

ERFAHRUNGSSTUFEN

8-12

ABENTEUER

65

Das Schwarze Auge

GRENZENLOSE MACHT



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Gruppen-Abenteuer

Grenzenlose Macht

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Caryad
Planzeichnungen von Michael Meyhöfer

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow und Michael Meyhöfer
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Grenzenlose Macht

von
Thomas Finn

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 10-15
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Inhalt

| | |
|---|----|
| Hintergrund (Meisterinformation) | 5 |
| Was bisher geschah (Meisterinformation) | 6 |
| Das Abenteuer (Meisterinformation) | 6 |
| Ein Blick in die Vergangenheit | 6 |
| Zurück in die Gegenwart | 7 |
| Unerwartete Hilfe | 7 |
| Die jüngsten Ereignisse | 8 |
| Hinweise für den Spielleiter | 8 |
| Zwischen den Abenteuern | 9 |
| Die Vorzeichen | 10 |
| Der Schritt ins Abenteuer | 11 |
| Greifenfurt | 11 |
| Begegnungen in Greifenfurt | 12 |
| Die Anwerbung | 14 |
| Aufbruch nach Arras de Mott | 15 |
| Das Kloster Arras de Mott | 17 |
| Ein Streifzug durch die Umgebung | 17 |
| Das Kloster | 18 |
| Zum Ablauf des Abenteuers | 22 |
| Das Vorgehen der Helden | 22 |
| Begegnungen auf Arras de Mott | 22 |
| Die Gegner | 22 |
| Klösterlicher Alltag | 23 |
| Ereignisse auf Arras de Mott | 24 |
| Erster bis sechster Tag | 24 |
| In der Klemme | 33 |
| Aufbruch ins Unbekannte | 35 |
| Das Geheimnis der Geoden | 35 |
| Die Kammern der Elemente | 36 |
| Das Tal der Elemente | 38 |
| Das Geheimnis des Eschin vom Quell | 42 |
| Vollmond – Das Finale | 44 |
| | |
| Anhang 1 – Borbarads Geheimnis | 48 |
| Anhang 2 – Dokumente und Artefakte | 49 |
| Anhang 3 – Dramatis personae | 51 |
| | |
| Übersichtsplan – Arras de Mott | 55 |

Hintergrund (Meisterinformation)

(»Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten«, Hoher Lehrmeister Arras de Mott, Orden des Heiligen Hüters, 144 v.H.)

»... Im achthundertneunundvierzigsten Jahr nach dem Fall der Hure Bosparan, am ersten Tag des ersten Monats da ich war auf dem Wege von Lowangen zu dem Tempel des Lichts in Greifenfurt, tat sich der Himmel auf, und Urischar und die Illuminierten – die strahlenden Götterboten – zeigten mir ihr Antlitz. Es war ein Flügelrauschen in den Lüften, wie große Wasser, und am Himmel war es lichthelle. Und gleichwie der Regenbogen steht in den Wolken, nachdem es geregnet hat, glänzte es um und um. Dies war das Ansehen der Herrlichkeit unseres Göttervaters Praios, und als ich ihrer gewahr wurde, fiel ich nieder auf mein Angesicht. Schon hörte ich die Stimme des Alveraniars meinen Namen nennen: 'Du, Herbald, tritt zurück auf den Weg und fürchte dich nicht. Denn du bist von den Göttern auserwählt, Erleuchtung über das Gefüge der Sphären und die Geschichte alter Tage zu erlangen.

...so Sorge dich um das dir zuteil gewordene Wissen und suche solche, die da führen ihr Tagewerk im praiosgefälligen Sinne und in voller Rechtschaffenheit, sowohl im Herzen als auch im Geiste. Denn erkenne die Gefährlichkeit des Wissens, da der Menschenkinder Wissen nur Stückwerk ist, und daher bedarf es der Führung durch unseren Götterfürsten, den Kindern Deres den rechten Weg zu weisen.

... dein Name sei von heute an 'Arras de Mott'. Er sei des Rechtschaffenen Erbauung, des Unwissenden Ermahnung und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig, wenn dereinst das Licht der Finsternis weicht ...'«

(Aus den Prozeßakten der Heiligen Inquisition, Groß-Inquisitor Praiolund von Pailos, 143 v.H.)

»... wurde der Pilger Arras de Mott, von dem obig berichtet wurde, von der Heyligen Inquisition von jedwedem Zweyfeldn freigesprochen. Selbiges gilt insbesondere für seyne Niederschrift 'Offenbarung der Sonne – Gespraech mit dem Goetterboten' ... In pergo that jener Arras de Mott vor dem Herrn der Gefilde Alverans eyn Gelübde, er werde fortan in seyнем Leben alles praiosgefällige Wissen behueten und an einem von Urischar, dem geheyligten Alveraniar der Ordnung, ihm hoehchstdarselbst befohlenen Orte eyn praiosgefälliges Bollwerk wider den Unglauben errichten ...'«

(Aus einem Brief des Greifenfurter Patriziers Lyrak Brohm an seinen Sohn, 141 v.H.)

»... mögen vor zwei Tagen hier in Greifenfurt etwa 25 in rotbraune Gewänder gehüllte Mönche eingetroffen sein. Es handelt sich bei

ihnen um Mitglieder einer neugegründeten Praiosgemeinschaft, die sich 'Orden des Heiligen Hüters' nennt. Ihr hoher Lehrmeister, ein Mann namens Arras de Mott, ist ein strenger, tief gläubiger Mann, und er soll, wie mir ein hiesiger Geweihter des Praiostempels insgeheim anvertraute, mit Sondervollmachten vom Boten des Lichts in Gareth persönlich ausgestattet sein. Seit Tagen sind sie dabei, Baumeister, Steinmetze und andere Handwerker anzuwerben. De Mott hat vor, im Finsterkamm, nahe der Paßstraße gen Lowangen, ein Kloster zu errichten. Als Bauplatz hat er eine unwirtliche Stelle ausgesucht, auf der sich die unheimlichen Überreste einer uralten Ruine befinden. Einerlei, soll mir recht sein. Die Kuttenträger werden unseren Geschäften in den nächsten Jahren sicherlich förderlich sein ...'«

(Aus der Rede des Boten des Lichts, Anselv von Weiden, zur Heiligsprechung Arras de Motts vor dem Warunker Konzil, 96 v.H.)

»... sei hiermit kundgetan, daß von diesem Tage an der von Urischar und den Illuminierten Auserwählte in den Kanon der Heiligen Aufnahme gefunden hat und von nun an überall und in allen Formen des Kultus verehrt werden darf ... Ferner sei hiermit bestimmt, daß die Gebeine des Hochheiligen weiterhin im Hauptkloster des von ihm begründeten 'Ordens des Heiligen Hüters' ruhen sollen und daß dieses Kloster von heute an seinen Namen tragen wird: Arras de Mott ...'«

(Petition des Hohen Lehrmeisters Nicola de Mott vom Orden des Heiligen Hüters an Jariel Praiotin XII, Bote des Lichts, 22 n.H.)

»... wurde nicht nur, wie bekannt, der Tempel des Lichts zu Greifenfurt von den ins Kaiserreich einfallenden Orks geschändet. Auch unser Hauptkloster wurde beim Zug der Schwarzpelze über den Finsterkamm Opfer der Truppen des orkischen Heerführers Sadrak Whasso. Um das Original der 'Offenbarung der Sonne' vor dem Zugriff der Orks zu retten, trat ich mit zwei Mitbrüdern die Flucht ins Hinterland an. Alle anderen Mitbrüder wählten lieber den sicheren Tod bei der Verteidigung unseres Klosters, als den Schwarzpelzen auch nur eine Elle Boden freiwillig zu überlassen. Über ihr Schicksal ist mir ebensowenig bekannt wie über den Verbleib der übrigen unserer Obhut unterstellten Bücher und Schätze ... So bitte ich Eure Herrlichkeit, es als oberster Statthalter des Sonnengottes und Bewahrer des rechten Glaubens nicht zuzulassen, daß unser Kloster mit all seiner Schand' und seinen Trümmern weiterhin Lebenswerk und Lehre unseres hochheiligen Ordensgründers befleckt. Vielmehr hoffe ich auf Euer Erhabenen Weisheit tatkräftige Unterstützung bei dem Ansinnen unseres Ordens, Arras de Mott in praiosgefälliger Weise wieder aufzubauen ...'«

Was bisher geschah (Meisterinformation)

Finstere Zeiten brechen über Aventurien herein. **Grenzenlose Macht** setzt in chronologischer Folge die Geschehnisse um die Rückkehr Borbarads fort, die bisher in **Staub und Sterne** und den ersten beiden Teilen der Kampagne um die Sieben Gezeichneten (**Alpträum ohne Ende** und **Unsterbliche Gier**) geschildert worden sind. Im Abenteuer **Pforte des Grauens** können Sie die Handlung des Hauptstranges der Kampagne weiter verfolgen. Wie es zur Verbannung Borbarads kam, können Sie (und Ihre Helden) in dem Prolog-Abenteuer **Krieg der Magier** erleben. Einen früheren (zum Scheitern verurteilten) Versuch einer Borbaradianer-Sekte, ihren Meister zu befreien, können Sie dem Abenteuer **Die Seelen der Magier** (1988) entnehmen.

Urheber der derzeitigen Ereignisse ist der fanatische Borbaradianer *Liscom von Fasar*, der nach einem gescheiterten Versuch, seinen in den Limbus geschleuderten Mentor auf Dere zurückzuholen (**Staub und Sterne**), als Wiedergänger einen erneuten Kraftakt unternommen hat, Borbarad ins Diesseits zurückzurufen. Liscom bediente sich hierbei (**Alpträum ohne Ende**) der Macht der magischen, dereumspannenden Kraftlinien sowie eines uralten echsischen Rituals, um den Zeitfluß zu manipulieren und so den Fluch Rohals zu umgehen, der Borbarad im Limbus gefangen hielt. Den Helden gelang es zwar, Liscom niederzuringen, doch das Allerschlimmste konnten selbst sie nicht verhindern: Borbarads

Rückkehr! Denn auch wenn sein Diener versagt hatte, war Borbarads Geist nun nach Jahrhunderten der Verbannung wieder frei. Nach Rache dürstend und auf der Suche nach einem Körper strich Borbarad in der Folgezeit über die Lande, bis zu dem Zeitpunkt, als die mythenumwobene Dunkel elfe *Pardon* abschloß, ihr böses Spiel nach den Elfen nun auch mit den Menschen zu treiben (**Unsterbliche Gier**). Um sich deren Mächtigsten an ihre Seite zu stellen, löste sie eine Vampirepidemie aus, wobei die gesammelte Lebensenergie allein dazu diente, Borbarad einen übermächtigen Körper zu verschaffen. Die Helden konnten zwar die Vampire vernichten und *Pardon* vertreiben, mußten aber miterleben, wie Borbarad – nun leibhaftig – verschwand!

Hier endeten die Geschehnisse vorerst. Doch Borbarad wäre nicht Borbarad, wenn er seinen Widersachern nicht immer um eine Nasenlänge voraus wäre. Während die Helden, als einzige Zeugen der oben geschilderten Ereignisse, mühsam versuchen, das Unglaubliche zu verbreiten, handelt Borbarad und scharft bereits Gefolgsleute um sich, seine finsternen Pläne in die Tat umzusetzen. Eines seiner Vorhaben betrifft das *Praioskloster Arras de Mott* im Finsterkamm. Denn das Bauwerk bewahrt ein düsteres Geheimnis, dessen der Dämonenmeister sich nun zu bedienen trachtet.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Auch wenn Borbarad inzwischen wieder einen Körper besitzt, handelt und denkt er längst nicht mehr wie ein Sterblicher. Seine Macht und sein Wissen gleichen denen eines Erzdämons, seine Pläne umfassen Jahrzehnte und Jahrhunderte, und er ist natürlich weit davon entfernt, sich mit den Beschränkungen abzufinden, denen er einst unterlag, als er noch ein Mensch war.

Grenzenlose Macht handelt von dem Versuch des Dämonenmeisters, mit Hilfe einer uralten Konstruktion in den Besitz einer schier unglaublichen Fülle astraler Energie zu gelangen. Energie, die er zur Durchsetzung von Plänen benötigt, die selbst ein Meister der Schwarzmagie wie Galotta – der ehemalige Hofmagier Kaiser Hals und Drahtzieher des "Zuges der Oger" – als anmaßend abgetan und verworfen hätte. Doch Borbarads Macht ist groß, und seine Widersacher behaupten, die vielen Jahre im Limbus hätten ihn an den Rand des Wahnsinns getrieben ...

Ein Blick in die Vergangenheit

Um die Ereignisse zu verstehen, mit denen die Helden in Kürze konfrontiert werden, ist ein kleiner Ausflug in die Vergangenheit notwendig. Dreh- und Angelpunkt des vorliegenden Abenteuers ist das im Finsterkamm gelegene *Praioskloster Arras de Mott*, das Hauptkloster des *Ordens des Heiligen Hüters*.

Das Gebäude beherbergt ein düsteres Geheimnis. Unter seinem Fundament befindet sich ein weiterer, ähnlich dem in **Alpträum ohne Ende** beschriebenen, Kreuzungspunkt jener dereumspannenden Kraftlinien, die Borbarad in der Vergangenheit schon mehrfach zu seinen Zwecken eingesetzt hat. Lange bevor das Kloster erbaut wurde, stand an diesem Platz ein von Sklaven und Dämonen errichtetes Bauwerk Borbarads, das dem waghalsigen Versuch dienen sollte, durch Elementar-Transformation reinste Astralenergie zu gewinnen. Wie dieser Vorgang magietheoretisch funktioniert, erfahren Sie im **Anhang I (Borbarads Geheimnis)**. Im Jahre 404 v.H. unternahm Borbarad einen ersten Versuch mit dem *Transpropriatorium* (Elementewandler). Die Wirkung war verheerend! Der Transformationsprozeß breitete sich unvorhergesehenweise einseitig, entlang einer der Kraftlinien, aus und erfaßte ein versteckt liegendes Tal im Finsterkamm, wo binnen weniger Augenblicke ein ganzer Wald zu Stein verwandelt wurde. Grund dafür war die besondere elementare Konstellation dieses Tals (siehe **Aufbruch ins Unbekannte – Das Tal der Elemente**), das seit Jahrtausenden in unregelmäßigen Abständen von den Elementarherren aufgesucht wird, um dort Rat zu halten (siehe **Mysteria Arkana**, S. 102). Es kam zum Aufeinanderprall unglaublicher Gewalten. Die Elementarherren – aufgeschreckt durch diesen unglaublichen Frevel – entfesselten nun ihrerseits Kräfte, um Borbarads Bauwerk vom Angesicht Deres wegzuwischen. Den unterirdischen Teil des *Transpropriatoriums* hatte Borbarad umsichtigerweise

gegen derartige Angriffe geschützt, doch gelang es den Elementarherren, den oberirdischen Bereich gänzlich zu zerstören, so daß der Transformationsprozeß beendet wurde, bevor er weitere irreparable Schäden innerhalb des elementaren Gefüges anrichten konnte. Borbarads Experiment endete somit in einem Desaster – dennoch war der finstere Dämonenmeister nicht unzufrieden: Denn in den wenigen Augenblicken, in denen das Transpropriatorium seinen Dienst versah, setzte es tatsächlich jenen begehrten Stoff frei, aus dem die Träume der Magier bestehen: reinste Astralenergie!

Zu seinem Leidwesen gelang es Borbarad nicht mehr, seinem Ansinnen einen zweiten Versuch zu widmen. Sechs Jahre später wurde Borbarad von Rohal in den Limbus geworfen – er verlor zwar seine derische Körperlichkeit, nicht jedoch die Erinnerung an das ehrgeizige Projekt. Im Gegenteil ...

Das nächste denkwürdige Ereignis, das in Zusammenhang mit dem unheilvollen Bauwerk Borbarads steht, trug sich im Jahre 144 v.H. zu. Die unsterblichen Zwölfgötter beschlossen, angesichts des immer selbstsüchtiger und unvernünftiger werdenden Umgangs der Menschen mit den göttlichen Gaben selbst Maßnahmen zu ergreifen, um langfristig gesehen wieder Ordnung in den Ländern Aventuriens herzustellen. Borbarads Wirken und der "Krieg der Magier", der im ersten Orkensturm mündete, sowie das Erscheinen Rastullahs lagen nach göttlichen Maßstäben noch nicht allzu weit zurück. Überdies hatte ihr Erzrivale, der Namenlose, in den zurückliegenden Jahrzehnten zunehmend an Kraft und Einfluß gewonnen. Praios sandte daher Urischar und die Illuinierten aus, um den strenggläubigen Pilger Herbald, den späteren Arras de Mott, zu erleuchten, der heute als Hochheiliger des Praioskultes Verehrung findet. Dem rechtschaffenen Gläubigen sollte durch die ihm zuteil gewordenen Enthüllungen bewußt gemacht werden, daß der sorglose Umgang mit den wiederentdeckten Fragmenten verschollenen Wissens im schlimmsten Fall äonenalte Gefahren heraufbeschwören könnte. Aus gutem Grund wies Urischar – der Alveraniar der Ordnung –, Arras de Mott an, im Finsterkamm ein "Bollwerk wider den Unglauben" zu errichten – exakt an jener Stelle, wo einst Borbarads Transpropriatorium stand. Damit sollte sichergestellt werden, daß der Zugriff auf die Macht der magischen Kraftlinien an diesem Ort, von welcher Seite auch immer, unmöglich gemacht wurde.

Der Plan ging auf. Der von Arras de Mott begründete "Orden des Heiligen Hüters" war maßgeblich daran beteiligt, die Verbreitung bestimmter Ideen und Erfindungen zu verhindern. Die Brüder und Schwestern sammelten im Laufe der Jahrhunderte unermüdlich verbotene Schriften, die sich mit uralten arkanen Künsten und blasphemischen Riten beschäftigten, und verbannten – sehr zum Leidwesen vieler Magiergilden, doch zu Ehren des Herrn Praios – so manches mächtige Artefakt in die schwer auslotbaren Tiefen ihrer Klöster.

Zurück in die Gegenwart

Im Jahre 19 Hal wurde das Hauptkloster des Ordens, Arras de Mott, von den Orks bei ihrem Zug über den Finsterkamm erstürmt. Die

Heiligen Hüter hielten dem mehrere tausend Köpfe zählenden Heer nur einen Tag lang stand, dann wurden die 50 Brüder von den Schwarzpelzen überwältigt und entweder erschlagen oder in die Sklaverei geführt. Einzig dem hohen Lehrmeister des Ordens, *Nicola de Mott*, gelang es, dem Desaster zu entfliehen und das dem Orden heilige Original der Niederschrift der *Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten* vor dem Zugriff der Orks zu bewahren.

Das Kloster wurde über zwei Jahre, also noch über die Belagerung Greifenfurts hinaus (siehe die Kampagne **Das Jahr des Greifen**), von den Orks als Stützpunkt mißbraucht und konnte erst Anfang 22 Hal nach einwöchiger Belagerung durch Oberst von Blautann und seinen Streitern genommen werden. Was die orkischen Tairach-Priester nicht zerstört hatten, fiel nun den Belagerungsgeräten der Mittelreicher zum Opfer. Als das Kloster befreit war, zeugten fast nur noch Ruinen von vergangener Pracht und Würde.

Der Hohe Lehrmeister Nicola de Mott richtete daraufhin eine Petition, mit der Bitte um Aufbauhilfe für Arras de Mott, an Jariel Heliodyn – den Boten des Lichts zu Gareth. Er mußte sich jedoch fast ein Jahr lang gedulden, bis sie ihm Anfang Praios 23 endlich gewährt wurde. De Mott zog umgehend mit etwa 30 Mitbrüdern aus den übrigen Klöstern des Ordens nach Greifenfurt, wo er hoffte, genügend fleißige Handwerker für sein Projekt anwerben zu können. Leider gelang es ihm nur, ein knappes Dutzend Männer und Frauen für den Wiederaufbau des Klosters im Finsterkamm zu gewinnen, so daß die Hüter bis zum Wintereinbruch zunächst nur die nötigsten Arbeiten auf Arras de Mott durchführen konnten. In den Monaten Boron, Hesinde, Firun und Tsa kamen die Bauarbeiten aufgrund des Schneefalls und der im Finsterkamm herrschenden eisigen Kälte beinahe ganz zum Erliegen.

Unerwartete Hilfe

Erst mit der Schneeschmelze im Monat Phex war der Gebirgspaß wieder gangbar, und die Bauarbeiten konnten wieder aufgenommen werden. Es schien, als ob die Götter es gut mit den Ordensbrüdern gemeint hätten:

Ein zwergischer Trupp, bestehend aus neun Handwerkern, darunter der zwergische Baumeister *Jandrim, Sohn des Andrasch*, bot dem Hohen Lehrmeister seine Hilfe beim Wiederaufbau von Arras de Mott an. Unter Anleitung der sachverständigen Zwerge ging die Arbeit nun zügig voran, und Anfang Rahja schlug Jandrim Nicola de Mott schließlich einen überwältigenden Neuentwurf der heiligen Gebethshalle vor. De Mott war fasziniert von dem Plan. Jandrim plante als architektonisches Meisterstück den Bau einer mit Platinornamenten und Einlegearbeiten aus blauschimmerndem Mondstein geschmückten Kuppelhalle. Auf die Gläubigen sollte sie – mittels eines ausgeklügelten Lichtspiels – den Eindruck erwecken, im Vorhof Alverans zu stehen. Für die kostengünstige Beschaffung der Materialien wollte Jandrim sorgen, und der Hohe Lehrmeister ließ sich überreden, umgehend einen Bittgang nach Gareth sowie den anderen Klöstern des Ordens anzutreten, um zusätzliche finanzielle Mittel für das Vorhaben aufzutreiben.

Die jüngsten Ereignisse

Sie werden es sicherlich schon durchschaut haben: Der wahre Lenker des Wiederaufbaues von Arras de Motts ist natürlich der Dämonenmeister *Borbarad*. Denn noch bevor die Helden versuchten, sich in Weiden der Vampirplage entgegenzustellen, warb der noch körperlose Borbarad bereits Gefolgsleute an, um an gleicher Stelle eine neuerliche Elementar-Transformation vorzubereiten. Der Zwergenbaumeister Jandrim ist in Wahrheit ein seinem Meister treu ergebener Borbaradianer. Und er ist zum gegenwärtigen Zeitpunkt – Ende Praios, 24 Hal – nicht mehr allein. Denn auch Nicola de Mott ist inzwischen – im wahrsten Sinne des Wortes – nicht mehr Herr seiner selbst. Der Hohe Lehrmeister und seine mit ihm reisenden Brüder wurden während der Namenlosen Tage, auf dem Rückweg vom Boten des Lichts in Gareth nach Arras de Mott, von Borbarads Schergen überfallen und allesamt umgebracht. An De Motts Stelle trat ein Quitslinga (ein höherer Gestaltwandler aus dem Gefolge des Erzdämonen Amazeroth), der nun das Kommando über die Ordensbrüder führt. Ein perfekter Schachzug!

Einziges Problem: Seit Anfang Praios wird die Baustelle immer häufiger von Sabotageakten und anderen mysteriösen Vorkomm-

nissen heimgesucht. Inzwischen drohen diese Aktionen einen Umfang anzunehmen, die die Pläne der Borbaradianer, die Kuppel bis zur Vollmondnacht am 19. Rondra fertigzustellen, ernsthaft gefährden. „De Mott“ und Jandrim beschließen daher, Maßnahmen zu ergreifen: Sie heuern erfahrene Wächter an, von denen sie glauben, daß sie unmöglich den wahren Zweck des Klosteraufbaus erkennen, aber weitere Verzögerungen verhindern werden – Ihre Helden!

Eine prekäre Situation. Denn der eigentliche Kniff von **Grenzenlose Macht** besteht darin, daß die Helden Borbarad unwissentlich über weite Strecken des Abenteuers in die Hände arbeiten. Allzumal, wenn diese erkennen, wer hinter den Anschlägen steckt. Denn es handelt sich bei dieser Person um einen alten, unliebsamen Bekannten: *Archon Megalon*!

Der skrupellose ehemalige Hofdruide Havenas ahnt, welchem Zweck der Wiederaufbau Arras de Motts dient, und unternimmt nun gewaltige Anstrengungen, das Bauvorhaben zu vereiteln. Doch handelt der Druide nicht aus reiner Menschenfreundlichkeit. Sein eigentliches Streben gilt einem arkanen Geheimnis des Geoden *Eschin vom Quell*, das Megalon an sich reißen will. Alles in allem also Ereignisse, die den tatkräftigen Einsatz von Helden verlangen, vielleicht gar von jenen, die einst als „Gezeichnete“ zu Legenden werden.

Hinweise für den Spielleiter

Grenzenlose Macht ist ein Abenteuer aus der Nebenlinie der großen Kampagne um Borbarads Rückkehr und geeignet für drei bis fünf Helden der 10. bis 15. Stufe. Es wäre wünschenswert, daß sich ein Druide, Geode oder Hesindegeweihter in der Heldengruppe befindet. Sollte in Ihrer Spielrunde keiner der genannten Heldentypen vertreten sein, wird es später vonnöten sein, den gewissenlosen Druiden Archon Megalon als Begleiter zu akzeptieren. Dieser wäre, nachdem die Recken erst einmal die intriganten Verwicklungen dieses Abenteuers aufgedeckt haben, durchaus bereit, ein Bündnis mit den Helden einzugehen. Außergewöhnliche Situationen erfordern bekanntlich außergewöhnliche Maßnahmen ...

Angesichts der arkanen Geheimnisse, die es auf Arras de Mott aufzudecken gilt, ist es unumgänglich, daß sich zumindest ein Magier oder aber der Träger des Rubinauges (*Träger des ersten Zeichens*) sowie ein weiterer Magiekundiger unter der Heldenschar befindet.

Als problematisch hingegen könnte sich der Einsatz eines Helden erweisen, der sich bereits im Soloabenteuer am selben Ort bewährt

hat, da eine Begegnung mit dem falschen Nicola de Mott vorzeitig Mißtrauen erwecken könnte.

Das Abenteuer weist einige intrigante Verwicklungen auf, die nicht nur den Schwertarm, sondern auch den Verstand der Helden beanspruchen. Stellen Sie daher sicher, daß sich Ihre Spieler Notizen hinsichtlich der wichtigsten Schlüsselinformationen machen, und schrecken Sie nicht davor zurück, Ihnen gegen Ende des Abenteuers nötigenfalls auf subtile Art und Weise ein wenig auf die Sprünge zu helfen.

Das Kloster Arras de Mott war übrigens im Jahre 17 Hal schon einmal Schauplatz denkwürdiger Ereignisse (nachzulesen in dem Soloabenteuer **Verrat auf Arras de Mott**). Für den Meister ist es zwar nicht unbedingt notwendig, jedoch recht hilfreich, Kenntnisse über die dort beschriebenen Ereignisse zu besitzen. Echte „Klosteratmosphäre“ wird infolge der Bauarbeiten derzeit jedoch kaum aufkommen.

Eine farbige Übersichtskarte über die Region Finsterkamm finden Sie in der Box **Das Orkland**, ein Stadtplan von Greifenfurt liegt der Abenteuerpublikation **Das Jahr des Greifenbei**.

Zwischen den Abenteuern

Die Monate zwischen den in **Unsterbliche Gier** beschriebenen Ereignissen (Boron 23 Hal) und dem Beginn von **Grenzenlose Macht** (Praios 24 Hal) werden zumindest jene Helden, die zum Träger eines Zeichens auserkoren worden sind, sicherlich dazu genutzt haben, um an fachkundiger Stelle Bericht zu erstatten bzw. um Erklärungen oder Rat einzuholen. Fragen Sie also Ihre Spieler, was deren Helden im vergangenen halben Jahr unternommen haben, und sprechen/spielen Sie eventuelle Begegnungen kurz durch.

Meisterinformationen:

Bei den Einrichtungen, die sinnvollerweise aufgesucht werden können, also Magiergilden, Geweihtenschaften usw., reagiert man zwar noch immer einigermaßen skeptisch auf das Menetekel der Helden, doch immerhin sollte es ihnen (nicht zuletzt dank des **Zweiten Zeichens** – siehe **Unsterbliche Gier**) gelingen, den spärlichen Beweisen, die die Gruppe bis jetzt vorlegen kann, so viel Gewicht zu verleihen, daß die Angesprochenen zumindest interessiert erscheinen. Tatsächlich werden die meisten der Gewarnten vorsichtshalber (insgeheim) "Maßnahmen" in die Wege leiten. Doch hiervon wissen die Helden in der Regel nichts. Nur eines wird ihnen immer wieder nahegelegt: strikte Geheimhaltung, insbesondere für den Fall, daß die Berichte um Borbarads Rückkehr sich als wahr erweisen!

Balsam für die geschundenen Gemüter der Helden dürfte die Tatsache sein, daß zumindest die Elfen – falls diese von den "Gezeichneten" aufgesucht und informiert werden – ihre Warnungen ganz offenkundig ernst nehmen. Allein die Erwähnung Pardonas reicht aus, die Bewohner der Auen und Wälder aufmerken zu lassen. Doch auch von ihnen erhält die Gruppe lediglich die Zusage, das Thema auf dem nächsten Treffen der Ältesten in Sala Mandra zur Sprache zu bringen.

Ähnliches gilt für die eigenbrötlerischen Zwergenkönige – sollten die Helden es überhaupt schaffen, bis zu diesen vorzudringen. Befindet sich ein Zwerg in der Gruppe, kann dieser immerhin in Erfahrung bringen, daß der Bergkönig die Angelegenheit so ernst genommen hat, daß umgehend nach der Unterredung Kuriere zu den anderen Zwergenvölkern entsandt wurden.

Natürlich ist **Grenzenlose Macht** auch mit einer beliebigen Helden-Gruppe spielbar (einzige Voraussetzung sind jedoch zwei magiekundige Charaktere). Möglicherweise ist den Helden irgendwann im Vorfeld des Abenteuers die Kunde von den zwei Gezeichneten zu Gehör gekommen – reizvoll wäre auch ein Zusammentreffen mit den Gezeichneten, bei dem es diesen gelingen sollte, ihre Erlebnisse und deren mögliche Tragweite glaubhaft zu vermitteln.

Stellen die Helden zusätzlich selbst Nachforschungen an (wozu z.B. die Bibliotheken der Hesindetempel, der Magiergilden oder einzelner Privatgelehrter reichlich Gelegenheit bieten) so sollten sie jetzt – falls noch nicht geschehen – auf "Die Al'Anfanischen Prophezeiungen" des Sehers Nostria Thamos aufmerksam ge-

macht werden (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, Seite 26f.). Falls Ihre Spieler das Prolog-Abenteuer zur Kampagne, **Krieg der Magier**, mit anderen Charakteren erlebt haben, bietet es sich als besonderer Clou an, die Gruppe, die in eingeweihten Kreisen inzwischen einiges an Aufsehen erregt haben dürfte, auf ihrer Suche nach Informationen mit dem einem oder anderen (ehemaligen Spieler-) Helden zu konfrontieren, denen es 22 Hal vergönnt war, in die Vergangenheit zu reisen und nun als Kronzeugen der Verbannung Borbarads durch seinen Bruder Rohal angesehen werden müssen. Gelingt es, das Vertrauen dieser Persönlichkeiten zu gewinnen, werden diese die (aktuellen) Helden nach Kräften bei ihrem Unterfangen, das Reich zu warnen, unterstützen und im weiteren Kampagnenverlauf (und zur Freude der entsprechenden Spieler) noch von großem Nutzen sein.

Die Vorzeichen

Meisterinformationen:

Ausgangspunkt der Handlung ist Greifenfurt, die praioswärts des Finsterkamms gelegene und während des Orkensturms hart umkämpfte Stadt an der Breite. Bevor die eigentliche Handlung einsetzt, müssen die Helden zunächst einmal zusammengetrommelt werden. Denn während ihrer Versuche, bestimmte weltliche, klerikale und/oder gildenmagische Oberhäupter vor der ausgehenden Gefahr des nun leibhaftigen Borbarads zu warnen, mag es leicht geschehen sein, daß sich die Gruppe um die (bisher) "zwei Gezeichneten" über alle Landesteile verstreut hat. Ihre meisterliche Aufgabe besteht nun darin, die Helden bis Ende Praios 24 Hal im nahe des Finsterkamm gelegenen Greifenfurt wieder zu versammeln.

Im folgenden werden wir Ihnen hierzu einige Ereignisse in die Hand geben, die die Helden schnell wieder zusammenführen sollten, um sie neuerlichen Prüfungen zu unterziehen. Offensichtlich sind die Helden mittlerweile so für borbaradianische Ereignisse sensibilisiert, daß sie in diesem Bereich recht treffende Prophezeiungen abgeben können ...

- Ein **Elf**, der versucht, mittels des Zauberliedes **WINDGE-FLÜSTER** Hinweise auf zukünftige, mit Borbarad in Zusammenhang stehende Ereignisse zu erhalten, gewinnt den Eindruck, vor einem finsternen Gebirgskamm zu stehen, über dem eine schwarze, unsagbares Grauen verströmende Windhose steht. Als er sich umschaute, sieht er am jenseitigen Ufer eines stetig breiter werdenden Flusses eine in Trümmern liegende Stadt, in der rotbraune Kuttenträger hoffnungsvoll auf ihn zu warten scheinen ...
- Einem **Zwerg** oder **Geweihten (Rondra, Ingerimm)** passiert es dreimal hintereinander, daß er beim Schleifen seiner Axt bzw. seines Schwertes in der Funkenglut einen Greif zu erkennen glaubt, der über eine funkensprühende Furt springt.

- Ein **Krieger, Streuner** oder **Thorwaler** wird mehrmals am Tag von ihm unbekanntem Söldnern, kaiserlichen Soldaten und narbenbedeckten Veteranen angesprochen, die einen Eid darauf schwören, mit ihm Seite an Seite in Greifenfurt gegen die Orks gekämpft zu haben. Wenige Minuten später erinnern sich die Kämpfer noch nicht einmal mehr daran, den Helden überhaupt angesprochen zu haben.
- Ein **Druide** bemerkt eines Tages, daß sich sein Vulkanglasdolch – wenn er ihn auf den Boden legt – auf wundersame Art und Weise stets in eine bestimmte Richtung ausrichtet ...
- Eine **Hexe**, andere **Geweihte** bzw. der oder die **Träger/in des Zweiten Zeichens** wird bei der Betrachtung eines überaus faszinierenden Gemäldes (z.B. im Domizil einer der aufgesuchten Meisterpersonen) Zeuge eines nur wenige Augenblicke andauernden Phänomens:
Die dargestellte Szene, ein elfenbeiner Springbrunnen, verändert sich unerwartet vor den Augen des Helden und zeigt die belebten Straßen einer Stadt. Plötzlich tritt ein Mönch in einer rotbraunen Kutte ins Bild, winkt seinem Betrachter zu und spricht: »*Du wirst hier gebraucht!*«. Auch die goldene Plakette am unteren Bilderrahmen, auf der zuvor noch *Der Dunkle Brunnen* stand, verändert ihre Aufschrift: *Greifenfurt!*
Bei dem Gemälde handelt es sich übrigens um ein frühes Werk des legendären Elfenmalers Golodion Seemond (siehe Geheimnisse der Elfen in der Box Dunkle Städte, lichte Wälder).
- Ein **Magier** bzw. der **Träger des Ersten Zeichens** hat abermals einen denkwürdigen Traum: »Du siehst dich umringt von einem ganzen Wald versteinerten Blutulmen, deren Stämme grotesk verzerrten Fratzen der Qual ähneln. Plötzlich bricht ein donnernder Sturm über den merkwürdigen Wald herein und ein tausendfaches Wehklagen ertönt. Titanische Kräfte reißen dich von den Beinen, und du schlägst direkt neben einem der grauhaft entstellten Rindengesichter auf. Aus seinen Augen rinnen harzige Tränen des Leids. Schmerzentsetzt blickt es dich an und flüstert kaum wahrnehmbar: *'Rotes Auge, kluges Auge. Sollst dem Grauen niemals trauen!'* Schreiend erwachst Du.« Sobald der Held wieder zu sich gekommen ist, bemerkt er, daß seine Kleidung über und über mit Harz verschmiert ist.

Da wir nicht wissen, aus welchen Heldentypen sich Ihre Spielgruppe zusammensetzt, können Sie die angegebenen Vorzeichen auch in abgewandelter Form auf die Helden verteilen. Je nachdem, wie hoch der Intuitions- oder Prophezeien-Wert des jeweiligen Helden ist, können Sie die Visionen auch mehr oder weniger verschleiert darstellen. Die Betreffenden dürfen ruhig ein wenig rätseln – wichtig ist nur, daß sie sich der Tragweite dieser Erlebnisse bewußt werden. Es ist unwahrscheinlich, daß diese Visionen von den Göttern gesandt wurden (wieso sollten sie die Helden in die Irre führen?); ebenso unwahrscheinlich ist es, daß Archon Megalon oder gar Borbarad auf diese Art und Weise ihre Gegner anlocken. Existiert vielleicht eine Schicksalsmacht im Hintergrund, die die Helden lenkt – eine Macht, die sich noch nicht offenbart hat?



