitgliedern ergriffen und das Schiff sabotiert haben. Die Kiste landete nebst einigen Rettungskapseln auf dem Westkontinent. Das Wrack auf dem Ostkontinent. Die übernommenen Crew-Mitglieder gingen über Bord und verloren ihr Gedächtnis.

Das Göttergefängnis – der Tempel der Stimmen im Planetenkern

- Je aktiver die Götter von den Inquisitoren des Imperators gejagt wurden, desto grauer, eintöniger und trostloser wurde die Welt.

- Fast alle Götter sind heute in der Quelle im Planetenkern von Aenaria eingesperrt - und die Bewohner des Planeten ahnen nichts von ihrer kosmischen Bedeutung.

- Mit der Zeit wurden viele der Götter in der Quelle wahnsinnig, während die Macht des Imperators kaum noch zu brechen ist. Der Kreislauf scheint für immer gebrochen zu sein.

- Auf Aenaria haben durch die Präsenz der Götter sehr viele Kreaturen übernatürliche Kräfte. Diese sind umso stärker, je näher sie dem Kern sind. Nahe von Höhlen und im Unterreich existieren daher oft Tempel. Auf hohen Berggipfeln ist die Präsenz schwächer zu spüren. Viele Luftschiffkapitäne können ihre Kräfte nur einsetzen, wenn sie landen. Dies beschränkt auch die maximale Flughöhe der Luftschiffe.

- Der Tempel der Stimmen wird von den Mönchen der Stille kontrolliert und ist eine Art Verließ im Zentrum des Planeten. Es ist nur über tesseraktgefaltete Portale zu erreichen, die von den Mönchen selbst erzeugt werden. Eines dieser Portale befindet sich auf dem Schiff Jahrhundertstern bzw. dessen Wrack.

- Der Tempel besteht inzwischen vollständig aus Götterbatterien, aus denen die unzähligen Stimmen der gefangenen und wahnsinnigen Götter wispern und versuchen, Einfluss auf Vorbeikommen-

de zu nehmen. Mönche sind hiergegen natürlich gewappnet und speziell geschult. Zwischen den Götterkisten bleiben schmale, beklemmende Gänge und Räume übrig, deren Decken im Dunkel verschwinden.

- Die Kisten sind aus einer Art Obsidian und schlucken fast alles Licht. Magische Entladungen schießen zwischen ihnen hin und her.

- Die Gänge führen zu einem zentralen Raum, dem Kern der Matrix. Hier werden über einen turmhohen Matrixkristall, das Zentrum der Anlage, neue Kisten ins System eingespeist. Ein scheinbar bodenloser Schacht gähnt unter dem Kristall, der wiederum von der Decke hängt.

- Der Schacht führt zum Gefängnis des mächtigsten Gottes, der zuerst vom Imperator versklavt wurde: Dem Schöpfergott Samax, dem Herrn der Sfare. Wer in den Schacht springt, setzt sich der Willkür dieses Wesens aus.

Charakteroptionen: Götterberührte Helden

Für die Twitch-Kampagne "Das Geheimnis von Aenaria" haben wir vier Charakterklassen gebastelt, die helfen sollen, die typischen Archetypen eines franco-belgischen Heroic Fantasy-Comics abzubilden.

Im Let's Play waren dies:

- Gil Ronburt, einer junger Naivling, der gerne Pirat werden möchte (Klasse: menschlicher Zeitprinz)

- Arlesta, eine Femme Fatale mit dunkler Vergangenheit (Klasse: elfischer Golembeschwörender Mönch)

- Moebius, der wuschelige, gutmütige, aber toughe Sidekick (Klasse: Sfar-Heiler)

- Lurchimedes, das verschrobene Viech (Drachengeborener oder Kobold, Klasse: Manipulierender Hexenmeister)

- Diese neuen Aenaria-Klassen bilden wir als lockere Optionen für bestehende Klassen ab. Die meisten davon können von jedem Volk gewählt werden. Nur der Sfar-Heiler ist nur vom Volk der Sfare wählbar. Sfare entsprechen regeltechnisch Orks.
- Falls ihr die Kampagne nachspielen wollt, empfehlen wir dringend, Figuren wie die oben beschriebenen zu spielen, um die klassische Comic-Kombo zu erhalten. Wer jetzt aber genau welche Fähigkeiten erhält und wer welchen Hintergrund hat (siehe dazu Seite 30), das ist egal und kann durchgemixt werden.

- In der Theorie bekommt jede dieser Aenaria-Klassen ihre Kräfte direkt von einem Gott oder gottgleichen Wesen verliehen, wäre also ein Kleriker oder eine Hexenmeisterin. Da jedoch so kaum Kontakt zu dieser Gottheit besteht, sondern sie (zunächst) subtil wirkt, bleibt dieser Faktor außen vor.

Sfar-Heiler (Moebius im Let's Play)
Der Sfar-Heiler ist ein Orkischer Kleriker. Ein Sfar kann keine andere Klasse wählen als diese.
Sfare können Verwundungen und Krankheiten (auch psychische) aus Körpern heraus saugen. Das dauert einige Sekunden bis Minuten. Dabei entsteht ein kleines Monster, die Personifizierung des Gebrechens. Dieses muss der Sfar verschlingen, damit die Heilung vollendet ist. Die Verdauung dauert eine Ruhephase, der Sfar kann also nicht unbegrenzt heilen, solange er nicht alle Monster verdaut hat.
Entkommt ein Monster diesem Schicksal, wird es versuchen, in den Kranken/Verwundeten zurückzukehren. Sollte ihm das nicht gelingen, wird es frei durch die Welt hüpfen und versuchen, Schaden anzurichten.

Geheimnis:
Überlebt das Monster so ein Jahr, verpuppt es sich und entwickelt sich nach einiger Zeit zu einem ausgewachsenen Sfar. Da weniger gut trainierte Sfare oft mit einer Plage von kleinen Monstern assoziiert werden – und weil die Spezies als recht ungehobelt gilt – sind sie nicht überall erwünscht.
Die Sfare sind direkte Kinder der Schöpfergottheit Samax, der Entität, die im Kern Aenarias schlummert. Von diesem Wesen haben sie ihre Kräfte geerbt.

Vorlage: Orkischer Kleriker.
Änderungen:
Wirkt der Sfar "Wunden Heilen" oder andere Heilzauber heilt er 1W8+Weisheitsbonus+doppelter Übungsbonus und daraus entsteht ein kleines Monster mit den entsprechenden TP, das gegessen und verdaut werden muss, um die Heilung zu vollenden.
Die Anzahl der Heilungen/Monster ist durch die Slots von "Wunden Heilen" begrenzt.

Wirkt der Sfar "Segen" entsteht ein kleines Monster auf der Schulter des Ziels und feuert es an. Regeltechnisch gibt es keine Änderungen.

Sind Sprößlinge in der Nähe, kann der Sfar "Wunden Verursachen" wirken, was den kleinen Monstern befiehlt, das Opfer zu befallen und den entsprechenden Schaden zu verursachen. dabei verschmelzen sie mit dem Opfer.

Auch andere Zauber und Zaubertricks können variiert werden, indem kleine Monster entstehen oder vergehen. Der Sfar kann z.B. Dinge flicken, die er sich in die Backentaschen stopft.
Eine Tabelle für das Erscheinungsbild der Monster findet sich auf Seite. 18

Werte der Sfar-Sprößlinge:
TP: entspricht den geheilten TP des Ziels,
RK: 13
Geschwindigkeit: 12 m
Beißangriff: +1 / 1W4-1 TP
ST 0 GE 2 KO -1 IN -1 WEI -1 CH 0

Zeitprinz
(Gil Ronburt im Let's Play)

Vorlage: Schurke
Änderungen:
Als Ergänzung zu einem "normalen Schurken" kann der Zeitprinz in gewisser Weise mit göttlichem Beistand die Zeit zurückdrehen.
Der Zeitprinz kann entsprechend seiner Stufe eine bestimmte Anzahl von Würfeln speichern. Einen Würfel auf Stufe 1, zwei auf Stufe 2 usw.
Dafür muss er ansagen: "Ich will ab jetzt meine Würfel speichern". Sobald er/sie es ansagt, kann zu diesem Punkt in der Erzählung/im Kampf zurückgekehrt werden. Der Zeitprinz darf die Würfelwürfe für den neuen Verlauf der Geschichte dann neu verteilen, so wie er/sie es für taktisch sinnvoller hält. Ab Stufe 10 betrifft dies auch die Würfelwürfe anderer Charaktere oder Gegner.

Für jedes Mal, dass der Zeitprinz diese Kraft einsetzt (also die gespeicherten Würfel tauscht), erhält er/sie eine Stufe Erschöpfung. Der gespeicherte Würfelpool verfällt nach Ende einer Szene.

Manipulierender Hexenmeister
(Lurchimedes im Let's Play)

Vorlage: Hexenmeister mit einem Großen Alten als Patron.
Änderungen: Alle den Geist beeinflussenden Zauber werden in dieser Variante als Spielszene in der Erinnerung des „Opfers" dargestellt. Der Manipulierende Hexenmeister vertraut dadurch auch seinen eigenen Erinnerungen nicht, sie könnten ebenfalls von dem großen Alten manipuliert sein, mit dem er (auf Aenaria) unbewusst einen Pakt hat. Als Tausch für diese Einschränkung hat diese Version des Hexenmeisters immer einen Zauberslot mehr.

Beispiel:
Versucht der Hexenmeister, einen Gegner mit "Person Bezaubern" zu verzaubern, taucht er in die Erinnerung dieser Person ein. Die SL beschreibt eine Szene aus der Vergangenheit des NPCs und die Spielerin des Hexenmeisters muss beschreiben, wie sie diese Szene manipuliert, um die Einstellung des NPCs gegenüber der Gruppe zu ändern. Letztendlich greift er damit in die Erinnerungen des Gegenübers ein und verändert dessen Lebensgeschichte in der Wahrnehmung des NPCs.
Da dies eine extrem mächtige Waffe sein kann, erleidet der Hexenmeister für jedes Detail, dass er in den Erinnerungen des Opfers ändert, eine Stufe Erschöpfung.

