

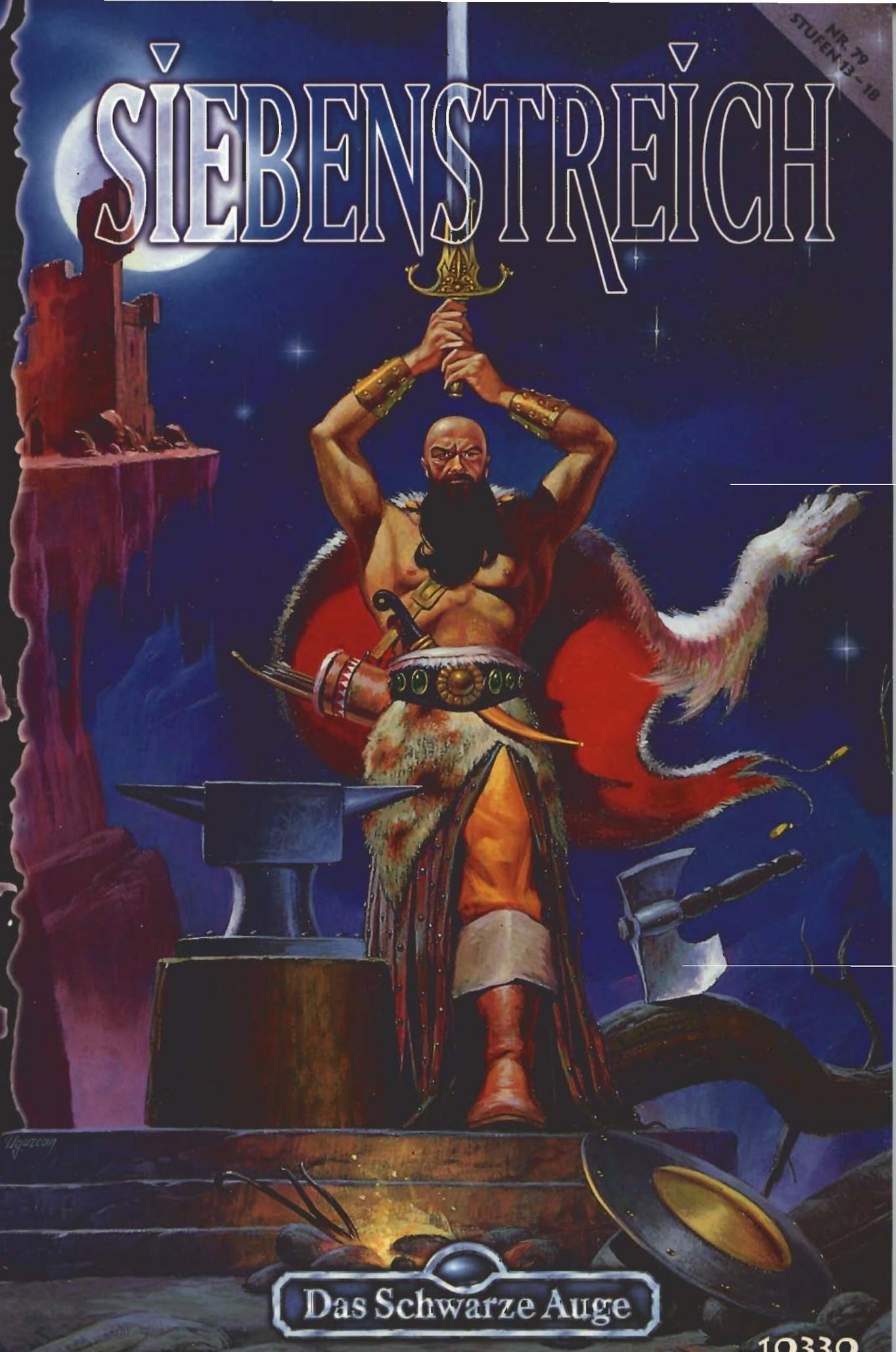
NR. 79
STUFEN 13-18

SIEBENSTREICH

AVENTURIEN

GUN-BRITT TÖDTER
(RED.)

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 13-18



Das Schwarze Auge

10330

Das Schwarze Auge

SIEBENSTREICH

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN
ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Susanne Lork
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1998, 1. Auflage
ISBN 3-89064-330-2



Siebenstreich

von

Gun-Britt Tödter

und

Lena Falkenhagen, Timo Gleichmann, Gunter Kopf,
Susi Michels, Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 13 – 18
für den Meister und 3 – 5 Helden

Eine Danksagung und eine Widmung

Für uns alle, die an diesem Abenteuerband gearbeitet haben,
ist **Siebenstreich** mehr als ein einziges Abenteuer, mehr als eine Abenteuersammlung
und auf seine Art weit mehr als ein bloßer Meilenstein auf dem Weg der Sieben Gezeichneten.
Unser Dank muß all denjenigen gelten, die in jahrelanger liebevoller Arbeit die Legenden
um das Schwert Siebenstreich und seine Träger mit Leben erfüllt haben:

Ulrich Kiesow, ohne den es Aventurien nicht gäbe,
Claus Lenthe, der das erste Mal von den Sieben Kelchen schrieb,
Hadmar Freiherr von Wieser und Jörg Raddatz, die über die Jahre
die Sagen und Geschichten um Siebenstreich fortschrieben und in Erinnerung hielten,
und all den anderen, die in Redaktion und Autorenstamm über die Jahre eine Idee
zur Legende formten. So wird mit diesem Abenteuerband von vielen vollendet,
was von vielen begonnen wurde:
die Wiederentstehung Siebenstreichs.

Gewidmet sei dies gemeinschaftliche Werk den Spielern des Schwarzen Auges,
deren gezeichnete Helden sich auf den Weg in ein neues Zeitalter begeben.
Mögen sie dereinst ebenso Legende sein unter den ihren, wie Siebenstreich dies für uns ist!

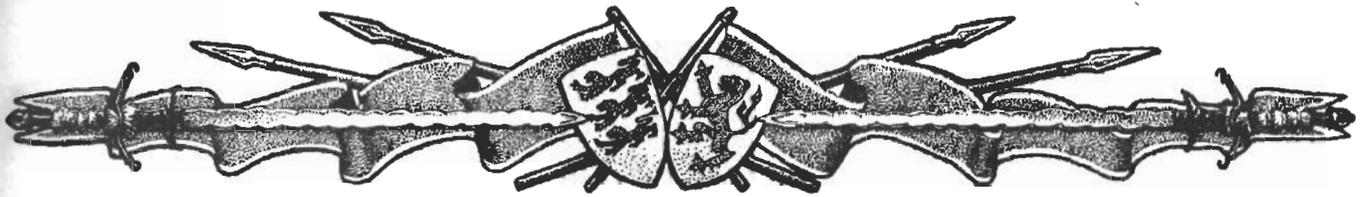
Der 100. Abenteuerband für Das Schwarze Auge





Inhalt

Einleitung	5	Zwischenspiel:	
Vor dem Abenteuer	5	Die Eröffnung der Heiligen Zwölfgöttertjoste	46
Siebenstreich	5	Vierter Zug: Worte in Finsternis	47
Die Kampagne	6	Die Vorgeschichte	47
Was bisher geschah	6	Im Hafen von Perricum	48
Das Abenteuer	7	Die Überfahrt	48
Die Figuren werden gesetzt:		Zorgan	49
Im Feldlager der Heiligen Zwölfgöttertjoste	9	Die Suche nach einer Verschollenen	50
Eine Einladung	9	Anhänge	55
Das Heerlager	10	Fünfter Zug: Rakoriums Zweifel	58
Das Spiel beginnt	12	Der Kelch der Magie	58
Zwischenspiel:		Seine Spektabilität Rakorium Muntagonus	58
Rondrianische Feiertage und die Zwölfgöttertjoste	15	Ein vergessenes Versteck	59
Erster Zug: Wo der Schatten das Licht verschlingt	17	Anhang	59
Der Auftrag	18	Sechster Zug: Kelche und Dämonenkronen	60
Eine uralte Fährte	18	Auf Phexens Pfaden	60
Der Verlauf der Suche	19	Ein Spielstein wird geschlagen	63
Wo der Schatten das Licht verschlingt	22	Ein Mordfall wird untersucht	67
Rückkehr nach Gareth	27	Der Kampf um die Kelche	70
Anhänge	28	Die Heiligen Orte des Angrosch	71
Zweiter Zug: Hier kommt die Kavallerie	31	Tagsüber im Angrosch-Tempel	74
Zum Rapport!	31	"Alarm!"	75
Die Suche	32	Die Schlacht	76
Mit Zähnen und Klauen	34	Anhang	80
Caeditis Personae	34	Der Sieg der Partie: Das Wiedererstehen Siebenstreichs	81
Dritter Zug: Rohezals Tod	37	Der Tag der Rondra – Der Heermeister	81
Die Nachricht	37	Der Tag danach – Siebenstreich	81
Perricum	37	Der Lohn all der Mühen	86
Die Überfahrt (I)	38		
Ilderasch	38	Gemeinsame Anhänge aller Züge	87
Faldegorn	40	Dramatis Personae	87
Die Festung	41	Zeittafel	93
Rohezal	41	Karten für den Meister	94
Aufgespürt	43	Handouts	97
Die Überfahrt (II)	45		



Einleitung (Meisterinformationen)

Siebenstreich ist eine Sammlung von Abenteuern, die jeweils als Auftrag des Schwertes der Schwerter, der obersten Geweihten der Rondra-Kirche, beginnen. Die Abenteuer als Gesamtheit sind der sechste (und vorletzte) Teil der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten*, sie schließen sich direkt an *Rohals Versprechen* an – und gerade die Gezeichneten werden ihre besonderen Fähigkeiten nutzen können, um die sehr unterschiedlichen Aufgaben zu bewältigen.

Dennoch ist das Abenteuer auch für Helden geeignet, die noch gar keine Berührung mit den Geschehnissen der Kampagne hatten – es sollte sich jedoch um aufrechte, erfahrene Recken handeln, die das Vertrauen einer so hochgestellten Persönlichkeit wie dem Schwert der Schwerter verdienen (Dies ist die wichtigste Bedingung überhaupt!). Und: Nicht nur der Rondrageweihte oder die Kriegerin wird um Hilfe gebeten, auch die Magierin und der weltgewandte Glücksritzer, der gestandene Zwerg und die stille Elfe mögen ihren Teil dazu beitragen, das Gute gegen das Böse zu verteidigen. Einem Schelm wird hingegen

sicherlich so manches Lachen im Halse steckenbleiben. Aber über die Zusammenstellung der Heldengruppen sollte der Meister selbst von Abenteuer zu Abenteuer entscheiden.

Siebenstreich kann von einer einzigen Heldengruppe bestanden werden (eine Lösung, die Ihre Spieler vielleicht vorziehen), wir empfehlen aber, es mit mehreren unterschiedlichen Gruppen zu spielen, eventuell auch mit einer 'Kerngruppe', zu der je nach individuellem Abenteuer weitere Helden stoßen, während andere ausscheiden. Hinweise hierzu finden Sie im Verlauf des Bandes.

Der Meister muß einiges an Vorwissen um die *Sieben Gezeichneten* mitbringen, um die Geschehnisse in ihrer geschichtlichen Gewichtung einordnen und darstellen zu können. Auch profunde Kenntnisse um längst Vergangenes der aventurischen Geschichte mögen ihm eine Hilfe sein, unabdingbar sind sie jedoch nicht.

Wir alle wünschen Ihnen viel Spaß und Ihren Helden den Beistand der Götter!

Vor dem Abenteuer

»... sie zusammensutragen, um die Waffe diesem Zeitalter zu geben, ist ein Wagnis. Aber die Zeit ist gekommen. Wenn auch nur einer derer, denen ich vertrauen muß, falsch ist, schwach oder Ihm dient, wenn die Teile oder das Ganze Ihm in die Hände fallen, dann ist Ihm ein Sieg im Vorgeplänkel, der unser aller Schicksal in Finsternis hüllen kann. Herrin, laß nicht zu, daß ich irre! ...«

—Gebet Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund

»... Praios, Herr, der die Heilige Klinge befahl, Ingerimm, Herr, der Siebenstreich schuf,

Rondra, Herrin, die den Träger des Schwertes wählte, Hesinde, Herrin, die die Waffe zum Kelch werden ließ, Boron, Herr, der das Gebet über den Tod hinaus bewahrte, fügt zusammen, was einst ein Ganzes war!«

—aus den Worten der Kelche

»... Wenn aus sieben Schalen Schürfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist ...«

—aus den Alanfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos, vierter Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 7

Siebenstreich

Gegen die Mächte der Niederhöhlen in Praios' Auftrag von Ingerimm geschmiedet und von Rondra dem würdigsten Recken seiner Zeit übergeben, Geron dem Einhändigen, ist die Geschichte um das Schwert Siebenstreich so alt wie die ältesten aventurischen Heldensagen:

»So ging Geron hin und erschlug die Große Schlange von Sirkam mit einem Hieb und den Chimärischen Oger mit zwei Hieben und die Schlangennebigen Schwestern mit drei Hieben. Und da er weiterzog, tat er vier Hiebe, um die Bestie Harodia zu töten, fünf Hiebe, um den Wurm von Kubabien zu töten, und sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig im Garethischen Reichsforst zu töten. Ob dieser Taten war sein Namen in aller Munde, aber er mußte sieben Schläge führen, um den Ewigen Drachen von Phecadien zu bezwingen. Endlich ging er hin, das letzte Untier zu stellen, und er fand sein Schicksal, das keiner zu nennen vermag.«

—aus Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Reto-Ausgabe, Gareth, 12 Hal

Doch das Schwert bleibt den Menschen, wie es die Götter bestimmt haben. Viele aufrechte Recken tragen es nach Geron, so Leomar von Baburin, der erste Lenker des Heiligen Donnersturms, und dreihundert Jahre später Graf Hlûthar. Doch Hlûthar fällt in der Ersten Dämonenschlacht gegen die Bosparaner. Das Schlachtfeld von einst wird zur Dämonenbrache genannt und ängstlich gemiedenen Ungegend, auf

der erst fast ein Jahr später Geweihte des Rabengottes die Leiche des Helden und das legendäre Schwert bergen. Hlûthar wird im Herz der Brache bestattet und das Schwert nach Gareth gebracht, auf daß die Kirchen des Praios, des Ingerimm und der Rondra einen würdigen Träger finden mögen.

Aber die Dunklen Zeiten haben begonnen, und es gibt keinen Recken mehr, der Siebenstreich mit der Götter Wohlgefallen führen könnte. So beschließen die Kirchen im Jahre 1506 v.H., das heilige Schwert mit Hilfe der Herrin der sechs Künste, der Göttin Hesinde, zum Schutz vor allem Übel in seiner Gestalt zu zerstören und dennoch zu bewahren für eine Zeit neuer Heldentaten. Sieben hesindegeweihte Magier unter Führung des Magisters Basilius erstürmen die echsische Festung H'Rabaaal, schmelzen Siebenstreich im Purpurnen Feuer und formen die Sieben Magischen Kelche.

Fast alle Kelche werden in den Jahrhunderten an vielen verschiedenen Orten Aventuriens vor der Welt verborgen und – mit Ausnahme eines Kelchs – von aufrechten Menschen bewahrt. Nur einmal, mit dem ersten Erahren eines neuen Zeitalters, trägt man sie, wiederum in H'Rabaaal, zusammen. Doch der Geist des Basilius vereitelt die Pläne der Götzenanbeter, und mit Hilfe einiger Recken werden die Kelche gerettet und wieder verstreut.

Jeder der Kelche birgt bereits unglaubliche göttliche und magische



Macht, je einem der sechs Elemente und der Magie entsprechend; zusammengesetzt in Heiligem Feuer des Ingerimm, mit Praios' Wohlgefallen, Rondras Beistand und der Erinnerung der Hesinde-Kirche mag

es nun die Waffe für den Recken sein, den die Göttin zu Ihrem Streiter wider den Dämonenmeister und seine Heerscharen wählen mag – jetzt, am Beginn eines neuen Heldenzeitalters.

Die Kampagne

Die Borbarad-Kampagne oder der Zyklus um die *Sieben Gezeichneten* ist ein gemeinsames Projekt der DSA-Redaktion, das sich über etliche Bände und mehrere Jahre irdischer Zeit erstreckt. Neben der Hauptlinie um das Erscheinen und die Bemühungen der Gezeichneten gibt es bereits weitere Abenteuer um borbaradianische Umtriebe, einige Romane und viele Artikel im *Aventurischen Boten*, die die Gefahr beschreiben und konkretisieren, die Aventurien in seiner Gänze droht und die den Beginn eines neuen Heldenzeitalters kennzeichnet.

Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, das Amt des Meisters wechseln zu lassen, sollten Sie es ermöglichen, daß ein bestimmter Meister alle Abenteuer der Hauptlinie um die *Sieben Gezeichneten* mit all ihren Hintergrundinformationen leiten kann.

Die Kampagne ist eine Folge zusammenhängender, aber eigenständiger Abenteuer mit einem zentralen Thema: Borbarads Rückkehr, die Erlebnisse der Helden dabei und die nun wachsenden Bemühungen, gemeinsam dieser Bedrohung Herr zu werden. Für die Kontinuität und den Zusammenhang der Kampagne sind drei Aspekte wesent-

lich: die Beziehungen zu Meisterpersonen, die Nachwirkungen früherer Ereignisse und Entscheidungen und die Vorankündigung zukünftiger Geschehnisse.

Da sich dieses Abenteuer direkt an den Vorgänger *Rohals Versprechen* anfügt, bleibt Ihren Helden diesmal wenig Zeit, um das zuletzt Erlebte zu verarbeiten. Allerdings sollten Sie ihnen Gelegenheit geben, untereinander und auch im Gespräch mit den hochgestellten Persönlichkeiten, die sie in den folgenden Abschnitten treffen werden, über das Erlebte und Erfahrene und ihre Schlußfolgerungen zu sprechen und zu diskutieren. Nur wenn es einen Schlußfolgerung gibt zwischen allen Zwölfgöttergläubigen und denen, die bereit sind, der Bedrohung durch Borbarad entgegenzutreten, kann es Hoffnung geben, denn:

„... Wenn nicht zusammenstehen all jene, die noch verehren die Zwölfe, werden Frevel und Unheiligkeit verhüllen das Licht für die Augen der Sterblichen!“

—aus der Zweiten Offenbarung von Balträa, Vers 7

Was bisher geschah

Da dieses Abenteuer direkt im Anschluß an *Rohals Versprechen* spielt, erübrigt es sich fast, hier noch einmal eine Zusammenfassung der bisherigen Geschehnisse aufzulisten. Eine detaillierte Aufstellung der Ereignisse zwischen Perraine 25 Hal und Ingerimm 27 Hal finden Sie im Prolog des Vorgängerabenteuers. Trotz allem folgt hier ein kurzer Abschnitt, um Sie in die entsprechende dramatische Stimmung zu versetzen ...

Nach vielen gescheiterten Versuchen seiner Anhänger, ihn zurückzurufen, ist Borbarad, der Dämonenmeister, aus seinem Sphärengefängnis zurückgekehrt. Sein Einfluß und sein Charisma haben Gelehrte und Kriegsherren verdorben, sein von Pardona – die er zurückwies – geschaffener Leib ist ihm nur zeitweilige Wohnstatt, seine Heere verwüsten die Lande, seine Diener erheben Untote ohne Zahl und schließen Pakte mit den Herren der Niederhöhlen.

Die Reichsprovinz Tobrien ist ebenso unter den Stiefelritten seiner Söldner und den bleichen Knochenfüßen seiner Skeletthorden gefallen wie die Insel Maraskan, auf der nun widernatürliche Schrecken einhergehen. Seine Einflüsterungen lösen eine bislang nicht erlebte Adelsfehde im Bornland aus, während sich im hohen Norden auf sein Geheiß hin dämonisch belebte Eismassen über die Lande schieben. Die Amazonenfesten Löwenstein und Kurkum liegen in Trümmern wie auch die Magierakademien zu Tuzak und Ysilia ...

Und all dies scheint den Alanfanischen Prophezeiungen des Thamos Nostriacus zu folgen, die bislang mit beängstigender Sicherheit eingetroffen und deren Werkzeuge die *Gezeichneten* sind, die letzten Helden des vergehenden Zeitalters ...

Die Prophezeiung sagt voraus, daß Siebenstreich, die Götterklinge, zum Ende des Zeitalters neu entstehen wird, und so macht sich Ayla von Schattengrund, das Schwert der Schwerter, daran, diese Prophezeiung Wahrheit werden zu lassen. Geweihte und Zauberer stehen ihr zur Seite, um die Aufbewahrungsstätten jener Artefakte zu ermitteln, in

die das legendäre Heldenschwert geteilt wurde, um in einer Zeit ohne Helden vor Mißbrauch gefeit zu sein – die legendären *Sieben Magischen Kelche* ...

Mitte Ingerimm des Jahres 27 treffen sich in Punin die gelehrtesten und weitsichtigsten Zauberer Aventuriens: Nicht nur Gildenmagier, nein, auch Hexen, Druiden und Elfen sind anwesend, um über das weitere Vorgehen zu beraten, Strategien zu entwickeln, die Heere im Kampf gegen die Schwarzen Horden zu unterstützen – und um ein aus vielen Teilen zusammengesetztes Artefakt, den *Stein des Weisen*, zu aktivieren, das Rohals Rückkehr herbeiführt ...

Die folgende Hetzjagd führt die Gezeichneten über die Amboßberge, Belhanka und Almada schließlich ins Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall, wo sich schließlich der Sinn der *Stählernen Stirn* offenbart. (Sie merken schon, wir wollen nicht allzuviel der Handlung von *Rohals Versprechen* hier offenlegen, weil vielleicht ein Mitspieler das fünfte Abenteuer meistert und Sie 'nur' spielen wollen ...)

Das Konzil ist auch Schauplatz und Ausgangsort jener dramatischen Ereignisse, die zum Jahreswechsel 27/28 Hal den Beginn eines neuen Zeitalters einläuten, als das Ei des Lichtvogels von Dienern Borbarads entführt wird.

Ende Praios 28 kommt es in Tobrien zur Schlacht zwischen den kaiserlichen und loyalistisch-bornländischen Heeren auf der einen Seite und den borbaradianischen und 'notmärkischen' auf der anderen, in der keine der beiden Parteien einen Sieg für sich verbuchen kann – doch ist der borbaradianische Vormarsch zu einem hohen Preis erstmals entscheidend aufgehalten worden.

Das Schwert der Schwerter begibt sich von Vallusa aus per Schiff nach Perricum, um von dort zum Schlund zu reisen, dem großen Ingerimmheiligtum, wo die Heilige Zwölfgötterjoste stattfinden soll, während elementare Boten die Gezeichneten im Konzil abholen. Auch ihr Ziel ist der Abgrund, aus dem noch heute Raschtuls Atem strömen soll ...

Nebe
dium
mung
teuer
(Üb
Mai
entst
balke
Eben
schie

Wie
einzi
vor, a
kirch
Eigen
Verfü
steht.
ange
gleich
auch
durch
Zeit
ern k
ist en
Berde
Held
Welc
lebige
teuer
durch
den i
Schw
nen,
guter
Die C
ohne
weiht
mun
mien
ren n
zu ei
auch
den v
Die
und E
weiß
stark
schr
Werte
Bede
zweit
mag,
seine
oder
benh

SIE



Neben den Abenteuern um die Sieben Gezeichneten sei Ihnen das Studium des **Aventurischen Boten** ans Herz gelegt, der immer wieder Stimmungsbilder und Berichte des Krieges gegen Borbarad absichts der Abenteuer enthält.

(Übrigens: Halten Sie den Boten Nr. 72 (Erscheinungsdatum ist Mitte Mai 98) bis zum Ende dieses Abenteuers zurück, da über die Wiederentstehung Siebenstreichs unmöglich in einer mit einem 'Meisterbalken' versehenen Kleinanzeige berichtet werden kann ...)

Ebenfalls von Interesse sind zudem die im Wilhelm Heyne Verlag erschienenen Romane, die sich direkt mit der Vorgeschichte dieses Aben-

teuers und der Entwicklung des Krieges beschäftigen. Die drei wichtigsten sind hierbei:

- **Steppenwind** von Niels Gaul – in dem der Tod der vorherigen Heermeisterin Hauka im Bornland geschildert wird;
- **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow – hier werden die Geschehnisse im Bornland bis zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden geschildert;
- **Der Lichtvogel** von Hadmar von Wieser – in dem unter anderen Raidri Conchobair die Wiedergeburt der Titelfigur und damit den Beginn des neuen Zeitalters erlebt.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Wie bereits einleitend gesagt, liegt Ihnen mit diesem Band nicht ein einziges Abenteuer, sondern eine Sammlung verschiedener Questen vor, auf die sich die Helden im Auftrag des Oberhauptes der Rondrakirche begeben.

Eigentlich ist zwar vorgesehen – und sowohl wegen der Kürze der zur Verfügung stehenden Zeit als auch weil sonst leicht der Eindruck entsteht, einzig die Helden stünden gegen Borbarads Umtriebe – auch angeraten –, daß das Schwert der Schwerter mehrere Heldengruppen gleichzeitig bzw. kurz hintereinander in ihr Spiel bringt, es ist jedoch auch möglich, daß eine einzige Gruppe alle Abenteuer hintereinander durchlebt. Allerdings geraten diese Helden dann unter einen enormen Zeitdruck und haben zwischen den teils sehr anstrengenden Abenteuern keinerlei Zeit zu Muße und Erholung; der vorgegebene Zeitrahmen ist eng und muß dann eventuell – unauffällig – gestreckt werden. Außerdem ist es – bei aller Fantasy – nicht mehr recht logisch, daß eine Heldengruppe all diese Strapazen auf sich nimmt und überlebt.

Welche Heldentypen Sie auswählen, sei Ihnen überlassen. Allzu leichtlebige und verletzbare Charaktere werden es mit den meisten Abenteuern schwer haben, können aber zum Beispiel im zivilisierten Aranen durchaus spielentscheidend eingreifen. Voraussetzung für jeden Helden ist eine relativ hohe Stufe (13–18); auch muß das Schwert der Schwerter Grund haben, dem jeweiligen Helden vertrauen zu können, entweder durch eine persönliche Bekanntschaft oder durch einen guten Leumund bei Bekannten und Freunden der Erhabenen.

Die Gezeichneten sind auf jeden Fall geladen, denn sie sind zweifelsohne vom Schicksal für gerade solche Aufgaben erwählt worden. Geweihte sind eventuell von ihren Kirchen empfohlen und gut beleumundet worden, ebenso Gildenmagier und Krieger durch ihre Akademien. Den weniger in solcherart Institutionen eingebundenen Figuren mag eine Bekanntschaft mit Meisterfiguren von hohem Ansehen zu einer Einladung verhelfen haben. Gehen Sie davon aus, daß Ayla auch eine größere Zahl von Helden gebeten hat, als schließlich gefunden wurden oder auch abkömmlich waren.

Die Gezeichneten, Geweihte, Freunde des Schwertes der Schwerter und bewährte Krieger sind die erste Wahl, aber Ayla von Schattengrund weiß sehr wohl, daß bei solcherart Questen, bei denen nicht nur ein starker Schwertarm zählt, auch ein Streuner, eine Elfe oder eine Hexe sehr zum Gelingen beitragen kann und wird sie deshalb mit gleicher Wertschätzung behandeln wie die übrigen.

Bedenken Sie allerdings unbedingt eines: Ein schlechter oder auch nur zweifelhafter Ruf disqualifiziert einen Helden, so erfahren er auch sein mag, unbedingt! Für solche Charaktere (nicht jeder schlechte Ruf mag seine Berechtigung haben) müssen Sie als Meister einen 'Quereinstieg' oder eine eigene Einführung gestalten, denn gerufen hätte Ihre Erhabenheit sie niemals.

Der Ablauf des Abenteuers

Zwei Dinge bilden für alle Questen den verbindenden Rahmen: die Heilige Zwölfgöttertjoste zur Kürung des Heermeisters der Rondrakirche, und die Suche nach den Sieben Heiligen Kelchen, aus denen das legendäre Schwert Siebenstreich wiederentstehen soll.

Die Zwölfgöttertjoste

Dieses für Rondrianer wichtige Ereignis findet trotz des Krieges gegen den Dämonenmeister und seine Gefolgschaft statt, um einen Nachfolger für die im Bornland gefallene Hauka Wölfintochter zu finden. Sie dient aber, mehr phex- als rondragefällig, ebenso zur Tarnung eines weit größeren Vorhabens des Schwertes der Schwerter: Siebenstreich soll wiederentstehen. Dafür müssen alle Sieben Kelche zusammengetragen und in heiligem Feuer mit heiligem Gebet geschmolzen werden, um durch der Götter Wille zum Schwert gefügt zu werden. Da der Dämonenmeister diese Waffe fürchten muß und danach trachten wird, diesen Plan zu vereiteln – sobald er davon erfährt –, versucht Ayla die Kelche möglichst schnell und unauffällig direkt dort zusammenzutragen zu lassen, wo das Schmiedeeritual vollzogen werden kann und das Kommen und Gehen bekannter Helden möglichst unauffällig ist: in einem von Geweihten, Helden und Adligen nur so wimmeln den rondrianischen Feldlager am Fuße des Schlundes. Mit der Zwölfgöttertjoste selbst werden die Helden wenig Berührung haben – sie sind die meiste Zeit unterwegs, um Aylas gewagtem Spiel um die Kelche zum Sieg zu verhelfen –, wohingegen das Heerlager Ausgangspunkt der Questen und schließlich Schauplatz von borbaradianischem Verrat sein wird.

Einen Übersichtsplan über die wichtigsten Schauplätze dieses Abenteuers finden Sie ebenso wie einige **Detailkarten** und **Handouts** am Hefende.

Die Sieben Magischen Kelche

Für das Wiedererstehen Siebenstreichs werden die Sieben Heiligen Kelche und ein spezielles Gebet benötigt, außerdem müssen Geweihte der Kirchen des Praios, der Rondra, des Ingerimm und der Hesinde anwesend sein. Aufgabe der Helden ist es, dafür zu sorgen, daß Gebet und Kelche rechtzeitig im Heerlager eintreffen.

Alle Kelche tragen unterschiedliche Verzierungen, auch wenn sie gleich groß sind und aus der gleichen Titanium-Gold-Legierung bestehen. Die Muster orientieren sich an dem jeweils zugehörigen Element des Kelchs, die in manche Kelche eingefügten Edelsteine an der Gottheit des zugehörigen Elements:

- **Kelch des Humus:** An seinem oberen Rand winden sich stilisierte Ranken, ansonsten zieren ihn alchemistische Erdzeichen in unregel-



mäßiger Anordnung, aber keine Edelsteine. (Aufbewahrungsort zur Zeit der Questen: die Dämonenbrache)

● **Kelch des Erzes:** Ein verwirrendes Muster aus ineinandergefügten Rauten überzieht seine Oberfläche. Auch er trägt keine Steine. (Er wird von einer Abordnung von Zwergen von Lorgolosch überbracht.)

● **Kelch des Wassers:** Zwei Wellenbänder zieren ihn, dazwischen tummeln sich springende Delphine, deren Augen kleine, wunderbar geschliffene Aquamarine sind. (Bei der Kusliker Gesandtschaft)

● **Kelch der Luft:** Er ist über und über von ineinander verschlungenen Spiralen bedeckt und trägt keine Edelsteine. (Ebenfalls bei der Kusliker Gesandtschaft)

● **Kelch des Eises:** Filigrane Schneekristalle umranden die Kelchöffnung und den Fuß und scheinen über die gesamte Oberfläche zu schweben, dazwischen sind unzählige Bergkristallsplitter eingesetzt. (Bei Rohezal auf Ilderash)

● **Kelch der Magie:** Magische Symbole der Wandlung, des Entstehens und Vergehens, ebenso aller guter Eigenschaften sowie des Krieges und des Friedens, der Götter Praios, Ingerimm, Rondra und Hesinde bilden ein das Kelchinnere überziehendes Muster, wohingegen die Außenseite völlig glatt und unversehrt ist, wie eben neu gefertigt. (In Rakoriums Versteck)

● **Kelch des Feuers:** Zwölf Rubine zieren den Kelch in unregelmäßiger Anordnung; von ihnen gehen ziselerte Flammen aus, die über die gesamte Oberfläche des Kelches reichen. (Würde in der Löwenburg in Perricum aufbewahrt.)

Den Kelchen ohne Edelsteine sagt man nach, daß sie heilfähige Flüssigkeiten in Gift verwandeln könnten; die mit Edelsteinen hätten die entgegengesetzte Fähigkeit; und der Kelch der Magie sei der Fokus aller Kelche. Mehr als Legenden existieren darüber nicht; sollten aber Ihre Helden in einer unverschuldeten lebensbedrohlichen Situation auf die Idee kommen, die Kelche als magischen Fokus zu nutzen, wird dies nicht möglich sein, hingegen werden – nach Maßgabe des Meisters – Mirakelproben stark erleichtert. Auch sollten Stoßgebete eher Wirkung zeigen, da jeder Kelch für sich in erster Linie ein *heiliger* und erst an zweiter Stelle ein *magischer* Gegenstand ist.

Ein ODEM ARCANUM oder ein ANALÜS offenbart unzählige, eng geknüpfte Zauber *unbekannt*, *urtümlich wirkenden Ursprungs*. Hier hat Hesinde selbst gewirkt – einen Kelch zu zerstören vermag daher auch nur ein Gott.

Die einzelnen Questen (in einer Reihung für *eine* Heldengruppe)

- Der erste Auftrag führt die Helden nach Gareth und schließlich in die Dämonenbrache, wo sie Hlúthars, durch dämonisches Ritual geschändetes, Grab und den ersten Kelch finden werden. Nur mit der Hilfe des Rondraheiligen Hlúthar können sie den Kelch erringen und gegen das Wirken eines uralten Magiers bestehen. (Erster Zug)
- Kaum zurückgekehrt, müssen die Helden der Kusliker Gesandt-

schaft zu Hilfe eilen, die zwei Kelche mit sich führt und auf ihrem Weg durch den Raschtulswall von Borbaradianern entdeckt wurde. (Zweiter Zug)

● Den vierten Kelch wollte der Magier Rohezal auf dem Rücken eines Kaiserdrachens aus dem Bornland zum Schlund bringen. Doch Rohezal wird von Rhazzazor, dem untoten Drachen, gestellt, und der Hilferuf des Kaiserdrachens Faldegorn erreicht die Helden (bzw. Ihre Erhabenheit). Den Kelch werden die Helden bergen können, Rohezal und der Drache jedoch sind tot. (Dritter Zug)

● Als die Gruppe auf dem Rückweg in Perricum das Schiff verlassen will, schickt eine Depesche des Schwertes der Schwerter sie nach Zorgan weiter: Die einzige Sterbliche, die die *Worte der Kelche* kennt – eine Hesindegeweichte –, ist auf ihrer Anreise von Borbaradianern verschleppt worden. Es gilt, nach Aranien zu segeln, wo die Helden kühl empfangen werden, aber ohne viel Aufsehen zu erregen schnellstens den Kerker der Geweihten finden müssen. Zurückkehren werden die Helden mit einer Boroni aus Al'Anfa, die von der sterbenden Hesindegeweichten das Gebet im gemeinsamen Kerker einer aranischen Baronin erlernte. (Vierter Zug)

● Einen weiteren Kelch hütet der bereits im Heerlager anwesende Magister Rakorium. Doch der verschrobene, mißtrauische Echsenforscher verweigert die Herausgabe. (Fünfter Zug)

● Haben die Helden ihn endlich überzeugt und auch den Kelch der Magie geborgen, wird ein Quacksalber aus dem Troßlager ermordet und Borbaradianer in rondrianischer Gewandung versuchen, die Kelche zu stehlen; es kommt zum Kampf mit den Helden. Aber die geretteten Kelche sind nur Duplikate. Das Schwert der Schwerter hat die Originale in den Angrosch-Tempel des Schlundes bringen lassen. (Sechster Zug, Kapitel 1)

● Da die Feinde nun um die Kopien wissen, werden die Helden und eine Armbrustschützeneinheit zum Schutz der wahren Kelche abkommandiert. Im Schlund kommt es schließlich zum entscheidenden Kampf um den Angrosch-Tempel, in dessen Verlauf die Schützen ein unheiliges Dämonenkronen-Feldzeichen der Feinde erobern können und die Borbaradianer eine vernichtende Niederlage hinnehmen müssen. (Sechster Zug, Kapitel 2)

Siebenstreich

Nachdem der Heermeister gekürt ist, wird im Feuer des Schlundes das Heilige Schwert aus den Sieben Kelchen wiederentstehen. Aufgrund des Fluges eines Löwensterns (einer Sternschauppe) und Siebenstreichs selbst wird der Wille Rondras gedeutet: Der Schwertkönig Markgraf Raidri Conchobair von Winhall sei der Träger des Heiligen Schwertes Siebenstreich. (Sieg der Partie)

Nun endlich scheint man dem Dämonenmeister einen Schritt voraus zu sein! Am Ende des Abenteuers steht die Hoffnung, daß ein Sieg über Borbarad möglich ist.



Die Figuren werden gesetzt:

Im Feldlager der Heiligen Zwölfgöttertjoste

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Helden werden geladen, reisen an und lernen das riesige Feldlager zur Heiligen Zwölfgöttertjoste, Geweihte und Troßleute kennen. Schließlich folgt die Audienz bei der Erhabenen Ayla von Schattengrund, dem Schwert der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondrakirche. Dort erhalten sie den ersten Auftrag.

In diesen Szenen wird den Helden nahegebracht, welche Ehre und welche Verantwortung es bedeutet, vom Schwert der Schwerter selbst zu einem Unternehmen solcher Brisanz und Bedeutung gebeten zu werden. Die Helden selbst sind die – wenn auch heimlichen – Hauptfiguren der Tjoste. Sie dürfen und sollen sich wie bewunderte Helden fühlen, denen man zuallermeist mit Respekt und Ehrfurcht begegnet. In den beiden Tagen ihres Aufenthaltes im Lager bis zur Ankunft Aylas dürfen sie sich je nach Charakter in der Größe und dem Glanz der Rondrakirche sonnen oder in der Kameradschaftlichkeit im Troßlager zu Hause fühlen.

Die Stimmung unter den Rondrianern hingegen ist anfangs gedrückt und von unterschwelliger, zorniger Entschlossenheit. Nachdem die Helden allerdings Ayla berichtet haben und sich ob der Zuversicht der Helden und der ohne klaren Sieg ausgegangenen Schlacht auf den Vallusanischen Weiden Gerüchte über erste Erfolge gegen Borbarad bilden, hellt sich die Stimmung der Kämpfer langsam auf. Die tiefe Religiosität der Rondrageweihten, die sich für die Tjoste vorbereiten, tut das ihre dazu, Erinnerungen an Helden und große Taten heraufzubeschwören, die es in der Vergangenheit gab und die es nun wieder geben wird. Der glühende Wille, die Entscheidung – Sieg oder Tod – so schnell wie möglich herbeizuführen, ist überall spürbar.

Als Hintergrundmusik eignet sich z. B. *Anton Dvůřák, Symphonie Nr. 9 'Aus der Neuen Welt', 4. Satz*, oder Filmmusik von *Basil Poledouris* (z.B. aus *Conan der Barbar*), für das Troßlager mittelalterliche Marktmusik, die Beleuchtung sollte je nach Tageszeit hell oder gedämpft sein.

Eine Einladung

Allgemeine Informationen:

„Das Erhabene Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund entbietet Euch, [Name des Helden einschließlich etwaiger Titel], Ihren ehrerbietigen Gruß und fordert Euch auf, als Gast am Tag des Schwurs und der Heiligen Zwölfgöttertjoste zur Kürung des Heermeisters der Rondrakirche beizuwohnen.“

Meisterinformationen:

So lautete die Einladung, die den gezeichneten Helden, die in Rohals Versprechen in Punin anwesend waren, bereits im Ingerimm 27 überbracht wurde und die in gleicher Form und zur gleichen Zeit auch eventuellen weiteren Helden zukam.

Überbracht wird diese Einladung immer mündlich von einem Boten, zumeist durch einen Ucuriaten (siehe **Die Vertreter der Praioskirche** auf Seite 63) oder einen Geweihten der Kirchen der Rondra, des Praios, der Hesinde oder des Ingerimm – was den Helden bereits zu denken geben sollte, schließlich hat auch in Kriegszeiten Ihre Erhabenheit der Rondrakirche keine Befehlsgewalt über die Geweihten anderer Kirchen und mußte sie demzufolge wohl um einem Botengang bitten – erst später werden sie erfahren, daß dies aber aufgrund des eigentlichen Grundes der Botschaften kein Problem darstellte.

Die Einladung erfolgt jeweils so zeitig, daß die Helden bei einer zügigen Anreise das Heerlager am Schlund bis zum 3. Rondra erreichen können. Der Tag des Schwurs ist der 5. Rondra. Die Helden, die sich im Konzil der Elementaren Gewalten aufhalten, werden spätestens am 2. Rondra von den Spektabilitäten an ihren „Termin“ erinnert – offensichtlich weiß man auch hier Bescheid. Eine genaue Zeittafel finden Sie im Gesamtanhang am Ende dieses Buches.

Die Helden, die vom Konzil aus mittels Dschinn anreisen, werden von diesem etwa vier Meilen nördlich des Heerlagers in der Nähe der Pilgerstraße abgesetzt.

Die Ankunft im Heerlager

Meisterinformationen:

Das Heerlager für die Heilige Zwölfgöttertjoste liegt an der Pilgerstraße von Wandleth, der Hauptstadt der Grafschaft Schlund, zum Schlund selbst, etwa einen Tagesmarsch südlich der Stadt und wenige Meilen nördlich des Vulkanschlots.