Der Schritt ins Abenteuer

Greifenfurt

Die Anreise

Allgemeine Informationen:

»Es ist nun schon Tage her, seit ihr euch, beunruhigt über die merkwürdigen Vorzeichen, deren Zeuge ihr alle auf die eine oder andere Weise geworden seid, auf den Weg nach Greifenfurt begeben habt. Und wie sehr ihr euch auch über die Vorfälle den Kopf zerbrochen habt, zu einem zufriedenstellenden Ergebnis seid ihr nicht gelangt.«

Meisterinformationen:

Die Helden, die inzwischen wieder zusammengefunden haben, reisen schon seit über einer Woche Greifenfurt entgegen. Trotz der hochsommerlichen Zeit müssen sie sich während der gesamten Anreise mit ungewöhnlichem Nieselregen abplagen. Ein merkwürdiger Umstand, auf den Sie die Helden beiläufig aufmerksam machen sollten. Es handelt sich hierbei um eines jener Vorzeichen, die auf Borbarads mit jedem verstreichenden Tag größer werdende Macht hindeuten. Insofern dürften, als in der Ferne endlich die granitene Mauern und die mächtige Bastion Greifenfurts erkennbar werden, die Gedanken der dankbaren Helden nur noch um trockene Kleidung, ein heißes Bad und warmes Essen kreisen.

Die Stadt

Spezielle Informationen:

Das einstmals etwa 3.800 Einwohner zählende Greifenfurt war in der jüngeren Vergangenheit, während des Orkensturms 19/20 Hal, schon einmal Schauplatz aufregender Ereignisse (siehe **Das Jahr des Greifen**).

Denn nach dem Durchbruch der Schwarzpelze über den Finsterkamm wurde die Stadt wie keine andere zum Austragungsort kriegerischer Auseinandersetzungen. Orkische Besatzung, Befreiung mit Hilfe einiger tapferer Recken und die anschließende, lang andauernde Belagerung durch die Orks unter dem Banner des Schwarzen Marschalls Sadrak Whasso haben ihre Spuren in der Stadt und bei den dort lebenden Einwohnern hinterlassen. Heute besitzt Greifenfurt – bei steigender Tendenz – immerhin wieder ca. 2.700 Einwohner.

Markgräfin Irmenella von Greifenfurt verwaltet Stadt und gleichnamige Provinz mit milder Strenge und versucht alles, um – trotz knapper Staatskassen – wenigstens äußerlich die aufgerissenen Wunden wieder zu schließen. Dennoch ist Greifenfurt nicht mehr so, wie es einst war. Soldaten, Handwerker, Händler und Geldverleiher bestimmen das Straßenbild. Schaut man in die Gesichter der Alteingesessenen, so findet man auffällig oft Verbitterung in ihren Zügen. Kaum eine Familie, die nicht mindestens einen der ihren im Kampf gegen die Schwarzpelze verloren hat oder deren Hab und Gut nicht Opfer orkischer Plünderungen oder ein Raub des Feuers geworden ist. Dennoch ist der Wille zum Neubeginn unverkennbar.

Heute, im Jahre vier seit der vernichtenden Niederlage der Orks durch die kaiserliche Armee unter Prinz Brin, sind Garnison, Tempel, Flußbastion und Stadtmauer wiederaufgebaut. Doch noch immer ist an jeder zweiten Straßenkreuzung das geschäftige Werkeln tüchtiger Handwerker zu hören. Viele der fleißigen Bürger sind erst in den letzten beiden Jahren wieder zu so viel Wohlstand gelangt, daß sie den Wiederaufbau ihrer Häuser in Angriff nehmen konnten.

Mittlerweile mehren sich sogar Stimmen, die den Bau eines Tsatempels fordern, damit die Göttin der Geburt und der Erneuerung der Stadt ihren Segen schenke.

Meisterinformationen:

Der Aufenthalt in Greifenfurt ist nur als kurzes Zwischenspiel, als Auftakt des Abenteuers gedacht. Auf eine ausführliche Stadtbeschreibung sei daher an dieser Stelle verzichtet. Sollten Sie diese Episode dennoch etwas ausführlicher ausspielen wollen, können Sie auf die dem Kampagnenband **Das Jahr des Greifen** beiliegende Stadtbeschreibung Greifenfurts inklusive Übersichtsplan zurückgreifen. Da Ihre Helden mit einiger Sicherheit ein Gasthaus ansteuern werden, um sich aufzuwärmen, und es sie anschließend höchstwahrscheinlich nach der einen oder anderen Zerstreung gelüftet, seien hier in knapper Form einige der interessanteren Lokalitäten der Stadt aufgeführt:

1 Gasthaus Drei Kronen

Acht Einzel-, drei Doppelzimmer. Hier verkehrt das obere Drittel der Greifenfurter Gesellschaft. Kost und Logis entsprechen dem gehobenen Standard. Der Türsteher *Alrik* sorgt dafür, daß die Gäste unter sich bleiben.

2 Der Stier

Billige Soldatentränke in der es zumeist lautstark zugeht. Neulinge, die sich hierher verirren, werden der "Tairach-Taufe" unterzogen. Der Bedauernswerte muß aus einem Orkschädel in einem Zug eine widerlich schmeckende Mischung, bestehend aus scharfen Gewürzen, der lokalen Bierspezialität "Eslamsbräu" und dem hochprozentigen "Greifenfeuer" – einem selbstgebrannten Rüben-

schnaps – trinken, ohne sich umgehend zu übergeben (*Zechenprobe +7*).

3 Die Fuchshöhle

Berühmtestes Bordell im Umkreis von mehr als hundert Meilen! Die Dienste der zahlreichen Liebesdienerinnen und -diener werden auf Wunsch durch die Künste des Bordellbesitzers und Illusionisten *Lancorian* gewürzt.

4 Der Apfelhain

Ein wunderschöner, im Südosten der Stadt gelegener Park, der mit dem Namen nichts mehr gemein hat. Die während der Belagerung vor vier Jahren abgeholzten Apfelbäume wurden durch schnell wachsendes Strauchwerk und Blumenbeete ersetzt. Überall erinnern wundervoll bearbeitete Grabsteine und Gedenkstatuen an die Gefallenen, die hier in den Kriegsjahren aus Platznot bestattet worden sind. Ein romantischer Platz für Trauernde und Verliebte gleichermaßen.

5 Praiostempel

Der vor einem Jahr fertiggestellte Neubau des Praiostempels ist prächtig anzusehen und erinnert mit seinem gewaltigen Relief über dem Eingang an das "Greifenwunder", das sich kurz vor Kriegsende in der Stadt ereignet haben soll. Der neue Hochgeweihte *Anselm Horninger* ist seit Jahren ein persönlicher Freund Nicola de Motts und tut alles, um diesem bei seinem ehrgeizigen Unterfangen im Finsterkamm zu helfen.

Begegnungen in Greifenfurt

Meisterinformationen:

Die notwendige Anwerbung der Helden durch den Orden des Heiligen Hüters sollte von Ihnen frei gestaltet werden. Wir legen Ihnen nahe, die nachfolgend aufgeführten Begegnungen in der angegebenen Reihenfolge auszuspielen. Zumindest die erste Begegnung soll den Helden wiederholt das Gefühl geben, daß ihre Mission von höheren Kräften geleitet wird.

Der verwirrte Zwerg

Allgemeine Informationen:

»Ihr nähert euch bei eurem Streifzug durch die Stadt einem fast fertiggestellten Haus, das von hölzernen Gerüsten umgeben ist. Ein halbes Dutzend Handwerker ist damit beschäftigt, mittels einer Seilwinde Steine in die Höhe zu hieven. Plötzlich ertönt ein Pfiff von der anderen Straßenseite. Ihr bleibt kurz stehen, um euch umzusehen und erkennt einen am Straßenrand sitzenden Zwerg, der euch debil anlächelt.

Zwei Augenblicke später ertönt das knallende Geräusch eines gerissenen Seils und exakt der Stelle, an der ihr euch befunden hättet, wärt ihr ungerührt weitergegangen und nicht durch den Pfiff des Zwerges abgelenkt worden, stürzt krachend die gesamte Palette mit den quaderschweren Steinen in die Tiefe. Ein Unfall,

der einige von euch mit Sicherheit schwer verletzt, wenn nicht gar das Leben gekostet hätte!«

Meisterinformationen:

Die Helden sollen im Gefühl bestärkt werden, daß der Zwerg den Unfall vorausgesehen hat. Die sofort herbeieilenden und überaus besorgt wirkenden Handwerker kennen den Zwerg. Es handelt sich bei ihm um *Arthag den Verrückten*, der seit der Belagerung als verwirrt gilt und seit dieser Zeit von den Noioniten gepflegt wird (siehe **Das Jahr des Greifen**). Dennoch gelingt es ihm hin und wieder "auszubüchsen" und die Stadt zu durchstreifen, so als ob er nach etwas Bestimmten suchen würde. Die Handwerker bitten die Helden, den verwirrten, aber liebenswerten Zwerg zu den Noioniten zurückzubegleiten. Auf dem Weg dorthin ist von dem wunderlichen Zwerg außer einem wiederholten »Gefunden, gefunden« nur unverständliches Gebabbel zu hören. Doch bei den Noioniten angekommen, dreht er den Helden plötzlich das Gesicht zu und scheint für einen Moment bei klarem Verstand zu sein. »Führt die Brüder heim«, verkündet er unvermittelt. Anschließend trüben sich seine Augen wieder und der Zwerg versinkt in seine eigene Welt.

Befragen die Helden die Ordensschwester *Boronhild*, bekommen sie nur die vielsagende Antwort, daß »mancher, der arm im Geiste scheint, in Wahrheit ein Liebling der Götter« ist.

Auftritt der Hüter

Allgemeine Informationen:

»Vom Adergaster Tor her, im Norden der Stadt, ist plötzlich eine vielstimmige Litanei zu hören. Neugierige sammeln sich in den Straßen und beobachten den Einzug von zehn Mönchen in rotbraunen Roben, die etwa ein Dutzend Packpferde mit sich führen. Auf einem der Pferde liegt, in graues Leinen gehüllt, die Leiche eines Mannes. Angeführt wird die Gruppe von einem dicklichen Mönch, der schwitzend eine halbspanndurchmessende, beidseitig nach außen gewölbte und mit Edelsteinsplintern besetzte goldene Scheibe mittels einer Stange vor sich hin und her schwenkt und seine Schritte gemessen in Richtung Praiostempel lenkt. Hinter den Mönchen sind zwei stämmige, mit Morgensternen bewaffnete Zwerge zu erkennen, die mit den Mönchen zusammen die Stadt betreten haben. Ihnen scheint das ganze Spektakel etwas unangenehm zu sein. Den Abschluß bildet ein jüngerer Mönch, der einen Sack mit Schriftrollen in der Hand hält, von denen er in regelmäßigen Abständen eine herausnimmt, aufrollt und an Türen und Wände nagelt.«

Spezielle Informationen:

Von den Passanten ist zu erfahren, daß die Mönche dem praiosgefälligen *Orden des Heiligen Hüters* angehören. Eine Glaubensgemeinschaft, die zur Zeit dabei sei, ihr im Finsterkamm gelegenes Hauptkloster *Arras de Mott* wieder aufzubauen. Selbiges fiel vor etwa vier Jahren den Schwarzpelzen bei ihrem Vorstoß über den Finsterkamm zum Opfer. Die Mönche kämen einmal im Monat nach Greifenfurt, um Nahrungsmittel und Baumaterial zu besorgen und nebenbei Spenden für die Restaurierung zu sammeln. Betrachtet ein Held einen der Aushänge näher, kann er folgendes lesen:

Bürger und Bürgerinnen Greifenfurts!

Ihr, die Ihr benennt Eure Stadt nach dem Bilde der Götterboten,
Ihr, die Ihr erbittet den Schutz des Göttervaters daselbst,
Wisset:

Der glückliche Aufbau unseres Klosters ruht auch in Euren
Händen!

Gnade und Gerechtigkeit denen, die uns in diesen Stunden
beistehen,

Fluch all jenen, die dem Fürst der Götter
Aus eitel Eigennutz ihre Hilfe verweigern.

Spendet reichlich
Oder stellt Eure Schaffenskraft zur Verfügung!

Wir suchen:

Zimmerleute, Steinmetze und anderes kundige Handwerksvolk
Sowie
Erfahrene Recken zum Schutze unserer Mauern!

Nicola de Mott,
Hoher Lehrmeister vom Orden des Heiligen Hüters

Meisterinformationen:

Einigen Helden dürften die Mönche in ihren rotbraunen Roben von ihren Träumen/Visionen her bekannt sein.

Es läßt sich in Erfahrung bringen, daß sich die Hüter nur zwei Tage in Greifenfurt aufzuhalten gedenken, um ihren Besorgungen nachzugehen. Am Morgen des dritten Tages werden sie sich auf den Rückweg nach Arras de Mott begeben.

Bei den beiden Zwergen handelt es sich um die kaum voneinander zu unterscheidenden Zwillingbrüder *Ballasch* und *Kuwim*, die zu der Zwergengruppe gehören, die der Zwergenaumeister und Borbaradianer Jandrim, Sohn des Andrasch, nach Arras de Mott geführt hat. Neben der Aufgabe, die Mönche auf ihrem Weg zu beschützen, sollen sie dafür Sorge tragen, daß die Qualität der in Greifenfurt zu besorgenden Materialien den Ansprüchen des Baumeisters gerecht wird. Nur Kuwim ist über die wahren Pläne des Borbaradianers informiert – nicht so sein Bruder. Kuwims Aufgabe ist es, von einem Mittelsmann eine größere Menge Mondsilber (Platin) zu übernehmen, das Jandrim für die Präparation des Kuppelbaus auf Arras de Mott benötigt.

Heimlichkeiten bei Nacht

Meisterinformation:

Dieses Ereignis findet in der zweiten Nacht statt und kann von den Helden nur beobachtet werden, wenn diese gezielt die Zwerge beschatten.

Allgemeine Informationen:

Die beiden Zwerge trennen sich eine Stunde vor Mitternacht, nach einem ausgiebigen Zechgelage, vor einem der Wirtshäuser.

Spezielle Informationen:

Ballasch unternimmt noch einen kleinen Spaziergang durch das nächtliche Greifenfurt und sucht dann den Schlafsaal neben dem Praiostempel auf.

Kuwim schlendert – nicht ohne sich mehrmals nach Verfolgern umzuschauen – zum Hafen und gibt sich an der Seitentür eines der Lagerhäuser mit einem vereinbarten Klopfsignal zu erkennen. Die Tür öffnet sich und der Zwerg nimmt einen Rucksack in Empfang. Mit dieser Last begibt auch er sich in Richtung Schlafsaal.

Meisterinformationen:

Versuchen die Helden im Lagerhaus den Kontaktmann des Zwergen zu erwischen, können diese nach längerer Suche nur einen verborgenen Schmugglertunnel entdecken, der bis vor die Stadtmauer führt. Dort verlieren sich die Spuren des Fremden.

Stellen die Helden den Zwerg gar auf plumpe Art und Weise zur Rede (»Halt mein Freund! Was ist in dem Sack da?«) wird er gleichermaßen überrascht wie erbost reagieren. Da die Helden höchstwahrscheinlich nicht wie dahergelaufene Straßendiebe aussehen, wird er zunächst vorsichtig herauszufinden versuchen, um wen es sich bei der Gruppe handelt. Er wird nur dann

im begrenzten Maße Rede und Antwort stehen, wenn sich die Helden als Diener des Ordens ausweisen können. Er macht keinen Hehl daraus, den Rucksack, falls erforderlich, mit seinem Leben zu verteidigen.

Zur Not wird er lauthals nach der Stadtwache rufen, da er sich letztlich der vollen Protektion Nicola de Motts sicher sein kann. Auf diese Weise ist nur in Erfahrung zu bringen, daß sich in dem Sack »Edelmetall von beträchtlichem Wert« befindet, das für den Bau des Praiostempels im Finsterkamm bestimmt ist«. Angesprochen auf die sinistre Aktion am Hafen, wird er erwidern, daß der Orden nicht über die Mittel verfüge, einen bewaffneten Geleitzug zusammenzustellen, der »Gold und Silber in aller Öff-

fentlichkeit durch die Landschaft kutschiert«. Mehr Einblicke wird der Zwerg den Helden nicht gewähren, sondern auf den Hohen Lehrmeister Nicola de Mott verweisen, in dessen höchstpersönlichem Auftrag er handle (und den er sobald als möglich warnen wird, die Helden unbedingt im Auge zu behalten).

Finden die Helden eine intelligentere Möglichkeit, herauszukommen, was es mit dem geheimnisvollen Inhalt des Rucksacks auf sich hat, den der Zwerg so eifersüchtig bewacht (z.B. irgendwann während der kommenden Reise), können diese herausfinden, daß der Rucksack zwei Barren des kostbaren Metalls *Mondsilber* enthält, die zusammen mehrere tausend Dukaten wert sein dürften!

Die Anwerbung

Die Helden können die Mönche im Praiostempel aufsuchen, wo diesen während ihres Aufenthaltes in Greifenfurt ein Schlafsaal zugeteilt wurde.

Wenden sich die Helden direkt an die Ordensbrüder, werden sie von den recht schweigsamen Mönchen in jedem Fall an den Proviantmeister des Ordens, *Hüter Emmeran*, verwiesen. Es handelt sich bei ihm um den dicklichen Mönch, der seine Brüder während der Prozession durch die Stadt geführt hat. Er wird die Verhandlungen mit den Helden führen, diesen jedoch nur eine bescheidene Entlohnung – 3 Silbertaler pro Held und Tag, sowie freie Kost und Logis – in Aussicht stellen können, zu groß sind die Aufwendungen für die Restauration der Gebäude. Gewißlich wird ihnen aber Praios seinen Segen nicht versagen, so sie die Reise nach Arras de Mott antreten werden. Erklären sich Ihre Helden zu dieser Mission bereit, wird Emmeran auf Anfrage folgende Informationen weitergeben:

- Der Wiederaufbau Arras de Motts verläuft mit größtem Einsatz. Neben den 25 Ordensmitgliedern sind neun Zwerge, darunter der bekannte Zwergenbaumeister *Jandrim, Sohn des Andrasch*, sowie 22 Handwerker aus Greifenfurt mit den Arbeiten betraut.

- In letzter Zeit ist es auf Arras de Mott zu einer unheilvollen Serie von Unfällen und seltsamen Begebenheiten gekommen, was den Verdacht nährt, daß jemand den praiosgefälligen Bau sabotieren will. Unter den Handwerkern käme es ohne Grund zu Schlägereien, Baugerüste stürzen in der Nacht zusammen und der Altar in der Kapelle wurde nächtens mit Blut besudelt. Dies alles nährt das Gerücht, daß es auf dem Klostergelände spuken würde.
- Der hohe Lehrmeister Nicola de Mott selbst wurde während der fünf Namenlosen Tage fast Opfer eines schändlichen Mordversuchs. Auf der Reise zurück vom Boten des Lichts in Gareth nach Arras de Mott seien er und drei weitere Hüter von maskierten Mordbuben überfallen worden. Nur ein Wunder habe den Lehrmeister überleben lassen.
- Vor drei Nächten sei seine Gruppe gezielt von Orks angegriffen worden. Bei diesem Anschlag sei Bruder Ansgar (der Tote auf dem Packpferd) ums Leben gekommen. Allein den beiden Zwergenbrüdern Ballasch und Kúwim sei es zu verdanken, daß die Schwarzpelze vertrieben werden konnten.
- Der Hohe Lehrmeister hat wegen der Vorfälle beschlossen, daß das Kloster sich der Hilfe erfahrener Recken bedienen solle, um der Schurkereien Herr zu werden.

Aufbruch nach Arras de Mott

Allgemeine Informationen:

»Wie angekündigt brechen die Mönche früh am Morgen des dritten Tages wieder auf, um die Rückreise nach Arras de Mott auf dem *Saljethweg* anzutreten. Neben euch sind noch vier Handwerker, der trinkfeste Steinmetz *Angold*, der lispelnde Maurer *Ingrom*, der abergläubische Goldschmied *Golbur* sowie die einem amourosen Abenteuer offensichtlich nicht abgeneigte Schreinerin *Andra* dem Aufruf des Ordens gefolgt. Der Zug besteht somit aus 16 Personen – euch nicht mit eingerechnet. Da die mitgeführten Packpferde schwer mit Proviant, Werkzeug und Baumaterialien beladen sind, werdet Ihr für die beschwerliche Reise zum Kloster wohl knapp eine Woche benötigen.«

Meisterinformationen:

Aus Platzgründen seien nachfolgend nur die wichtigsten Ereignisse der Reise angegeben. Die Helden sollten die Gelegenheit erhalten, erste Bekanntschaften zu knüpfen. Die Mönche verhalten sich den Helden gegenüber wie in **Anhang 3 (Dramatis personae)** beschrieben. Von den Zwergen, die man nur mit Mühe voneinander unterscheiden kann, scheint nur Ballasch hin und wieder zu einem Gespräch aufgelegt. Achtet einer der Helden während der Reise auf die Schreinerin, kann er bemerken, daß sie einem der Mönche, Bruder Tobur, immer wieder schöne Augen macht.

1. Reisetag

Wetter: Nieselregen. Keine bemerkenswerten Vorfälle. Auf der ausgebauten Reichsstraße kommt die Gruppe gut voran und erreicht am späten Abend *Weihenhorst*, dessen Bewohner während des Krieges von den Orks komplett versklavt und über den Finsterkamm verschleppt wurden. Die dortige Perainegeweihte vermittelt den Brüdern einen Schlafplatz auf dem Hof des angesehenen Rinderzüchters und Lokalhelden *Jonus Schieler*. Denn daß die Weihenhorster nun wieder hier leben, verdanken sie ihm. Schieler gelang es, aus der Gefangenschaft der Orks zu fliehen, und wußte den Umstand, daß die Orks nach ihm suchten, listig zur Befreiung der anderen Dörfler zu nutzen. Nach einer wochenlangen und gefährvollen Irrfahrt führte er die Männer, Frauen und Kinder zurück ins Reichsgebiet.

Eine Geschichte, die die Helden in bestimmt hundert verschiedenen Versionen zu hören bekommen, denn schließlich war fast jeder Weihenhorster dabei und versucht seine Rolle ins rechte Licht zu rücken ...

2. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Wetter: Nebel; nachmittags: Nieselregen. Gegen Abend erreicht die Gruppe einen Wald und schlägt dort, im Schutz der Bäume, ein Lager auf.

Meisterinformationen:

In der Nacht wird das Lager von einer räuberischen Orkbande überfallen. Acht Orks eröffnen von Norden her einen Ablenkungsangriff, während vier weitere versuchen, die angebundenen Packpferde loszuschneiden und fortzutreiben. Die Helden sollten den Angriff leicht abwehren können, obgleich sie von dem einen oder anderen verängstigten Mönch behindert werden.

Gelingt es den Helden, einen der Orks lebend zu ergreifen, erfahren sie, daß die Bande von ihrem Anführer *Olok Rochtai* beauftragt wurde, den Mönchen in diesem Wald aufzulauern.

Die Werte für einen Ork:

MU 10; AT 12; PA 8; LE 30; RS 3; TP 1W+3/1W+2 (Knüppel/Speer); GST 1; AU 35; MR -3; MK 15; Fernkampf 10

3. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Wetter: Die Sonne bricht zwischen den Wolken hervor, es wird warm. Die Gruppe erreicht das ehemalige, am Fuß des Gebirges gelegene *Corwick*. Seit das Dorf vor vier Jahren den über den Finsterkamm strömenden orkischen Heerscharen zum Opfer fiel, zeugen nur noch schwarze Ruinen vom Leben, das diesen Ort einst erfüllte.

Meisterinformationen:

Gegen Mitternacht kommt es zu einer schauerlichen Begebenheit. Von irgendwoher ertönt leises Gewimmer. Wenn die Helden der Sache auf den Grund gehen wollen, führt sie das Wehklagen in die Ruine der ehemaligen Herberge *Zum Eber*. Hier treibt ein *Grufnebel* (ähnlich einem Irrlicht) sein Unwesen. Allzu kecke Helden laufen in der extrem einsturzgefährdeten Ruine Gefahr, durch den morschen Fußboden der Herberge zu brechen (2W6 SP) oder sich anderweitige Verletzungen zuzuziehen. Die Helden können dem Geist nur helfen, wenn sie ihn bannen oder anderweitig vertreiben. Die beunruhigenden Klage-laute halten ansonsten bis zum frühen Morgen an und stören die Helden bei gelungener *Totenangstprobe* beim Einschlafen (keine Regeneration von LE und ASP).

Die Werte für den Grufnebel:

MU 20; AT 12*; PA 0; LE 20; RS 9; TP 3 SP; GST 5; AU 1000; MR 18; MK 30 (* Bei einer gelungenen Guten Attacke verursacht der Grufnebel W20 SP; gegen die Angriffe von Grufnebeln ist nur Ausweichen möglich)

4. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Wetter: leicht bedeckt, schwülwarm. Der Marsch auf dem zunch-

mend steiler werdenden Weg ins Gebirge ist für Mensch und Tier beschwerlich. Allein das einzigartige Gebirgs Panorama, das sich dem Betrachter darbietet, mag ein wenig für den strapaziösen Aufstieg entschädigen.

Gegen Tagesende erreicht der Troß eine alte *Gebirgshütte* mit löchrigem Dach, die schon so manchem Wanderer als Unterkunft gedient haben mag.

Meisterinformationen:

An diesem Tag wird eines der Pferde von einer *Nesselvipere* aufgeschreckt und geht durch. Es liegt an den Helden, es wieder einzufangen – auf dem steilen Pfad jedoch keine ungefährliche Angelegenheit.

5. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Wetter: bedeckt, kalter Wind. Die Helden erreichen die eigentliche, sich in immer größeren Höhen durch den Finsterkamm schlängelnde Paßstraße. Der Weg ist größtenteils mit Geröll bedeckt. Links des Weges erstreckt sich bisweilen eine über hundert Meter tiefe Schlucht, auf deren Grund man ab und an die bleichenden Skelette unglücklicher Wanderer erkennen kann. Darunter befinden sich auch die Gebeine zahlreicher Orks, die bei ihrem Einfall über den Finsterkamm dem Berg zum Opfer fielen.

Meisterinformationen:

Helden, die die Augen offen halten, können gegen Nachmittag mittels einer gelungenen *Gefahreninstinktprobe* +8 weit über sich (in etwa 70 Schritt Höhe) *vier Gestalten* erkennen, die damit beschäftigt sind, mittels eines Hebels einen großen Felsbrocken in Bewegung zu setzen, der unweigerlich eine größere Gerölllawine mit sich reißen wird: Ein Hinterhalt!

Erfolgt eine rechtzeitige Warnung, darf jeder Held eine *Gewandtheitsprobe* +3 ablegen, um dem drohenden Steinschlag zu entgehen (etwa indem er sich rechtzeitig unter einen Felsvorsprung begibt). Bei Mißlingen verliert der Charakter 2W6 Lebenspunkte. Erfolgt keine Warnung, ist eine *Gewandtheits-*

probe +7 nötig, um der donnernden Gerölllawine zu entgehen. Mißlingt diese, kostet dies den Helden 3W6 Schadenspunkte. Bei einer Augenzahl von 12 oder höher reißt es den Bemitleidenswerten von den Beinen und er rutscht auf den Abgrund zu. Natürlich haben die Götter noch einiges mit unseren Helden vor. Daher sollte es nun zu einer dramatischen und vor allem erfolgreichen Rettungsaktion kommen.

Einige der Mönche und Packpferde hatten indes nicht soviel Glück. Je nachdem, ob die Helden die Reisegruppe warnen konnten oder nicht, hat es Tote und/oder Verletzte gegeben. Einen der Brüder hat es in diesem Fall mitsamt Packpferd in die Tiefe gerissen.

Sollte die Gruppe die Möglichkeit besitzen, etwa mittels Magie, einen näheren Blick auf die Gegner zu werfen, entdecken die Helden ein *halbes Dutzend Goblins*, die sofort nach dem Vorfall im Schutz von Felsvorsprüngen verschwinden.

6. Reisetag

Allgemeine Informationen:

Wetter: Nebelig, kühler Wind. Die Stimmung ist gedrückt. Es werden allmählich Stimmen laut, die die Fähigkeiten der Helden bezweifeln ...

Gegen Spätnachmittag schließlich erweitert sich der Paß linkerhand zu einem kleinen Talkessel, in dem die Überreste erbärmlicher Hütten zu erkennen sind. 100 Schritt weiter westlich befindet sich ein aus mehreren Zelten und einfachen Hütten bestehendes Lager, das offensichtlich jüngeren Datums ist. Nördlich davon erhebt sich ein mächtiger Felsen, auf dem eine an einigen Stellen geborstene Ringmauer einen Gebäudekomplex umgibt, der von einem rußigen Bergfried dominiert wird. Aus der Entfernung sind an allen möglichen Stellen der Anlage hölzerne Baugerüste zu erkennen, auf denen Mönche und Handwerker die letzten Arbeiten an diesem Tag verrichten. Als die Reisegruppe bemerkt wird, winken einige der Handwerker der Gruppe zu, und kurze Zeit später ertönt ein Gong innerhalb der Klostermauern, dessen Klang vielfach von den Bergwänden wiederhallt. Arras de Mott ist erreicht!

Das Kloster Arras de Mott

Ein Streifzug durch die Umgebung

Das "Mönchstal"

Spezielle Informationen:

Der kleine Talkessel, von Reisenden "Mönchstal" genannt, mißt an seiner breitesten Stelle etwa 2.000 Schritt und macht auf den ersten Blick einen tristen Eindruck. Neben der Paßstraße, dem Kloster und den unten beschriebenen Lokalitäten wandert das Auge des Betrachters vor allem über eine steinige Landschaft mit großen, vom Wind geschliffenen Felsbrocken. An vorherrschender Vegetation finden sich nahe der mehr oder minder steilen Bergabhänge, die das Tal säumen, vereinzelte Krüppelkiefern sowie widerstandsfähiges Buschwerk. Neben den beiden Talzügen existieren zwei weitere, etwas versteckt liegende Stellen, die einen Aufstieg in größere Höhen ermöglichen.

Ehemaliges Dorf

Die Einwohner des im Tal liegenden Dorfes, von dem heute nur noch verwitterte Mauerreste zeugen, wurden wie die Hüter auf Arras de Mott im Jahre 19 Hal ein Opfer der Orks. Das Kloster, das von hier aus einer gigantischen Baustelle ähnelt, ist daher auf Versorgung von außen angewiesen. In den gespenstisch aussehenden Ruinen lassen sich nur wenige Dinge finden, die für die Helden von Nutzen sein können.

Meisterinformationen:

Innerhalb einer der weniger einsturzgefährdeten Hütten lassen sich Indizien für ein zwei Wochen altes Schlaflager finden. Der Ort ist so gewählt, daß er sowohl vom Kloster als auch vom Lager der Arbeiter aus nicht einsehbar ist. Am Irritierendsten daran ist ein nur unvollständig verwischtes Pentagramm, das sich keine 2 Schritt davon entfernt befindet.

Es handelt sich hierbei um Spuren, die von *Archon Megalon*, dem druidischen Gegenspieler der Helden, stammen. Von hier aus koordinierte er noch vor kurzer Zeit einige der Sabotageakte und versuchte, die Arbeiter im Lager zu verängstigen.

Das Lager der Handwerker

Spezielle Informationen:

Die insgesamt 34 Handwerker und Zwerge haben sich im Tal, ca. 500 Schritt unterhalb des Klosters, aus Zelten und einfachen Hütten ein

Lager errichtet. Die Zwerge bleiben dabei meistens unter sich, während sich die übrigen Handwerker ihre wenige freie Zeit mit Glücksspiel, Gesang und Musik vertreiben. Dennoch ist offensichtlich, daß den Männern und Frauen nicht ganz wohl dabei zumute ist, außerhalb der schützenden Klostermauern zu nächtigen.

Meisterinformationen:

Die Anweisung, die Handwerker vor die Klostermauern zu verbannen, stammt noch von dem wirklichen Nicola de Mott. Für ihn stellte die Anwesenheit der Arbeiter im Kloster ein leider nicht zu umgehendes Übel dar, das er zumindest nach dem Abendessen beseitigt wissen wollte.

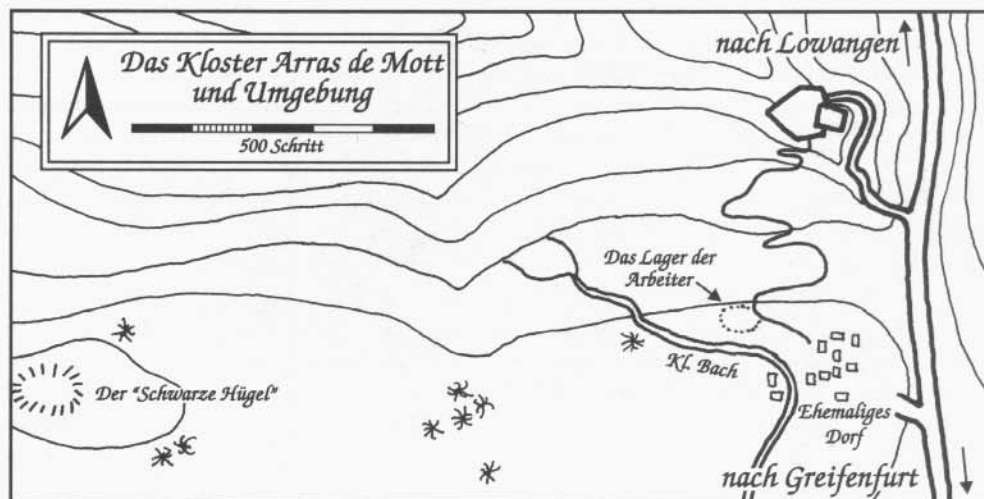
Der "Schwarze Hügel"

Spezielle Informationen:

Zehn Fußminuten westlich des Lagers befindet sich der "Schwarze Hügel". Einst war dort eine Bodensenke, in die nach dem Sieg Oberst von Blautanns die Leichen aller erschlagenen Orks geworfen und mit Erdreich und Steinen bedeckt wurden. Der so gebildete Hügel, der das Massengrab deutlich kennzeichnet, wird von allen Handwerkern gemieden.

Meisterinformationen:

Die Männer und Frauen geben bei Bedarf zahlreiche Schauer-geschichten über den "Schwarzen Hügel" zum Besten, die von Geistererscheinungen und schauerlichen Klagegeräuschen erzählen. Dahinter steckt der Druiden Archon Megalon, der mittels des Zaubers HALLUZINATION mehrfach – jedoch letztendlich erfolglos – versucht hat, einzelne Arbeiter zu verängstigen und damit in die Flucht zu schlagen.



Das Kloster

Das Kloster Arras de Mott, das auf Außenstehende einen strengen, fast abweisenden Eindruck macht, ist das älteste Kloster des Ordens des Heiligen Hüters. Erbaut wurde es im Jahre 141 v.H., also nur drei Jahre, nachdem der gleichnamige Ordensgründer Erleuchtung fand. Allein diese Tatsache deutet auf die Bedeutung hin, die die Gemeinschaft des Lichts dem Arras de Mott zuteil gewordenen Wunder beimißt. Seit der Heiligsprechung Arras de Motts im Jahre 96 v.H. trägt das Kloster seinen Namen, und es wurde bestimmt, daß die Gebeine des Ordensgründers an diesem Ort ihre letzte Ruhe finden sollen. Das Kloster dient somit als Refugium des Glaubens und Wallfahrtsort gläubiger Praiosanhänger gleichermaßen.

Meisterinformationen:

Zur besseren Orientierung liegt dem Abenteuer ein Übersichtsplan des Klosters bei. Die Mauern und einige der Nebengebäude des Klosters machen stellenweise einen stark beschädigten Eindruck. Allerorten stehen Baugerüste herum. Die größte Bauaktivität herrscht an dem von den Orks zu großen Teilen zerstörten Haupttempel. Die Borbaradianer beabsichtigen, darauf eine Kuppel zu errichten, der – als eine Art steingewordener Thron – eine wesentliche Aufgabe bei der geplanten Elementartransformation zukommen wird. Allein auf seine Fertigstellung zielen alle Bemühungen der Borbaradianer ab. Dementsprechend werden die meisten Arbeitskräfte stets am Tempel zu finden sein. Alle weiteren Bautätigkeiten im Kloster dienen nur dazu, die Tarnung aufrechtzuerhalten. Andere wichtige Aufgaben, wie die Schließung von Mauerlücken oder schon begonnene Instandsetzungsarbeiten an den Nebengebäuden, werden bewußt vernachlässigt.