Golembeschwörender Mönch (Arlesta im Let's Play)

Vorlage: Mönch

Diese Kämpferin kann aus Edelsteinen in ihrer Haut magische Golems erzeugen, die jedoch recht zufällige Eigenschaften haben. Sie leben nur wenige Minuten, aber der Mönch kann sie steuern, um einfache Aufgabe zu erledigen. Der magische Stein fällt dabei von der Haut ab, verbindet sich mit Erde, Sand, Feld oder anderer Materie und erhebt sich als Golem.

Regeltechnisch entspricht das einem Mönch mit dem Weg der Schatten. Die Ki-Punkte werden durch die Kristalle dargestellt bzw. andersherum. Dem Golem können dann mit Bonusaktionen Befehle gegeben werden. Der Golem kann Waffen und Geräte einsetzen, (schlecht) kämpfen oder Anlagen infiltrieren und dann Bericht erstatten.
Die Werte des Golems entsprechen jenen des Mönchs mit Modifikationen je nach SL-Entscheid. Die Lebensdauer des Golems entspricht der Stufe des Mönchs plus 1W6 in Minuten.

Die Kampagne

Hintergründe der "kanonischen" Helden

Die Kampagne "Das Geheimnis von Aenaria" ist stark auf die Charaktere zugeschnitten, die im Let's Play verwendet wurden. Daher empfiehlt es sich auch, diese - oder zumindest sehr ähnliche - Figuren als Vorlage zu verwenden. Dabei geht es weniger um deren spezielle Kräfte und Werte, sondern mehr um ihre Charakterhintergründe, die wir an dieser Stelle kurz beschreiben.

Gil Ronburt, der Zeitprinz

Gil ist ein naiver junger Möchtegernpirat, Marke Guybrush Threepwood. Er stammt von Aenaria und liebt seine Großmutter, die ihn aufgezogen hat.
Gil erhält die göttlichen Kräfte eines Zeitprinzen, als einer der Götter aus der Götterkiste ihn als Wirt wählt.
Gil ist zu Beginn der Kampagne der "Schiffsidiot" von Captain Grantson und soll für seine schlechte Arbeit über die Planke gehen.

Moebius, der Sfar

Moebius ist ein gutmütiger, aber temperamentvoller Pelzknödel.
Moebius wurde kurz vor Beginn der Kampagne von Grantson gefangen genommen. Er soll wegen seiner Heilkräfte als Sklave verkauft werden.
An Bord von Grantons Schiff freundete er sich mit Gil an.
Moebius hat wie alle Sfare von Geburt an Kräfte und ist am wenigsten von der Götterkisten-Affäre betroffen.

Arlesta, die Golembeschwörende Mönchin

Arlesta beginnt die Kampagne als eine mysteriöse Figur, die aus einer Rettungskapsel der abgestürzten Jahrhundertstern torkelt. Sie hat ihr Gedächtnis verloren.
Arlesta ist eine Femme Fatale in knapper Kleidung, die ihre Reize und ihr Kampfgeschick einsetzt, um ihr Ziel zu erreichen.
Arlesta weiß nicht, dass sie Anführerin einer Spezialeinheit des Imperators war, deren Aufgabe es ist, die Imperialen Kleriker zu schützen. Sie weiß auch nicht, dass sie

durch ein Leck in der Götterkiste beeinflusst wurde.
Ein Schöpfergott aus der Kiste wählte sie als Wirt, gab ihr ihre Golemkräfte und löschte ihre Erinnerungen aus. Sie sabotierte dann das Schiff und brachte es zum Absturz.
Sie landet zu Beginn der Kampagne auf Grantsons Schiff und muss sich ihrer Haut erwehren.

Lurchimedes, der manipulierende Hexenmeister

Lurchimedes hat den komplexesten Hintergrund. Auch sein Gedächtnis wurde von einem Gott aus der Kiste gelöscht, aber er ist sich dessen nicht bewusst. Stattdessen erinnert er sich an einen erfundenen Lebensweg, den der Spieler von Lurchimedes frei festlegen kann.
Im Fall der Kampagne erinnerte sich Lurchimedes an das Leben als Kobold-Diener in Tröndheim, wo er erfolglos versuchte, zu einem Drachen aufzusteigen. Dieser eingebaute Charakter-Ark wurde dann tatsächlich im Finale erfüllt.
In Wahrheit ist Lurchimedes der Chef-Folterer des Imperators gewesen. Ein Trickster-Gott hat von ihm Besitz ergriffen und die Erinnerungen daran gelöscht. Ironischerweise ist Lurchimedes als Wirt dieses Gottes in der Lage, die Erinnerungen anderer ebenso zu manipulieren.
Lurchimedes wacht zu Beginn der Kampagne neben Trümmern und Rettungskapseln des Jahrhundertsterns auf, die auf einen Händlerkarren gefallen sind. Er glaubt, der Händlerkarren habe ihn von Tröndheim weg gebracht.
Tatsächlich ist er gemeinsam mit Hägyr und der Kiste dem Raumschiff entkommen.

Natürlich ist es auch machbar, die Kampagne mit eigenen Figuren zu bespielen. Damit aber nicht allzu viel an der Kampagne geändert werden muss, empfiehlt es sich, folgende Aspekte beizubehalten:

- Es sollte ein Sfar in der Gruppe sein, einfach für das Flair der Kampagne. Wir werden den Gruppen-Sfar in den folgenden Texten der Einfachheit halber “Moebius” oder “Sfar” nennen.
- Es sollte eine Figur in der Gruppe sein, die als “Hauptfigur” fungiert und die ihre Heldenkarriere als gescheiterter Schiffsjunge (oder Schiffsmädchen oder generell Schiffsperson) auf der Planke von Captain Grantson beginnt.
- Diese Figur muss von Aenaria sein. Welche Kräfte sie hat, ist im Grunde egal, wobei der Zeitprinz sich als massiv nützlich erweisen kann. Wir werden sie in den Texten “Gil” nennen.
- Es muss keine Figur in der Gruppe sein, die vom Jahrhunderstern stammt und die ihr Gedächtnis verliert. Falls so etwas den Spielenden nicht zusagt, kann diese Rolle auch einzig und allein auf den NSC Hägyr entfallen.
- Es wäre jedoch reizvoller und es bringt mehr Twists und Konflikte mit sich, wenn wenigstens ein SC nicht von Aenaria stammt. Diese Figur kann sich dessen bewusst sein (Arlesta), was eine weitere Motivation ist, nach dem Verbleib des Wracks zu suchen - oder sie ist sich dessen nicht bewusst und trägt falsche Erinnerungen in sich (Lurchimedes), was für spanendere Rollenspiel-Szenen und Twists sorgen kann.
- Für manche Szenen ist es hilfreich, wenn die NSCs Hägyr und die abgestürzten Helden verwechseln. Daher sollte Hägyrs Statur an die eines der Nicht-Aenaria-Charaktere angepasst werden.

Vorbedingungen zum Start der Kampagne

- Das Raumschiff “Jahrhundertstern” ist im Orbit von Aenaria angekommen.

- Die “Götterkiste” ist dieses Mal überladen, die Götterjäger waren zu gierig.

- Daher können einige der Götter Einfluss auf die Sterblichen an Bord nehmen, darunter “Hägyr”, den Sohn des Imperators, der aus zeremoniellen Gründen an Bord ist.

- Sind Helden in der Session dabei, deren Spielende sich darauf eingelassen haben, dass sie eine Figur ohne Erinnerung spielen oder in deren Hintergrundgeschichte eingegriffen werden darf, werden diese Figuren ebenfalls von den Göttern aus der Kiste besessen. Ihre Erinnerungen werden gelöscht (wie bei Arlesta) oder überschreiben (Lurchimdes-Style) und sie sind an der Sabotage des Schiffs beteiligt, woran sie sich auch nicht mehr erinnern werden.

- Die Kampagne beginnt, als die Jahrhundertstern über Aenaria abstürzt. Trümmer und Rettungskapseln regnen über West-Aenaria herab. Das Schiff selbst bricht auseinander und landet in zwei Teilen in Ost-Aenaria.

- Gleichzeitig sind aenarische Helden an Bord des Schiffes von Grantson. “Gil” geht über die Planke. “Moebius” ist in einem Käfig eingesperrt.

- Die Rettungskapsel mit einer Arlesta-Figur landet auf dem Deck von Grantons Schiff und bringt es zum Trudeln. Gibt es eine Lurchimedes-ähnliche Figur, landet ihre Rettungskapsel am Boden in einer Situation, in der der Trickster-Gott vortäuschen kann, Lurchimedes wäre von Aenaria. Zum Beispiel auf einem Händlerkarren.

- Die Götterkiste landet am Boden, gemeinsam mit Hägyr in einer Rettungskapel und im Idealfall nahe einem der Helden.

- Zu Beginn der Kampagne haben die Helden noch keine Kräfte, können also nicht zaubern. Die Ausnahme ist der Sfar.

Folge 1: Ein doppelter Absturz

An Deck von Grantsons Schiff

- “Gil” wird von den Piraten über die Planke geschickt.

- Grantson macht sich über ihn lustig und listet auf, wie und wann er Mist gebaut hat (“hat die Wasservorräte abgelassen, den Sfar freigelassen, alle Unterhosen beim Waschtag verbummelt”. Die Mannschaft war kurz vor der Meuterei)

- Der Sfar ist Gefangener an Bord dieses Schiffs. Er soll als Sklave verkauft oder ausgeschlachtet werden.