Allgemeine Informationen:

Was für ein Durcheinander! Kämpferinnen und Kämpfer der Rondrakirche, aber auch einige Priester anderer Zwölfgötterkulte, Bedienstete und Troßleute, Pferde und Rindvieh, Zeltplanen und Wagen bilden ein geschäftiges Hin und Her, scheinbar ohne jede Ordnung und ohne jeden Sinn. Dort baut man Zelte auf, da werden Gräben ausgehoben und Wälle aufgeschüttet, das leicht abfallende Gelände begradigt, hier köchelt ein dickleibiger Mann in einem riesigen Kessel ungemcin Wohlriechendes, in einiger Entfernung werden Bäume gefällt und Stämme bearbeitet.

Spezielle Informationen:

Für einen kriegserfahrenen Helden ist zu erkennen, daß der Aufbau zügig und geordnet vor sich geht, da jeder zu wissen scheint, was seine Aufgabe ist und wo eine helfende Hand gebraucht wird. Die Helden werden bei ihrem Einzug kaum beachtet, da ständig aus allen Richtungen Menschen, Rondrianer wie Troßleute, zu Fuß, zu Pferd oder mit Wagen die leicht abfallende Wiese zu Füßen des Schlundes erreichen. Eine grobe Einschätzung (*Kriegskunst-Probe + 2*) zeigt, daß hier sicherlich zweitausend Personen untergebracht werden können.

Das Schwert der Schwerter ist noch nicht eingetroffen, was am fehlenden Feldzeichen – drei rote Löwen übereinander auf goldenem Grund – ersichtlich ist. Die Aufsicht führt Seine Eminenz Granus Algoniar von Honing (s. S. 91), unterstützt vom Lagerprofos Halibert von



Arivor (s. S. 11), ebenfalls einem Ritter der Göttin, und dem diesen unterstellten **Troßmeister Egberth Feldrain** (ebenfalls S. 11).

Die Helden werden an einen dieser drei Männer verwiesen, wenn sie nach den Verantwortlichen fragen. Seine Gnaden Algoniar ist allerdings der einzige im gesamten Lager, der von der Einladung an die Helden weiß und sie offensichtlich erfreut im Namen der Erhabenen begrüßt. Ohne lange Erklärungen weist er ihnen Quartiere bei einer Drachenfelsen Armbrustschützeneinheit im Troßlager zu. Das Schwert der Schwerter werde am nächsten Tag erwartet und sie dann sicherlich selbst begrüßen wollen.

Die Schützen, die in äußerster Eile von den Vallusanischen Weiden hierhergekommen sind, nehmen die bei ihnen Einquartierten kameradschaftlich auf und sind angenehm überrascht, wenn ihnen die bekannten Recken nach einem Begrüßungsschluck und eventuell etwas zu essen beim Aufbau des kleinen Lagers zur Hand gehen.

Meisterinformationen:

Vielleicht werden die Helden etwas irritiert sein, weil sie nicht im Rondrianerlager selbst untergebracht werden. Der Grund hierfür liegt in den eigentlichen Plänen des Schwertes der Schwerter mit den Helden; im Troßlager wird es später sehr viel einfacher sein, unbemerkt

zu kommen und zu gehen. Daß die Armbrustschützen eigentlich nur wegen der Helden überhaupt anwesend sind, wissen sie nicht einmal selbst. Seine Eminenz Algoniar wird die Helden bitten, alle Unannehmlichkeiten erst einmal zu verzeihen und sich zu gedulden, bis das Schwert der Schwerter eintreffe. Ist unter Ihren Helden ein Geweihter der Rondra- oder einer anderen Kirche, sind die Geweihten seiner Senne bzw. Kirche noch nicht eingetroffen, so daß Seine Gnaden auch ihn bittet, erst einmal mit einer Unterbringung bei den Schützen einverstanden zu sein. Allerdings wird er ihn nicht davon abhalten, beim Aufbau des Rondrianerlagers mitzuhelfen.

Bis zum Nachmittag des folgenden Tages haben die Helden keine Verpflichtungen, so daß sie sich mit dem Lager und dessen Bewohnern vertraut machen können. Allerdings wird man erst zum Schwertfest am 15. Rondra vollzählig sein; immerhin haben viele Rondrianer in Töbrien – namentlich auch auf den Vallusanischen Weiden – gekämpft und können nun erst – wenn auch bisweilen mit argen Bedenken – dem Aufruf Aylas folgen.

Welche hochgestellten Persönlichkeiten oder wichtigen Meisterpersonen anreisen und wann sie eintreffen, können Sie der **Zeittafel** auf Seite 93 entnehmen. Eine detaillierte Beschreibung der Schützeneinheit und Ihrer Mitglieder finden Sie im **Anhang** ab Seite 89.

Das Heerlager (Meisterinformationen)

Das befestigte Lager

Das Lager zur Durchführung der Zwölfgöttertjoste ist ein sogenanntes Marschlager, eine weniger befestigte Variante, die schnell aufzubauen und ebenso schnell wieder abzureißen ist. Auch wenn die Vorbereitungen der Tjoste und diese selbst sich insgesamt über einen Monat erstrecken werden, möchte man jederzeit bereit sein, sich dem Feind entgegenwerfen zu können, sollte er sich zum Durchbruch an der Trollpforte sammeln. Angesichts des Ausgangs der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden ist damit zwar kaum zu rechnen, aber diese Begründung überzeugte letztendlich auch die Uneingeweihten des gewagten Kelch-Spieles von dem gewählten Ort, kaum drei Meilen vom Schlund und zwei scharfe Tagesmärsche von der Trollpforte entfernt.

Der Schlund selbst ist ein Vulkankessel an der nördlichen Spitze des Raschtulswalls in der Grafschaft Schlund. Dieser Ort ist den Ingerimm-Gläubigen jeglicher Rasse heilig und beherbergt auch von alters her einen kleinen Tempel der Rondra. Im Lager sind das leise Grollen und Donnern aus den Schloten zu hören und aufsteigender Dampf und

Rauch zu sehen. Ab und zu zittert die Erde unter Ingerimms Zorn; bisweilen ist ein dumpfer Knall und ein Stoß zu vernehmen. Asche erreicht das Lager mit dem Wind häufiger, Gesteinsbrocken nie. Des Nachts ist bei bedecktem Himmel ein sanfter, rötlicher Widerschein in den Wolken zu sehen. Elementare Erscheinungen sind auf die Schlotte begrenzt. (Eine eingehende Beschreibung des Schlundes finden Sie im Kapitel **Sechster Zug oder Kelche und Dämonenkronen** ab Seite 71, eine Übersichtskarte im Anhang. Dort liegen auch zwei Karten des Lagers bereit: Die großformatige ist als Handout für Ihre Spieler vorgesehen, die zweite verfügt über eine Legende und soll Ihrer Orientierung im Spiel dienen.)

Hinzufügend ist zu erwähnen, daß die vier Tore keine Torflügel haben, sondern lediglich durch vorgelagerte Wälle und Gräben gedeckt werden. Der Raum zwischen Wall und den ersten Zelten ist etwa 30 Schritt weit, um vor feindlichen Pfeilen zu schützen. Allerdings ist dies auch der Platz, auf dem exerziert wird und man am schnellsten von einer auf die andere Seite des Lagers gelangen kann. Die geweihten Feldzeichen hingegen sind im Zentrum des Lagers beiderseits des Al-

Der Tagesablauf im rondrianischen Lager

- Zwei Stunden vor Sonnenaufgang:** Weckruf durch die traditionellen Widderhörner
- Eine Stunde vor Sonnenaufgang:** Morgenappell mit Einteilung des Wachdienstes, Verlautbarungen, öffentlichen Bestrafungen etc.
- Sonnenaufgang:** Morgengebet und rondrianischer Götinnendienst, während der Tjoste Götterdienst einer der zwölf Kirchen, Opferung eines Widders für Rondra und Segnung des Turnierplatzes mit dessen Blut
- Eine Stunde nach Sonnenaufgang:** während des Schwertfestes und der Tjoste Beginn der Wettkämpfe
- Tagsüber:** Wettkämpfe, Gebete und Riten, aber auch profanes Lagerleben
- Sonnenuntergang:** rondrianisches Abendgebet, anschließend Abendmahlzeit
- Zu Beginn der zweiten Nachtwache:** insbesondere während der Feiertage Spätmesse im Fackelschein mit sakralen Gesängen und dem Vortrag von Legenden der Rondra-Heiligen

tars au
direkt c
mit dem
befestig
Im Lag
che zu
zugeor
hochbu
den sic
tung ist
tisch. I
ne des
genäht
der Be
Das Fe
komple
schließ
Im Lag
ganz in

Das T

Das La
lagers
des) D
bei ein
selbst
durch
händle
leuten
ist auf
stellt w
ger und
werker
wenige
erwäh
das Ba
ber un

Die I

Tagsüb
wobei
auf Wa
Nacht
wache
Parole
ablösu
allen z

Der I

Der P
Götin
liert d



tars aufgestellt, vom Tjostenplatz aus für alle gut sichtbar. Das sich direkt daran anschließende Innere Lager des Schwertes der Schwerter mit dem Blutzelt ist noch einmal durch einen eigenen Palisadenwall befestigt.

Im Lager ist jeder Senne je nach Größe eine genau umschriebene Fläche zugewiesen worden, wobei die Ordenskrieger derjenigen Senne zugeordnet sind, in deren Einflusbereich ihre jeweilige Ordenshochburg steht. Abhängig von Senne, Orden oder Tempel unterscheiden sich die Zelte in Bauart, Farbe und Größe erheblich. Die Ausstattung ist ebenso vielfältig, aber immer rondrianisch schlicht und praktisch. Den einheitlichsten Eindruck machen die Unterkünfte der Senne des Alten Reiches, der Ardariten, mit weißen Rundzelten und aufgenähtem roten Schwert. In jedem der Zelte kann man je nach Rang der Bewohner einen bis zwanzig Geweihte oder Novizen antreffen. Das Feldherrenzelt, das rote Blutzelt der Erhabenen, ist ein Zeltkomplex, bestehend aus einem großen Haupt- und vier sich daran anschließenden Nebenzelten.

Im Lager selbst herrscht recht bald strenge rondrianische Disziplin, ganz im Gegensatz zum Troß ...

Das Troßlager

Das Lager befindet sich zwischen dem Bach und dem Südtor des Heerlagers und bildet ein unübersichtliches (und dennoch funktionierendes) Durcheinander. Der Troß hat nur etwa ein Drittel der Größe, die bei einem üblichen Heerlager zu erwarten wäre, da die Sennen sich selbst verköstigen und nur die 'Rohmaterialien' für ihre Versorgung durch den Troß beziehen. Ebenso wird man Marketender, Tauschhändler und vor allem die Zelte und Wagen von phexgefälligen Spielern und rahjagefälligem Gewerbe zumeist vermissen – auch der Troß ist auf der Erhabenen Geheiß dem Anlaß entsprechend zusammengestellt worden. Hauptsächlich lassen sich im Troß finden: Hirten, Metzger und Garküchen, Händler für den alltäglichen Bedarf, einige Handwerker, zahlreiche Tempelknechte und -mägde, Fuhrleute und einige wenige Gaukler, die zumeist den Troß selbst unterhalten. Besonders erwähnenswert sind das Lager der Drachenpforter Armbrustschützen, das Badehaus, ein Tätowierer, das zwergische Brauzelt, ein Quacksalber und der Devotionalienhändler.

Die Lagerwache

Tagsüber ist ein Viertel der Rondrianer mit Wachdienst beschäftigt, wobei sich davon die Hälfte lediglich in Bereitschaft hält, ein Viertel auf Wache steht und ein Viertel Patrouillendienst versieht.

Nachts gibt es von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang vier Nachtwachen zu je anderthalb Stunden, die genaue Anweisungen und eine Parole erhalten. Wachvergehen werden strengstens bestraft. Die Wachablösung wird durch geblasene Signale angekündigt, was gleichzeitig allen zur Zeiteinteilung dient.

Der Profos und seine Leute

Der Profos *Seine Gnaden Halibert Ehrentrutz von Arivor*, Ritter der Göttin, ist zuständig für die Ordnung im gesamten Lager; er kontrolliert die Wachen, verhängt Bestrafungen, führt Klage vor dem Lager-

gericht und überwacht den Troß und auch die Arbeit des Troßmeisters. Er wird traditionell aus den Reihen der Ardariten ernannt. Ihm stehen drei Dutzend von ihm ausgewählte Ordenskrieger und anderthalb Dutzend Novizen zur Seite, eine allseits nicht gerade beliebte Aufgabe, die aber gewissenhaft wahrgenommen wird. Sie stellen die Wachpatrouillen im Troß und führen die Bestrafungen durch. Der Profos setzt zudem die Zeit der Lagerruhe fest, indem er selbst, durch einen symbolischen Hieb auf den Faßzapfen, den Ausschank beendet. Auch setzt er die Höchstpreise für Lebensmittel und Dienstleistungen fest. Üblicherweise verdient der Profos von allen Anwesenden in einem Heerlager am besten – hauptsächlich durch Bestechung und einen Händlerzehnt. Seine Gnaden Ehrentrutz hingegen ist unbestechlich und unbedingt loyal dem Schwert der Schwerter gegenüber, dazu hart in seinen Urteilen zur Aufrechterhaltung der Lagerdisziplin – auch gegenüber den Helden.

Der Profos ist zudem auch ein Freund äußerlicher Ordnung und daher stets auf sein gepflegtes Erscheinungsbild bedacht; er ist einer der wenigen, die täglich ihren Wappenrock wechseln. Jede Auseinandersetzung übersteht er, fast miraculös, wie aus dem Ei gepellt.

Auch das Vorgehen der Patrouillen ist für so manchen Betrunknen im Troßlager ungewohnt: So werden sie nicht wie üblich von hinten mit einem Knüttel zur Räson gebracht, sondern von vorne mit einem Schwerthieb, mit der Breitsseite der Klinge, versteht sich. Bestrafungen erfolgen nach Anweisung an Ort und Stelle und meist durch die Bastonade: Dem Sträfling werden dabei die blanken Füße mit Stockhieben versohlt. Unter den Troßleuten werden sich die Ardariten gegen Ende der Tjoste einen recht respektablen Ruf als chrenhafte Prügler erworben.

Eine Patrouille besteht aus zwei Geweihten und einem Novizen. Sie tragen die Farben der Ardariten über ihren Kettenhemden und sind zusätzlich durch eine rote Schärpe quer über der Brust gekennzeichnet. Bewaffnet sind sie mit Schwertern. Der Novize trägt die Bastonadestecken und ein Ruffhorn.

Sollten die Patrouillen in Auseinandersetzungen verwickelt werden, bei denen sie unterliegen könnten, haben sie strikte Anweisung und den Dispens der Kirche, ihre Kameraden um Hilfe zu rufen und den taktischen Rückzug einzuleiten. Im Lager der Kirchen wird ihnen zudem so mancher Rondrianer mit dem Schwert zur Hilfe eilen, während die Troßleute weit eher nur zusehen oder gar einen Delinquenten vor dem Profos verbergen werden.

Der Troßmeister

Verantwortlich für Ruhe und Ordnung im Troßlager ist der Troßmeister *Egberth Feldrain* mit seinen acht Gehilfen. Obwohl dieser unglaublich dicke Mann direkt dem Lagerprofos unterstellt ist, ist er mit Abstand die bestechlichste Seele, der man im Heerlager begegnen kann. Angespornt durch genügend Taler kann er alles besorgen und fast alles erlauben, was sich in seinem Einflusbereich befindet. Wehe allerdings, der Profos erwischt ihn!

Weiterführende Informationen zu den Lagern, besonderen Örtlichkeiten und Personen entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Sechster Zug oder Kelche und Dämonenkronen** ab Seite 60 und dem Gesamtanhang ab Seite 87.



Das Spiel beginnt

Aylas Spiel (Meisterinformationen)

Die Wahl des Heermeisters durch die Zwölfgötterjoste als Ablenkung und Deckung für ein heimliches Unternehmen zu benutzen, erinnert sehr viel mehr an ein phexgefalliges Spiel gegen den Dämonenmeister als an eine rondrianische Kriegsliste. Das Erhabene Schwert der Schwerter rang lange mit sich, ob sie vor Rondra solches Tun verantworten könne, und beantwortete sich diese Frage selbst schließlich mit einem entschlossenen "Ja!".

Um den Gewinn, das Heilige Schwert Siebenstreich, nicht zu gefährden, sind kaum ein halbes Dutzend Menschen in dieses Vorhaben eingeweiht, seit es von Idee zum Plan wurde: Seine Gnaden Granus Algoniari von Honingen, einer der *Geheimen Räte der Fünf* und enger Vertrauter Ihrer Erhabenheit, die Erhabenen der Kirchen des Praios, der Hesinde und des Ingerimm, zudem die Magier Rohezal und Rakorium, die beide jeweils um den Aufenthaltsort eines Kelches wissen.

Erahnern müssen es der Hochgeweihte des Angrosch-Tempels im Schlund, da er die gesammelten wahren Kelche bewahrt, und der als Quacksalber getarnte Magister der Drachenei-Akademie, da er die falschen Kelche fertigt. All diese sind unbedingt vertrauenswürdig. Bisher vermutet sonst niemand, nicht einmal der Dämonenmeister selbst, was Ihre Erhabenheit plant.

Somit darf zwischen dem ersten Ausenden einer (wahrscheinlich nicht unauffällig operierenden) Heldengruppe und dem Wiedererlangen Siebenstreichs möglichst wenig Zeit liegen. Innerhalb des Abenteurers sind dies 30 Tage. Sind dann nicht alle Kelche beisammen und das Schwert wiedererstanden, haben Borbarad derart viele Gerüchte und Informationen erreicht und wird er seine Kräfte nach dem Kampf mit Rohal und auf den Vallusanischen Weiden wieder soweit gesammelt haben, daß er in der Lage sein wird, Aylas Sieg zu gefährden. Sinnvoll ist es, wenn Ihre Erhabenheit mehrere Heldengruppen zu Nachforschungen oder zur Bewachung derjenigen schickt, die bereits Kelche gesammelt haben oder für das Unternehmen unverzichtbar sind. Das Abenteuer bietet Questen für insgesamt fünf parallel vorgehende Gruppen; zumindest zwei gleich-

zeitig ausgesandte Gruppen seien Ihnen dringendst empfohlen, eine einzige muß beinahe Menschenunmögliches vollbringen. Da die Planung für eine einzige Gruppe am schwierigsten ist, ist der Zeitplan im Anhang auf ein solches Unternehmen abgestimmt. Vor jedem Zug finden Sie jeweils Hinweise, wie Sie die Einleitung je nach Gruppenanzahl gestalten können. Natürlich hat es einen gewissen Reiz, das Menschenunmögliche zu wagen – aber aufgrund der Zeitnot wird das Scheitern dieser einen Gruppe zwangsläufig verheerende Auswirkungen haben, was Sie als Meister auch in arge Erklärungsnot bringen kann, wenn Sie die Kelche bzw. Siebenstreich vor dem Zugriff des Dämonenmeisters bewahren wollen.

Den gesamten Plan vier Wochen vor Borbarad geheimzuhalten, ist an sich schon fast ein Ding der Unmöglichkeit. Ein auffälliger Fehlschlag fordert ihn und seine dämonischen Helfer zum Mitspielen geradezu heraus. Und gerade das will das Schwert der Schwerter verhindern! Aber egal, ob Ihre Erhabenheit nur eine Gruppe aussendet oder mehrere, jede dieser Handvoll Recken wird allein und nur in Anwesenheit des Geheimen Rates von Ayla von Schattengrund ihren Auftrag erhalten. Das, was jeweils besprochen wird, ist im folgenden und – auftragsbezogen – am Anfang einer jeden Queste zu lesen.

Allgemeine Informationen:

Die Ankunft des Schwertes der Schwerter, der Erhabenen Ayla von Schattengrund, spricht sich wie ein Lauffeuer im Troßlager herum. Mit der Dämmerung sei sie gekommen, mit einer Leibwache von kaum zwei Dutzend Geweihten, alle gezeichnet von der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden! Und dennoch habe sie bei der Begrüßung durch die Geweihtenschaft gelächelt. Eine unglaubliche Frau!

Spezielle Informationen:

Direkt nach der Schlacht bei Vallusa ist Ihre Erhabenheit mit einem Truppentransport von der Misa aus nach Perrium gesegelt, hat dort zwei Tage im Tempel verbracht und brach in den frühen Morgenstunden des dritten Rondra mit Tjostenteilnehmern, Vertrauten und einigen Novizen zum Heerlager am Schlund auf, wo sie am Abend des 4. Rondra eintreffen – den Pferden ist der Gewalttritt deutlich anzusehen. Die meisten, die mit ihr reisen, auch die No-





vizen, tragen die Zeichen der vergangenen Schlacht: Verbände mit dem Blut wiederaufgebrochener Wunden, die Gesichter von Hunger, Entbehrungen und Trauer zerfurcht.

Meisterinformationen:

Nach einer knappen Begrüßung der bereits im Lager weilenden Räte der Roten Kammer und einer sehr kurzen Besprechung mit Seiner Gnaden Granus, der Ayla mitteilt, welche der geladenen Helden eingetroffen sind, läßt Ihre Erhabenheit ohne Umschweife die Helden zu sich bitten, die sie nach Gareth schicken möchte (siehe auch **Der Auftrag in Erster Zug** oder **Wo der Schatten das Licht verschlingt** auf Seite 18).

Noch ist das Lager im Aufbau befindlich, und allenthalben herrscht noch Durcheinander. Daher wird es kaum auffallen, wenn eine Knappin der Rondra bei den Helden vorspricht und mit den militärisch kurzen Worten "Das Erhabene Schwert der Schwerter ruft Euch!" die 'Einladung' überbringt. Eine weitere Erklärung gibt es nicht.

Die Geweihte ist die Vertraute und Schreiberin des Schwertes der Schwerter, die Knappin der Göttin Rohaja von Gratenfels, die aufgrund ihrer bescheidenen Größe von acht Spann und eines für eine Rondrageweihte ungewöhnlich zierlichen Körpers häufig damit zu kämpfen hat, daß der erste Augenschein in den Augen so manchen Mittelreichers einer Geweihtenschaft der Rondra widerspricht. Und dennoch lassen für einen aufmerksamen Betrachter das unbewegte Gesicht zwischen den langen, dunkelblonden Haaren und die starken braunen Augen keinen Zweifel über ihre innere Stärke und Unbeugsamkeit. Auch das beharrliche Schweigen auf jedwede Frage sowie die Mühelosigkeit, mit der die Helden in ihrer Begleitung die Wachen sowohl des Tjostenlagers als auch des Inneren Lagers Ihrer Erhabenen passieren werden, lassen Rückschlüsse über ihre inoffizielle Stellung zu.

Rohaja von Gratenfels wird diesen Botendienst vor jeder neuen Queste, so nötig, übernehmen, so daß allein ihr Erscheinen ohne ein Wort schließlich die Helden veranlassen sollte, sich gerufen zu fühlen. Die Knappin (die am Tag des Schwurs die Weihe zur Ritterin der Göttin erhalten wird) weiß nicht, warum Ihre Erhabenheit die Helden sprechen möchte, aber da sie eine ihrer bedingungslosesten Gefolgsleute ist, wird niemals ein Wort betreffs jener Einladungen über ihre Lippen kommen – auch wenn diese kleine Person über eine erstaunliche Stimmgewalt verfügt, so es nötig sein sollte.

Allgemeine Informationen:

Die schweigsame Geweihte weist euch den Eingang eines Zeltens und wartet, bis ihr in einen abgeteilten, schmucklosen Vorraum eingetreten seid, um dann die Zeltbahn hinter euch zu verschließen. Ihre Schritte entfernen sich. Als sie verklungen sind, räuspert sich der grauhaarige Ritter der Göttin, Seine Gnaden Granus Algoniar von Honingen. Er mustert jeden von euch kurz und nickt. "Ihre Erhabenheit erwartet Euch. Tretet ein!"

Meisterinformationen:

Granus Algoniar weiß mehr über die Helden, als diese sich träumen ließen. Daher ist es unmöglich, an ihm ohne Einladung vorbeizukommen. Zudem ist er bereit, das Geheimnis der Kelche und das Leben der Erhabenen jederzeit mit seinem eigenen zu schützen. Geben Sie davon aus, daß Rondra diesem Mann beistehen wird, wenn es zu einer Auseinandersetzung mit wem auch immer kommen sollte. Die Helden werden nicht entwalft, und auch satuarische Vertrau-

te sind geduldet. Das ist ein gewaltiger Vertrauensbeweis, der den Helden zu denken geben sollte.

Spezielle Informationen:

Nach den Helden tritt auch Seine Gnaden mit in den zentralen Ratsraum des großen Zeltens ein. Er begibt sich neben den prachtvoll mit rondrianischen Schnitzereien verzierten Ratsstuhl, von dem sich Ihre Erhabenheit erhebt. Ayla begrüßt jeden der Helden mit einem Lächeln und seinem Namen und bietet ihnen Platz an der Ratstafel. Sollten die Helden gerade aus dem Raschtulswall von den Geschehnissen um Rohals Versprechen zurückgekehrt sein, haben sie nun die Gelegenheit, von den Ereignissen zu berichten. Ayla von Schattengrund wird diese Neuigkeiten mit einem nachdenklichen Nicken, aber ohne Entgegnung aufnehmen.

Dann kommt Ihre Erhabenheit zu dem Grund ihrer Einladung:

Allgemeine Informationen:

Lange Augenblicke mustert Ihre Erhabenheit noch einmal jeden von euch, bevor sie sagt: "Ich habe Euch zu mir gebeten, weil ich hoffe, Eure Dienste in Anspruch nehmen zu können. Ich zahle weder Silber noch Gold, und die Entscheidung, ob Ihr helfen wollt, liegt allein bei Euch. Ich gehe jedoch davon aus, daß gerade diejenigen unter Euch, die Träger eines der Sieben Zeichen sind, selbst wissen, was zu ihren göttergewollten Pflichten gehört."

Ayla läßt ihren lodernden Blick nicht von den Helden, als sie die harschen Worte spricht, dann wird ihr Blick wärmer, und sie lehnt sich zurück und fährt sehr viel sanfter fort: "Immer, wenn die Zeiten am finstersten sind, scheinen es die Götter in ihrer Weisheit eingerichtet zu haben, daß es doch immer noch eine Hoffnung gibt. Den Tapferen und Entschlossenen, die es wagen, diese Hoffnung zu ergreifen, vermag sie manchenmal auch ein Werkzeug zum Sieg zu bringen. Jedoch scheint der Weg dorthin oft unwirklich und aus trügerischen Wünschen entsprungen, und doch kann man ihn, wenn man es wagt, beschreiten."

"Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist", heißt es in den Prophezeiungen des Nostris Thamos; und für wen ist die Bedeutung dieser Zeile nicht eindeutig?! Es gibt sie, diese Waffe, gegen die kein Schrecknis gewachsen ist, eine Waffe, mächtiger als alle, die es je auf Aventurien gab. Ein Schwert, dessen Erschaffung Praios selbst befahl, das von Ingerimm geschmiedet wurde und das Rondra den Sterblichen überreichte. Ein Schwert, dessen sieben Schlägen nichts widerstehen kann: Siebenstreich!"

Unwillkürlich hat sich beim Erzählen die Hand Aylas um den Knauf Armalions gelegt, das seitlich an ihrem Thron lehnt. "Aber Siebenstreich muß erst noch gefunden werden, denn als es nach der Dämonenschlacht auf dem Schlachtfeld bei dem toten Leib Hluthârs blieb, fanden Borongeweihte es und brachten das Schwert nach Gareth zurück. Weil aber kein würdiger Träger dieser Götterklinge mehr am Leben war, das Heldenzeitalter mit der dämonischen Schlacht ein Ende gefunden hatte und die Klinge nicht in die Hände eines Unwürdigen oder gar eines Feindes gelangen durfte, schmolzen Diener der Hesinde Siebenstreich ein, um die Sieben Heiligen Kelche daraus zu fertigen. Diese verbargen sie in ganz Aventurien."

Die Sieben Kelche wiederzufinden und hierher zu geleiten ist nun zur dringendsten Notwendigkeit geworden und soll, so Ihr bereit seid, Eure eigene höchste und heiligste Aufgabe sein. Nicht um der Tjoste beizuwohnen würdet Ihr persönlich geladen, sondern um an weit Bedeutenderem beteiligt zu sein: an der Wiedererstehung Siebenstreichs! Der Feind jedoch lauert in allen Winkeln, und deshalb ist es um so wichti-



ger, daß dieses große Unternehmen unbemerkt von Ihm und Seinen Spionen geschieht. Seine kaiserliche Majestät, der Reichsbhüter, und ich haben beschlossen, daß Ihr, zu Eurem und dem Schutz der Kelche, für die Dauer Eurer Aufgaben zu kaiserlichen Offizieren zur besonderen Verwendung ernannt werdet; Ihr erhaltet entsprechende Abzeichen in den mittelreichischen Farben. Wir hoffen, daß Ihr auf diese Weise möglichst wenig mit dem Bund des Schwertes und am wenigsten noch mit der Suche in Verbindung gebracht werdet. Auf die Reichsfarben mögt Ihr Euch jederzeit berufen, und als in den Diensten der mittelreichischen Armee stehend mögt Ihr handeln. Der Reichsbhüter hat des weiteren eine Einheit Armbrustschützen vom Hauptheereszug abkommandiert, in deren Zelten Ihr Aufnahme gefunden habt. Sobald einer der Kelche in Euren Besitz gelangt ist, kehrt auf schnellstem Wege hierher zurück und übergibt ihn einzig und allein mir persönlich. Unter keinen Umständen gebt die Kelche an Dritte weiter. Vertraut niemandem! Ich selbst und Bruder Granus Algoniar werden für den Schutz hier auf geweihtem Boden Sorge tragen."

Meisterinformationen:

Das Abzeichen ist ein etwa acht Finger breites und doppelt so langes Wappenband mit dem aufgestickten Reichswappen, einem goldenen Rand und zwei gekreuzten goldenen Schwertern, das mit Hilfe einer Schlaufe am Gürtel getragen wird.

Dann erläutert Ihre Erhabenheit die Queste, auf die sie die jeweilige Heldengruppe schicken will. Nähere Informationen finden Sie in den betreffenden Kapiteln.

Spezielle Informationen:

Bevor die Helden das Schwert der Schwerter verlassen, spendet Ayla ihnen den Segen der Leuin für ihre Aufgabe. Als sie die Heiligen Worte spricht, ist ihre Stimme fest und voll Hoffnung:

*"Es segne euch Rondra, die Herrin des Krieges,
es bewahre euch Rondra, die Beherrscherin des Sturmes,
es erleuchte euch Rondra, die Löwin der Zwölfe.
Es stärke euch die Kraft des gleißenden Stahles
und euer Glaube, der als ein eherner Schild vor euch steht.
Dein Wille, oh Herrin, sei unser Befehl."*

Ist unter den Helden ein Geweihter einer der übrigen Zwölfgötter anwesend, wird Ayla es ihm freistellen, im Anschluß an ihren Segen auch denjenigen eines der Geschwister Rondras seinen Gefährten zu erteilen. Andersgläubigen Helden – Rur und Gror, Rastullah, Kamalug ... – oder auch Elfen wird Ayla noch erklären: "Zwar heißt es in der Zweiten Offenbarung von Baltraea: *Höret: wenn nicht zusammenstehen all jene, die noch verehren die Zwölfe*, doch weiß ich, daß Ihr nicht hier wäret, wenn eure Herzen nicht ebenso für die gerechte und göttergefällige Sache wider den Dämonenmeister schlügen. Und euer Bei-

stand wird ebenso vonnöten sein wie der Eurer Gefährten. Darum nehmt den Segen Unserer Herrin mit offenem Herzen an. Denn nur gemeinsam können wir wider ihn bestehen."

Meisterinformationen:

Übrigens hat Ayla in ihrem Leben selbst genügend Abenteuererfahrungen gesammelt, um wirklich allen noch so phexgefälligen Versuchen der Helden, um Gold oder Waffen zu feilschen, gewappnet zu sein. Pferde, die üblichen Ausrüstungsgegenstände und Proviant stellt die Rondra-Kirche gerne zur Verfügung. Bitten um Dukaten und teure Waffen amüsieren das Schwert der Schwerter natürlich insgeheim, werden von ihr aber kategorisch abgelehnt – es herrscht Krieg.

Einige Worte zur Etikette: Gebührt auch Ayla von Schattengrund die Anrede *Erhabenes Schwert der Schwerter* und verheißt allein das Mienenspiel Seiner Eminenz Granus Algoniar bei allzu unziemlichen Etikettebrüchen ein rondragefälliges Gewitter, nimmt es Ayla mit derartigen Formalia unter Kampfgefährten nicht allzu genau. Respekt ihr gegenüber verlangt sie stillschweigend. Stellen Sie das Schwert der Schwerter derart von rondrianischer Macht und Kraft erfüllt, aber dennoch mit Verstand, Menschlichkeit und vor allem stillem Humor gesegnet dar, daß die Helden natürlicherweise vor dieser hehren Gestalt Respekt zeigen. Die Gezeichneten wird sie wie Gleichgestellte behandeln, da sie von den Göttern erwählt wurden. Nur eines wird Ayla selbst diesen keinesfalls offenbaren: ihren Plan zum Schutz der Kelche.

Lästert einer der Helden in ihrer Gegenwart Rondra oder einen anderen der Zwölf, kann das hingegen sehr wohl seinen Tod bedeuten, da jener 'Held' bis zum Ende der Tjoste in Sicherheitsgewahrsam genommen und im Anschluß an diese je nach Vergehen gerichtet wird. Schwäche zu zeigen können sich weder Ayla noch die Kirche im gegenwärtigen Kriegszustand leisten. Ob sich Ayla durch die Bürgschaft seiner Gefährten davon überzeugen läßt, ihn sich noch einmal beweisen zu lassen, hängt sehr von seinem bisherigen Leumund und seinem weiteren Verhalten ab. Seien Sie streng! Und stellen Sie den in Ungnade gefallenen Helden in die Obhut eines Bürgen. Beweist der 'Held' sich nicht würdig, fällt dies auf den bürgenden Gefährten zurück – mit allen Konsequenzen.

Obwohl wir nicht hoffen, daß einer Ihrer Helden sich derart götterlästerlich verhält, ist es für die folgenden Abenteuer eine wahre Herausforderung an gutes Rollenspiel und sollte bei Bewährung sowohl im Spiel als auch in Abenteurpunkten seinen Ausdruck finden.

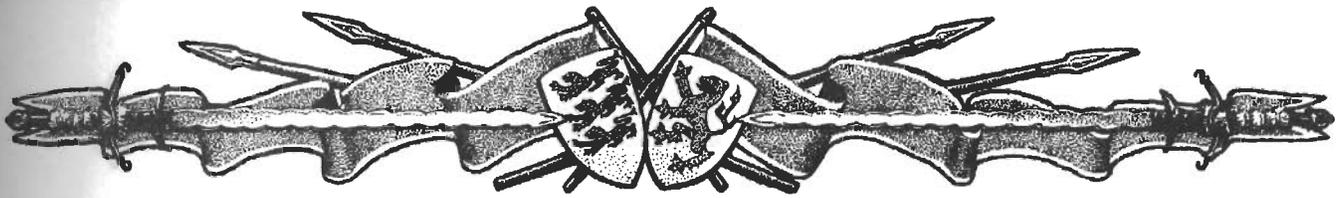
Wenn alle Fragen geklärt und die Abzeichen kaiserlicher Offiziere verteilt sind, drängt das Schwert der Schwerter auf einen baldigen Aufbruch – das wird in der Regel sofort sein. Da Seine Eminenz Granus weiß, ob Pferde benötigt werden, Gold oder Proviant, steht dies bei den Zelten der Armbrustschützen bereit.

Das Spiel hat begonnen.

Meis
Se
na
hi
da
kö
au
Ay
we
Be
le
an
Es
re
die
an
erl

Der
sinne
Geltü
Knap
Ein
ligen
gen
dem
Wahr
steh
wird
Das
der
lenz
nen
Die
nich
dem
phäe
zwöl
Schw
Die
des
Gött
schio

Da
Dies
SIE



Zwischenspiel: Rondrianische Feiertage und die Zwölfgöttertjoste

Meisterinformationen:

So sind nun die Heilige Zwölfgöttertjoste und die Feiertage im Monat Rondra für die Helden zur Nebensache geworden. Dennoch folgt hier eine kurze Beschreibung dessen, was an diesen Tagen geschieht, damit Sie das Heerlager und die Feierlichkeiten jederzeit schildern können, wenn die Helden sich zwischendurch wieder einmal hier aufhalten. Denn wenn auch die Wahl des Heermeisters für das Spiel Aylas nur eine Tarnung zu sein scheint, ist sie dennoch für die anwesenden Ritter der Göttin von größter sakraler und persönlicher Bedeutung. Und jedem Geweihten unter den Helden sollte trotz aller Bedeutung der Questen ein wenig das Herz bluten, daß er nicht an den Feiertagen zu Ehren der Göttin anwesend sein kann.

Es ist natürlich ebenfalls möglich – vor allem, wenn Sie mit mehreren Heldengruppen spielen oder bestimmte Spieler nachträglich in die Questen einbringen wollen –, daß ein Spieler-Rondrageweihter an den ersten Kämpfen teilnimmt und so Teile der Zeremonie miterlebt.

Der Tag des Schwurs

Der 5. Rondra ist das Hauptfest der Kirche selbst. Die Geweihten besinnen sich durch Fasten, Meditationen und Schwertübungen ihrer Gelübde und erneuern sie. Abends werden Novizen zu Knappen und Knappen zu Rittern der Göttin geweiht:

Ein Novize muß dem Schwertbruder (Tempelvorsteher) die zwölf heiligen Fragen beantworten, ehe man ihm das Schwert reicht und er gegen seinen Schwertmeister in die Schranken tritt: Rituell werden aus dem Rondrarium die zwölf Hiebe und Stiche (Attacken) und die zwölf Wehren (Paraden) aufgerufen, die der Novize zu vollführen hat. Besteht er vor dem Bund, erhält er Löwenwappen und Schwertfibel und wird geweiht.

Das Schwert der Schwerter wird als Marschallin des Bundes vom Altar der Göttin aus der Verlesung der Schwertprüfung durch Seine Exzellenz Wallgrim von Perricum beiwohnen und die Weihe der bestehenden Prüflinge selbst vollziehen.

Die Weihe zum Ritter ist weniger ritualisiert, muß der Geweihte doch nicht seinen Gehorsam, sondern seine Verantwortung beweisen. Vor dem Meister des Bundes seiner Senne muß er zwölf Taten durch Trophäen oder Bürgen bezeugen, wozu ihm der Bund sodann wiederum zwölf persönliche Fragen stellt. Besteht er, erhält er die gekreuzten Schwerter und wird zum zweiten Mal geweiht.

Die Befragungen werden in den Zelten der jeweiligen Meister des Bundes gehalten, während die Weihe im Rahmen eines mitternächtlichen Göttinnendienstes wiederum durch die Marschallin des Bundes geschieht.

Das Schwertfest

Dieses Fest am 15. und 16. Rondra dient dagegen eher der 'profanen'

Zurschaustellung rondrianischer Tugenden und ist üblicherweise ein Volksfest. Nun, im Jahre 16 Hal fand das größte aller Turniere, die Zwölfgöttertjoste zu Perricum, statt, die alle zwölf Jahre die größten aventurischen Recken, ob geweiht oder ungeweiht und gleich welchen Glaubens, so er zwölfgöttlich ist, gegeneinander antreten läßt. Im Jahre 28 Hal, in diesem Jahr, wird es aufgrund des Krieges dieses Turnier nicht geben. So hat der Bund beschlossen, an den Tagen des Schwertfestes diesem Turnier zu gedenken und einen ritterlichen Vergleich der Geweihten und Novizen im Lager der Heiligen Zwölfgöttertjoste durchzuführen. Zur Heiligen Tjoste treten nur die Berufenen mit dem Schwert und dem Rondrakamm gegeneinander an, zu den Kämpfen am Schwertfest hat jeder im befestigten Lager das Recht, einen jeden herauszufordern, um sich im ritterlichen Kampf mit einer rondragefülligen Waffe zu messen. So wird man zwei Tage lang allerlei Kämpfen beiwohnen können, angefangen bei waffenlosen Vergleichen bis zum Tjostengang mit Pferd und Lanze. Den Gegebenheiten entsprechend werden allerdings alle Kämpfe maximal bis auf das zweite Blut gefochten.

Im Troblager nutzt man die Festtage übrigens ausgelassen zu Ringkämpfen, Wettschießen, Pferderennen und ähnlichem Kurzweil.

Die Heilige Zwölfgöttertjoste

Wie vorangestellt bereits erwähnt, gibt es zumindest zwei Turniere der Rondrakirche, die die Bezeichnung Zwölfgöttertjoste tragen: die Zwölfgöttertjoste zu Perricum als größtes Turnier Aventuriens, das üblicherweise alle 12 Jahre abgehalten wird (zuletzt 16 Hal), und die Heilige Zwölfgöttertjoste, die aus zwei Gründen stattfinden kann: zum einen, um ein neues Schwert der Schwerter zu küren, so es dem dahingegangenen nicht vergönnt war, seinen Nachfolger zu bestimmen, zum anderen, um den Heermeister zu bestimmen, so der vorherige aus seinem Amt durch Rücktritt oder Tod ausschied.

Der Oberste Heermeister der Rondrakirche vertritt das Schwert der Schwerter und die Kirche nicht nur im Feld, sondern auch im Zweikampf und in den Schranken des Hohen Gerichtes. Somit zählt er zu den ranghöchsten Geweihten des Bundes überhaupt. So soll die Heilige Zwölfgöttertjoste dazu dienen, die Geweihten an ihre körperlichen und geistigen Grenzen zu führen und, im Falle des zukünftigen Heermeisters, noch weit darüber hinaus.