Da sich die Helden einige Zeit auf dem Klostergelände aufhalten und dabei zahlreiche – offene oder auch heimliche – Nachforschungen anstellen werden, sollten Sie sich die im folgenden beschriebenen Örtlichkeiten genau einzuprägen:

1 Bergfried

Die etwa fünf Schritt dicken Außenmauern sind auf der Westseite rußgeschwärzt, als sei der Turm hier einem großen Feuer ausgesetzt gewesen. Die südliche und östliche Außenmauer ist mit trichterförmigen Vertiefungen übersät – letzte Erinnerungen an die Katapulte des siegreichen Oberst Alrik von Blautann. Dennoch wirkt der düstere Bergfried, als könne er auch ein weiteres Jahrhundert erbitterte Schlachten überstehen, ohne ernsthaft Schaden zu nehmen.

Der Turm weist insgesamt vier Stockwerke auf. Im **Erdgeschoß**, das aus zwei großen Räumen besteht, befindet sich zum einen die Küche der Klosteranlage, in der Küchenwart *Bruder Praiobur* mit zwei weiteren Mönchen und den Novizen des Klosters seinen Dienst versieht. Eine Kellertreppe führt von hier aus in einen großen Keller, in dem die Nahrungsmittel des Klosters lagern. Neben der Küche befindet sich ein ebenso großer Kaminraum, der den Hüttern (im Winter) als Aufenthaltsraum dient und ansonsten für Empfänge und Besprechungen genutzt wird.

Dort, entlang der Außenwand, führt eine steinerne Wendeltreppe ins **erste Stockwerk**, dem Arbeitsbereich der Skriptoren. In dem verwaist aussehenden Raum stehen ein Dutzend Schreibpulte, von denen nur wenige wirken, als würden sie zur Zeit benutzt werden (derzeit sind fast alle Mönche mit dem Aufbau des Klosters beschäftigt). Die Stirnseite des Raums wird von einem noch größeren Pult eingenommen, das überdies auf einem Podest steht. Von hier aus überwacht an normalen Tagen Skriptenmeister *Hüter Bormund* die Arbeit seiner Schützlinge.

In der Wand hinter dem Pult ist eine solide Eichentür (*Schlösser Knacken* +5), die die Treppe zum **dritten und vierten Obergeschoß** des Bergfrieds verbirgt: Der Weg zur Bibliothek! Sie stellt einen Bereich dar, den kein Außenstehender ohne Erlaubnis des Bibliothekars *Hüter Quanon* bzw. des Hohen Lehrmeisters betreten darf – und eine aus Ungläubigen, Magieanwendern und Nichtmenschen bestehende Abenteurergruppe schon gar nicht! Die Räume sind von einer wohlthuenden Ruhe erfüllt. Die Luft ist abgestanden und mit dem typischen Geruch uralter, staubiger Bücher erfüllt. In langgestreckten, jeweils die gesamte Etage durchziehenden Regalen ruhen – stellenweise von großen Lücken unterbrochen – Hunderte von Schriftrollen und Büchern.

Auf der **Turmspitze** – direkt unter freiem Himmel – befindet sich eine gewaltige, leicht nach Süden geneigte und vollständig vergoldete Scheibe mit zahlreichen astrologischen Symbolen: eine offensichtlich neue Sonnenuhr. In der Nähe der Zinnen befindet sich ein kleiner Verschlag mit Brieftauben.

Meisterinformationen:

Auch wenn die Bibliothek gewaltig wirkt, so befinden sich hier doch nur noch etwa die Hälfte jener Bücher, die die Regale vor dem Orkensturm füllten. Einige wurden von den Schwarzelpen ins Hinterland abtransportiert, viele von den Besitzern in den kalten Jahreszeiten als Brennmaterial mißbraucht. Einzig einem Befehl des orkischen Heerführers Sadrak Whassoi ist es zu verdanken, daß die Hüter nach der Rückeroberung Arras de Motts überhaupt noch etwas vorfanden. Der Schwarze Marshall hoffte, in den Büchern den einen oder anderen Hinweis zu finden, der ihm auf seinem Feldzug noch hätte von Nutzen sein können. Glücklicherweise kam es dazu nicht mehr.

Die Schatzkammer: Im Bergfried befindet sich eine geheime Schatzkammer, deren Lage normalerweise nur dem Hohen Lehrmeister sowie dem Bibliothekar des Klosters bekannt sind. Da der Quitslinga zwar das Aussehen de Motts annahm, aber nicht dessen Wissen, besitzt zum gegenwärtigen Zeitpunkt nur noch der Bibliothekar, Hüter Quanon, Kenntnis von diesem Raum. Von diesem Umstand abgesehen wird die Kammer im Abenteuer ohne Belang sein. Doch da die Helden durch Zufall auf sie stoßen können, hier die nötigen Angaben: Ein geheimer Zugang zu der Kammer befindet sich im privaten Arbeitsbereich des Bibliothekars. In einem der unzähligen Bücherregale steht ein mit »Erleuchtete Mysterien« betitelter

Foliant. Zieht man diesen heraus, löst sich eine Halterung und das Regal schwingt nach hinten weg. Ein Ereignis, zu dem es zufällig (1 auf W20) kommen kann, wenn die Helden den Ort durchsuchen. Dahinter führt eine ins Mauerwerk eingelassene Treppe über zwei Stockwerke hinweg in die Tiefe. An ihrem Ende befindet sich die Schatzkammer des Klosters. Diese macht einen relativ leeren Eindruck, da sie von den Orks restlos geplündert und zur Zeit nur mit von anderen Klöstern des Ordens überführten Gegenständen gefüllt ist. Im einzelnen sind dies:

- eine Truhe mit Münzen im Wert von ca. 450 Dukaten
- eine Schatulle mit Edelsteinen im Wert von 80 Dukaten
- eine verfluchte Vase aus Selem, auf der sich zahlreiche blasphemische Motive, Glyphen und Schriftzeichen befinden (ein Magier, der die Motive einen Monat ausgiebig studiert, kann den wahren Namen der erzdämonischen Wesenheit Belzhorash entschlüsseln – allerdings wird er anschließend Opfer der Duglumpst)
- ein Exemplar des arkanen Folianten *Porta Aitherica – Tore in den Äther* (siehe *Mysteria Arkana*, S. 238) sowie
- ein versiegeltes Kästchen mit einer von *Tenobaals Federn*.

Einige andere Gegenstände, die ursprünglich in diesem Raum aufbewahrt wurden, konnte der ehemalige Bibliothekar Arras de Motts, Hüter Rochus, vor dem Zugriff der Orks retten. Nähere Informationen hierzu finden Sie im Kapitel **Ereignisse auf Arras de Mott (Fünfter Tag – Der verwirrte Mönch)**.

2 Praiostempel und Krypta

Gewaltige Baugerüste und die große Schar emsig arbeitender Handwerker, Zwerge und Mönche verraten, daß die Hauptanstrengung des Wiederaufbaus dem zerstörten Tempel des Klosters gilt. Das Sägen und Drechseln der Zimmerleute, das Klopfen und Hämmern der Steinmetze sowie die lauten Kommandos des Zwergenbaumeisters Jandrim, der die Arbeitenden unentwegt zu Höchstleistungen antreibt, sorgen tagsüber für eine nicht endenwollende Geräuschkulisse. Wie man erkennen kann, bemüht sich der Baumeister vor allem darum, über dem Allerheiligsten des Tempels ein gewaltiges Kuppeldach in die Höhe zu ziehen, das zu Beginn des Abenteuers etwa zur Hälfte fertiggestellt ist.

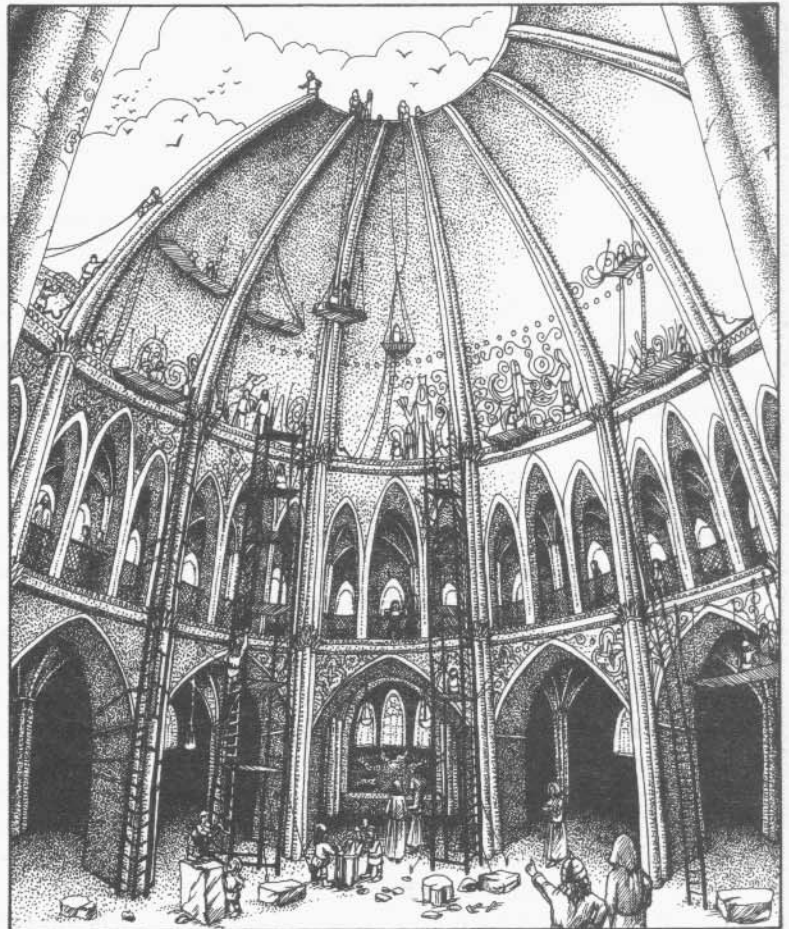
Mindestens einmal am Tag ist Nicola de Mott auf der Baustelle anzutreffen, der sich bei diesen Gelegenheiten von Jandrim herumführen und über die Fortschritte informieren läßt.

Meisterinformationen:

Sollte sich unter den Helden ein Charakter befinden, der selbst Erfahrungen im Bauwesen besitzt, so fällt ihm bei näherer Betrachtung der Baustelle auf, daß ungewöhnlicherweise schon mit der In-

nendekoration der Kuppel begonnen wurde, obwohl diese noch einige Tage von ihrer Fertigstellung entfernt ist. Es handelt sich hierbei um Darstellungen alveranischer Szenen, mit fast schon verschwenderisch wirkenden Einlegearbeiten aus bläulich schimmerndem Mondstein und überaus wertvollem Mondsilber. Als Begründung ist zu hören, daß die Hüter den Dienst am Götterfürst möglichst bereits in diesem Monat im Tempel zelebrieren möchten. Die derzeit herrschende Enge in der Kapelle sei ihnen nicht praiswürdig genug.

Krypta: In einer Nische westlich des mit Stützpfeilern für die Kuppel durchzogenen Allerheiligsten befindet sich der, meist verschlossene, Zugang zur Krypta. Eine schmale Wendeltreppe führt mehrere Schritte in die Tiefe, wo den Besucher ein finsternes dreischiffiges, auf Säulen ruhendes Gewölbe erwartet. Im flackernden Licht mitgeführter Fackeln erkennt man schauerliche Wandfresken und Reliefs, die verzerrte Fratzen, Totenschädel und andere unheimliche Gestalten aus Borons dunklem Reich darstellen. Zwischen den Säulen erkennt man neuerrichtete Schreine, welche die Reste von Reliquien bergen, die von den Orks in ihrer Zerstörungswut verschont wurden. Darunter sind Fetzen von Arras de Motts Kleidung, ein versiegeltes Behältnis mit eingetrocknetem Blut des Ordensgründers (das sich mysteriöserweise zu Vollmond und zur Sommersonnenwende verflüssigt) sowie ein Splitter jenes Wandersteckens, den er bei der ihm zuteil gewordenen Offenbarung bei sich trug. An den Gewölbewänden



stehen ca. ein Dutzend Sarkophage, die die sterblichen Überreste früherer Kloostervorsteher, Ordenshüter und ehrenvoller Pilger bergen. Am Ende des Gewölbes befindet sich eine mit einem eisernen Gitterfenster versehene Tür, die zu einer etwas tiefer gelegenen Grabkammer führt. Hier ruht der reich verzierte Sarkophag des Hochheiligen Arras de Motts.

Meisterinformationen:

Um die Tür zur Krypta heimlich zu öffnen, ist eine Probe auf *Schlösser Knacken* +6 erforderlich; die Tür zur Totenkammer erfordert ein Probe +7. Während der orkischen Belagerung wurden alle Sarkophage von den Orks aufgebrochen und geplündert. Einzig der Sarkophag des Ordengründers blieb seltensamerweise unversehrt. Die Hüter hielten dies bei ihrer Rückkehr für ein eindeutiges Zeichen, daß der Segen Praios' noch immer auf dem Kloster liege. Ein Wunder, von dem die ansonsten so schweigsamen Hüter jedem berichten, der sich für die Krypta interessiert.

Der Sarkophag Arras de Motts ist aus Marmor gefertigt und über und über mit alveranischen Motiven verziert. Besonders beeindruckend ist der fein herausgearbeitete Kopf eines Greifen mit klagend geöffnetem Maul, der sich am Kopfende des Totenschreins befindet. In den Deckel findet man folgende Inschrift eingelassen:

Hier ruht
ARRAS DE MOTT
Sein Name sei des Rechtschaffenen Erbauung
Des Unwissenden Ermahnung
Und der Gezeichneten strahlender Fingerzeig
Wenn dereinst
Das Licht der Finsternis weicht
3 Offenb.d.S./98.

Die Inschrift birgt eine Botschaft, die von den Helden entschlüsselt werden kann, sobald sie sich im Besitz des **Quellentextes 3 (Anhang 3 – Dokumente)** befinden. Die Helden müssen lediglich die dort angegebenen Namensinterpretationen für "Arras de Mott" auf die Inschrift beziehen, um einen Hinweis darauf zu erhalten, daß dieser Ort ein Geheimnis birgt.

Der Sarkophag dient in Wahrheit dazu, einen Gang zu versiegeln, der in das unterirdische Herz von Borbarads ehemaligem Elementewandler führt. Wenn die Helden bei Vollmond das *Szepter des Hüters (Anhang 2 – Artefakte)* in das oben beschriebene Greifenmaul schieben, gleitet der Sarkophag auf magische Weise beiseite und enthüllt aus dem Fels geschlagene Stufen, die in die Tiefe führen. Versucht sich die Gruppe vor besagtem Zeitpunkt daran, leuchtet das Szepter auf und an der Wand gegenüber der Tür erscheinen für wenige Augenblicke goldene Schriftzeichen:

Des Pförtners Ruf
Solang verhallt,
Bis heil'ges Blut
Im Schreine wallt!

3 Speise- und Versammlungssaal

Der direkt an den Tempel angrenzende Saal, in dem alle Mahlzeiten eingenommen werden, ist mit langen Bänken und Tischreihen möbliert. Der Raum macht einen etwas heruntergekommenen Eindruck. Im Dach ist ein nur notdürftig geflicktes Loch zu erkennen, und breite, unsaubere Flecken an den Steinwänden verraten, daß die Hüter mit Wasser und Bürste (und nur mäßigem Erfolg) versucht haben, orkische Schmierereien zu entfernen. Eine Tür führt von hier aus in den Tempel.

4 Dormitorium

Hier befindet sich der Schlafsaal der Mönche sowie die Zellen der höheren Würdenträger des Ordens (Hoher Lehrmeister Nicola de Mott, Bibliothekar Hüter Quanon, Proviantmeister Hüter Emmeran, Skriptenmeister Hüter Bormund, Botanicus Hüter Regiardon sowie Sterndeuter Hüter Wismund).

5 Hospital

Zwei notdürftig eingezogene Deckenstützbalken erinnern daran, daß auch an diesem Gebäudeteil dringend Renovierungsarbeiten notwendig wären. *Bruder Ucurius*, der Medicus des Ordens, sorgt in seinem Wirkungsbereich penibel für Sauberkeit. Auf Regalen finden sich sorgsam geordnete Gerätschaften, Arzneien und Tinkturen; darunter eine Schachtel mit zwei Dosen Gulmond, ein Tonkrug mit zwei Portionen Atanax, ein Tiegel mit Chonchinsalbe (drei Anwendungen), ein Fläschchen mit einer Dosis Lulanie-Blütenstaub sowie (verschlossen in einem Metallkästchen) eine dunkelbraune Flasche mit Olginwurz-Absud und eine Dosis des sündhaft teuren Bannstaubs. Sechs Betten stehen bereit, um Kranke oder Verwundete aufzunehmen.

6 Badehaus und Kerker

Die neugemauerte Rückwand weist darauf hin, daß auch dieser Teil des Klosters während der orkischen Besatzung Schäden erlitten hat. Drei hölzerne Zuber und ein auf einer steinernen Feuerstelle stehender großer Kupferkessel sind hier die auffälligsten Einrichtungsgegenstände. Die Mönche sind verpflichtet, am ersten Tag eines jeden Monats Körper und Geist zu reinigen.

Rechterhand der Tür führen hölzerne Stiegen hinunter zu den Kerkerzellen des Klosters. Eine davon wird zur Zeit als Lagerraum für Brennholz genutzt.

7 Kapelle

In der schlichten Kapelle finden, solange sich der Haupttempel noch im Aufbau befindet, alle Andachten statt. An der Stirnseite des Raumes befindet sich ein neuerrichteter Praiosaltar aus Marmor, während die Rückwand von einer vergoldeten Sonnenscheibe mit Greifenrelief geziert wird. Eine schmale Stiege in der südlichen Ecke führt zu einem kleinen, turmähnlichen Aufbau, wo sich der Kloostergang befindet.

8 Schlafstätten der Novizen

Die Nordseite des Raumes ist von einem zurückliegenden Brand rußgeschwärzt, die Decke weist ein größeres Loch auf, durch das der Wind pfeift. Zur Zeit schlafen in dem Saal nur die drei Novizen Efferdin, Larek und Serkis.

9 Latrinen

Mannshohe Bretterwände teilen die gegenüberliegende Wand in mehrere Separées für die ganz privaten Verrichtungen der Mönche. Die Türen besitzen einfache Riegel.

10 Brauerei und Gästeschlafstätten

Die Braustube im Erdgeschoß wirkt verwaist. Eine hölzerne Treppe führt hinauf zu den fünf spärlich ausgestatteten Gästezimmern, in denen die Spuren orkischer Verwahrlosung zwar beseitigt worden sind, es aber nach wie vor etwas muffig riecht. Hier werden die Helden einquartiert.

11 Niedergebranntes Gebäude

Hier befanden sich einst die Klostermühle und die Schlafstätten des Gesindes. Um das einsturzgefährdete Gebäude kümmert sich zur Zeit niemand.

12 Pferde- und Kleintierstall

Neben den Reit- und Packpferden sind hier zwei Dutzend Hühner und zwei Schweine untergebracht, die vom Proviantmeister für den Zeitpunkt des Richtfestes gemästet werden.

13 Werkstätten

Hier befinden sich zahlreiche Werkstätten, unter anderem eine Schmiede. Vor dem Haus haben sich unter aufgespannten Planen zwei Steinmetze eingerichtet, von denen einer an einem brusthohen

Wasserspeier arbeitet, der für die Außenmauer des Haupttempels bestimmt ist.

14 Kreuzgang

Die Orks haben sämtliche Bäume an diesem Ort gefällt. Der Botanicus hat daher zwölf neue Bäume gepflanzt, die zu Beginn des Abenteuers knapp hüfthoch sind.

15 Gräberfeld

Ein gepflegt wirkendes Areal mit Dutzenden von unterschiedlich alten Grabsteinen. Wie die Helden irgendwann hören können, wurden während des Krieges einige der Gräber von den Orks aufgebrochen und nach Beigaben durchwühlt.

16 Klostergarten

Nur wenig erinnert an die einstige Ruhe und Beschaulichkeit des Klostergartens. Die Orks haben während der kalten Wintermonate auch hier kaum einen Baum stehen lassen. Der Botanicus bemüht sich daher redlich, die schändliche Tat durch Neuanpflanzungen und Blumenbeete vergessen zu machen.

17 Kräutergarten

Neben zahlreichen Küchenkräutern befindet sich hier ein junger Vierblatt-Strauch, an dem sich drei Beeren befinden. Er ist der ganze Stolz des Botanicus und wird von ihm daher gehegt und gepflegt.

Zum Ablauf des Abenteuers

Das Vorgehen der Helden

Meisterinformationen:

Das Grundkonzept des Abenteuers sieht vor, daß sich kriminalistische und den Schwertarm erfordernde Episoden miteinander abwechseln. Wie der Ablauf dieser Ereignisse im einzelnen aussieht, ist weiter unten im Kapitel **Zeitplan** nachzulesen. In der Zwischenzeit werden die Spieler eigene Pläne schmieden und Tal und Kloster – mehr oder weniger heimlich – genauer in Augenschein nehmen wollen. Unterstützen Sie dies und scheuen Sie nicht davor zurück, an der einen oder anderen Stelle etwas zu improvisieren. Arras de Mott ist zu groß, als daß es in jedem Detail vorgestellt werden könnte. Insbesondere die mit einem Hauch des Geheimnisvollen umgebenen Orte *Bergfried* und *Krypta* sollten die Neugier der Helden wecken. Legt Ihre Spielgruppe nicht den gewünschten Eifer an den Tag, werden gelegentlich eingestreute Gerüchte, z.B. den während der Orkbesatzung unbeschädigt gebliebenen Sarkophag Arras de Motts betreffend (siehe Abschnitt **Krypta** im vorangegangenen Kapitel), ihre Wirkung nicht verfehlen.

Machen Sie den Helden die verbotenen Erkundungsgänge im Kloster nicht zu leicht. Ein wenig Nervenkitzel an der einen oder anderen Stelle fördert die Spannung (»Alrik, war da nicht ein Lichtschein?«, »Hast Du das merkwürdige Knarren auch gehört?«, »Bei allen Zwölfen, dieser Mönch läßt mich keine Minute aus den Augen«, »Freunde, ihr wißt, wenn wir erwischt werden, landen wir vor der Heiligen Inquisition«).

Allzu clevere Heldenideen, die den Ablauf der Hauptereignisse (vor allem die Morde) durcheinander bringen, etwa der Vorschlag, alle Mönche gemeinsam in einem Schlafsaal unterzubringen und von den Helden bewachen zu lassen, können Sie ohne Probleme mit Verweis auf die bestehenden Traditionen, Regeln und guten Sitten des Klosters unterbinden.

Begegnungen auf Arras de Mott

Achten Sie während des Abenteuers darauf, Kloster und Meisterpersonen mit Leben zu erfüllen. Ihnen stehen insgesamt theoretisch über 40 unterschiedliche Meisterpersonen zur Verfügung. Die glaubhafte Darstellung eines Ortes wie Arras de Mott lebt vom einfühlsamen Rollenspiel.

Die einfachen **Mönche**, die stets mit "Bruder" vor ihrem Namen angedredet werden, verhalten sich gegenüber Außenstehenden schweigsam und sind immer darauf bedacht, sich nicht in weltliche Belange verwickeln zu lassen. Den hohen Würdenträgern des Ordens gegenüber, erkennbar an dem Titel "Hüter", zeigen sie äußerste Demut. Unter deren Blicken werden sich die niederen Mönche nur dann auf ein Gespräch mit den Helden einlassen, wenn dies unumgänglich ist. Die meisten der Hüter hingegen weisen die typischen Charakteristika eines Praiosgeweihten auf: selbstsicher, befehlsgewohnt und zuweilen mehr oder weniger

arrogant. Der falsche Nicola de Mott wird sich bemühen, die Aktivitäten Ihrer Helden unbemerkt im Auge zu behalten. Dabei achtet er insbesondere darauf, daß sie ihre Beobachtungen vor allem ihm mitteilen, um eventuellen Verdachtsmomenten, die zu seiner Enttarnung führen könnten, rechtzeitig begegnen zu können. Nötigenfalls wird versuchen, sie auf eine falsche Fährte zu locken oder seine Autorität auszuspielen.

Bei den **Handwerkern** handelt es sich größtenteils um Männer und Frauen, die eher religiöser Eifer als der Wunsch nach Geld nach Arras de Mott getrieben hat. Darin ist auch der Grund zu finden, daß sie ob der geheimnisvollen Zwischenfälle noch nicht das Weite gesucht haben. Sie werden die Helden schon frühzeitig auf die Erscheinungen hinweisen, die vom "Schwarzen Hügel" ausgegangen sind. Die Angst vor der unbekanntem Bedrohung läßt sie nur ungern von der Baustelle in ihr Lager zurückkehren. Bei den **Zwergen** wiederum handelt es sich um typische Vertreter ihrer Rasse. Von den eigenbrütlerischen Wanderarbeitern weiß außer dem Zwerg Kuwim, der in diesem Abenteuer als Handlanger Jandrimis und des Gestaltwandlers auftritt, niemand etwas über die wahre Gesinnung des Zwergenbaumeisters. Selbiger versteht es immer wieder geschickt – mittels kleiner Festivitäten –, aufkeimenden Unmut (wegen der mysteriösen Vorfälle) unter seinen Arbeitern bereits im Ansatz zu ersticken.

Ein Wort noch zur **Heldengruppe**: Zwar ist jeder Anwesende froh darüber, daß der Hohe Lehrmeister kundige Wächter angeheuert hat, doch macht sich natürlich jeder Gedanken darüber, wie ernst die Lage in Wirklichkeit ist, wenn De Mott sich offensichtlich gezwungen sieht, mit Streunern, Zauberern und Geweihten anderer Gottheiten zusammenzuarbeiten. Insbesondere unter den Mönchen wird im Laufe des Abenteuers der Ruf nach der Heiligen Inquisition immer lauter, ihre ablehnende Haltung den magiekundigen Helden gegenüber immer offensichtlicher. (Zauberproben sind auf dem geweihten Gelände um fünf Punkte erschwert; Geweihte der anderen elf Götter des Pantheons haben während dieser Mission interessanterweise keinerlei über das Normalmaß hinausgehende Probleme, auf dem Klostergelände Wunder ihrer Gottheiten zu wirken. Dafür werden alle ihre Schritte von Hütern und Mönchen eifersüchtig beäugt.)

Die Gegner

Meisterinformationen:

Gestaltwandler und **Baumeister** sorgen sich sehr darum, ihre Tarnung aufrecht zu erhalten. Insbesondere den Helden gegenüber werden sie keinerlei Risiko eingehen. Der Quitslinga versucht glaubhaft, die herrische Art Nicola de Motts nachzuahmen, und bemüht sich sehr darum, bei den Helden – insbesondere wenn er merkt, daß diese neugieriger sind als erwartet – den Eindruck des autoritären, sich ausschließlich um das Wohl des Ordens sorgenden geistigen Vaters zu erwecken. Regelmäßig wird er die Gruppe nach ihren Ergebnissen befra-

gen und die Helden nötigenfalls Kraft seiner Autorität von potentiell für ihn gefährlich werdenden Vorhaben abzubringen versuchen. Insbesondere magiekundige Charaktere wird er im Auge behalten und regelmäßig zu praiosgefälligem Verhalten ermahnen. Bemühen Sie sich als Meister darum, allzu frühe Verdachtsmomente gegen den Hohen Lehrmeister oder den Zwergenbaumeister glaubhaft zu zerstreuen. Die am Ende des Abenteuers bevorstehende Enttarnung der Borbaradianer soll die Helden wie ein Schock treffen.

Nicht so umsichtig gehen die Anhänger des Dämonenmeisters mit Mönchen und Arbeitern um, die durch Zufall oder allzu große Wißbegierde auf Dinge stoßen, die den Plan Borbarads gefährden. Es kommt daher im Laufe der Handlung zu einigen unschönen, vom Zwerg **Kuwim** verübten Morden, deren Aufklärung die Helden nach und nach hinter das Geheimnis des Klosters kommen lassen werden.

Weitere Herausforderungen bieten die vom Druiden **Archon Megalon** gelenkten Angriffe und Sabotageakte sowie einige weitere mysteriöse Geschehnisse, die mit dem Tag für Tag stärker werdenden Kraftfeld um Arras de Mott zusammenhängen (näheres dazu: siehe **Ereignisse auf Arras de Mott – Dritter Tag – Schlummernde Kräfte**). Was den Druiden anbelangt, werden die Helden das zweifelhafte Vergnügen haben, einem wirklichen Meister seines Faches gegenüberzustehen. Megalon wird rücksichtslos von seinen Zaubern und Ritualen Gebrauch machen, um den Wiederaufbau Arras de Motts zu verhindern. So steht z.B. der **Novize Efferdin** unter dem Bann eines "Amuletts der Herrschaft" und wird von Megalon zu Sabotageakten mißbraucht.

Sie sollten sich daher spätestens an dieser Stelle mit den in **Anhang 3 (Dramatis personae)** beschriebenen Motiven Megalons vertraut machen. Er ist nicht der eigentliche Gegner der Helden, doch seine finsternen Machenschaften werden die Gruppe über längere Zeit glauben lassen, er sei es.

Klösterlicher Alltag

Der hier wiedergegebene Tagesablauf der Mönche vom Orden des Heiligen Hüters (Kasten) variiert mit dem sich im Laufe des Jahres ändernden Sonnenstand. Die angegebenen Uhrzeiten entsprechen der Situation Anfang Rondra. Was das Tagwerk der Mönche anbelangt, wird die übliche Routine durch die Bauarbeiten empfindlich gestört. So sind ca. zwei Drittel der Mönche vorwiegend damit beschäftigt, den Handwerkern und Zwergen zur Hand zu gehen, während die restlichen Hüter versuchen, ihren klösterlichen Aufgaben, den Umständen entsprechend, gerecht zu werden.

Der Tagesablauf auf Arras de Mott

4.45 Uhr – Wecken der Hüter durch den Gong. Vorbereitung zur Morgenandacht.

5.15 Uhr – Morgenandacht und rituelle Begrüßung der aufgehenden Sonne in der wieder hergerichteten kleinen Kapelle. Es wird allgemein erwartet, daß Handwerker und Helden an der Andacht teilnehmen (womit es in der Kapelle ziemlich eng wird). Bis auf zwei oder drei Hüter, die in dieser Zeit wichtigen Aufgaben nachzugehen haben, sowie den Zwergen, von denen eine Teilnahme nicht verlangt wird, ist die Klosteranlage mehr oder weniger verwaist.

6.00 Uhr – Frühstück im Speisesaal, bestehend aus Hafergrütze, dünnem Tee und einmal pro Woche Obst. Bedient werden Mönche und Klostergäste von den drei Novizen des Ordens. Die Zwerge stoßen meist erst bei dieser Gelegenheit zu den übrigen Mönchen und Handwerkern hinzu.

6.30 Uhr – Mönche und Handwerker gehen den ihnen zugewiesenen Arbeiten und Aufgaben nach.

11.30 Uhr – Mittagsandacht und rituelle Huldigung des Schutzheiligen Arras de Mott. Nur die Mönche sind verpflichtet, an der Andacht teilzunehmen. Dennoch finden sich zu diesem Anlaß stets auch fünf bis sechs Handwerker in der Kapelle ein.

12.00 Uhr – Hauptmahlzeit, zumeist bestehend aus Brot und Eintopf. Nur selten wird – zudem knapp – Fleisch aufgetischt.

13.00 Uhr – Wiederaufnahme der Arbeiten

19.00 Uhr – Abendandacht und ritueller Gesang, bei dem Praios, die Alveraniare und alle Schutzheiligen angerufen werden. Besondere Lobpreisung erfahren hier natürlich Urischar, der Alveraniar der Ordnung, sowie der Hochheilige Arras de Mott.

20.00 Uhr – Abendessen, bestehend aus Brot, Käse und De Motter Klosterbier (das derzeit allerdings aus Greifenfurt stammt ...).

21.30 Uhr – Nachtruhe. Allein der für diese Woche bestimmte "Hüter der Pforte" bleibt offiziell bis zum frühen Morgen auf. Zu seinen Aufgaben gehört es unter anderem, die Mitbrüder am frühen Morgen mittels der Klosterglocke zu wecken (und darüberhinaus ein Auge auf die Wache haltenden Helden zu werfen ...).

Ereignisse auf Arras de Mott

Erster bis sechster Tag

Meisterinformationen:

Die Haupthandlung auf Arras de Mott wird sich über einige Tage erstrecken und alles Können Ihrer Helden in Anspruch nehmen.

Die wichtigsten Ereignisse finden Sie, soweit möglich, weiter unten in chronologischer Ordnung aufgelistet. Als Ankunftstag der Helden sei hiermit der 6. Rondra bestimmt. In der Nacht des 19. Rondra wird das Madamal in voller Pracht am Himmel stehen.

Erster Tag (6. Rondra)

Ankunft im Kloster

Nachdem die Reisegruppe im Kloster begrüßt und die Pferde in den Stallungen untergebracht wurden, führt *Hüter Emmeran* die Helden zu den Gästezimmern. Die drei neuen Handwerker werden hingegen angewiesen, sich im Lager der Handwerker nach einem Quartier umzuschauen. Den Helden wird anschließend mitgeteilt, daß der hohe Lehrmeister die Gruppe nach dem Abendmahl im Kaminzimmer des Bergfrieds zu sehen wünscht. Die Gruppe erhält nun Gelegenheit, sich auf dem Klostergelände umzusehen und erste Kontakte zu knüpfen. Die Helden merken dabei deutlich, daß die Handwerker (aber auch einige der Mönche) froh sind, daß sich der Hohe Lehrmeister endlich um einige erfahrene Wächter bemüht hat.

Nach dem kargen Abendmahl führt der *Novize Efferdin* die Helden in das Kaminzimmer im Bergfried, wo der Hohe Lehrmeister *Nicola de Mott*, der Bibliothekar *Hüter Quanion*, der Scriptenmeister *Hüter Bormund* sowie der Zwergenbaumeister *Jandrim, Sohn des Andrasch*, schon auf die Helden warten. Die drei Hüter in ihren rotgoldenen Roben machen auf die Helden einen gestrengen Eindruck, während der Zwerg die Helden eher abschätzend mustert. Der Hohe Lehrmeister begrüßt die Gruppe mit knappen Worten. Während des folgenden Gesprächs, bei dem die Gruppe Antworten auf alle ihre Fragen erhält, macht Hüter Bormund keinen Hehl daraus, daß ihm die Anwerbung »einer Gruppe durch die Lande ziehender Abenteurer« eigentlich nicht recht ist, doch »besondere Situationen erforderten wahrscheinlich besondere Maßnahmen«. Mit einem Blick auf Elfen, Magier und andere erkennbare Magiekundige (insbesondere Hexen) macht der Hohe Lehrmeister der Gruppe klar, daß, wenngleich auch viel auf dem Spiel stehe, die Anwendung von Zauberei auf dem Klostergelände keinesfalls geduldet werde. Neben dem, was die Helden bereits wissen, erhalten sie folgende Informationen und Instruktionen:

- Vor zwei Tagen wurde der bei den Handwerkern sehr beliebte Dachdeckermeister Aram Breitbach Opfer eines mysteriösen Unfalls mit Todesfolge. Als dieser seine Arbeit auf der Kuppel

des Tempels in Angriff nehmen wollte, benahm er sich nach Aussage zweier anderer Arbeiter, als hätte er plötzlich einen Geist gesehen. Schreiend trat er ins Leere und stürzte in die Tiefe. Der Sturz aus 15 Meter Höhe brach ihm das Genick (Breitbach wurde Opfer einer schrecklichen HALLUZINATION, die ihm Megalon mittels des Druidenrituals WURZEL DER HERRSCHAFT sandte). Nur mit viel Mühe ließen sich die anderen Dachdecker dazu bewegen, auf Arras de Mott zu bleiben.

- Wird Nicola de Mott auf den Überfall angesprochen, der ihn und seine Mitbrüder im letzten Monat ereilt hat, blickt der Hüter überrascht auf. Widerwillig erzählt er den Helden, daß er und drei weitere Hüter tatsächlich unterwegs überfallen worden seien. Seine Mitbrüder seien wie räudige Hunde erschlagen worden. Sein Überleben erklärt er sich damit, daß seine Gegner ihn nach einem Schlag auf den Kopf entweder für tot gehalten hätten oder daß ein Wunder geschehen sei. De Mott gibt an, daß er eher an letzteres glaube ...
- Die Helden erhalten die Aufgabe, den Wiederaufbau des Klosters durch ihren persönlichen Einsatz sicherzustellen, Sabotageakte abzuwehren, Unfälle zu verhüten und ein wachsames Auge auf das Tal und die Hütten der Handwerker zu werfen. Wenn möglich soll die Gruppe herausfinden, wer der »Buhle des Namenlosen« ist, dessen »einziges Ziel es sei, Diener und Ansehen des Götterfürsten zu schädigen«.