- Ein kleines Echsenwesen schläft gerade außer Reichweite des Sfar. Es hat den Schlüssel.

- Während der Exekution stürzt das Raumschiff ab. Es zieht relativ nah am Himmel vorbei, elektrische Entladungen, Trümmerteile, magische Nebeneffekte treffen das Luftschiff.

- Die Rettungskapsel mit “Arlesta” trifft das Luftschiff. Sie ist desorientiert und kann nicht bewusst zaubern. Grantson ordnet an, sie zu ergreifen.

- Durch die Trümmer gerät das Luftschiff ins Trudeln, es beginnt abzustürzen.
Gil kann von der Planke entkommen. Der Sfar kann sich im Chaos unter Deck befreien.

- Es entbrennt ein Kampf gegen die Piraten, während das Schiff abstürzt.
Gleichzeitig muss ein Fluchtweg gefunden werden.

- Wer von Deck fällt, verheddert sich in Auffangnetzen und gelangt durch ein Bullauge unter Deck z.B. in den Raum mit dem Sfar-Käfig.

- Um dem Kampf spannender zu machen: Segelteile fallen auf Gegner, das Schiff bricht auseinander, ein Brand breitet sich aus, Piraten geraten in Panik, stürmen zum Beiboot.

- Dampfleitungen sind leicht zu sabotieren. Magischer, ionisierter Dampf kann auf Piraten gelenkt werden.

- Ein Kritischer Erfolg genügt, um Leute vom Schiff werfen.

- Als Rettungsmaßnahmen sind Federfall-Gürtel in Schränken am Heck festgemacht, auch die Beiboote sind so verzaubert, dass sie nur langsam fallen.

Die Werte der Piraten entsprechen denen von Schlägern,

Das Trümmerfeld

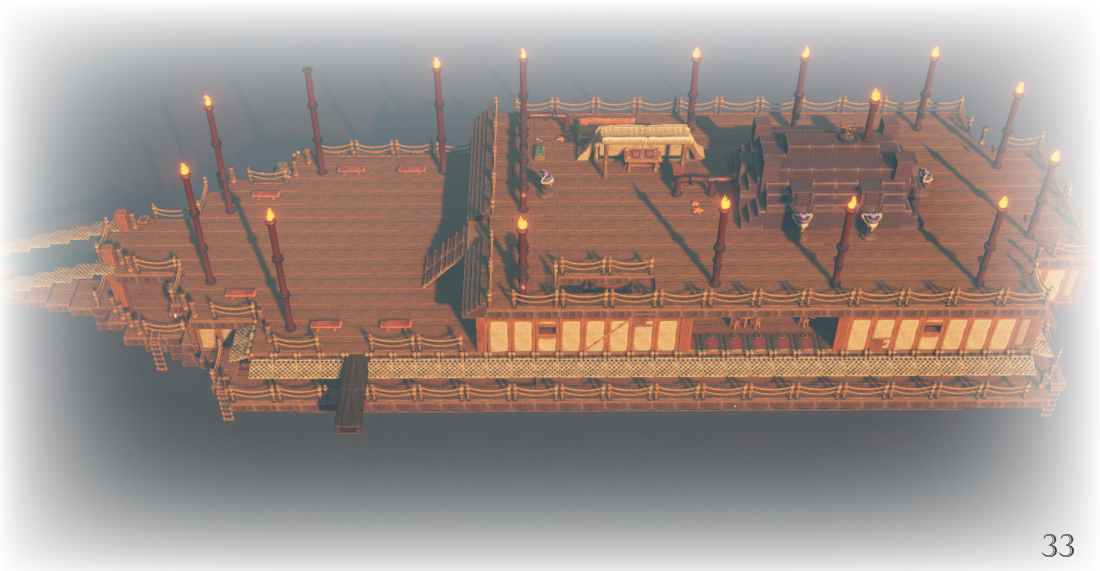
- Gibt es einen Charakter, der an Lurchimedes angelehnt ist, erwacht er in einem Trümmerfeld neben einem Händlerkarren und erinnert sich daran, dass er mit diesem Händler gereist ist. Er trägt einen zerrissenen, weißen Overall.

- Der Händler ist tot, die Ware zerstört
Nahe des Karrens liegt ein großes, heiß glühendes, metallenes “Ei” in einem Krater: Die Rettungskapsel. Die Luke ist offen.

- In der Kapsel liegt der bewusstlose “Hägyr”, ein wieselartiges Wesen, neben der “Götterkiste”, einem Obsidianquader mit Goldgriffen.

- Hägyr ist nett und will schnell aller Welt bester Freund werden.

- Die Kiste nimmt Kontakt auf, sobald ein SC sich nähert: „Sie dürfen uns nicht bekommen!“ „Ihr müsst uns in Sicherheit bringen!“ „Ihr müsst uns befreien“.
In der Nähe stürzt das Luftschiff von Grantson ab.



Hägyr, der Typ aus der Kapsel

Hägyr dient vor allem als roter Hering. Wäre die Kapsel leer, würde Lurchimedes sich fragen, ob er nicht selbst aus der Kapsel kommt. Hägyr ist außerdem der Thronfolger des Imperiums, woran er aber keine Erinnerung hat. Den Namen haben ihm die Kistengötter eingegeben. Der orientierungslose Hägyr ist harmlos und erbärmlich. Er weiß nicht einmal, ob er Männchen, Weibchen oder etwas anderes ist. Er ist dafür, "seine Kiste" mitzunehmen. Das wieselartige Wesen kann sich und andere Gegenstände schwerelos machen, muss dies aber erst noch herausfinden. Es leuchtet auch im Dunkeln. Er bringt sich gern in Gefahr und muss gerettet werden. Hägyr sollte den SCs möglichst sympathisch sein.Er weiß nichts über seine Position auf dem Schiff, will aber wieder dorthin zurück. Er glaubt, er war wichtig - „vielleicht war ich Hausmeister?"
Hägyr denkt an die Dinge, die die SCs gerne vergessen. Er macht ihnen z.B. Sandwiches.

Gruppenzusammenführung

- Grantsons Schiff stürzt unweit der Rettungskapsel Hägyrs ab.

- Grantson und einige seiner Piraten landen sicher in der Nähe.

- Grantson spürt, wie die Kiste seine eigenen Kräfte verstärkt. Er befiehlt seinen Leuten, ihm die Kiste zu bringen - und sich an den SCs zu rächen.
Hägyr will ihm die Kiste nicht überlassen.

- Die Nähe zur Kiste befähigt Grantson, seine Kräfte in neuem Ausmaß zu nutzen. Seine Geisterfunken können jetzt auch die Leichen der gefallenen Piraten erheben.

- Es kann zu einem weiteren Kampf kommen, jetzt gegen untote Piraten.

- Die Kräfte der SCs werden jetzt aber ebenfalls freigeschaltet und es sollte ihnen gelingen, Grantson zu überlisten oder in die Flucht zu schlagen.
Grantson sollte überleben.

- Die SCs werden ergründen wollen, wer sie sind, wer Hägyr ist und was es mit der Kiste auf sich hat. Es mag auch als Motivation reichen, Grantsons Pläne zu vereiteln.

Die Kiste

Die Kiste ist das zentrale Artefakt der Kampagne, das McGuffin. In der Kiste sind 100 Götterseelen eingekerkert, die das Imperium in die Matrix im Tempel der Stimmen einspeisen möchte, um seine Macht zu stärken. Die Götter in der Kiste haben sich zusammengetan, um das zu verhindern. Sie haben Besitz von einigen Sterblichen ergriffen und das Raumschiff zum Absturz gebracht. Die Kiste scheint aus Obsidian gemacht zu sein, ist ca. einen halben Meter breit und etwas weniger hoch und lässt sich mit 2 Goldgriffen bequem tragen. Wer sich der Kiste nähert oder sie anfasst, fällt stärker unter den Einfluss der Götterstimmen, kann sie wispern hören. Die eigenen magischen Kräfte fühlen sich aber auch potenter an. Das gilt nicht für den Sfar. Regeltechnisch heißt das lediglich, dass die Kräfte der SCs schwinden, wenn sie zu weit von der Kiste entfernt sind.
Die Kiste kann theoretisch geöffnet werden, aber wenn jemand dies versucht, stellt sich heraus, dass es nicht möglich ist, den Mechanismus zu durchschauen.

In Angur

- Es ist naheliegend, den nächsten Ort aufzusuchen: das Kaff Angur.

- Die Stadtwachen stellen ein Hindernis dar, dass z. B. mit den Kräften des Manipulierenden Hexenmeisters überwunden werden kann.

- Sfare dürfen ohne Sondererlaubnis die Stadt nicht betreten.

- In der Stadt wird den SCs klar, dass in den Siedlungen weniger Leute Kräfte haben. Kräfte gehen oft mit Wahnsinn einher und dann wird man in die Wüste geschickt.

- Die SCs können das Wirtshaus aufsuchen oder sich anderweitig in der Stadt nach Erholung und Hilfe umsehen.

„Ich bin zweiter Captain Gil Ronburt!“
- „Hast du nicht das Schiff geputzt?“
- „Ich hab jetzt nicht zwei Wochen das Schiff geputzt, um jetzt nicht zweiter Captain genannt zu werden!“

- Die Stadt ist neutraler Boden. Hier darf nicht gekämpft werden.

- Die SCs treffen Grantson wieder - z. B. im Wirtshaus. Er schwört den SCs Rache für den Verlust seines Schiffes und droht ihnen. Wenn seine Macht erst einmal gewachsen ist, wird er sie sich vorknöpfen.
Die Einheimischen grüßen Grantson. Die SCs können erfahren, dass er von hier stammt.