Für die Teilnehmer ist dies ein heiliger Akt und von tiefer mystischer Bedeutung. Der Wettkampf ist keine simple Konkurrenz um den besten Kämpfer, sondern in seinem Ausgang ein Zeichen der Göttin und Ausdruck ihres Willens, ein Göttinnenurteil. Der Hergang jedes Kampfes, jedes Sieges und jeder Niederlage wird als Orakel der Göttin genauestens festgehalten, und auch Jahre später wird man über die Bedeutung noch disputieren.

Der Ursprung der Heiligen Zwölfgöttertjoste liegt im dunklen, da während der Priesterkaiserzeit viele Aufzeichnungen verloren gingen. Die Zusammenkunft war immer ein Festakt ausschließlich der Rondra-



kirche und fand zu den verschiedensten Gelegenheiten statt. Die Heilige Zwölfgöttertjoste selbst geht auf die Zeit Rohals des Weisen zurück. Man vermutet, daß er und das damalige Schwert der Schwerter gemeinsam eine Form der Kürung suchten, um den Zwist insbesondere zwischen Praios- und Rondrakirche endgültig beizulegen. Durch die Beteiligung aller zwölf Kirchen an jener Wahl war nun auch die Praioskirche gezwungen, die Kür als ebenso durch Praios gesegnet anzuerkennen. Praiosgeweihte eröffnen und begleiten den ersten Tjostentag mit Gebeten und Gesänge, die folgenden zehn Tagen stehen jeweils unter dem Zeichen eines Seiner Geschwister, bis die Tjoste am zwölften Tag, am Tag Rondras, endet. Der genaue Ablauf der Tjoste ist im *Rondrarium*, dem Heiligen Buch der Rondrakirche, überliefert. Die Protokolle selbst nennt man die *Turnierbücher*, die von den Geweihten des Ordens zur Wahrung auf dem Rhodenstein geführt und aufbewahrt werden. Daraus leiten diese wiederum seit alters her ihr Recht ab, die Ritualwachen der Tjoste zu stellen.

An dieser 49. Heiligen Zwölfgöttertjoste nehmen etwa 500 Rondrageweihte teil, zumist Ritter der Göttin. Dies ist eine ungewöhnlich hohe Zahl, die den festen Willen zum Sieg über den Dämonenmeister zum Ausdruck bringt. Gemäß der Statuten kann jeder Geweihte teilnehmen, allerdings verbringen die Rondrianer zumindest die vier Tage vor Beginn der Kämpfe in Meditation und Kontemplation. Nur wer den Ruf der Herrin vernimmt, wird an den Zweikämpfen teilnehmen. Zudem ist es vielen der im Felde stehenden Rondrageweihten aufgrund anderer Pflichten oder auch verletzungsbedingt nicht möglich gewesen, zum Schlund zu reisen.

Während der Tjoste ist es den Kämpfenden untersagt, vor ihrem Ausscheiden den abgesteckten Kampfplatz zu verlassen. Sie dürfen zudem nur zu den vorgeschenen Stunden schlafen. Auf die Einhaltung der an den meisten Tagen nur etwa drei Stunden umfassenden Nachtruhe achtet die Ritualwache, die von Geweihtem zu Geweihtem schreitet und zu Unzeit Schlafende mit den Hieben junger Steineichenruten an die Heilige Tradition crinnert. Viele der Kämpfer versuchen sogar, nur durch Meditation Kraft zu schöpfen, ohne sich in Borons Arme zu begeben, um allein mit dem Beistand Rondras zu bestehen. Die dritte Auflage besagt, daß die Kämpfenden außer zu Rondra in Gesang und Gebet nicht sprechen dürfen.

Nachts wird der Kampfplatz von unzähligen Fackeln erhellt, in deren Licht Geweihte mit Schwerttänzen und rituellen Kämpfen auch in diesen dunklen Stunden jeglichen Einfluß dämonischer Wesenheiten oder des Namenlosen auf die meditierenden oder schlafenden Streiter zu verhindern trachten.

Alle Ausscheidungskämpfe sind Zweikämpfe, ausgetragen mit dem Schwert, später dem Rondrakamm. Sie beginnen an den **ersten drei Tagen mit den Drei Schlachten**: Die Geweihten sind mit Schwert, Schild und Helm gerüstet und bilden zwei symbolische, gleichzahlige Schlachtreihen. Ein Hornstoß ist das Angriffssignal. Aus jeweils

einer der Reihen finden sich je zwei Streiter nach eigener Wahl und kämpfen, bis einer von ihnen überwunden ist. Der Sieger bringt den Unterlegenen an den Rand des Kampfplatzes, um ihn den Ritualwachen zu übergeben. Für diesen ist die Heilige Tjoste damit beendet, während der Sieger das Ende der Schlacht abwartet. Am Ende des dritten Tages werden bei dieser Tjoste nur noch an die fünf Dutzend Streiter übrig sein.

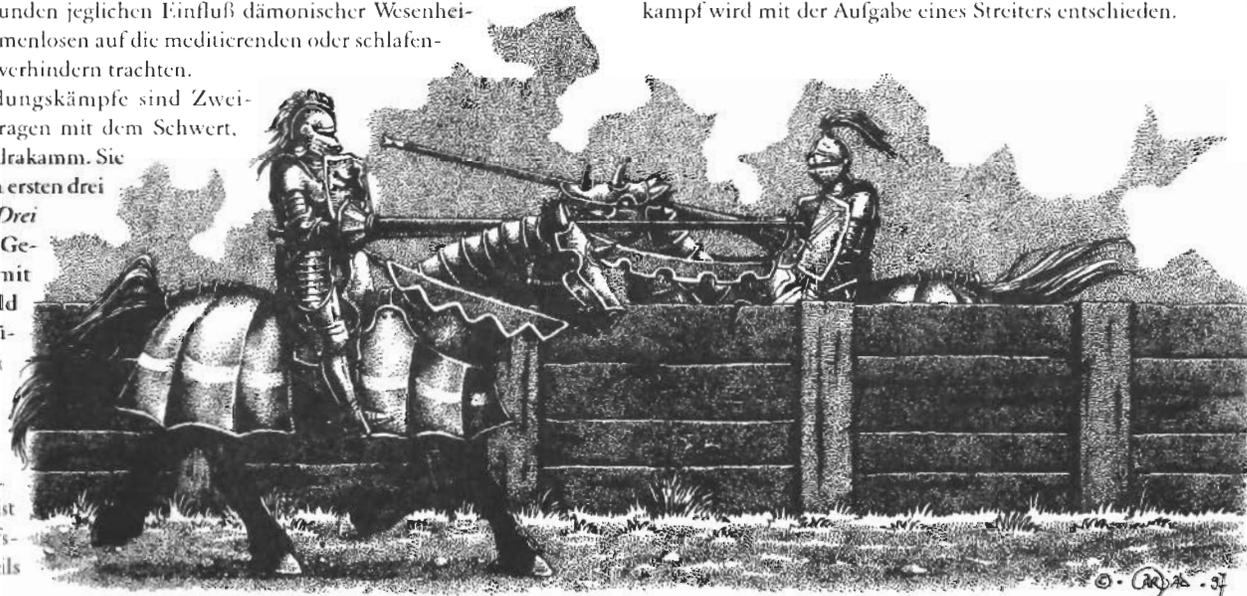
Der vierte Tag ist Boron geweiht und wird mit ritueller Ruhe, Meditation und durch Borongeweihte gesegneten und begleiteten Schlaf begangen.

Die Zweikämpfer der folgenden drei Tage werden durch den *Dreimaligen Schwertkreis* bestimmt: Die Streiter legen ihre Schwerter zu einem Rund um den Waffenmeister des Schwertbundes aus, der jeweils zwei Klingen und damit zwei Gegner bestimmt. Im gemeinsamen Gebet aller bittet der Waffenmeister vor jeder Wahl die Herrin Rondra, das Werkzeug Ihres göttlichen Willens zu sein. Ist die Zahl der Kämpfer ungerade, tritt der Waffenmeister selbst gegen den Träger des letzten Schwertes an. Ausgetragen werden die Kämpfe nacheinander und ohne Schild und Helm.

Der achte Tag ist der Jungen Göttin Isa geweiht, die den Streitern in Meditationen, Gebeten und rituellem Schlaf neue Kräfte sammeln läßt. In den Turnierbüchern längst vergangener Zeiten kann man Berichte über einige wenige Wiedererweckungen von aufrecht gestorbenen Streitern der Heiligen Tjoste an diesem Tag finden. Die Bedeutung eines solchen Vorkommnisses ist in der Rondrakirche heftig umstritten. Beinahe ausnahmslos sind die Erweckten in einer folgenden Schlacht gefallen, um das Leben eines anderen zu retten.

In den nächsten drei Tagen werden die Zweikämpfe mit dem Rondrakamm ausgetragen, wobei der Waffenmeister die Kämpfer wiederum durch den *Dreimaligen Schwertkreis* bestimmt – auch wenn am elften Tag nur noch zwei Streiter übrig sein werden. Trotz der nun deutlichen Erschöpfung der Kämpfer werden gerade in diesen letzten Tagen rondragefällige Zweikämpfe von großer Entschlossenheit und dennoch voller Anmut zu bewundern sein. Am Ende des elften Tages wird nur noch ein Geweihter auf dem Kampfplatz verweilen. Dieser wird am zwölften, der Rondra geweihten Tag den Kampf gegen Ardor, das Innere Selbst antreten.

Am Ende der 49. Heiligen Zwölfgöttertjoste wird es einen neuen Heermeister geben – und über zwei Dutzend Tote, denn nicht jeder Zweikampf wird mit der Aufgabe eines Streiters entschieden.





Erster Zug:

Wo der Schatten das Licht verschlingt

von Lena Falkenhagen und Timo Gleichmann

Eine alte Geschichte (Meisterinformationen)

Es war schon einige Zeit her, daß die Heere des Fran-Horas und die Bürgerarmee der Aufständischen sich hier an diesem schicksalsträchtigen Ort gegenüberstanden hatten. Es war dunkel, und einzig Madas fahles Licht berührte zaghaft die verfluchte Erde. Obwohl der Schlachtenlärm schon lange verklungen war, hatte der Ort nichts von seinem einstigen Schrecken eingebüßt. Im Wispern des Windes vermeinte man, noch immer die angsterfüllten Schreie der auf grausamste Art und Weise hingemetzelten Soldaten und Bürger zu hören. Das helle Klirren von Waffen mischte sich mit dem niederhöllischen Gekreische der beschworenen Schrecken und dem häßlichen Klatschen von Klingen in menschliche Leiber zu einer Kakophonie des Leids. In dieser furchtbaren Dissonanz des Todes schwang kein Flehen und keine Hoffnung im Lied des Windes. Kein Vogel sang angesichts der dramatischen Szenerie, einzig das Heulen des Windes untermalte das schaurige Spiel.

Die Erde, schon mit dem Blut so vieler tapferer Streiter und den Säften der niederhöllischen Kreaturen getränkt, schien sich verwandelt zu haben. Kein Halm wog sich beschwingt im abendlichen Wind, der von den rauen Gipfeln des Finsterkamms herüberwehte, kein Strauch erfreute Peraines Blick mit saftigem, lebensbejahendem Grün, und die Bäume standen trostlos in tristem Grau und Braun. Anstatt des guten Ackerbodens war an dieser verfluchten Stelle nur schlammiger Morast geblieben, durchsetzt von brackischem Wasser. Im fahlen Lichtschein des Madamals wirkte es nicht wie reines Wasser, sondern erschien dunkel, wie das Blut der Gefallenen.

Die Luft roch nach Fäulnis und Verderben. Der süßliche Dunst des Todes mischte sich mit den beißenden Dämpfen der Niederhöhlen. Nichts war heilig an diesem von den Göttern verlassenem Ort, und doch zeichnete sich der Schemen eines großen, aus Stein gehauenen Denkmals gegen die bizarre Szenerie ab. Es war eine große und schlichte Tafel aus massivem Fels, deren Ornamente aus kämpfenden Rittern, Schwertern und einer prachtvollen Löwin bestanden. Auf der glatten Fläche war eine Inschrift in Bosparano eingemeißelt, aus der ein Name im Leuchten der nächtlichen Blitze klar hervortrat: Hlûthar von Nordmarken!

Vor diesem Ehrenmal, einem großen Helden zum Angedenken errichtet, lag ein Kelch. Ein glitzernder Pokal von schlichter Schönheit und einem hellen Schein der Zuversicht, die wie Hohn angesichts der von Schrecken dominierten Umgebung wirkte. In der Tat vermochten weder Mahmal noch Kelch die Schwärze und das Grauen dieses Ortes zu durchbrechen. Einer schwachen Flamme am Docht einer dünnen Kerze gleich, schien der düstere Wind ringsherum bestrebt, sie zu erstickern.

Um das steinerne Monument und den mysteriösen Kelch standen sieben düstere Gestalten in einem Kreis, dessen Zentrum der funkelnde Pokal war. Um sie herum loderten Fackeln. In dem blanken Metall des Kelches spiegelte sich die grausige Szenerie, die die Kultisten hier der Nacht zeigten: Die Gestalten, verhüllt von langen schwarzen Roben

und weißen Masken vor dem Gesicht, hielten jeder einen kurzen Dolch in der Hand. Sie standen mit zum Himmel emporgestreckten Armen vor sieben nackten Körpern, die auf dem Boden gebunden lagen. Bei den vor Angst und Kälte zitternden Körpern handelte es sich um junge, wohlgestaltete Männer und Frauen. Das kalte Madamal ließ ihre nackte Haut in einem adligen Weiß erscheinen, das weder Lust noch Freude barg – vielmehr erinnerte es an die trostlose Blässe des Todes. Die gläsernen Augen der Opfer hielten das kalt blitzende Metall der kurzen Dolche fixiert. Ihre Leiber bildeten die Ecken einer auf den Boden gemalten Figur, die trotz des nassen Bodens deutlich zu sehen war und deren Linien silbrig zu leuchten schienen.

Eine Kälte, heftiger und bedrohlicher als sie der schlimmste Winter hervorzubringen vermag, griff um sich. Die unheilige Figur auf dem Boden war ein Stern mit sieben Zacken: ein Heptagramm.

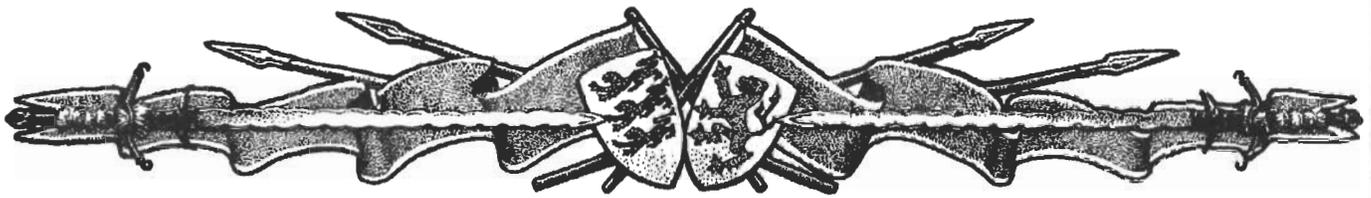
Plötzlich, wie auf ein geheimes Zeichen hin, begannen die schwarzen Gestalten einen Gesang zu intonieren, der sich perfekt in die uralte Kakophonie des Grauens, die an diesem Ort widerzuhallen schien, einzufügen begann. Die Silben und Töne des Gesanges verbanden sich auf schaurige Weise mit den todbringenden Geräuschen der längst geschlagenen Schlacht. In dem schrecklichen Zusammenspiel des Todes begann sich ein Name zu formen, ein Name, den die Welt schon lange nicht mehr gehört hatte und der einem, auch ohne die Kenntnis um seine verheerenden Kräfte, das Blut in den Adern gefrieren ließ. Immer deutlicher war der Name des Gerufenen zu vernehmen, und immer heftiger gab die geschundene Natur dieses Ortes ihre Schrecken preis.

Doch dann, mit einem Mal, verstummten die Geräusche ringsumher, und es war nur noch Sein Name zu hören. Als habe die Welt für einige Sekunden aufgehört zu existieren und sei in chrfurchtsvoller Erwartung des kommenden Grauens erstarrt.

Dann war es still. Eine Stille, noch furchtbarer als der finstere Reigen. Die bleichen Körper der Opfer waren vor Angst und Kälte wie erstarrt. Wie von einer fremden Macht gesteuert stießen die sieben unheiligen Gesellen der Verdammnis ihre Dolche plötzlich in die vor Todesangst schlagenden Herzen ihrer Opfer. Der siebenfache Todesschrei verwebte sich in einer kunstvollen Weise mit der letzten Anrufung des verfluchten Namens: Arkhobal!

Mit einem ohrenbetäubenden Donner zerbarst das steinerne Mal, das an Hlûthar, den Helden der Dämonenschlacht, erinnern sollte. In zwei Teile zerbrochen lag das Denkmal des Heiligen der Rondra im fauligen Schlamm. Der heilige Kelch begann zu leuchten, eine schäumende Flüssigkeit ergoß sich aus seinem Inneren heraus auf den morastigen Boden. Mit einem Schlag riß der Vorhang zwischen den Sphären, erhielten Kälte und Gestank der Niederhöhlen Einzug in die dritte Sphäre.

Dann war Er da. Wie ein schwarzer Blitz fuhr er von einem schwarzen Himmel herab, die Schwärze der Niederhöhlen hob sich so deutlich vom nächtlichen Himmel ab, als hätte es sich dabei um den Kontrast zwischen Schwarz und Weiß gehandelt. Dort, wo der Blitz einschlug, züngelten schwarze Flammen am Boden entlang und verdampften das



vor sich hin faulende Wasser des Morastes. In einer Wolke aus stinkendem Wasserdampf und purpurnen Nebeln begann sich ein großer, dunkler Schatten zu manifestieren, eine riesige, schwarze Gestalt mit unzähligen Tentakeln. Der Geruch der Fäulnis war allesbeherrschend, so daß selbst der stechende Dunst der Niederhöhlen fast nicht mehr wahrzunehmen war. Die Szenerie wurde begleitet vom Jammern und Schreien der unzähligen gemarterten Seelen, die in seinen Reichen unvorstellbare Qualen zu erleiden hatten. Während die Elfen ihn den Schwarzen Wald, *widir arc*, nannten, hatten die Menschen einen anderen Namen für ihn: Agrimoth, den Verderber der Elemente!

So plötzlich, wie es begonnen hatte, war das unheilige Schauspiel vorüber. Nach einigen Momenten der Stille setzte die grauenhafte Melodie der vergangenen Schlacht wieder ein. Alles schien wie zuvor, bis

auf die große, schwarze Eiche, die majestätisch auf den Überresten des Denkmals und dem vor Energie pulsierenden Kelch gewachsen war. Um den mächtigen Stamm der Eiche herum lagen die Leichen der sieben Männer und Frauen, deren Blut sich mit dem ihrer Mörder vermischte. Dicke Wurzeln gruben sich beständig und tief in die verdorbene Erde und saugten gierig die großen Lachen aus dunklem Blut auf.

Nur einer der Beschwörer hatte überlebt, ein Mann mit gewachstem und geflochtenem Bart, wie die Alchimisten ihn trugen. Er zog sich die Maske vom Kopf und schaute voller grimmigem Stolz auf sein Werk. Mit einem grausamen Lächeln riß er die letzte der noch brennenden Fackeln aus dem Boden und machte sich auf den Weg zurück nach Gareth.

Auf ein Wort oder Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Helden erhalten den Auftrag, einer Spur des Garether Rondratempels zu einem der Sieben Heiligen Kelche zu folgen. Sie reisen nach Gareth, wo sie ihrem Gegenspieler, Meister Veraidis, begegnen, der vor langer Zeit durch ein dämonisches Ritual mit Hilfe des Kelches die Schrecknisse der Dämonenbrache vervielfachte. Die Aktivitäten von Veraidis' Schergen zwingen die Helden zur Eile. Nach hastigen Nachforschungen brechen sie eilig in das verfluchte Gebiet nahe Gareths auf, um Hlûthars Grab zu finden. Eine Reliquie der Rondrakirche erweist sich unverständlicherweise dabei als fast nutzlos. Nach einigen harten Tagen in der Brache finden sie schließlich das geschändete Grabmal, auf dem eine Schwarze Dämoneneiche den Kelch des Humus bewacht. Nur mit Hilfe des Rondraheiligen Hlûthar gelingt es den Helden, mit dem Kelch zu fliehen. Zurück in Gareth müssen die Helden feststellen, daß Veraidis entkommen ist ...

Für dieses Abenteuer eignen sich insbesondere der Erste und Dritte Gezeichnete, magiebegabte und geweihte Charaktere, wobei sowohl einem Rondra- und mehr noch einem Borongeweihten der Rückzug auf Kosten der – vielleicht – ruhelosen Seele eines Rondraheiligen sehr, sehr hart ankommen muß!

Der Auftrag

Meisterinformationen:

Diesen Auftrag wird Ihre Erhabenheit als ersten erteilen, da diese Angelegenheit die meiste Zeit beanspruchen wird: minimal elf Tage, eventuell sogar mehr. Wenn sich die Helden zu lange in Gareth oder der Brache aufhalten, sollten Sie bereits vor ihrer Rückkehr eine weitere Heldengruppe mit einer der weiteren Aufgaben betreuen. Ob Sie dafür nun auch unterschiedliche Spielgruppen bemühen, Sie die Questen auch real parallel oder lieber hintereinander spielen, ist selbstredend Ihre Entscheidung und die Ihrer Mitspieler.

Spezielle Informationen:

Das Schwert der Schwerter eröffnet den Helden, daß es einen wichtigen Hinweis auf den Aufenthaltsort eines der Sieben Kelche gibt. Sie erzählt den Helden die Geschichte um den Mord an einer Geweihten der Hesinde im Jahre 1506 vor Hal. Der uralte Bericht eines jungen Geweihten der Rondra spricht zudem von einem großen Geheimnis, einen heiligen oder magischen Kelch betreffend. Er erwähnt auch ein teilweise zerstörtes Buch der Schlange (siehe Seite 29 und als Hand-

out auf Seite 99), das er in seinen Tempel mitgenommen habe. Dann verliert sich die Spur des Buches in den folgenden Jahren. Die niedergeschriebene Geschichte des Rondrianers überstand jedoch der Zeiten Last und fand schließlich ihren Weg nach Perricum, um dort von Ayla entdeckt zu werden.

Ihre Erhabenheit brachte den Bericht mit den Sieben Heiligen Kelchen in Verbindung und handelte ihrerseits. Sie bat die elf übrigen Kirchen um Unterstützung bei der Suche nach dem Buch, das den Schlüssel zum Versteck eines Kelches weisen könnte. Und es wurde tatsächlich mit Hilfe der Götter im Praiostempel zu Gareth wiederentdeckt. Es ist eines der wenigen Dokumente aus den dunklen Zeiten und entsprechend wertvoll.

Ayla wird den Helden nun ein Schreiben aushändigen, das ihnen durch Information und Siegel des Reichsbehüters die Unterstützung der Garether Tempel sichern wird. Auch erklärt sie den Helden, daß der Praiostempel zu Gareth über das Erscheinen einer Gesandtschaft, zum Zwecke der Einsichtnahme in das besagte Buch, informiert worden ist.

Eine uralte Fährte

In Gareth

Meisterinformationen:

In der Hauptstadt des Neuen Reiches angekommen, stehen den Helden mehrere Wege offen. Wir haben die wichtigen Informationen an Örtlichkeiten gebunden. Fehlen den Helden allerdings noch wich-

tige Mosaiksteine und wenden die Helden sich an andere, aber ebenso sinnvolle Stellen wie die vorgesehenen, scheuen Sie sich nicht, die Informationen umzuverteilen.

Ziel ist es, das Grab Hlûthars zu finden und zu ermitteln, ob und wo dort der Kelch bewahrt wird. Schon in Gareth werden sich die Helden zudem folgende Fragen stellen müssen: Wacht der Heilige



im Tode über den Kelch? Und: Darf man wirklich das Grab eines Rondaheiligen schänden, um an das heilige Artefakt zu kommen?

Bedenken Sie auch, daß die Tage vom 6. bis 9. Ronda im gesamten Neuen Reich Nationalfeiertage sind und an die Ausrufung des Neuen Reiches (8. Ronda) und die Zerstörung Bosparans erinnern. Auch wenn Krieg herrscht, so haben doch die Nachrichten vom Ausgang der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden und ein starkes Gefühl des gemeinsamen Aufbegehrens gegen den Dämonenmeister ("Wir werden siegen! Wie damals!") die Hauptstadt des Reiches in einen Festtaumel versetzt, der seinesgleichen sucht.

Spur der Ahnen

Spezielle Informationen:

Die Erste Dämonenschlacht liegt nunmehr 1589 Jahre zurück. Im Jahre 1561 vor Hal trafen auf den Schlachtfeldern vor Gareth die kaiserlichen Truppen des Kaisers Fran-Horas aus Bosparan auf die Bürgerarmee der Stadt und das tapfere Entsatzheer des Grafen Hlûthar, der den Bürgern zu Hilfe eilte. Schon schien der Sieg den Garethern sicher, als Fran-Horas, der Blutige, die Mächte der Niederhöllen anrief, um den Mord an seinem Vater Haldur-Horas mit Blut zu vergelten. Mit Hilfe unzähliger jenseitiger Kreaturen gelang es ihm, die aufständischen Gareth zu vernichten, doch die Dämonen machten zu Fran-Horas' Entsetzen vor seinen eigenen Truppen nicht Halt.

Der Praiosschild erhob sich am Morgen nach der Schlacht über einem blutgetränkten Feld, denn von den beiden großen Heeren waren wohl kaum ein Dutzend Kämpfer entkommen. Die Kräfte sowohl des Alten Reiches wie auch des aufständischen Gareth waren vernichtet, und die Dunklen Zeiten fielen über die zivilisierten Lande.

Dort, wo damals die Schlacht tobte, erstrecken sich heute die verfluchten Lande der Dämonenbrache, nahe dem Herzen des Mittelreiches: der Metropole Gareth. Und ein Name ist untrennbar mit dem des Fran-Horas verbunden: Hlûthar, der Heilige der Rondrakirche, der dem Gläubigen gegen die finsternen Scharen der Niederhöllen beistehen mag, der tapfer für Gareth stritt und sein Leben gab – und der der letzte Träger Siebenstreichs war ...

Ein uralter Feind

Meisterinformationen:

Meister Veraidis ist der unangefochtene Historikerkenner der Zeiten um die Dämonenschlacht und der Dunklen Zeiten – was kein Wunder ist, hat er sie doch selbst miterlebt (siehe Personenbeschreibung auf Seite 28). Seit vielen Jahrhunderten wacht dieser Mann darüber, daß der Kelch in der Brache verschollen bleibt, um den Arkhobal weiter zu nähren, die Verbindung zur siebten Sphäre aufrechtzuerhalten und die Macht der Zwölfgötter zu schmälern. Die Beschwörung jenes Mächtigen unter den Dienern Agrimoths krönte damals die Forschung dieses Schwarzmagiers. Durch fortwährende Seelenwanderung und der Verbundenheit zu dem einstmals gerufenen Siebengehörnten ist er nun selbst ein Teil der Schwarzen Eiche, ihr menschlicher Agent, und wird ihre Vernichtung zu verhindern versuchen.

Wo suchen?

Meisterinformationen:

Nach der Ankunft der Helden in Gareth wird es sie sicherlich zunächst in den Ronda- und den Praiostempel ziehen (welcher Magus läßt sich schon die Gelegenheit entgehen, mit offizieller Erlaubnis die Stadt des Lichtes betreten zu dürfen – geführt von zähneknirschenden Geweihten ...), die Orte, die ihnen von Ayla von Schattengrund genannt wurden. Als weitere logische Alternativen bieten sich der Hesindetempel, die Magierakademie und das Stadtarchiv an (auf letzteres können Sie Ihre Helden eventuell in einem der Tempel oder der Akademie hinweisen, zusammen mit dem Hinweis, daß Meister Veraidis die Koryphäe auf dem Gebiet der alten Historie ist), denn die Untersuchung befaßt sich ja mit der Stadtgeschichte Gareths. Auch der Rahjatempel besitzt eine umfassende Bibliothek, in der nicht nur rahjaische Bücher zu finden sind, sondern auch viele andere Werke zu unterschiedlichsten Themen – selbst magische Bücher. Mit dem Empfehlungsschreiben des Reichsbüchters sollten sie eigentlich an keinem der Orte Probleme mit Dienstwegen oder widerspenstigen Archivaren haben, auch wenn man sich natürlich weder im Praios- noch im Rondratempel aufführen sollte wie Rohal persönlich ...

Der Verlauf der Suche

Meisterinformationen:

Hier wollen wir Ihnen die Orte, an denen die Helden Informationen bekommen können, und wichtige, mit der Suche verbundene Ereignisse vorstellen. Immer wieder sollten Sie sich auch der Gotongi bedienen, dämonischer, fliegender Augen, die Veraidis zum Bespitzen der Helden nutzt (siehe Seite 21), und die Helden Hinweise finden lassen, daß ihnen jemand (Veraidis' Schergen) zuvorgekommen sei. Dramatik und unterschwellige Paranoia sind während der Suche wichtiger als Würfel; Ihre Helden sollten stets das Gefühl haben, sie seien einen Augenblick zu spät.

In der Stadt des Lichts

Das Archiv

Spezielle Informationen:

Die Stadt des Lichtes ist der oberste Praiostempel Aventuriens. Die prachtvolle Kuppel der Sonne ragt weit über die weißen Mauern und

goldenen Tore hinaus; die ganze Anlage ist in Pracht und Größe der Neuen Residenz der Kaiser des Neuen Reiches und der Stadt des Schweigens in Al'Anfa ebenbürtig.

Meisterinformationen:

Mehr noch als das Empfehlungsschreiben des Reichsbüchters hat hier das Wort Seiner Erhabenen Weisheit Jaricel Praiotin, der ja um die Pläne des Schwerter der Schwerter weiß, dafür gesorgt, daß selbst den Magiern der Gesandtschaft der Zugang gestattet wird, obwohl natürlich der Sonnenpalast selbst nicht betreten werden muß – die Sammlung mit dem 'weltlichen, praiosgefälligen Schriftentum' befindet sich in einem Gebäudetrakt unweit des Bürgertores.

Spezielle Informationen:

Die Archivarin, Ehrwürden Praiowine Geschwind (gesprochen Geschwind, sie mag es gar nicht, wenn man ihren Namen zu Geschwind verballhornt ...) ist eine vielbeschäftigte, strenge Mittelfünzig-



rin mit grauem Haar, jedoch von der Ankunft einiger Kaiserlicher informiert. Allein das Schriftstück des Reichsbehüters jedoch vermag sie davon überzeugen, daß jene abenteuerlichen Gesellen vor ihr tatsächlich die 'kaiserliche Delegation' sind ...

Sie wird den Helden in die halbverkohnten Reste des Buches der Schlange der Hesindegeweihten Jadwina Dorninger Einsicht gewähren. Der Text ist allerdings von überaus großer Kostbarkeit und eines der wenigen Zeitdokumente von vor den Dunklen Zeiten, den Praiowine geradezu mit Ehrfurcht präsentieren wird und keinen Augenblick unbeaufsichtigt läßt (siehe S. 29 und 99).

Der Aufbruch

Spezielle Informationen:

Am Rande sei erwähnt, daß sich in der Stadt des Lichtes just ein langer und prunkvoller Wagenzug mit golden verzierter Sänfte, getragen von vier Goldfüchsen prachtvollster Elenviner Zucht, zusammenfindet, um den Boten des Lichtes zum Schlund und zur Neuerschaffung Siebenstreichs zu geleiten – es wimmelt nur so von Ucuriaten und auch Sonnenlegionären, die einen Magus oder ein Kräuterweiblein sicherlich mehr als nur schräg ansehen werden, Bedienstete eilen hin und her, Praiosdiener machen sich zum Aufbruch bereit, Geweihte aller Ränge sind zu erblicken. Zumindest ein mulmiges Gefühl sollten die Helden bekommen, daß der oberste Diener des Praios sich eventuell umsonst auf den Weg macht, wenn sie nicht tatsächlich jenen Kelch wiederfinden ...

Dem Zug könnten die Helden auch bei dessen Reise durch Gareth begegnen, wo der Sänfte des Lichtboten eine zweite, kaum minder prächtige folgt – raunende Passanten wollen Hilberian, den ehemaligen zweiten Lichtboten in ihr sitzend erkannt haben ...

“Da ist doch eben schon jemand dagewesen ...”

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden beim Praiostempel waren und Veraidis' Schergen genügend Zeit hatten, ihren Meister zu informieren (der Aufbruch des Lichtboten und fast zur gleichen Zeit der Besuch einiger bekannter Recken in kaiserlichem Dienst ist für einen Zuträger des Veraidis natürlich nicht zu übersehen und wichtig genug für eine Meldung), reagiert der Dämonenknecht.

Sowohl im Rondra- als auch im Hesindetempel und der Magierakademie sprechen jeweils zwei seiner Gefolgsleute vor, um den Helden zuzuvorkommen. Sie geben sich in der Magierakademie oder im Hesindetempel als wandernder Magier und dessen Sekretär aus, die nach Informationen zur Brache (und zum Kelch) suchen, und lassen dabei fallen, daß ihnen ihr Geleitbrief des Reichsbehüters von einer Bande dubioser Gestalten geraubt worden sei, die sich nun vermutlich als Gesandtschaft ausgeben wollten ...

Im Rondratempel können sie nach Hlûthars Grab fragen, und natürlich berichtet auch Meister Veraidis vom Stadtarchiv, daß kürzlich jemand dagewesen sei und sich nach der Dämonenschlacht erkundigt habe ...

Die Helden sollen den Eindruck bekommen, daß eine mindestens vierköpfige Gruppe ihnen vielleicht schon einen Schritt voraus ist, so daß sie ihre Nachforschungen kurz halten und sich beeilen, möglichst schnell in die Brache zu kommen. Genau das will Veraidis auch erreichen.

Rondratempel

Spezielle Informationen:

Im Rondratempel zu Gareth werden die Helden wie jede Gesandtschaft des Reichsbehüters zuvorkommend empfangen. Schwertbruder Radomir, der Tempelvorsteher, ist Teilnehmer der Zwölfgötterjoste, ebenso wie die meisten seiner nicht im Feld stehenden Schwestern und Brüder, doch Rittsfrau Gwidûhenna, Vertreterin Radomirs, stellt ihnen aufgrund einer Weisung des Schwertes der Schwerter zusätzlich Quartiere, Ausrüstung und jede erdenkliche Hilfe zur Verfügung.

Ein Heldenlied über den Untergang von Hlûthar und seiner Freiwilligenarmee enthält mehrere Details zu dem Sterbeort des Heiligen: Im Zentrum der Schlacht, auf dem Feldherrenhügel des Fran-Horas (der schon lange feige geflohen war), habe er unzählige der dämonischen Kreaturen mit dem heiligen Schwert Siebenstreich in die Niederhöhlen geschickt, bevor sie ihn ob ihrer Überzahl überwand. Hier können Sie die Karte *Kaiserstadt Gareth und Umgebung* aus dem **Abenteuer Basis-Spiel** als eine uralte Karte aus dem Archiv der Rondrakirche nutzen. Alle Vermutungen über die Lage des Feldherrenhügels beziehen sich auf den größten dunkelrotbraun gezeichneten Fleck im Zentrum der Brache, am wahrscheinlichsten aber noch in dessen nördlichem Teil.

Hinweise auf den Verbleib des gesuchten Kelches bietet ein Fragment aus dem *Buch der Segnungen*, das Gwidûhenna bei der Suche nach der Karte zufällig – mit der Göttin Hilfe – ebenfalls im Archiv finden kann (siehe Seite 30 und 99). In dem Buch *Die Helden des Heiligen Hlûthar* sind all jene Rondrageweihten und hehren Recken verzeichnet, die sich aufmachten, das Grab des Heiligen zu suchen. Bei den meisten ist ein 'Verschollen' eingetragen, bei ein oder zweien aber auch ein 'Zurückgekehrt – Noioniten übergeben' ... Natürlich werden auch die Helden in einer umständlichen Zeremonie in das Buch eingetragen und ihre Namen später – vielleicht – mit dem Eintrag 'Siegreich zurückgekehrt!' versehen.

Der Altar des Tempels enthält zudem eine hlûtharheilige Reliquie, das Löwinnenamulett, das der Heilige in der letzten Schlacht getragen hat und das zusammen mit Siebenstreich geborgen wurde.

Schließlich, kurz bevor die Helden dann tatsächlich in die Brache aufbrechen, wird Gwidûhenna die Geweihten des Rondratempels zusammenrufen und in einem gemeinsamen Göttinnendienst das Heiligste des Tempels, das heilige Amulett des Hlûthar, aus dem Altar entnehmen und einem verdienten Streiter (vorzugsweise einem Rondra- oder Borongeweihten oder Krieger) anvertrauen, damit es die Helden zum Grabe seines letzten Trägers weise.

Der Überfall

Meisterinformationen:

Sobald die Helden das Amulett des Hlûthar besitzen, macht Veraidis tatsächlich seinen ersten ernstzunehmenden Schritt: Um ihnen eventuelle Hilfe und Mittel zu nehmen und an das heilige Amulett zu kommen (im Rondratempel war es immer unerreichbar), das ihnen in der Brache von großem Nutzen sein könnte, wird er eine Gruppe gedungener Meuchler auf die Helden ansetzen, die ihnen in den Straßen Gareths auflauern (ein 'Kutschenunfall' wird die Flucht nach vorne unmöglich machen, Armbrustbolzen werden aus der Ferne geschossen, schließlich der Träger des Amulettes niedergemacht), allerdings nicht, um sie zu töten, sondern um ihnen das Amulett abzunehmen.



Sollten die Helden einen der Meuchler lebend stellen (sie kämpfen nicht bis zum Tode, versuchen im Gegenteil schnell zu fliehen, wenn sie sich einer Übermacht gegenübersehen), kann er ihnen nicht viel mitteilen. Veraidis hatte sich ihnen mit einem illusionsmagisch veränderten Gesicht genähert und keinen Treffpunkt zur Übergabe des Amuletts vereinbart. Die Schergen wissen nur, daß der Auftraggeber es sich holen kommen wolle. Eine Falle für diesen hingegen bringt dennoch nichts: Veraidis hat auch den Kampf mit einem Gotongi beobachtet ...

Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth

Meisterinformationen:

Magier sind immer hochverdächtig, wenn es um Borbaradianerei und Dämonenpakete geht – besonders nach Meinung der Praios- und Rondrakirche. In der Tat werden Ihre Helden hier, aus alter Erfahrung, am ehesten nach einem Verräter suchen – doch, um es hier einmal klipp und klar zu sagen: Die Garether Akademie ist sauber! Zumindest noch.

Hier kann man den Helden Informationen genereller Art über die Dämonenbrache geben – auch unter den Magiern gab es Opfer zu beklagen, Analytiker, die versuchten, die Brache zu erforschen.

Sprechen die Helden bei der Akademieleiterin vor, Racalla von Horsen-Rabenmund, können sie Informationen über die Gotongi erhalten – alles in allem sehr vage, nicht mehr als eine Beschreibung und den Einsatz derselben, und daß sie vermutlich aus der Domäne Amazeroths, Herr des Irrsinns und des verbotenen Wissens, oder Lolgramoths, des Herren der Zwietracht, stammen.

Diebstahl in der Akademie

In der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth liegt ein Buch, das den Helden wichtige Informationen liefern könnte, wüßten sie, wonach sie schauen müßten. Eine Abschrift des *Arcanums* von 1540 v. H. enthält ein Bild Balphemors von Punin – in dem Text darunter findet sich eine Beschreibung der Gotongi (ohne den korrekten Beschwörungsnamen), die vom dämonologischen Standpunkt allerdings kaum verwertbar ist, da sie die Kreaturen nur kurz darstellt – alles andere erachtete man damals offensichtlich als selbstverständlich ...

Dieses Buch wird nun aus der Bleikammer der Akademie entwendet – offensichtlich von jemandem, der gut Bescheid wußte, wo er danach suchen sollte. Das Buch enthält zudem einige Erläuterungen zu der Beherrschung von Arkhobal, weshalb Veraidis es rechtzeitig vor dem Zugriff der Helden 'in Sicherheit' bringt. Dieser Diebstahl sollte die Helden zusätzlich nervös machen – lösen können sie ihn jedoch erst, wenn sie das Buch gefunden haben und die Verbindung zwischen Balphemor von Punin und Meister Veraidis aus dem Stadtarchiv gezogen haben ...

Hesindetempel

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden im Praiostempel in das Buch der Schlange der Hesindegeweihten *Jadwina Dorninger* Einsicht genommen haben, werden sie eventuell herausfinden wollen, was damals vorgefallen ist und wie die Geweihte ums Leben gekommen ist.

Der Hesindetempel ist für all diese Fragen der rechte Ort – auch wenn man kaum darauf hoffen darf, nach den Dunklen Zeiten und weiteren 1500 Jahren noch originale Quellen zu finden ... Die Orkenherrschaft über Gareth damals hat vieles vernichtet – jedoch nicht gänzlich alles. Der stellvertretende Hochgeweihte des Tempels wird den Helden persönlich bei dieser Suche zur Seite stehen, denn die jahrhundert-, wenn nicht gar jahrtausendealten Katakomben und Gänge unter dem Tempel beinhalten so manchen Schatz, der lange in Vergessenheit geraten ist.

Hier sind vielerlei Informationen zu finden: über die Gotongi, Untersuchungen zur Brache, nachträgliche Berichte zur Dämonenschlacht, die sich im Punkt von Hlûthars Tod alle einig sind: Er starb im Herzen des Gefechtes.