Zweiter Tag (7. Rondra)

Unheimliche Träume

Meisterinformationen:

Der *Träger des Ersten Zeichens* wird von nun an in jeder Nacht durch intensive Alpträume geplagt. Es ist stets der gleiche schreckliche Traum. Lesen Sie ihn dem Träumer immer wieder aufs neue vor, nur wechseln Sie im Laufe der Handlung die Betonung an den markierten Stellen:

»Du sitzt auf einem vielfarbigen, wie lebendig pulsierenden Thron. Jede Pore deines **Körpers** verströmt **Macht!** Legionen wimmelnder Kreaturen, die jeder Beschreibung spotten, liegen dir zu Füßen und erwarten deine Befehle. Plötzlich überkommt dich **Hunger, gewaltiger Hunger!** Und du weißt, wie dieser **Hunger** zu stillen ist! Du greifst zu einem winzigen Objekt zu deinen Füßen: Die im silbrigen Licht erstrahlende Miniatur eines kleinen Klosters. Winzige Wesen flüchten zu allen Seiten, doch du **lachst**. Diese **Narren!** Genüßlich zerdrückst du die Miniatur zwischen deinen Händen und **blutiger Saft spritzt hervor!** Zuerst nur Tropfen, dann ganze **Fontänen**. Ein nicht enden wollender **Blutstrom**. Bald wirst du trinken, **sehr bald ...!**«

Sabotage

Schon am ersten Vormittag auf Arras de Mott, kommt es zu einem unangenehmen Vorfall. Der Proviantmeister, *Hüter Emmeran*, führt die Helden zu den Kleintierställen, wo fast alle Hühner tot am Boden liegen.

Meisterinformationen:

Bei näherer Untersuchung stellt sich heraus, daß das Futter mit dunkelbraunen Körnern durchmischt ist. Es handelt sich hierbei um erst am Vortag zusammengemischtes Rattengift, das aus den Räumen des Medicus entwendet wurde. Für die Fütterung der Tiere, so ist in Erfahrung zu bringen, sind die *drei Novizen* verantwortlich, die natürlich Stein und Bein schwören, nichts mit der Angelegenheit zu tun zu haben. Fragen die Helden gezielt bei *Bruder Ucurius*, dem Medicus des Klosters, nach, erfahren die Helden, daß am Vortag, außer zwei (beliebig auszuwählenden) Handwerkern mit kleineren Verletzungen nur die Novizen Efferdin und Larek – im Rahmen kleinerer Dienste – das Hospital betreten hätten (und bei dieser Gelegenheit das Gift entwendet haben könnten).

Das Pferd ohne Reiter

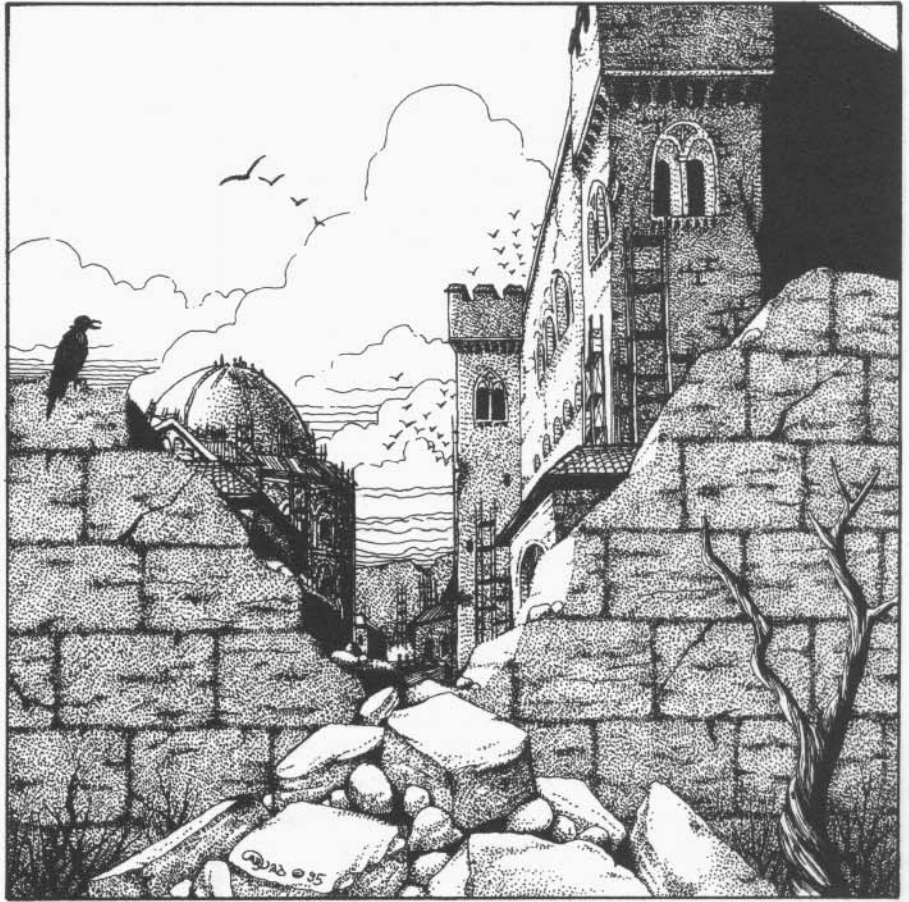
Gegen Nachmittag wird auf der Talseite Richtung Lowangen ein herrenloses, vollständig gesatteltes und ziemlich verängstigtes Pferd gesichtet. Eine Untersuchung der Päcktaschen fördert – neben anderem –, zwei Zauberbücher, eine silberne Schale mit verschlungenen Zeichen sowie eine Phiole mit Mutelexier zutage. Der *Novize Larek* sagt aus, daß er das Pferd kenne. Sein Besitzer sei ein Heilmagier der Rechten Hand namens *Magister Emmerich von Falkenstein* vom Orden der Anconiten. Er sei schon zweimal seit der Schneeschmelze über den Paß gereist und habe im Kloster jedesmal für eine Nacht Quartier bezogen.

Meisterinformationen:

Der Magier, der auch bei gründlichster Suche nicht aufzufinden ist, geriet auf dem Paß in einen Hinterhalt und anschließend in die Gefangenschaft Megalons. Der Grund für die Entführung ist der, daß Megalon einen Zauberkundigen benötigt, dem er mittels **MAGISCHER RAUB** Astralenergie für künftige magische Attacken gegen das Kloster entziehen kann.

Der Brandanschlag

Auch die Nacht läßt die Helden nicht zur Ruhe kommen. Eine Stunde nach Mitternacht ist im Lager der Handwerker plötzlich flackernder Lichtschein zu erkennen, dem erschreckte Rufe folgen: Zwei der Hütten wurden in Brand gesteckt! Als die Helden



im Lager ankommen, ist man des Brandes inzwischen Herr geworden. Bei genauerer Untersuchung der Umgebung (was sich in der Dunkelheit als schwierig erweist) lassen sich hinter den Hütten mit Glück die Spuren von zwei Orks entdecken, die inzwischen jedoch über alle Berge sein dürften.

Meisterinformationen:

Gelingt es den Helden dennoch, einen der Schwarzpelze zu stellen, können diese von ihm wieder einmal nur in Erfahrung bringen, daß ihnen ihr mysteriöser Anführer, der Ork *Olok Rochtai*, den Befehl dazu gab. Der Gefangene behauptet, daß Rochtais Motiv Rache sei, da er einst zu den geschlagenen Besitzern des Klosters gehört habe. Die Orkbande ist nun nur noch ca. 15 Mann stark.

Die Wahrheit ist, daß der Anführer der Orks unter dem Bann einer von Megalon angefertigten **MINIATUR DER HERRSCHAFT** steht. Seit dieser Zeit ist er von der fixen Idee besessen, Rache für die Niederlage der Orks auf dem Kloster üben zu müssen.

Dritter Tag (8. Rondra)

Schlummernde Kräfte

Meisterinformationen:

Magiebegabte Helden, die Gelegenheit haben, sich in der Nacht ein wenig hinzulegen, regenerieren von nun an jeden

Morgen einen Astralpunkt mehr als üblicherweise. Diese Regelung gilt für die gesamte Zeitspanne, während der sich die Zauberkundigen auf dem Klostergelände befinden (ihre Astralenergie steigt selbst dann um einen Punkt pro Nacht, wenn der Vorrat sich auf dem Höchststand befinden sollte – jedoch nicht permanent). Was die betreffenden Helden eventuell für eine Gunstbezeugung Hesindes halten, ist auf das magische Kraftfeld zurückzuführen, das Arras de Mott im Licht des Madamals nun langsam aufbaut. Je weiter die Kuppel in die Höhe wächst, desto stärker wird dieses Feld. Ein Effekt, der in den nächsten Tagen andererseits zu immer stärker werdenden Kopfschmerzen führt!

Ein Mord

Kurz vor der Morgenandacht wird in einer der Holzwannen im Badehaus ein schrecklicher Fund gemacht: Mit weit aufgerissenen Augen liegt dort der ins Leere blickende Leichnam des Sterndeuters Hüter Wismund! Es scheint, als ob er Selbstmord begangen habe. Beide Pulsadern sind aufgeschlitzt, und der gesamte Wannengrund ist mit Blut bedeckt. In der Nähe des Toten liegt ein blutverschmiertes Messer.

Meisterinformationen:

Indizien: Bei näherem Hinsehen läßt sich eine große Platzwunde am Hinterkopf des Toten entdecken. Offensichtlich wurde der Hüter vor dem "Selbstmord" niedergeschlagen. Untersuchen die Helden auch die Kleidung des Opfers, so stoßen sie in einer Tasche auf ein Zettelchen mit der merkwürdigen Notiz »M-S4-17«.

Zugenaussagen: Der Tote hielt sich tagsüber die meiste Zeit im Bücherturm auf, um dort Studien zu betreiben. Darüber hinaus ist er in den letzten Nächten oft auf den Zinnen des Bergfrieds und auf den Klostermauern gesehen worden, wo er offensichtlich versucht habe, aus den Sternen den Willen der Götter zu deuten.

Der *Novize Serkis* vertraut den Helden in einer stillen Stunde an, daß er den Hüter am Vortag unfreiwillig bei einem Gebet in der Kapelle belauscht habe. Er stammelte dort etwas wie »Oh Herr, es ist an der Zeit, sie zu warnen!«

Von *Hüter Quanion* ist in Erfahrung zu bringen, daß Wismund in letzter Zeit etwas aufgeregt wirkte. Eine einfache Probe auf *Menschenkenntnis* läßt die Helden erkennen, daß den erschütterten Hüter irgendetwas beunruhigt (bereits jetzt keimt eine unbewußte Vorahnung, daß mit dem Hohen Lehrmeister etwas nicht stimmt, da dieser in letzter Zeit allzu oft irgendwelche Kleinigkeiten vergessen zu haben scheint. Quanion erklärt sich dies jedoch mit dem Druck der Verantwortung, der in diesen Tagen besonders schwer auf Nicola de Mott lastet.)

Geheimnisse: Bei der entdeckten Schriftzeichenfolge handelt es sich um die Signaturnummer des Buches *Sagen und Mythen des Finsterkamms* (Mythen, Stockwerk 4, Band 17), das sich im Bücherturm, nahe des Arbeitsbereiches des Hüters befindet. Nicht nur, daß der Inhalt des Folianten für die Helden von Interesse ist (**Anhang 2 – Dokumente – Quelle 1**), zwischen den Seiten liegen die brisanten Notizen einer von Wismund angefertigten Sternendeutung versteckt (**Anhang 2 – Doku-**

mente – Quelle 2), die unter anderem vor Zerstörung, Tod und Verrat warnen. Wismund machte den Fehler, sich diesbezüglich an den "Hohen Lehrmeister" zu wenden, der Kuwim anschließend den Auftrag erteilte, Wismund umzubringen. Der Zwerg führte den Mord während des allgemeinen Durcheinanders aus, den der Brandanschlag in der vergangenen Nacht mit sich brachte.

Sollte es den Helden gelingen, unerkannt in die Bibliothek einzudringen, entdecken sie, daß der mit Sternkarten und astronomischen Geräten überhäufte Arbeitsbereich des Toten offensichtlich durchwühlt worden ist.

Angriff der Raben

Kurz vor der Mittagsstunde, einige der Arbeiter sind schon dabei, sich Richtung Speisesaal zu begeben, formiert sich am Himmel über dem Kloster ein beeindruckender, aus 16 Raben bestehender Vogelschwarm! Noch während sich die Arbeiter gegenseitig auf das mysteriöse Schauspiel aufmerksam machen, stürzen sich die Tiere laut kreischend auf die Baustelle. Während die meisten Arbeiter in Nischen und Gebäudeeingänge flüchten, bemerken die Helden mit Schrecken, daß drei der Handwerker noch auf dem Baugerüst stehen und dem Angriff der Vögel schutzlos ausgeliefert sind.

Meisterinformationen:

Die Vogel-Attacke wird natürlich von Archon Megalon gesteuert (HERR ÜBER DAS TIERREICH), der neben der Kampfkraft der Vögel auch auf deren psychologische Wirkung setzt. Immerhin gilt der Rabe als das geheiligte Tier Borons und tatsächlich macht nach überstandem Angriff bei Arbeitern (aber auch Mönchen!) das Gerücht die Runde, daß auf dem Kloster ein Fluch liege.

Setzen die Helden offenkundig Magie ein, um der wild um sich hackenden Vogelschar Herr zu werden, so bringt dies ein Nachspiel mit sich: Die Helden werden zum Ziel verbaler Attacken von Seiten einiger Praiosgeweihter. Scriptenmeister Hüter Bormund wirft den Helden sogar vor, daß der Vorfall als göttlicher Fingerzeig zu verstehen sei, um deren frevelhafte Gesinnung zu entlarven ...

Wie auch immer – auf den Schreck hin beschließt Baumeister Jandrim den Arbeitern erst einmal eine Runde Bier auszugeben und schickt den Zwerg Kagrim daraufhin zum Proviantmeister. Eine Beschluß, der die Laune unter den Handwerkern wieder hebt.

Die Werte eines Raben:

MU (mag. beherrscht); **AT 8; PA 4; LE 6; RS 0; TP 3 SP; GS 12/1; MR 3; MK 3**

Der Reisende

Drei Stunden nach dem gestörten Mittagmahl taucht an der Klosterpforte ein hagerer, hoch aufgeschossener Mann mit zerfranstem, bis zur Brust reichenden Bart auf. Er ist mit einem grauen, weitgeschnittenen Umhang bekleidet. Auf seinem Rücken ist ein Rucksack zu erkennen. Er gibt an, daß sein Name *Orchan von Havena* und sein Beruf Heiler sei. Er befinde sich auf

dem Weg von Lowangen nach Greifenfurt und hoffe, im Kloster eine warme Mahlzeit zu erhalten. Als Gegenleistung würde er gern seine Dienste zur Verfügung stellen. Widerwillig läßt ihn der Hüter der Pforte ein und läßt dann nach dem Medicus rufen.

Meisterinformationen:

Bei dem Fremden handelt es sich um *Archon Megalon* persönlich. Nicht nur, daß er sich über den bisherigen Erfolg seiner Störversuche mit eigenen Augen ein Bild machen möchte, er plant einen weiteren, viel schwerwiegenderen Schlag: Während seines Kurzaufenthaltes wird er einen der Zwerge und zwei der Handwerker mit einem FLUCH DER PESTILENZ belegen und ihnen einen Blutiger Rotz anhexen! Es handelt sich hierbei um einen "Leib- und Magenspruch" des Druiden, so daß die Krankheit schon am nächsten Tag ausbrechen wird. Das Vertrauen des Medicus erschleicht sich der Druide durch sachkundige Hilfestellungen bei der Behandlung der Opfer des Rabenangriffes sowie dem einen oder anderen Heilkraut, das er Bruder Ucurius bereitwillig überläßt.

Im Gegenzug forscht er den Mönch unauffällig über die Vorgänge auf Arras de Mott aus. Anschließend läßt er sich von ihm auf dem Klostergelände herumführen, wobei er immer wieder (deutlich für die Handwerker hörbar) beunruhigende Kommentare von der Art, »Wenn das mal kein schlechtes Omen ist, Bruder« oder »Wie auch immer – ich bin froh, daß ich heute weiterreisen muß«, von sich gibt. Worte, die ihre Wirkung auf die Arbeiter nicht verfehlen. Nach dem Rundgang gibt er vor, keine weitere Zeit verlieren zu dürfen und daher leider wieder aufbrechen zu müssen.

Auf die Helden wird Megalon erst bei diesem Besuch aufmerksam und wird sich so gut es geht auch über sie erkundigen. Furcht vor Entdeckung hat er nicht, da er außer dem AMULETT DER HERRSCHAFT (zur Kontrolle des Novizen Efferdin) keinerlei belastende Beweisstücke bei sich trägt. Dieses ist im übrigen nur von Druiden als solches zu erkennen. Megalon wird einen entrüsteten Aufstand veranstalten, sollten die Helden ihn grundlos untersuchen wollen, und er wird in diesem Fall nicht nur Bruder Ucurius, sondern auch Hüter Bormund auf seiner Seite haben.

Sollten die Helden seiner Person aus irgendeinem Grund dennoch habhaft werden, wird er sich nächstens mittels eines NEBELLEIB befreien. Das Amulett der Herrschaft bleibt dann allerdings zurück!

Pikante Beobachtung

Kurz nach der offiziellen Nachtruhe, können die Helden Zeuge einer heimlichen Zusammenkunft zwischen *Bruder Tobur* und der *Schreinerin Andra* werden. Letztere hat sich nach dem Abendmahl in den Werkstätten versteckt und erwartet dort den Mönch, der sich nach langem Ringen dazu überwunden hat, den Reizen der Schreinerin endlich nachzugeben.

Ob die Helden das Schäferstündchen stören, bleibt ihnen überlassen. Doch ist der Skriptor nun erpreßbar und könnte den Helden eventuell dabei behilflich sein, unbemerkt in den Bergfried zu gelangen.

Vierter Tag (9. Rondra)

Der zweite Mord

Die Helden befinden sich soeben auf dem Weg zur Kapelle, um dort der Morgenandacht beizuwohnen, als vom Tor aus der *Zwergenschmied Roglom* auf sie zugestürzt kommt und eine tragische Nachricht überbringt: »Ein weiterer Mord wurde verübt!« Diesmal war das bedauernswerte Opfer ein Zwerg: der Steinmetz Kagrím, Sohn des Doro.

Spezielle Informationen:

Die Leiche des Zwergs finden die Helden in einem Zelt im Lager der Handwerker. Zahlreiche Arbeiter stehen umher, die alle einen Blick auf den grausigen Fund werfen wollen. Nur mit Mühe gelingt es den Zwergenbrüdern Ballasch und Kuwim die Schaulustigen vom Betreten des Zeltes abzuhalten. Einzig die Helden werden durchgelassen.

Auf einem Schlafplatz rechts vom Eingang liegt die blau angelauene Leiche des Zwerges. Davor stehen, den Toten sorgenvoll betrachtend, Jandrim sowie ein weiterer Zwerg.

Meisterinformationen:

Kagrims Verhängnis: Der Goldschmied stieß am Vortag im Kellergewölbe unter der Küche durch Zufall auf ein Mauerfragment mit merkwürdigen Symbolen und wandte sich dann ratsuchend an den Baumeister, um ihm von seinem Fund zu berichten. Eine tödliche Entscheidung. Denn Jandrim sah sich nun gezwungen, den Zwerg aus dem Weg räumen zu lassen, bevor der Goldschmied auch andere über seinen Fund in Kenntnis setzen konnte.

Indizien: Kagrím wurde in der Nacht von Kuwim mit einem Würge Draht erdrosselt, der unter Kleidungsstücken Ballaschs (!) gefunden werden kann. In der verkrampften Rechten können die Helden ein paar ausgerissene graue Haare von einer Elle Länge finden (Barthaare Kuwims). Es scheint, als habe der Tote noch versucht, sich zu wehren. Mittels einer *Sinnenschärfeprobe +3* entdecken die Helden in der Werkzeugtasche des Zwerges ein zusammengefaltetes, mit alchemistischen und astrologischen Symbolen beschriftetes Pergament – eine Abschrift der Symbole des weiter unten beschriebenen Mauerfragments. Von der Existenz dieser Abschrift wußten die Borbaradianer (bis zu diesem Augenblick) nichts.

Zeugenaussagen: Der Zwerg *Arthag*, der mit dem Toten das Zelt teilt, gibt wahrheitsgemäß an, daß er etwa eine Stunde vor Mitternacht das Zelt verlassen habe, um auszutreten. Anschließend sei er noch zu den Handwerkern gegangen, da dort ein Fäßchen mit Bier die Runde machte. Eine halbe Stunde später habe er sich wieder hingelegt und wegen der Dunkelheit geglaubt, daß Kagrím fest schlafen würde. Erst heute morgen habe er dann die entsetzliche Tat bemerkt.

Die Helden können nun versuchen mittels weiterer Zeugen den gestrigen Tagesablauf Kagrims zu rekonstruieren. Dabei finden sie heraus, daß der Tote bis zum Angriff des Rabenschwarms Mondsilber für die Kuppel bearbeitet hat und seine Arbeit (von den Mahlzeiten abgesehen) während des Tages nur einmal unterbrechen mußte, als er nach dem Rabenangriff losge-

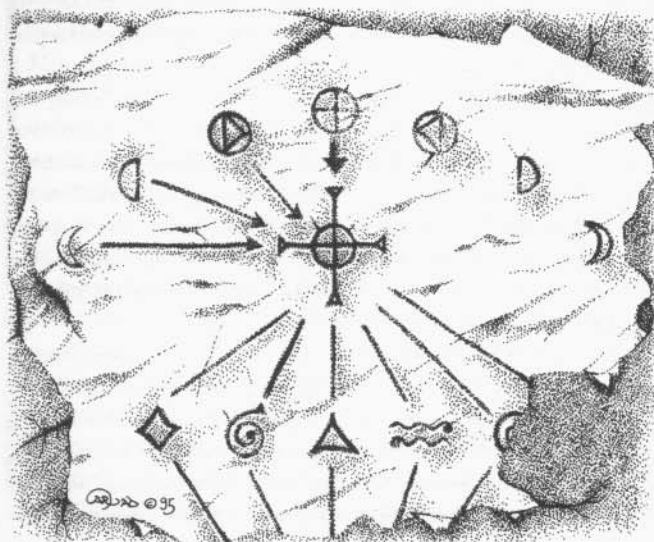
schickt wurde, um Bier für die Handwerker zu besorgen. Der Zwerg *Ballasch* sagt aus, daß er gesehen habe, daß Kagrim nach dem Abendmahl den Baumeister mit besorgtem Gesicht zur Seite gezogen habe und später ziemlich schlecht gelaunt war. Darauf angesprochen erwidert Jandrim (der für die Tatzeit übrigens ein Alibi vorweisen kann), daß Kagrim sich äußerst besorgt über die Zustände auf Arras de Mott gezeigt habe und ihm vorschlug, das Kloster umgehend zu verlassen. Er habe ihm unmißverständlich klar gemacht, daß es seinem Ehrgefühl widerspreche, vor einem feigen Gegner, der seine Angriffe aus dem Hinterhalt heraus führe, die Flucht zu ergreifen. Eine Probe auf *Menschenkenntnis +11* enthüllt, daß der Baumeister etwas verschweigt.

Von Küchenwart *Bruder Praiobur* ist in Erfahrung zu bringen, daß er Kagrim nach dem Vogelangriff gestattet habe, aus dem unter der Küche liegenden Kellergewölbe ein Faß mit Bier heraufzuholen. Eine Viertelstunde später sei der Zwerg zurückgekommen und bat um ein Blatt Pergament, das Praiobur ihm etwas verwundert besorgte. Erst eine weitere Viertelstunde später sei Kagrim mit dem Bierfaß wieder aufgetaucht. Er wirkte sehr nachdenklich.

Kellergewölbe: Durchsuchen die Helden das Gewölbe nach irgendeinem Anhaltspunkt, der die Aufmerksamkeit des Toten erregt haben könnte, so entdecken die Helden (*Sinnenschärfeprobe +6*) unter dem abgeblätterten Putz an der Wand hinter den Bierfässern einen alten, wuchtigen Steinquader, der mit einigen schwach zu erkennenden Symbolen bedeckt ist. Die Symbole auf dem Pergament, das die Gruppe beim Toten finden konnte, gleichen denen auf dem Quader. Es scheint sich um eine Abschrift hiervon zu handeln. Ein Zwerg, Baumeister, Bergmann oder Gesteinskundiger kann feststellen, daß der Quader über 400 Jahre alt ist.

Erkenntnisse: Das Mauerstück stammt aus den Ruinen eines älteren Bauwerks (des ersten Transpropratoriums Borbarads) und wurde von den Gründern Arras de Motts beim Bau wieder verwendet.

Durchkämmen die Helden das Kloster gezielt nach solchen Relikten, können sie in den Fundamenten der Mauer, des Bergfrieds sowie in der Krypta weitere Steinquader gleichen



Alters entdecken. Es scheint, als sei das Kloster auf den Resten eines älteren Bauwerks errichtet worden!

Die Symbole auf dem Quader sind alchimistischer und astrologischer Natur (Mondphasen, Verbindungslinien, Zeichen für Madamal und Elementsymbole). Sie sind ein erster vager Hinweis dahingehend, welchem Zweck das Bauwerk einst gedient haben mag, über dem das Kloster errichtet wurde.

Ein Magier, Druide, Alchimist oder Hesindegeweihter unter den Helden darf sich an einer Interpretation der Zeichen mit Hilfe der Seiten 71 und 72 aus dem Band "*Mysteria Arkana*" versuchen. Befragen die Helden Nicola de Mott zu diesem Thema, wird er sich unwissend geben, aber versprechen, in der Bibliothek nach alten Aufzeichnungen zum Bau des Klosters zu fahnden. Unglücklicherweise wird sich natürlich herausstellen, daß diese seit der Zeit der orkischen Besatzung verschollen sind ...

Die Saat geht auf

Megalons FLUCH DER PESTILENZ zeigt Wirkung! Kurz nach dem Mittagmahl wird der Medicus (bzw. ein sachkundiger Held) zu den Handwerkern gerufen. Die Gruppe erfährt, daß der Zwerg Thoram, sowie die Maurer Ulbert und Gismond fiebrig seien und rötlichbraunen Schleim aushusten würden ... Ein Vorfall, der die Heiler unter den Helden fordern wird.

Krankheit: "Blutiger Rotz" (Stufe 3);

Symptome: krampfartiger Husten, angeschwollene Mund- und Rachenschleimhäute, ständige Absonderung von rötlichbraunem Schleim; Schaden: W3+1 SP pro Tag, KK, GE und Kampfwerte sinken um 2 Punkte; Ansteckungsgefahr 30%, Krankheitsdauer: ca. 6 Tage, ruft mit 25% Wahrscheinlichkeit als Folgeerscheinung die viel gefährlichere "Blaue Keuche" hervor.

Eine merkwürdige Entdeckung

Gegen Nachmittag fällt den Helden auf, daß der *Botanicus* nervös wird und hektisch zwischen Kloster- und Kräutergarten hin- und herläuft. Auf sein Verhalten hin angesprochen, deutet er zögernd an, daß irgendetwas mit den Pflanzen nicht stimmt: Alle Kräuter und Bäume seien in der Nacht zum Teil um mehrere Zentimeter gewachsen!

Meisterinformationen.

Das beschleunigte Pflanzenwachstum ist auf die Einwirkung jener magischen Energien zurückzuführen, die umso intensiver werden, je weiter der Kuppelbau voranschreitet. Der unnatürliche Wuchs wird sich auch in den kommenden Nächten fortsetzen, die Pflanzen allerdings nach und nach verküppeln und absterben lassen. Ein Rätsel, das die Helden noch einige Zeit beschäftigen wird.

Ertappt

Kurz vor Mitternacht vernehmen die Helden in die Nähe der Kapelle ein Geräusch. Schleichen sie sich erfolgreich an, erkennen sie durch die angelehnte Tür, wie sich eine gedrungene Gestalt an der Wand hinter dem Altar zu schaffen macht.

Meisterinformationen:

Bei der Gestalt handelt es sich um den *Novizen Efferdin*, der an der Rückwand in großen Lettern die Worte:

»DIE GÖTTER ZÜRNEN OBEURER FREVEL.
FLIEHT, BEVOR DER TOD EUCH EREILT!«

geschrieben hat. Wird der Junge, der noch mit Pinsel und Farbeimer hinter dem Altar steht, überwältigt, leistet er zunächst heftigen Widerstand, verhält sich aber anschließend so, als ob er aus einem Alptraum erwachen würde. Wird er mit seiner Tat konfrontiert, reagiert er völlig verstört und schwört bei Praios, sich an nichts erinnern zu können.

Ein ANALÜS enthüllt, daß auf dem Novizen seit längerem ein Beherrschungszauber druidischen Ursprungs liegt. Ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN kann den Jungen zwar von diesem Bann befreien, doch nun wird Megalon sich stärker auf die Helden konzentrieren.

Angriff der Orks

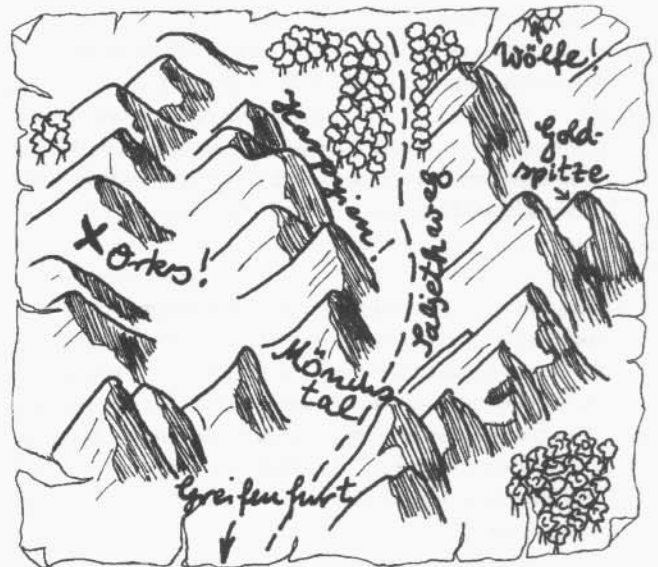
Die Nacht hält noch eine weitere Überraschung bereit. Drei Stunden nach der Entlarvung Efferdins schieben sich dunkle Wolken vor den Mond, und der ebenfalls von Megalon beeinflusste Ork *Olok Rochtai* nutzt die Gunst der Stunde und startet mit seiner Bande einen heimlichen Angriff auf das Kloster. Von Süden kommend und dabei jede Deckung ausnutzend, erklimmen sie den Felsen, bis sie vor dem Seitenportal und jenen Mauerstellen stehen, die die größten Beschädigungen aufweisen. Jetzt rächt es sich, daß fast ausschließlich Arbeiten am Tempel durchgeführt wurden.

Meisterinformationen:

Der durch Megalon mit Hilfe einer *MINIATUR DER HERRSCHAFT* aufgestachelte Ork *Olok Rochtai* ist von der "fixen Idee" besessen, Rache an den neuen Herren des Klosters üben zu müssen. Sein Ziel: Die Baugerüste am Tempel zum Einsturz zu bringen und soviel Mönche wie möglich dem Blutgott Tairach als Opfer darzubringen. Die 15 Orks in seinem Gefolge ergreifen erst dann die Flucht, wenn mehr als die Hälfte von ihnen getötet oder überwältigt worden sind.

Von eventuell gefangenen Orks ist nicht mehr zu erfahren, als von denen, die die Helden bereits vor zwei Tagen ausfragen konnten. Sollte Rochtai gestellt werden, finden die Helden bei ihm eine zerknitterte Karte des Finsterkamms, die er vor zwei Jahren einem Jäger abgenommen hat. Sie wird den Helden zu einem späteren Zeitpunkt noch von Nutzen sein.

Wird er einem Verhör unterzogen, gibt er an, daß er den Entschluß, das Kloster anzugreifen, erst seit zwei Wochen verfolge. Etwa kurz nachdem er vergeblich versucht hatte, einen bärtigen Kuttenträger zu überfallen. Der Angegriffene entpuppte sich allerdings als Zauberer, der ihn bis zur Erschöpfung »springen und tanzen« ließ. Die Beschreibung des Fremden deckt sich interessanterweise mit dem Aussehen des "Heilers" vom Vortag. Der Bärtige riß ihm anschließend noch ein Bündel Haare aus und verabschiedete sich mit den rätselhaften Worten:



Die Karte des Orks *Olok Rochtai*

»Niemand greift Archon Megalon ungestraft an. Dafür wirst du mir einen Dienst erweisen müssen!«.

Ein ANALÜS enthüllt, daß auch der Ork unter einem druidischen Beherrschungszauber steht. Dieser kann, sofern die Helden sich dieser Mühe hingeben wollen, auf die gleiche Weise gebrochen werden, wie bei der Entlarvung des Novizen Efferdin angegeben.

Werte für einen durchschnittlichen Ork:

MU 10; AT 12; PA 8; LE 30; TP W+3(4) (Säbel/Kriegsbeil); **RS 2(3); MR -3; MK 15**

Werte *Olok Rochtais* (Ork-Veteran):

MU 14; AT 14; PA 11; LE 40; TP 1W+6 (Bastardschwert), **RS 3; MR 3; MK 30**

Fünfter Tag (10. Rondra)

Fromme Pilger

Vormittags treffen drei bußfertige Pilger auf Arras de Mott ein, die vor dem Sarkophag des Schutzheiligen Arras de Mott beten und anschließend den Hütern ihre Dienste anbieten möchten. Als die drei dorthin geführt werden sollen, blickt einer von ihnen mit finsternem Blick zu den Helden hinüber.

Spezielle Informationen:

Die Pilger wenden sich umgehend nach dem Gebet an einen der Hüter, da ihnen zwei Stunden zuvor ein »wirklich unheimlicher Mann« begegnet sei. Dieser bat sie, den Wächtern des Klosters, die er als seine Freunde bezeichnete und genauestens beschrieb, heimlich einen Beutel mit Dukaten zuzustecken. Sie sollten darauf achten, daß dies keiner der Mönche erfahre. Aus Furcht vor dem Fremden sagten sie zu, doch nun, angelangt im Schoße des Ordens, sei es natürlich ihre praiosegefällige Pflicht, die Hüter auf eventuell Umtriebe in ihren Mauern hinzuweisen – allzumal, da sich in besagten Beutel exakt 13 Dukaten befänden!

Meisterinformationen:

Es handelt sich hierbei um einen Versuch Megalons, die Helden vor den Augen der Hüter zu diskreditieren. Denn wie erwartet, hatten die Pilger nichts Eiligeres zu tun, als die Begegnung mit ihm, den Mönchen zu melden. Die Helden erwartet daher ein Verhör unter Vorsitz des "Hohen Lehrmeisters" sowie des Hüters Bormund.

Hinterhalt

Am Nachmittag sind am Himmel westlich des Mönchtals dunkle Rauchschwaden auszumachen. Machen sich die Helden an den Aufstieg, um zu erkunden wer oder was dafür verantwortlich ist, können sie eine Stunde später einen Haufen *Goblins* erkennen, die scheinbar sinnlos ein großes Feuer auf einem Berghang entzündet haben. Sobald sie der Helden gewahr werden (Späher), flüchten sie in höhere Berglagen.

Meisterinformationen:

Verfolgen die Helden die *Goblins*, so ist dies durchaus beabsichtigt. Der ganze Aufwand diente Archon Megalon lediglich dazu, die Helden in eine heimtückische Falle zu locken. Plötzlich erbebt der Boden unter Dutzenden von Hufen und hinter einem Felskamm preschen 10 Steinböcke mit angriffslustig gesenkten Hörnern hervor, deren Leittier unter dem Einfluß eines HERR ÜBER DAS TIERREICH steht. Den Helden bleibt wahrscheinlich nichts anderes übrig, als schnellstens die Flucht zu ergreifen.

Leiten Sie eine waghalsige Hetzjagd über Stock und Stein ein, bei der sich die Helden so manche Schürfwunde zuziehen (W6 SP) und in alle Himmelsrichtungen zertreut werden. Eine Flucht, die zumindest zwei der Helden direkt über das nächste Ereignis stolpern lassen sollte.

Sorgen Sie dafür, daß zu diesem Zeitpunkt noch keiner der *Goblins* lebend in die Hände der Helden fällt.

Werte eines Steinbocks:

MU 18; AT 15; PA 4; LE 45; RS 2, TP W+4; GS 6; MR 0; MK 15

Der verwirrte Mönch

Auf der Flucht (oder dem Rückweg zum Kloster) gelangen die Helden in die Nähe einer kleinen, versteckt liegenden Felshöhle, die sich als idealer Unterschlupf vor den Steinböcken erweisen könnte. Im Innern erweitert sich die Höhle, deren Boden mit Geröll und Felsen bedeckt ist, zur Größe eines Ballsaales. Auf einem Felsvorsprung im hinteren Teil ist eine kleine Feuerstelle sowie ein einfaches Schlaflager auszumachen. Die Höhle scheint bewohnt zu sein. Doch noch interessanter: Neben dem Lager liegen ein Haufen Bücher sowie ein golden glänzender Gegenstand!