- Grantson will die Götterkiste! Und er will die Absturzstelle des Jahrhundertsterns suchen. Dafür heuert er in Angur eine neue Crew an. “100 Gold - für jeden, der weiß, wo der Hauptteil des Sterns runtergagengen ist!” Er gibt außerdem eine Runde aus.

- Die Stimmung im Wirtshaus kippt zu Gunsten Grantsons und gegen die SCs.

- Es kann zu einer Kneipenschlägerei kommen, in der Gil seine Kräfte einsetzen muss und in der Hägyr in Gefahr gerät.

Folge 2: Zweite Folge

Davon ausgehend, dass die SCs Unterkunft im Wirtshaus in Angur gesucht haben, geht es am folgenden Morgen weiter.

Aufbruch aus Angur

- Es klopft morgens an der Tür. Die Wirtin Djufri sagt Bescheid, dass Grantson abgereist ist.

- Es sollte den SCs klar werden, dass Grantson eine Bedrohung für sie alle ist.
Hägyr wünscht sich, dass er zum Wrack gebracht wird, ebenso wie die Kiste.

- Die Kiste will nicht zum Wrack. Sie schlägt vor, die “Weisen von Steinfjord” aufzusuchen.

- Wirtin Djufri hat eine schlichte Karte des Planeten. Sie hat sie nach Beschreibungen von Reisenden angefertigt. Sie gibt die Karte nicht aus der Hand. Sie ist aus einem Stück abgelegter Chitin-Hülle gefertigt, ihrer eigenen.

- Sie glaubt, dass der Stern nach Nordosten zog. Hinter das östliche Meer zur zweiten Landmasse. Grob in dieser Richtung sind auch die Weisen von Steinfjord eingezeichnet.

- In Angur können die SCs Ausrüstung nach Ermessen der SL einkaufen.

- Der einzige Captain, der noch in Angur vor Anker liegt, ist Captain Royo.

- Royo hat mitbekommen, dass alle hinter dem abgestürzten Stern her sind und würde gern mitmischen. Er kann sofort ablegen, ist aber nur bereit, die SCs nach Steinfjord zu bringen, nicht weiter. Er warnt die Helden vor Captain Cayne.

Die Reise nach Steinfjord

- Auf dem Weg sieht der Ausguck die Flotte Caynes.

- Royo kann belauscht werden, wie er mit seiner Crew bespricht, dass er die SCs loswerden will, weil sie Ärger bedeuten, falls Cayne sie entert.

- Royo setzt die SCs mit Proviant und Ausrüstung in der Wüste ab, damit Cayne sie nicht mit ihnen erwischt und macht sich aus dem Staub. „Ich locke ihn davon“ und “Ihr seid nicht die erste schöne Frau, die ich enttäuscht habe. Freue mich auf weitere Begegnungen!”

- Von hier müssen sich die Helden zu Fuß noch einen Tag lang durchschlagen, bis sie das Portal nach Steinfjord erreichen.
- Es kommt zu Ödland-Zufallsbegegnungen. Mit einem magischen Kompass (s.S.6) kann das Portal leichter gefunden werden.

- Der Ettin am Eingang von Steinfjord empfängt die SCs wie auf S.15 beschrieben.

Folge 3: Steinfjord

- Durchtreten die SCs das Tor nach Steinfjord, knistert es überall. Es ist dunkel, etwas fiept.

- Sie sind auf der Steinfjord-Karte bei (4) gelandet und werden sich mit den degenerierten Rattenmenschen herumschlagen müssen.

- Eine dunkle Treppe führt in die Tiefe. Ein Altar steht vor dem Portal, es ist aber nicht mehr aktiv.

- Die Portale werden erst aktiv, wenn man ein kleines Lebewesen auf einem Altar opfert.

- Gelangen die SCs in die Halle mit den Weisen, werden sie zunächst geistesabwesend ignoriert, aber dann höflich behandelt. Auch von der Riesenspinne (s.S.15).

- Man erklärt den SCs die Lage und dass dies das sei, was von Steinfjord übrig ist. Es sei gut zu wissen, dass das Portal noch funktioniere, da sei ewig keiner durchgekommen. Es gibt andere Zugänge, aber einer davon ist mit der Ankunft Tommyzus kollabiert (s.S.16). Das noch intakte Gartentor führt nach Birchhaven.

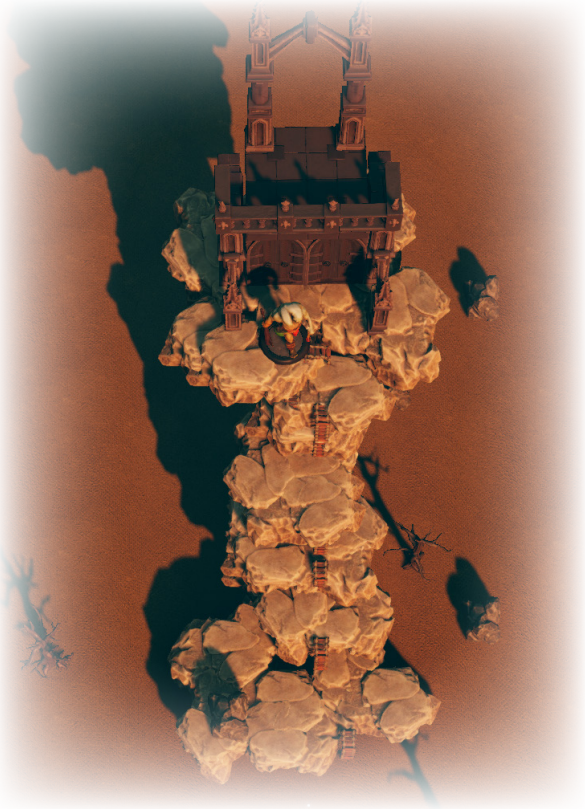
- Dass Tommyzu das nur durch das Eingreifen der Weisen überlebt hat, sollte man aus humoristischen Gründen verschweigen. Die SCs sollen davon ausgehen, dass Tommyzu nicht zu Schaden kommt, wenn er explodiert.

- Von den Weisen können die SCs alles über den Jahrhundertstern erfahren, was man auf Aenaria darüber weiß. Sie-

he dazu “Die Geschichte von Aenaria”.
Es wird erneut vor Cayne gewarnt, der eine dieser Gestalten ist, die nach der Ankunft des Sterns üblicherweise alles an sich reißen.

- Wenn es ganz schlimm wird, gibt es einen Kataklysmus und alles an der Oberfläche wird ausgelöscht. Dann muss man von Null beginnen.

- Normalerweise schwebt der Stern am Himmel und verschwindet dann. Abgestürzt ist er noch nie.



- Er ist wohl auf Ost-Aenaria runtergekommen, ca. 3000 km entfernt.

- Es ist noch jemand hier, der von diesem Stern stammt: Tommyzu, der jedoch auch keine Erinnerungen mehr besitzt. Hier, tief unter der Erde, hat er besonders starke Kräfte. Sie wurden zuletzt wieder schwächer. Durch die Nähe der Kiste werden sie aber erneut verstärkt.
Es wird davor gewarnt, Tommyzu aufzuregen, weil sonst Dinge explodieren. So ist eines der Portale kollabiert.

- Die Kiste gibt widersprüchliche Signale. Einige Stimmen verlangen, dass man sie freilässt, andere, dass man sie nun doch zum Wrack bringt.

Die Belagerung von Steinfjord

- In der Kristallkugel von einer Weisen ist das Ettin-Tor zu sehen: Der Ettin erklärt einer verschwommenen Gestalt die Rätsel. Dann wird er umgebracht. Es ist brutal.

- Weiterhin ist zu sehen: Gerüstete Gestalten schleppen Ausrüstung zum Tor und bringen sie dort an.

- Die Weisen können erklären: Das ist ein mehrdimensionaler Bohrer. Damit wollen sie das Tor aufzwingen!

- Eine Lösung, um Zeit zu gewinnen: Tommyzu zur Explosion bringen. Er muss sich sehr erschrecken oder wütend werden - ist aber sehr gleichmütig.

- Gehen die SCs zum Ettin-Portal sehen sie, dass wie mit einem Schweißgerät ein Loch hinein gebohrt wird.

- Ein “Spinnenroboter” (ein Eisenmann auf Basis einer Spinne) kommt durch das Loch und faltet sich aus. Die Arme sind mit Waffen und einem Schild besetzt. “Cayne verlangt euer Hab und Gut oder sein... oder euer Leben. Ich bin ein minderwertiges Konstrukt...”

- Dieses Konstrukt ist leicht zu besiegen, aber es ist nur die Vorhut. Die SCs müssen den Gang blockieren. Passiert dies, ist durch die Kugel zu sehen, dass Cayne aufgehalten wurde, dennoch bohrt er

weiter. “Ich will, was in dieser Kiste ist!” Falls die SCs Tommyzu geopfert haben, sind die Weisen empört.

- Die Kiste will jetzt eindeutig weg von hier und die Weisen im Stich lassen. Flüchten die SCs durch das Gartentor, kann dort ein Heilmonster eines Sfars, ein Golem oder ein Ableger von Tachny geopfert werden.

- Auf der Flucht wird Regiff, der Verräter unter den Weisen versuchen, die Helden aufzuhalten oder sie zu überzeugen, sich Cayne zu unterwerfen. Er kann die Helden im Dungeon auch in eine Falle führen.

- Sollten die Helden von Cayne gefangen genommen werden und die Kiste in dessen Hände fallen, müssen sie sich später von seinem Schiff befreien. Der Verlauf der Kampagne wird dann vermutlich geändert werden und Birchhaven als Station entfällt.

Folge 4: In Birchhaven

- Durch das Tor erreichen die SCs eine Siedlung am Meer: Birchhaven. Das Tor schließt sich hinter den Helden.

- Hier ankert inzwischen Royos Luftschiff. Er kann von weitem gesehen werden, wie er auf dem Vorderdeck Harfe spielt.