Näheres zur Dämonenbrache finden Sie auf den Seiten 30 und 99 im Auszug aus dem Buch der Schlange des Geweihten *Tapian*.

Stadtarchiv

Meisterinformationen:

Auf das Stadtarchiv sollten Sie die Helden ruhig mehrmals hinweisen: "Meister Veraidis ist der Kenner der alten Garether Geschichte schlechthin, speziell der Dämonenschlacht und der Dunklen Zeiten."

Trotzdem sind im Archiv selbst keine Dokumente zu dem Thema zu finden – die Archive sind sowohl in den Dunklen Zeiten wie auch unter den Priesterkaisern mehrmals vernichtet worden.

Veraidis kann – und wird – den Helden jedoch mitteilen, daß man sagt, die Dämonenbrache sei in ihrer jetzigen Gestalt erst Jahrzehnte, wenn nicht Jahrhunderte nach der eigentlichen Schlacht entstanden.

Die Augen

Meisterinformationen:

Da die Helden in Gareth von Gebäude zu Gebäude wandern werden, bietet sich genügend Gelegenheit, die *Gotongi* einzubauen. Die Helden sollten jedoch zumindest in der Stadt des Lichtes gewesen sein und noch bei einer weiteren Institution vorgesprochen haben, am besten natürlich beim Stadtarchiv, bevor sie ihnen ein erstes Mal begegnen.

Schildern Sie dem Helden mit dem höchsten Gefahreninstinkt ein leichtes Kribbeln zwischen den Schulterblättern, ein ungutes Gefühl, als beobachte ihn jemand ... Natürlich ist nichts zu sehen. Wenig später sollten sie auf einen Blutfleck stoßen, der seltsam dunkles Blut aufweist, das merkwürdig riecht (für Elfen 'stinkt') und bei magischer Analyse als dämonisch erkannt werden kann ... Außerordentlich sinnesscharfe Charaktere (Probe + 20) können, wenn sie ab jetzt sehr aufmerksam sind und auch nach oben schauen, vielleicht sogar einen Blick auf den Beobachter werfen: einen fliegenden, weißlichen, bluttriefenden Augapfel mit Fledermausschwingen und roter Iris ... (siehe *Die Gotongi* auf S. 29). Alle anderen werden entweder gar nichts sehen oder nur eine huschende Bewegung, die sie nicht näher zuordnen können, da der Verfolger immer just dann zu fliehen scheint, wenn man näher hinschaut.

Das Ziel ist es natürlich, Verfolgungswahn zu säen und Meister Veraidis eine Möglichkeit der Beobachtung zu geben. Das Gefühl des Beobachtetseins wird die Helden nun bis zur Brache (und hinein) begleiten, nur in den Tempeln läßt es nach ...



Wo der Schatten das Licht verschlingt

Grundsätzliches zur Reise durch die Dämonenbrache (Meisterinformation)

Die Schwarze Eiche und die Brache

Ein wichtiger Kern der Entwicklung der Dämonenbrache zu ihrer heutigen Gestalt wurde im Jahre 1506 v. H. gelegt: Der finstere Magus Balphemor beschwor auf dem Grabe des Hl. Hlûthar einen Arkhobal, eine Dämoneneiche; durch die göttliche und magische Kraft des Kelchs des Humus gelang es ihm, den Dämon für immer an diesen Ort zu binden. Seine Aufgabe sollte es sein, den Kelch zu bewachen und damit zu verhindern, daß Siebenstreich noch einmal entstehen kann. Nur einmal, vor wenigen Jahrzehnten, verschwand der Kelch kurzzeitig aus dem Griff der Dämoneneiche, was Veradis für einige Wochen in hellste Aufregung versetzte. Die unvermutete Rückkehr des Kelchs war ihm unerklärlich und mehrte seine Wachsamkeit um so mehr. Weitere 'Nebeneffekte', die sich aus diesem Ritual ergaben, erfüllten das schwarze Herz Veradis' mit einer niederhöllischen Freude, waren sie zwar unbeabsichtigt, ermöglichten ihm jedoch, seine Studien noch intensiver zu betreiben. Bei der Bindung dieses mächtigen Dämons wurde aus den nach der Schlacht sich langsam wieder schließenden zahlreichen Übergängen zwischen Dämonenbrache und siebter Sphäre zusätzlich eine permanente Verbindung geschaffen, weshalb die Brache auch nach anderthalb Jahrtausenden noch von dämonischem Wirken erfüllt ist, allen voran Manifestationen des Agrimoth. Der Erzdämon Agrimoth (oder Widharc) ist der Herr der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus in deren dämonischer Ausprägung: Feuer, das verbrennt, aber nicht wärmt, Luft, die stinkt und zur Kurzatmigkeit führt, Humus und Erz beseelt von unheiligem Leben. Für Sie als Meister bedeutet das: Falls Sie schon immer einmal einen bestimmten Dämonen auftauchen lassen wollten und sich bisher einfach noch keine Gelegenheit dazu fand, können Sie dies jetzt nachholen. Bedenken Sie allerdings, daß Dämonen äußerst mächtige Kreaturen sind und viele von ihnen zu zaubern vermögen. Wenn Sie es nicht darauf anlegen, Ihre Spielergruppe in Borons Hallen zu schicken, dann nutzen Sie diese Möglichkeit nur sparsam, die Helden haben auch so genug zu leiden. Außerdem sollten sich die Erfahrungen der Spieler mit der Dämonenbrache nicht ausschließlich auf ein gemeinsames Niedermetzeln von einer ganzen Armee von Dämonen beschränken. Das Wirken Agrimoths in der Brache ist sehr viel subtiler. Nicht um-

sonst sind die wenigen überlebenden Erforscher der Dämonenbrache allesamt wahnsinnig geworden ...

Die dem Kelch innewohnende Macht diente in den ersten Jahren als nicht versiegende Kraftquelle für den Arkhobal. Dieser Kelch hat eine starke Affinität zu dem Element Humus, zudem ist er einer der drei Kelche, von denen die Sage zu berichten weiß, daß er Wein in tödliches Gift verwandeln könne. Aus diesen Eigenschaften des Kelchs ergeben sich interessante Auswirkungen auf die Eigendynamik der Brache. Seit ihrer erzwungenen Verbindung liegen die guten Mächte des Kelchs mit den bösen Kräften des Dämons im Streit – wohl ist es dem Wirken des Kelchs zu verdanken, daß der Einfluß des Dämons nicht schon viel weiter um sich greifen konnte, und es ist wohl auch sein Werk, daß nicht alles und jedes im Einflußbereich der Schwarzen Eiche pervertiert ist.

Dieser Kampf zwischen Gut und Böse gibt Ihnen als Meister eine Reihe interessanter Möglichkeiten an die Hand. Sie können die Empfindungen der Helden von einem Schritt zum nächsten von namenlosem Grauen bis zur natürlichen Sicherheit eines 'echten' Waldes wechseln lassen. Sie können Pflanzen erschaffen, die gleichzeitig gute und giftige Beeren tragen, diese aber nicht von einander zu unterscheiden sind. Inzwischen, nach fast 1600 Jahren, ist der Dämon jedoch so stark geworden, daß er auch ohne den Kelch bestehen könnte. Die Brache selbst ist von dämonischem Wirken unterschiedlichster Herkunft erfüllt – der Arkhobal diente hierbei als fortbestehender 'Türöffner' –, so daß die gesamte Brache von dämonischem Eigenleben erfüllt ist, das nicht vom Verbleib des Kelchs abhängig ist. Dies bedeutet: Selbst wenn der Arkhobal gebannt werden sollte, bleibt die Verbindung zur siebten Sphäre und damit auch die Dämonenbrache bestehen. Um dieses Tor zu schließen, bedarf es zumindest der Macht eines Halbgottes.

Die Macht des Arkhobal erstreckt sich über den zentralen Teil der Brache im Bereich des Feldherrenhügels. Die Spieler laufen somit zumindest einen Tag lang über die 'Wurzeln' des Dämons! Aber auch der Rest der Brache wird von mutierten Pflanzen, insbesondere vollkommen widernatürlich veränderten Bäumen beherrscht. Doch je näher man der Schwarzen Eiche dabei kommt, desto unberechenbarer verhält sich die Natur in der Ambivalenz der zwei miteinander streitenden Prinzipien.

Gestalten Sie Ihren Helden zwei (bei mehreren, sich parallel durch das Gesamtabenteuer kämpfenden Gruppen durchaus auch mehr) unvergeßliche, mörderische Tage, bis sie zum Ziel gelangen.

Stimmung der Szenen:

Die Dämonenbrache ist ein finsterner und gefährlicher Ort, der nicht umsonst von den allermeisten Aventurieren gemieden wird. Die Helden sind einer permanenten Bedrohung ausgesetzt, die sich von einer anfänglichen Beobachtung in den weniger pervertierten Randgebieten über verschiedene erschreckende und in die Irre leitende Geschehnisse bis hin zu dem Versuch, die Helden zu töten, steigert.

Als Vorbild für die unsichtbare Bedrohung können z.B. die Alien-Filme herangezogen werden. Für die unheimliche und lebensfeindliche Atmosphäre können Sie sich an diversen Dschungelfilmen, wie z.B. über den Vietnamkrieg, oder auch an Erzählungen aus der Zeit der Conquistadores orientieren. Bedenken Sie dabei jedoch, daß die Dämonenbrache kein tropischer Regenwald ist, sondern aus einem dichten, mittelaventurischen Wald entstand. Das Licht im unnatürlichen Dickicht der Brache ist selbst am Tage düster und diffus. Braun-grünes Licht empfiehlt sich zum Spielen, als Musik seien die Soundtracks zu den gängigen Gruselfilmen (z. B. *The Fog*) und von *Cancer Barracke* das Lied *Grodeck* genannt. Wichtig ist, daß die Helden eine andauernde Bedrohung erleben, ohne genau zu wissen, wovon diese ausgeht.

Veget
Die B
tem V
feuch
den
Die B
pelte
sche M
und A
Bäum
steres
Sträu
gel gib
Aufgr
der Pf
nicht
gewac
schwe
Orient
Beden
mögli
ständi
zehre
bis dro

Magie
Die ge
ten Ei
Geleg
den A
Ein in
bare m
schein
aber in
des Ei
ist in
nen W
Ein O
von ve
ste sch
blem;
zwar
schen
des A
auszu
Dämo
nicht
Je nac
Ihr m
Schild
oben.
Urspr
folgen
schnu
ANAL

Probe
weist
mus tr



Vegetation in der Brache:

Die Brache besteht zu großen Teilen aus dornigem Dickicht und dichtem Wald, aber auch Heidegebieten und Morast. Der Boden ist sehr feucht und an manchen Stellen gefährlich sumpfig. Der Weg der Helden führt stets durch unwirtliches Gestrüpp und dichtes Unterholz. Die Bäume sind alle nicht besonders hoch, haben aber dicke, verkrüppelte und weit ausladende Wurzeln. Sie erinnern ein bißchen an irdische Mangroven, stehen jedoch sehr viel dichter und sind mit Wurzel- und Astwerk weitaus verschlungener. Die Äste dieser widernatürlichen Bäume bilden ein fast undurchdringliches Blätterdach, durch das düsteres, diffuses Licht fällt. Zwischen den Bäumen wachsen dornige Sträucher, von denen auch manche Früchte tragen, die aber in der Regel giftig sind.

Aufgrund der stets schlechten Sicht und der scheinbaren Möglichkeit der Pflanzen, sich zu bewegen (in Wirklichkeit ist es zumeist so, daß nicht ein Baum seinen Standort wechselt, sondern vielmehr ein neuer gewachsen ist), ist die Orientierung in der Brache außerordentlich schwer. Um eine eingeschlagene Richtung zu halten, sollte schon eine *Orientierungsprobe* +6 gefordert sein.

Bedenken Sie, daß die Bewegung durch die Brache nur sehr langsam möglich ist. Jeden Schritt muß man sich mühsam freischlagen, und ständig werden die Helden zu Umwegen gezwungen. Diese kräftezehrende Arbeit reduziert das Tempo der Helden auf klägliche zwei bis drei Meilen am Tag!

Magie in der Brache:

Die gesamte Brache ist von Magie durchdrungen, besonders im direkten Einflußbereich des Arkhobals. Ein Hellsichtmagier hat hier die Gelegenheit, seine gesamte Astralenergie in seinen Lieblingsspruch, den *ANALÜS*, zu investieren.

Ein in der Brache gesprochenener *ODEM* liefert eine deutlich erkennbare magische Aura um die Pflanzen und den Boden, ja sogar die Luft scheint magisch durchdrungen zu sein. Die Intensität ist wechselnd, aber im Bereich des geöffneten Tores unübersehbar stark, vom Rande des Einflußbereiches der Dämoneneiche allmählich anwachsend. Dies ist in der Tat eine Möglichkeit, mit viel Geduld und Astralenergie einen Weg in Richtung Dämon und Kelch zu finden.

Ein *OCULUS* enthüllt dem Anwender zwar ein unglaubliches Bild von verschiedenartiger Magie, von der er wahrscheinlich das wenigste schon einmal gesehen hat, stellt ihn aber vor ein ganz anderes Problem: Dieser Spruch wirkt nur auf Sichtweite, so daß der Anwender zwar die interessante Struktur des Dickichts um sich herum deutlich sehen kann, allerdings auch nicht mehr. Er sollte jedoch im Bereich des Arkhobal in der Lage sein (Probe +5), eine ungefähre Richtung auszumachen, in der der Einfluß und somit die 'magische Dichte' der Dämoneneiche zunimmt, vorausgesetzt, der Zaubernde befindet sich nicht vollkommen im Dickicht.

Je nachdem, was Ziel des unvermeidlichen *ANALÜS* werden wird, ist Ihr meisterliches Improvisationstalent gefordert. Verwenden Sie zur Schilderung der arkanen Hintergründe die Beschreibungen weiter oben. Die analysierten Strukturen werden in der Regel dämonischen Ursprungs sein und nur selten tatsächlich natürlich gewachsen. Die folgende Auflistung von *Zuschlägen* soll Ihnen als ungefähre Richtschnur dienen, um die Ergebnisse, die ein Zauberer mit einem *ANALÜS* erzielen kann, besser einschätzen zu können:

Probe +0: "Die Pflanze ist dämonischen Ursprungs."; "Der Boden weist seltsame Anomalien in der arkanen Struktur der Elemente Humus und Erz auf." etc.

Probe +10: "Die dämonischen Komponenten weisen keine direkte Verbindung zu den Sphären auf."; "Die dämonischen Komponenten in dieser Pflanze scheinen irgendwie nicht vollständig zu sein." etc.

Probe +20: "Die Anomalien des Humus/der Pflanze weisen Ähnlichkeit mit den Strukturen der Dämonen aus der Domäne des Agrimoth auf." etc.

Probe +30: im Bereich der Dämoneneiche: "Die dämonischen Komponenten dieser Pflanze sind nicht vollständig, da ist noch etwas ganz anderes, fast schon gegensätzliches beteiligt."

Probe +40: im Bereich der Dämoneneiche: "Alle Pflanzen scheinen Teil eines gesamten dämonischen Organismus zu sein."

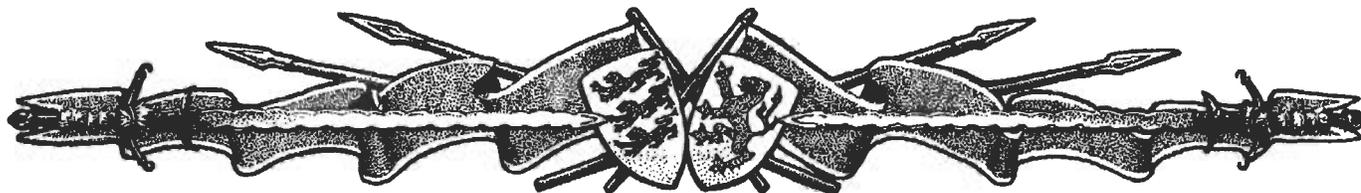
Probe +50: insbesondere im Bereich der Dämoneneiche: "Alles um uns herum läßt sich direkt oder indirekt auf das Wirken eines einzelnen Dämons zurückführen."

Aufgrund der unnatürlichen Nähe zur siebten Sphäre und der Pervertierung der Elemente sind noch einige weitere Besonderheiten zu berücksichtigen. Zunächst bringt Magie hier ungewöhnliche Nebeneffekte mit sich, ein Zauber gilt auch bei einer zweifachen 19 oder einer 19 und einer 20 als verpatzt. Darüber hinaus werfen Sie bei jedem gewirkten Zauber zusätzlich einen *W20*: Bei einem Ergebnis von 15 bis 20 erzielt der Zauberer einen ungewünschten, zusätzlichen Effekt. Solches können z.B. erhöhte oder verminderte Kosten sein, der Wirkungsbereich vergrößert oder verkleinert sich, die Wirkung wird leicht verändert (ein blauer *FLIM FLAM* oder roter *WEHE WALLE NEBULA*), oder es tritt eine elementare Verschiebung auf (ein *IGNIFAXIUS* wird zum *AQUAFAXIUS* etc.). Das genaue Ergebnis des *W20*-Wurfes entscheidet darüber, ob die Veränderung zu Gunsten des Helden oder zu seinen Ungunsten ausfällt: Eine 20 ist hierbei eine deutliche Veränderung zu seinen Ungunsten, während eine 15 eine Modifikation zu seinen Gunsten bedeutet. Die Werte dazwischen sind ein Indikator für die Stärke des Effekts. 17 und 18 bedeuten eine relativ milde Veränderung des Zaubers.

Die Nähe zur Siebten Sphäre bringt noch eine weitere Besonderheit mit sich: Der *TRANSVERSALIS* wird zu einem echten Alptraum. Durch die permanente Brücke in die siebte Sphäre ist der Limbus hier fest in der Hand der Dämonen. Der Versuch, sich im Zentrum der Brache zu teleportieren, führt mit einer hohen Wahrscheinlichkeit zu einem Stelldichein mit Dämonen im Limbus und im schlimmsten Fall direkt in die Domäne des Agrimoth. Ein Magier, der bereits einige der grundlegenden Prinzipien der Brache erkannt hat, sollte mittels einer *Magiekunde*-Probe vor den möglichen Gefahren einer Limbusmanipulation gewarnt werden. Ein Zauberkundiger, der noch nicht über die enge Verbindung von Brache und Niederhöllen nachgedacht hat, darf vor dem Teleport eine Intuitionsprobe ablegen. Wenn ihn seine Intuition nicht verläßt, teilen Sie ihm mit, daß er ein ungutes Gefühl bei dem Gedanken hat, sich hier durch den Limbus zu bewegen ...

Darüber hinaus regenerieren Zauberkundige *W6+3 ASP* pro Nacht, empfinden aber die Energie als 'verunreinigt' oder 'unrein'. Schildern Sie den Helden, wie sie mit leichten Kopfschmerzen und schwacher Übelkeit zu kämpfen haben.

Elementaristen, Sumudiener, Elfen und unverderbter Natur nahestehende Magier fühlen die Bösartigkeit dieses Ortes: Je nach Ausrichtung machen ihnen die pervertierten Elemente, die dämonischen Pflanzen oder die Vergewaltigung von Sumus reinem Leib zu schaffen. Das Lied der Natur ist hier schon seit langem verklungen, und der ständige Geruch nach Verwesung macht den Elfen der Gruppe deutlich zu



schaffen. Druiden, die tatsächlich versuchen sollten, mittels ihres Dolches Lebensenergie zu regenerieren, erleben hautnah die kranke, geschundene Natur – der pervertierte Humus dieses Ortes entzieht ihnen bei dem Versuch W6 permanenter Lebenspunkte.

Die Gezeichneten und die Brache:

Für den Marsch durch die Brache interessant sind natürlich der erste und der dritte Gezeichnete. Der *Alleine Ahnende mit dem almadinen Auge* ist durch seine Fähigkeit des kombinierten ODEM und OCULUS ein prädestinierter Führer durch die Brache. Der dritte Gezeichnete kann mittels seiner Fähigkeit, Konzentrationen astraler Energie zu erspüren, schließlich ebenfalls die Richtung zum Zentrum der Schwarzen Eiche erahnen. Für alle Gezeichneten ist die Widernatürlichkeit und der dämonische Ursprung der Brache deutlich spürbar.

Götterwirken in der Brache:

Geweihte der Zwölfgötter fühlen eine massive Störung im sonst so allgegenwärtigen Wirken ihrer Götter. Sie spüren intuitiv die Präsenz unheiliger Bedrohungen, die zudem überall zugleich zu sein scheint. Das Wirken von Wundern und Mirakeln ist hier erschwert (je nach Situation, aber minimal +10). Falls ein Geweihter trotz der Zuschläge ein Wunder zu wirken vermag, sollte der Effekt auch deutlich spektakulärer als sonst üblich ausfallen.

Der Träger der Reliquie des Heiligen Hlûthar wird sehr zu seinem Bedauern feststellen müssen, daß das Amulett offensichtlich nicht dazu beiträgt, den richtigen Weg zu finden. Das Grab ist geschändet und kein heiliger Ort mehr, zudem wird Hlûthar selbst dort erst in Rondras Auftrag erscheinen, wenn die Helden in arge Bedrängnis geraten. Möchten Sie allerdings den gebeutelten Helden dennoch einen göttlichen Wink schicken, so können Sie dem Träger des Amuletts einen Traum oder eine Vision zuteil werden lassen. Dies sollte inhaltlich eng mit dem verbunden sein, was Hlûthar erlebte, als er noch im Besitz des Amuletts war, z.B. einen Blick über den von Dämonen umzingelten Feldherrenhügel kurz vor seinem Tod. Denken Sie daran, daß es für die Helden keine Möglichkeit gibt, 'Heiligkeit' festzustellen oder gar zu analysieren, so daß sie bei Erklärungen des 'Nicht-Funktionierens' des Amuletts auf Vermutungen angewiesen sein werden.

Bei den Heiligen Artefakten der Kirchen (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**) bedenken Sie bitte die angegebenen Einschränkungen!

Jäger, Waldläufer und Spurenleser:

Alle sonst so nützlichen Fähigkeiten des klassischen *Wildnislebens* sind hier außer Kraft gesetzt. So ist auch die *Orientierung* sehr viel schwerer als in normalen Wäldern: Moose und Schimmelpilze wachsen an allen Seiten der Stämme, der Himmel ist fast nie direkt zu sehen, und Baumstümpfe gibt es nicht ... Ebenso ist die *Pflanzenkunde* ein sehr tückisches Gebiet, da es hier z.B. Pflanzen gibt, die nur so tun, als seien sie Wirselpflanze, in Wirklichkeit aber giftig sind (und manche *tun* dies tatsächlich, da sie dämonisch belebte Pflanzen sind). Davon abgesehen, haben die *Pflanzenkundler* die meisten Pflanzen definitiv noch nie zuvor gesehen. Da es keine normalen Tiere in diesem Wald zu geben scheint, hilft auch *Tierkunde* nicht weiter, das angeschlagene Ansehen der Jäger wieder aufzupolieren. Für diese Helden stellt die Brache eine weitere, äußerst subtile Form der Bedrohung dar: Sie können sich auf ihre sonst so gut funktionierenden Sinne und Erfahrungen nicht mehr verlassen; sie befinden sich in einer Wildnis, in der sie fast noch verlorener sind als ein der Natur unkundiger Ritter oder Magier.

Flugfähige Helden:

Fliegende Helden haben mit zwei Problemen zu kämpfen: Erstens müssen sie, um überhaupt starten zu können, häufig das Blätterdach überwinden – ein gewagtes Spiel bei dämonisch belebten Bäumen. Zweitens, sollten die fliegenden Helden von außen eine Art Luftaufklärung vornehmen wollen, sehen sie sich dem bedeutenden Problem gegenüber, daß durch das dichte Blätterdach einfach nichts zu entdecken ist. Zwar sieht man größere, nicht bewaldete Flecken in der Dämonenbrache, diese bestehen aber zumeist nur aus tückischem Sumpf. Der Arkhobal ist aus der Luft jedenfalls nicht auszumachen.

Falls einer Ihrer Helden auf die Idee kommt, auf einen Baum zu klettern, dann schildern Sie ihm, das es erstaunlich einfach ist, bis kurz unter die Krone zu gelangen. Dann aber gibt plötzlich der Ast, auf dem er gerade noch Halt gefunden hat, nach, und der, nach dem er in letzter Sekunde greifen will, scheint sich seinem Griff zu entziehen ...

Die Reise durch die Brache

Meisterinformationen:

Die Reise durch die Brache können Sie nach Ihren eigenen Vorstellungen gestalten. Die Helden sollten je nach Vorgehensweise mindestens zwei Tage für den Weg zum Feldherrenhügel brauchen und einen Tag, um hinauszugelangen. Die Ereignisse auf dieser Strecke ergeben sich aus dem vorangegangenen Kapitel. Denken Sie an den Spannungsbogen, und sorgen Sie dafür, daß die Helden einen langsam, aber stetig wachsenden Horror erleben, der im Kampf mit dem Arkhobal kulminiert.

Während am Anfang nur das schwache, unbestimmte Gefühl, beobachtet zu werden, vorherrschen sollte (und dieses Mal ist es kein Gotongi, sondern die gesamte Brache ...), wissen die Helden gegen Ende genau, daß sich alles um sie herum gegen sie verschworen hat. Die nachfolgenden Szenen sollen lediglich exemplarisch veranschaulichen, was den Helden bevorsteht. Es hängt vieles von der gelungenen Darstellung dieser graduellen Zunahme der bedrohlichen Phänomene mit stetig wachsender Bösartigkeit ab. Immer, wenn die Helden das Gefühl bekommen, daß es jetzt nicht mehr schlimmer kommen kann, sollten sie eines Besseren belehrt werden. Lassen Sie sich durch die spärlichen allgemeinen Informationen nicht abschrecken, und gestalten Sie die Szenen nach eigenem Gutdünken aus.

Allgemeine Informationen:

Ihr steht vor einem Waldrand. Auf den ersten Blick sieht alles ganz normal aus. Es ist zwar düster im Unterholz und kein Weg ist zu sehen, dennoch scheint es sich um einen normalen mittelaventurischen Wald zu handeln. Doch *irgend etwas* scheint nicht ganz so zu sein, wie ihr es von einem regelgerechten Wald erwarten würdet. Es fehlen die Stimmen der Tiere, die ihn bewohnen. Es fehlt das sonst so vertraute Lied des Waldes.

Mögliche Ereignisse in der Brache

Der Verfolger

Allgemeine Informationen:

Da war es wieder! Ihr habt es alle gehört. Es schien für einen Moment so, als ob schräg hinter euch ein Ast zerbrochen sei. Waren nicht deutlich Schritte zu vernehmen? Wie dem auch sei, jetzt ist es totenstill – zu still für einen Wald dieser Größe. Noch während ihr euch umseht, beschleicht euch wieder dieses Gefühl, nicht allein zu sein. Ihr seid

cuch fas
scheint s

Meisterin

Natur
nen ve
folger
Helden
auch e
von de
dem B
szener
sen Sie
sal ihr

Der Rom

Spezielle
Die Helden
ren scho
geführt v
redet nur
halten, a
den sein

Die Nach

Meisterin

Währe
ander
Wurze
Szene
die W
reißen
und H
Wurze
der H
fährt
auf ein
wird, c
wenn
naht. I
terlass

Die Geis

Meisterin

Die H
feld, a
tobte.
nicht t
zumei
und F
bevor
Hinter
der mi
empfe
Holm
Myster
figen
die jet
zu loc



euch fast sicher, beobachtet zu werden. Da! Das Geräusch! Und es scheint sich zu entfernen ...

Meisterinformationen:

Natürlich existiert kein Wesen, das die Helden verfolgt. Die Dämonen versuchen lediglich, die Helden durch einen vermeintlichen Verfolger zu kopfloren Richtungswechseln zu animieren. Sollten die Helden sich trennen, kommt das dem Schwarzen Wald natürlich auch entgegen. Ein eventuell zurückbleibender Held wird entweder von dem Gehüsch seines Versteckes verschlungen oder stürzt von dem Baum, auf den er zu klettern versucht. Spielen Sie diese Soloszenen auf jeden Fall mit dem betroffenen Spieler alleine, und lassen Sie den Rest der Gruppe eine Weile im Unklaren über das Schicksal ihres Gefährten.

Der Rondrageweichte

Spezielle Informationen:

Die Helden finden einen alten Rondrageweichten, der seit vielen Jahren schon als verschollen im Buch der Helden des Heiligen Hlûthar geführt wird. Er ist von Dornenranken an einen Baum gefesselt und redet nur noch wirres Zeug. Ein Dämon scheint ihn am Leben zu erhalten, auf daß seine Qual noch ewig währe, außer, Ihre Helden beenden sein Leiden ...

Die Nacht erwacht

Meisterinformationen:

Während einer Nachtwache wird der wachhabende Held von den anderen ein Stück fortgeloct, um noch im gleichen Moment von Wurzeln, Ästen und Blättern gefangen zu werden. Spielen Sie die Szene mit dem betroffenen Helden alleine aus. Beschreiben Sie, wie die Wurzeln immer stärker an dem Helden ziehen und ihn zu zerreißen drohen, während eine dicke Staude ihm dem Mund verstopft und Hilferufe unmöglich macht. Lassen Sie langsam Dornen an den Wurzeln wachsen und Maden über seinen Körper kriechen. Sollte der Held (KK- und GE-Proben) noch in der Lage sein, seine Gefährten zu warnen, muß er erkennen, daß eine Pflanze in seiner Nähe auf einmal die Gestalt verändert und zu einem Duplikat seiner selbst wird, die den Kameraden mitteilt, daß alles in Ordnung ist, so daß, wenn überhaupt, erst sehr spät Rettung für den gequälten Helden naht. Diese Szene sollte dem entsprechenden Verfolgungswahn hinterlassen ...

Die Geister der Schlacht

Meisterinformationen:

Die Helden bewegen sich während ihres Marsches über ein Schlachtfeld, auf dem einst eine der heftigsten Schlachten der Geschichte tobte. Unzählige Geister der vielen hundert Gefallenen sind noch nicht erlöst ... Schildern Sie den Helden Szenen der Schlacht, die zumeist tragisch enden. Achten Sie darauf, daß viele der Männer und Frauen in dieser grausamen, erbitterten Schlacht fielen, noch bevor Fran-Horas die Dämonen rief. Erzählen Sie von Heimtücke, Hinterhalten, unehrenhaftem Kampf und den nackten Schrecken der mittelalterlichen Schlacht. Um optische Eindrücke zu sammeln, empfehlen sich die populären Streifen *Heinrich V.* und *Braveheart*. Holen Sie sich zu aventurischen Geistern auch Anregungen in der *Mysteria Arkana*, S. 110ff. Weitere Geister könnten z.B. in den sumpfigen Gebieten der Brache ums Leben gekommene Forscher sein, die jetzt als Irrlichter versuchen, die Helden in den tödlichen Sumpf zu locken ...

Die Lichtung

Spezielle Informationen:

Vor den Helden liegt im Praiosglanz eine wunderschöne grüne Lichtung mit weißen Blumen, Ruhe und Frieden verheißend. Doch der Schein trügt – die weißen Blumen sind Hunderte eiskalter, dämonisch verseuchter Schmetterlinge, die aufflattern, sobald die Helden die Lichtung betreten, und ihnen mit jeder sanften Flügelberührung Wärme entziehen ...

Die Grube

Meisterinformationen:

Der seltsam federnde Waldboden begleitet die Helden schon eine ganze Weile, bis ihnen das Ganze merkwürdig vorkommen sollte. Wer den Boden prüft, wird entdecken, daß außerordentlich viele Wurzeln die Erde durchziehen. Es handelt sich um eine tiefe Grube, die sich unter einem dichten Netz aus Wurzeln und Sträuchern erstreckt. Sobald die Gelegenheit günstig ist, werden sich die Wurzeln zurückziehen und die Helden ihrem Schicksal überlassen ...

Das Zentrum des Bösen

Allgemeine Informationen:

Endlich seid ihr am Ziel. Dort vor euch seht ihr das Herz des Bösen – wie eine fette Spinne in ihrem Netz lauert hier eine lebende Schwarze Eiche, deren Wurzeln sich wie Tausende von Tentakeln in alle Richtungen mit denen der anderen Bäume und Sträucher verflechten. Auch die Äste sind eng mit den anderen Bäumen verwoben, so daß der dicke Stamm der Eiche zwar auf einer Art Lichtung steht, über euch aber ein bedrohlich dichtes Dach aus Laubwerk schwebt.

Am Rande dieser Lichtung des Grauens seht ihr die Überreste von einfachen Gebäuden. Zwischen den dicken Wurzeln am Fuße des Stammes liegen die geborstenen Fragmente einer alten Grabplatte. Wie magisch angezogen fällt euer Blick auf die wenigen noch erhaltenen Bosparano-Schriftzeichen auf diesem zerstörten Monument: Hlûthar von Nordmarken.

Noch gebannt von dem unglaublichen Frevel, der an diesem Ort geschehen sein muß, fällt euer Blick auf das Ziel eurer Suche – den Heiligen Kelch. Schlicht und schön ruht er zwischen den Wurzeln, schon halb in den Stamm der Eiche verwachsen. Aus der Schale schäumt eine braune, stinkende Flüssigkeit, die von dem schlammigen Boden gierig aufgesogen wird. Auf halbem Weg zwischen dem Kelch und euch seht ihr einen verbrannten Fleck auf dem Boden. Dort liegen ein großer, in Leder eingeschlagener Foliant und die zerfetzten und schleimbedeckten Reste einer schwarzen Robe. Stumm und starr vor Schrecken stellt ihr fest, wie plötzlich Bewegung in die Szenerie kommt und der Boden sich unter euren Füßen bewegt ...

Meisterinformationen:

Bei dem Buch handelt es sich um das *Arkantum* der Akademie der magischen Rüstung zu Gareth, das von Meister Veraidis entwendet wurde, um den Kelch vor dem Zugriff der Helden zu bewahren. Er versuchte, die Essenz des Kelches durch ein improvisiertes Ritual ganz in die dämonische Struktur des Arkhobal zu fügen – was einer Zerstörung des heiligen Artefaktes gleichgekommen wäre, allerdings auf der anderen Seite auch den Akrobhal deutlich geschwächt hätte. Deswegen hat der Dämon das Ritual verhindert – und bei der überstürzten Flucht des Magiers blieb seine Beschwörungsrobe in den Klauen seines Herren zurück. Der ließ das zerfetzte Kleidungsstück achtlos fallen, und dort liegt es jetzt in dem giftigen Ausfluß des Kelches.



Wenn Sie wollen, können Sie den Spielern eine kurze Gelegenheit geben, das Bild des Balphemor von Punin mit der auch für Veraidis so charakteristischen Pupillenform in dem Buch zu entdecken, bevor Sie ihnen dann die grandiose Endschlacht liefern.

Lassen Sie gewagte Aktionen der Helden gelingen, um anschließend deren äußerst mäßigen Effekt zu schildern. Der Arkhobal kämpft vorzugsweise, indem er die Helden mit seinen Wurzeln und Ästen umschlingt und zu zerreißen versucht oder sie einfach einige Meter in die Höhe hebt und fallen läßt. Natürlich wachsen aus den Wurzeln giftige Dornen, die gerade so viele Trefferpunkte und solche Wirkungen erzielen, wie Sie als Meister für den Aufbau einer lebensbedrohlichen und schier ausweglosen Situation benötigen. Es ist sinnlos, Werte für einen Dämon anzugeben, der seit 1500 Jahren wachsen und gedeihen konnte! Geben Sie den Helden Raum zur Rettung eines in Bedrängnis geratenen Gefährten, und ermöglichen Sie viele heldenhafte Aktionen, die jedoch immer mehr den Charakter von Verzweiflungstaten bekommen sollten. Nutzen Sie zur Not die magischen Fähigkeiten des Dämons. Wichtig ist die Erkenntnis, daß dieser Dämon schlicht und ergreifend mit den Mitteln der Helden nicht zu besiegen ist. Wenn die Helden früher oder später dann in ärgster Bedrängnis sind, erscheint Hlûthar, der den Dämon so ablenkt, daß die Helden den Kelch freischneiden können und ihnen die Flucht gelingt.

Der Heilige

Allgemeine Informationen:

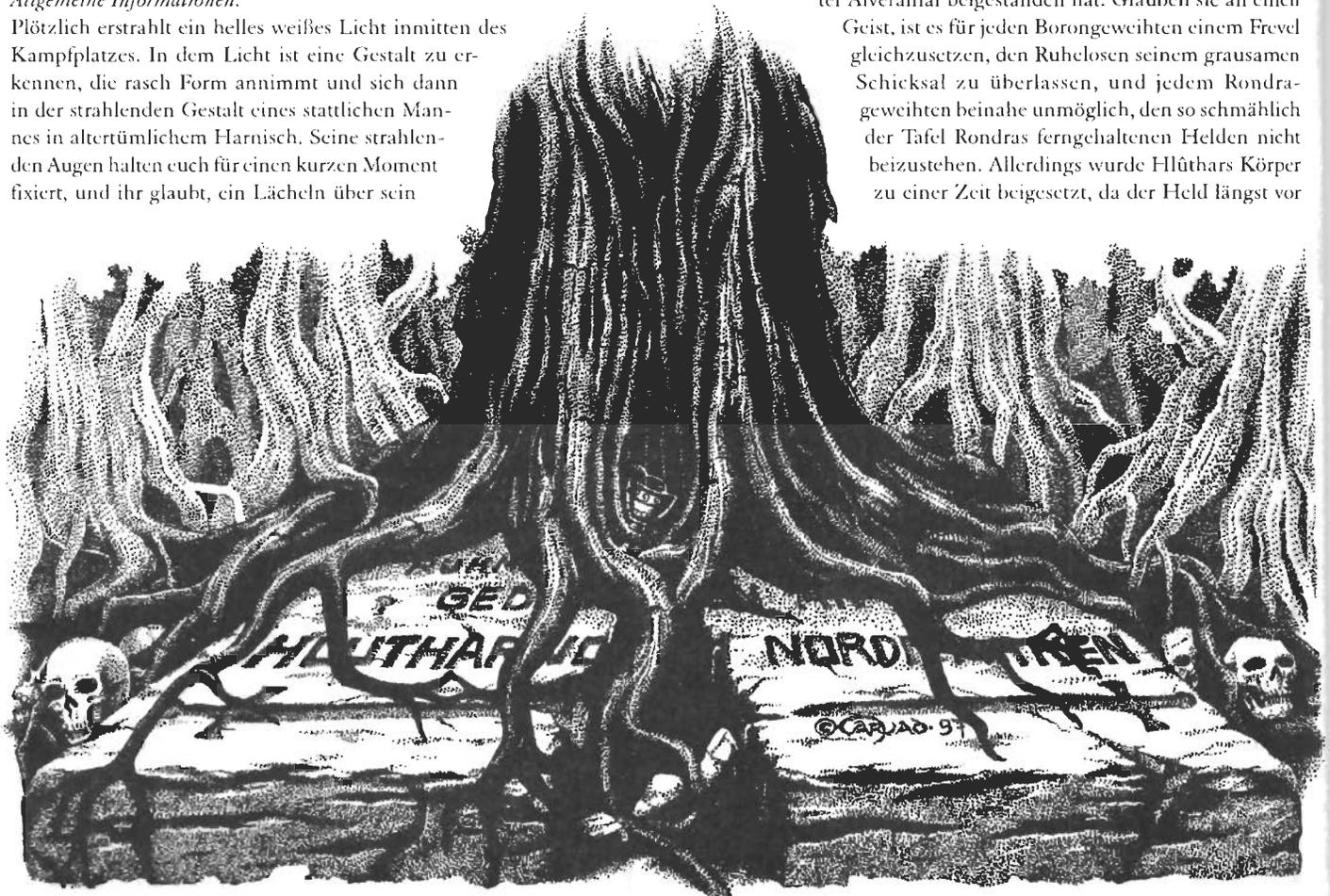
Plötzlich erstrahlt ein helles weißes Licht inmitten des Kampfplatzes. In dem Licht ist eine Gestalt zu erkennen, die rasch Form annimmt und sich dann in der strahlenden Gestalt eines stattlichen Mannes in altertümlichem Harnisch. Seine strahlenden Augen halten euch für einen kurzen Moment fixiert, und ihr glaubt, ein Lächeln über sein

Gesicht huschen zu sehen. "Ich kämpfe schon so lange gegen ihn – heute ist es mir wieder bestimmt ..." Dann wendet sich die Gestalt mit grimmiger Miene zu dem Dämon. Mit den Worten "Für Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach – für den Sturm, den Donner und den Blitz – für die Herrin aller aufrechten Streiter, für die Leuin Alverans – für Rondra!" stürzt sich der Mann auf den Dämon, dessen Bewegungen während dieses machtvollen Schlachtrufes vollkommen erstarrt sind.

Meisterinformationen:

Schildern Sie den Spielern den Kampf zwischen Hlûthar und dem Arkhobal möglichst dramatisch und machen Sie deutlich, daß auch Hlûthar dieses Gefecht nicht gewinnen wird und die Zeit, die er ihnen verschaffen kann, gerade zur Befreiung des Kelchs und zur Flucht reichen könnte. Sollten die Helden nicht von Hlûthars Seite weichen wollen, wird der Heilige ihnen kurz und knapp befehlen (!), den Kelch zu retten und ihn seinen eigenen Kampf kämpfen zu lassen. Bei dem unvermeidlichen Blick zurück können die Helden erkennen, wie der Kampf in wirren Lichtblitzen verschwimmt und schließlich endet. Der Triumphschrei der Dämoneneiche gelbt über die Brache und verursacht allen Helden noch einmal W6 Schadenspunkte – und Hlûthar ist verschwunden.