Spezielle Informationen:

Die Helden haben sich noch keine drei Schritte auf das Lager zubewegt, als sich überraschend ein wild brüllender, zerlumpt aussehender Greis mit blutunterlaufenen Augen, von einem Versteck über dem Höhleneingang aus, auf sie stürzt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei dieser Gestalt um den ehemaligen Bibliothekar Arras de Motts, *Hüter Rochus*. Der Mönch konnte sich während des Angriffs der Orks im Bergfried verstecken und wurde anschließend Zeuge, wie die Schwarzpelze seine Mitbrüder einen nach dem anderen öffentlich zu Tode folterten. Ein Schauspiel, das den Hüter zutiefst verängstigte und immer weiter in den Wahnsinn trieb. Einziger Halt war ihm die selbst auferlegte Mission, die wichtigsten Schätze des Klosters vor dem Zugriff der Peiniger zu bewahren. Drei Monate harrete Rochus im Bergfried aus, dann gelang ihm – mitsamt einiger Bücher und Artefakte – die Flucht aus dem Kloster. Seit fünf Jahren nun harret der ausgemergelte Alte in der Höhle aus und ernährt sich von Kleintieren, Aas und Insekten. Der ehemalige Hüter glaubt, die Welt sei inzwischen ein Opfer der Orks geworden, und so trachtet er in seinem Irrsinn danach, jeden umzubringen, der »die Schätze Praios' rauben will«. Es steht zu hoffen, daß die Helden sich nach überstandener Angriff um den Hüter, aus dem kaum noch ein vernünftiges Wort herauszubringen ist, kümmern und ihn später in die Obhut des Klosters überstellen werden.

Werte des verwirrten Hüters:

MU 19; KL 8 (Irrsinn); AT 15; PA 0; LE 25; RS 1; TP 1W+3 (Messer); MR 5

Die Gruppe hat anschließend Gelegenheit, sich dem "Schatz", bestehend aus Büchern, Schriftrollen und Artefakten, zuzuwenden. Im einzelnen sind dies:

- »*Traktat zu Lehre und Wirken Arras de Motts*« von Hüter Rochus, fünf Schriftrollen, aufgezeichnet 4 Hal (siehe **Quelle 3 in Anhang 2 – Dokumente**)
- »*Hinterlassenschaften des Hüters*« von Bruder Laurentin, in Leder eingeschlagener Foliant, ca. 70 v.H. (siehe **Quelle 4 in Anhang 2 – Dokumente**)
- »*Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen*«, versiegeltes schwarzes Buch mit violetten Lettern (siehe **Mysteria Arkana**, S. 242)
- »*Borbarads Testament*«, in Zwergenhaut gebundener, überformatiger Quartband (siehe **Mysteria Arkana**, S. 244)
- Das Szepter des Hüters, 30 cm langer Stab aus Gold, Mond- und Bernstein, der mysteriöse Zeichen und Symbole aufweist. Abbildung auf Seite 34; detaillierte Beschreibung in **Anhang 2 – Artefakte**.

Befragen Sie Ihre Helden auf jeden Fall vor ihrer Rückkehr ins Kloster, was sie mit dem Fund zu tun gedenken (das *Szepter des Hüters* stellt beim Finale in der Vollmondnacht schließlich eine machtvolle Waffe gegen Untote und Dämonen dar). Stellen Sie sicher, daß die Helden – so sie das Artefakt an die Hüter zurückgeben wollen – über seinen Aufbewahrungsort Kenntnis erlangen können. Sollten die Helden das Szepter direkt an Nicola de Mott weitergeben wollen, so wird dieser sofort einen anderen Hüter herbeizutieren, der es dann an einen sicheren Ort bringen soll. Um keinen Preis aller Sphären würde der Quitslinga dieses vermaledeite Ding berühren wollen.

Geräusche im Nebel

Gegen Abend senkt sich eine dichte Nebelbank über Tal und Kloster. Kurz nach Sonnenuntergang vernehmen die Helden in der Nähe des Tempels merkwürdige, flatternde Geräusche im Nebel, einhergehend mit einem mysteriösen Wispern. Manchmal scheint es, als ob sich hier und da am Himmel ein dunkler Körper aus dem Dunst schält – doch bevor die Helden sich versehen, ist er wieder verschwunden.

Meisterinformationen:

Bei den Wesen handelt es sich um drei Harpyien! Die Geschöpfe wurden durch die – auch in dieser Nacht – stärker gewordene magische Aura um das Kloster angelockt. Sie verhalten sich allerdings abwartend und greifen die Helden nur dann an, wenn einer von ihnen die Nerven verlieren sollte und die Wesen auf irgendeine Art und Weise provoziert.

Die Werte einer Harpyie:

MU 18; AT 15/1*; PA 10; LE 40; RS 2; TP W+4; GS 15/1; AU 60; MR 10; MK 30; (*) Bei einer 1 führt die Harpyie einen Sturzangriff aus, um den Gegner mit in die Luft zu reißen.

Eine geheimnisvolle Botschaft

Sobald sich einer der Helden zur Ruhe gelegt hat, läßt ihn ein Geräusch aufhorchen, und er findet daraufhin einen unter der Tür hindurchgeschobenen Zettel mit folgendem Inhalt vor:

»Ich muß Euch und Eure Kameraden dringend sprechen. Wartet morgen nach der ersten Andacht hinter den Stallungen auf mich. Ich habe etwas Entsetzliches herausgefunden! Ein Hüter«

Sollten die Pläne Ihrer Helden angesichts täglich wiederkehrender Greuelthaten keine Nachtruhe vorsehen, so müssen Sie eine andere Möglichkeit ersinnen, ihnen die Nachricht zuzuspielen (z.B. mit einem pergamentumwickelten Stein, der einem patrouillierenden Helden aus der Dunkelheit vor die Füße geworfen wird o.ä.).

Sechster Tag (11. Rondra)

Der dritte Mord

Während der Morgenandacht geht ein entrüstetes Raunen durch die Reihen der Mönche. Hüter *Quanion*, der Bibliothekar, ist nicht zur Andacht erschienen. Als er nach Beendigung der Gebete noch immer nicht aufgetaucht ist, leitet der Hohe Lehrmeister "besorgt" eine Suchaktion nach dem Geweihten ein. Es folgt ein schockierender Fund in der Klosterzelle des Mönchs. Der Geweihte liegt auf seinem Bett. Quer über seine Kehle zieht sich ein klaffender Schnitt, Bettzeug und Matratze sind blutdurchtränkt. Alle Habseligkeiten des Toten wurden durchsucht.

Meisterinformationen:

Es erübrigt sich wohl zu erwähnen, daß der mysteriöse Briefschreiber der vergangenen Nacht heute nicht mehr am vereinbarten Treffpunkt auftauchen wird. Ein eventuell durchgeführter Schriftvergleich mit Schreibarbeiten des Bibliothekars zeigt deutlich, daß die Nachricht von dem Toten stammt.

Quanion mutmaßte, angeregt durch Andeutungen des ermordeten Sterndeuters, daß sich ein Verräter in den eigenen Reihen befinden muß. Doch erst ein eher belangloses Gespräch mit dem Hohen Lehrmeister am gestrigen Tage, in dem sich herausstellte, daß dieser offensichtlich keinerlei Kenntnisse über die geheime Schatzkammer im Bergfried besaß, brachte ihn auf den Gedanken, daß mit Nicola de Mott vielleicht etwas nicht stimmen könnte. Eine zufriedenstellende Erklärung für dessen Wissenslücken fand er aber nicht.

Aufgrund dieser für ihn nicht erklärbaren Beobachtung entschloß er sich – mangels anderer Ansprechpartner – die Helden einzuweißen. Leider gelang es dem Bibliothekar nicht, seine Überraschung während des Gesprächs zu verbergen, so daß der Dämon auf seinen Fehler aufmerksam wurde und den Hüter in der Nacht zu Boron schickte.

Der falsche Lehrmeister hat gründlich gearbeitet und sämtliches Belastungsmaterial – und sei es auch noch so vage – beseitigt. Einzig die Überlegung, warum sich der Tote mit einer offensichtlich wichtigen Angelegenheit nicht an seinen obersten Vorgesetzten gewendet hat, könnte die Helden weiterbringen. De Mott ist jetzt allerdings, vor allem den Helden gegenüber, höchst wachsam und denkt bereits darüber nach, bei nächster Gelegenheit die Rolle des Hohen Lehrmeisters aufzugeben.

Die besorgten Händler

Kurz vor dem Mittagmahl erreichen drei äußerst besorgte Pelzhändler aus Lowangen, die Männer *Lygor*, *Gavin* und *Grismond*, Tal und Kloster. Sie berichten, daß ihr Reisegefährte, der Aelf *Landriel Sternenglanz*, während der Nacht verschwunden sei. Man habe sich gegen Abend bemüht, eine Höhle als Nachtlager zu finden, wobei die Gruppe sich aufgrund des dichten Nebels kurz aus den Augen verloren hätte. Eine halbe Stunde später habe man bemerkt, daß der Elf verschwunden sei. Bei einer ausgiebigen Suchaktion am Morgen fand man lediglich seinen Bogen. Dieser lag auf einem steinigem Seitenpfad, der in die Berge linkerhand (rahjwärts) des Passes führte.

Aus Furcht vor unbekanntem Gefahren habe man sich entschlossen, zunächst Hilfe auf Arras de Mott zu erbitten. Die Männer sind entschlossen, nachmittags wieder aufzubrechen und die Suche nach ihrem Gefährten fortzusetzen.

Meisterinformationen:

Hinter der Entführung des Elfen steckt natürlich Archon Megalon. Er benötigte dringend einen weiteren Magiekundigen, um diesem auf die oben beschriebene Art und Weise (**Zweiter Tag – Das Pferd ohne Reiter**) Astralenergie für einen weiteren machtvollen Zauber zu entziehen.

Der Orkan

Meisterinformationen:

Kurz nach dem Mittagmahl, die Helden sind u.U. gerade dabei, sich reisefertig zu machen, um den Pelzhändlern bei ihrer Suche nach dem Elf zu helfen, spielt Megalon seinen bislang letzten Trumpf aus. Mit Hilfe eines WETTERMEISTERSCHAFT beschwört der Druide einen eisigen Orkan über Arras de Mott herauf.

Spezielle Informationen:

Plötzlich zieht starker Wind auf, durchsetzt von zunehmend eisiger werdenden Böen. Gleichzeitig spielt sich am Himmel ein bizarres Schauspiel ab. Aus allen Windrichtungen kommend, drängen zunehmend dichtere Wolken heran, die sich direkt über dem Kloster zu einem tiefschwarzen, wallenden Gebilde zusammenfügen und das Kloster in Dunkelheit tauchen. Donnerrollen und Blitze erfüllen das Tal, und urplötzlich fegt ein Sturm aus Hagelkörnern und Schneeflocken über Arras de Mott hinweg, der sich innerhalb weniger Minuten zu einem brüllenden Orkan auswächst.

Meisterinformationen:

Schildern Sie die furchterregenden Ereignisse, die sich nun auf Arras de Mott abspielen, mit größter Dramatik. Menschen werden von den Beinen gerissen, Baumaterial fliegt durch die Luft, Schindeln lösen sich von den Dächern, Baugerüste stürzen um, und narschemenhaft sind im Schneetreiben losgerissene Reittiere, Handwerker und Mönche zu erkennen, die verzweifelt versuchen, sich vor Hagel, Schnee und tückischen Windböen in Sicherheit zu bringen. Helden, die Opfern des Sturms zu Hilfe eilen wollen oder versuchen, ihre Reittiere einzufangen, müssen diverse *KK- und GE-Proben* bestehen, bei deren Mißlingen auch sie Gefahr laufen, vom Orkan gegen Mauern geschleudert oder von durch die Luft peitschenden Hagelkörnern verletzt zu werden (jeweils ein bis zwei W6 SP). Die Lage scheint nahezu aussichtslos, als es unerwartet zu einem wundersamen Ereignis kommt:

Die Macht der Hüter

Plötzlich ist monotoner Singsang zu vernehmen, der auf eigenwillige Weise sogar den Sturm übertönt. Aus heiterem Himmel reißt die Wolkendecke auf und wie eine Lanze bricht ein Sonnenstrahl zwischen den Wolken hindurch. An der Stelle, wo das Licht zuerst auf den Boden trifft, erkennen die Helden, die sich an den Händen haltenden *Hüter Bormund, Emmeran und Regiardon*. Ein körperlich fast fühlbares, warmes Schimmern scheint von den dreien auszugehen. Im selben Moment ebbt die Winde ab, die dunkle Wolkendecke wird förmlich hinfortgespült, und wenige Augenblicke später sind Kloster und Tal nur noch vom Licht der hell strahlenden Mittagssonne erfüllt.

Neben dem langsam dahinschmelzendem Schnee, der das zuvor Kloster mit einer weißen Decke überzogen hat, erinnern nur noch das Stöhnen einiger Verletzter und die überall herumliegenden Trümmerstücke an das alptraumhafte Unwetter, das noch vor wenigen Minuten zwischen den Klostermauern tobte. Von überall her treten nun die Mönche auf den Klosterhof und sinken angesichts des Wunders, dessen Zeuge sie werden durften, auf die Knie.

Nachspiel

Der Orkan hat erhebliche Schäden auf dem Gelände verursacht. Die Baugerüste am Tempel liegen zertrümmert am Boden, Werkzeuge und Baumaterialien wurden über den gesamten Klosterhof verstreut, hie und da klaffen große Löcher in den Dächern der Klostergebäude. *Baumeister Jandrim* stellt verärgert fest, daß der

Sturm die Arbeiten am Tempel um sicherlich zwei Tage zurückgeworfen habe. Doch auch die Bewohner des Klosters sind nicht ohne Blessuren davongekommen, und so bittet *Bruder Ucurius* alle Heilkundigen der Heldengruppe, ihm bei der Versorgung der gut ein Dutzend Verletzten behilflich zu sein.

Eine mühevoll Aufgabe, da der Medicus noch sichtlich unter dem Eindruck des soeben Erlebten steht, fahrig wirkt und sich eine halbe Stunde später entschuldigt, um sich zum Gebet in die Kapelle zurückzuziehen, wo sich zu diesem Zeitpunkt bereits ein halbes Dutzend weiterer Mönche versammelt hat. Da sich unter den Verletzten auch die Händler befinden, ist an eine Suche nach dem vermißten Elfen an diesem Tag nicht mehr zu denken.

Geheimnisvolles Verschwinden (Optionales Ereignis)

Meisterinformationen:

Es ist durchaus möglich, daß das Abenteuer inzwischen an einem Wendepunkt angelangt ist. Die Helden sind aufgrund der angesammelten Indizien auf Arras de Mott eventuell zu dem Schluß gelangt, daß nicht alle Vorkommnisse auf dem Klostergelände den verwirrenden Angriffen des Druiden zuzuschreiben sind, sondern daß das Kloster irgendein Geheimnis birgt, das irgendwie mit dem Vollmond am 19. Rondra zusammenhängen könnte. Insofern ist es gut möglich, daß sich die Verdachtsmomente gegen Kuwim, den Hohen Lehrmeister und in geringerem Maße auch Jandrim erhärtet haben. Sollten die Helden ihre Ermittlungen daher verstärkt auf diese Personen ausgedehnt haben, versucht der Quitslinga Borbarads Plan (und auch sich selbst) zu retten, indem er seine bisherige Identität aufgibt und alle Verdachtsmomente auf die Person Nicola de Motts lenkt. Spielen Sie in diesem Fall das folgende Ereignis aus:

Spezielle Informationen:

Auch wenn auf dem Kloster langsam wieder Routine einkehrt, steht den Helden die größte Überraschung noch bevor: Der Hohe Lehrmeister ist während des Orkans verschwunden! Selbst bei gründlichster Suche scheint er nicht auffindbar.

Meisterinformationen:

Der Gestaltwandler hat die Gunst der Stunde genutzt und sich eine neue Tarnexistenz verschafft. Als der Sturm über dem Kloster wütete, suchte er, zusammen mit *Bruder Ucurius*, das in der Nähe liegende Badehaus auf. Als die beiden allein waren, erwürgte der Gestaltwandler den Medicus, nahm dessen Gestalt an und schleppte den Leichnam hinunter in den Kerker, wo er ihn unter dem Haufen Brennholz in der erste Zelle versteckte.

Indizien: Sollten die Helden orkische Gefangene in den Zellen untergebracht haben, so können diese – allerdings nur, wenn sie befragt werden – berichten, daß sie zum Zeitpunkt des Unwetters Geräusche auf der Treppe sowie das typische Scharren einer aufgezogenen Kerkertür gehört hätten. Durchsuchen die Helden daraufhin die Zelle mit dem Brennholzhaufen, finden sie unter den Scheiten den erwürgten Leichnam des Medicus.

Wenn die Helden eins und eins zusammenzählen, dürfte der Gruppe nun klar werden, welcherlei Natur ihr Gegner ist. Zwar ist dies nur ein Bruchteil der gesamten schrecklichen Wahrheit, doch sollten Sie den Helden diesen kleinen Triumph gönnen und ein spannendes Intermezzo einschieben. Der Gestaltwandler wird natürlich, sobald es offenbar wird, daß er enttarnt ist, versuchen zu fliehen. In die Enge getrieben, kämpft er bis zum Tode, wobei er langsam immer dämonischere Züge annimmt – ein Anblick, der so furchtbar ist, daß Helden, die ihre *Mutprobe* nicht bestehen, es nicht wagen, ihm zu nahe zu kommen. Die Werte des Quitslinga finden Sie in **Anhang 3 – Dramatis personae**.

Der Verweis

Noch vor der Abendandacht werden die Helden zu den Hütern *Bormund*, *Emmeran* und *Regardon* in den Kaminraum gebeten. Wenn der Hohe Lehrmeister noch lebt, ist er natürlich ebenfalls anwesend; ansonsten führt der den Helden ohnehin nicht wohlgesonnene Scriptenmeister Hüter Bormund den Vorsitz, da er als oberster verbliebener Würdenträger das Amt des Hohen Lehrmeisters nun kommissarisch vertritt.

Meisterinformationen:

Die Helden erwartet eine Art Gerichtsverhandlung. Der Reihe nach kommt Hüter Bormund auf die niederschmetternden Ereignisse der letzten Tage zu sprechen. Das Ungeheuerliche hierbei: Hüter Bormund glaubt in seiner Verbohrtheit allen Ernstes, daß allein die Anwesenheit der Helden die Zustände auf dem Kloster verschlimmert hätten. Jedes einzelne Fehlverhalten der Helden, das dem Hüter glaubhafterweise zu Ohren gekommen sein könnte, wird nun minutiös zur Sprache gebracht: ketzerische Anwendung von Magie auf dem Klostergelände, sträfliche Übertretung von Klostervorschriften, Aufstachelung der Handwerker zu praiosungefälligen Verhalten und dergleichen Punkte mehr.

Der Hinweis auf die eventuell erfolgreiche Enttarnung des Zwergen Kuwim bzw. des Gestaltwandlers bringen den Hüter nicht von seiner Meinung ab. Andeutungen auf Merkwürdig-

keiten hinsichtlich des Kuppelbaus tut Bormund als »ketzerisches Geschwätz« ab, mit dem die Helden von ihrem Fehlverhalten ablenken wollen.

Ruf nach Inquisition

Etwa zu diesem Zeitpunkt läßt Hüter Bormund die Katze aus dem Sack: Zwar erkenne er den einen oder anderen Erfolg der Helden durchaus an, doch ändere dies nichts daran, daß sich auch die Helden in wenigen Tagen vor der Inquisition zu verantworten hätten. Diese würde dann schon ein gerechtes Urteil fällen. Weiterhin erklärt Bormund, daß er die Anwerbung der Helden von Anfang an für einen Fehler gehalten und sich daher die Freiheit genommen habe, nach dem Mord an Hüter Wismund die Heilige Inquisition anzurufen. Diese werde voraussichtlich am nächsten Tag auf Arras de Mott eintreffen, um die Aufklärung der Ereignisse selbst in die Hand zu nehmen.

Meisterinformationen:

Wenn der Hohe Lehrmeister noch anwesend ist, kommt es nun zu einem Eklat zwischen den Geweihten, da der falsche Nicola de Mott Hüter Bormund eine entschiedene Übertretung seiner Entscheidungsbefugnisse vorwirft. Dies ändert jedoch nichts an der Entscheidung der Geweihten, daß sich die Helden auf dem Kloster zur Verfügung zu halten hätten. Eine Flucht, so Bormund drohend, käme einem Schuldeingeständnis gleich. Selbstverständlich dürfen die Helden sich frei auf dem Gelände bewegen und weiterhin ihren Aufgaben nachkommen. Zumindest solange, bis die Inquisition auf Arras de Mott eingetroffen sei ...

Als Meister müssen Sie nun entscheiden, ob Bormunds Mißtrauen gegenüber den Helden so weit geht, Botanicus und Proviantmeister damit zu beauftragen, dem Helden, der am offensichtlichsten Magie auf dem Gelände angewandt hat, während der Abendmahlzeit die kostbare Dosis *Bannstaubin* den Wein zu mischen, die zur Zeit im Hospital verwahrt wird. Als Folge würde der betreffende Held 3W Spielrunden lang jeweils 1W+2 Astralpunkte verlieren!

In der Klemme

Meisterinformationen:

Ihre "klassisch vorgeführten" und wahrscheinlich aufs höchste verärgerten Helden stehen nun vor der schwierigen Entscheidung, entweder weiter auf dem Kloster auszuharren, wo sie der gefürchteten Inquisition Rede und Antwort stehen müßten (was sich angesichts *Zweier Gezeichneters* äußerst riskant erweisen könnte), oder das Kloster unerlaubterweise zu verlassen, was das Interesse der Inquisition ebenfalls auf die Gruppe lenken würde. Diese wird übrigens, angeführt von dem Inquisitionsrat *Freiherr Arbas Jondrean von Berglund*, spätestens am Nachmittag des folgenden Tages auf Arras de Mott eintreffen.

Es ist zu hoffen, daß sich die Helden, bei aller Rechtschaffenheit, zum "geordneten Rückzug" entschließen. Nicht nur, daß

die Inquisition eine wirkliche Gefahr für die Helden darstellt, es müßte der Gruppe inzwischen auch bewußt geworden sein, daß all die mit dem Kloster verbundenen Rätsel nicht allein an diesem Ort geklärt werden können. Erfolgversprechender (und sicherer) scheint es daher, dem Kloster vorerst den Rücken zu kehren und sich auf die Suche nach dem verschwundenen Elf zu begeben, die sie vielleicht auf die Spur des Druiden führen wird.

Den Helden bleibt somit nur noch diese Nacht, um Vorbereitungen für die Flucht zu treffen, oder Bergfried bzw. Krypta einen ersten oder weiteren unerlaubten Besuch abzustatten. Auf jedem Fall sollte es in dieser Nacht zur folgenden **notwendigen Begegnung** kommen:

Die Erscheinung

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden am Klostertor, dem Zugang zum Bergfried oder einem anderen markanten Punkt auf dem Klostergelände befinden, beginnt die Luft vor den Helden plötzlich zu flimmern und im Schein des Mondlichts ist die leicht durchscheinende Gestalt eines gefesselten und erschöpft wirkenden Mannes in der verschmutzten Gewandung eines Magiers zu erkennen, um dessen Hals ein gelöster Knebel baumelt. Sein Blick geht durch die Helden hindurch und er beginnt gehetzt zu sprechen:

»Ich bin Magister Emmerich von Falkenstein. Wer auch immer dies hört, bitte helft uns. Ich bin, zusammen mit einem Elfen, von

einem Druiden namens Archon Megalon in ein merkwürdiges Tal verschleppt worden. In der Nähe ist ein golden schimmernder Berg, der ...«

Die Erscheinung löst sich ebenso unvermittelt wieder auf, wie sie erschienen ist.

Meisterinformationen:

Unter Mithilfe des gleichfalls gefangenen Elfen Landriel gelang es dem gefangenen Magier, seinen Knebel zu lösen und all die ihm verbliebene Astralenergie in einen IMMATERIALIS PHANTOMAR zu lenken. Seine Hoffnung war, daß irgendjemand auf Arras de Mott diese Nachricht empfangen würde.



Das Szepter des Hüters

Aufbruch ins Unbekannte

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich findet der heimliche Aufbruch der Helden irgendwann in der Nacht statt. Das Mitführen von Reittieren ist angesichts der Aufgabe, die vor den Helden liegt, nicht nur unpraktisch, sondern erschwert auch eine unbemerkte Abreise. Sollte Ihre Spielgruppe eine kleine Aufmunterung benötigen, sollte die "Flucht" etwa zum gleichen Zeitpunkt stattfinden, als am Talende die Lichterkette eines berittenen Trupps auftaucht: Die Heilige Inquisition! Freiherr Arbas Jondrean von Berglund naht mit einem Dutzend Ritter des Bannstrahlordens, deren leuchtendweiße Waffenröcke und Umhänge selbst im mitgeführten Fackellicht auszumachen sind.

Nun ist Eile geboten. In etwa einer Stunde können die Helden die von den Händlern bezeichnete Paßstelle erreichen, wo der Bogen des Elfen gefunden wurde. Von hier aus beginnt ein steiniger Aufstieg in die Gebirgswelt rahjwärts des Passes. Die Helden wissen inzwischen, daß die Entführten in einem »merkwürdigen Tal« nahe eines »goldenen schimmernden Berges« gefangengehalten werden. Auf der Karte, die sie bei dem Ork Olok Rochtai finden konnten, ist rahjwärts vom Mönchstal ein Berg namens *Goldspitze* eingezeichnet – ein weiterer Anhaltspunkt. Wer sich nun auch noch an die Sage vom *Wundertal* erinnert (*Anhang 2–Dokumente–Quelle 1*), dürfte kaum noch an einen Zufall glauben.

Durchs Gebirge

Meisterinformationen:

Auf ihrem Marsch rahjwärts durch das unwegsame Gelände finden die Helden hin und wieder markante Spuren, die darauf hindeuten, daß die Richtung, die sie eingeschlagen haben, richtig ist. Es handelt sich dabei um Fußspuren (eine gelungene Probe auf *Fährtsensuchen* +5 ergibt, daß die Spuren von sechs Goblins und einem Elfen hinterlassen wurden), eine kleine Feuerstelle, die nur etwa zwei Tage alt ist, sowie eine überaus kunstvoll verzierte Mammutonflöte, die der entführte Elf unbemerkt fallenlassen konnte, um eventuellen Verfolgern einen Anhaltspunkt zu geben, wohin sie sich wenden sollen.

Insgesamt benötigen die Helden etwas über einen Tag für ihren Weg zum Berg, der durch "meisterliche Einwirkung" wie

Steinschlag, Kletterproben oder Tierbegegnungen noch erschwert werden kann. Wenn die Helden keine Zeit verlieren, bedeutet dies, daß sie beim übernächsten Sonnenaufgang durch ein wundersames Naturphänomen geweckt werden:

Direkt vor den Helden erhebt sich ein imposanter Berg, dessen Spitze das Licht der aufgehenden Morgensonne in goldfarbenem Gleißeln reflektiert. Es handelt sich um einen Effekt, der nur am frühen Morgen zu bewundern ist und mit steigendem Sonnenstand verblaßt – die *Goldspitze* ist erreicht!

Goblins

Am Fuße der Goldspitze, versteckt zwischen meterhohen Felsvorsprüngen und direkt an einer klaren Gebirgsquelle gelegen, befindet sich das Lager von zwölf räuberischen Goblins, die von Megalon mittels kleinerer Zaubereien gefügig gemacht wurden. Seit dieser Zeit dienen sie ihm bei kleineren Unternehmungen willig als Handlanger. Da die Bande sich an dem abgelegenen Ort sehr sicher fühlt, dürfte es den Helden keine Probleme bereiten, sich an das Lager heranzuschleichen.

Meisterinformationen:

Ohne Hilfe der Goblins werden die Helden kaum weiterkommen. Die Helden können nun versuchen, einen der Rotpelze zu entführen, durch imposantes Auftreten gleich das gesamte Lager einzuschüchtern oder mittels der unheldenhaften Devise, »Schwert raus und rauf – irgendeiner wird schon übrig bleiben!«, zumindest einen der Goblins zwischen die Finger zu bekommen. In jedem Fall erfahren sie von den verängstigten Goblins, daß sie seit längerem dem »Großen Schamanen« dienen würden, der in einer Höhle eine Viertelstunde westlich des Lagers leben würde. Unter Androhung von Strafe werden die Goblins die Helden widerwillig dorthin führen.

Werte eines Goblins:

MU 7; AT 10; PA 9; LE 17; RS 2; TP 1W+3 (Säbel, Speer); GST 1; AU 30; MR -1; MK 8

Werte ihres Anführers:

MU 10; AT 12; PA 9; LE 22; RS 3; TP 1W+3 (Säbel); GST 1; AU 37; MR 2; MK 12

Das Geheimnis der Geoden

Streng vertrauliche Meisterinformationen:

Die Helden werden zu einer Höhle geführt, bei der es sich in Wahrheit um den geheimen Zugang zu einem *magischen Tunnelsystem* handelt, der zu einer der rätselhaftesten Stätten Aventuriens führt: Dem Tal der Elemente!

Der Weg wurde vor über 4.000 Jahren, also während der

Drachenkriege, von den Geoden des Zwergenvolkes angelegt und mit Sicherungen ausgestattet, die insbesondere den (längst ausgestorbenen) Geschöpfen des Drachen Pyrdacor den Zutritt zu dieser Stätte verwehren sollten. Da die Sperren von elementaren Mächten gespeist werden, sind sie noch heute aktiv.

Das weiter unten detailliert beschriebene *Tal der Elemente*

wurde von dem Zwerg *Brendan* (auch: Brandan), dem berühmten Stammvater der Geoden, entdeckt. Hier legte er seine Weihe ab und schloß später den legendenumwobenen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes.

Das Wissen um das Tal ist in den vergangenen Jahrtausenden verlorengegangen. Der wahrscheinlich letzte Eingeweihte war der Geode *Eschin vom Quell*, der vor ca. 500 Jahren lebte und auch unter den Menschen größere Bekanntheit erlangt hat (siehe **Die Zwerge Aventuriens**, S. 50). Er war der erste Geode, der sich die "Große Schlange" (Hesinde) als Schützerin erwählte und mit den Magiergilden zusammenarbeitete. Er ermöglichte diesen, vielen Zaubersprüchen der Druiden erstmals Formelgestalt zu verleihen, so daß diese seit dieser Zeit auch Magiern zugänglich sind.

Eschin vom Quell mußte in der Folgezeit miterleben, welch Mißbrauch mancher Magier mit diesem Wissen trieben. Eine Entwicklung, die in dem Wirken jenes Mannes gipfelte, der den Helden nur allzu vertraut ist: Borbarad! Die Geoden seines Heimatringes singen, daß dem Zwerg vor lauter Gram darüber das Herz gebrochen sei, und tatsächlich erlebte der Zwerg den Fall des Dämonenmeisters nicht mehr mit. Doch schuf der Geode in den letzten ihm verbliebenen Jahren, mit Unterstützung der Großen Schlange, ein Artefakt zur Bekämpfung dieses Frevlers, das er im Tal versteckte und von elementaren Mächten bewachen ließ.

Der Weg der Geoden

Die Höhle, zu der die Goblins die Helden führen, liegt gut versteckt hinter zwei gewaltigen Felsen. Im Innern ähnelt sie einer Grotte, in der ohne Probleme der Haupttempel Arras de Motts Platz finden würde. Sie weist an den Wänden natürliche Felsterrassen auf, und von Decke und Boden wachsen gewaltige Stalaktiten und Stalakmiten. Jedes Gespräch im Innern hallt von den Wänden wider.

Am Ende der Höhle schimmert etwas golden im Licht der Fackeln. Vereinzelt sind am Boden liegende Skelette zu erkennen, darunter auch die Knochen humanoider Wesen.

Meisterinformationen:

Ein Zwerg oder *Gesteinskundiger* kann herausfinden, daß die Felsen vor der Höhle nachträglich an diesen Ort geschafft wurden – und zwar vor einer sehr (!) weit zurückliegenden

Zeit. Die Skelette wiederum stammen von den Opfern einer Höhlenspinne, die jedoch bereits von Megalon erlegt worden ist und nun tot hinter einem der Stalakmiten aufgefunden werden kann.

Spezielle Informationen:

Das Schimmern stammt von einem wuchtigen, drei Schritt hohen Portal in der hinteren Felswand, das einige tausend Jahre alt sein muß! Der steinerne Portalbogen ist rundherum mit arkanen Glyphen aus Zwergengold besetzt, unter denen sich auffällig oft die Symbole der Elemente *Feuer, Wasser, Fels, Luft* und *Humus* befinden. An der höchsten Stelle des Rundbogens befindet sich ein im Licht funkeln der Rubin von Daumnagelgröße. Anstelle etwaiger Portalflügel ist eine flache Felswand zu erkennen, auf der sich kunstvolle Darstellungen befinden, die Zwerge im Kampf gegen drachenähnliche Geschöpfe und Geoden bei der Verehrung Sumus zeigen.

Meisterinformationen:

Jeder Zwerg sollte bei der Entdeckung dieses Portals feuchte Augen bekommen. Es handelt sich hierbei offensichtlich um ein mehrere tausend Jahre altes Relikt seiner Vorfahren. Die Darstellungen deuten auf Ereignisse hin, die sich vor über 4.000 Jahren abgespielt haben.

Ein ANALÜS enthüllt die hell leuchtenden Muster einer uralten, archaisch wirkenden elementaren Zauber Macht, die rudimentär an die Formeln DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND bzw. DURCH FELS UND ERZ erinnert. Einzig ein Geode kann auf diese Art und Weise feststellen, daß in die Wand eine Variante des Rituals DER WEG DURCH SUMUS LEIB eingewoben wurde.

Aktiviert werden kann das Tor auf einfache Art und Weise: Ein "Diener Sumus", also ein *Geode, Druid*e – aber auch eine *Hexe* – muß sich hierzu lediglich auf den Rubin sowie die Öffnung des Tores konzentrieren (*Klugheitsprobe*). Der Stein strahlt dann nach wenigen Augenblicken rot auf, und innerhalb des Rundbogens öffnet sich ein felsiger Gang ins Innere des Berges. Befindet sich keiner der genannten Heldentypen in Ihrer Heldengruppe, stellt die einzige Möglichkeit zur Öffnung des Tores der Träger des *Zweiten Zeichens* dar. Auch in ihm wirken latent die Kräfte Sumus, nur muß er hierzu den Rubin mit der Hand berühren. Kurz nach Betreten des Gangs schließt sich das Portal wieder. Auf der anderen Seite weist der Durchgang die gleiche Öffnungsvorrichtung wie außen auf.

Die Kammern der Elemente

Meisterinformationen:

Der Weg zum gesuchten Tal führt durch fünf, jeweils mit unterschiedlich langen Gängen verbundenen, Kammern, in denen sich Schutzvorrichtungen befinden, die von den Kräften der Elemente Feuer, Wasser, Fels, Luft und Humus gespeist werden (Das Element *Eis* findet bewußt keine Anwendung, da es von den Geoden als »vernichtendes Prinzip« angesehen wird). Die Geoden hielten eine derart starke Absicherung für

notwendig, da sie ihrem damaligen Gegner – dem Drachen Pyrdacor – durchaus zutrauten, daß er und seine Kreaturen auf das heilige Tal aufmerksam werden könnten. Auf Menschen haben diese Sperren allerdings eine schwächere Wirkung, als gegen die drachischen Gegner von einst. Einzig Geoden, Druiden und Hexen können die Kammern gefahrlos durchschreiten. Die Kammern sind unbeleuchtet, die Wände reflektieren jedoch das Licht von Fackeln etc. in der angegebenen Weise.

Feuer

Eine rötlich schimmernde Höhle von 15 Schritt Durchmesser und einem weiterführenden Gang auf der gegenüberliegenden Seite. Im Zentrum steht ein 2 Schritt hoher Obelisk mit der Rune »Feuer« und einem darunter befindlichen Drachensymbol. Plötzlich schießt um den Stein herum ein Ring aus schritthohen, lodernen Flammen aus dem Boden, der bis an die Seitenwände reicht.

Meisterinformationen:

Die an den Druidenzauber **FLAMMENRING** erinnernde Sicherung soll dazu dienen, bei jedem, der nicht zu den Dienern Sumus gehört, Angst auszulösen.