- Wenn die SCs sich nicht erfolgreich vorbeischleichen, werden sie vom Orakel entdeckt, wenn sie in die Stadt kommen und müssen sich der Prüfung unterziehen (s.S.13).

- Das Orakel gibt Weisheiten von sich, wie: „Du hast neue Fähigkeiten, von denen du nichts wusstest. Du Solltest in der Nähe ihrer Quelle bleiben. Was die Quelle ist, kann ich nicht sagen.“

- Hat einer der SCs falsche Erinnerungen und gibt sich somit unabsichtlich als jemand aus, der er/sie nicht ist, kennt das Orakel die echte Person. Da sie blind ist, wird sie jedoch erst verzögert misstrauisch. “Jemand versucht, eure Schicksalsfäden zu vernebeln. Jemand erlaubt sich nen Spaß. Ich höre ein Lachen.”

- Sollte jemand dabei sein, der seine Erinnerungen an seine Zeit als Diener des Imperators verloren hat: “Es gibt einen Bruch in eurer Vergangenheit. Ich sehe nur blutrot. Ihr seid gefährlich. Bitte verletzt hier niemanden.”

- Zu Hägyr sagt sie nur: “So heißt Ihr nicht. Ich sehe ein hohes Haus, 1000 Sterne und einen tiefen Sturz.”

- Das Orakel sollte den SCs erlauben, in der Stadt zu bleiben.

Die Priester der Stille

- Am Rande der Orakelversammlung sehen die SCs zum ersten Mal die Priester der Stille. Die NSCs hier beachten diese nicht.

- Werden die Mönche angesprochen, sagen sie nur: “Wir sind Priester der Stille, beachtet uns nicht.” Dann gehen sie gemessenen Schrittes zum Hafen, behalten die SCs aber heimlich im Auge.

- Folgen die SCs ihnen zum Dock, sehen sie, dass sie aufs Wasser hinaus schauen.

- Belauschen sie sie, können sie verstehen, wie sie von einem Abkommen reden. Sie sind bereit, einen bestimmten Preis zu bezahlen. (Sie sprechen telepathisch mit Cayne, der bereits unter den Wogen lauert. Cayne soll ihnen die Kiste bringen, dafür lassen sie ihn in Ruhe und arrangieren seine Flucht vom Planeten.)

Aufbruch nach Osten

- Royo ist erneut der einzige Kapitän am Hafen. Suchen die SCs ihn auf, ist er peinlich berührt. Er hatte nicht erwartet, sie wiederzusehen.

- Unter genug Druck nimmt er sie wieder auf, gibt aber vor, keine Crew mehr zu haben. Dieser sei es zu gefährlich geworden und sie wäre gegangen. Die SCs müssen dann schon als neue Crew mitarbeiten.

- Das stimmt aber nicht ganz, die Crew ist noch da, sie hat nur vehement gedroht. Außerdem ist seine Energiequelle durchgebrannt. Die SCs müssen einen Ersatz beschaffen.
- Als Ersatz eignet sich die Götterkiste. Alternativ können die SCs in örtlichen Tempel von Ömelon so ein Ding beschaffen.

Kampf gegen Cayne

- Sobald alles startklar ist und bevor die alte Crew von Bord gehen kann, taucht Caynes Flotte aus dem Meer auf.

- Royo überlegt, die SCs zu übergeben. Es ist denkbar, dass die SCs Royo überwältigen und das Kommando selbst übernehmen. Royos Crew stellt sich dann schnell hinter sie.

- Genauso ist es möglich, an Royos Heldenmut zu appellieren oder ihn zu bestechen.

- Sollten die SCs Royo einen Grund gegeben haben, ihnen zu misstrauen, wird Royo versteckte Hebel in seinem Schiff nutzen, um geheime Schmugglerluken zu öffnen und den Eisenmännern auf Caynes Jägern so ermöglichen, einzelne SCs oder Hägyr zu entführen.

- Das Flaggschiff von Cayne, die Nachtfinger, wird seitwärts gehen, damit die Eisenmänner entern können. Cayne wird von Schläuchen und Metallteilen, die ihn mit der Nachtfinger verbinden, an Bord von Royos Schiff gehoben. Cayne verlangt die Kiste und die Unterwerfung der SCs.

- Gelingt es, die Schiffe abrupt wieder zu trennen, bringt dies Cayne aus dem Konzept. Er wird wieder auf sein Schiff gerissen. Die Schläuche schränken ihn generell im Kampf ein.

- Eisenmänner stürmen an Bord und es kommt zum Kampf.

- Gleichzeitig versuchen drei Priester der Stille mit einem von Caynes Jägern, Hägyr oder einen SC zu entführen, den sie für Hägyr halten - und die Kiste zu stehlen.

- Die SCs sollten die Kiste verteidigen können, vor allem, falls sie ihr Antrieb ist. Aber Hägyrs Gefangennahme sorgt für mehr Spannung in der Kampagne - sofern die SCs ein Interesse daran haben, ihn zu retten.

- Sollte die Lage aussichtslos für die SCs erscheinen, gibt sich Cayne auch nur mit Hägyr zufrieden oder das Auftauchen von Wolkenwalen trennt die Kämpfenden und gibt den SCs eine Chance zu entkommen.

Folge 5

Was weiterhin passiert, hängt stark davon ab, ob es Cayne gelungen ist, Hägyr (oder jemand anderen) zu entführen. Sollten SCs entführt werden, passiert mit ihnen das, was bei "In den Händen Caynes" beschrieben steht. Brechen die SCs mit Royos Schiff auf eine Rettungsmission auf, gibt es dazu Infos bei "Die Rettungsmission". Sammeln sie weitere Informationen und setzen Weg fort, geht es bei "Der Weg nach Osten" weiter. Die Szenen aus dieser Passage können aber auch bei der Rettungsmission gespielt werden.

Der Weg nach Osten

- Ist die Kiste weiterhin die Energiequelle des Schiffes, reagiert es recht träge. Vor allem, wenn die SCs in eine andere Richtung steuern, als diejenige, die der Kiste passt.

- Ist Hägyr noch an Bord, wird er schnell zum Schiffskoch avancieren.

- Hat Royo die SCs verraten, können sie ihn damit konfrontieren und ihn absetzen. Die Crew ist schnell bereit, sich den SCs zu verschreiben, damit gehen aber gewisse Pflichten einher, z.B. das Bordunterhaltungsprogramm (s.S.19).

- Bleibt Royo Captain, wird er die SCS als Unterhalter einspannen. Sie müssen dann Tanzen, Gedichte oder Theaterstücke vortragen.

- Befragen die SCs die Crew nach Informationen über Cayne oder die Priester, weiß der Schiffskaplan (s.S.21) einiges: Die Priester gelten als neutral, steuern aber die Geschicke der Welt. Sie sind überall anzutreffen und meiden Kontakt. Sie glauben an ein höheres Schicksal und eine geplante Verteilung der Macht. Sie werden immer dann aktiv, wenn der Jahrhundertstern sich nähert. Der Stern sei ein schlechtes Vorzeichen und ein Plagenbringer.

- Zu Cayne weiß er: Es kann gut sein, dass er das Gefäß eines mächtigen Gottes ist - oder dass dieser ihn längst übernommen hat.

- Fragen die SCs die Crew nach Ideen, wie man Cayne finden oder sich vor ihm verstecken könnte, sind immer die Wolkenwale die Lösung. In den Herden kann man dem Feind auflauern, sich ihm ungesehen nähern oder vielleicht auch einen Stützpunkt finden, auf dem es Informationen zu den Flottenbewegungen gibt. Einen direkten Angriff lehnen alle in der Crew ab.

In den Händen Caynes

- Gefangene SCs werden von den Priestern auf dem Jäger zu Caynes Flaggschiff, der Nachtfinger, gebracht.

- Die SCs können erkennen, dass Caynes Mannschaft nur aus Konstrukten besteht, die wiederum auf Basis von (vor allem menschlichen) Leichen geschaffen wurden.

- Die SCs werden vor Cayne gebracht, der über einem Tisch mit Karten aus Licht thront.

- Außerdem hat sich Morris Grantson der Mannschaft Caynes angeschlossen. Er ist von ihm aufgebracht worden und sah keine andere Wahl.

- Cayne will wissen, wer bei den SCs die Kontrolle hat. Die Hülle oder das Innere. Er selbst sagt, er habe seine Fesseln gesprengt und die Hülle übernommen.

- Cayne gibt sich als Gott zu erkennen.

- Cayne kann die Motive der Priester beleuchten. Sie wollen die Zyklen der Ordnung wieder herstellen. Er selbst hat daran kein Interesse, aber er hat einen Handel mit ihnen. Es geht um seine Freiheit. Die Flucht von diesem Planeten. Eine Ausnahme, die es nur alle paar Jahrtausende gibt.

- Die Priester dienen vielen Göttern und doch nur einem. Sie dienen nicht Cayne. Er glaubt, dass ein Kataklysmus bevorsteht.

- Cayne will aber nur seine Neugier stillen. Er überlässt die SCs den Priestern, sofern sie deren Ansprüchen genügen (also für den Thronerben des Imperators gehalten werden). Erweisen sich die Helden als komplett irrelevant für die Zwecke sowohl Caynes als auch der Priester, werden sie von Bord geworfen (und später gerettet).

- Findet Cayne die Helden spannend, die Priester jedoch nicht, wird er versuchen, sie in seine Mannschaft zu holen.

- Werden die SCs den Priestern überlassen, wollen diese sie wieder auf einen Jäger schleppen und sie zu einer kleinen Insel fliegen. Dort wird ein Ritual durchgeführt, das ein Portal in den Tempel der Stimmen öffnet. Entkommen die Helden nicht irgendwie, werden sie - und eventuell auch die Kiste - hineingeworfen.