Dieser Kampf hat den Arkhobal deutlich sichtbar geschwächt, wenn auch nicht zerstört. Die Helden können sich angesichts des geschändeten Grabes des Heiligen nicht sicher sein, ob Hlûthar ihnen hier als der ruhelose Geist eines Helden oder als ein von Rondra geschickter Alveranier beigestanden hat. Glauben sie an einen Geist, ist es für jeden Borongeweihten einem Frel gleichzusetzen, den Ruhelosen seinem grausamen Schicksal zu überlassen, und jedem Rondrageweihten beinahe unmöglich, den so schmähdlich der Tafel Rondras ferngehaltenen Helden nicht beizustehen. Allerdings wurde Hlûthars Körper zu einer Zeit beigesetzt, da der Held längst vor



Wer nicht flieht, stirbt an Hiltahars Seite den Heldentod – in der Rondrakirche wird man seiner als Märtyrer gedenken.

Der Kelch

Sobald die Helden Zeit haben, den Kelch näher zu betrachten (einen ersten Blick werden sie schon auf ihn werfen können, während er noch in der Krallen der Dämonenteufel liegt), können Sie ihn als ein goldenes strahlendes Gefäß beschreiben, das außen wie innen ein Rankenmuster und alchimistische Erdzeichen in unregelmäßiger Anordnung trägt (und nicht mit Edlesteinen besetzt ist).

Der Weg zurück

Der Rückweg sollte den Helden weniger Probleme bereiten. Je nachdem, wie der Kampf mit dem Arkhobal ausgegangen ist, befindet sich der Organismus des Teils der Brache, der direkt unter dem Einfluß der Schwarzen Eiche steht, in einem orientierungslosen bis stark angeschlagenen Zustand. Auch der gereinigte Kelch stellt einen greifbaren positiven Aspekt dar, der auf dem Rückweg moralische Stütze sein kann. Zudem bietet er tatsächlich einen gewissen Schutz vor den Tücken der Brache. Er brachte ja die längste Zeit seines Bestehens damit zu, den dämonischen Einflüssen entgegenzuarbeiten. Jagen Sie den Helden noch ein oder anderen Schrecken ein, aber sorgen Sie dafür, daß es nicht zu hart wird. Die Helden sollten, wenn auch schwer angeschlagen, das Ende der Brache erreichen können.

Rondra stand, und das Grab geschändet, als er bereits Jahrzehnte an ihrer Seite weilte. Kein gehörnter Dämon hat die Macht, einen Altvater aus einem göttlichen Paradies zu zerrn! Wenn die Helden selbst bereits solches folgern, können Sie allerdings auch die Gestalt derjenigen klagend erscheinen lassen, die damals bei der Bestrafung des Arkhobal ihr Leben ließen.

Auch geht der Kampf des Heiligen gegen den mächtigen Dämon ohne ein klares Ergebnis aus: Rondra ruft Hiltahar zurück, bevor er in die Stille Sphäre gezogen werden kann. Nur durch eine Opferung seiner selbst hätte er zu diesem Zeitpunkt die Wurzeln des Arkhobal aus der dritten Sphäre reißen können – nur ist der Wille der Leutn hier und jetzt ein anderer. Der endgültige Kampf wird ein andermal gefochten ...

Die Flucht im Angesicht des hoffnungslosen Kampfes eines Rondraheiligen stellt ein rollenspielerisch sehr aufwühlendes Erlebnis dar. Vertreten Sie (Sie) zusätzliche Abenteuerpunkte für Helden, die sich des Drammas bewußt sind und später vor Ayla ihre unromantische Flucht beichten wollen. Allerdings haben auch diejenigen Helden Abenteuerpunkte verdient, die tiefgläubig und überzeugend erklären können, warum sie nicht an den Tod des Heiligen glauben und das Erscheinen Rondra selbst in diesen Augenblicken ihren Blick auf den Geschehnissen am Beginn eines neuen Heldenzitalers fallen läßt und den Menschen Hoffnung gewährt. Spätestens das Schwert der Schwert wird die Ereignisse so interpretieren.

Der Überfall

Allgemeine Informationen:

„Hal, wer da? Ah, schau an, reiche Leute, die nicht auf die Warnungen der erfahrenen Führer hören und einfach ihren eigenen Weg gehen wollen. Naja, wir wollen heute zur Feier des Tages nicht so sein und geben uns mit euren Waffen und Wertsachen als Bezahlung zufrieden – die Bezahlung für das sichere Gedeit nach Garach natürlich. Die Strafen sind heutzutage einfach nicht mehr sicher, müßt ihr wissen. Also, meine Freunde: Geld oder Leben!“

Meisterinformationen:

Die Räuber sind zu vier und schlecht bewaffnet. Sie rechnen sich eine Chance gegen die ziemlich abgekämpften Helden aus und freuen sich auf reiche Beute.

Diese Szene dient in erster Linie dazu, die Helden wieder ins normale Leben zu stoßen. Nach dem Grauen der Brache und nach den vielen aufwühlenden Erfahrungen reagieren Helden erfahrungsgemäß erboost und erheitert über diese einfachen Wegelagerer („nur Wegelagerer??“), die ja keine Ahnung haben, mit wem sie zu tun haben. Sorgen Sie dafür, daß die Szene eher amüsant als gefährlich wirkt. Die Helden dürfen keine Schwierigkeiten mit den Räubern haben, auch wenn sie sich trotz der überstandenen Strapazen nicht dazu hinreißen lassen sollen, die Wegelagerer (wondkauergerällig) hinzumetzeln. Hier bieten sich Schläge mit der Breitseite und gezielte Faustschläge weiter an als scharfer Stahl, aber auch selbstbewußtes Auftreten oder eine phexgefallige Feilscherei sind möglich. Die Gegner werden sehr schnell ihr Heil in einem kopflösem Flucht suchen.

Untersuchungen

Astralkräfte für eine solche Konfrontation zu geschwächt sind, nicht erspart.

Aus dem in der Brache gefundenen *Arknum* und dem darin enthaltenen Bild können die Helden rückschließen, daß der Archivar des Stadearchivs wohl nicht der ist, der er vorgibt zu sein. Das Buch, das aus der Akademie entwendet wurde, muß zudem von jemandem gestohlen worden sein, der sich mit den magischen Sicherungen gut auskannte. Meister Veraidis ist auch nicht zu seiner letzten Vorlesung erschienen – unabgemeldet.

Untersuchen die Helden Veraidis' Haus, eröffnet sich ihnen folgende Szenerie:

Rückkehr nach Gareth

Meister Veraidis
Meisterinformationen:

Mehr oder minder heil der Dämonenbrache entronnen, müssen sich die Helden dem stellen, der all diese Dinge initiiert hat: Meister Veraidis, der wenige Stunden vor ihnen mittels TRANSVERSALIS TELEPORT das Zentrum der Dämonenbrache aufgesucht hatte (für ihn als Dämonenpakterer ist ein Reise durch den Limbus hier wesentlich unproblematischer ...), um den Kelch vor den Helden zu bewahren – vergessens. Veraidis verließ sich zwar auf den Arkhobal, um die Helden loszuwerden, doch wird sein Gorgon-Auge ihm schließlich enttölen, daß die Helden überlebt, ja sogar den Kelch errungen haben!

Die überstürzte Flucht aus der Hauptstadt blieb ihm nun, da seine Astralkräfte für eine solche Konfrontation zu geschwächt sind, nicht erspart.



Allgemeine Informationen:

Im Haus des alten Mannes sind überall die Schubladen und Schränke durchwühlt und teilweise ausgeräumt. Kleidung und alle persönlichen Kleinodien fehlen.

Ein besonders fester Schrank der Schlafstube jedoch zieht eure Aufmerksamkeit auf sich: Seine weit offenstehenden Türen waren mit mehreren Riegeln und Schlössern gesichert, und doch scheint darin nichts aufbewahrt worden zu sein, innen sind weder Regalböden noch Schubladen. Staub sammelt sich auf dem Boden des Schrankes – und Staub umrahmt den hellen Fleck, wo bis vor kurzem noch ein lebensgroßes Bild gehangen haben muß.

Nun ist der Schrank leer, das Bild fort, nur gähnende Leere eröffnet sich euch.

Spezielle Informationen:

Bemerkenswert sind in diesem Zusammenhang die acht lebensgroßen Bildnisse im Salon des Hauses, die Männer in den besten Jahren ihres Lebens zeigen. Es gibt kaum Familienähnlichkeit, aber alle Abgebildeten besitzen diesen merkwürdigen Blick, den die Helden von Veraidis kennen.

Meisterinformationen:

Ein ANALÜS ARCANSTRUCTUR eröffnet dem Spielermagier oder dem eilig herbeigeholten Akademiker im Schlafstubenschrank magische Reststrukturen unglaublich machtvoller Ausstrahlung aus dem Gebiet der Satinavbeschwörungen. Es bedarf nicht vieler Spekulationen – notfalls erkennen die Gareth's Gilde magier den Spruch als ZEITEN LAST UND ZEITEN PEIN, eine jener legendären Zeitformeln. Allerdings hat Veraidis nicht nur mit dieser Hilfe die Jahrhunderte überdauert.

Alle Männer der acht Portraits zeigen nur eine einzige Gemeinsamkeit: die seltsame Form ihrer Pupillen. Dieses Merkmal hat sich bei

jeder der von Veraidis vollzogenen SEELENWANDERUNG als erstes Zeichen der Verdammnis auf den Körper seiner jugendlichen Opfer übertragen, die als seine Zichsöhne zu ihm kamen. Auch die fortschreitende Verholzung ist bei sehr eingehender Betrachtung der Bilder durchaus zu erkennen. Die Portraits ließ Veraidis immer erst dann anfertigen, wenn er die ersten Anzeichen des Alters bemerkte. Zur Zeit sind keine Hinweise auf einen zweiten Bewohner in seinem Haus zu finden, da Veraidis noch ein halbes Jahrhundert in seinem aktuellen Körper leben wollte. Voraussichtlich wird er allerdings nun danach streben, sein Äußeres schon vorher mit Hilfe einer erneuten SEELENWANDERUNG zu verändern.

Die Rückreise

Meisterinformationen:

Meister Veraidis' Kraft ist ausgelaugt, der Kelch für ihn verloren, der Arkhobal ist geschwächt: Der uralte Magus hat den Kampf verloren. Aus diesen Gründen wird die Reise zum Heerlager der Rondrakirche auch außerordentlich ruhig verlaufen. Machen Sie Ihre Helden auf der Reise trotz aller Eile, die sie drängt, mit den Freuden des ganz normalen, alltäglichen Lebens wieder vertraut: Wie schön ein Sonnenaufgang sein kann, oder das Lichten von Regenschleimern, und welch ein Segen eine traviagefällige Mahlzeit sein kann!

Conclusio

Meisterinformationen:

Der Kelch kommt heil bei Ayla von Schattengrund an, eventuell gefallene Helden werden als Märtyrer geehrt, die nächste Aufgabe wartet bereits.

Meister Veraidis hingegen wird seine Gegenspieler selbstverständlich nicht vergessen, haben sie doch immerhin seinen jahrtausendalten Plan vereitelt ...

Anhang 1: Dramatis Personae

Meister Veraidis alias Balphemor von Punin

Meister Veraidis ist ein recht gut ausschender, brünetter, dunkeläugiger Mann Mitte der Vierzig, der mit dem klassisch geflochtenen und gewachsenen Alchimistenbart, der altmodischen dunkelgrauen Gelehrtenrobe und dem flachen Akademikerhut aussieht, als sei er just aus einem Geschichtsbuch entsprungen. Der aufmerksame Betrachter wird zwei Besonderheiten bemerken: Zum einen trägt der Mann immer eine Lesebrille, die spiegelnd zwar den flüchtigen Blick täuschen kann, aber nicht verbirgt, daß seine Pupillen seltsam unrund erscheinen. Hat man die Gelegenheit, die Augen von nahem zu betrachten, scheint die braune Iris um die Pupille wie der hölzerne Wulst um ein Astloch zu liegen – das erste Zeichen der Verdammnis, das aber durchaus mit einer Augenkrankheit als harmlos zu erklären ist. Der Blick des Gelehrten wirkt dadurch etwas starr. Die zweite Besonderheit ist seine Haut: Veraidis beginnt zu verholzen. Da dies inzwischen zumindest an den Händen unüberschaubar ist, trägt er immer feinlederne Handschuhe.

Seine Geschichten um die Entwicklung Gareth's und die Erste Dämonenschlacht versteht er den Eleven der Magierakademie und interessierten Besuchern des Archivs so ausgesprochen lebhaft zu schildern, daß man meint, dabei gewesen zu sein ...

Geboren als Balphemor, absolvierte er das Hesindenoviziat und die von Kronprinz Fran wenige Jahre zuvor gegründete Magierakademie in Punin mit Bravour, promovierte mit dem Thema *Contra Invocationes Elementarii Innaturalis* und wurde allgemein hoch geachtet.

So hoch geachtet, daß er unter jenen Magiern war, die an den Besprechungen um Siebenstreich und der Zerteilung der göttlichen Waffe in die Sieben Heiligen Kelche beiwohnen durfte! Und tatsächlich war er es, der den Kelch – wie befohlen – dem Grabe Hlûthars übergab, damit der Heilige einen Teil seines Schwertes selbst im Tode bewachen könne.

Doch Balphemor – bereits vom Glauben abgefallen und auf dem gefährlichen Grat des Zuviel-Wissens – verfolgte andere Ziele. Er legte Hlûthar den Kelch aufs Grab, doch bereitete er sich heimlich auf das vor, was nun seit mehr als 1500 Jahren Geschichte ist: die Beschwörung und Bindung des Arkhobals, die permanente Verbindung zur Sieben dort, wo Fran-Horas die Spähren schon vorübergehend gespalten hatte, die dämonische Vergewaltigung des Heiligen Kelches und die Bindung der göttlichen Macht, um Unheiliges zu speisen ... Inzwischen war er in seine dämonologischen Forschungen so tief verstrickt, daß ein Agrimoth-Pakt unausweichlich war, um sie fortzusetzen. Die erfolgreiche Beschwörung und Bindung des Arkhobal muß als verderbte Meisterleistung crachtet werden.



Balphemor selbst blieb in Gareth, um Nutzen aus seinem Werk zu ziehen und weitere Studien in der Ausbreitung des Einflusses von Agrimoth zu treiben, zudem wurde er über die Jahrzehnte immer mehr in den Bann der Schwarzen Eiche gezogen, so daß er nun als der direkte Diener und Hörige des Dämonen angesehen werden muß. Nach einer schnellen und turbulenten Ausbreitung der Dämoneneiche verlangsamte sich das Wachstum abrupt – der Kelch schien nun nicht mehr nur Kraftspender, sondern ebenso Gegengewicht zu sein. Ein Gleichgewicht war erreicht, und so sehr sich Balphemor auch mühte, um dem Dämon mit mehr Macht zu speisen, wuchs der Einflußbereich auf diese Weise nicht mehr. Unmerklich begann der Dämon, seinen Schöpfer zum Diener zu pervertieren, um einmal dämonisches Wirken aus der Brache zu tragen. Da die Helden Veraidis nun aus Gareth vertrieben haben, wird man ihn demnächst vielleicht in den Dunklen Landen Borbarads finden.

Meister Veraidis wird magischer Untersuchung mit einem äußerst starken AURARCANIA DELEATUR (siehe Meisterinformationen zu SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, Codex Cantiones, Seite 20) widerstehen, besitzt darüber hinaus für Hellsichtmagie eine recht hohe Magieresistenz und verfügt generell über äußerst machtvolle Zauberei, bei der einem heutigen Magier der Zauberhut wackeln würde. Wenn sich eine direkte Konfrontation mit den Helden nicht vermeiden läßt, sollten Sie Veraidis schwerst angeschlagen mit Hilfe seiner dämonischen Kenntnisse entkommen lassen. Er wird dennoch nicht vergessen sein!

Die Gotongi

Als mindere Dämonen aus der Domäne Amazeroths besitzen die Gotongi nicht viel kämpferische oder magische Macht. Sie sind Sklaven eines Herren, der Täuschung und Wahn verkörpert, und dienen ihm in diesem Sinne – als Augen, deren körperliche Gestalt sie auf Aventurien auch annehmen: weißlich-blasser, kindskopfgroße Augäp-

fel mit roter Iris, von denen ständig Blut trieft und tropft, als seien sie gerade einem gigantischen Schädel entrissen worden ... Zu allem Überfluß sitzen an den Seiten dieser Kreatur noch durchscheinend bleiche, ledrige Fledermausflügel – die einzigen Gliedmaßen des Dämons.

Die Gotongi kämpfen nicht, ein Schwerttreffer würde vermutlich auch genügen, um den Augapfel in seine schleimigen Bestandteile zerfließen zu lassen – sie beobachten nur mit akribischer Genauigkeit alles, was der Beschwörer ihnen aufgetragen hat. Tatsächlich ist es, als seien die Gotongi die Augen des Magus, durch die er sehen kann, als sei er selbst anwesend. Zweifel zögerlicher Magier, daß nicht nur der Beschwörer selbst, sondern Amazeroth persönlich ebenso sähe, was die Gotongi erblickten, wurden zu anderen Zeiten von den vehementen Verteidigern der Nützlichkeit dieser Dämonen schnell zunichte gemacht ...

Die Beschwörung der Gotongi ist heute jedoch fast in Vergessenheit geraten – allein im *Arkhanum* befinden sich Hinweise auf den Dämon, nicht aber auf die Beschwörung oder den wahren Namen selbst. Vor den Dunklen Zeiten jedoch zählten die Gotongi zum 'Standard-repertoire' der Dämonologie.

Werte der Gotongi:

Von den Kampfwerten der Gotongi sind allein der Ausweichen-Wert von 18, die Sinnesschärfe und der Gefahreninstinkt (beide auf 18) wichtig. Die Geschwindigkeit des Dämons beträgt 20. Alle diese Eigenschaften sorgen dafür, daß nur die aufmerksamsten der Helden ihn zu Gesicht bekommen: Es ist eine gelungene Probe auf *Gefahreninstinkt* nötig, um ihn zu erspüren (das berühmte Kribbeln zwischen den Schultern), und eine Probe +20 auf *Sinnesschärfe*, um ihn vollständig zu sehen (andernfalls huscht er immer gerade dann weg, wenn man versucht ihn näher ins Auge zu fassen ...).

Ein weiterer Aspekt der Gotongi ist der wachsende Verfolgungswahn, den ihre Anwesenheit erzeugt – beständiges Beobachtetsein, ohne daß man den Gegner je sieht ...

Anhang 2: Dokumente

Die Aufzeichnungen der Jadwina Dorninger,

Geweichte der Hesinde

Jadwina Dorninger starb im Jahre 1505 v.H. unter mysteriösen Umständen. Von einem Zauber mit elementarem Feuereffekt getroffen, stand ihr ein junger Geweihter der Rondra bei, der ihren Peiniger (natürlich Meister Veraidis) verscheuchte, bevor dieser ihr Schlimmeres als den Tod antun konnte. Dennoch erlag Jadwina ihren Verletzungen in einer dunklen Gasse Gareths.

Der aufwühlende Bericht des Rondrianers führte das Schwert der Schwerter überhaupt erst auf die Spur des teilweise verbrannten Buches der Schlange. Wie dieses Buch – das traditionell von jedem Geweihten der Hesindekirche als Lebens- und Studienbericht geführt wird, um nach seinem Tod der Kirche der Hesinde Zeugnis und Wissen zu geben – in den Besitz der Praioskirche gekommen ist, wissen wohl nur die Götter. Es wird angenommen, daß während der Wirren der Priesterkaiserzeit das Buch mit vielen anderen in die Bleikammern der Praioskirche wanderte. Die folgenden Seiten stammen aus Jadwinas Buch der Schlange und sind das wenige, was von diesem erhalten blieb. Der Text ist in altem Bosparano verfaßt (und ebenso wie die anderen Texte als Handout für Ihre Spieler auf Seite 99 noch einmal abgedruckt):

»... und darum schrieb ich nieder, was mir schlummernd wurd zuteil im sanften Arme Borons ruhend. Gar seltsam mag's fürs wache Ohr klingen, und doch so trug sich zu in meinem Traum der schmerzlichen Sehung. Und wenn ich auch selbst nicht so recht weiß warum, ich fühle wohl, es ist von größter Wichtigkeit, die Niederschrift ist meiner Göttin Wille ...

Ich sah einen Schatten, der schwärzer noch war als die dunkelste Nacht. Ich wußte, daß von diesem Schatten das Unheil ausging, und doch schien es unmöglich, ihn zu vertreiben. Mir kam es vor, als ob selbst PRAios strafender Blick nicht diese Schwärze zu durchdringen vermöchte. Mir schien, als ob nichts und niemand es vermöchte, diesen Schatten zu vertreiben. Was eigentlich warf denn diesen Schatten? Warum vermöchte ich ihn zu sehen, schien dieser Orte doch bar jeden Lichtes?

Doch nein – es war doch Licht in dem Traum. Gerade von unterhalb des Schattens kam's. Es war von durchdringender Kraft und einer Zuversicht, die nur von den Göttern selbst stammen konnte. Wohl ist der Gnade des Herrn BORon zu verdanken, daß dieses Licht überhaupt Einzug erhalten konnte in meinen schwarzen Traum. Mir schiens, als ob irgend etwas bestrebt gewesen wär zu ersticken dies heilig Licht.

Und doch, das kleine Fünkchen, daß durch diese Schwärze zu mir drang, reichte aus, um meine Erinnerungen wachzurütteln. Erinnerungen, die ich fast vergessen glaubte, die schmerzlichen Erinnerungen, die mir immer



so schön und doch so trostlos schienen, so sie mir anvertraut wurden von der, die längst auf Golgaris Schwingen dieser Welt entrückt. Ich gedachte der Waffe der Helden, Siebenstreich, so, wie seine Macht und Pracht mir wurde berichtet. Und mit diesen Gedanken kamen die an den zu ihren Zeiten so schmerzlich vermißten Träger des Schwertes, Hlûthar, den Geliebten, den sie sterben sehen mußte.

Oh Boron, warum schenktest Du ihr die Stunden, in denen sie mir berichtete, bevor Dein Diener sie mit sich nahm? Damit ich mich just in solch schrecklichem Traum an ihre Worte gleich Bildern erinnere? Herrin Hesinde – schenke mir Weisheit, daß ich diesen grausamen Traum zu verstehen lerne! Warum nur leuchtete mir die heilige Kraft der Klinge Siebenstreich in meinem Traum?

Doch weiter mit der Erzählung: Ich sah Gestalten, und alles ging plötzlich sehr schnell. Die Personen schienen vor dem Schatten wegzulaufen. Oh Ihr Heiligen Götter, warum nur suchten sie, das strahlende Licht Siebenstreichs zu stehen? Auf ihrem Weg folgte Finsternis. Und noch während ich über den Frevel dieser Diebe nachdachte, sah ich ihn. Ich sah ihn, so wie er mir beschrieben und lebendiger als jedes Bild seines stolzen Antlitzes. Ich spürte den Tod nahen, so wirklich, daß sich mein Magen zusammenzog und Tränen meine Augen füllten. Doch die Gnade des Erwachens blieb mir verwehrt. Der dunkle Herr der Träume ließ mich allein, allein mit dem, was ich sah. Ich war verflucht zuzusehen, wie sie damals zusehen mußte, und nichts tun zu können, genau wie sie dazu verdammt, seinen Kampf hilflos zu beobachten, und ich wußte, daß er nicht gewinnen konnte.

Und schließlich erblickte ich das Licht. Nicht ein Schwert, wie ich erwartet hatte, trug die Schar der Diebe in ihren Armen, sondern einen Pokal! Es war, als ob die Schale leuchtete wie das Schwert zuvor in der Hand des tapferen Mannes. Dann hob er sein mächtiges Schwert, und die Diebe flohen wie die Hasen, als der Schatten meinen Traum verhüllte und ich auf meinem Lager erwachte, innerlich aufgewühlt und allein ...«

Aus dem Buche der Segnungen,

Gareth's Fassung von 354 BF

Aus dem Gebet seiner Hochwürden Eberhelm von Rallersau anlässlich der Einschmelzung des legendären Schwertes Siebenstreich (und nun im Gareth's Rondratempel zu finden):

»... und so ward verloren das Schwert,
das unserer Hoffnung Nahrung schenkte;
Und so ward verloren für uns die Schlacht,
die abzuschütteln das Joch uns ermöglicht hätte;
Und so ward erschlagen der größte Held aller Zeiten!

Und noch quoll sein Blut aus seinen Wunden;
Und noch tobten die Daimonen mit irrem Kreischen;
Und noch ward ein Sterben rings um diesen Platz der größten Trauer;
Und noch fiel Feuer von den Himmeln;
Und noch regnete es Asche und Blut.

Doch dann ward da ein Leuchten voller Liebe und voller Zorn zugleich,
ein Leuchten, das nicht recht passen wollt zu dem Rest des alles verschlingenden Wahnsinns,
es war IHR Leuchten, und SIE war mit ihm in seinem letzten Augenblick,
und so war SIE mit uns.

Und so wie SIE war mit uns in dieser schweren Stund, so wird SIE mit jenen sein, die streiten wider die Daimonen jetzt und immerdar. So sei es nun verfügt, daß der Kelch, zu dessen Schutz wir befohlen sind, von dem bewacht werden soll, der sein Leben im Kampf gegen die Daimonen gab und der gilt als der letzte Träger Siebenstreichs: Graf Hlûthar von Nordmarken.

Dein Wille, oh Herrin, sei unser Befehl.«

Buch der Schlange des Hesindegeweihten Tapian, Gareth, 8 Menzel (772 v. Hal),

Untersuchung zur Dämonenbrache, aufbewahrt im Hesindetempel zu Gareth:

»... so lenke denn niemals deine Füß gen Brache, denn der Wald ist dir Feind. Überdies hat es dorten Kreaturen, die niemals das Antlitz Derens beschreiten dürften, und so sieht es dort auch allerorten aus – krank und giftig ist das Land. Man munkelt, die niederhöllischen Wesen, die der Blutige Fran rief, seien an jenem unsäglichen Ort geblieben und hätten ihn sich zur Heimstatt erkoren, andere sagen, das Gefüge der Welt sei schwach, wo einmal der Blitz die Sphärenkuppel gespalten und für das Unheilige geöffnet. Der Fuß eines Gläubigen jedoch findet keinen Platz, um zu ruhen oder Hesinde um hilfreichen Schutz anzuflehen – zu verdorben ist das Land dahier ...«

Zw
Die
mit
sch
Auf
Res
Es
sch
bre
noc
sind

Hin
Auf
lich
v
Dele
Aufe
war
zu
br
ten,
gend
sers
v
In Pu
konv
Ytske
von g
Noch
straße
dern
Spähe
verstu
mit g
Kelch
streich
einem
Der T
Währ

Allgen
Morg
erst s
Braun
schlie
Kaser
Ihre F

SIEB



Zweiter Zug: Hier kommt die Kavallerie von Thomas Römer

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Helden mußten in der Dämonenbrache den Opfertod eines Heiligen miterleben; sie waren kosmischen Gewalten ausgesetzt und konnten mit knapper Not ihr Minimalziel erreichen – ihr Sieg schmeckt schal. Da es im dritten Zug kaum besser aussehen wird, brauchen sie zwischendurch einige Erfolgserlebnisse und etwas Motivation, und die sollen sie hier bekommen. Außerdem erfahren die Helden, daß ihre wahre Aufgabe mitnichten nur das Einsammeln der Kelche auf heroischen Einzel-Questen, sondern der geheime, kräftezehrende Einsatz als 'mobile Reserve' oder 'Feuerwehr' ist.

Es kommt in diesem Kapitel also in erster Linie darauf an, Tempo zu machen, die Helden niemals zur Ruhe kommen zu lassen und ihnen selbst unter höchster Anspannung immer noch korrekte Entscheidungen abzuverlangen, um ihnen dann deutliche – wenn auch um Haaresbreite errungene – Erfolge zu gewähren. Zu diesem Zweck sollten Sie auch die *Spieler* ruhig etwas unter Druck setzen – Sie können immer noch mit einigen Proben nachhelfen, sollten sie einmal nicht auf die richtigen Ideen zum richtigen Zeitpunkt kommen, aber grundsätzlich sind hier ohnehin eher Improvisationsgabe und *Action* gefragt!

Hintergrund

Auf Bitte des Schwerts der Schwerter, das diese Situation offensichtlich von langer Hand vorbereitet hat, ist aus Kuslik eine hochrangige Delegation der Hesindekirche aufgebrochen, um jene Kelche, deren Aufenthaltsort der Magisterin der Magister bekannt und zugänglich war – den Kelch des Wassers und den Kelch der Luft –, zum Schlund zu bringen. (Wo diese Kelche lagen, weiß nur die Göttin; wir vermuten, daß der Kelch der Luft oder der *Kelch der Sieben Winde* sich irgendwo auf den Zyklopineninseln befand, während der Kelch des Wassers wahrscheinlich von der Efferdkirche in Bethana bewacht wurde.) In Punin vereinigte sich diese Delegation mit einer dort zum Magierkonvent anwesenden Gruppe unter dem Ersten Schlangennrat Valnar Yitskok, dem Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, zu einem Trupp von gut 60 Personen, der dann auf der Reichsstraße nach Norden zog. Noch bevor die Gruppe im nördlichen Eslamsgrund auf die Pilgerstraße zum Schlund abbiegen konnte, wurde sie aus den dichten Wäldern am Raschtulswall heraus von einem Trupp Borbaradianer – den Spähern von Xarfaidon Giovarez' *Gruppe Nachtmahr* – aufgespürt, die versuchten, sich der 'Reliquien' (denn solche vermuteten sie in den mit grüngoldenem Brokat verhängten Kutschen – daß es sich um die Kelche handelt, wußten sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht) im Handstreich zu bemächtigen. Zwar konnte der Angriff abgewehrt werden, doch einen Teil der Schwarzen Schergen gelang die Flucht. Der Trupp der Hesindianer hat sich nach dem Überfall gespalten: Während die größere und wichtiger aussehende Gruppe (mit den Kut-

schen und Schlangennrat Yitskok) weiterhin der Pilgerstraße am Fuße des Raschtulswalls folgt, dabei aber immer noch so tut, als besitze sie die Kelche (sie treiben die Kutschen in mörderischem Tempo voran und bewegen sich prinzipiell mit gezogenen Waffen), hat die kleinere Gruppe, die die Kelche in Wirklichkeit transportiert, den direkten, unübersichtlichen und auch etwas längeren Weg durch die Täler und über die Pässe der Vorgebirge gewählt. (Da sich unter den Magiern der hesindianischen Abordnung kein Elementarist befand, war es ihnen nicht möglich, die Kelche mittels eines Dschinns zu befördern, was wahrscheinlich auf kurze Distanz die beste Methode gewesen wäre.)

Obwohl die Kelche mittels AURARCANIA DELEATUR verborgen waren, wurde die Gruppe schließlich von Xarfaidon Giovarez, der von seinen überlebenden Spähern informiert wurde und die richtigen Schlüsse gezogen hat, auf seinem Kontrollflug am Abend des 12. Ronda entdeckt.

Zwar hat Giovarez in der hereinbrechenden Dunkelheit den Kontakt verloren, doch weiß er den ungefähren Bereich, in dem sich die Kusliker aufhalten und kann nun seine Leute herbeidirigieren. Den Hesindianern ist jedoch auch der Karakil-Reiter nicht verborgen geblieben, weswegen sie sich entschlossen haben, ihre Gruppe weiter zu verkleinern: Adepta Emeraldina Calvazzo von der Halle der Metamorphosen zu Kuslik verwandelte sich in einen Secadler und flog zum Schlund, wo sie nach Überbringung des Hilferufs bewußtlos zusammenbrach.

Zeit für die Kavallerie ...

Zum Rapport!

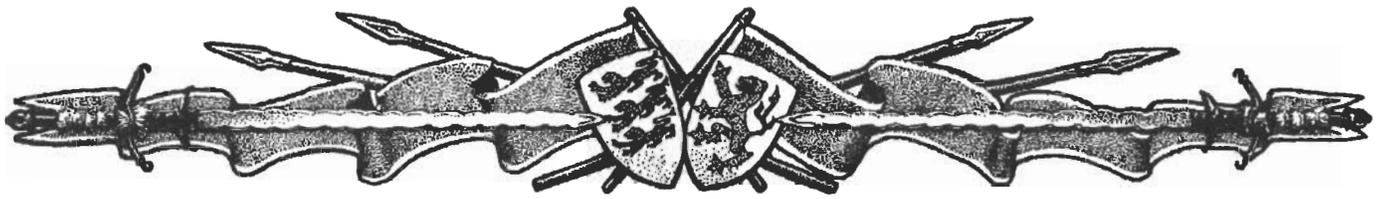
Allgemeine Informationen:

Morgenstund' hat Gold ... Niederhöllen, nein! Nicht, wenn man sich erst sämtliche Erfolgsberichte verkneifen muß, dann den Hals mit Brandt zuschüttet, Alpträume von Hlûthar und dem Arklobal hat und schließlich noch von diesem rotweißen Gör mit seiner Wehrheimer Kasernenhofstimme geweckt wird: "Aach-tunk! Aufgestanden, hopp! Ihre Erhabenheit erwartet Euch zum Rapport!"

(Rapport? Hatten wir doch gestern abend schon? Ach, ja, die Geheimhaltung ...)

Mit einem "Komme!" quält ihr euch aus den Decken, werft euch eine Handvoll Wasser ins Gesicht und stolpert aus dem Zelt. Mist! Selbst Praios ist ja gerade erst aufgestanden ...

Rohaja geleitet euch durch das erwachende Lager zu Aylas Zelt. Na, wenigstens eine positive Überraschung – Ihre Erhabenheit sieht aus,



als hätte sie genauso schlecht geschlafen wie ihr. Mit einer müden Handbewegung winkt sie Rohaja aus dem Zelt.

„Schlechte Nachrichten, Kameraden. Die Kusliker Gruppe ist gestern vom Feind attackiert worden. Sie haben sich daraufhin geteilt, um die Verfolger zu verwirren, aber der Trupp, der die Kelche bei sich hat, ist in der Abenddämmerung entdeckt worden. Der Feind hat Luftunterstützung und wird sie wahrscheinlich bald wieder finden und dann Verstärkung heranholen.

Ich erwarte von euch, daß ihr die Leute reinholt. So schnell wie möglich, so viele wie möglich, so lebend wie möglich. Und beide Kelche! Noch Fragen?“

Meisterinformationen:

Sicherlich werden die Helden Fragen haben. Ayla kann ihnen in Bruchstücken die Informationen geben, die im Abschnitt *Hintergrund* (S. 31) und im Anhang *Cacditis Personae* (S. 34) aufgeführt sind. Aus Adepta Calvazzos Bericht lassen sich auch grob Richtung und Entfernung zu den Hesindianern abschätzen: Proviant wird keiner benötigt, aber es geht mitten durch's Gebirge. Luftunterstützung heißt bei den Borbaradianern *Karakil*, also ist mit mindestens einem gegnerischen Beschwörer zu rechnen – und die kommen selten allein. Mehr Informationen haben die Helden nicht, also muß dies für die Planung von Ausstattung und Ausrüstung reichen.

Die Suche (Meisterinformationen)

Die Suche Es stellt sich nun die Frage, über welches 'Reittier' die Helden verfügen und ob sie irgend jemand mit einem Flugzauber oder -gerät zu den ihren zählen (dieses Mal ist die Luftaufklärung sogar gewünscht ...). Mit Pferden wird es ein kräftezehrender Ritt, aber vielleicht haben die Helden bei dem Dschinn, der sie zum Schlund brachte, noch einen Wunsch frei, vielleicht wollen sie auch selbst einen Luftdschinn rufen oder haben gute Beziehungen zu Drachen – der Möglichkeiten gibt es viele. Wir gehen im folgenden davon aus, daß die Helden zu Pferd unterwegs sind und über irgendeine Form von 'Luftaufklärung' verfügen.

Zeit

Grundsätzlich haben die Helden vier Tage Zeit bis zur nächsten Aufgabe, es kommt jedoch darauf an, daß sie unter ständigem Zeitdruck stehen. Zu Pferd ist die Strecke im halben Zeitrahmen zu schaffen, per Dschinn geht's natürlich schneller. Insgesamt spielt dies aber keine Rolle, da der Kampf natürlich just dann beginnt, wenn die Helden eintreffen ...

Gelände

Der Raschtulswall mit seinen viele tausend Schritt hohen Gipfeln, tief eingeschnittenen Tälern, undurchdringlichen Bergwäldern, gelegent-

lichen Vulkanschlotten und bizarren Felsformationen ist für Helden – auch für hochstufige – eigentlich eine sehenswerte Landschaft ... aber in diesem Abenteuer ist er nicht mehr als eine überaus spektakuläre Kulisse.

Lassen Sie die Helden in halsbrecherischem Galopp oder schnellem Flug durch enge Täler, über schmale Grate, an steilen Abgründen entlangjagen, kurz von einem dichten Bergwald oder einem Felssturz aufgehalten werden oder vielleicht einmal in die Irre geraten. Halten Sie sie nicht mit Zufallsbegegnungen oder herabprasselndem Steinschlag auf. Als 'Ortskundige' können die Helden evtl. Adler oder andere Vögel mit einem großen Revier befragen, ob sie etwas besonderes bemerkt haben, aber es ist natürlich nicht ganz einfach, die Sprache der Vögel zu verstehen ...

Proben

Die wichtigsten Proben sind diejenigen, die entscheiden, ob die Helden die richtige Richtung einschlagen, also *Orientierung* für rein bodengebundene Helden und *Sinnenschärfe* für die Luftaufklärung. Unterstützend können auch *Geographie*-Proben (falls jemand die nähere Umgebung kennt) und *Kriegskunst*-Proben (um einen möglichen Weg der Delegation voranzusehen) zum Einsatz kommen. Ach ja, ein wenig *Reiten* sollte man im Gebirge auch schon können ...

Mit Zähnen und Klauen

Allgemeine Informationen:

Wie könnte es anders sein: Kaum haben die Helden die versprengte Delegation ausgemacht, sieht man auch schon einen dunklen Punkt am Himmel näherkommen – Xarfaidon Giovarez auf seinem Karakil. Und in seinem Gefolge nähern sich aus dem schmalen Tal gegenüber gut zwei Dutzend Berittene. Jetzt gilt's ...

Meisterinformationen:

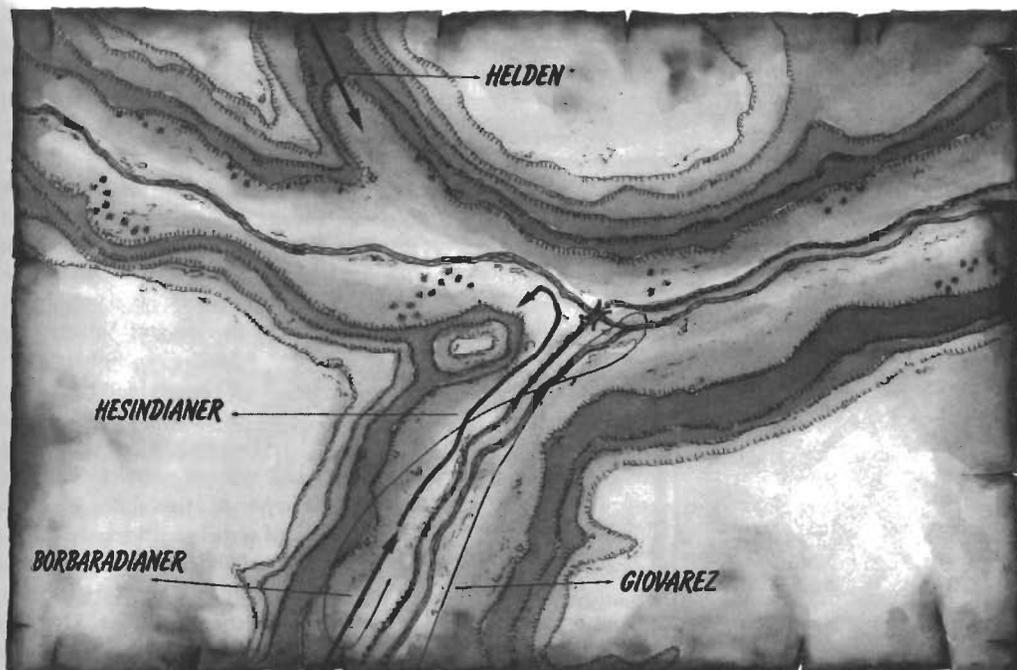
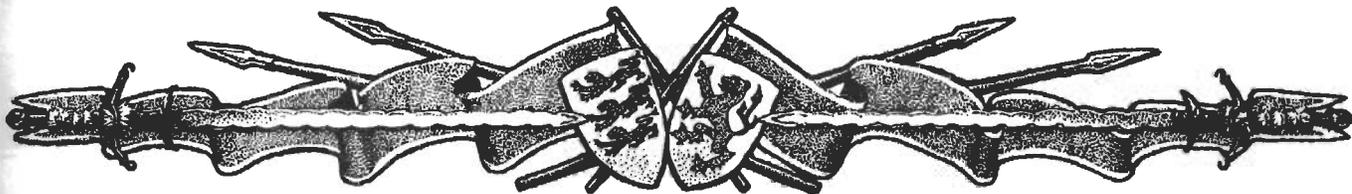
Sie stehen als Meister nun vor der nicht einfachen Aufgabe, ein Massengefecht zu 'dirigieren', das leicht in eine öde Würfelorgie ausarten könnte. (Obwohl es natürlich sein kann, daß Ihre Spieler Spaß daran haben.) Außerdem gibt es nur eine grobe Skizze des Geländes ...