Zum Durchqueren des Raumes ist daher eine *Mutprobe* + 2 erforderlich. Echsenwesen müssen sogar eine *Mutprobe* + 10, ablegen, wenn diese die Kammer betreten wollen. Nur Druiden, Geoden und Hexen fühlen sich in keiner Weise beeinträchtigt. Ein **WAGEMUT**, **ENTSCHLOSSENHEIT** kann sich hier als ebenso wirksam erweisen, wie das Elixier aus dem Besitz Emmerichs von Falkenstein.



Wasser

Fels

Eine orangefarben leuchtende Höhle von 15 Schritt Durchmesser, in der ein weiterer Obelisk steht. Auf ihm erkennt man die Rune »Fels«, sowie ein weiteres Drachensymbol. Auf dem Höhlenboden liegt – direkt neben der Steinsäule – ein archaisch wirkender, zwei Meter langer Zweihänder mit gefährlichen, drachenkammartigen Zacken. Sein Griff wirkt, als sei er für gewaltige Pranken gefertigt worden. Auf der gegenüberliegenden Seite der Kammer führt der Gang weiter.

Meisterinformationen:

In der gesamten Kammer wirken die gleichen magnetischen Kräfte, die auch bei dem Geodenritual **MAGNETISMUS** freigesetzt werden. Die Kammer dient dazu, Eindringlinge zu entwaffnen. Alle eisernen oder stählernen Waffen können nur mit einer *Körperkraftprobe* in der Hand gehalten werden; bei metallenen Rüstungen ist zudem eine Probe auf **KK** + **RS** nötig, um nicht umgerissen zu werden. Echsen- oder Drachenartige müssen sogar einen Zuschlag von 7 Punkten auf ihre **KK**-Probe Kauf nehmen. Bereits im Zwischengang abgelegte Waffen und Rüstungen können auf dem Rückweg wieder aufgenommen werden.

Eine bläulich schimmernde Höhle mit den gleichen Proportionen wie oben beschrieben; im Zentrum steht ein weiterer Obelisk. Hier trägt er die Rune »Wasser« sowie ein weiteres der bekannten Drachensymbole. Die Kammer ist von einem knietiefen See bedeckt, der durch einen rauschenden Wasserfall auf der rechten Seite gespeist wird. Ein Abfluß ist nicht zu erkennen, dafür allerdings das furchterregende Skelett eines uralten, ursprünglich über zwei Meter großen drachenartigen Wesens mit gewaltigen Kiefern und sichelartigen Reißzähnen, das zusammengekaut an der linken Höhlenwand liegt.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden den See durchwaten, formt sich aus den Dunstschwaden vor dem Wasserfall ein schreckliches, drachenartiges Geschöpf mit großen Schwingen, eisblau strahlenden Augen und gefährlich aussehenden Reißzähnen. Es ähnelt von der Gestalt her dem Skelett an der Wand. Einzig **Druiden**, **Geoden**, **Hexen** sowie der *Träger des Zweiten Zeichens* erkennen nichts dergleichen.

Meisterinformationen:

Bei dem Skelett handelt es sich um den einzigen Schergen des Drachen **Pyrdacor**, der jemals auf diesen Zugang aufmerksam

geworden ist. Von ihm stammt auch die Waffe in der Kammer des Erzes. Er wurde Opfer einer Illusion, die durch die unbewußten Ängste jener erschaffen wird, die die Höhle betreten. Da davon auszugehen ist, daß die Helden noch beeindruckt vom dem Skelett des Drachengeschöpfes sind, erblicken die Helden ein Wesen, das diesem in gewisser Hinsicht ähnelt. Das Dunstwesen kann zwar normal bekämpft werden, doch wirken sich nun etwaige Waffen- und Rüstungsverluste in der Vorkammer doppelt tragisch aus ...

Die eleganteste Lösung besteht natürlich darin, das Wesen mittels eines einfachen ILLUSIONEN ZERSTÖREN verschwinden zu lassen (5 ASP, da es von den eigenen Ängsten erschaffen wurde). Wenn die Helden zu arg in Bedrängnis geraten, können Sie dem *Träger des Rubinauges* eventuell den einen oder anderen Hinweis über die Art des Zaubers zukommen lassen. Etwaige Verwundungen verschwinden, sobald die Illusion besiegt oder gebannt wurde.

Werte des "Nebeldrachsens":

MU -; AT* 16; PA 11; TP 2W+3/1W+3 (Gebiß/ Schwingen); LE 60; RS 5; MR 20; MK 60; (*): Das Geschöpf kann in jeder zweiten Kampfunde einen zusätzlichen Angriff mit seinen Schwingen austeilen.

Humus

Eine finstere Höhle mit den gleichen Ausmaßen wie oben beschrieben. Im Zentrum steht ein geborstener Obelisk mit der Rune für »Humus« sowie einem weiteren Drachensymbol. Er wirkt, als sei er von einem Blitz gespalten worden. Überall liegen zerbrochene steinerne Trümmerstücke herum, die bei näherer Untersuchung wie versteinerte Pflanzenteile aussehen.

Meisterinformationen:

Die Sicherung, über die Kammer verfügte, wurde zerstört, als Borbarads Transproprietorium vor über 400 Jahren erstmals eine elementare Verschiebung heraufbeschwor und damit das Tal schändete, indem dort jeglicher Humus zu Stein verwandelt wurde. Ein Effekt, der die Kammer von seiner elementaren Quelle abschnitt und die Sicherung erlöschen ließ.

Luft

Eine gelblich schimmernde, diesmal 20 Schritt durchmessende Höhle, die sich ansonsten kaum von den übrigen Kammern unterscheidet. Auf dem im Zentrum stehenden Obelisken befindet sich die Rune für »Luft«. Ein wildes Brausen erfüllt den Ort und rüttelt an der Kleidung der Helden.

Meisterinformationen:

In dieser Kammer ist eine Variante des Zaubers ATEMNOT wirksam. Sobald die Helden den Raum betreten, haben sie das Gefühl, ihr Brustkorb würde zusammengepreßt werden. Es ist kaum mehr möglich, Atem zu holen. Desorientierendes Schwindelgefühl (das eine Flucht zurück in den Tunnel nur bei bestandener *Klugheitsprobe* erlaubt), sowie heftige Erstickungsanfälle mit 1W+2 Schadenspunkte ab der zweiten KR sind die Folge.

Betritt einer der genannten Sumudiener den Raum, ebbt der Zauber merklich ab (1W-2 SP pro KR). Sie selbst haben außer heftigen Böen, die ihnen ins Gesicht wehen, keinerlei Schwierigkeiten. Berührt einer dieser Helden den Menhir, haben die anderen nur noch mit unangenehmen Schwindelgefühlen zu kämpfen. Der Weg hinaus führt direkt in das geheimnisvolle Tal.

Das Tal der Elemente

Allgemeine Informationen:

»Als ihr die letzte Kammer verlassen habt, gelangt ihr plötzlich ins Freie. Ein warmer Sommerwind weht Euch ins Gesicht. Ihr steht in einiger Höhe auf einem felsigen Hochplateau und als ihr euch umblickt, erwartet euch ein atemberaubender Anblick. Vor euch erstreckt sich, abgegrenzt durch vier in den Himmel aufragende Berge, ein etwa 3 Meilen durchmessendes, wundersames Tal. Von Norden her wird der Kessel durch einen Berg begrenzt, der mit seinem weiß verschneiten Gipfel Erinnerungen an einen Zuckerhut weckt. Wie eine im Fluß erstarrte Schneelawine zieht sich von dort aus ein eisiges weißes Band bis hinab ins Tal, während sich im Westen ein ebenso breiter feurig-roter Magmastrom talwärts wälzt, der aus verschiedenen Felsspalten in etwa 1.000 Schritt Höhe austritt. Im Süden hingegen ist das Rauschen eines gewaltigen Kataraktes zu hören, dessen unglaubliche Wassermassen aus hunderten von Metern Höhe in gewaltigen Gischtswaden am Talgrund auftreffen und dort einen tiefblauen See von beträchtlicher Größe speisen. Östlich vernehmt ihr das Brau-

sen und Pfeifen eines gewaltigen Bergwindes, der fönartig hinab in den Talkessel fegt. Im Nordosten schließlich erkennt ihr eine große Menge Geröll, das zuunterst eine Felspalte nahezu vollständig verschüttet hat. Darüber türmt sich bis in beträchtliche Höhe, eng an die Felswand geschmiegt, eine Unzahl kleinerer Felsbrocken und Steine.

Der Anblick, der sich euch dort bietet, gibt das größte Rätsel auf: der gesamte Talgrund ist von einem urwüchsigen, durch und durch versteinertem Wald bedeckt, der sich bis zu den Talrändern erstreckt. An keiner einzigen Stelle ist auch nur ein bißchen Grün auszumachen, dabei scheint es von eurer Warte aus, als ob der Wald dort unten vor Leben pulsieren müßte. In diesem Moment erkennt ihr eine uralte, rechts vom Plateau abzweigende, steinerne Treppe, die hinunter bis zum Grund des Tals führt«.

Spezielle Informationen:

Magiebegabte Helden spüren intuitiv, daß das Tal von der ungebändigten Kraft der Elemente erfüllt ist. Und doch wird

dieser Gedanke schnell von dem Gefühl verdrängt, daß irgendwas Entscheidendes mit dem Tal nicht stimmt. Ein wesentlicher Aspekt fehlt: An keiner Stelle ist auch nur ein Skrupel des Elements *Humus* zu finden. Es scheint, als ob an dem Tal ein ungeheuerlicher Frevel verübt worden wäre.

Meisterinformationen:

Beim Tal der Elemente handelt es sich um eine *Globule*, eine sogenannte "Mindersphäre", die zwar eingebettet ist in die derische Sphäre, aber dennoch ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten unterliegt. So liegt der Zugang zu einer solchen Nebenwelt meist im Verborgenen und ist schwer oder nur zu bestimmten Zeiten durchlässig. So erklärt sich auch die Entdeckung des Tals durch den Kaiserdrachen Bekragor und die Legende um die Existenz dieses Ortes. Auch der Zeitablauf einer Untersphäre kann ein gänzlich anderer sein.

Das Tal liegt, sphärologisch gesehen, zugleich in unmittelbarer Nähe der sechs elementaren Untersphären Deres. Gleichzeitig ist es, salopp ausgedrückt, nur einen Steinwurf von der diesseitigen Welt entfernt. Ein Ort, der von den Elementarherren als Versammlungsort geschaffen wurde, um in unregelmäßigen Abständen und auf "neutralem Boden" Rat halten zu können. Das Wirken Borbarads vor etwa 400 Jahren hat das Tal in seinen Grundfesten erschüttert, und es ist seit dieser Zeit von den Herren der Elemente nicht mehr aufgesucht worden.

Alle Zauber, die auf den Elementen *Feuer*, *Wasser*, *Luft*, *Fels* und *Eis* basieren, sind an diesem Ort um fünf Punkte erleich-

tert. Wer hingegen Magic wirken will, die auf dem Element *Humus* aufbaut, muß aus oben beschriebenem Grund erheblichen Widerstand überwinden. Regeltechnisch bedeutet dies einen Zuschlag auf die Zauberprobe von sieben Punkten und einen vermehrten Einsatz von 1W6 Punkten Astralenergie!

Die ersten Geoden um Brendan haben die Kräfte an diesem Ort erforscht und mit ihrer Hilfe einige der machtvollen Geodenrituale entwickelt, die bis heute allein diesem Helden-tyt zur Verfügung stehen. In diesem Tal, wo die Helden noch einige Hinterlassenschaften aus der Zeit der alten Geoden finden können, hält sich im übrigen auch *Archon Megalon* auf, der sich verzweifelt darum bemüht, in den Besitz des arkanen Erbes Eschin vom Quells zu gelangen.

Bei ihrem Streifzug durch das Tal der Elemente können die Helden auf einige interessante Örtlichkeiten stoßen, die elementarer Natur sind oder dem Wirken der Geoden zugerechnet werden müssen:

Der versteinerte Wald

Die gesamte Flora und Fauna des Talkessels, wurde durch die von Borbarad heraufbeschworene Macht des Erzdämonen *Widharcal*, dem Herrn der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus, zu Stein verwandelt. Und natürlich hat das Wirken dieses Dämonen dem Wald seinen Stempel aufgedrückt. Der bis



in die kleinste Kleinigkeit verwandelte Wald strahlt daher etwas unsagbar Unheimliches aus. Auf den Rinden der versteinerten Bäume vermeint man gequälte Gesichter zu sehen, die den *Träger des Essten Zeichens* an seinen ersten Traum gemahnen; die Blüten der ehemals wunderschönen, doch nun versteinerten Blumen sind rasierrmesserscharf (1W6-1 SP bei mißlungener *Gewandtheitsprobe*), und die versteinerten Pilze des Waldes, die merkwürdig aufgequollen wirken, sind allesamt von schmierig schwarzer Farbe. Darunter befinden sich auch einige kniehohe Exemplare, die bei Berührung explodieren. Das Opfer erleidet in dem Hagel aus messerscharfen Gesteinsplittern 2W6 +2 Trefferpunkte. Die versteinerten Tiere, die hier vorgefunden werden können (darunter längst ausgestorbene Echsenwesen von Elefantengröße), wirken, als ob sie innerhalb von Augenblicken von einer fürchterlichen Macht überrascht worden wären. Die auf ewig in Stein gebannte Mimik und Körperhaltung der Tiere deuten auf das unsagbare Grauen hin, das die Tiere kurz vor ihrem Tod ereilt haben muß.

Elementargeister

In der Nähe des Wasserfalls, des Magmaflusses, der Schneelawine, der Felsen oder der winddurchtosten Steilwand kann es jederzeit zur Manifestation kleinerer Elementargeister kommen, die – je nach Element – einen verspielten, angriffslustigen, unbekümmerten, sturen oder desinteressierten Eindruck machen: lustig plappernde Quellgeister, springende Feuerlohen, hüpfende Schneebälle, steinfressende Erzmännchen und flüsternde Windgestalten.

Wenn die Helden geduldig genug sind, können diese Wesen die Helden zu der einen oder anderen interessanten Stelle im Tal führen – jedenfalls so lange, bis der Einflußbereich "ihres" Elements schwindet.

Der versteinerte Lindwurm

Nahe der Talmitte machen die Helden eine aufregende Entdeckung. Auf einer felsigen Lichtung inmitten der versteinerten Bäume ist der gewaltige, zu schwarzem Basalt erstarrte Leib eines 20 Schritt langen Kaiserdrachen mit zornig aufgeblähten Nüstern zu erkennen. Seine ganze Haltung wirkt abwehrbereit und die glutrot schimmernden Augen machen ganz und gar nicht den Eindruck, als ob der Drache sich seinem Schicksal ergeben hätte. Um den Hals des Lindwurms schmiegt sich ein Reif aus Zwergengold, der mit verschnörkelten Runen und den Zeichen der fünf Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz und Humus versehen ist.

Meisterinformationen:

Der Name des versteinerten Kaiserdrachen ist *Bekragor*. Er gehörte einst zur Gefolgschaft Pyrdacors und wurde von den Geoden mit vereinter Macht bezwungen, nachdem er das Tal entdeckt hatte. Anstatt den Lindwurm zu töten, bannten sie ihn mit der Kraft der Elemente als Wächter an das Tal. Die Macht des Erdämonen Widharcas konnte den Drachen wegen seiner Nähe zum Element Feuer nur teilweise verwandeln. Er ist zwar

bewegungsunfähig, doch tief in ihm schlummert noch immer sein von Rache und Wut erfüllter Geist.

Versuchen die Helden mittels eines DAS SINNEN FEMDER WESEN oder gar einem OBJECTUM STUMM Kontakt zu dem versteinerten Drachen aufzunehmen, hat dies die Wirkung, als ob sich das überquellende Bewußtsein des Drachen mit titanischer Kraft durch ein Nadelöhr zwängen würde. Der Zaubernde wird von der zorn erfüllten Gefühlswelt des erniedrigten Lindwurms förmlich von den Beinen gerissen. Eine Flut von Bildern und innerhalb von 4.000 Jahren angesammelten Eindrücken bricht über den Helden herein:

Bilder vom Zusammentreffen mit dem mächtigen Pyrdacor (!); verblaßte Erinnerungen an den Angriff auf eine Zwergenbinge; das Aufspüren einer im Finsterkamm befindlichen elementaren Struktur im Sphärengefüge und das triumphale Gefühl, Tal und Geheimnis der Geoden entdeckt zu haben; die Überraschung, als die aufgespürten Zwerge ihn mit Zaubermacht vom Himmel holten; der Zorn beim Anlegen des magischen Halsreifs, der ihn zur ewigen Wacht über das Tal verdammt; Erinnerungen an Jahrhunderte der Eintönigkeit als Talwächter; dem plötzlichen Ausbruch einer vom Westen über das Tal hereinbrechenden, das Elementargefüge in seinen Grundfesten erschütternden dämonischen Macht; die hilflose Wut, als sein Körper langsam zu Stein erstarrte, sowie die aufkeimende Hoffnung auf Rettung, als kürzlich ein in eine graue Kutte gekleideter Mensch das Tal betrat (Megalon), der ihn auf geistiger Ebene über die Vergangenheit befragte und Hilfe versprach.

Ein Held, der Opfer dieser Flut von Eindrücken wurde, hat umgehend 100 zusätzliche Abenteuerpunkte verdient und besitzt nun vollständige Sprachkenntnisse im Drachischen. Doch die Erfahrung hat seinen Preis: Der Held büßt durch die Anstrengung, sein eigenes Bewußtsein nicht völlig an den Kaiserdrachen zu verlieren, 2W6 permanente Lebenspunkte sowie einen permanenten Klugheitspunkt ein. Er ist von nun an von einer unsagbaren Ehrfurcht gegenüber diesen Geschöpfen erfüllt, die es ihm nur noch bei einer *Klugheitsprobe* +3 gestattet, Kaiserdrachen zu bekämpfen.

Die Gefangenen

Kurz bevor die Helden auf den weiter unten beschriebenen Geodenring stoßen, entdecken sie in der Nähe eines scharfkantigen Felsens zwei gefesselte und geknebelte Gestalten. Es handelt sich bei den Bedauernswerten um den entführten Magier *Emmerich von Falkenstein* sowie den Elf *Landriel Sternenglanz*.

Meisterinformationen:

Die beiden können nach ihrer Befreiung berichten, daß sie vom Druiden Archon Megalon entführt wurden. Er beraubte sie in der Nähe des Mönchtals auf unheimliche Weise ihrer magischen Energien und mißbrauchte diese anschließend für furchtbare Zauber (siehe *Angriff der Raben* und *Orkan*). Die zwei erzählen, daß sie anschließend in dieses Tal gebracht wurden. Der erzürnte

Magister vermutet, daß »dieser völlig skrupellose Mann« offensichtlich befürchtet, daß sie – einmal von ihren Knebeln befreit – ihn mit irgendeinem Zauber belegen könnten.

Nach dem Motiv Megalons befragt, können die zwei lediglich angeben, daß der Druide in diesem Tal offensichtlich auf der Suche nach irgend etwas sehr Wichtigem sein muß. Eine Suche, die auf rätselhafte Weise durch den Wiederaufbau Arras de Motts gestört würde. Mehr wissen die Gefangenen selbst nicht.

Für den Fall, daß Magier oder Elf den Helden unter die Arme greifen müssen, sei an dieser Stelle ihr derzeitiger Stand an Lebens- und Astralenergie angegeben: von Falkenstein: 21 LP/5 ASP; Landriel: 28 LP/9 ASP.

Begegnung mit Archon Megalon

Meisterinformationen:

Irgendwann (spätestens beim **Geodenring**, s.u.) wird Archon Megalon auf die Helden und seine ehemaligen Gefangenen aufmerksam werden. Der Druide wird nun nicht etwa die Flucht ergreifen, sondern mit dem Interesse und der Vorsicht eines Gelehrten, der ein Dutzend beschäftigter Krakenmolche bei der Laichablage beobachtet, auf die Gruppe zutreten. Stellen sie Archon Megalon wie im **Anhang 3 (Dramatis personae)** angegeben dar. Der Ausgang dieser Begegnung hängt ganz vom Verhalten der Heldengruppe ab.

Stellen Sie auf jeden Fall sicher, daß Megalon von den Helden nicht umgebracht wird!

Der Druide verfügt zur Zeit nur über ca. 20 ASP, daher wird er versuchen, einer Konfrontation aus dem Wege zu gehen. Allerdings ist Megalon ein Meister seines Faches, dem an diesem Ort wahrhaft elementare Kräfte zur Verfügung stehen, von denen die Helden nur träumen können. So tanzt über seiner linken Schulter ein kleines Flämmchen mit flackernden Gesichtszügen – ein an ihn gebundener *Elementargeist des Feuers* – mit dem er einmalig und innerhalb von Augenblicken (!) einen **FLAMMENRING**, eine **WANDAUSFEUER** oder ein **ZORN DER ELEMENTE** heraufbeschwören kann.

Archon Megalon ist überrascht darüber, daß die Helden das Tal aufgespürt haben. Er wird daher versuchen, im Gespräch folgende Fragen zu klären:

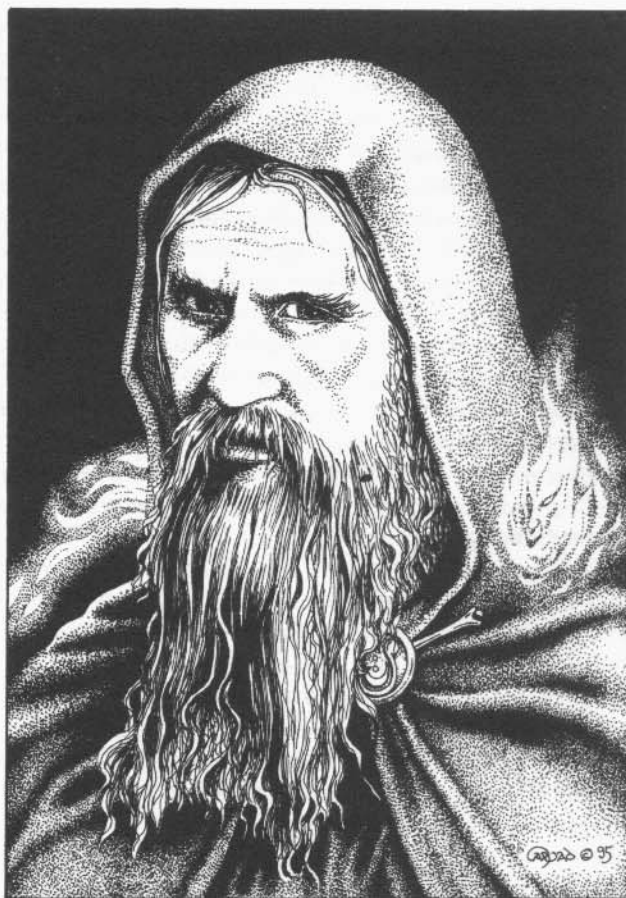
Wer sind die Helden? (*»Interessant. Ich erinnere mich daran, schon einmal von Euch gehört zu haben.«*)

Was weiß die Gruppe über die von Arras de Mott ausgehende Gefahr? (*»Borbarad? Faszinierend! Das erklärt natürlich einiges.«*)

Wie konnten die Helden das Tal finden? (*»Typisch Goblins. Ich hätte bedenken müssen, daß sie ein Sicherheitsrisiko darstellen.«*, *»Kompliment, Magister von Falkenstein! Ich habe Euch unterschätzt.«*)

Welches Ziel verfolgen die Helden? (*»Nun, von Euren Beweggründen einmal abgesehen, stehen wir offensichtlich auf der gleichen Seite. Vielleicht sollten wir uns der Sache gemeinsam annehmen?«*)

Was wissen die Helden über das Geheimnis des Geoden Eschin



vom Quell? (*»Mit anderen Worten: Nichts?! Nun, es scheint, als werde ich senil. Das hätte ich mir gleich denken können.«*)

Da Megalon die Gefahr sieht, daß er von der vor ihm stehenden Gruppe durchaus bezwungen werden kann, beschließt er, für den Moment mit den Helden zusammenzuarbeiten. Dafür können die Spieler vom Druiden im Gegenzug alle Informationen erhalten, die er über Tal und Arras de Mott herausgefunden hat. Bezüglich des von ihm dummerweise ins Gespräch eingebrachten Namen *Eschin vom Quell*, wird er sich bedeckt geben und nur erwähnen, daß der Geode im Tal etwas Interessantes versteckt haben könnte (*»Gebt Euch keinen unnötigen Hoffnungen hin. Seine Hinterlassenschaft steht natürlich mir zu!«*).

Auf seine finsternen Machenschaften angesprochen, gibt sich Megalon leutselig (*»Magister von Falkenstein und Herr Sternenglanz werden mir bei gründlicher Überlegung sicherlich zustimmen, daß mir angesichts der Umstände keine andere Wahl blieb. Ihr hättet mir Eure, sagen wir einmal ... 'Dienste', sicherlich nicht freiwillig zur Verfügung gestellt. Oder irre ich mich da?«*)

Der Geodenring

Allgemeine Informationen:

»Auf einer Lichtung, exakt im Mittelpunkt des Tals, seht ihr drei konzentrische, aus 77 großen, stehenden Steinen geformte Steinkreise, in deren Mitte sich fünf sieben Meter in den Himmel

auftragende Steinsäulen erheben. Eine kleinere, nur fünf Meter hohe Säule aus schwarzem Basalt steht genau im Zentrum zwischen den fünf Giganten.«

Spezielle Informationen:

Die Steine des Geodenringes sind etwa 4.000 Jahre alt und, bis auf wenige Ausnahmen, völlig schmucklos. Einzig die fünf mächtigen Steine in der Mitte sind reliefartig mit Hunderten symbolhaften Verzierungen übersät, die auf das jeweilige Element hindeuten, dessen Präsenz der Stein offenkundig verkörpert: Flammen für Feuer, Tropfen für Wasser, Spiralen für Luft, Quadrate für Fels und Blätter für Humus. Der Stein mit den Symbolen für »Humus« wirkt stumpf und grau. Er ist der einzige der fünf, der Anzeichen von Verwitterung aufweist.

Der Basaltstein in der Mitte ist offensichtlich jüngeren Datums (aber immer noch einige hundert Jahre alt). Auf ihm befindet sich eine merkwürdige Inschrift:

Auf den Hütern, die behütet sind
Erkenn die Zeichen, die bezeichnet sind
Doch nur im Bund vermags gegeben
Steinern Bilder zu bewegen
Nimm die Schlüssel, die verschlossen sind
Erbrich die Siegel, die versiegelt sind
Und wenn dann Stufen
In die Tiefe führen
Kann das Erbe
Die Weihe bald vollführen

Meisterinformationen:

Spätestens jetzt – die Helden sollten sich ein wenig an dem Ort umgesehen haben – ist der Zeitpunkt für die Begegnung mit Archon Megalon gekommen.

Der Basaltstein stammt von dem Geoden *Eschin vom Quell*, der an dieser Stelle seine arkane Hinterlassenschaft versteckt hat. Die Inschrift bezieht sich unter anderem auf die fünf Menhire, die den Stein umgeben. Ein ANALÜS bzw. ODEM ARCANUM enthüllt, daß auf jeder der Säulen eines der zahlreichen Symbole von besonderer Kraft durchdrungen ist. Bei genauerer Untersuchung erkennt man, daß diese Symbole nicht wie die anderen eingemeißelt, sondern kunstvoll in den Stein *eingesetzt* worden sind.

Als Einzelner kann man diese Symbole nicht entfernen, nur »im Bund« – also gemeinschaftlich – ist dies möglich. Fünf Personen müssen gleichzeitig versuchen, die fünf entsprechenden Symbolsteine von den Menhiren zu lösen. Eine Bedingung, an der Archon Megalon bis heute gescheitert ist. Das Unterfangen ist im übrigen nur dann von Erfolg gekrönt, wenn es von magisch begabten Personen durchgeführt wird (ein Punkt, auf den Megalon oder von Falkenstein die Helden aufmerksam machen könnte).

Befinden sich in der Gruppe nur zwei Zauberkundige, führt dies zu der ebenso interessanten wie reizvollen Konstellation, daß die Helden – selbst bei Unterstützung durch den Magister und Landriel – auf Archon Megalon angewiesen sind. Dieser wird natürlich versuchen, diesen Umstand mit für ihn vorteilhaften Bedingungen (Aneignung des von ihm dort unten vermuteten Artefaktes) zu verknüpfen.

Sobald die Zeichen entfernt wurden, verschwindet die Inschrift auf dem Basaltstein und fünf Vertiefungen werden sichtbar, die identisch mit den abgelösten Steinsymbolen sind. Sobald diese dort eingesetzt werden, ist ein merkwürdig singendes Geräusch im Tal zu hören, und die Steinsäule versinkt bebend im Boden. An der Stelle ist nun eine steinerne Treppe zu erkennen, die in unauslotbare Tiefen führt ...

Das Geheimnis des Eschin vom Quell

Die Macht der Elemente

Allgemeine Informationen:

Die Stufen führen hinab in eine große, wunderschön anmutende Halle, die direkt unter dem Geodenkreis liegt. Man braucht kein Zauberer sein, um zu erkennen, daß sie mit elementaren Mitteln geschaffen wurde. Ein heftiger Wind durchtost den ca. 20 x 20 Schritt großen und vermutlich 10 Schritt hohen Raum. Boden und Wände bestehen aus massivem Fels, der mit glitzernden Gold- und Silberadern durchzogen ist. Die Decke wird durch die Äste eines gigantischen, mit fettigen grauen Schlieren durchzogenen Baums gebildet, dessen Wurzeln ein gewaltiges Becken in der Hallenmitte ausbilden. Darin befindet sich ein spiegelglatter See, in dessen Zentrum eine manngroße Flammenlohe prasselt, die das Gewölbe mit feuerrotem Schein erfüllt. Auf ihrer Spitze schwebt, flammenumzüngelt, ein silberner Reif, der das Aussehen einer sich selbst in den Schwanz beißenden Schlange besitzt! In unregelmäßigen Abständen durchzuckt ein Beben den Baum,

das sich für Momente auch auf die anderen in der Halle vertretenen Elemente auswirkt: In Gestein bilden sich minimale Risse, die sich anschließend sofort wieder schließen, ein heftiger Windzug peitscht den Helden ins Gesicht, das Wasser im Becken gerät in Wallung und die Feuerlohe beginnt unmerklich zu flackern.

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden näher an das Becken herantreten, taucht eine Ehrfurcht gebietende, zwei Meter hohe, dschinnenartige Gestalt in der Luft auf, dessen Stimme wie das hohle Säuseln eines Bergwindes klingt: Der Elementarherr der Luft!

»Die Prophezeiung beginnt sich zu erfüllen! Wir sind gekommen, um den Pakt einzulösen, den wir einst mit Eschin vom Quell geschlossen haben. Es trete vor, wer sich berufen fühlt, sein Erbe anzunehmen. Doch seid gewarnt, es ist das Tier, daß seine Entscheidung treffen wird. Eine Entscheidung, die dem Erwählten so manche Erkenntnis bringen wird!«

Tragen Sie Ihren Helden die Worte des Elementarherrn feierlich

und gemessen vor. Lassen Sie sich dabei vor allem die "Erkenntnis" genußvoll im Munde zergehen.

Meisterinformationen:

Dies ist der Moment, auf den Megalon sehnsüchtig gewartet hat. Natürlich wird er, sofern er dazu in der Lage ist, sofort vortreten. Wenn sich unter Ihren Helden ein Geode, ein Druide, ein Hesindegeweihter oder ein anderer Held befindet, der sich durch einen hohen Klugheitswert auszeichnet, ist dieser natürlich ebenfalls dazu prädestiniert, Eschins Erbe anzutreten. Magister von Falkenstein und Landriel Sternenglanz werden sich angesichts der vom Elementarherrscher ausgesprochenen Warnung deutlich zurückhaltender geben.

Überlegen Sie sich aufgrund der im **Anhang 2 (Artefakte)** angegebenen Folgen, die das Artefakt für den Träger mit sich bringen kann, ob der "ausgewählte" Spieler die notwendige Risikobereitschaft besitzt, es trotz der – erst bei Einsatz des Schlangenreifs erfahrbaren – negativen Konsequenzen einzusetzen. Es ist ebenso möglich, den darauf so versessenen Druiden zum Träger zu bestimmen. In diesem Fall wird es erforderlich, daß er die Helden zurück zum Kloster begleitet oder später nachfolgt, um ihnen im entscheidenden Augenblick (**Finale – Das Mysterium unter der Krypta**) zur Seite zu stehen. (Diese Vorgehensweise wird von den Autoren empfohlen, da ein derart machtvolles Artefakt sich zumeist besser in meisterlichem Gewahrsam befindet.) Megalon wird sich dort – dem Ernst der Situation angemessen – mit aller Entschlossenheit der Zerstörung des Widharc-Auges widmen, es sich jedoch nicht nehmen lassen, die Helden mit seiner typischen Herablassung zu bedenken.

Die Weihe

Allgemeine Informationen:

Aus dem Wasser des Sees steigt in diesem Moment eine gurgelnde und schäumende Fontäne auf, die offensichtlich darauf wartet, Wagemutige zu der Flamme inmitten des Sees zu transportieren.

Meisterinformationen:

Sobald ein Held seine Finger nach dem silbernen Schlangenreif ausstreckt und ihn berührt, entscheidet es sich, ob das Artefakt ihn als Träger anerkennt. Ist dies nicht der Fall, schießt aus dem Feuer plötzlich eine schlangenhähnliche Stichflamme, die das Opfer warnend streift (2 SP). Hält der Betreffende den Ring weiterhin fest, glüht dieser leuchtendrot auf, was in jeder KR weitere 3W6 Punkte Brandschaden zur Folge hat.

Akzeptiert das Artefakt den betreffenden Helden als Träger, entflammt der Ring in kaltem, silbrigem Feuer und der Reif zerfällt zu feiner Asche, die durch die Wärme des Feuers aufsteigt und sich dort zu einer sich windenden, drei Meter langen Schlange aus Rauch verwandelt. Tückisch fixiert das Tier den Betreffenden und plötzlich ist eine zischelnde Stimme zu vernehmen:

»Zu Asche bin ich geworden und aus Asche werde ich auferstehen! Empfange nun die Weihe!«

Plötzlich zuckt der Kopf der Rauchgestalt nach unten und versenkt seine nadelspitzen Zähne kurz in der Halsschlagader des überraschten Helden. Ein Gefühl, als würde in diesem Moment Lava durch seine Adern strömen! Ein Schmerz, der allerdings schnell wieder vergeht. Anschließend verdichtet sich die Rauchgestalt zu einem länglichen, silbrig glitzernden Gebilde und beginnt sich in Gestalt eines Reifs um den Hals des Auserwählten zu legen. Die Wasserfontäne trägt ihn anschließend sicher zurück zum Beckenrand.

Informieren Sie den Helden nun über die Fähigkeiten, über die er als Träger des Schlangenreifs nun verfügt (siehe **Anhang 2 – Artefakte**). Einzig die Folgen, die mit der Anwendung dieser Fähigkeiten verbunden sind, sollten Sie dem Helden noch eine Weile vorenthalten. Er wird schnell genug selbst darauf kommen ...

Jeglicher Versuch, sich des Schlangenreifs zu entledigen, ist zum Scheitern verurteilt. Die Schlange wird zu gegebener Zeit selbst entscheiden, den Auserwählten wieder zu verlassen.

Nachspiel

Mit dem Wissen, nun ein effektives Mittel zu besitzen, um dem Geheimnis auf Arras de Mott auf den Grund gehen zu können, sollten die Helden sich langsam wieder an den Aufstieg ins verwunschene Tal begeben. Als sie dort ankommen, ist es Nacht. Beunruhigt müssen die Helden feststellen, daß offensichtlich mehrere Tage seit dem Betreten der elementaren Kammer vergangen sind: Das Madamal steht fast in seiner gesamten Pracht am Nachthimmel. Nur noch ein Tag und es ist Vollmond!

Meisterinformationen:

Sollte Megalon nicht zum Träger des Schlangenreifs erwählt worden sein, hat der Druide inzwischen seine Fassung wiedergewonnen und trennt sich jetzt von der Gruppe. Sollten die Helden versuchen, ihn daran zu hindern, wird er zunächst in seiner gewohnten Art reagieren (*»Ihr haben anscheinend noch nicht begriffen, daß Ihr Eure Zeit und Energie nicht mit solchen Kinkerlütchen verschwenden solltet. Auf jeden Fall war es interessant, Eure Bekanntheit gemacht zu machen«*), um anschließend mit Hilfe des oben beschriebenen Elementargeistes (Raucheffekt?) oder Zaubern wie DUNKELHEIT bzw. NEBELLEIB seinen Entschluß in die Tat umzusetzen.

Anschließend wird sich Megalon – mittels einer kleinen Spielerei mit dem Element Luft, die seine Stimme auch auf große Entfernungen überträgt – noch einmal lachend bei dem Träger des Schlangenreifs melden:

»Auf ein letztes Wort, mein auserwählter Freund. Hieß es nicht, daß die Schlange dir "Erkenntnis" bringen wird? Doch ich hoffe, du hast nicht vergessen, daß Erkennen oft aus Schmerz geboren wird ...«.