Was ist, wenn die Priester bzw. Cayne oder andere Piraten die Kiste erbeuten?

Sollte die Kiste nicht mehr in Reichweite der Helden sein, werden ihre Kräfte nach Ermessen der SL geschwächt. Die Kiste landet dann im Endeffekt im Tempel der Stimmen, wohin die SCs ihr nachjagen können. Sie sehen sie dann im Finale wieder und kommen noch rechtzeitig, um die Zeremonie zu verhindern.

Die Rettungsmission

- Egal, wie die SCs sich entscheiden, die Nutzung der nahen Wolkenwalherde scheint eine gute Idee zu sein. Die Crew wird sie dazu ermutigen, diese Herde aufzusuchen. Dort soll es auch Hinterlassenschaften Caynes geben, die eventuell helfen könnten.

- In einer “Pore” eines Wals können die SCs einen Eisenmann erspähen.
Falls die Kiste noch bei den SCs ist, wird sie wünschen, eine Expedition in den Wal zu starten.

- Alternativ können die SCs auch die Ruinen auf dem Walrücken erkunden und dort Hinweise zu Cayne nach Ermessen der SL finden (War dies einst eine Siedlung Caynes? Hat er diese Stadt vernichtet? Lagern hier Eisenmänner mit Informationen?)

- Die Pore führt zu dem Dungeon, der das Innere des Wals durchzieht (s.S.7).
Die SCs können den Eisenmann hier finden, der jedoch nicht aggressiv ist, solange er nicht angegriffen wird. Er kann zu seinem Jäger verfolgt werden.

- Die SCs können sich an Bord des Jägers schleichen, die Eisenmänner in Alkoven vorfinden und sabotieren. Oder einen Holo-Tisch mit einer Karte der Region aktivieren, auf dem das Mutterschiff und alle Jäger zu sehen sind. Sie können das Schiff mit den Priestern und Hägyr/entführten Charakteren ausfindig machen.

- Sie müssen fliehen, als Cayne diesen Eingriff bemerkt und als Holoprojektion im Raum erscheint, um die Eisenmänner auf sie zu hetzen.

- Folgen die SCs den Spuren der Karte, stoßen sie auf eine kleine Insel im Flugbereich der Wale. Dort wollen die Priester gerade ein Portal zum Tempel öffnen. Caynes Jäger hat sie dort abgesetzt.

- Die Priester haben nach einer Person mit Bezug zur Kiste oder dem möglichen Thronfolger gesucht, werden aber kein Wort verraten. Sie haben je eine Bombe implantiert und werden diese zünden, bevor sie reden.

- Der Kampf auf der Insel findet unter Zeitdruck statt, da der vorderste Wal im Begriff ist, die Insel zu verschlucken.
Eine Fluchtmöglichkeit kann das Portal in den Tempel sein, wodurch weite Teile der weiteren Handlung entfallen.

Folge 6: Ankunft am Ostkontinent

- Die SCs sehen von oben die Schneise, die das Raumschiff geschlagen hat (s.S.17).

- Unten sehen sie Gestalten. Jemand neigt sich über einen Kessel und zieht Fäden aus Licht daraus empor. Warnende Symbole entstehen.
- Landen die Helden, treffen sie den Stamm der Karuschim und ihren Anführer Karusch. Die Barbaren sind gerade dabei, einen jungen Mann (Marvin) zu opfern. "Sein Atem und sein Herz werden uns helfen, über die Steppen zu ziehen." Das machen sie jeden Vollmond.

- Die Karuschim können berichten, dass der Stern ein paar Stunden im Osten niedergegangen ist und welche Zerstörung der Feuerschweif angerichtet hat. Städte und Wälder sind verbrannt. Es wurde eine neue Straße geschaffen. Tausende starben.

- Später (vor ca. 30 Minuten) flog ein großes, hässliches Schiff die Straße lang. Es sah aus wie ein flacher Fisch und warf Bomben ab.

- Die Karuschim planen, die Helden auszurauben und zu ermorden. Treten diese jedoch hilfsbereit auf oder bieten Royo oder andere Gefangenen an, sehen die Barbaren davon ab.

Ankunft am Wrack

- Von weitem ist eine Rauchsäule zu sehen. Sie versperrt den Blick auf den gefallenen Stern am Boden. Es ist aber zu erahnen, dass sich da etwas in eine Bergflanke gefressen hat. Oder ist da eine Stadt? Kampfeslärm ist zu hören. Überall finden sich Pfützen mit brennendem Öl.

- Beim Näherkommen wird klar, dass das Wrack die "Stadt" ist. Es hat sich in den Berg gegraben und überall zucken Blitze über die komplexen Verzierungen. Lichter flackern. Triebwerke zünden und ersterben.

- Vor dem Wrack haben Barbaren ein Zeltlager aufgeschlagen. Sie belagern das zertrümmerte Raumschiff.

- Frauen mit spitzen Ohren in ähnlicher Gewandung wie der Arlesta-Archetyp (knapp, purpurn mit goldenen Verzierungen) wagen gerade vom Wrack aus einen Ausfall und greifen die Barbaren an.

- Spielt eine SpielerIn eine Mönchin, die nicht von Aenaria stammt und die ihr Gedächtnis verloren hat, werden sich die Kämpferinnen vor ihr auf die Knie werfen und sie mit [Charaktername] Sadaja ansprechen. Sie werden ihre Rückkehr feiern und ihre Befehle erwarten."Kommandiert Ihr den Angriff?"

- Wenn die SCs hier ankommen, erfolgt auch der Angriff Caynes. Er greift jedoch nicht das Wrack an, sondern die belagernden Banditen, um den Imperialen Priestern wie besprochen den Rücken zu decken. Die SCs können dies falsch verstehen.

- Seine Einheiten fallen aus dem im Rauch verborgenen Flaggschiff. Wie Hagelkörner landen sie am Boden und entfalten sich dann zu den Eisenmännern. Cayne selbst landet auf die gleiche Art.

Aus dem zu Glas geschmolzenen Boden formt er ein Schwert und eine Rüstung um sich. Je nachdem, wie sich die Helden gegenüber Cayne verhalten haben, wird er sie angreifen oder nicht beachten.

- Die SCs haben eventuell Befehlsgewalt über ein gutes Dutzend Mönchinnen und können sie gegen Cayne schicken, auch wenn die Damen irritiert von dem Befehl sind.

- Zu Caynes Leuten gehört der noch nicht zum Eisenmann umgewandelte Morris Grantson. Er landet kurz nach Cayne selbst und ist nicht erfreut, die SCs zu sehen.

Folge 7

- Die Schlacht um die Jahrhundertstern
Die SCs haben alle Mittel, um Cayne zu besiegen.

- Die Barbaren stellen sich auf ihre Seite, falls sie die Situation erfassen.
Eventuell können sie die Mönchinen für sich gewinnen.

- Grantson wird Cayne in den Rücken fallen, sobald er eine Chance dazu sieht.

- Während des Kampfes können Priester ihren Kopf aus dem Wrack stecken, nach eventuellen Imperialen Helden und nach der Kiste fragen. Und das Missverständnis aufklären, dass Cayne doch auf ihrer Seite steht (falls dieses Missverständnis besteht).

- Die Helden erfahren während der Schlacht, dass der Stern ein Raumschiff ist und dieses von den Priestern der Stille kontrolliert wird. Und dass sie eventuell zu dieser Fraktion gehören, falls sie ihr Gedächtnis verloren hatten.

- Wird Cayne besiegt, wird Grantson den Todesstoß führen, wenn möglich.

- Dadurch gehen Caynes Götterkräfte auf ihn über. Der Gott sucht sich einen neuen Wirt. Grantson-Cayne verschmilzt mit dem Boden und verschwindet. Der vorige Wirt ist eine ausgemergelte Leiche.

- Am Ende sollten sich alle anderen Gegner gegenseitig umgebracht haben. Es leben nur noch ein oder zwei Mönche an Bord des Wracks, das die Helden nun betreten können.

- Siegt Cayne über die Helden, lässt er sie leben und bringt die Kiste (und Hägyr) zum Tempel.

Das Wrack der Jahrhundertstern

- Von den Mönchen an Bord, die seit Tagen hier belagert werden, erfahren die Helden den Namen des Schiffs und dass es seiner Imperialen Majestät gehört. Mit den Wilden von Aenaria reden die Priester nicht. Dass Imperiale Charaktere so seltsame Fragen stellen, verstehen sie nicht.

- Außer den Mönchen lebt nur noch Notzel, ein Navigator dritter Klasse, der völlig verunsichert ist und bereitwilliger Auskunft gibt: Die Ladung geriet außer Kontrolle. Der Antrieb versagte, die Hülle brach. Rettungskapseln wurden abgeworfen. Der Rumpf zerbrach beim Aufprall in zwei Hälften. Die Ladung ging verloren und wird seitdem panisch gesucht.

- Der Navigator hat die Ladung und die Imperialen SCs nur gesehen, als sie an Bord gebracht wurden.

- Niemand weiß, ob Hägyr der Thronerbe ist. Dieser verdeckt immer sein Gesicht. Die Größe passt.

- Falls eine "Arlesta" an Bord ist: Sie ist die Chefin der Sadajanara. Einer Eliteeinheit aus Frauen im Dienst des Imperators. Ihre Uniformen wurden in den letzten zehn Jahren drei Mal geändert und dabei immer knapper.

- Aenaria ist ein Drecksloch und der wichtigste Planet des Universums.
Ihre Mission: Sie müssen die Kiste durch ein Portal aus dem Orbit übergeben.
Es ging so viel schief, dass es dieses Mal einen Kataklysmus geben kann. Der Navigator möchte dann nicht mehr hier sein.

- Das Portal ist in der anderen Schiffshälfte. Hinter noch mehr Barbaren, tiefer im Gebirge. Das Portal führt zum Kern des Planeten, dem Tempel der Stimmen.