Wichtig ist, daß jederzeit Dynamik im Spiel und Ihrer Erzählung bleibt. Wir haben zwar die relevanten Werte aller Meisterpersonen angegeben, was aber beileibe nicht heißt, daß Sie jedes Duell Draconiter vs. Ferkina auswürfeln sollen. (Sie können natürlich auch jedem Spieler ein paar Meisterfiguren geben, die er im Kampf führt.) Sie sollten auf jeden Fall die nebenstehende Skizze vergrö-

ßern oder grob abzeichnen, damit Sie die einzelnen Gruppen mit Spielsteinen oder Zinnminiaturen darstellen können. Wenn Sie im Kopf behalten, daß ein Reiter etwa doppelt so schnell ist wie ein Fußgänger, können Sie auch den Maßstab recht beliebig halten.

Wir stellen uns die grundsätzliche Situation folgendermaßen vor. Die Helden steigen aus dem kleinen Tal im Nordwesten herab, als sie am gegenüberliegenden Rand einer Klamm bemerken können: Die Hesindianer kommen aus dem Tal von Südwesten, als sie hinter sich die Borbaradianer bemerken. Sie geben ihren Pferden die Sporen, um die Hängebrücke zu erreichen, sie zu überqueren und zu zerstören, bevor die Gegner heran sind. Giovarez überholt sie auf seinem Karakil und setzt die Brücke mit einem Hylailier Granatapfel in Brand, zieht dann hoch, um sich wieder seiner Truppe zu nähern. Die Pferde der Hesindianer scheuen.

Jetzt können die Helden aus ihrem Tal gejagt kommen und in letzter Sekunde die brennende Brücke überqueren (die hinter ihnen natürlich zusammenbricht) oder mit ihrem Dschinn/Besen/Téppich herabstoßen. Die Hesindianer ziehen sich auf den kleinen Hügel am Zusammenfluß der beiden Bäche zurück.



Nun bleiben nur noch wenige Augenblicke, in denen sich die Helden entscheiden müssen, ob sie die herangelopporierenden Borbaradianer direkt angreifen oder die Stellung der Hesindianer verstärken wollen. Im ersten Fall haben auf jeden Fall Giovarez und die Ferkinas freie Hand, die Helden zu umgehen ...

Hierzu ein paar Anmerkungen und Ideen:

- Es ist gut möglich, daß es mit Giovarez zum Luftkampf kommt. In diesem Fall können Hexen einmal zeigen, was in ihnen steckt, und gegen den Karakil-Reiter sind auch Fliegende Teppiche oder Luftschinne sicherlich ein Mittel der Wahl. Da Luftkämpfe spektakulär und oftmals tödlich sind, sollten Sie fliegende Helden mit nicht allzu schweren *Fliegen*-Proben belasten (aber auch Giovarez nicht einfach aufgrund einer verpatzten Probe abschmieren lassen).
- Eine noch bessere Methode für den Einsatz eines Luftschinns ist sicherlich, die Hesindianer und die Kelche ausfliegen zu lassen, allein, das Herbeirufen eines Dschinns dauert etwa eine halbe Stunde, genügend Zeit, den Kampf für die eine oder andere Seite zu entscheiden. Falls die Helden jedoch per Dschinn anreisen, ist diese Möglichkeit fast ideal.
- Ein Elf mit einem SOLIDIRID ist ebenfalls recht gut geeignet, um die Situation zu klären, ein TRANSVERSALIS dagegen weniger. Giovarez beherrscht sein Handwerk und weiß, daß der BEWEGUNGEN STÖREN weniger Zeit benötigt als der Teleport und außerdem verflucht weit reicht ...
- Die Ferkinas lassen sich recht leicht mittels Beleidigungen und Herausforderungen zu einem Separatgefecht abtrennen ...
- Die von West nach Ost führende Klamm ist 'nur' zehn Schritt breit, was eigentlich außerhalb der Sprungdistanz eines gewöhnlichen Pferdes liegt. Eigentlich ...
- Wenn einer Ihrer Helden ein hochstufiger Rondrageweiter ist, dem bereits das Gebet zum Herbeirufen des Göttlichen Talismans enthüllt wurde, bietet sich jetzt die einzigartige Möglichkeit, *Armalion* ins Geschehen einzubeziehen! (Die Kelche können ohne

weiteres als Rondraheligtum gelten, das es zu verteidigen gilt. Das einzige Problem könnte Ihre Erhabenheit haben, wenn ihr während einer wichtigen Zeremonie plötzlich ihr Zeremonialschwert abhanden kommt ...)

Falls es den Helden gelingt, die Kelche 'auszufliegen', werden die Borbaradianer versuchen sich zurückzuziehen. Wenn die Helden nachsetzen – was nicht ihre Aufgabe ist –, sollten Sie als Meister die eventuell resultierenden Kämpfe auf Leben und Tod (auch den der Helden) ausfechten, will heißen: In einer solchen Situation gibt es keine Probenerleichterungen für die Helden mehr. Eine andere Variante ist natürlich,

daß Giovarez unter den Helden einen oder mehrere Gezeichnete erkennt (ihr Ruf reicht mittlerweile auch bis ins feindliche Lager) und sich entschließt, statt der Kelche den Kopf eines Gezeichneten als Trophäe heimzuführen ...

Wunden lecken

Meisterinformationen:

Natürlich besteht nach dem Kampf noch das Problem mit der zerstörten Brücke, aber hier läßt sich sicherlich improvisieren oder der längere Weg durch das Tal nach Westen (das irgendwann aus den Bergen herausführt) nehmen. Außerdem müssen natürlich Verwundete versorgt und Zauber gebrochen werden – immerhin sagte Ihre Erhabenheit: "... so schnell wie möglich, so viele wie möglich, so lebend wie möglich. Und beide Kelche!"

Wenn die Helden im Lager ankommen, ist das Thema Kelche natürlich tabu (irgendeine Phantasiegeschichte wird den Helden schon einfallen), aber daran werden sie sich gewöhnen müssen ... Die Kelche selbst werden sie kaum zu Gesicht bekommen, allerhöchstens auf ausdrückliches Bitten beim Schwert der Schwerter. Es handelt sich um den Kelch des Wassers (zwischen zwei eingravierten Wellenbändern tummeln sich springende Delphine, deren Augen wunderbar geschliffene Aquamarine sind) und den der Luft (über und über bedeckt von ineinander verschlungenen Spiralen, keine Edelsteine).

Während die Helden unterwegs waren, kam die Gesandtschaft aus Lorgolosch im Lager an und übergab dem Schwert der Schwerter den Kelch des Erzes (ein Kelch ohne Edelsteine, bedeckt mit einem verwirrenden Musterband aus ineinandergefügten Rauten). Übrigens: Eventuell überlebende Borbaradianer haben ebenfalls Zeit, ihre Wunden zu pflegen und zu Kräften zu kommen: Sie können die Schurken eventuell im Abschlußszenario noch einmal als As aus dem Ärmel ziehen ...



Caeditis Personae



© · ARD · 97

Die Borbaradianer: 'Gruppe Nachtmahr'

Eigentliche Aufgabe dieser borbaradianischen Spezialtruppe ist es, im aranisch-mittelreichischen Grenzgebiet für Unruhe zu sorgen, Basen im Hinterland anzulegen, den feindlichen Nachschub zu stören und dergleichen mehr. Die gesamte Gruppe ist mit struppigen erprobten Ferkinapony's beritten und für jeweils etwa eine Woche verproviantiert und ausgerüstet.

Xarfaidon Giovarez

Geboren als Rondradan Giovarez-Florios, erzogen in gutem Hause in Mirham, Abgänger der Magierakademie Al'Anfas (Jahrgang 1015, magna cum laude), überzeugter Anhänger des Heiligen Borbarad, des Bringers der Neuen Erleuchtung. Giovarez war als Hauptmann bei Eslamsbrück und Warunk siegreich und hat für diese heikle Mission den Rang eines Obersten verliehen bekommen.

Er handelt überlegt und kaltblütig und wird ohne weiteres seine Schergen opfern, um an die Kelche zu gelangen. Er versucht jedoch ebenfalls, eine gewisse Kampfmoral in seiner Truppe aufrechtzuerhalten, indem er besonders draufgängerische oder spektakuläre Aktionen belobigt und auch beim Verteilen der weltlichen Beute nicht knaust. Im Gefecht wird Giovarez seine Kräfte gezielt und wohl dosiert einsetzen – als Schurke weiß er natürlich, daß ein verteilter HORRIPHOBUS besonders gut gegen Pferde wirkt, daß große Menschenansammlungen ideale Ziele für den IGNISPHAERO bieten und dergleichen mehr. Auch weiß er den Karakil als 'taktisches Element' wohl einzusetzen ...

Xarfaidon Giovarez:

MU 17 KL 16 IN 15 CH 14 GE 14 FF 12 KK 12
AG 1 HA 1 RA 1 TA 0 NG 4 GG 5 JZ 5
ST 15 MR 16 LE 47 AE 131

AT/PA 14/16 (Magierstab) RS 1 (+ evtl. Magie)

Geb.: 21. Peraine 994 Größe: 88 Finger

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: dunkelbraun

Herausragende Talente: Raufen 11, Wurfaffen 14,

Fliegen 13, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherr-

schung 20, alle Wissenstalente (auch Kriegskunst!)

10+, Heilkunde Gift 12, Sinnesschärfe 11

Besondere Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Kampf):

Gardianum 11, Wider Hellsicht 10, Horriphobus 12,

Karnifilo 18, Furor Blut 14, Heptagon 11, Skelettarius

10, Tlalucs Odem 10, alle Kampfzauber mit

Ausnahme des Radau auf 10+, alle übrigen

Borbaradianersprüche mit Ausnahme des Panik über-

komme Euch auf 7+

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: Zauberstab und Kristallkugel (jeweils alle möglichen Zauber), Beschwörerdolch, ein WIDER HELLSICHT-Amulett (2x MR+10/+13, aktiviert zu Beginn des Kampfes), nach Maßgabe des Meisters ein Zaubertrank und ein Heiltrank, falls er insgesamt zu erfolglos erscheint ...

Xarfaidon
bei ihm v
Werten f
ist wege
deln sich

Kampaq
Leibwac

MU 17

TP 2W+4

Der mu

bereits s

Giovar

ten begl

Art (er f

gifteten

und nie

fügt er t

beherrs

● Im Ge

dieser de

ten ins d

Drego d'

MU 18

TP 2W+E

Der Al'

der scho

Verfolgu

rungen l

Mittel zu

der Grup

nen Sölc

lange die

● Im Ge

zu behal

gerät sei

Getümm

Silpjiico

Sergeant

MU 16

TP 1W+5

Der vers

vor allen

als Serge

Daß er z

arbeitet,

Paktierer

zum and

aus bewz

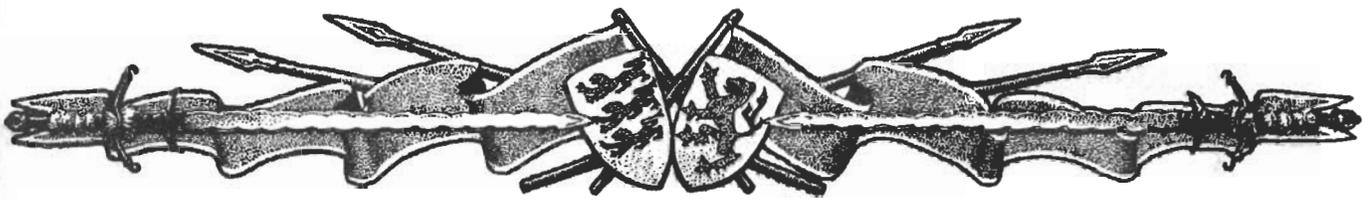
würde. E

gang mit

● Im Gef

zu motiv

ken) sinc



Xarfaidon Giovarez ist ein Belhalhar-Paktierer des Zweiten Kreises, was sich bei ihm vornehmlich in der hohen Selbstbeherrschung und seinen ZF-Werten für bestimmte, ausgefallene Kampfzauber äußert. Sein Dämonenmal ist wegen maßangefertigter Stiefel nicht zu erkennen: Seine Beine verwandeln sich langsam in die eines Shruuf ...

Kampaq-Te, Diener Belhalhars, Verdammter des 2. Kreises, persönliche Leibwache Xarfaidons, Borbaradianer:

MU 17 AT 19 PA 14 LE 82 AE – RS 1
TP 2W+6 (Kriegshammer) GST 1 AU 100 MR 12

Der muskelbepackte Tschopukikuha (s. *Der Tiefe Süden*, S. 82) ist bereits seit vielen Jahren so etwas wie ein Leibdiener und -wächter für Giovarez und hat ihn getreulich in allen borbaradianischen Schlachten begleitet. Er ist blutig, verwendet ohne zu Zögern Gifte aller Art (er führt außer seinem Kriegshammer auch einen mit Kukris vergifteten Schwere Dolch mit sich), ist nicht sonderlich hesindegeseget und nicht in die Pläne seines Meisters eingeweiht. Als Paktierer verfügt er über eine verbesserten AT-Wert und eine ungläubliche Selbstbeherrschung, als Borbaradianer über den HÖLLENPEIN.

● *Im Gefecht* weicht er nur dann von der Seite seines Herrn, wenn dieser den Karakil reitet. Dann allerdings stürzt er sich blutdürstig mit-ten ins dickste Gewühl ...

Drego d'Almanyosa, Borbaradianer, Anführer der Söldner:

MU 18 AT 18 PA 17 LE 101 AE – RS 6
TP 2W+6 (Gr. Sklaventod) GST 1 AU 118 MR 18

Der Al'Anfancr Söldnerhauptmann ist ein Profi in seinem Gewerbe, der schon so manche Anstellung hinter sich hat. Er besitzt genügend Verfolgungswahn, um sich aus irgendwelchen Pakten oder Verzauberungen herauszuhalten, weiß aber sehr wohl die Magie als taktisches Mittel zu schätzen. Er erledigt die 'weltlichen' Organisationsaufgaben der Gruppe Nachtmahr und kann als Beispiel für einen hartgesotenen Söldner gelten, dem es verdammt egal ist, für wen er arbeitet, so lange die Bezahlung stimmt.

● *Im Gefecht* versucht er aus mittlerer Position heraus die Übersicht zu behalten, weswegen er die meiste Zeit auf dem Pferderücken bleibt; gerät sein Haufen in Bedrängnis, stürzt er sich allerdings auch ins Getümmel.

Silpjiico Muridijian, Diener Blakharaz', Verdammter des 2. Kreises, Sergeant der Söldner:

MU 16 AT 18 PA 17 LE 61 AE – RS 3
TP 1W+5 (Nachtwind) GST 1 AU 74 MR 10

Der verschlagene Maraskancr in seiner grellen rot-gelben Kleidung ist vor allem wegen seiner Schwertkünste und seines böartigen Humors als Sergeant anerkannt (anderer Qualifikationen hätte er auch nicht). Daß er zielstrebig an der Untergrabung von d'Almanyosas Autorität arbeitet, mag in diesem Kampf nicht interessieren. Als Blakharaz-Paktierer ist er zum einen ausgesprochen rachsüchtig und nachtragend, zum anderen aber auch in verschiedensten Meuchler-Fertigkeiten überaus bewandert – nicht, daß ihm das im offenen Kampf viel nützen würde. Er war jedoch auch vorher schon ein wahrer Meister im Umgang mit dem Nachtwind.

● *Im Gefecht* bevorzugt er spektakuläre Aktionen, um 'seinen Haufen' zu motivieren; vor allem artistische Kampfmanöver (angesagte Attacken) sind seine Spezialität.

Hafiz Tsch'a'arai, Diener Belhalhars, Verdammter des Ersten Kreises, Anführer der Ferkinas:

MU 17 AT 16 PA 15 LE 63 AE – RS 2
TP 1W+6 (Säbel) GST 1 AU 78 MR 12

Hafiz ist mit seinen Kriegern mit dem Versprechen auf Kampf und Beute von Giovarez angeworben worden, wobei Hafiz noch eine 'besondere Kriegerehre' zuteil wurde – ein Blakharaz-Pakt, dessen negative Auswirkungen ihm noch gar nicht bewußt geworden sind. Aber zugegeben, momentan interessieren ihn Giovarez' weitergehende Pläne auch nicht, so lange er morden und plündern kann. Sein Gewinn aus dem Pakt mit Xarfai ist die Fähigkeit zur Regeneration: Er gewinnt pro KR 1W6 LP zurück ...

● *Im Gefecht* versucht er vor allem, seine Häuptlingsposition durch spektakuläre Reiterkunststücke und gewagte Attacken zu demonstrieren, läßt sich aber auch bisweilen zurückfallen, um aus der Entfernung seine drei Wurfspere (Wurfaffen: 22) ins Ziel zu bringen.

Acht Borbaradianische Armbrustschützen:

MU 13 AT 15 PA 14 LE 60 AE – RS 4
TP 1W+6 (Einhandwaffen) GST 1 AU 75 MR 10+

Schußwaffen: 21 (Leichte Armbrust, 2W+2, je 10 Bolzen)

Die Söldner, zwei Frauen und sechs Männer, von denen die Hälfte Veteranen der borbaradianischen Invasion sind, werden als Gruppe zwar in erster Linie von der Gier nach Blut und Gold zusammengehalten, haben sich aber hinreichend zusammengerauft, um als militärische Einheit zu agieren. Sie wissen, was die grundsätzliche Aufgabe ihrer Gruppe ist, jedoch nicht, auf welche wichtige Gegenstände sie es momentan abgesehen haben.

● *Im Gefecht* werden sie versuchen, mit ihren Armbrüsten zuerst aus etwa sechzig, dann aus dreißig Schritt Entfernung dem Gegner Schaden zuzufügen, um schließlich in halbwegs geschlossener Formation auf diesen zuzustürmen. Sie wissen sehr wohl, daß es ihre wichtigste Aufgabe ist, zuerst die 'Robenträger' zu erledigen ...

Elf Ferkinas:

MU 16 AT 16 PA 12 LE 50 AE – RS 1
TP 1W+4 (Säbel) GST 1 AU 65 MR 10+

Schußwaffen: 20 (Kurbogen, 1W+3, je 10 Pfeile)

Die wegen ihrer Wildheit ausgewählten Ferkinas gehören erst seit kurzem zur Gruppe Nachtmahr, und ihre Truppenmoral ist eher zweifelhaft. Sollte Hafiz Tsch'a'arai sterben, werden sie wahrscheinlich die Flucht ergreifen und nicht wiederkommen. Andererseits sind sie als quasi Ortskundige und als berittene Plänkler ideal für Giovarez' Gruppe geeignet. Sie wissen zwar, daß es um irgendwelche Kelche geht, sind aber in keine weiteren Pläne eingeweiht.

● *Im Gefecht* wird ihre Rolle am ehesten die von 'Armbrustfutter' sein, da sie weder Tod noch Dämonen fürchten und schießend und schreiend auf die Hesindianer zugaloppieren werden.

Ein Karakil:

MU 30 AT 10 PA 3 LE 150 AE – RS 4*
TP 3W+3 (Zähne) GS 18/1 AU unendlich MR 25**

Der Karakil dient Giovarez nur als Fluggerät, von dessen Rücken aus er seine Waffen und Zaubersprüche einsetzt. Wird der Beschwörer jedoch in den Nahkampf gezwungen, so beißt der Karakil auch zu.

*) gegen Kampfzauber, magische und geweihte Waffen

**) gegen Hellsichts- und Verständigungszauber; MR gegen Beherrschungen: 50; immun gegen Verwandlungen und Illusionen (siehe *Mysteria Arcana*, S. 147). Die Flugfähigkeit des Karakil ist größtenteils



immun gegen BEWEGUNGEN STÖREN; sollte ein Spieler jedoch trotzdem auf eine entsprechende Idee kommen, honorieren Sie dies damit, daß Sie Giovarez' Flugmanöver erschweren.

Die Hesindianer

Die Gruppe ist durch die Eilmärsche bereits am Rande ihrer Ausdauer angelangt und wird praktisch nur noch durch den Gedanken an die heilige Mission vorangetrieben. Von Burgward, einem der Draconiter und den Arbalettieri abgesehen, ist kein Mitglied der Gruppe kampferfahren oder gar wildniserfahren. Das heißt vor allem, daß die Gruppe versucht, zusammenzubleiben und in erster Linie defensiv agiert. Bei solchen dicht gedrängten Gruppen gibt es jedoch ein Problem, und das heißt IGNISPFAERO ...

Alle Mitglieder der Delegation sind mit (gebirgs-)erfahrenen Warunkern beritten, die Arbalettieri sogar mit Goldfölsler Streitrössern. Bedenken Sie auch, daß der Hesindeheilige Argelion der Schutzpatron der Antimagie ist – ein entsprechendes Mirakel mag die Magieresistenz der gesamten Delegation anheben oder Xarfaidon einmal einen Zauber mißlingen lassen. Große Wunder, also ein direktes Eingreifen der Alveraniare oder Heiligen, sollten jedoch nicht vorkommen – die Rettung der Delegation ist schließlich Aufgabe der Helden. Die angegebenen Werte sind diejenigen, die die Delegationsmitglieder zum Zeitpunkt des Eintreffens der Helden haben. Das Seelentier der meisten folgenden genannten ist die Schlange.

Madaion Sphÿritis, Hesindegeweihter, Prätor des Argelianischen Gerichts:

MU 13 AT 13 PA 13 LE 47 KE 31 RS 1
TP 1W+3 (Degen) GST 1 AU 65 MR 17

Prätor Sphÿritis, ein älterer Herr mit grauem Kinnbart und strengem Blick, wird in der Tat versuchen, den Hl. Argelion anzurufen, damit dieser die Magieresistenz seiner Gruppe steigert (was dramaturgisch in Ordnung ist) oder den gegnerischen Zauberer behindert (was dramaturgisch besser nicht geschehen sollte). Sphÿritis trägt in einer Umhängetasche die Kelche stets bei sich und wird sie bis zum letzten Blutstropfen verteidigen, ist allerdings wirklich keine Kämpfernatur ...

Zwei Hesindegeweihte:

MU 12 AT 12 PA 12 LE 39 KE 25 RS 1
TP 1W+1 (Kampfstäbe) GST 1 AU 65 MR 14

Seine Gnaden Lomaryon und Ihre Hochwürden Linara sind, mit Verlaub, eine schlechte Wahl für diesen Einsatz gewesen, aber da die beiden als Geographen zumindest Teile des Raschtulswalls kennen, wurden sie als 'Ortskundige' ausgewählt – eine Aufgabe, der sie bislang auch gut nachgekommen sind, wäre da nicht diese zerstörte Hängebrücke gewesen ...

● *Im Gefecht* werden die Geweihten versuchen, sich zu verkriechen oder zumindest vor den Pfeilen der Gegner zu schützen. Vielleicht stochern sie das ein oder andere Mal mit dem Kampfstab zu, um Helden oder Gefährten zu unterstützen, wenn's eng wird ...

Lanena ya Terdilion, Antimagierin aus Kuslik:

MU 14 AT 11 PA 14 LE 39 AE 71 RS 1
TP 1W+2 (Magierstab) GST 1 AU 55 MR 18

Magierin Terdilion (die Tochter der bekannten Reederin) ist eigentlich die besonnenste Person der Gruppe und wird, so lange ihre Kräfte reichen (sie besitzt zusätzlich einen Zaubertrank mit 2W20 ASP) vornehmlich mit den Zaubern WIDER HELLSICHT und GARDIANUM ihre Gefährten schützen, beherrscht aber auch den INVERCARNO und könnte so Giovarez eine böse Überraschung bereiten ...

● *Im Gefecht* versucht sie, nicht in Nahkämpfe zu geraten, setzt aber im Notfall ihr flammendes Rapier (5. Stabzauber) ein.

Dirion Burgward, Kampfmagier aus Bethana:

MU 15 AT 13 PA 15 LE 27 AE 88 RS 2
TP 1W+3 (Magierflorete) GST 1 AU 60 MR 15

Magister Burgward ist ebenfalls ruhig und besonnen, allerdings am Ende seiner (körperlichen) Kräfte angelangt und daher leicht gereizt; es könnte geschehen, daß er die Nerven verliert und *spektakulär* wird.

● *Im Gefecht* versucht er, mit seinen Kräften hauszuhalten und möglichst Giovarez oder einen der Anführer 'vor den IGNIFAXIUS' zu bekommen.

Drei Draconiter, hesindegefällige Ordensritter:

MU 14 AT 15 PA 14 LE 41 KE um 20 RS 3
TP 1W+4 (Streitkolben) GST 1 AU 57 MR 10+

Die Draconiter vom Thegüner Haupthaus des Ordens sind zwar auch für Kämpfe ausgebildet, jedoch mit einer Ausnahme noch nicht in ernste Gefechte verwickelt gewesen, und auch an ein Stoßgebet im Kampf haben sie noch nicht gedacht. Tja, selbst in diesen schweren Zeiten kann man als 22jähriger noch in Panik geraten.

● *Im Gefecht* werden die Draconiter in erster Linie beten, was das Zeug hält, sich um Prätor Sphÿritis scharen und nur zu den Waffen greifen, wenn sie selbst angegriffen werden. Ihre Gebete sollten dann Wirkung zeigen, wenn es wirklich schlecht für die Helden steht ...

Fünf Arbalettieri der Horasgarde:

MU 15 AT 17 PA 16 LE 65 AE – RS 4
TP 1W+5 (Kusliker Säbel) GST 1 AU 80 MR 10+

Schuwaffen: 24 (Repetier-Balestra, 2W+2)

Stolz, ein wenig arrogant, aber stets guten Mutes – so stellt man sich die horasischen Herrn und Damen Leutenants vor, und so sind sie auch. Nach gewonnenem Kampf werden sie die ersten sein, die den Weinschlauch auspacken ...

● *Im Gefecht* werden die Arbalettieri der 7. Schwadron des Horaskl. *Elitegardereiterregiments Baliiri* so gut es geht den Reichweitenvorteil ihrer Fernwaffen auszuspielen versuchen – sie verfügen über drei Bolzen in ihren Balestras und weitere 12 im Köcher – und dann beritten in den Nahkampf gehen. Einer der Arbalettieri wird jedoch als Leibwache immer in der Nähe von Prätor Sphÿritis bleiben (und eignet sich daher zusammen mit einem der Draconiter als heldenhaftes Opfer).



Dritter Zug:

Rohezals Tod

von Hadmar Freiherr von Wieser

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Der Erzmagus Rohezal, den die Helden im letzten Abenteuer näher kennengelernt haben, gelangt mit dem Kelch des Eises von Notmark bis zur Zwergeninsel Ilderasch, ehe er von dem untoten Drachen Rhazzazor gestellt wird. Von Rohezals Kaiserdrachen Faldegorn auf magische Weise um Hilfe gerufen (eventuell über den Umweg des Schwerts der Schwerter), segeln die Helden zur Insel und einer von Borbarads Horde eroberten Festung. Sie bergen den Kelch und entkommen durch die Beilunker Tunnel der Brillantzwerge.

Die Stimmung dieser etwa sechs Tage beanspruchenden Queste ist tragisch-episch. Die gefährlichen, aber durchaus mit Entschlossenheit zu meistern Geschehnisse führen die Helden über Meer, durch Wildnis und umkämpfte Zwergenstollen.

Die Nachricht

Meisterinformationen:

Unabhängig davon, wo die Helden sich gerade befinden, beginnt diese Episode mit einer Nachricht von Faldegorn. Kaiserdrachen sind hervorragende Verständigungsmagier, und so erhält der Adressat einige Gedankenbilder von einer mediterranen Insel in einem Meer (Einzelheiten können Sie der Beschreibung der Insel entnehmen). Falls unter den Helden jener ist, der in **Die Seelen der Magier** das Signalhorn erhalten hat, so wird dieses zu spielen beginnen – und der Held hört es, selbst wenn es Hunderte Meilen entfernt aufbewahrt wird, und er fällt in eine Trance, in der er die Gedankenbilder sieht. Andernfalls ist der Adressat der Träger des Zweiten Zeichens. Wie auch immer, der Hörer erkennt die Nachricht als drängend und beinahe angstvoll, und da die Helden wissen, in welcher Mission Rohezal unterwegs ist ...

Falls die Helden im Heerlager sind, kann auch das Schwert der Schwerter Kenntnis von der Notlage Rohezals und des Drachens erhalten und den Helden den – sehr dringenden – Auftrag erteilen.

Spezielle Informationen:

Zu den folgenden Informationen können die Helden bereits auf vergangenen Questen gelangt sein, sie aber auch durch den Hilferuf erfahren oder von der Erhabenen erhalten: Die Insel in den Gedankenbildern ist durch eine gelungene *Geographie-Probe* +5 als eine der

Efferdstränen im Golf von Perricum zu identifizieren, mit einer Probe +9 sogar als Ilderasch. Wenn die Helden dies nicht selbst herausfinden können, kann ihnen das Schwert der Schwerter oder eine andere, weitgereiste Person weiterhelfen.

Wo ist Faldegorn? "Rohezal hat den Kelch von Notmark mit einem Schwarzen Auge lokalisiert. Er ist auf Faldegorn, dem goldenen Drachen, losgeflogen, um ihn zu erobern. So wie ich die Feste Grauzahn kenne, hat ein einzelner Magier die besten Aussichten. Über einen Erfolg oder Mißerfolg ist mir nichts bekannt, aber die Efferdstränen könnten durchaus auf seinem Rückweg gelegen haben."

Sollten die Helden nicht zu denjenigen gehören, die Rohezal im Abenteuer **Rohals Versprechen** kennengelernt haben, können sie natürlich auch über den legendären Magier noch allerlei erfragen. Details können Sie in dem genannten Abenteuer nachlesen.

Meisterinformationen:

Das Schwert der Schwerter läßt den Helden einen kaiserlichen Geleitbrief ausstellen, damit sie in Perricum schnellste Behandlung erfahren. Der schnellste Weg vom Schlund zum Meer ist zu Pferd bis zum Darpat innerhalb eines Dreiviertelages und dort mit einer Flußbarke noch einmal einen halben Tag bis Perricum. (Selbst mit allerbesten Heldenpferden ist ein Gewalttritt von fast 200 Meilen auf besten Straßen nur in der gleichen Zeit zu schaffen.)

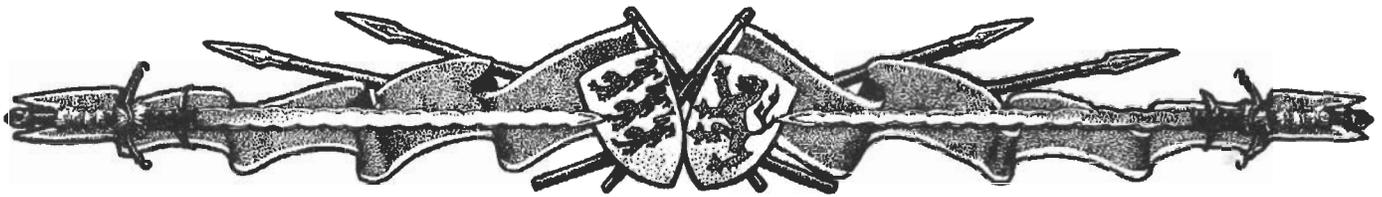
Perricum

Allgemeine Informationen:

Es ist ein drückend heißer und schwüler Sommertag, als ihr Perricum erreicht: eine große, schon südländisch anmutende Stadt, der bedeutendste Kriegshafen des Kaiserreiches. Jeder Dritte hier trägt Uniform. Überall werden Lampions und Talglichter verkauft, Vorbereitung für das Fest der bunten Lichter am 1. Efferd. Wer allerdings zu diesem hohen Feiertag schon einmal in Perricum gewesen ist, kann deutlich spüren, daß die Stimmung deutlich verhaltener ist als in anderen Jahren: Der Tod des Grafen von Perricum auf den Vallusanischen Weiden liegt erst drei Wochen zurück.

Spezielle Informationen:

Geschichtswissen oder *Götter und Kulte*: Ehemals trug Perricum den Namen *Nebachot*, und damals bingen die hier residierenden Emire des Diamanten Sultanates zunehmend unheiligen Kulte an. Doch dann wirkte Rondra das 'Wunder der Posaunen von Perricum', und der Held Leomar fuhr mit dem Streitwagen, mit dem er zwölf Jahre später Rondra zur Wettfahrt herausfordern sollte, als einer der ersten durch die Bresche in den Mauern, in den Sagen heißt es, er habe dabei Siebenstreich triumphierend emporgereckt. Später wurde die Stadt dann unter ihrem jetzigen Namen wiederaufgebaut.



Meisterinformationen:

Mögliche Besuchsziele sind: Reichsvogt Wallgrün von Perricum, dem zur Zeit ranghöchsten Vertreter des Kaiserreiches nach dem Tod Graf Timshal Paligans; die Rondaheiligtümer, insbesondere der Rondratempel, Sitz des Schwertes der Schwerter, die Löwenburg – mit dem Rondratempel durch die Langen Mauern verbunden – und die Ordensburg der Ardariten sowie die Schule der Austreibung, eine

antimagische Kapazität des Reiches. Sie können das Abenteuer hier mit Informationen über Borbarad, den Krieg, Rohezal und Siebenstreich ausschmücken. Allenfalls die Angaben über Ilderasch und die Brillanzzwerge (siehe unten) sind wirklich von Bedeutung. Falls die Helden noch nicht ganz sicher sind, um welche Insel es sich in dem Traumbild handelt, werden sie es spätestens jetzt erfahren.

Die Überfahrt (I)

Allgemeine Informationen:

Mit eurem Geleitbrief erhaltet ihr sofort Sonderpassage auf einem der berühmtesten Schiffe Aventuriens: Seiner Majestät Galeere *Seeadler von Beilunk*. Kapitänin Deirde ni Sanin, eine rotgelockte Hünin, begrüßt euch, wie es Offizieren der kaiserlichen Armee zusteht, stellt keine Fragen, aber sagt euch ihre volle Unterstützung zu.

Spezielle Informationen:

Einer der modernsten Triremen der Perricum-Klasse, berühmt geworden mit Admiral Sanins Erkundung des östlichen Ozeans (*Das Perlenmeer: Unendliche Weiten. Dies ist das Logbuch der ...*) gleicht einem raubvogelartigen Riesen: drei Masten mit Dreieckssegeln mit dem kaiserlichen Wappen, 44 Schritt lang, 6 Schritt breit, keine 2 Schritt Tiefgang, der Bug in Form eines goldenen Adlers mit drohendem Schnabel und ausgebreiteten Flügeln, Rammsporn, zwei gepanzerte Türme, 7 Rotzen (Torsionsgeschütze) und 4 Repetierarmbrüste, 5 Offiziere, 30 Matrosen, 144 freie Rojer, 35 Mann für Geschütze, 1 Banner Seekrieger. (Die Beschreibung und ein Bild der stolzen, dreimastigen Trireme finden Sie in *Die Seefahrt des Schwarzen Auges*, S. 41/42.)

Allgemeine Informationen:

Ein starker Südwest treibt schwere, schwarze Wolken heran. Mit ge-

blähten Segeln schießt die Seeadler von Beilunk vor dem Wind in den Golf von Perricum. Nach fast genau einem halben Tag passiert ihr die Efferdstränen. Die inzwischen nach Norden ziehenden Wolken Giganten türmen sich immer höher. Es beginnt zu regnen, so warm und so dicht, daß man kaum noch Luft bekommt. Irgendwo im Osten blitzt Wetterleuchten, und ihr könnt Rondras Streitwagen, den Donnersturm, über den Himmel rollen hören.

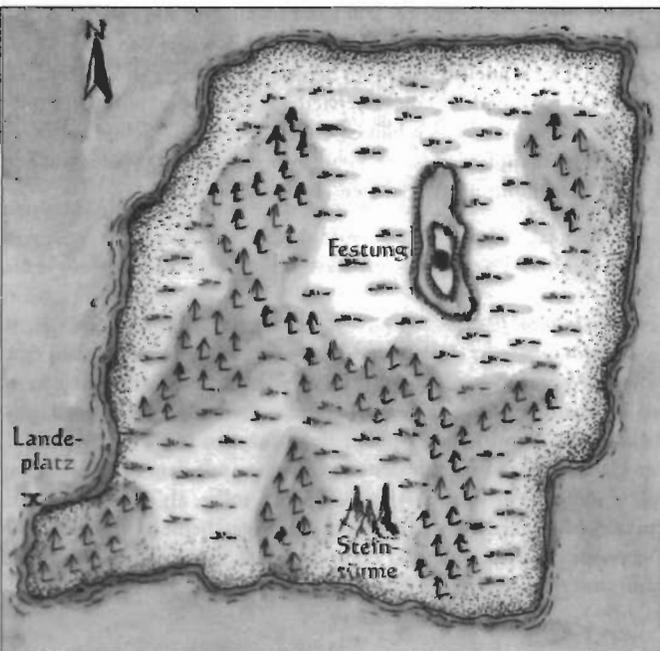
Spezielle Informationen:

Wahlweise *Geographie* oder *Geschichtswissen* +12: Im Golf von Perricum soll ein versunkenes Zauberreich liegen, dessen Gipfel als die Efferdstränen und Zwerginseln herausragen. Zusätzlich *Geschichtswissen* oder *Götter und Kulte* +14: Die Riesin Chalwen, die größte aller Seherinnen, soll hier vom Drachenkönig Pyrdacor mitsamt ihrem Thron auf den Meeresgrund gestoßen worden sein, und erst seitdem ist Maraskan vom Festland getrennt.

Meisterinformationen:

Machen Sie mit dem Wettereinbruch klar, daß sich die Helden Meeresgebieten nähern, in denen heutzutage jeden Monat ein Kriegsschiff von gehörnten Seeschlangen oder waffenstarrten Dämonenarchen zerstört wird.

Ilderasch



Allgemeine Informationen:

Etwa ein Dutzend Meilen vor der Küste liegen die drei Inseln Ilderasch, Kibrom und Olrong als Kette, die in den Golf hinausragt. Ilderasch, die küstennächste, ist annähernd quadratisch, mit einem Durchmesser von maximal zehn Meilen. Sie ist zur Hälfte bewaldet und mit Ausnahme einiger kleinerer Höhenzüge flach. Selbst bei dem anhaltenden Regenwetter kann man im Norden die Küstenlandschaft des Flusses Vildrom und dahinter die Berge von Beilunk sehen.

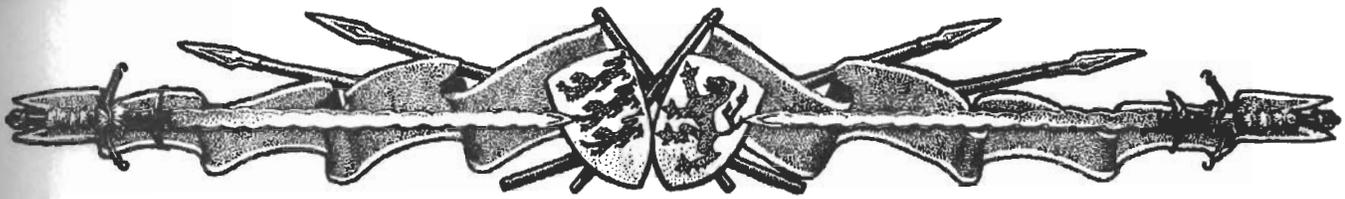
Spezielle Informationen:

Geographie/Pflanzenkunde: Die Inseln haben offensichtlich, von den Beilunker Bergen vor der Tobrischen Brise geschützt, bereits das maritime Klima der aranischen Küste: Ihre Fauna besteht aus feuchtem Laubwald, sogar Palmen; derzeit gehen die starken Niederschläge einer Regenzeit nieder.

Staatskunde +8: Olrong, Kibrom und Ilderasch gehören als sogenannte Bergfreiheiten zum Königreich der Brillanzzwerge von Lorgolosh. Der Rogmarok (Bergkönig) ist laut der *Lex Zwergia* nominell Untertan des Kaisers im Rang eines freien Grafen. Nur in der Verwaltung gelten die Inseln daher als Baronien der Markgrafschaft Beilunk.

Sinneschärfe +12: Adleraugen können durch die wehenden Regenschleier im Zentrum eine Art Burg erkennen, über der eine schwarzrote Flagge im Sturm flattert.

OCULUS ASTRALIS: keine nennenswerten magischen Kraftlinien.



Meisterinformationen:

Die Inseln wurden vor etwa achthundert Jahren – für zwergische Verhältnisse also eben erst – kolonisiert, als die Verhältnisse mit dem Kaiserreich geklärt waren und die eigenständige Ritterkultur der Brillanzwerge zur Zucht maraskanischer Ponys führte. Irgendwann in den letzten Monaten setzte eine der Dämonenarchen Borbarads einen Stoßtrupp von Land- und Seestreitkräften (etwa 100 Mann) auf Ilderash ab; aus strategischen Interessen (Sicherung der Seewege von Maraskan nach 'Iöbrien, Blockade der kaiserlichen Kriegshäfen Beilunk und Perrium) wie auch anderen (wie etwa am legendären Thron der Chalwen). Damit waren die zwei anderen Inseln abgeschnitten, alle drei gelten seither als borbaradianisches Gebiet. Aber diese Inseln wurden nicht übers Meer, sondern durch die Erde kolonisiert – und so werden sie auch verteidigt.

Die Landung

Allgemeine Informationen:

Die *Seeadler von Beilunk* steuert die Südwestspitze an und wirft nur sechzig Schritt vor der flachen Landzunge Anker – der Golf von Perrium fällt insbesondere im Norden steil in die Tiefe. Elf Geschütze und 25 Bogenschützen decken eure Landung. Ein Beiboot wird zu Wasser gelassen, und ihr steigt ein. Dann legen die acht Rojer los – und jeder von euch, der das Boot auf Höchstgeschwindigkeit bringen will ...