Die Helden müssen sich nun sputen. Ein Gewaltmarsch liegt vor ihnen, wollen sie Arras de Mott noch rechtzeitig am nächsten Abend erreichen.

Vollmond – Das Finale

Allgemeine Informationen:

»Mit bereits deutlich schwindenden Kräften erreicht ihr irgendwann kurz vor Mitternacht des nächsten Tages das Mönchstal. Im fahlen Licht des Madamals ist deutlich die sich stolz in den Himmel erhebende Kuppel des Tempels zu erkennen. Offensichtlich haben die Mönche und Handwerker in der vergangenen Woche ganze Arbeit geleistet. Auf der Mauer erkennt ihr einen Soldaten mit weißem Umhang – die Inquisition scheint das Kloster noch immer nicht verlassen zu haben. Plötzlich seht ihr eine, sich vor dem Nachthimmel deutlich abzeichnende Gestalt auf dem Bergfried, die irgendeinen Gegenstand in den Händen hält, der in tiefem Rot erglüht. Von dem Objekt geht unvermittelt ein blutroter Lichtstrahl aus, der am Nachthimmel, in der Nähe des Sternbildes *Gehörn*, ein kompliziertes Muster beschreibt. Inzwischen scheint auch die Wache auf dieses Schauspiel aufmerksam geworden zu sein. Wind kommt unvermittelt auf und unerwartet wird ein immer lauter werdender, dröhnender Ton vernehmbar, der vom Kloster kommend, bald das ganze Tal erfüllt.«

Meisterinformationen:

Nun ist Eile geboten, da sich die Ereignisse bald überschlagen werden. In den folgenden Minuten, während der die Helden wahrscheinlich noch einmal ihre Beine in die Hand nehmen werden, um zum Kloster zu hetzen, verdunkelt sich das Sternbild des *Gehörns*, während das Licht des Madamals an Intensität zuzunehmen scheint.

Spezielle Informationen:

Das merkwürdige Dröhnen, das deutlich hörbar von der Tempelkuppel ausgeht, verändert sich zu einem nervenzerfetzenden Kreischen, um dann in einen beunruhigenden Sington überzugehen. Als die Helden das Klostertor erreicht haben, donnert es über ihnen wie bei einem wüsten Gewitter. Dort, wo noch vor kurzem das *Gehörn* zu sehen war, spaltet ein Blitz den Nachthimmel und bleibt – gleich einem wegweisenden Finger – für einige Sekunden wie eingefroren stehen. Gleichzeitig ertönt eine düster klingende Litanei vom Dach des Bergfrieds in einer ebenso fremden wie unheilverkündenden Sprache. Es wird deutlich, daß sich währenddessen der rote Strahl suchend auf jene Stelle zubewegt, aus der vor wenigen Augenblicken der gewaltige Blitz herniederzuckte. Einen Wimpernschlag später ist der Punkt fixiert. Abrupt verstummt der finstere Gesang und die Helden vernehmen deutlich die Worte: »*ES GESCHEHE!*«

Meisterinformationen:

Der Borbaradianer auf dem Bergfried hat mit diesen Worten den Transformationsprozeß in Gang gesetzt – das Widharc-Auge unter der Krypta kann nun, gespeist von den durch die fertiggestellte Kuppel gebündelten Kräften des vollen Madamals, gezielt die durch die Dissonanzen freigesetzte Astralenergie in sich

aufnehmen. Anschließend wird diese an einen vorausberechneten Punkt am Himmelszelt transferiert, wo sie schließlich ein nimmer-satter Borbarad erwartet. Ein grausames Werk hat seinen Anfang genommen.

Ihren Helden sollte es mittlerweile gelungen sein, durch eine der Pforten oder Breschen in der Außenmauer in den Klosterhof zu gelangen. Lassen Sie sich genau schildern, was die Helden jetzt zu unternehmen gedenken. Im Prinzip existieren nur zwei sinnvolle Alternativen, für die sich Helden entscheiden können: Die eine führt zum Sarkophag in der Krypta, die andere hinauf auf den Bergfried, wo der unbekanntere Borbaradianer (welcher der drei das Ritual dort oben vollzieht, ist natürlich abhängig von den zurückliegenden Aktionen auf Arras de Mott) beobachtet werden konnte. (Falls sich die Helden entschließen, sich aufzuteilen, lassen Sie Emmerich von Falkenstein und Landriel Sternenglanz jener Gruppe folgen, die Ihrer Ansicht nach vor dem größeren Problem steht.) Aus dramaturgischen Gründen sollten zunächst die Vorgänge in der Krypta erforscht und zum Stillstand gebracht werden. Falls die Gruppe sich aufteilt, stellt es kein Problem dar, diesen Teil des Finales zuerst durchzuspielen. Sollte die Gruppe hingegen zusammenbleiben wollen, wird es erforderlich, sie unbemerkt in die gewünschte Richtung zu dirigieren.

Es wird überdies langsam Zeit, sich an das Szepter der Hüters zu erinnern ...

Der Astralsturm

»Kurz nachdem die Gestalt auf dem Bergfried gesprochen hat, bildet sich mit einem heulenden Geräusch ein Wirbel über der Kuppel, der anfänglich in allen Farben des Regenbogens erstrahlt und Sekunden später – gleich einer gewaltigen, silbrigen Windhose – anschwillt und sich auf den von dem roten Strahl bezeichneten Punkt am Firmament auszurichten beginnt.

Wenige Augenblicke später reißt ein heftiger Sturm an euren Kleidern, ein Sturm, der nicht natürlichen Ursprungs sein kann. Eine Gänsehaut nach der anderen jagt euch über den Rücken. Eure Haare richten sich knisternd auf, und die Magiekundigen unter euch überfällt eine merkwürdige Übelkeit. Den verstörten Gardisten und Mönchen, die fassungslos um euch herum stehen, scheint es nicht anders zu ergehen. In diesem Moment scheint die Welt im Chaos zu versinken!«

Meisterinformationen:

Bevor die hochdramatischen Ereignisse ihren Lauf nehmen, kurz ein paar erläuternde Worte zu den Auswirkungen des Astralsturms auf dem Kloster:

Anwendung von Magie: Solange der Astralsturm über dem Gelände tobt, gelingen Zaubersprüche nur noch bei 1-12 auf

W20! Fallen die Zahlen 13-20, haben die zaubernden Helden das Gefühl, als ob ihnen der Sturm die Sprüche förmlich von den Lippen reißt und sich die Astralenergie einverleibt, die auch tatsächlich verloren ist. Dafür regenerieren die Helden fortlaufend (etwa jede Spielrunde) 1W6+3 Astralpunkte, die ihnen nun förmlich "zuzufliegen" scheinen. Die zuvor auf dem Klostersgelände geltende Einschränkung (Zauberprobe +5) hat im astralen Unwetter kein Bestand mehr.

Unheimliche Ereignisse: Auf dem Gelände kommt es nun zu einigen merkwürdigen Vorfällen, die in Zusammenhang mit den auf Arras de Mott freiwerdenden astralen Energien stehen:

— Plötzlich liegt ein Heulen, Kreischen und Pfeifen in der Luft und aus allen Himmelsrichtungen tauchen die durchscheinenden Gestalten *Minderer Geister* auf, die sich zu Hunderten (!) auf dem Klostersgelände zu manifestieren beginnen, in Steinfresken einfahren, die Mönche umschwirren und Gegenstände durch die Luft bewegen.

Angesichts dieses Ereignisses steht magiekundigen Helden eine *Klugheitsprobe* zu, die ihnen in Erinnerung ruft, daß Mindere Geister meist dann auftauchen, wenn Elemente ineinander übergehen und Astralenergie frei wird ...

Die Helden müssen nun jederzeit damit rechnen, auf dem Kloster von harmlosen und weniger harmlosen Geistern umschwirrt und von durch die Luft fliegenden Gegenständen getroffen zu werden (1W6 SP).

— Östlich des Klosters, im hellen Schein des Madamals ist ein weiteres Phänomen zu beobachten: Eine der Bergkuppen beginnt zu erbeben, und violette Blitze überziehen den Fels mit einem gleißenden Gitter. Wenige Augenblicke später meint man zu erkennen, daß der Gipfel von einer eisigen Schicht überzogen worden ist.

Tatsächlich suchen sich dort gewaltige Wassermassen ihre Bahn, die mit Getöse ins Tal stürzen. Wer sich die Zeit nimmt, dem Schauspiel länger beizuwohnen, meint, den Berg zeitlupenartig schrumpfen zu sehen! Borbarads Transproprium hat damit begonnen, das Element »Erz« zu »Wasser« zu transformieren.

— Vom Gräberfeld kommend, taucht ein Dutzend skelettierte Hüter in zerschlissenen, erdverkrusteten Roben auf, die ziellos über das Gelände wanken und alles angreifen, was sich ihnen in den Weg stellt.

Werte eines skelettierten Hüters:

MJ 30; AT 7/3*; PA 4; LE 10; RS 1; TP 1W-1/1W6+2** (Würgeangriff); **MR 9; MK 10;** (*): Bei einem Wurf von 1-3 gelingt es dem Skelett, den Angegriffenen in einen Würgegriff zu nehmen. (**): Wird das Skelett mit dem Szepter des Hüters berührt, fällt es seufzend in sich zusammen.

Das Mysterium unter der Krypta

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die Krypta betreten, werden sie Zeuge eines unheimlichen Schauspiels: Die dämonischen (von Minderen

Geistern beseelten) Fresken an den Wänden verziehen höhnisch lachend ihre Fratzen, schleudern den Helden wispernde Haßtiraden entgegen und versuchen (erfolglos) nach den Helden zu greifen. Plötzlich ertönt ein häßliches Kratzen und Schaben in dem Gewölbe und die Helden müssen miterleben, wie die Sarkophagdeckel von innen heraus angehoben werden. Etwa ein Dutzend skelettierte Hüter verlassen ihre letzte Ruhestätte und stellen sich wehklagend den Helden entgegen. Werfen die Helden einen Blick auf den Reliquienschrein mit dem Gefäß, in dem sich das Blut Arras de Motts befindet, erkennen sie, daß es – wie unter großer Hitze – blubbernd zu kochen begonnen hat!

Meisterinformationen:

Die Werte der Skelette entnehmen Sie dem Abschnitt weiter oben. Die Helden sollten sich nicht lange von den unheimlichen Phänomenen behindern lassen und sich so schnell wie möglich dem Sarkophag Arras de Motts zuwenden, der rumpelnd zu Seite gleitet, sobald die Helden das inzwischen golden leuchtende Szepter in das marmorne Greifenmaul schieben. Unter dem Sarkophag werden schwarze Stufen sichtbar, die in die Tiefe führen.

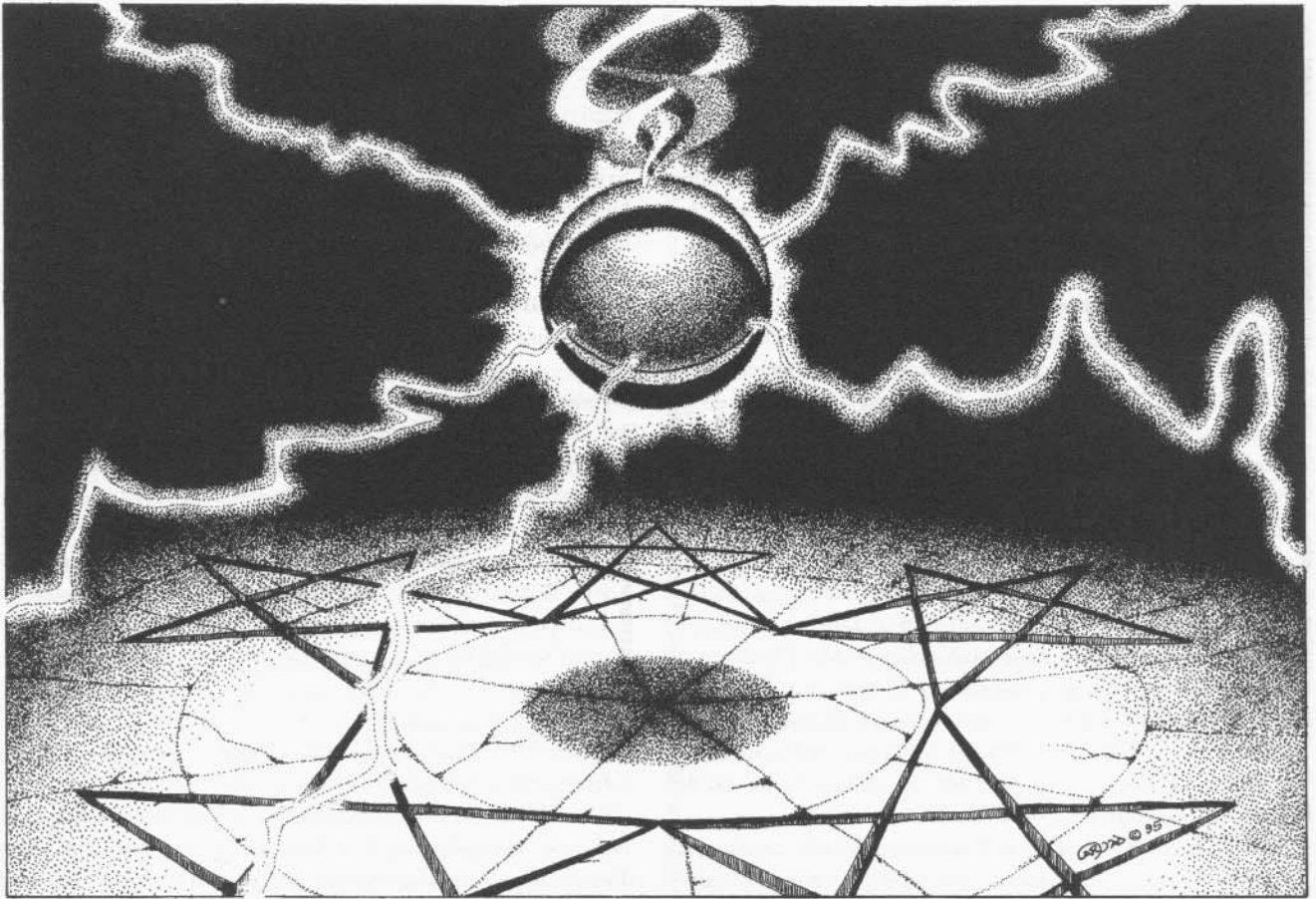
Spezielle Informationen:

Während die Helden nach unten hasten, vernehmen sie ein infernalisches Brausen und Geheul, das aus der Tiefe an ihre Ohren dringt. Unten angelangt, erreichen sie einen finsternen Gang, der zu einem Gewölbe führt, das in etwa die Ausmaße der Tempelkuppel an der Erdoberfläche hat. Der Lärm in diesem Raum ist ohrenbetäubend. Im Zentrum der kleinen Halle schwebt vibrierend eine unheimliche – an ein Schwarzes Auge erinnernde – Kugel, die sich genau im Schnittpunkt von fünf Kraftlinien befindet, die sich heftig zuckend von verschiedenen Seiten der Kugel nähern und sich in sie zu entladen scheinen. Aus der Kugel dringt unentwegt eine pulsierende und in allen Farben schillernde, nebelartige Verwirbelung, die um sich selbst rotierend, zur Gewölbedecke aufsteigt und dort verschwindet.

Die Kugel selbst ist von fünf in den Boden eingelassenen Pentagrammen umgeben, in denen sich in diesem Moment fünf Hesthotim manifestieren, unter deren schwarzen Kutten, außer rotglühenden Augen und gelben Krallenhänden, nichts zu erkennen ist. Mit gezücktem Schwert und durch die Luft pfeifenden Peitschen greifen sie die Helden an!

Meisterinformationen:

Gestalten sie diesen Moment hochdramatisch! Die Dämonen kennen keine Gnade und werden die Helden von allen Seiten kommend attackieren. Zu allem Überfluß manifestieren sich zehn KR später fünf weitere Hesthotim in den Pentagrammen. Immerhin funktioniert an diesem Ort die Zauberei offensichtlich wieder normal. Einzig die beschleunigte ASP-Regeneration bleibt auch hier wirksam! Der Träger des Szepters wiederum ist intuitiv in der Lage, alle zwei KR einen flammenden Blitz von 3W6+3 TP auf die Kreaturen zu schleudern. Sollte er mit dem Blitz auf die Kugel zielen, prallt dieser davon ab und schlägt krachend irgendwo in der Gewölbedecke ein. Immerhin wird dadurch der Transformationsprozeß für einige Augenblicke abgebremst.



Sobald eine kleine Kampfpause eintritt, sollte der *Träger des Schlangenreifs* die ihm verliehenen Fähigkeiten dazu benutzen, die im Zentrum schwebende Widharc-Kugel zu vernichten. Diese wird in einem gewaltigem Feuerball explodieren und den in der Nähe stehenden Helden (und Dämonen) noch einmal 3W6 Schadenspunkte zufügen (oder soviel, wie die Helden gerade noch verkraften können). Der Astralwirbel flackert noch einmal, dann verschwindet er, und wohlthuende Ruhe kehrt ein.

Werte eines Heshthot-Dämonen:

MU 30; AT 13*; PA 8; LE 20; RS 0; TP 1W+4 (Schwert)/ W6 (Peitsche***); GST 8; AU unendlich; MR 5; MK 20;**

(*): Der Dämon kann jeweils mit nur einer seiner Waffen angreifen

(**): Wer das Schwert pariert, dessen Waffe erleidet Schaden: Pro geglückter Parade kumulativ einen zusätzlichen Punkt auf den Bruchfaktor

(***): Wer Schaden durch einen Peitschenhieb nimmt, verliert zusätzlich zu den LE einen KK-Punkt (Dauer: bis zum nächsten Sonnenaufgang)

Der Kampf auf dem Bergfried

Helden, die in den Bergfried stürmen, um den (oder die?) Borbaradianer auszuschalten, entdecken am Boden des Kamin-

raums, neben einer gut gefüllten Speisetafel, die bewegungslosen Körper der Hüter und des Inquisitionsrates. Allem Anschein nach sind sie vergiftet worden.

Meisterinformationen:

Auf ihrem Weg durch die Bibliothek in die oberen Stockwerke, werden die Helden Zeuge unheimlicher *Manifestationen Minderer Geister*. Bücher flattern vogelartig zwischen den Regalen umher, ein geisterartiges Wispern erfüllt die Luft, und plötzlich entdecken die Helden einen beseelten Wasserspeier, der sich irgendwie in die Bibliothek verirrt hat und nun angriffslustig durch die Gänge stakst. Als er die Helden erblickt, greift er umgehend an.

Werte des beseelten »Gargyls«:

MU 13; AT 12; PA 6; LE 25; RS 3; TP 1W+3; GST 1; MR -6; MK 15;

Anmerk.: Die beseelte Statue ist nicht vergleichbar mit einem echten Gargyl. Das Wesen verfügt daher nicht über die üblichen Fertigkeiten, die einem Gargyl zu Verfügung stehen.

Spezielle Informationen:

Als die Helden die Luke zur Plattform des Bergfrieds aufschlagen, erkennen sie alle noch verbliebenen Borbaradianer, die – unter großer Konzentration – mit leuchtendroten Kristallen in ihren Händen versuchen, dem astralen Wirbel den Weg von der Kuppel zu seinem Bestimmungsort zu weisen. Daher werden sie auch erst

in diesem Moment auf die Helden aufmerksam. Blitzende Waffen werden gezückt, und wuterfüllt wenden sich alle, bis auf einen (der sich weiterhin bemüht, die Ausrichtung seines Kristalls zu bewahren) den unerwartet aufgetauchten Helden zu.

Meisterinformationen:

Im günstigsten Fall haben es die Helden hier oben nur noch mit dem Zwergenbaumeister *Jandrim* zu tun. Sollten *Kuwim* oder der *Quitslinga* noch leben, sind diese natürlich ebenfalls auf der Plattform anzutreffen. Es entbrennt nun ein mörderischer Kampf, bei dem die Widersacher sichtlich darum bemüht sind, die rotglühenden Kristalle zu schützen. Spätestens jetzt sollten die Helden auf das merkwürdige Phänomen des sich verflüssigenden Berges aufmerksam werden. Die Werte der Borbaradianer entnehmen Sie dem **Anhang 3 (Dramatis personae)**. Wenn Ihre Helden noch kräftig genug sind, ist es durchaus möglich, daß die Widersacher – trotz ihrer kräfteaubenden Beschwörung – noch in der Lage sind, den einen oder anderen borbaradianischen Zauber auf die Helden zu werfen. Allerdings sind auch sie den Auswirkungen des Astralsturms unterworfen.

Gelingt es den Helden, den/die Kristall/e zu zerstören, kommt es am Nachthimmel nun zu einem überwältigenden Schauspiel. Der astrale Wirbel hat seinen Fokus verloren! Für einen kurzen Augenblick scheint die Welt den Atem anzuhalten. Stille. Daraufhin verdichtet sich der Wirbel unheilverkündend, fast abwartend, um sich dann gleißend – heller als der lichte Tag (ist man versucht zu sagen) – all seiner Energien zu entladen. Zum ihrem eigenen Ungemach werden Ihre Helden nun feststellen, daß es einzig die Kristallsplitter auf dem Bergfried sind, die der gewaltigen Feuerlohe eine neue Richtung geben können ...

Angesichts der nahenden Feuerlanze werden die Helden glauben, ihr letztes Stündlein müsse geschlagen haben, doch kurz bevor sie zusammen mit dem Bergfried eingeschmolzen werden, vernehmen sie plötzlich die echoartigen Stimmen von drei Gestalten, die sich rund um den Turm unvermittelt materialisieren: *»Habt keine Angst!«*.

Diedrei Herren der Elemente Wasser, Luft und Eis sind erschienen und entfesseln nun gemeinsam ihre Kräfte, um der allesversengenden Hitze Einhalt zu gebieten: Urplötzlich umgibt die Helden eine Kuppel aus schützendem Wasser, Lanzen aus Eis schnellen empor, und pfeifende Luftwirbel rasen dem Feuersturm entgegen, um sich beim Aufeinandertreffen mit diesem – einem prächtigen Ifirnsfeuer gleich – zu vereinigen. Ein sanftes Nachglühen, und kaum einer vermag seinen Sinnen so recht wieder vertrauen: In zu kurzer Folge sind zu viele – schon für sich allein kaum vorstellbare – Ereignisse über die Anwesenden hereingebrochen!

Allerspätstens zu diesem Zeitpunkt sollte die Gruppe unter der Krypta ihre Mission erfolgreich abgeschlossen haben. Der Astralwirbel über der Tempelkuppel bricht zusammen, und unvermittelt kehrt Ruhe ein. Einzig die Körper der gefallenen Borbaradianer erinnern an die Ereignisse, die das Kloster noch vor wenigen Augenblicken erschüttert haben.

Nachspiel

Glücklicherweise wurden die Hüter und der Inquisitionsabgesandte nur mit einem Schlafmittel betäubt. Es existieren nun genügend Aussagen, die die Helden von jedweden Verdacht freisprechen und lobend ihren selbstlosen Einsatz gegen das frevelhafte Treiben auf Arras de Mott herausstellen. Während die fassungslosen Mönche und Soldaten dabei sind, das Kloster zu durchkämmen, um die letzten verbliebenen Geistererscheinungen aufzuspüren und auszutreiben, bittet der Inquisitionsgesandte Freiherr Arbas Jondrean von Berglund die Helden in Anwesenheit des kleinlauten Hüters Bormund, das ihre zu einer lückenlosen Aufklärung der Geschehnisse beizutragen.

Denn die Ereignisse in der Nacht (und die bei *Jandrim* zu findenden Aufzeichnungen) haben eines zweifelfrei bewiesen: Borbarad ist tatsächlich zurückgekehrt, getrieben von einem unstillbaren Hunger nach grenzenloser Macht! Und seine Schergen schrecken vor keinem erdenklichen Frevel zurück.

Mönche, Soldaten und Handwerker werden von der Inquisition unter Androhung fürchterlicher Strafen zum Schweigen verdonnert – eine Maßnahme, die natürlich kaum verhindern kann, daß kaum zwei Wochen später im ganzen Kaiserreich eindeutige Gerüchte und Spekulationen die Runde machen.

Von Berglund wird die Helden bitten, mit ihm zu kommen, um die Kunde von Borbarads jüngsten Umtrieben an berufene Leute weiterzuleiten.

Ebenso scheint es angeraten, das mysteriöse *Konzil der Elemente* im Raschtulswall über die Ereignisse in Kenntnis zu setzen. Die Elementarmagier, aber auch die Geoden, werden sich sicherlich eingehender mit dem wundersamen Tal der Elemente beschäftigen wollen, so der Zugang zu ihm nach den zurückliegenden elementaren Verschiebungen noch Bestand hat.

Unklar bleibt auch, welche Rolle der Druide Archon Megalon in Zukunft spielen wird.

Wie sich die Ereignisse fortsetzen, erfahren Sie und Ihre Helden in dem nächsten Abenteuer der Kampagne um Borbarads Rückkehr und die Sieben Gezeichneten: **Pforte des Grauens** von Thomas Römer.

Elementares

Für ihre gesammelten Erfahrungen erhalten die Helden pauschal jeweils **400 Abenteuerpunkte**, dazu die Punkte, die ihnen durch heldenhaften Kampf zustehen. Unter denjenigen Helden, die sich durch gutes Rollenspiel ausgezeichnet haben, können Sie nochmals **150 AP** verteilen. Magiebegabte Helden, die dem Astralsturm ausgesetzt waren, erhalten **2 permanente Astralpunkte** hinzu. Weiterhin stehen allen Helden **3 Versuche** zu, ihr Talent *Magiekunde* um einen Punkt zu steigern.

Alle **Metallwaffen** der Helden sind für ein Jahr von einem magischen *Fluidum* umgeben und lassen sich in diesem Zeitraum auch gegen Dämonen und andersgeartete magische Kreaturen erfolgreich einsetzen.

Anhang

1. Borbarads Geheimnis

Kaum jemand weiß heutzutage, daß das Kloster Arras de Mott auf den Ruinen einer weitaus älteren Anlage ruht: einem magischen Bauwerk, das vor weit über 400 Jahren von Borbarad errichtet wurde. Der Magier fand bei seinen Studien heraus, daß sich an diesem Ort gleich fünf (!) jener dereumspannenden Kraftlinien kreuzen, mit denen auch die Helden inzwischen einige Erfahrungen gemacht haben dürften. Borbarad zögerte nicht lange und errichtete hier mit Hilfe von Sklaven und Dämonen eine Feste und begann, den Kreuzungspunkt ausgiebig zu erforschen. Was er herausfand, schien selbst ihm eine kleine Sensation: Durch das Aufeinandertreffen der Kraftlinien war eine labile Zone, eine Art Riß im Sphärengefüge entstanden, die es dem Kundigen erlaubt, eine Brücke in die elementaren Untersphären Deres zu schlagen! (Magier, Druiden, Geoden und andere Eingeweihte wissen, daß Dere, diesseitige Welt und dritte von sieben Sphären, erst durch das Spiel der sechs Elemente Feuer, Wasser, Erz, Luft, Erde und Eis gebildet wird. Diese wiederum bilden "innerhalb" Deres Untersphären aus, in denen sich, wie kundige Sphärologen zu berichten wissen, die sechs legendären Zitadellen der Elemente befinden (Ausführliche Informationen zu diesem Themenkomplex finden Sie in den **Mysteria Arkana**).

Borbarad forschte fieberhaft weiter und fand Hinweise dafür, daß die Untersphären zueinander in magischer Harmonie stehen; soll heißen: Manipulationen auf einer elementaren Untersphäre breiten sich wellenförmig aus und erzeugen Dissonanzen in den fünf anderen Untersphären; im extremsten Falle ähnlich einem Seebeben, das in Küstennähe zu meterhohen Flutwellen führt. Verantwortlich dafür machte Borbarad einerseits das alle Untersphären aneinander bindende *Mysterium von Kha*, andererseits *Madas Frevel*, der einst die Macht des legendären siebten Elementarherrs, des *Herrn der Kraft*, freisetzte (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, S. 11).

Der Magier ersann nun einen wahrhaft "borbaradianischen" Plan. Er verwendete viel Zeit darauf, mittels des entdeckten Risses die elementaren Untersphären nach Resten jener legendären siebten Untersphäre, dem ursprünglichen Hort aller astralen Energie, abzusuchen, und fand schließlich, was er suchte: einen letzten Kern jener in den Sphären verströmten Essenz, die einst die siebte der elementaren Zitadellen ausbildete und das Element

»Kraft« an sich band. Borbarad folgerte daraus, daß für diesen Überrest die gleichen Gesetzmäßigkeiten gelten müßten, wie für die sechs anderen elementaren Untersphären auch. Gelänge es ihm, willentlich einschneidende Manipulationen an den elementaren Untersphären durchzuführen, würden sich Dissonanzen auch in jenem Überrest bemerkbar machen, der einst die siebte elementare Zitadelle begründete. Da jene Zitadelle aber nicht mehr besteht – so Borbarads Theorie – würde sich diese Dissonanz in unkontrolliert freiwerdender Astralenergie bemerkbar machen. Gelänge es wiederum, diese Energien zu bündeln, so die weitere Überlegung, müßte man mit Hilfe des durch die Macht der Kraftlinien gebildeten Sphärenrisses kontrolliert Astralenergie in die diesseitige Welt umlenken können!

Ein Prozeß, der, wie die Ereignisse im Jahre 404 v.H. gezeigt haben, nicht nur in der Theorie funktioniert – in der Praxis aber fatale Auswirkungen hat.

Borbarad schloß zur Umsetzung seiner Pläne einen Pakt mit den Erzdämonen *Amazeroth*, dem düsteren Bewahrer verlorenen Wissens und alter Zauberkünste, sowie *Widharc*, dem dämonischen Herrn der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus. Mittels des Paktes mit Widharc und ebenso dank der Kraft der sich an diesem Ort kreuzenden Kraftlinien, gelang es Borbarad tatsächlich, die Elemente in ihrer Ursprungsebene zu manipulieren. Im Herzen der unterirdischen Anlage, exakt dort, wo sich die Kraftlinien schneiden, schwebt ein – auf den ersten Blick an ein Schwarzes Auge erinnerndes – magisches Instrument, das mit dämonischen Kräften gespeist ist. Borbarad hat es das "Widharc-Auge" getauft. Es dient zur Fokussierung der bei den Dissonanzen auftretenden astralen Energien und lenkt diese über den Riß in die dritte Sphäre. Sein Kern besteht aus Meteoreisen, das dem 1099 v.H. auf Dere niedergegangenen *Stern von Selem* entstammt. Das Widharc-Auge kann seine Fähigkeiten ausschließlich bei zunehmender Mada oder bei vollem Mond entfalten. Die dem Madamal innewohnenden Kräfte müssen hierzu gebündelt, umgebrochen und anschließend fokussiert werden. Dies geschieht mittels der oberirdisch angelegten, besonders gefertigten Kuppelkonstruktion, die die gesammelten Kräfte schließlich direkt auf das Widharc-Auge lenkt.

2. Dokumente und Artefakte

Dokumente

Quelle 1

»Sagen und Mythen des Finsterkamms«, gesammelt von Alborn von Hengisfort, 902 n.BF.:

Der Foliant enthält diverse handschriftliche Märchen und Sagen über das Finsterkamm-Gebirge. Ein Held mit einem Talentwert auf *Lesen und Schreiben von 6 oder mehr*, benötigt zwei Stunden, um den Wälzer zu überfliegen.

Aufgezeichnet sind bekannte und unbekannte Erzählungen und Sagen wie »Der Wilde Mann«, »Hübich und das Einhorn«, »Der Berggeist im Spiegelsee«, »Der goldene Tannzapfen«, »Der tapfere Försterssohn« und »Die Zwerge in der Wiesenmühle«. Von Interesse ist insbesondere das uralte Märchen vom »Wundertal«. Es berichtet vom Schicksal des Bergbauern Arnkiel, der bei einem Erdbeben Haus und Hof verliert. Auf der Suche nach einem neuen Heim streift er durch den Finsterkamm und wird eines Morgens von dem strahlenden Leuchten einer goldenen Bergkuppe geblendet. Er marschiert in diese Richtung und findet ein wundersames Tal, in dem er die sechs Herren der Elemente dabei überrascht, wie sie Rat halten. Das Bäuerlein bleibt natürlich nicht unentdeckt und wird zum Stillschweigen verpflichtet. Als Gegenleistung werden ihm drei Wünsche gewährt, die sein Schicksal wieder zum Guten wenden.

Quelle 2

Ein im Buch »Sagen und Mythen des Finsterkamms« versteckter Zettel mit astrologischem Deutungsversuch bezüglich der Vorkommnisse im Kloster; von Hüter Wismund angefertigte handschriftliche Notiz (Schrift wirkt unkonzentriert und gehetzt):

»Kor und Kelch im 1. Haus deuten auf Auseinandersetzung und schicksalhafte Bestimmung mit dem Kloster als Zentrum hin!

Ogerkreuz in Opposition zu Nordstern im 6. Haus verweisen auf etwas ungeheuer Machtvolles und Negatives im Inneren. Ein Fluch oder ein Feind unter uns?

Ucuri in Trigon zu Satinav heißt unmißverständlich: Triumph über die Zeit! Doch ein Fluch?

Marbo und Madamal, aufsteigend im Greif, deuten auf ein Geheimnis hin, das mit dem Ende der Ordnung in Verbindung zu stehen scheint. Muß ich noch einmal überprüfen.

Kaiserstern im Median, Rubine und Namenloses im 9. Haus verraten einen Heuchler. Er verfolgt einen Plan, der auch das Reich bedroht. Doch was hat dies mit Arras de Mott zu tun?

Nandus in Opposition zu Dolch und Schwert warnt vor Lüge, Verrat und Heimtücke. Ein schlechtes Omen!

Eidechse und Rabe in Konjunktion zu Fuchs im 12. Haus weisen auf verborgene Feinde hin, die sowohl mit den Kräften des Lebens als auch mit denen des Todes in Verbindung stehen. Das ist merkwürdig. Etwas Ungeheuerliches wird geschehen.

Einzig Eidechse und Held stehen in Harmonie zueinander. Doch ist dies nur ein schwacher Hoffnungsschimmer. Praios steh uns bei!«

Quelle 3

»Traktat zu Lehre und Wirken des Hochheiligen Arras de Mott«, von Bibliothekar Hüter Rochus, 4 Hal:

»... war es Wille und Gesetz von Urischar, dem geheiligten Alveraniar der Ordnung, unseren hochheiligen Ordensgründer bei seiner Erleuchtung zu taufen mit einem neuen, göttergefälligen Namen. Und so wurde aus dem einfachen, aber praiosgefälligen Pilger namens Herbold jener Mann, dessen Name von diesem Zeitpunkt an lautete '*Arras de Mott*' und dessen Lehre uns Pflicht und Erfüllung gleichermaßen ist. Ein strahlender, doch wahrlich wunderlicher Name, dessen Nennung Ehrfurcht gebietet und der doch einen Hauch jenes Mysteriums birgt, der alles Handeln der unsterblichen Zwölfe umgibt. So leicht der göttergewählte Name unseres Ordensgründers und Hochheiligen der Gemeinschaft des Lichts auch von der Zunge geht, dem Geiste gibt er doch so manches Rätsel auf.

Den Beinamen '*De Mott*' hat keiner unserer Mitbrüder je in einer Urkunde entdecken können. Es scheint gar, daß niemals eine Familie oder ein Namensvetter existiert habe, an dessen Andenken der geheiligte Urischar uns gemahnen wollte – weder im Süden Aventuriens, noch im Norden des Kontinents. Aber vielleicht war dies auch nicht der Wille des Alveraniars.

Besser steht es um den ersten Teil des Namens: '*Arras*'. Denn dieser Name ist verbreitet bei den Bauern nahe des Amboßgebirges und ist wahrscheinlich auf den Zwergennamen '*Arrax*' zurückzuführen. Auf Rogolan, der Sprache der Zwerge, bedeutet dies '*Hüter*' oder '*Wächter*'. Interessanterweise findet man diesen Wortstamm auch im elfischen Isdira. Dort wiederum leitet er sich von '*Aras*' ab, was ins Garethi übertragen soviel wie '*Geheimnis*' bedeutet.