- Erkunden die SCs das Wrack, finden sie den verletzten Hohepriester Nebgnit, der sich nur mit "Eure Heiligkeit" ansprechen lässt. Er fordert die SCs arrogant dazu auf, ihrer Aufgabe nachzugehen. Sie sollen die Kiste endlich zum Tempel bringen. Er wird betonen, dass ein Pakt mit Cayne besteht: "Wir lassen diesen einen Gott frei, dafür dass wir seine Brüder und Schwestern in der Kiste bekommen. Die Kiste war ohnehin zu voll."

- Nebgnit wird misstrauisch, wenn er "besessenen" Imperialen Helden in die Augen sieht. "Ihr seid infiziert!" sagt er dann und greift an. Diese Begegnung kann Erinnerungen bei "Arlesta" oder "Lurchimedes" triggern (siehe Kasten).

Erinnerungen kehren zurück.

Sind Imperiale SCs in der Gruppe, also solche, die nicht von Aenaria stammen, kehren ihre Erinnerungen langsam zurück, sobald sie im Wrack sind. Das kann auch passieren, wenn sie zu lange von der Kiste getrennt sind oder durch Gespräche mit NSCs aus ihrer Vergangenheit. Es kann auch durch die Kraft des Manipulierenden Hexenmeisters willentlich ausgelöst werden.
Ein Manipulierender Hexenmeister entdeckt außerdem irgendwann Sonderfunktionen seines Overalls. Es manifestieren sich von einer KI gesteuerte Seziermesser in seiner Hand, die eine sadistische Ader haben und den Träger an all die Folterungen erinnern, die er durchgeführt hat. Offenbar war er/sie ein scheußliches Individuum.

Das zweite Wrackteil

- Das Überwinden der Hindernisse zum anderen Wrackteil sollte jetzt nur noch Formsache sein. An den Barbaren können sich die Helden leicht vorbeischleichen.
- Das zweite Wrackteil ist kleiner, enthält vor allem eine Art Ritualraum, in dem ein weiteres Portal zum Tempel der Stimmen wartet: Ein "tesseraktgefaltetes Portal".

- Durch das Portal ist ein tiefer Abgrund zu sehen und wer hinein springt schwebt eine Weile scheinbar durch die Leere des Alls.

Folge 8: Finale im Tempel der Stimmen

Egal, ob die SCs mit der Kiste und Hägyr durch das Portal treten, oder ob sie diesen durch das Portal nachjagen: Am Ende sollten sich alle Elemente im Tempel der Stimme wiederfinden.

Ankunft im Tempel der Stimmen

- Der Tempel ist düster, kalt und trostlos. Die Wände sind glatt und schwarz - genau wie die Kiste, sie bestehen aus Blöcken durch die Stimmen aus Energien wispern. Die Wände bestehen vollständig aus Götterkisten. Hin und wieder fehlt so ein Kubus. Die Gänge sind bedrückend eng.

- Rauschen wie von fernen Wellen ist zu hören. Das Wispern von Millionen von Stimmen. Die Energien tuscheln leise miteinander, springen von einer Kiste zur nächsten.

- Nach der Ankunft sind die Helden desorientiert. Ihnen ist schlecht.
"Etwas wie ein Rauschen, eine Brandung wie von fernen Wellen. Eine große, große Menge an Stimmen. Ihr glaubt, dass ihr keine einzelnen Worte ausmachen könnt - nur dass ein ganzer Chor - Tausende und Tausende von Stimmen gleichzeitig schreit und versucht Aufmerksamkeit zu erringen. Aber irgendetwas dämmt diese Stimmen. Eine Barriere. Bei euch baut sich langsam ein Schmerz hinter den Augen auf."

- Die Kiste merkt, dass sie hier nicht sein will. Sie beginnt zu verhandeln.

- Auf Wandbildern erkennen die SCs Gestalten in Roben mit Kisten, aus denen Blitze kommen. Es ist eine Gestalt mit Maske zu sehen, die die Hände erhebt, als würde sie alle umarmen oder zerquetschen wollen. Ein Gebäude wird als Pyramide in einem Kreis dargestellt. Von dem Kreis gehen Strahlen in einem Netzmuster aus.

- Das ganze Gebäude besteht aus diesen Blöcken. Die Decken verlieren sich im Dunkeln.

- Aufmerksame Helden sehen durchscheinende Gestalten in den Kisten.
Letztendlich werden die SCs bewusstlos.

Begegnungen mit dem Priestern der Stille

- Die SCs erwachen in einem kargen Raum mit Betten, sie sind immer noch im Tempel.

- Das erste, was sie hören ist: "Die Verbindung war zu eng. Das ist wohl schiefgegangen". Einer der Mönche in den schwarzen Roben sagt das. Die Mönche (5 Stück) wirken besorgt.

- Sie stellen sich vor: "Wir sind die Priester des Imperialen Ordens, die Mönche der Stille. Wir wachen über den Tempel der Stimmen. Ihr habt eine zu starke Verbindung zu der Batterie, die ihr mitgebracht habt. Wir werden uns darum kümmern!" Sie wirken nicht bedrohlich, denn sie halten die SCs für Verbündete und fragen nach dem Grund für die Verzögerung. Es gibt Kaffee und Fladenbrot.

- Die Mönche sind Angehörige verschiedener Spezies: Menschen, Insekten, Vierarmige ...

- Haben die SCs die Kiste gar nicht mitgebracht, oder konnte Cayne die Priester vor den Helden warnen, landen sie hingegen in einer improvisierten Zelle und der Ton ist weniger freundlich.

- Die Kiste ist im Nebenraum. Es wäre zu gefährlich, sie in die Matrix einzuspeisen oder sie weit weg zu bringen, solange die Verbindung besteht, erklären die Priester.

- Es soll das "Ritual der Trennung" vorgenommen werden. Dadurch würden die Geister der Götter wieder sicher weggesperrt und die SCs hätten ihre Ruhe, würden ihre Erinnerungen zurück erhalten, würden aber auch ihre Kräfte verlieren (Ausnahme: Sfar).

- Weigern sich die SCs, resignieren die Mönche irgendwann und meinen, es sei ja ihre Beerdigung.

- Es wird erklärt, dass die Kiste eine Götterfalle für entflohene Götter ist und sie in die Matrix eingespeist werden muss.
Sie erklären: Götter sind aus dem Kern des Universums entflohene göttliche Energie, die versucht, Formen und Identitäten anzunehmen. Sie sucht sich oft Sterbliche als Wirte und macht sie dann langsam zu Göttern, die dann durch die Galaxie streifen und Chaos verbreiten. Das passiert hin und wieder auch auf Aenaria. Aber niemand kommt von hier weg, der Planet ist ja abgeriegelt.

- Die Mönche sammeln die Energie der toten Götter hier, um sie für die Ordnung des Imperiums zu nutzen. Nur der Imperator und seine Priester können sie einsetzen, solange die Matrix die Galaxie durchspannt.

- Die Matrix hat hier ihren Ursprung. Die Priester nutzen sie - für den Frieden in der Galaxie. Der Imperator herrscht über Tausende von Welten und nimmt ihnen die lästige Bürde und Freiheit ab, denken zu müssen.

- Warum es zur Verschmelzung kam? Das Gefäß war zu voll.

- Der Sfar ist eine Ausnahme. Alle Sfare sind mit ihrem Gott Samax verbunden, dem Schöpfergott, der tief im Kern lebt und der erste Gott war, der eingesperrt wurde.

- Geben die SCs sich als Feinde des Imperiums zu erkennen, ziehen die Mönche ihre Dolche und nutzen ihre Kräfte (siehe Tabelle S.10).

- Es kann auch sein, dass die Gruppe sich hier zerstreitet oder die Tarnung einfach auffliegt.

- Zu Aenaria als Welt: "Aenaria ist ein Drecksloch. Wer freiwillig auf der Oberfläche geblieben ist, als der Planet bei Gründung des Imperiums geräumt wurde... das waren sozial nieder stehende Personen."

- Es ist aber auch der Dynamo der Macht des Imperators.

- Immer wenn neue Götter - alle 100 Jahre - geliefert werden, erhalten neue Leute Kräfte und das Machtgefüge auf der Oberfläche ändert sich.

- Werden diese Götter zu mächtig, leitet

der Imperator einen Kataklysmus ein.

- Die Priester haben einen Deal mit Cayne. Er ist ein Gott, der ihnen dient und seine Geschwister verraten hat.

- Die Kiste muss bald in die Matrix eingespeist werden, weil sie Rückkopplungen erzeugt. Aus diesem Grund kann sie auch jetzt nicht mehr geöffnet werden.
Was passieren würde, wenn man die Götter freilassen würde? Das pure Chaos würde ausbrechen! Das Reich würde massiv geschwächt, die Matrix würde zusammenbrechen, der Orden seine Kräfte einbüßen. Das Universum würde in Dunkelheit versinken.

- Hägyr tut stumpf, was die Mönche ihm sagen.

Finale im Kern der Matrix

- Egal ob die SCs sich den Ritualen unterwerfen, die Mönche gewähren lassen oder ob es zum Kampf kommt: Die Kiste wird derweil in den zentralen Raum gebracht, wo die Finalszene stattfindet.

- Ein Tunnel führt zu einem großen Raum mit einem Abgrund. Blaues Leuchten erhellt eine große Plattform (s. Karte auf Seite 50).

- Über dem Abgrund hängt eine Kristallkonstruktion. Aus dieser dringen die meisten Stimmen - und schreien. Blitze zucken. 16 Metallstäbe sind in den Rand des Abgrunds gerammt.

- Die Mönche bringen die Kiste hierher, um sie in die Matrix einzuspeisen. (Das Ritual der Einbindung). Zu den SCs sagen sie: “Die Verbindung ist bereits schwächer. Wir machen das jetzt, bevor es zu spät ist. Also bevor die Dissonanz euch den Kopf zerkocht.” Damit starten sie das Ritual der Einbindung.