Ihr wadet an Land. Die Brandung des Meeres spült um eure Hüften. Wärme Regenschleier strömen auf euch herab. Fern donnert auch Rondra. Vor euch liegen fünfzehn Schritt Klippen und Kiesstrand – und dann der Küstenwald mit seinem Unterholz aus Stechpalmen, Schlangenbast und Sichelhorn. Erste Zuflucht – oder schon eine Stellung des Feindes?

Meisterinformationen:

Jawohl, heute ist *Der Längste Tag*. Landung im Angesicht des Feindes! Tun Sie alles, um die Spannung und die Unsicherheit der Spieler zu steigern, die Ihre Helden direkt in die Arme und Tentakel des Feindes waten sehen. In Wirklichkeit beschränkt die Regenflut die Patrouillen der Borbaradianer auf das Notwendigste. Die *Seeadler von Beilunk* wird laut Vereinbarung im Golf kreuzen, bis sie durch das Zweite Zeichen oder Verständigungsmagie gerufen wird.

Landschaften

Meisterinformationen:

Der von Faldegorn kontaktierte Held kann jede Spielrunde mit einer einfachen *IN-Probe* die Richtung zu ihm feststellen (er befindet sich auf der Südseite der Insel), anderenfalls bleiben den Helden nur die üblichen Erkundungsmethoden und die Hoffnung auf einen Wink des Schicksals. **Ehe** die Gruppe den Drachen erreicht, muß sie drei Meilen Wald und Heide durchqueren und sollte mindestens einer Patrouille begegnen – oder dies vermeiden. Spielen Sie die überlegenen Sinne und Erfahrungen unserer Veteranen aus, damit diese den Feind zuerst entdecken, bei einem Gefahreninstinkt ab **TäW: 10** warnen Sie den betreffenden Helden auch ohne eine Probe. Lassen Sie die Helden ins nasse Gras hechten. Spieler lieben es, wenn ausnahmsweise sie im Hinterhalt liegen können! Die bei den Begegnungen eingetragene Anzahl der Gegner ist nur als Vorschlag zu verstehen, variieren Sie sie je nach Zustand Ihrer Helden ebenso wie die Häufigkeit solcher Begegnungen.

Landschaft: Wald

Die Wälder, in denen die Brillanzwerge gerne auf die Jagd gingen, bestehen vor allem aus Eiben, Zypressen, Zwergpalmen und Magnolien mit mäßigem Unterholz und Bodenbewuchs. Mit etwas Glück ist etwas erntereifes *Conchinis* gegen Brandwunden zu finden. Häufige Tiere sind Rehbock, Riesenlöfpler und Rotpüschel, gelegentlich taucht ein Warzenschwein oder Regenbogenfasan auf, und in seltenen Fällen begegnet man einem mißmutigen Stinktief oder einer Vogelspinne.

Landschaft: Heide

Das grüne Grasland auf rotbrauner Erde wird von Hecken durchzogen (Ginster, Hartriegel, Flieder, Hibiskus), weiterhin finden sich Flatterbinse, Dommelgras, blutrote Heidenelken, Kratzdisteln, Farnelorsblüten, Gamander, Flammenblumen und *Wieselkraut*. Sehr häufig zu finden sind Pfeifhasen und Rotpüschel sowie freigelassene Zwergenponys aus den Gestüten, freilaufende Langohrschafe und gelegentlich Enten und Nesselvipern. Auf jeden Fall sollten Sie die Helden über einige Portionen *Schlängenzünglein* stolpern lassen: eine Rarität, deren milchiger Pflanzensaft sich bei Kontakt mit Magie blutrot verfärbt (siehe *Herbarium Aventuricum*, S. 54). Der Besitz dieser sehr seltenen Pflanze ist im Interesse der Handlung günstig, damit auch Laien nach magischen Artefakten und Orten suchen können.

Begegnungen

Sechs Krakonier, davon zwei Veteranen

Allgemeine Informationen:

Ihr duckt euch zwischen tropfnasse Farne, Halfagras und Aralien, als sich die schweren Gestalten aus dem Regen schälen. Mit plumpen Schritten ihrer mit Schwimmhäuten versehenen Füße nähern sie sich eurem Versteck. Feiste Krötenschädel sitzen auf geschuppten nackten, feucht glänzenden Leibern, gelbe Glupschaugen lassen ihren starren Blick hierhin und dorthin wandern. In ihren Krallenhänden halten sie seltsame Zweizacke, Fischbeinspieße, Knochendolche und Netze. Auf den Schultern tragen sie Kragenplatten aus Perlmutter.

Meisterinformationen:

Sie sind wieder da! Borbarad hat sich erneut zunutze gemacht, daß die Krakonier offen Charyb'Yzz anbeten, die man auch Charyptoroth nennt, die Ersäuerin, die Herzogin der Nachtblauen Tiefen, eine Erzdämonin. Angesichts der enormen Feuchtigkeit sind die Echsenwesen mit Begeisterung an der frischen Luft unterwegs. Falls sich ein Held an den Trick mit dem Nervennoten erinnert, der die Luftatmung steuert, darf er ihn anwenden (siehe unten!); sonst können Sie ihn nach einer gelungenen *Tierkunde-Probe* +15 verraten. Überlebende versuchen zuerst, gefallene Laichbrüder zu bergen und dann in der Burg Alarm zu schlagen (weitere Informationen siehe *Bestiarium Aventuricum*, S. 23).

Ein erfahrener Krakonier:

MU 12	AT 12	PA 11	LE 41	RS 3	
TP 1W+3 (Säbel)			GST 2	AU 63	MR 12

Ein Krakonier-Veteran:

MU 15	AT 14	PA 13	LE 62	RS 5	
TP 1W+4 (Säbel)			GST 2	AU 78	MR 15



Besonderheiten im Kampf:

Wird der Nervenpunkt eines Krakoniers mit einer angesagten AT +10 getroffen und der Rüstungsschutz durchbrochen, ist dieser für die Anzahl der SP in KR kampfunfähig. Bei mehr als 10 SP tritt der Tod durch Ersticken innerhalb von W20 KR ein.

Sechs Piraten der Schwarzen Schlange

Meisterinformationen:

Der Geheimbund des Piraten Vrak, der seit Jahren die Schwarze Schlange von Charypso anbetet, hat sich nach der Zerstörung Altaias mit Begeisterung dem Dämonenmeister als Mannschaft der Dämonenarchen angeschlossen. Längst gehören ihm nicht mehr nur

Charypter an, und sie alle tragen Schlangentätowierung und ein schwarzes Kopftuch. Mitglied der Schwarzen Schlange wird nur, wer das warme Blut eines Opfertieres trinkt – und was ursprünglich 'nur' ein unheiliges Ritual war, hat heute sehr häufig bereits die Verdammnis des ersten Kreises zur Folge.

Das Blut dieser Verdammten brodelnd schwarz, dafür können sie über Klinge gehen, Geschosse mit der Hand fangen, unter Wasser atmen oder Vergleichbares.

Ein Pirat / ein Verdammter:

MU 12/14 AT 12/14 PA 10/12 LE 35/40 RS 2
TP 1W+3 (Säbel) GST 1 AU 48/55 MR 4/14

Faldegorn

Allgemeine Informationen:

Immer untrüglicher führt dich dein Instinkt durch den Wald. Es duftet nach Eiben, Phexens Baum. Irgendwo hier muß Faldegorn sein. Der Boden steigt leicht an. Vor euch ragen weiße Kalkfelsen auf, drei Türme, die eine Kluft bilden. Der Wald lichtet sich; Akazien, Weißdorn und Oleander bilden einen dornigen Ring.

Meisterinformationen:

Bestehen Sie darauf, daß die Spieler Marschformation und Sicherheitsvorkehrungen beschreiben. Sie wollen einen Kaiserdrachen suchen, sie arbeiten sich durch dichtes Dornicht, es regnet, und der Feind sucht nach ihnen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich ein Fauchen, das von den Felstürmen widerhallt. Ein urtümliches Schnaufen. Da und dort zeigt der weiße Kalk schwarze Rußflecken. Die Golddisteln sind stellenweise niedergewalzt, dazwischen liegen goldene Schuppen, glänzend in Regen und Sonne. Dann kannst du ihn sehen. Übermannshoch liegt sein Leib zwischen den Felsen. Seine Pratze ist größer als ein Lederschild, die Krallen lang wie Dolche. Wieder fährt fauchend sein Atem aus, eine Wolke von Dampf und kochendem Blut. Zwei tellergroße rote Augen blicken dir entgegen. Die Wunden sind grauenerregend. Zwei Schritt weit klaffen sie zwischen gesprengten Schuppen, über die brodelndes Blut quillt.

Meisterinformationen:

Spülen Sie Faldegorns Begrüßung sehr persönlich. Ein Drache kennt nur wenige andere Wesen. Er hat im Laufe seines Lebens vielleicht mit einem Dutzend Menschen gesprochen. Auch falls er die Helden nicht kennt, kann das Zweite Zeichen eventuell Vertrauen schaffen – vor allem aber Faldegorns Lage. Denn er liegt im Sterben.

Allgemeine Informationen:

Seine Stimme ist wie das Klirren von Messing und das Knarren von Leder, aber du kannst seinen Schmerz fühlen: "Er hat mich niedergeworfen. Er war so viel größer ... so viel stärker. Sein Feuer ist kalt wie die Niederhöhlen. Und er ist schon so lange tot." Du weißt nicht, ob Faldegorn dich überhaupt hören kann. "Wir kamen von Notmark. Der Nagrach streckte seine eisigen Klauen aus, aber wir waren schneller. Wir flogen über das Meer, die ganze Nacht. Als ich im Westen wieder Land sah, wartete er schon auf uns." Der Drache schweigt, die Augen geschlossen. Dann stößt er wieder Feuer und Blut aus, daß du zurückspringen mußt. "Rhazzazor, der

Schwarze Drache von Warunk. Er versperrte uns den Weg zum Land. Wir wollten den Kelch nicht hergeben. Er ist nicht schnell mit seinen untoten Schwingen, aber ich war müde vom Flug. Über der Insel mußten wir uns stellen. Rohezal nahm den Kelch mit – ich blieb."

Meisterinformationen:

Falls die Helden in Goldene Blüten auf Blauem Grund bereits den Tod Smardurs erleben mußten, müssen Sie diese Szene unterscheidbar spielen: Dieser Drache ist nicht unnahbar, sondern verzweifelt. Er ist sehr jung (etwa 50 Jahre) und hat überhaupt nur von Menschen Nähe erfahren. Sein Stolz ist gebrochen. Er braucht die Hoffnung, daß sein Opfer nicht umsonst war, um in Frieden sterben zu können.

Lassen Sie sich und den Spielern Zeit. Denken Sie an Sterbeszenen im Film, an Abschied, an Traurigkeit.

Falls Sie noch etwas Text brauchen: Faldegorn ist ein Enkel Shafirs des Prächtigen. Vater und Mutter wurden im Kampf mit anderen Drachen getötet; um dem gleichen Schicksal zu entgehen (auch Shafir schätzt keine Konkurrenten), freundete Faldegorn sich mit Rohezal an, der im Amboßgebirge wohnte. Sein letzter Wunsch ist das, was ein Drache unter einer Bestattung versteht – aber für Magier eine große Versuchung: das Herausschneiden und Bergen seines Karfunkels.

Allgemeine Informationen:

"Ihr müßt Rohezal finden", waren seine letzten Worte. Seither schweigt er. Der Regen rinnt euch übers Gesicht. Noch einmal öffnet der Drache matt die roten Augen. Die Stimme ist nur noch ein Zischen: "Laßt meinen Karfunkel nicht hier. Bringt ihn nach Khunchom, in die Drachenci-Akademie."

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dem sterbenden Drachen seine letzte Bitte nicht ausschlagen wollen (und das hätte zur Folge, daß die Borbaradianer sehr bald seinen Karfunkel in Händen halten), beginnt für sie jetzt eine reichlich unangenehme Arbeit: Es gilt, den Schädel des Drachen zu öffnen und den etwa kirschgroßen Karfunkelstein zu entfernen. Dies wird durch mehrere Faktoren erschwert. Erstens kennen allerhöchstens erfahrene Anatomen oder meisterliche Magie- oder Tierkundige die genaue Position eines solchen Steines (etwa in der Stirnmitte, knapp unterhalb des Schädelknochens), andere müssen sich in dem doch beachtlich großen Drachengehirn auf eine recht unappetitliche Suche machen; zweitens ist das Blut des gerade ge-



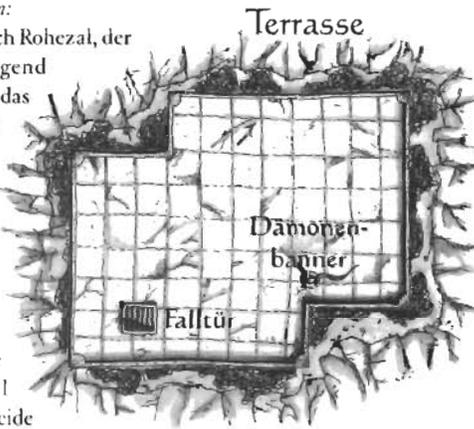
storbenen Drachen immer noch kochend heiß; und drittens droht jederzeit ein Angriff von feindlichen Fußtruppen, die sich nach und

nach in die Nähe des Drachen wagen und irgendwann herausfinden werden, daß er nicht mehr lebt.

Die Festung

Meisterinformationen:

Auf der Suche nach Rohezal, der vermutlich dringend Hilfe braucht, ist das logischste, weil eigentlich einziges Ziel auf der Insel die Hangfestung des Vogtes von Ilderasch. Auf den vier Meilen dorthin müssen die Helden sowohl Wald wie auch Heide durchqueren; beide Geländearten lassen sich auch mit Umwegen nicht vermeiden.



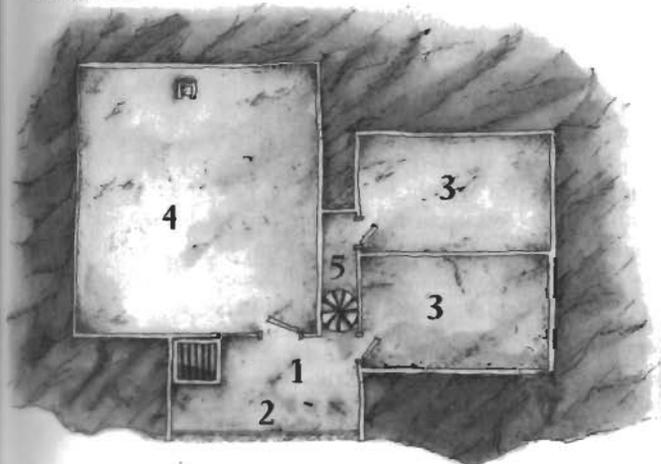
Allgemeine Informationen:

Die Festung ist in den Südhang des etwa dreißig Schritt hohen Hügels hineingebaut. Sichtbar sind nur einige Veranden (1), deren Wände aus durchscheinendem Milchquarz bestehen (2); eine dieser Steinplatten ist geborsten, so daß sich zehn Schritt über dem Boden ein Zugang anbietet. Gekrönt wird der Hügel von einer Terrasse mit blühenden Büschen, auf der Borbarads Banner mit der Dämonenkrone flattert.

Meisterinformationen:

Die einzigartige Bauweise der Brillantzwerges und die Verwüstungen der Festung durch die Borbaradianer sind leider nicht das Hauptthema dieses Abenteuers, so daß auf eine ausführliche Beschreibung verzichtet wird. Verwenden Sie die unten angegebene Wegbeschreibung unabhängig davon, ob die Helden über die Veranda einsteigen (Kletterprobe; 1SR), den Hügel zur Dachterrasse erklimmen (drei Kletterproben +4; 3SR) oder andere Möglichkeiten fin-

Privaträume



den. Wegen des Unwetters und der Kämpfe in den Gewölben ist auch die Terrasse nicht bewacht.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr euch Einlaß verschafft habt, findet ihr euch in den beengten, aber reichen Privaträumen eines Zwergenbarons wieder. Geschwungene Waffen, die länger als ein Schritt sind, können hier nicht eingesetzt werden. Offensichtlich wurde die Festung geplündert: Außer einigen Reliefs aus 800 Jahren Siedlungsgeschichte findet sich nur wenig an Einrichtungsgegenständen. Die Veranda hat Zugang zum Dach, daneben gibt es zwei karge Schlafräume (3) und einen Empfangssaal (4) mit Steinstuhl, aus dem Unmengen von edelsteinernen Eingearbeiteten, Pelzen und anderen Artefakten rücksichtslos herausgerissen worden sein müssen. Ihr findet eine marmorne Wendeltreppe abwärts (5) – und von dort unten hört man bisweilen auch leiseste Geräusche.

Die Barrikade

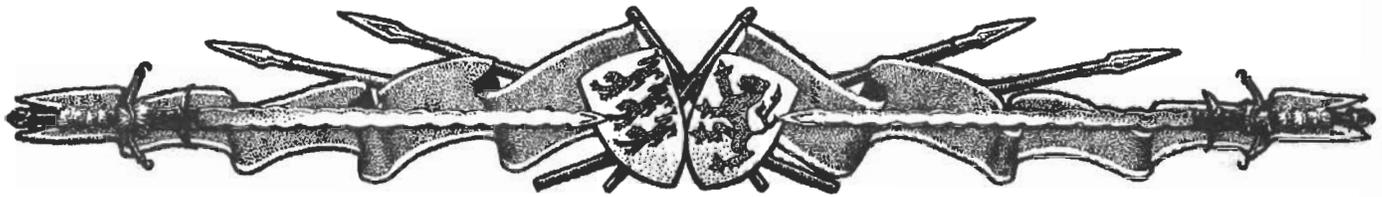


Rohezal

Die Barrikade

Allgemeine Informationen:

Die Wendeltreppe führt zu einer von eurer Seite aufgebrochenen Eisentür auf einen Korridor in west-östlicher Richtung. Einige Durchgänge (6) führen nach Süden, von wo milchiges Licht hereinfällt. Auffällig ist ein Gang, der direkt neben eurer Tür nach Norden in den Berg hineinführt (7) und in dem die Reste einer verlassenen Barrikade liegen: halbierte Fässer und kurze Bretter, wie mit einem scharfen Messer von ihren oberen Teilen getrennt, liegen in einem wirren Haufen. Auch der Gang davor ist mit halben Waffen übersät, Krummsäbeln, Lederrüstungen, Trümmern mit sauberen, wenn auch nicht immer geraden Schnittkanten. Ein Köcher steht an der Wand, sein geflochtenes Rohrgewebe und die Bolzen wirken allesamt wie glatt abgeschnitten.



Die Reste der Barrikade und der Gang dort wird von feinem Staub bedeckt, durch den zahlreiche Fußspuren führen.

Meisterinformationen:

Rohezal gelangte auf der Suche nach Hilfe ähnlich wie die Helden in die Festung. Von zwei Patrouillen gleichzeitig bedrängt, zog er sich in diesen Gang hinter die Barrikade zurück, die die Zwerge vorher bei einem ihrer Rückzugsgefechte dort angelegt hatten. Hier verteidigte er sich einen Tag lang gegen die Übermacht. Ein ANALÜS kann neben den Spuren zahlreicher Kampfzauber vor allem Hinweise auf einen DESINTEGRATUS PULVERSTAUB und einen reversalisierten BAND UND FESSEL finden. Der DESINTEGRATUS hat die obere Hälfte der Barrikade in Staub verwandelt, ebenso alles andere nichtlebende und nichtmagische – solche 'Gegenstände' werfen 'Schatten' in den Wirkungsbereich des Zaubers, was die gebogenen Schnittkanten erklärt. Mit dem Zauber entwaffnete und demoralisierte Rohezal die Borbaradianer. Der BAND UND FESSEL hingegen erschuf eine nur schwer zu betretende Zone innerhalb des Gangs.

Rohezal wäre niemals ohne den Kelch geflohen, und der Weg durch den Limbus in solcher Nähe zu borbaradianischem Gebiet verbot sich, also opferte er sich für Siebenreich, als er einschen mußte, daß die Borbaradianer mehr Widerstand boten, als er überwinden konnte. Durch den BAND UND FESSEL einige Zeit geschützt, öffnete er die Verbotenen Pforten und ließ seine Lebenskraft in die Zauber fließen, die den Kelch für die zu erwartende Entsatztruppe bewahren sollten.

Rohezals Zuflucht (8)

Allgemeine Informationen:

Der quadratische Raum hat eine Seitenlänge von acht und eine Höhe von zwei Schritten. In der Mitte liegt ein Altarblock, über und über mit Rogolan-Runen bedeckt. Auch dieser Raum ist sichtlich geplündert worden. Allerdings finden sich nur in der vorderen Hälfte Trümmer und Splitter herausgebrochener Artefakte sowie Flecken roten und schwarzen Blutes und nahe dem Eingang ein schwarzes Samttuch. An der Rückwand sitzt ein Magier in meditativer Haltung, in der Hand eine lodernde Fackel.

Spezielle Informationen:

Da die Helden Rohezal kennen, werden sie ihn sehr schnell erkennen, aber feststellen müssen, daß er versteinert ist. Die Statue ist so verkeilt, daß sie nicht zu bewegen ist.

Magiekunde: Die Haltung ist die der zweiten Meditation, bezeichnenderweise 'Madas Verhüllung' genannt – abgesehen von der eindeutig störenden Fackel.

Meisterinformationen:

Um nicht in die Hände des Feindes zu fallen, benutzte Rohezal seine letzte Lebenskraft, um den GRANIT UND MARMOR auf sich selbst zu wirken; er starb im Augenblick der endgültigen Erstarrung. Die Fackel ist sein verwandelter Zauberstab – und sie zeigt, wohin der 'Schatten Rohals' fällt. Rohezals Kristallkugel wurde von dem Samttuch geraubt, ebenso wie das Schwert für Antimagie und Exorzismen von seinem Schoß.

Die Botschaft

Spezielle Informationen:

An der Nordwand hinterließ Rohezal mit seinem Zauberstab, zur Fackel verwandelt, eine Inschrift. Das rußlose Feuer hinterließ keine Buchstaben, aber die magische Spur läßt sich mit einem ODEM ARCANUM erkennen und mit Schlangenzüngleinsaft auch länger lesbar machen (falls kein Spieler auf den Gedanken kommt, neben einem Verhüllten Meister nach einem magischen Vermächtnis zu suchen, wird das Almadine Auge aktiv):

*Das Siebteil, daraus Schärfe schäumt,
wie im Schlund verschlossen träumt.*

*Wer des Weisen Schatten kennt,
dessen und des Drachen Namen nennt.*

Das Versteck (9)

Meisterinformationen:

Hinter seinem jetzigen Sitzplatz erzeugte Rohezal mit DESINTEGRATUS PULVERSTAUB ein Loch, in das er den Kelch rollen ließ. Das Versteck tarnte er mit WIDERWILLE UNGEMACH. Wie teilt man den Spielern mit, daß etwas ausdrücklich ihrer Neugier entgeht, ohne selbige zu wecken? Erwähnen Sie das – an und für sich ziemlich gut sichtbare – Loch nicht, solange die Helden die Stelle nicht ausdrücklich millimetergenau absuchen. Stimmungsvoller ist es, wenn das Versteck wahrnehmbar wird, weil man sich – wie in der Botschaft beschrieben – gefühlsmäßig auf Rohezal und Faldegorn einstellt und so den Widerwillen gegen sein Werk überwindet. In beiden Fällen muß der Sucher eine MU-Probe +6+AG bestehen; für die empathische Lösung können Sie einfacher gutes Rollenspiel heranziehen: Wer zeigte oder zeigt die größte Sympathie für den Erzmagus?

Spezielle Informationen:

Genau hinter dem Nacken der Statue ist in der Wand ein kreisrundes Loch von einem Spann Durchmesser. Wenn man es ausleuchtet, erkennt man, daß es sich kegelförmig verbreitert und schräg bergab führt. In etwa 7 Schritt Tiefe – der Schacht endet in einer 2 Schritt durchmessenden Fläche – liegt golden schimmernd der Kelch.

Meisterinformationen:

Nun müssen sich die Helden etwas einfallen lassen. Magische Möglichkeiten (etwa ein MOTORICUS) liegen nahe, notfalls läßt sich das Loch aber auch mit etwas Gewalt so vergrößern, daß ein schlanker Held hineinkriechen kann. Allerdings wartet hier noch ein weiterer Schutzzauber: Rohezal hatte die ARCANOVI-These für zahlreiche Schutz- und Tarnzauber im Kopf, daher konnte er binnen einer Nacht den Schacht so bezaubern, daß ein beseeltes Artefakt entstand. Der Astralgeist nennt sich ernsthaft Rohezazal (also Schatten des Schattens; Loyalität: 19) und spricht mit der sanften, aber bestimmten Art der Rohalisten. Sobald jemand in den Schacht greift oder andere Anstalten macht, den Kelch zu bergen, fragt der Astralgeist: "Willst du den Kelch im Namen der Götter zum Schwert der Schwerter bringen?"

Dies ist seine Art, den komplexen Auslöser des Zaubers, ähnlich einem SENSIBAR, auszuführen. Empfängt er ein negatives Gefühl,



dann löst er ein AUGES LIMBUS aus (nur 1 Schritt Durchmesser, jedoch genau dort, wo der Frevler kniet, und es gibt nichts, wo man sich festhalten könnte). Zwei der drei Ladungen wurden von klugen, aber gierigen Borbaradianern bereits verbraucht, die jetzt dort sind, wo ihr Herr die letzten 400 Jahre verbrachte.

Der Kelch des Eises hat die gleiche Grundform wie die anderen, die die Helden bisher finden konnten, darüber hinaus bedecken filigran eingravierte Eiskristalle die Kelchöffnung und den Fuß und scheinen über die gesamte Kelchöffnung zu schweben, durchsetzt mit einer Unzahl von blinkenden Bergkristallsplittern.

Aufgespürt

Allgemeine Informationen:

Schritte! Waffenklirren und Befehle! Draußen auf den Gängen nähert sich eine größere Gruppe. Und dieser Raum ist, wie auch Rohezal erfahren mußte, eine Todesfalle.

Meisterinformationen:

Nun schlägt die Suche in eine Verfolgungsjagd um. Sobald die Helden den Kelch in Händen halten, dürfen Sie ihnen keine Atempause mehr lassen. Je nachdem, wie selbstbewußt Ihre Spieler sind, werfen Sie ihnen zunächst nur eine Patrouille oder gleich einen Stoßtrupp entgegen. Ihr (erzählerischer) Zweck ist es, die Helden aus der Todesfalle zu scheuchen. Verhindern Sie, daß die Spieler irgendwann *Sich verstecken* für eine sinnvolle Lösung halten.

Ihre Aufgabe ist es, den Spielern solange Verfolger, Hindernisse und scheinbare Auswege anzubieten, bis die Helden eine gewisse Erschöpfung und Ausweglosigkeit fühlen. Übertreiben Sie das nicht: Gute Verfolgungsjagden dauern selbst im Kino nicht länger als zehn Minuten. Allfällige Zeiten für Scharmützel sind dabei jedoch nicht mitgerechnet.

Wir haben darauf verzichtet und raten davon auch ab, umfangreiche Pläne für ein Tunnelsystem anzulegen, das die Helden im Durchlaufen nur als Abfolge von Abzweigungen wahrnehmen. Statt dessen listen wir hier eine Liste typischer Situationen auf, die die Szenen einer Verfolgungsjagd ergeben und die sie in der vorgegebenen oder auch einer anderen Reihenfolge durchspielen können. Verstehen Sie diese Liste auch als Anregung zu einem Rollenspiel, das weniger korrekt-beschreibend als dramaturgisch arbeitet.

Allgemeine Informationen:

- **Der Feind im Nacken:** Die Verfolger haben euch gesehen und toben euch hinterher. Links ein Durchgang zu einer geschlossenen Veranda.
- **Überrascht:** Eine Abzweigung. Rechts ein halbdunkler Lagerraum, darin eine Piratin mit schwarzem Kopftuch, die Arme voller Beute. Geradeaus eine Engstelle durch acht aufgebrochene Fässer.
- **Treibjagd:** Abzweigung nach rechts, von dort bellen die Befehle einer zweiten Patrouille um eine weitere Kurve.
- **Zangenangriff:** Eine Kreuzung. Von rechts trampeln bereits fünf Söldner mit Lederrüstungen und Äxten heran. Hinter euch sind die Verfolger noch immer zu hören. Vor euch eine Rampe bergab. Links geht es zu mehreren Werkstätten entlang des Korridors.
- **Noch mehr Werkstätten:** Leder, Holz, Töpferwaren, flackerndes Licht aus Feuergruben. Der Boden ist voll zerschlagener Ware und Werkzeug. Geradeaus eine Wendeltreppe abwärts. Drei Durchgänge links, drei rechts, aber alle in Werkstätten, die nur miteinander verbunden sind. Nein, halt, da ist ein Schacht mit einem Flaschenzug abwärts.
- **Abgeschüttelt?** Die Rufe hinter euch, inzwischen aus drei Richtungen, verteilen sich. Halbdunkel, der Geruch von Leder, Urin, Säueris. Regale und Gestelle mit Häuten und Seifen. Nur ein weiterer Ausgang jenseits des Lagers.

- **Verlassene Stellung:** Korridor, zur Linken ein Durchgang, darin Kisten, Fässer, Bretter, eilig zu einer Barrikade vernagelt – und zwerghaft professionell. Armbrustbolzen. Im Dunkel dahinter zwei tote Zwerge, von zahllosen Säbelhieben niedergestreckt.
- **Zusammenstoß:** Zwei Wachposten mit Speeren, dahinter ein halbes Dutzend Veteranen. Lange Kettenhemden, unscheinbarer Fünflagenharnisch, tulamidische Kegelhelme, Tuzakmesser. Maraskaner! Sie geben Alarm und gehen sofort gemeinsam gegen euch vor.
- **Rückzug:** Eine Beinverletzung zwingt euch, entweder langsamer zu laufen oder euch zu trennen (wobei letzteres genau das Ziel aller ist, die im Rudel jagen, ob Wölfe oder Menschen).
- **Es wird eng:** Abzweigung nach links ins Dunkel. Vor euch trampeln Stiefel eine Treppe herunter.
- **Schmiede:** Unheimliches Glühen aus der Esse. Ketten von der Decke, daran ein toter Zwerg, von Armbrustbolzen durchbohrt. In der Rückwand zwei Durchgänge. Hinter euch zwei Verfolgergruppen.
- **Sackgasse:** Zurück durch die Schmiede. Maraskaner, Piraten, Krakonier drängen herein. Ein anderer Durchgang. Langer dunkler Korridor.
- **Zwischen den Fronten:** Eine Zwergharrikade. Fässer mit Kupferplatten davor, in denen Salven von Bolzen hängen. Speere und Armbrüste in den Händen grimmig entschlossener Zwerge, dahinter wartet ein Spießgespann mit einem Drachentöter auf seinen Einsatz. Hinter euch ein urtümliches Brüllen, das durch die Reihen der Verfolger drängt.

Die Beilunker Tunnel

Meisterinformationen:

Die Helden haben nur wenige Kampfbrunden Zeit, den Zwergen klar zu machen, daß sie nicht weitere blutrünstige Borbaradianer sind. Dann müssen Sie über die Barrikade, durch Schilde und Lanzen, hinter sich die Angreifer. Jetzt ist die Zeit für Schwerverüstete und Kampfmagier gekommen!

Die Tunnelkämpfer

Allgemeine Informationen:

Ein Dutzend Brillantzwerge, teils in blinkenden Rüstungen, teils in speckigem Leder, bäugt euch. Ein schwarzbärtiger Veteran mit plattenverstärkter Brünne und blauem Kopftuch begrüßt euch: "Rambosch, Sohn des Vandamasch, heiße ich. Haben die Großlinge erkannt, daß noch immer Krieg ist?" Auf eure Rückfragen antwortet er: "Zwerge sind immer im Krieg. Manchmal gibt es längere Waffenpausen. Aber der Krieg endet nie." Die anderen brummen etwas wie: "Barobarabba." Im Hintergrund seht ihr einen Saal, in dem vierzig, fünfzig Zwerge liegen, wobei ihr zunächst nicht entscheiden könnt, ob es ein Lazarett oder eine Totenhalle ist.



Meisterinformationen:

Spielen Sie Zwerge in ihrem Element, und präsentieren Sie Rambosch knallhart, aber sympathisch. Die Zwerge erklären sich – wenn sie von Siebenstreich erfahren – sofort bereit, die Flucht der Helden bis zum letzten Zwerg zu decken. Lassen Sie den Spielern kurz Zeit, Atem zu schöpfen und Gemeinschaft zu fühlen.

Spätestens dann ist es Zeit, den 'Rammbock' einzusetzen: ein Belhalhar-Berserker, der durch jede Verteidigung bricht und den Helden von nun an bis zur letzten Szene im Nacken sitzen wird.

Allgemeine Informationen:

"Unter uns", Rambosch deutet abwärts, "ihr denkt doch nicht, daß die Angroschim übers Meer auf diese Insel gekommen sind? Da, die Tunnel nach Lorgolosch."

In diesem Augenblick ertönt wieder das Brüllen. Einige der Maraskaner werden wie Strohpuppen beiseite geschoben. Ihr seht eine Standarte mit vier gekreuzten blutigen Äxten. Einige bullige Gestalten drängen sich durch die Reihen, und vor ihnen ein Hüne im Kettenhemd, der kaum noch Menschliches bat: Zähne und Fingernägel sind zu Klauen gewachsen, aus Schädel, Schultern, Knie und Fingerknöcheln brechen ihm Hörner. In seiner Hand baumelt wie eine Reitgerte eine Ochsenherde.

"Die Blutsöldner des Belhalhar", knurrt Rambosch neben euch. "Der Berserker da vorne hat den Vogt der Bergfreiheit, Ygen, Sohn des Yanderim, erschlagen und noch drei unserer Helden. Geht!"

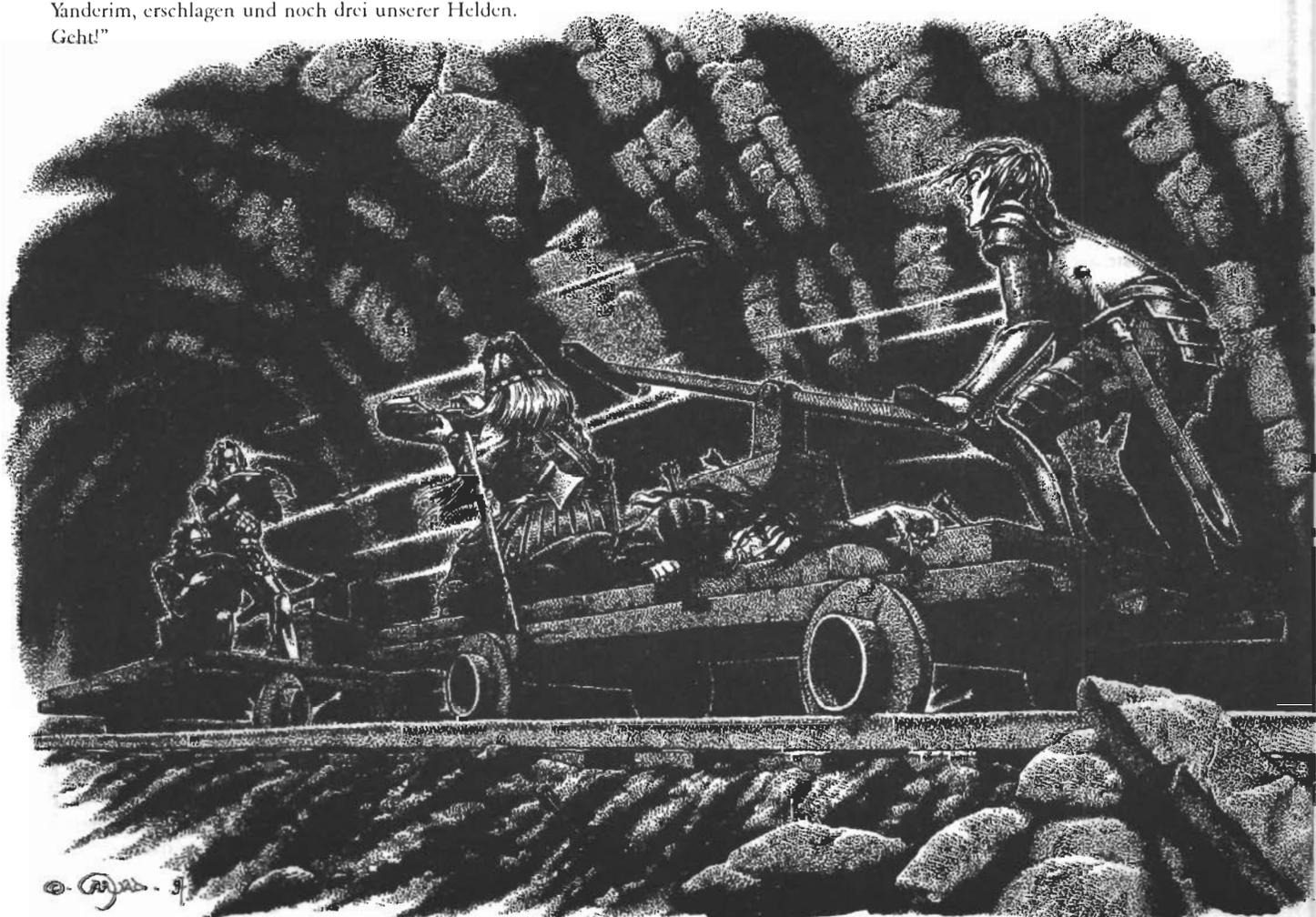
Die Werte des Belhalhar-Berserkers:

Sie folgen allein dramaturgischer Notwendigkeit. Er sollte Ihren Helden das Wasser reichen und ist durch den Pakt mit dem Erzdämonen Belhalhar ein fast unüberwindbarer Gegner. Belhalhar ist der Meister des gnadenlosen Kampfes, der Herr der Schänder und Mordbrenner und kennt weder Gnade noch Anstand noch Kampfesehre. So wird sein Geschöpf von ihm vor Dämonen, Elementarkräften und selbst göttlichem Eingreifen geschützt. Seine Waffen brennen in schwarzem Feuer, sein Mut versiegt nie. Der Hüne im dritten Kreis der Verdammnis, der im Kampf kaum zu töten ist, scheint mehr Dämon als Mensch zu sein, und das sollten die Helden zu spüren bekommen! Vor ihm davonzulaufen, um ein hehres Ziel zu erreichen, ist wahrlich keine Schande, auch wenn so mancher der Helden eine tiefe Bitterkeit verspüren wird, sollte er bereits in der Dämonenbrache sein Heil in der Flucht gesucht haben.

Die Grubenbahn

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt einem jungen kurz bärtigen Zwerg durch den Raum mit den Verwundeten. Hinter einer weiteren Barrikade führt wendelartig eine Rampe abwärts. Als ihr hinabsteigt, braust über euch Kampflärm auf. Drei Umrundungen tiefer erreicht ihr eine Tropfsteinhöhle. In beiden Richtungen führt je ein größerer Stollen in Sumus Reich. Im Licht



eines ein
durch de
Hebelba
erinnert
lenfalls

Meisterin
Fast so
zeln d
Fahrz
Zahne
nen an
Sie de
Null z
Die H
bei ist
Wagen

Allgemei
Ihr habt
zu verteil
pe rollen
brüll ein
deren Bl

Meisterin
Den F
die W
Berser
ner An
daß nu
Sie die

Rhazza
Allgemei
Die Rück
läuft mit
schends h
len dring
osten näh
ten. Weit
strosität h
durch bla
Das beste
Befehle ge
spannen s

Die G
Die H
Dabei
grünte
bräu



eines einzelnen Gwen-Petryl-Steines seht ihr hölzerne Schienen, die durch den Stollen verlaufen. Darauf stehen vier Wägelchen mit einem Hebelbalken über die ganze Länge, der an einen Pumpenschwengel erinnert. Beiderseits jedes Wagens hängen Weidenkörbe, in denen allenfalls eine Person Platz nehmen kann.

Meisterinformationen:

Fast sechzig Meilen sind es von der äußersten Insel bis zu den Wurzeln der Berge: Diese Strecke legen selbst Zwerge lieber mit einem Fahrzeug zurück. Der Hebelbalken der Draisine versetzt über eine Zahnstange die Hinterachse in Drehung. Ein oder zwei Mann können an dem Hebel pumpen. Als Geschwindigkeitswert errechnen Sie den Durchschnitt der KK-Werte (wobei die aller Passagiere als Null zählt).

Die Helden werden vermutlich bis zu drei Wagen brauchen. Hierbei ist die Verteilung der Helden sehr entscheidend, je nachdem, ob die Wagen gleich schnell sein sollen oder ein einzelner entkommen soll.

Allgemeine Informationen:

Ihr habt gerade begonnen, euch und eure Waffen auf die Wägelchen zu verteilen, als der Kampflärm in ein Geheul übergeht. Über die Rampe rollen zwei sterbende Zwerge herab. Über sie stürzt mit dem Gebrüll eines Nashornes der gehörnte Berserker, gefolgt von einigen anderen Blutsöldnern.

Meisterinformationen:

Den Helden muß klar sein, daß sie nicht einmal mehr Zeit haben, die Wagen, die sie nicht benutzen, unbrauchbar zu machen. Der Berserker greift sich sofort einen solchen Wagen, während zwei Söldner Armbrüste abfeuern. Er pumpt mit beängstigender Kraft los, so daß nur noch ein Schütze aufspringen kann. Von nun an können Sie die Verfolgungsjagd penibel berechnen, aber wir schlagen wie-

der die dramaturgische Gestaltung vor. Die Helden werden erfahrungsgemäß mehrfach Plätze tauschen, sobald sie begreifen, daß sie hinten gute Rüstungen und Fernkampfaffen brauchen und, je nach Gruppe, vorne den schnellsten Wagen oder drei gleich schnelle. Honorieren Sie heldenhafte Stunts mit spannenden Proben auf *Körperbeherrschung* und *Akrobatik*.