Verwirrender wird es bei der Endung '*Mott*'. Bemüht man das gelehrte Bosparano, das eine Weiterentwicklung des noch älteren Guldendändischen sein soll, so ist es nur allzu wahrscheinlich, daß '*Mott*' entweder der Ursprung oder die Weiterentwicklung von '*Mort*' ist. Dieses Wort steht für '*Sterblichkeit*', '*Tod*' und auch '*Verstorbener*'. Und auch bei den Thorwalern existiert ein uraltes Wort, das angeblich vom Guldendändischen abstammt. Es lautet '*Motta*' und bedeutet '*Erdscholle*'. Doch nicht genug der Rätsel. Im verfluchten Selem war '*Mot*' in früheren Tagen die Bezeichnung für einen Wissenden, einen '*Wahrer*', während das ungebräuchliche '*Mohi*' nichts Anderes als '*Geheimnis*' heißt. All diese verwirrenden Deutungen lassen daher keinen eindeutigen Schluß zu und weisen nur auf etwas sehr Altes hin.

Bedeutet Arras de Mott nun '*Hüter der Erdscholle*', '*Hüter des Geheimnisses*' oder gar '*Geheimnis des Hüters*'? Der Hochheilige hat sich zu diesem Thema zu Lebzeiten stets ausgeschwiegen.

Doch es ist undenkbar, daß Urischar unseren hochheiligen Ordensgründer ohne Grund bei diesem Namen genannt hat. Somit bleibt die wahre Bedeutung dieses Namens wohl auf immer ein 'Geheimnis des Verstorbenen' – eine Namensinterpretation, die streng genommen ebenfalls in Betracht gezogen werden muß ...»

Meisterinformationen:

Die genannten Bedeutungen treffen allesamt mehr oder minder zu. Einen Sinn ergeben sie, wenn die Helden die genannten Namensinterpretationen auf die Inschrift beziehen, die den Sarkophag Arras de Motts in der Krypta schmückt. Denn nun heißt es beispielsweise, »Hier ruht 'das Geheimnis des Verstorbenen' ...!« Egal, welche Namensdeutung die Helden auch anwenden, alles deutet darauf hin, daß der Sarkophag ein Geheimnis aus den Tagen des Ordensgründers birgt.

Quelle 4

»Hinterlassenschaften des Hüters«, von Bruder Laurentin, in Leder eingeschlagener Foliant, ca. 70 v.H.:

Der Band beschreibt auf sehr glorifizierende Weise das Leben des Ordensgründers Arras de Mott. Zwischen den Zeilen deutet der Autor an, daß viele Entscheidungen des Hochheiligen im Nachhinein nur schwer nachvollziehbar seien und offensichtlich auf höherer Eingebung beruhten. So sei z.B. der Bau des Hauptklosters im Finsterkamm aufgrund einer solchen Weisung erfolgt. Selbst seinen Tod soll der Hüter vorausgesehen und daher selbst Vorsorge für sein Ableben getroffen haben. Zeit seines Lebens war es sein größter Wunsch, auf dem Hauptsitz des Ordens seine letzte Ruhe zu finden. Arras de Mott zugeschrieben werde die Niederschrift »Offenbarung der Sonne – Gespräche mit dem Götterboten«, ein heiliges und geheimes Buch der Praioskirche, sowie ein rätselhaftes Amtszepter, das er ein Jahr vor seinem Tod aus Gold, Mond- und Bernstein anfertigen ließ und anschließend persönlich weihte. Das Szepter und die darauf befindlichen Symbole werden als Sinnbild des »Mysteriums von Kha« gedeutet, dem »Madas Frevel« als Zeichen der Ungehorsamkeit und Anmaßung gegenüberstehe. Die Aufgabe des Hüters liege darin, die anmaßenden Menschenkinder in ihrem Wissendrang zu zügeln, da dies unweigerlich den Kräften der Niederhöhlen den Weg ebnen würde. Vom Hochheiligen ist überliefert, daß er das Szepter kurz vor seinem Tod mit folgenden rätselhaften Worten an seinen Nachfolger übergab: »Nimm den Pförtner, der den Gerechten den Weg weist, wenn die Tochter der Schlange wieder im Frevel erstrahlt!«

Artefakte

Das Szepter des Hüters (Abb. auf Seite 34)

Das Szepter weist am oberen Ende eine Halbkugel aus bläulichem Mondstein auf, die mit vier filigranen Einlegearbeiten aus Mondsilber geschmückt ist (Sonne, Madamal sowie auf- und abnehmender Mond). Darunter befindet sich das Symbol des "liegenden Hüters", von dem aus eine Zickzacklinie spiralförmig

um den Stab herum verläuft und am Knauf des Szepters endet. Unterbrochen wird diese einzig von zwei detailliert herausgearbeiteten dämonischen Wesenheiten. Das Szepter läuft in einem kugelförmigen Bernsteinknauf aus, um den ringsherum die Zeichen der sechs Elemente eingraviert sind.

Meisterinformationen:

Das Szepter, das wegen seines Symbolgehalts in der Vergangenheit Ziel diverser Interpretationsversuche wurde (siehe **Dokumente – Quelle 4**), ist eine Art Schlüssel, mit dessen Hilfe man in einen – durch Arras de Motts Sarkophag versiegelten – Geheimgang gelangen kann. Dieser führt hinunter zum unterirdischen Zentrum von Borbarads uralter Anlage.

Weiterhin ließ der Ordensgründer im Szepter für nachfolgende Generationen all sein Wissen hinsichtlich des ursprünglichen Bauwerks einarbeiten, über welchem das Kloster ja schließlich errichtet wurde: Die bläuliche Halbkugel mit den Einlegearbeiten aus Mondsilber deutet auf die Kuppel und die darauf einwirkenden Kräfte des Madamals hin. Der "liegende Hüter" ist als Symbol seines verstorbenen Körpers zu deuten, unter dem eine Wendeltreppe an einen Ort führt, der mit den Kräften der Elemente verbunden ist. Die Dämonen sind als Warnung zu verstehen und deuten auf jene Kräfte hin, mit denen an diesem Ort zu rechnen ist. Seine Funktion als "Pförtner" entfaltet das Szepter nur im Licht des Vollmonds.

Der silberne Schlangenreif

Geschaffen wurde dieses Artefakt von dem Geoden *Eschin vom Quell*. Er mußte miterleben, wie zahlreiche druidische Zaubersprüche, die unter seiner Mithilfe von den Magiergilden in die für sie typische Formelgestalt gebracht wurden, in die falschen Hände gerieten und dort in pervertierter Form zur Anwendung gelangten. Um diese Entwicklung – für die Eschin sich selbst die Schuld gab – wiedergutzumachen, schuf der Geode aus seinem »Ring des Lebens« (siehe **Die Zwerge Aventuriens**, Seite 53) mit Unterstützung der Göttin Hesinde ein Artefakt, in das er all sein Wissen legte, um diese Form der Zauberei wirksam bekämpfen zu können.

Der Träger kann das Artefakt mit Hilfe einer einfachen *Klugheitsprobe* in eine bewegliche Schlange aus purem Silber verwandeln, die in der Lage ist, mit ihm verbal zu kommunizieren. Der belebte Reif befähigt seinen Träger dann zu außergewöhnlichen Fertigkeiten, die allerdings ihren Preis haben. Es entfallen dabei jedoch sämtliche Proben auf vergleichbare Zauberkünste.

● (5% – 1 auf W20) Dreimal am Tag kann die Schlange dazu eingesetzt werden, um herauszufinden, ob ein Objekt verzaubert ist. Diese Fähigkeit ist vergleichbar mit dem Spruch ODEM ARCANUM, funktioniert allerdings jeweils bei nur *einem* unbelibtem Gegenstand.

Auswirkung für magiebegabte Helden: keine;

andere Helden: jede Benutzung verursacht einen Verlust von 4 LP

● (10% – 1-2 auf W20) Dreimal in der Woche ist der belebte Reif in der Lage, die magische Matrix eines verzauberten Gegenstandes, insbesondere Typ und Ursprung der auf ihm liegenden

Zauber zu erkennen. Im Prinzip funktioniert diese Fähigkeit, wie der Zauber ANALÜS ARCANSTRUKTUR, nur daß die Schlange darüber hinaus auch Auskunft geben kann, ob für die wirkenden Zauber Borbarad oder einer seiner Anhänger verantwortlich zu machen ist.

Auswirkung für magiebegabte Helden: Verlust von 4 ASP;

andere Helden: Verlust von 8 LP, mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% (1-10 auf W20) treten heftige Kopfschmerzen auf

● (15% – 1-3 auf W20) Einmal innerhalb eines Monats kann die Schlange dazu belebt werden, die genaue Wirkungsweise, das Funktionsprinzip sowie den Zweck eines Artefaktes oder gar Bauwerks (wie Arras de Mott) zu analysieren. Die Schlange weist darüberhinaus auf mögliche Gefahren hin, die von dem zu analysierenden Objekt ausgehen.

Im Prinzip kann diese Funktion wie eine erweiterte Version des ANALÜS aufgefaßt werden, nur daß der Meister den Helden hiermit viel tiefergehende Einblicke über Hintergrund und Absicht bestimmter Vorhaben gewähren kann. Die Fähigkeit soll nicht dazu dienen, Aufbau und Struktur meisterlicher Pläne zu ruinieren. Die Schlange ist beispielsweise in der Lage zu erkennen, daß die (näher zu bestimmende) Wirkung eines Artefaktes mit einem Kommandowort ausgelöst werden kann, nicht aber wie das Wort im einzelnen lautet.

Auswirkung für magiebegabte Helden: Verlust von 6 ASP, einer davon *permanent*. Mit einer Wahrscheinlichkeit von 30% (1-6 auf W20) *permanent* Verlust eines KL-Punktes;

andere Helden: Verlust von 12 LP, 2 davon *permanent*. Mit einer

Wahrscheinlichkeit von 70% (1-14 auf W20) *permanent* Verlust eines KL-Punktes

● (25% – 1-5 auf W20) Insgesamt dreimal ist die Schlange in der Lage, gildenmagische Artefakte, magisch belebte Wesenheiten, Chimären, das in diesem Abenteuer auftauchende »Widharc-Auge« oder ein anderes, höchstens menschengroßes Objekt wie unter der Wirkung eines DESTRUCTIBO ARCANITAS zu zerstören. Dies ist zugleich die mächtigste Anwendungsmöglichkeit für das geodische Artefakt.

Auswirkung für magiebegabte Helden: Einsparung der halben ASP-Kosten (aufgerundet), das gleiche gilt für den Verlust an *permanenten* ASP;

andere Helden: Verlust von 10-100 LP (je nach Artefakt), 10% (aufgerundet) davon *permanent*. Anschließend ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erforderlich. Mißlingen bedeutet *permanenten* Verlust eines KK-Punktes.

(Sollte Ihnen das Artefakt zu mächtig für Ihre Helden erscheinen, so belegen Sie die einzelnen Zauber mit einer Wahrscheinlichkeit, daß der Reif seine Fähigkeiten nach gelungener Anwendung verliert. Der jeweilige Wurf ist den verschiedenen Zaubern in Klammern vorangestellt. In diesem Fall glüht der Ring kurz auf, um sich gleich darauf in Staub aufzulösen. Dabei hinterläßt er eine Narbe in Schlangenform rund um den Hals seines Trägers und fügt diesem einen Brandschaden von 2 SP zu. Das gleiche gilt – vom Brandschaden abgesehen – für den Fall, daß sein Träger stirbt.)

3. Dramatis personae

Archon Megalon

Der ehemalige Hofdruide des Fürsten von Havena tritt in Gegenwart anderer mit der Arroganz und dem Gebaren eines Mannes auf, der sich seiner Macht und Stellung im Leben vollkommen bewußt ist. Der wahrscheinlich mächtigste Druide Aventuriens entspricht so überhaupt nicht dem Klischee eines Haindruiden. Wie viele andere seines Standes hat er sich dem elementaren Prinzip des Geistes verschrieben. Die Nutzung und Erforschung dieser ausschließlich bei intelligenten Lebewesen zu findenden "Ressource" ist sein erklärtes Lebensziel. Seine erschreckenden – an die Taten Borbarads gemahnenden – Menschenexperimente sind berüchtigt, auch wenn man ihm bislang nie etwas nachweisen konnte. Moralische Bedenken hat der Druide keine – für die Wissenschaft müssen eben Opfer erbracht werden.

Mit Borbarad verbindet den Druiden eine Art Geistesverwandtschaft. Kaum einer wird die ausgeklügelten Pläne des Dämonenmeisters so gut verstehen und nachvollziehen können, wie Archon Megalon. Wird er von den Helden über Borbarads neuerliches Erscheinen in Kenntnis gesetzt, kann er vom Meister durchaus als "Graue Eminenz" im Hintergrund geführt werden, der den Dämonenmeister von nun an mit seinen eigenen Waffen bekämpft. Ein anrühiger "Verbündeter" der Helden, der Logik

gegen Berechnung setzt und sich – ebenso wie Borbarad – nicht von moralischen Schranken behindern läßt.

Das Motiv Megalons: Während seiner umfangreichen Studien zu seinem inzwischen abgeschlossenen Werk »Die Angst – Betrachtungen über den menschlichen Geisteszustand bei extremen Angstbedingungen«, stieß er in der Akademie der Verformungen zu Lowangen durch Zufall auf uralte Aufzeichnungen, die Leben und Werk des auf seine Art einzigartigen Geoden Eschin vom Quell beschrieben. Megalon war fasziniert, handelte es sich bei diesem Zwerg doch offensichtlich um einen Mann, der wie er bereit war, traditionelle Bande über Bord zu werfen und sich ganz der Forschung zu widmen. Megalon konnte sich die Zusammenarbeit des Geoden mit den Magiergilden nur damit erklären, daß Eschin einem gewaltigen Rätsel auf der Spur war, für die er seinerseits die Hilfe anderer magischer Disziplinen benötigte. Seine langen Aufenthalte in den Städten der Menschen ließen für Megalon daher nur einen Schluß zu: Eschin vom Quell war dem Geheimnis des siebten Elements auf der Spur! – Ein Trugschluß, dem Megalon nach wie vor aufsitzt. Der Druide ist felsenfest davon überzeugt, daß Eschin vom Quell kurz vor seinem Tode irgendeine Art von Nachlaß versteckt haben muß, der seine eigenen Forschungen um ein vielfaches voranbringen könnte.

Die letzten Jahre verbrachte Megalon damit, den Lebensweg des Geoden so gut wie möglich zu rekonstruieren. Er befragte Menschen und Geoden und versuchte sich sogar – erfolglos – daran, den Geist Eschin vom Quells heraufzubeschwören. Diese Hartnäckigkeit führte dazu, daß Megalon vor etwa einem Vierteljahr auf das vergessene Tal der Elemente im Finsterkamm aufmerksam wurde. Er fand – wie erwartet – heraus, daß der Zwerg am Ende seines Lebens einen geheimnisvollen Gegenstand in das Tal gebracht haben mußte und dieses »Lebenswerk« dort mittels elementarer Mächte versiegelte. Ein Umstand, der Megalon erst recht in seiner Theorie bestätigte.

Zu seinem Leidwesen schaffte es der Druiden trotz aller Anstrengung nicht, an die Hinterlassenschaft des Geoden heranzukommen. Immerhin gelang es ihm, den Zugang zum Tal aufzuspüren und später, mit Hilfe eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT und anderer arkaner Methoden, dem Frevel auf den Grund zu kommen, dem das Tal vor ca. 400 Jahren zum Opfer gefallen war. Er fand heraus, daß im Tal Kräfte wirksam waren, die dem Erzdämonen Widharcäl zuzuschreiben sind. Ein verderblicher Einfluß, erkennbar an Dissonanzen im elementaren Gefüge des geschändeten Tals, die seit dem Monat Phex überraschenderweise wieder an Stärke zugenommen haben. Megalon befürchtet zu Recht, daß die neuerlich erwachende Macht Widharcäls auch die verbliebenen Elemente erschüttern könnte. Eschin vom Quells Hinterlassenschaft wäre dann auf ewig in einer Sphäre verschollen, die kein Mensch mehr erreichen könnte.

Immerhin konnte Megalon die immer stärker werdenden "Dissonanzen" an den Ort ihres Ursprungs zurückverfolgen: Arras de Mott! Da er sich sicher ist, daß jene Kräfte auf schleierhafte Weise zugleich mit dem Wiederaufbau des Klosters erstarken, unternimmt er nun alles, um die dortigen Bauarbeiten nach besten Kräften zu hintertreiben. Megalon hofft durch seine Anschläge Zeit zu gewinnen, um Eschins Geheimnis doch noch erfolgreich bergen zu können.

Zitate:

»Glaubt mir, Angst und Furcht sind völlig irrationale Verhaltensweisen. Sie verhindern das Unausweichliche nicht!«

»Seid kein Narr! Zügelt Eure Gefühle und denkt logisch. Ihr werdet mich noch brauchen!«

»Nie hat es einen großen Geist ohne Beimischung von Wahnsinn gegeben«

»Das Volk ist ein betäubter Haufen, dessen Reden artikuliertes Schnarchen ist«

Die Werte des Druiden:

MU: 17 **AG:** 1 **Stufe:** 19 **Alter:** 62
KL: 19 **HA:** 2 **MR:** 16* **Größe:** 1,88
IN: 16 **RA:** 2 **LE:** 62 **Haarfarbe:** grau
CH: 18 **TA:** 1 **AE/KE:** 109 **Augenfarbe:** blaugrau
FF: 13 **NG:** 2 **RS:** 2
GE: 12 **GG:** 1 **AT/PA:** 15/17 (Kampfstab)
KK: 12 **JZ:** 3

(*) Megalon trägt ein Amulett, das seine MR nochmals um 6 Punkte steigert!

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 13, Lügen 10, Menschenkenntnis 15; Alte Sprachen 14; Gefahreninstinkt 14; Prophezeien 10; Schleichen 10; Alchimie 13

Zauberfertigkeiten: Megalon beherrscht alle Druidenzauber mit einem Talentwert von mindestens 7, die meisten der in diesem Abenteuer erwähnten Formeln sogar meisterlich (10 und höher). Die einzige Ausnahme bildet der BLICK IN DIE VERGANGENHEIT mit einem Wert von "nur" 5.

Der Gestaltwandler / Nicola de Mott

Wenn die Helden im Kloster eintreffen, hat schon längst ein Quitslinga (viergehörnter Dämon aus dem Gefolge des Amazeroth) die Position des Hohen Lehrmeisters Nicola de Mott eingenommen. Eingefädelt wurde dieser "Rollentausch" durch den Zwergenbaumeister Jandrim, einem überzeugten Borbaradianer, der den echten de Mott mittels einer List aus dem Kloster und damit in einen – für ihn tödlichen – Hinterhalt lockte.

Der Quitslinga gleicht in seinem äußeren Erscheinungsbild exakt seinem menschlichen Vorbild, allerdings verfügt er nur in groben Zügen über das Wissen seines "Originals". Seit seiner Ankunft auf Arras de Mott hat er sich daher schon des öfteren prekären Situationen gegenübergesehen, doch gelang es ihm stets – durch geschickte Nachfragen oder schlichtem Verschanzen hinter seiner Autorität – seine Tarnung aufrechtzuerhalten. Erst am 11. Rondra unterläuft ihm im Gespräch mit Hüter Quanon unwissentlich ein schwerwiegender Fehler, der ihm – ob der offensichtlichen Überraschung seines Gegenübers – jedoch sofort bewußt wird. Mit äußerst unangenehmen Folgen für den Betroffenen ... Sein erstes Problem nach Ankunft im Kloster, die Entweihung der Kapelle (in der übergangsweise die Andacht vollzogen wird), um diese überhaupt betreten zu können, löste er mit äußerster Perfidie: Mittels eines IMPERAVIANIMUS veranlaßte er den Novizen Larek, ein Gefäß mit dem Blut des – zuvor außerhalb der Klostermauern getöteten – echten Nicola de Mott auf den Altar in der Kapelle zu entleeren. Seine, beim folgenden Gottesdienst vollzogene, "Weihe" gereichte lediglich der Wiedererlangung des Seelenfriedens der anderen Ordensbrüder.

Die magischen Fähigkeiten des Quitslinga sind in der gewählten Form begrenzt, Verletzungen muß er – dem gewählten äußeren Erscheinungsbild entsprechend – schutzlos hinnehmen. Dennoch hat er Vorsorge gegen eine mögliche Enttarnung getroffen: Um seinen Hals trägt er ein goldenes Amulett mit einer stilisierten Sonne, daß augenscheinlich praisgefällig wirkt, jedoch tatsächlich mit den Zaubern HELLSICHT BRECHEN und SCHLEIER DER UNWISSENHEIT belegt ist. Das Amulett sei »eine Gabe Seiner Erhabenen Weisheit Jariel Heliodan«, läßt er jene wissen, die sich für dessen Herkunft interessieren, und sei ihm zu Gareth bei seinem Bittgang anläßlich des Kuppelbaus überreicht worden. Tatsächlich besteht das Amulett aus Arkanium und ist lediglich mit einem hauchdünnen Goldüberzug versehen.

Für die "Übernahme" eines neuen Körpers benötigt er eine halbe Stunde.

MU 30; **AT** 11; **PA** 10; **LE** 55 (Stab); **AE** 54; **TP** W6+1 (Stab); **GST** 1; **AU** 66; **MR** 20*; **MK** 60; **Alter** 58; **Größe** 1,84; **Haarfar-**

be dunkelbraun; **Augenfarbe** grüngrau; (*) Immun gegen Verwandlungszauber

Zauberfertigkeiten: Aureolus 9; Imperavi 9; Duplicatus 6; Charisma 5; Brenne toter Stoff 3

Baumeister Jandrim, Sohn des Andrasch

Jandrim, Sohn des Andrasch, erlangte einige Bekanntheit durch seine Arbeiten beim Wiederaufbau des durch den Zug der 1.000 Oger zerstörten Ysilia. Der Baumeister, der vor dreißig Jahren wegen eines schweren Unfalls, den er zu verantworten hatte, aus Xorlosch hinausgeworfen wurde, wandte sich – von furchtbaren Rachedgedanken getrieben – in den kommenden Jahren der Verehrung des finsternen Dämonenmeisters zu. Niemand weiß, daß viele seine Bauwerke unter dem Einfluß der Formel HARTES SCHMELZE, STARRES FLIESSE entstanden sind. Jandrim fühlt sich als Auserwählter und wird für sein Idol jederzeit klaglos in den Tod gehen.

Werte des Baumeisters:

MU: 12 **AG:** 2 **Stufe:** 11 **Alter:** 76
KL: 14 **HA:** 4 **MR:** 10 **Größe:** 1,36
IN: 10 **RA:** 1 **LE:** 76 **Haarfarbe:** blond
CH: 11 **TA:** 2 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** grau
FF: 14 **NG:** 4 **RS:** 1
GE: 15 **GG:** 8 **AT/PA:** 15/15 (Kriegsbeil: 1W+8 TP)
KK: 17 **JZ:** 3

Zauberfertigkeiten:* Hartes Schmelze 6; Höllenpein 4

(*) Der Zwerg speist die Zauber mit seiner Lebensenergie

Ballasch & Kuwim

Die beiden Zwillingbrüder gleichen einander wie ein Ei dem anderen. Ebenso unterschiedlich sind die beiden allerdings vom Wesen her. Wo der beliebte Ballasch aufrecht im Glauben ist und alles für sein Volk tun würde, ist Kuwim von Neid auf seinen Bruder zerfressen und setzt alles daran, um zu beweisen, daß er der bessere, stärkere und erfolgreichere von beiden ist. Wesenszüge, die ihn schnell in den Schoß der Borbaradianer trieben. Die Anhänglichkeit Ballaschs ist ihm mittlerweile dermaßen zuwider, daß er seinen Bruder vorzugsweise aus dem Weg geräumt sähe. So versteckt er den Würge draht, mit dem er Kagrim erdrosselt hat, unter Ballaschs Sachen. Kuwim beherrscht noch keine Zauber. Dafür liegt eine Art von Zauberzwang auf ihm, der ihm umgehend die Luft abschnürt, sollte er versuchen, etwas über die Pläne Jandrim und der Borbaradianer auszuplaudern. Er wird daher eher wie ein Berserker bis zum Ende kämpfen, als lebend in die Hände seiner Feinde zu fallen.

Ballasch spürt aufgrund der (für Zwergengeschwister üblichen) tiefverwurzelten Verbundenheit durchaus, daß sein Bruder etwas vor ihm geheimhält, ahnt jedoch, daß Kuwim nicht bereit oder willens ist, sein Geheimnis mit ihm zu teilen. Er bedauert die Distanziertheit seines Bruders zutiefst, wird ihm jedoch stets zur Seite stehen, wenn dieser in irgendwelche Schwierigkeiten geraten sollte.

Für die Helden wird es schwer, die beiden beim Beschatten auseinanderzuhalten (*KL-Probe* +3) und nicht irrtümlich den falschen Zwerg zu beobachten.

Werte Ballasch & Kuwim:

MU: 12 **AG:** 3 **Stufe:** 9 **Alter:** 45
KL: 11 **HA:** 4 **MR:** 6 **Größe:** 1,35
IN: 10 **RA:** 1 **LE:** 65 **Haarfarbe:** rotblond
CH: 10 **TA:** 4 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** blau
FF: 13 **NG:** 2 **RS:** 1
GE: 12 **GG:** 4/8* **AT/PA:** 15/13 (Morgenstern: 1W+7 TP)
KK: 16 **JZ:** 4/5* (*der erste Wert gilt für Ballasch)

Die Hüter Arras de Motts

Die fünf Hüter in ihren rotgoldenen, bodenlangen Roben sind im einzelnen: Sriptenmeister Hüter Bormund, Bibliothekar Hüter Quanon, Proviantmeister Hüter Emmeran, Botanicus Hüter Regiardon und Sterndeuter Hüter Wismund. Die fünf sind wie Geweihte des Praios zu handhaben. Die Anwesenheit der Helden ist zwar mehr oder weniger erwünscht, jedoch werden insbesondere die augenscheinlich magisch Begabten unter ihnen stärker beobachtet als ihnen lieb sein kann. Hüter Bormund fällt überdies die Rolle eines fanatischen, Magie hassenden Querulanten zu, der alles unternehmen wird, um den Helden ein Bein zu stellen. Insgeheim träumt er davon, oberster Hüter des Ordens zu werden.

Werte eines durchschnittlichen Hüters:

MU 12; **K:** 15; **IN** 14; **CH** 13; **GE** 11; **FF** 12; **KK** 10; **AG** 2; **HA** 3; **RA** 2; **GG** 4; **TA** 4; **JZ** 3; **ST** 9; **MR** 9; **RS** 1; **LE** 43; **KE** 50, **AT** 12; **PA** 9 (Dolch: 1W+1 TP)

Magister Emmerich von Falkenstein

Der von Megalon entführte Magier vom »Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach« gehört dem Orden der Anconiten an. Der Magister mit dem weißen Rauschbart ist im Grunde von friedliebendem Naturell und darüber hinaus ein exzellenter Beobachter, der den Helden hin und wieder mit so manchem Ratschlag zur Seite stehen kann.

Werte des Magisters:

MU: 12 **AG:** 2 **Stufe:** 12 **Alter:** 54
KL: 16 **HA:** 3 **MR:** 9 **Größe:** 1,79
IN: 13 **RA:** 4 **LE:** 46* **Haarfarbe:** weiß
CH: 13 **TA:** 3 **AE/KE:** 61* **Augenfarbe:** braun
FF: 12 **NG:** 5 **RS:** 2
GE: 14 **GG:** 3 **AT/PA:** 11/16 (Stab**)
KK: 11 **JZ:** 2

(*) Beim Auffinden verfügt der Magier nur noch über 21 LP und 5 ASP! – (**): 1. bis 4. Stabzauber

Zauberfertigkeiten: Elfen Freunde 10; Unitatio 8; Sensibar 9; Abvenenum 11; Ignifaxius 7; Verwandlungen Beenden 9; Balsam 10, Ruhe Körper 10; Odem Arcanum 9; Gardianum 7

Landriel Sternenglanz

Der leicht aufbrausende Auelf mit den großen Augen und dem dunkelblonden Haar dient Megalon in diesem Abenteuer, ebenso wie Magister von Falkenstein, als Quelle seiner Astralenergie. Irgendwann einmal, so plant der Elf, wird er sich dafür an Megalon rächen. Er wird sich seinen Befreiern und auch Megalon jedoch umgehend an die Seite stellen, sobald er hört, welche Gefahr es zu bekämpfen gilt.

Werte des Auelfen:

MU: 12 **AG:** 2 **Stufe:** 10 **Alter:** 47
KL: 13 **HA:** 3 **MR:** 8 **Größe:** 1,92
IN: 14 **RA:** 4 **LE:** 49* **Haarfarbe:** dunkelblond
CH: 15 **TA:** 2 **AE/KE:** 35* **Augenfarbe:** dunkelgrün
FF: 13 **NG:** 5 **RS:** 2
GE: 14 **GG:** 2 **AT/PA:** 14/15 (Degen)
KK: 13 **JZ:** 5 (*bei Befreiung nur noch 28 LP/9 ASP)

Zauberfertigkeiten: Spurlos Trittlös 7; Fulminictus 8; Armatruz 6; Chamaelioni Mimikry 6, Balsam 9, Elfen Freunde 8

Die anderen Zwerge

Die Namen der anderen Zwergenhandwerker auf Arras de Mott sind Kagrim, Roglom, Arthag, Thoram, Grasam und Obolosch. Falls ihre Werte benötigt werden, modifizieren Sie die bei Balasch und Kuwim stehenden Angaben ein wenig.

Handwerker, Mönche und Novizen

Diese Personen können wie gewöhnliche Bürger angesehen und behandelt werden. Außer ihren Berufen verfügen sie über keine besonderen Fertigkeiten. Für die Handlung von Belang sind nur die Novizen Larek, Serkis und Efferdin (über letzterem liegt ein Zauberbann Megalons), Küchenwart Bruder Praiobur, der Medicus Bruder Ucurius, die Schreinerin Andra sowie Bruder Tobur, der ihren Reizen verfällt.

Weitere Mönche: Orlan, Rowenius, Rank, Baldram, Sindar, Enzio, Jolmir

Weitere Handwerker: Argold, Ingrom, Golbur, Alrike, Leif, Bosper, Najescha

Freiherr Arbas Jondrean von Berglund, Inquisitionsrat

Der bärtige Endfünfziger mit dem graumelierten Haar, der bereits seit 10 Götterläufen den Titel eines Inquisitionrates führt, ist alles andere als ein bürokratischer Paragraphenreiter, und man kann von ihm durchaus eine objektive Rechtsprechung erwarten. Er wird die Helden nach dem Abenteuer mit hochrangigen Würdenträgern der Praioskirche bekannt machen können und den Helden eventuell als wertvoller Informant dienlich sein – natürlich nur, wenn dies nicht seinen Auflagen zuwiderläuft.

Werte des Inquisitionsrats:

MU: 14 **AG:** 4 **Stufe:** 12 **Alter:** 56
KL: 14 **HA:** 3 **MR:** 6 **Größe:** 1,84
IN: 14 **RA:** 2 **LE:** 47 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 12 **TA:** 3 **AE/KE:** 25 (graumeliert)
FF: 11 **NG:** 5 **RS:** 3 **Augenfarbe:** braun
GE: 11 **GG:** 4 **AT/PA:** 15/13 (Schwert: 1W+4 TP)
KK: 11 **JZ:** 3

Die Bannstrahl-Ritter

Es handelt sich bei den Männern und Frauen dieses Ordens um disziplinierte und fanatische Kämpfer der 3. bis 5. Stufe, die jeden Befehl des Inquisitionsrats ohne zu zögern ausführen.

Einige Namen: Isewind, Alda, Lamar, Ysbeth

Werte eines durchschnittlichen Bannstrahl-Ritters:

MU 14; **KL** 11; **IN** 12; **CH** 11; **GE** 11; **KK** 13; **AG** 3; **HA** 3; **RA** 3;
GG 2; **TA** 2; **JZ** 4; **NG** 4; **ST** 4; **MR** 2; **RS** 4 (Kettenhemd); **LE** 41;
AT 13; **PA** 10 (Schwert: 1W+4)

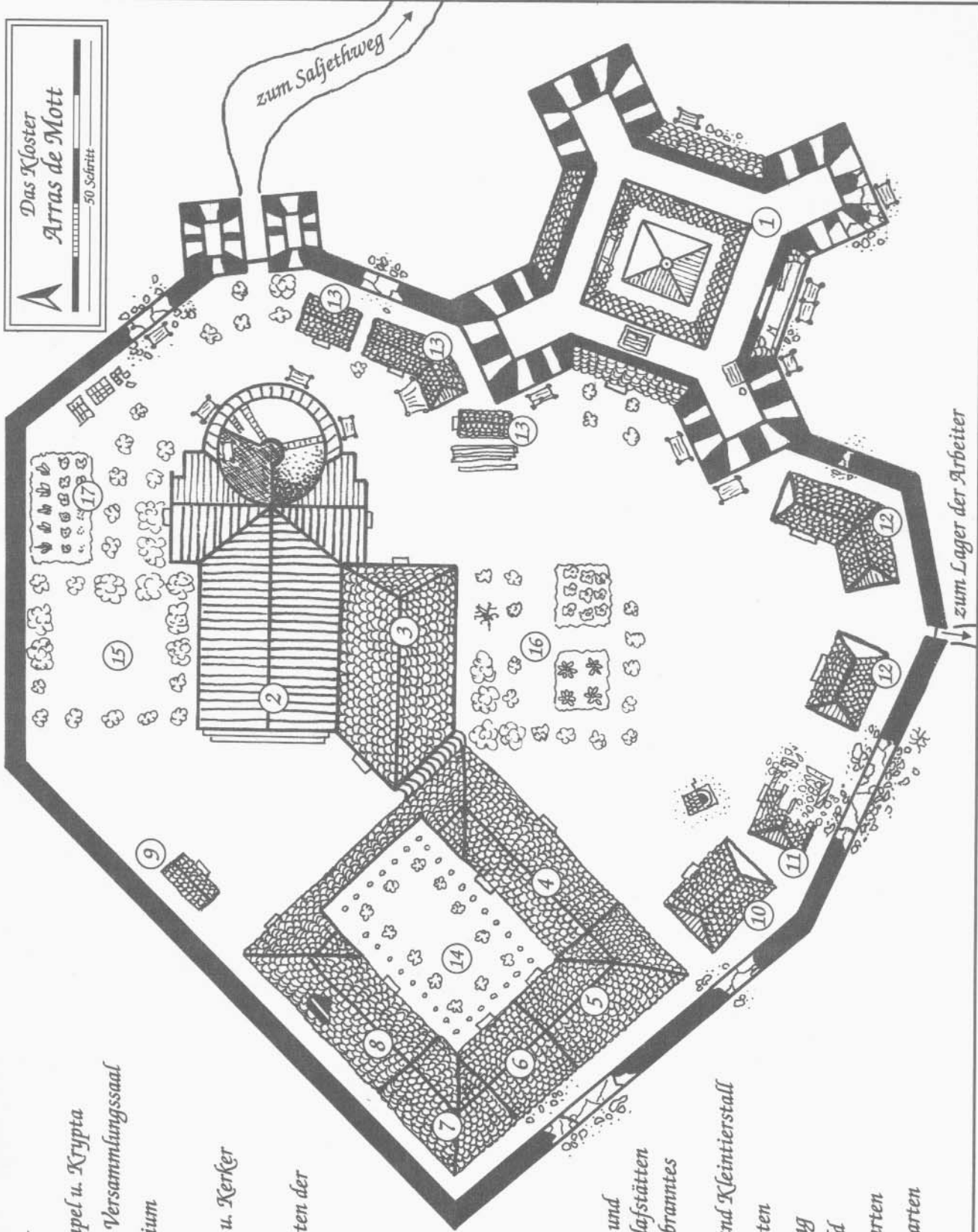
Das Kloster
Arras de Mott

50 Schritt



zum Saßethweg

zum Lager der Arbeiter



- 1 Bergfried
- 2 Praiostempel u. Krypta
- 3 Speise- u. Versammlungssaal
- 4 Dormitorium
- 5 Hospital
- 6 Badehaus u. Kerker
- 7 Kapelle
- 8 Schlafstätten der Novizen
- 9 Latrinen

- 10 Brauerei und Gästeschlafstätten
- 11 Niedergebranntes Gebäude
- 12 Pferde- und Kleintierstall
- 13 Werkstätten
- 14 Kreuzgang
- 15 Gräberfeld
- 16 Klostergarten
- 17 Kräutergarten

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteurer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteurer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteurerpunkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Abenteuers »Grenzenlose Macht«

Tief im Finsterekamm liegt das Kloster Arras de Mott, in dem der praiosgefällige Orden des Hüters über Geheimnisse wacht, die nicht für eines Menschen Auge bestimmt sind. Lange war die Stätte von den Orks besetzt, und erst seit wenigen Monden haben wieder Demut und Andacht Einzug in den Mauern gehalten. Aber in letzter Zeit häufen sich seltsame Ereignisse in der Umgebung der Anlage. Birgt das Kloster gar ein Geheimnis, von dem nicht einmal die gelehrten Mönche etwas wissen — ein Geheimnis, das den Schlüssel zu Grenzenloser Macht birgt?

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01889

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018896