- Der Schlund führt zum Kern der Schöpfung, dem Urgrund, der ersten Quelle der Macht, purer Schöpferkraft. Dort muss die Kiste gereinigt werden, bevor sie ihren Platz in den Wänden erhält. Die Stäbe leiten die Götterenergie ab und speisen sie in die Matrix. Die Priester können dies gern erklären.

- Wer in den Abgrund springt oder fällt, wirkt zunächst verloren, trifft dann aber in einer Vision den Schöpfergott Samax, der den SC in seinem Kinderzimmer, dessen Decke in den Sternenhimmel übergeht, besucht - und bekommt von ihm einen Wunsch gewährt (etwa: Ich will ein Drache sein!). Dafür muss der SC versprechen, alle Götter zu befreien. Für die Mönche gilt das Angebot nicht.
Kommt es zum Kampf, sind die Mönche bereit zu sterben. Andere fliehen jedoch vor Cayne oder was auch immer am Ende aus dem Schlund kommt.

- Mitten im Kampf sickert Cayne-Grantson durch die Decke und hilft den SCs zunächst gegen die Mönche.

- Sind nur noch die SCs und Cayne-Grantson übrig, will sich dieser immer noch an “Gil” rächen und zwingt ihn “endlich über die Planke zu gehen und dabei zu tanzen!”. Er verspricht im Austausch alles, was der SC hören will, wird sich aber nicht daran halten. Cayne-Grantson will die Macht dieses Ortes für sich. Der Deal mit den Mönchen ist durch die Verschmelzung dahin. Der Grantson-Teil ist zu chaotisch.

- Wird die Kristallkonstruktion zerstört,

zerfällt auch die Matrix, die Götter kommen frei. Stille kehrt ein. Dann beginnt der Tempel, einzustürzen.

Exemplarische Priester:

- Ndrzka, Mensch, Magnifiszenz zweiten Ranges, Fistelstimme. Telekinese. Er kann verhindern, dass die SCs mit der Kiste abhauen.
- Schlonk, vierarmiger Thrakk, extrem kräftig, stumm, hält sich raus, solange die SCs ihn nicht direkt angreifen, da der Gott, der ihm seine Kraft gibt, ihn beeinflusst.
- Ringöm, Hundemensch, kann in viele, kleinere Versionen seiner selbst zerfallen. Stinkt.
- Lancsiffer, halbwegs intelligenter, brauner Schleimklumpen, sehr langsam, auch beim Denken. Doppelmoralist. Keiner weiß, wie er es zum Priester geschafft hat. Hasst alles und jeden. Vor allem Fortschritt und Veränderung.

Epilog

- Der Ausgang der Kampagne ist völlig offen. Die Helden könnten die Matrix zerstört haben - oder die Kiste den Priestern überlassen haben. Wurde die Matrix zerstört, bricht der Tempel ein.

- So oder so erscheint kurz nach der Finalszene noch jemand im Tempel. Erst sind ferne Stimmen zu hören, dann ist Licht zu sehen. Menschen in schwarzgoldenen Rüstungen kommen in den Raum. Ein großer, feister Mann mit einem pinken Hautfächer im Gesicht führt sie an: General Goscinny von der Imperialen Armee, der nach dem Rechten sieht, und im Zweifel den Kataklysmus auslösen soll.

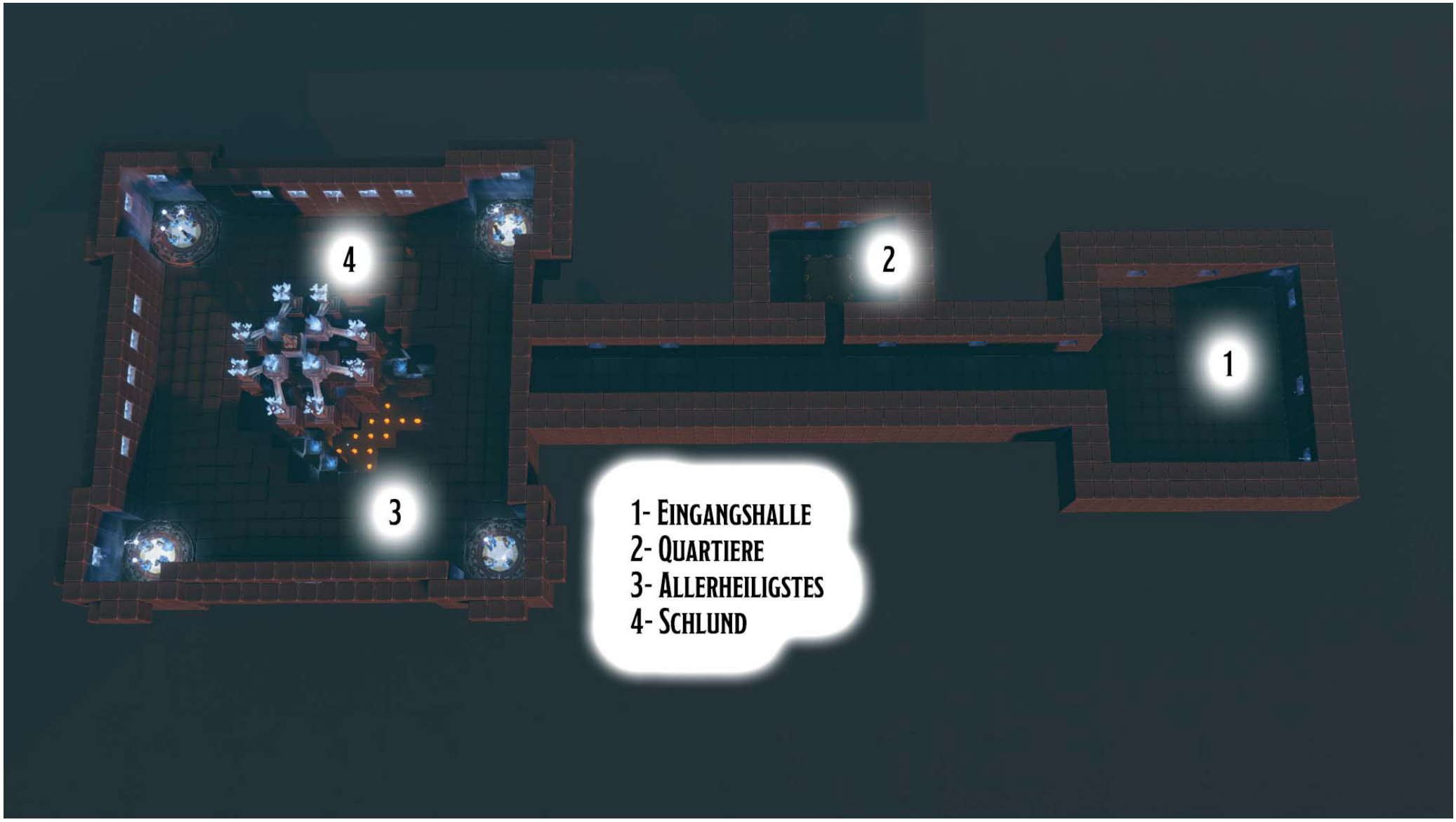
- Der General verneigt sich vor Hägyr, dem Erben des Imperators. “Wir bringen euch in Sicherheit!”
- Haben die Helden die Mönche gewähren lassen, dankt Goscinny ihnen und lädt sie auf sein Flaggschiff ein. Sie haben das Recht erworben, Aenaria zu verlassen. Goscinny denkt noch über den Kataklysmus nach. Die Helden können ihm das ausreden oder auch nicht.

- Haben die Helden die Matrix zerstört, wird er ihnen erklären, dass sie die gesamte Ordnung der Galaxis ins Wanken gebracht haben. Bringt Hägyr keine Argumente für sie vor, lässt der General sie im zerstörten Tempel zurück. In 100 Jahren wird jemand kommen und ihre Reste wegfegen, sagt er.

- Ist die Matrix zerstört, aber die Helden können - gemeinsam mit Hägyr - glaubhaft versichern, dass sie dafür nichts können, nimmt der General sie mit auf sein Flaggschiff. Er plant, den Kataklysmus auszulösen - aber spielt das jetzt noch eine Rolle?

Finale an anderen Orten

Sollten die SCs sich entscheiden, mit der Kiste zu fliehen, wird Cayne ihnen nachjagen. Ist Cayne gefallen, schlüpft Grantson in dessen Haut. Es wird dann irgendwo anders einen Showdown geben. Besiegen die Helden Cayne, werden andere kommen und versuchen, die Kiste ins Heiligtum zu bringen. Es ist wahrscheinlich, dass es irgendwann jemand schafft und die SCs so ins Heiligtum gelockt werden. Da dies ermüdend werden dürfte, kann das Finale im Tempel dann natürlich auch ausgelassen werden und General Goscinny findet die Helden an ihrem Zufluchtsort.


4
2
1
3
1- Eingangshalle
2- Quartiere
3- Allerheiligstes
4- Schlund

Ein Teaser auf das nächste Buch. Das wird dann etwas mehr Aufwand ...

„Der Gil, der Gil - glaubt, er hätte stil.
Dabei trägt er nur Kleidung, die ihm
einfach nur passt.
aber er ist unser Captain.
Zumindest Fast.

Der Gil, der Gil - hält nur selten still.
er plaudert, schwatzt, nörgelt
und fällt uns zur Last.
aber er ist unser Captain.
Zumindest Fast.

Der Gil, der Gil - ist wie unser Schiff.
Ein Schiff ohne Segel, Steuer und Mast.
Doch er ist unser Captain.
Weil er zu uns passt."

Ein Schmähgedicht von Lurchimedes von Tröndheim