Am spannendsten verläuft der Kampf, wenn der Belhalhar-Berserker mehrfach aufholt, angreift, verletzt wird, zurückfällt und dann auf unheilige Weise wieder aus dem Halbdüster heranstößt. Lassen Sie ihn unter Schmerzgebrüll enorme Wunden wegstecken und erst sterben, wenn die Situation brenzlig wird; am besten durch eine dramatische und spektakuläre Aktion der Helden, z.B. indem einer von ihnen den Gegner in rasender Fahrt anspringt und vom Wagen reißt. Helden, die vom Wagen stürzen (Stunt oder schwerer Treffer – empfehlenswert!), müssen sich vor den Rädern retten, bleiben dann aber unbehelligt liegen. Der Berserker weiß, daß er etwas, um das Rhazzazor gekämpft hat, auf jeden Fall zurückbringen muß. Lassen Sie einen solchen Helden allein durch die Dunkelheit wandern, bis dann von hinten ein weiterer Wagen auftaucht: für Schwächere mit Zwergen, für Stärkere mit Borbaradianern, denen man den Wagen erst abnehmen muß.

In Sicherheit

Meisterinformationen:

Nach zehn Meilen erreichen die Helden wieder einen 'Bahnhof' mit einer Wachmannschaft. Die Tunnelbahn führt über 150 Meilen weiter nach Schatodor, wo die Stahlzitadelle gebaut wird. Die Helden sollten aber hier ins Freie gehen, wieder in eine typische Hangfestung der Brillantzwerge. Erinnern Sie spätestens jetzt den Träger des Zweiten Zeichens daran, die *Seeadler von Beilunh* zum Festland zu dirigieren.

Die Überfahrt (II)

Rhazzazor

Allgemeine Informationen:

Die Rückfahrt wirkt auf euch fast entspannend. Die *Seeadler von Beilunh* läßt mit halbem Wind gen Westen und läßt die düsteren Wolken zusehends hinter sich. Der strömende Regen läßt nach, Praios' erste Strahlen drögen warm zu euch. Da gibt der Ausguck Alarm. Von Nordosten nähert sich knapp über dem Wasser ein riesiger schwarzer Schatten. Weit ausholende Schläge zerschlossener Flügel treiben die Monstrosität heran. Wo sonst Schuppen die Brust bedecken, pfeift der Wind durch blanke Rippen. Leere Augenhöhlen starren auf das Schiff.

Das beste Kriegsschiff der kaiserlichen Flotte reagiert wie ein Mann. Befehle gelten, Rotzen und Aale werden hochgekurbelt, Schleuderseile spannen sich, armalange Bolzen werden eingelegt, Kugeln voller Hylailier

Feuer bereitgehalten, ein halbes Banner Schützen legt auf die nahende Bestie an – das Flaggschiff der Perlenmeerflotte ist durchaus in der Lage, sich mit einem untoten Kaiserdrachen anzulegen, und das weiß Rhazzazor auch:

Vierzig Schritt entfernt fächert der Drache die Schwingen weit aus und zieht hoch. Seine knochenbleichen Klauen schleudern ein Bündel von sich, während er immer höher steigt. In hohem Bogen kommt die Last geflogen und schlägt unter neuen Alarmrufen auf Deck auf.

Du bist als erster dort. Es gibt keinen Zweifel: das sind die zerschundenen Überreste von Rambosch, Sohn des Vandamaseh. Da dröhnt von oben eine eigentümlich hohle Stimme: "Auch Siebenstreich wird dem Reich nichts nutzen. Das neue Zeitalter ist unser!"

Dann wendet der Drache und entschwindet in der Düsternis, die über dem Osten des Kontinentes hängt.



Zwischenspiel:

Die Eröffnung der Heiligen Zwölfgöttertjoste

von Susi Michels

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden die Helden, so sie mit einer Gruppe alle Questen spielen, an dem ersten Tag der Heiligen Zwölfgöttertjoste nicht im Heerlager anwesend sein. Bei anderer Planung ist es hingegen möglich, so daß wir Ihnen die Eröffnungsrede des Schwertes der Schwerter, Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund, nicht vorhalten möchten:

Allgemeine Informationen:

Für einige Augenblicke legt sich atemloses Schweigen über den Platz, bis Ihre Erhabenheit endlich mit klarer, lauter Stimme die Anwesenden auffordert, sich zu erheben. Gedämpftes Klirren von Waffen und Kettengeflecht und Rascheln von schweren Stoffen ist zu hören, als sich die Versammelten aufrichten, und alle Blicke liegen auf dem Schwert der Schwerter. Als sie zu sprechen beginnt, sind ihre Worte auf wundersame Weise bis zur letzten Reihe deutlich zu vernehmen: "Willkommen euch allen, Brüder und Schwestern im Glauben! Willkommen dem Bund des Schwertes und seinen ehrwürdigen Meistern, der Geweihtenschaft und den Dienern Unserer Herrin Rondra! Mit großer Freude begrüße ich auch Euch, geweihte Vertreter der Kirchen der Zwölfe. Meinen innigen Dank zolle ich dabei meinem erhabenen Bruder Hilperton Asgarcol, dem Hüter der Flamme, und Ihrer Eminenz Khorena Mondreios, der Meisterin der Brandung zu Llanka, für ihr Kommen. Ich grüße Seine Eminenz Hilberian Praiofold III. Ich freue mich ebenso über die Anwesenheit Seiner Eminenz Luceo de Guhné. Einen besonderen Willkommensgruß will ich auch an den erlauchten Cendrasch, Sohn des Odmar, den Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch richten, sowie an Erlaucht Raidri Conchobair, den Schwertkönig und Markgrafen von Winhall, und Seine Hochwohlgeborenen Ingramm, Sohn des Ilkor, Graf von Schlund, unseren geschätzten Gastgeber in diesen Landen. Und schließlich, von ganzem Herzen, heiße ich Euch, tapfere Recken, willkommen, die Ihr viele Meilen zurückgelegt, um heute hier anwesend zu sein, Euch Würdenträger, Soldaten, Krieger und Bedienstete aus ganz Aventurien.

In Ihrer allesumfassenden Weisheit haben die Zwölfe einer jeden Ihrer Kirchen eine hehre Aufgabe zugewiesen, auf daß die Geweihtenschaft die zwölfgöttlichen Aspekte auf Dere verwirkliche und so einst eine Welt schaffe, die wie Alveran gut und vollkommen sei. Die Aufgabe, die Unsere Herrin Rondra dem Bund des Schwertes in dieser Gemeinschaft der Kirchen übertrug, ist Schutz und Wehr zu sein für alle zwölfgöttlichen Lande.

Seit dieser Zeit stählen sowohl Brüder als auch Schwestern des Schwertbundes in täglichem Kampf Leib und Geist, um gewappnet zu sein für den Tag, an dem das Schwert der Schwerter ihrer Heermeisterin befiehlt, das Heer der Gläubigen zu sammeln und das Kriegsbanner auf dem Tempel zu Perricum zu entrollen. Wohlgetan hat Hauka Wölfintochter dabei in ihrem Amte, und wenn wir sie auch schmerzlich vermissen, so sind wir doch glücklich mit dem Trost, daß sie nun an Rondras Langer Tafel weilt.

Doch darf der Bund des Schwertes in diesen Zeiten nicht lange ohne Heermeister bleiben, und so folgen wir hiermit der alten Tradition jener, die vor uns waren: Der Bund des Schwertes hat sich versammelt, um in heiligster zwölf tägiger Tjoste den Willen unserer Herrin Rondra zu ergründen und den neuen Heermeister zu erkennen und zu küren. So spreche ich denn, heute, an diesem ersten Tage der Heiligen Tjoste, den von unseren Vorfahren überlieferten Segen über euch alle."

Mit diesen Worten streckt Ihre Erhabenheit das heilige Schwert Armalion gen Alveran, während das Heer der Geweihten auf die Knie sinkt, um den Segen zu empfangen. Dann donnert Aylas Stimme:

"Herrin des Krieges, Beherrscherin des Sturmes, segne unser Tun.

Zwölf Tage und zwölf Nächte wollen wir Dir weihen, um Deinen Willen zu ergründen.

Zwölf Tage und zwölf Nächte sollen Dir allein unser Herz und unser Geist gehören.

An zwölf Tagen soll Blut fließen, und zwölf Nächte lang wollen wir beten, denn Dein Wille ist unser Befehl, heute und in Ewigkeit, wie Du es willst, so geschehe es!"

Der po
Die H
die bon
verlass
äußere
hängig
Perricu
Diplom
um nie
Aranie
Weiter
Stichw
Da Ara
mit me
mit ein

In diese
dern ein
bar ist.
Die Hüt
sich, der
gend, all
gemacht
Zorgan
Versuch
Die abtr
Billigung
Gruft de
chend, d
Heiligen
gehalten
vielleicht
die Hesi
gen. Di
Barbaras
Nachricht
auf weite
Doch de
ge zu Za

Die Q
Die Hel
Botin de
geln und
ler von B



Vierter Zug: Worte in Finsternis von Gun-Britt Tödter

Der politische Hintergrund sowie Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Helden haben gerade mit großem kämpferischem Einsatz ihr Leben und einen Kelch retten können und so am eigenen Leib erfahren, daß die borbaradianischen Schergen im Osten des Mittelreiches nicht mehr verdeckt vorgehen müssen sondern sich auf schiere militärische Macht verlassen können. Und nun werden sie ohne Atempause zur Aufklärung einer Entführung in die Hauptstadt eines Reiches gesandt, das sich in äußerst angespannter diplomatischer Beziehung zum Neuen Reich befindet. Aranien balanciert immer noch zwischen dem Willen zur Unabhängigkeit und dem Schulterschuß gegen den Bethanier. Zudem ist Dimiona, die Tochter der Fürstin selbst, wegen übler Schwarzmagie in Perricum interniert und besitzt dennoch im Osten Araniens, insbesondere um Llanka und Elburum, mächtige Symphatisantinnen. Somit sind Diplomatie und Fingerspitzengefühl sowohl im Umgang mit Adligen und Beamten als auch dem aranischen Volk von den Helden gefordert, um nicht den Tropfen zu liefern, der das aranische Faß zum Überlaufen bringen könnte – und die Fremden ertränkt. Denn darin sind sich alle Aranier einig: Das Üble ist von außen eingeschleppt, egal wie es sich kleidet!

Weitergehende Informationen zu Aranien: *Das Land des Schwarzen Auges*, S. 47 f. (politisch veraltet), *Das Lexikon des Schwarzen Auges*, Stichworte *Aranien*, *Sybia*, *Zorgan*, *Aventurischer Bote* ab Nr. 68.

Da Aranien deutlich tulamidischen Charakter sowohl in Klima, Vegetation als auch Bevölkerung zeigt, sind helles, warmes Licht und Musik mit mediterranen Klängen angebracht. Für die Gruftsequenz hingegen eignen sich Kerzenschein und düstere, bedrohliche Stücke, eventuell mit einer klagenden Frauenstimme wie z.B. die 'orientalischen' Stücke von *Dead Can Dance*.

Die Vorgeschichte (Meisterinformationen)

In diesem Abenteuer wird nicht ein Kelch im Mittelpunkt stehen, sondern ein Gebet, das für das Wiedererstehen Siebenstreichs unverzichtbar ist.

Die Hüterin der *Worte der Kelche* ist Orewana zu Elburum. Sie hatte sich, der Weisung der Magisterin der Magister der Hesindekirche folgend, allein auf dem Landwege auf die Reise von Elburum nach Zorgan gemacht, um dort ein Schiff nach Perricum zu besteigen. Kurz vor Zorgan wurde sie von maraskanischen Templern aufgegriffen, beim Versuch einer Göttlichen Verständigung ertappt und schwer verletzt. Die abtrünnigen Jerganer Tempelritzer setzten sie, mit der heimlichen Billigung ihrer Gastgeberin Baronin Iphemia von Narhuabad, in der Gruft des baronlichen Sommersitzes fest. Im feuchten Gewölbe siechend, den Tod vor Augen, blieb der Geweihten nur eines, um die Heiligen Worte zu bewahren: Sie lehrte sie der gleich ihr gefangen gehaltenen Boroni Donna Fiorella Salmoranes y Comio, den Helden vielleicht aus *Pforte des Grauens* bekannt. In einer langen Nacht gab die Hesindegeweihte Wort um Wort weiter und verstarb gegen Morgen. Die Leiche, zu unseligem Leben wiedererweckt, gab den Borbaradianern keine brauchbare Auskunft mehr, so daß diese die Nachricht vom Tod der Geweihten an ihren Herrn sandten und nun auf weitere Anweisungen warten.

Doch der Hilferuf der Hesindegeweihten blieb im Tempel der Schlangen zu Zorgan nicht ungehört ...

Die Queste:

Die Helden erhalten bereits bei ihrer Ankunft in Perricum von einer Botin des Schwertes der Schwerte den Auftrag, nach Zorgan zu segeln und dort den Hesindetempel aufzusuchen. Nachdem die *Seeadler von Beilunk* die strenge Kontrolle durch einen Teil des 2. Aranischen

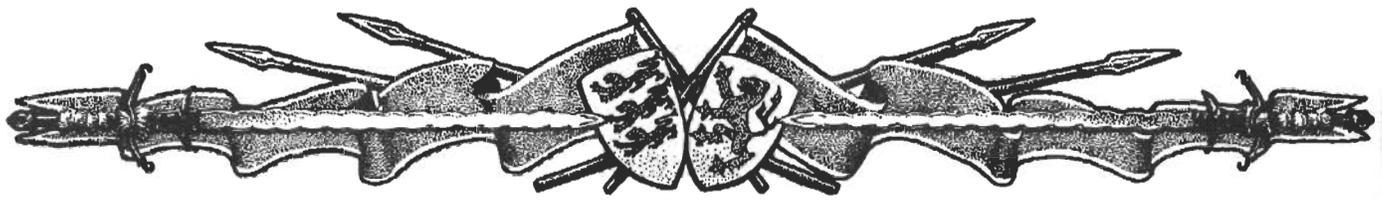
Galeerengeschwaders hinter sich gebracht hat, werden die Helden in Zorgan von der Entführung der Geweihten in Kenntnis gesetzt und gebeten, sie zu befreien. Die besonderen Umstände des Verbrechens verlangen ein sehr taktvolles und eher listiges Vorgehen – sowohl das Zweite als auch das Vierte Zeichen sind gefragt. Die Befreiung der überlebenden Boroni schließlich sollte ein eher phexgefalliges als rondrianisches Unternehmen sein.

Das Gebet:

Die Magisterin der Magister, Ihre Erhabenheit Haldana von Ilmenstein, höchste Geweihte der Hesinde, könnte folgendes berichten:

“Zu jener Zeit, als Siebenstreich eingeschmolzen ward, lehrte Hesinde selbst uns die Heiligen Worte. Ein Erwählter Ihrer Kirche erfuhr die Worte eines Gebetes, damit man zu der Zeit, in der Siebenstreich wiederentstehen müsse, die Namen der Kelche, ihre Bewandnis und ihre Kräfte kenne. Das Gebet, ein Teil des Rituals, ist in der Heiligen Kirche der Hesinde von Geweihtem zu Geweihtem gegeben worden, ohne daß sich in den Jahrhunderten ein Wort geändert, ohne daß eine Silbe verloren gegangen wäre. Und nur ein einziger Geweihter des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben kennt jeweils die Worte und gibt sie in Gewißheit um den nahenden Flügelschlags Golgaris an den nächsten Auserwählten weiter. Nun aber ist es an der Zeit, daß der Geweihte selbst die Worte an jenen Ort bringt, an dem das Schwert wieder wird.”

Das Gebet ist, da von Hesinde so bestimmt, niemals schriftlich niedergelegt worden, auch wenn es einen unverzichtbaren Teil des Schmiederituals darstellt. In der Zeit der Helden ist die Hüterin des Gebetes die Hesindegeweihte Orewana zu Elburum, die am Sterbebett ihres Großvaters die Worte der Kelche lernte.



Im Hafen von Perricum

Allgemeine Informationen:

Adepta Emeraldina Calvazzo sieht fast genauso blaß und erschöpft aus wie an dem Tag, als sie den Hilferuf der Kusliker Gesandtschaft überbrachte. Zudem ist der kleinen Frau das weiße, einfache Gewand deutlich zu groß; auch die hünenhafte, rotglockte Kapitänin Deirdre ni Sanin an ihrer Seite läßt die Magierin kleiner und hilfloser erscheinen, als sie eigentlich ist. Sie reicht euch eine kleine Pergamentrolle mit dem Siegel Ihrer Erhabenheit.

“Das Schwert der Schwerter hat mich geschickt, um Euch zu bitten, nach Zorgan zu segeln. Nur einer soll mich zurück geleiten. Geht in Zorgan in den *Tempel der Schlange!* Dort werdet Ihr alles weitere erfahren.”

Und Kapitänin ni Sanin setzt hinzu: “Die Seeadler von Beilunk steht zu eurer Verfügung.”

Meisterinformationen:

Das Siegel ist unzweifelhaft echt, und auf der Pergamentrolle steht in Aylas eigener, klarer Handschrift:

*“Auf daß der Launenhafte den Seeadler zweimal sicher geleiten möge!
gez. Ayla von Schattengrund”.*

Der *Launenhafte* ist ein Beiname Efferds, dessen Aspekte ebenso Wind wie Wasser sind. Der *Seeadler* bezieht sich zum einen auf die *Seeadler von Beilunk* und ihre zweite Reise, zum zweiten aber ebenso auf den zweimaligen Flug der Magierin in Gestalt eines Seeadlers. Jeglicher Hellsichtzauber wird zudem offenbaren, daß die Magierin die Wahrheit spricht und auch nicht mehr weiß.

Wenn Sie die Questen mit einer einzigen Abenteuergruppe spielen, kommt jetzt der Augenblick, in dem Sie zumindest einen Charakter

austauschen müssen. Da die Helden niemandem außer dem Schwert der Schwerter den Kelch übergeben dürfen, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als der versteckten Aufforderung nachzukommen und einen der Gefährten mit dem Kelch und der Magierin zurückzuschicken. Entweder wählen Sie den angeschlagensten der Gruppe oder aber den besten Kämpfer, um ein sicheres Geleit zu gewährleisten. Von den Zeichen ist das Dritte wohl jenes, das für die Queste am entbehrlichsten wäre. Sie können diese kleine Gruppe dann mit wenigen Worten sicher zum Schlund geleiten oder aber daraus ein eigenes Abenteuer machen, in dem der Held sich weiteren Beistandes (befeundeter Helden) versichern muß, um heil anzukommen. Wenn die Helden jedoch darauf bestehen, den Kelch lieber mit nach Aranien zu nehmen, als sich zu teilen, sollte er zumindest einmal in Gefahr geraten, dort verlorenzugehen!

Spieren Sie die Questen mit verschiedenen Heldengruppen, können die Helden entweder von Ayla selbst mit etwas mehr Informationen auf den Weg geschickt werden: “Eine Hesindegeweichte, die zur Wiedererschaffung Siebenstreichs unbedingt zugegen sein muß, ist vor Zorgan entführt worden.”

Möglich ist aber auch eine Anwerbung in Perricum oder in Zorgan durch den jeweiligen Hesindetempel. Dann werden die Helden erst in den Plan der Wiedererschaffung Siebenstreichs eingeweiht, wenn sie das Heerlager nach erfülltem Auftrag erreichen. Für diese Queste eignen sich neben dem Zweiten und Vierten Zeichen insbesondere Hesinde-, Boron- oder Phexgeweichte, Hexen, Streuner und Scharlatane. Keiner der Helden sollte selbst aus Aranien stammen. Rondrageweichte und aufrechte Krieger könnten mit einem diplomatischen Vorgehen gewisse Probleme bekommen – und der Gruppe bereiten –, sobald der Betrug der Jerganer Tempelritter offensichtlich wird.

Die Überfahrt

Allgemeine Informationen:

Nur wenige Stunden hat das stolze Schiff im Kriegshafen von Perricum gelegen, und schon schießt es wieder vor dem Wind dahin, diesmal an der Küste nach Süden entlang. Das fruchtbare Land Araniens liegt friedlich unter den Strahlen der Praiosscheibe. Kleine Dörfer und Küstenfischer lassen die Gefahren des östlichen Golfes von Perricum vergessen. Semaphore zieren die Küsten wie hölzerne Riesen, deren Arme zu euch herüberwinken.

Meisterinformationen:

Die Semaphore, Signalmasten mit beweglichen ‘Armen’ als optische Telegraphen (deren Zeichen man nur lesen kann, wenn man den gerade gültigen Geheimschlüssel kennt), sind an den östlichen Küsten erst in den letzten Jahren errichtet worden – zum einen, um vor einer Seestreitmacht aus dem Neuen Reich zu warnen, zum anderen, um die Sichtung einer Dämonenarche oder eines Schiffes unter borbaradianischer Flagge **schnellstens** nach Zorgan melden zu können. Kapitänin ni Sanin geht davon aus, daß ihr Kurs ebenso gemeldet wird, und erwartet, noch vor Zorgan von aranischen Kriegsschiffen empfangen zu werden.

Allgemeine Informationen:

Ihr seid kaum mehr drei Stunden von Zorgan entfernt, als drei Schiffe des 2. Aranischen Galeerengeschwaders mit halber Fahrt auf die *See-*

adler von Beilunk zuhalten. Das mittlere Schiff reißt seine Segel und legt bei, um in elegantem Bogen und schnell Geschwindigkeit verlierend wenige hundert Schritt vor dem Bug der kaiserlichen Galeere durch kräftige Ruderschläge zum Verharren gebracht zu werden. Die anderen beiden Schiffe halten sich in etwas größerer Entfernung bereit. Geschäftige Bewegungen sind an Bord der *Seekönigin von Zorgan* auszumachen. Während die Segel der *Seeadler* aus dem Wind genommen werden und die Ruderer sich mühen, Fahrt aus dem Schiff zu nehmen, steht Kapitänin ni Sanin mit dem Fernrohr auf dem Kapitänsdeck. Ihre Lippen bewegen sich wie buchstabierend und im Gleichtakt mit den Flaggenzeichen eines Matrosen auf der *Seekönigin*. “Sie verlangen, daß wir Ziel und Absicht unserer Reise bekanntgeben”, erklärt die Kapitänin schließlich. “Andernfalls werden sie uns an der Weiterfahrt hindern.”

Meisterinformationen:

Ein Bild der Galeeren finden Sie im **Lexikon des Schwarzen Auges** unter dem Stichwort *Aranien*. Diese Schiffe sind die ‘kleinen Schwestern’ der *Seeadler* – vor wenigen Jahren segelten sie noch unter gleicher Flagge. Daher kennt Kapitänin ni Sanin auch die Kapitänin der *Seekönigin*, Alisana von Revennis, Schwiegertochter des Landgrafen von Baburin (und damit Schwägerin der zukünftigen Fürstin), eine strenge und Fürstin Sybia unbedingt treue Offizierin.

Die Ver-
gerade
Helden
mißtra
Einsatz
für ein
wird ne
dann in

Meisterinf

Die He-
ten und
nenpal-
ten. Di-
schen o-
weißge-
vor. Au-
Aranien
der bel-
Scheine-
Weisen
gibt Ten-
tin Pera-
Erwäh-
vielen H-
und ver-
nun du-

Der Ter

Meisterinf

Der Ter-
gehalten
eckiger,
mittlere
ist. Um
reiche,
westlich
zend, un-
Der mit
den gek-
Museum
gen zu
darunte-
zischeln
verfällt
Die Hol-
Helden
junge H-
die Füh-
ist ihre
Elburun
als eine
fremde
kringelt
HEXEN



Die Verhandlungen werden sich ziehen, da die Flaggensignale nicht gerade die schnellste Kommunikation ermöglichen. Hier sollte den Helden deutlich werden, wie es um die Beziehungen der beiden sich mißtrauisch beäugenden Nachbarstaaten steht. Erst der persönliche Einsatz der Helden bringt überhaupt eine Einigung. Die Auflagen für ein Einlaufen in den Hafen von Zorgan sind streng: Die *Seeadler* wird noch auf See von einem Banner Seesoldaten durchsucht, muß dann innerhalb der Befestigung des Zorganer Hafens im freien Was-

ser ankeren, die Mannschaft bekommt keinerlei Landgang, die Helden werden von Kapitänin von Revennis und Kapitänin ni Sanin zum Hesindetempel geleitet, wobei letztere auf Ehrenwort für deren Verhalten einstehen muß.

Erst wenn die Einladung des Tempels bestätigt ist, werden die Helden sich frei in Zorgan und Aranien bewegen dürfen. Zudem ist der Aufenthalt der *Seeadler* auf vier Tage beschränkt. Bessere Bedingungen gibt es auf keinen Fall.

Zorgan

Meisterinformationen

Die Helden werden sich vermutlich nicht lange in Zorgan aufhalten und auch kaum zu einer Audienz bei Fürstin Sybia im Fürstinnenpalast geladen werden, so daß sie wenig von Zorgan sehen dürfen. Die 2000 Jahre alte Stadt mutet bereits tulamidisch an, herrschen doch in der Architektur quadratische Bauten mit Innenhof, weißgekalkte Ziegelmauern und rote Dächer aus gebranntem Ton vor. Auffällig ist die hohe Zahl an Militärs, deren Offiziersränge in Aranien fast durchweg Frauen innehaben. Magier werden aufgrund der belächelten Zorganer 'Gauklerakademie' *Schule des Seienden Scheines* nicht wirklich ernst genommen – ganz im Gegensatz zu Weisen Frauen, seien es nun Gelehrte, Heilerinnen oder Hexen. Es gibt Tempel aller zwölf Götter, darunter das Höchste Haus der Göttin Peraine unter dem uralten Diener des Lebens, Leatmon Phraisop. Erwähnenswert sind noch die Schreiberschule, das Theater und die vielen halb verfallenen Straßenzüge in der Altstadt, die, entvölkert und verfallen seit der Zorgan-Pocken-Epidemie im Jahre 70 v.H., nun durch Flüchtlinge aus Maraskan wiederhergerichtet werden.

sie keine Schwester vor sich hat, sondern 'nur' eine Liebhaberin der Schlangen.

Nachdem sie die Einladung der Helden bestätigt hat, ziehen sich die beiden Kapitäninnen zurück, und Yathila berichtet:

Allgemeine Informationen:

"Es war vor zwei Tagen, drei Stunden vor Sonnenuntergang, als mich die Stimme Orewanas aus meinen Studien riß. 'Hilf mir!' rief sie. 'Ich muß nach Perricum!' Ich konnte durch ihre Augen einen Hain von Arangenbäumen sehen und einen Peraineschrein, dann durchflutete mich von Kopf bis Fuß ein grauenhafter Schmerz und ich verlor das Bewußtsein. Als ich wieder zu mir kam und sie meinerseits zu erreichen versuchte, spürte ich nichts außer einer großen Leere. Entweder war sie ebenso bewußtlos, oder sie ist tot ... oder aber die Göttin versagte mir ihre Hilfe. Aber dies glaube ich nicht, denn es gelang mir, die Hohe Lehrmeisterin in Perricum zu verständigen. Soldaten haben nach Orewana gesucht und den Schrein gefunden – aber keinen Hinweis auf ihren Verbleib."

Der Tempel der Schlange zu Zorgan

Meisterinformationen

Der Tempel ist am Rande der Altstadt in einem im Zorganer Stil gehaltenen Gebäudekomplex untergebracht: ein im Grundriß rechteckiger, zweistöckiger Bau mit drei Innenhöfen, von denen nur der mittlere durch einen Säulengang von der Straße selbst zu betreten ist. Um diesen Hof gruppieren sich die öffentlich zugänglichen Bereiche, um den östlichen Innenhof die Tempelschule und um den westlichen die Gemächer der Geweihten, zur Zeit ein gutes Dutzend, und die Stuben der Tempeldiener.

Der mittlere Hof wird von einem Steingarten eingenommen, durch den gekieste, verschlungene Wege zu Tempelhalle, Bibliothek, dem Museum, öffentlichen Gelehrtenstuben und den zwei Durchgängen zu den äußeren Höfen führen. Die ein oder andere Schlange, darunter durchaus giftige Exemplare, wird die Fremden beäugen, zischelnd, abwartend, fragend, aber ohne anzugreifen, außer ein Held verfällt der Idee, eines der Tempeltiere bedrohen zu müssen.

Die Hohe Lehrmeisterin selbst, *Yathila saba Yeshima*, empfängt die Helden und ihre Begleiterinnen. Yathila ist mit 39 Jahren eine recht junge Hochgeweihte, die, vor zwei Jahren aus Elburum kommend, die Führung des Zorganer Tempels übernommen hat. Um so größer ist ihre Besorgnis um den Verbleib der Jugendgefährtin Orewana zu Elburum, deren verzweifelter Hilferuf sie erreichte. Stellen Sie Yathila als eine sehr gebildete, sehr selbstbewußte, aber auch etwas weltfremde Frau dar. Zwischen ihrem langen, wallenden schwarzen Haar krängelt sich eine (ungiftige) Pechnatter, ein typisches Hexentier. Ein **HEXENBLICK** wird einer Tochter *Satuarias* jedoch offenbaren, daß

Meisterinformationen:

Da der Perricumer Tempel gebeten worden war, für eine Passage der Geweihten zu sorgen, dauerte es kaum einen Tag, bis die Nachricht vom Verschwinden Orewanas das Heerlager erreichte. Daß die Soldaten keine Hinweise finden konnten, liegt zum einen an dem schlampigen Vorgehen der Leutnantin, die sich etwas besseres vorstellen konnte, als mitten in der Nacht einen Arangenhain zu durchforsten, als auch an der 'Gewißheit', daß die Gruppe Templer mit dem Verbrechen wohl kaum etwas zu tun hätten. Daher hat man sie gegenüber Yathila erst gar nicht erwähnt.

Yathilas Informationen:

- Der Schrein befindet sich zwei Wegstunden westlich von Zorgan am Rande der Straße von Zorgan nach Elburum.
- Das nächste Dorf dort heißt Chel'gan und ist recht klein.
- Ihr ist nichts von weiteren Überfällen bekannt.
- Orewana war auf Geheiß der Magisterin der Magister auf dem Weg von Elburum nach Perricum.
- Orewana war immer sehr in sich gekehrt und galt als *Hüterin* (so nennt man in Aranien allgemein die Bewahrer alter 'Geheimnisse'), aber freundlich und Hesinde sehr zugewandt.
- Orewana ist 43 Jahre alt, groß und schlank, braunhaarig und grauäugig.

Yathila beauftragt die Helden, Orewana zu suchen und sie nach Perricum (!) zu bringen. Sollte sie tot sein, sollen ihr Leichnam und ihr Buch der Schlange ebenso dorthin überführt werden. Die Hohe Lehrmeisterin versieht die Helden mit einer kleinen Tontafel mit



dem Schlangensiegel des Tempels, mit der sie sich als Tempelbeauftragte ausweisen können.

Ist die Heldengruppe von Ayla geschickt worden, verbietet sich jede Frage nach einer Belohnung! Werden sie allerdings von einem der

Hesindetempel angeheuert, wird ihnen die Gastfreundschaft des jeweiligen Tempels mit Zugang zur Bibliothek und individuelle Unterweisung zugesagt. Außer einem selbstverständlichen Handgeld ist kein Gold zu holen.

Die Suche nach einer Verschollenen

Der Peraineschrein

Spezielle Informationen:

Der Schrein, eine kleine, gemauerte Grotte, die einen hölzernen und hübsch bemalten Storch birgt, ist vom Dorf aus nicht sichtbar. Frische Blumen und Feldfrüchte zeugen von der Pflege des Schreines. Der Hain ist eine durch Weinstöcke zweifach genutzte Arangenplantage, die der Dorfgemeinschaft von Chel'gan gehört und südlich der Straße von Zorgan nach Elburum liegt. Die Straße ist nachts kaum und tagsüber durchaus belebt und gut befestigt. Die Häuser von Chel'gan liegen in Sichtweite eine Meile nördlich. Es sind keine Spuren mehr zu finden, außer den frischen Fußabdrücken von spielenden Kindern und einem halb zerrissenen Wimpel. Das schmutzige Stück ehemals weißen Stoffes zeigt eine rote Löwin auf gelbem Grund.

Das Dorf Chel'gan

Spezielle Informationen:

Obwohl das Dorf Sommersitz der Baronin von Narhuabad ist, zählt es kaum mehr als siebzig Einwohner. Es ist eine der kleinsten Ortschaften der Baronie Narhuabad, aber am nächsten an der Straße nach Zorgan gelegen und mit dem schattenspendendsten Anwesen der Baronin gesegnet, so daß diese sich im Sommer zumeist hier aufhält. Weiße Häuser mit Innenhöfen und roten Ziegeldächern umstehen in lockerem Kreis einen Wiesengrund. Im Zentrum der mit Obstbäumen bestandenen Weiden speist ein schmaler Bach einen See. Ein Perainetempel und die *Schenke zum Storch* samt gemeinsamer Scheune liegen am Seeufer unter einigen Pappeln. Ein karrenbreiter Weg führt von der Straße herauf, einmal um die Wiesen und auf der östlichen Seite zu einem ein wenig außerhalb liegenden, umfriedeten Herrinnenhaus, dem Anwesen der Baronin. Je nach Tageszeit kann man Männer auf den Feldern, bei der Hausarbeit oder handwerklichen und kunstvollen Verrichtungen, Kinder beim Spielen oder dem Versorgen der Rinder, Gänse und Esel, Frauen auf den Weizenfeldern und in den Obstplantagen oder beim Müßiggang antreffen. Gesprochen wird ein verwirrendes Gemisch aus Garethi und Tulamida. Gekleidet sind beide Geschlechter gleichermaßen in farbenfrohe Wickelröcke und weite Blusen.

Die Jerganer Tempelritter

Der Orden des Tempels zu Jergan wurde von Marschall Voltan von Rommily und Kaiser Reto im Jahre 6 v.H. anlässlich der Eroberung Maraskans nach der Schlacht von Jergan ins Leben gerufen. Die Ordenshochburg war das Oktagon, eine finstere Feste östlich und oberhalb Jergans gelegen, ehemals die Stamburg der Arethiniden, einer vergangenen, grausamen Fürstendynastie der maraskanischen Geschichte. Das Wappen des Ordens zeigt eine rote Löwin auf goldenem Grund. Die etwa 500 Ritter galten als die fanatischsten Geweihten der Rondra, ihr Seneschall Lund Menning von Simmingenau als rondratreu, scharfer Prediger und ausgesprochen unbarmherzig. Als Fürst Helme Haffax für Borbarad Maraskan im Handstreich übernahm, liefen die meisten maraskanischen Tempelritter zum Feind über, zuvor bereits durch die feindliche Umwelt Maraskans, die unverständliche Philosophie der Maraskaner selbst und den wenig rondrianischen aber sehr effektiven Widerstand der Einheimischen zermüht. Wenige nur verweigerten sich, und kaum einer Handvoll gelang die Flucht, um Aufnahme im Ordenshaus der Tempelritter zu Wehrheim zu finden. Das Schicksal des Seneschalls ist ungewiß.

Die Jerganer Tempelritter geben sich als Flüchtlinge aus, sind jedoch Überläufer, die sich unter dem Deckmantel standhafter Helden der Bewunderung und Wertschätzung der fürstintreuen Aranier sicher sein können.

Die Dorfbewohner – Meisterinformationen

“Ihr seid fremd hier, werte Frau.”

Wenn die meisten Helden offensichtlich Mittelreicher sind, wird man ihnen auf jeden Fall mit Mißtrauen begegnen. Andernfalls behandelt man die Frauen respektvoll und die Männer vorsichtig – man weiß ja nie, was so wandernde Mannsleute von ihrem Herd vertrieben hat. Eine reine Männergruppe wird es schwer haben, das Vertrauen der weiblichen Dorfbewohner zu gewinnen und die Männern aus ihrem beschaulichen, meist mehr der Kunst als der Welt zugewandten Leben zu reißen. Um eines vorwegzunehmen: Auch in Aranien gelten Mann und Frau als gleichwertig, nur ihre Aufgaben im Leben sehen die Aranier eben völlig anders. Da allerdings der Grundbesitz von der Mutter auf die Tochter oder Schwiegertochter übergeht, sind die meisten Männer von Frauen finanziell abhängig.

“Die Baronin?”

Grundsätzlich verehren die Menschen ihre Baronin, die erst vor vier Jahren als Sendgräfin die Baronie Narhuabad übernahm und dem Dorf als ihrem Sommersitz Bedeutung und spürbar mehr Wohlstand brachte. Niemand ahnt bisher, daß die Baronin eher mit der Tochter Dimiona als mit der Mutter, Fürstin Sybia, sympathisiert, und wenn es denn bekannt würde, wäre es den Leuten auch recht. Elf Meilen scheinen nicht viel, aber für die Dörfler ist es weit genug, um die Stadt Zorgan und seine Fürstin als weit entfernt und unbedeutend für ihr persönliches Leben zu betrachten. Daß die Baronin jemals mit dem unheimlichen Bethanier gemeinsame Sache machen könne, wird schlichtweg nicht geglaubt. Das äußerste, zu dem sich die Dörfler eventuell bewegen ließen, wäre eine Aussage ähnlich: “Wenn die Ritter denn übel sind, so muß man der Frau Baronin wohl helfen, sie zu verjagen.”

“Die Tempelritter?”

Die Dorfbewohner halten die Tempelritter für aufrechte Männer und Frauen, die den Schrecken Maraskans und der Verfolgung des Bethaniers entkommen sind und nun den alten Traviatempel für die Göttin Rondra herrichten. Da die Tempelritter vor einigen Wochen einen Warzennashornbullen erlegten, der bereits beträchtliche Schäden auf den Feldern verursacht hatte, ist man auf die Ritter gut zu sprechen.

Weitere In

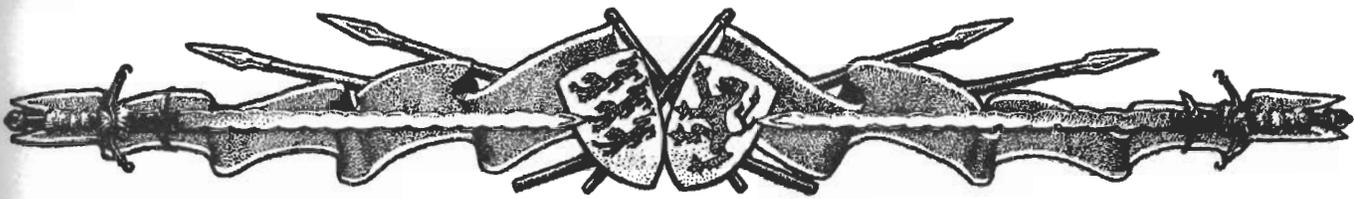
- Die Tem
- ronin von
- Es sind
- Sie sind
- Sie rede
- Die Bar
- fort,
- Die Bar
- Bisher
- Gutshofes

“Eine dur
Bei derart
achtet. De

Arkos Per
Der vierjäh
hen, wie c
gungslose
tragen hab
den Helde
nachts dav
geschleppt
me des De
darauf kein

GAR

STALL



Weitere Informationen:

- Die Templer kamen im Rahja letzten Jahres zusammen mit der Baronin von einem Jagdausflug der Fürstin aus Elburum.
- Es sind drei Frauen und vier Männer, die Namen kennt man nicht.
- Sie sind grundsätzlich gewappnet.
- Sie reden mit den Dorfleuten nicht viel.
- Die Baronin reitet manchmal mit ihnen zur Jagd oder auch weiter fort.
- Die Baronin versteht sich gut mit den Gästen;
- Bisher hat es keine Göttinnendienste gegeben, aber der Tempel des Gutshofes ist halt auch schon lange nicht mehr genutzt worden.

“Eine durchreisende Hesindegeweihte, sagt ihr?”

Bei derart viel vorbeiziehendem Volk hat man darauf einfach nicht geachtet. Den Überfall beobachtet hat nur ein Mensch:

Arkos Perainekind

Der vierjährige Arkos hat beim Versteckspielen im Arangenhain gesehen, wie die Männer mit roten Umhängen und Schwertern eine reungslose Frau in grünen Kleidern in einen Sack gesteckt und fortgetragen haben. Da Arkos ein sehr stilles, scheues Findelkind ist, wird er den Helden kaum von sich aus davon erzählen. Allerdings träumt er nachts davon, von bösen Menschen in einem Sack von Zuhause fortgeschleppt zu werden. Seine Ziehmutter *Isha saba Salime*, die Hebamme des Dorfes, beobachtet die Alpträume mit Sorge, weiß sich aber darauf keinen Reim zu machen. Die etwa vierzigjährige, rotgelockte

Frau ist die einzige Magiebegabte des Dorfes: Sie ist Dilettantin, deren Kräfte vollständig in die Heilkunst fließen. Sie ist auch die einzige, die manchmal ein ungutes Gefühl in der Nähe der Templer verspürt und daher für Nachforschungen der Helden etwas aufgeschlossener als ihre Nachbarn sein wird. Beide wohnen im Tempel bei der Mutter Esmalda. Die Perainegeweihte *Mutter Esmalda* ist eine Institution in Chel'gan. Niemand kann sich mehr an ihre Vorgängerin erinnern. Allerdings ruht der Geist der, obschon immer noch von Peraine gesegneten, uralten Frau bereits in den Armen Borons. Die meiste Zeit verbringt sie mit ihren Freundinnen Aisha und Mütterchen Haimamiya auf der Bank vor dem Tempel und betrachtet versonnen das Treiben im Dorf. Die Pflege des Tempels, des Schreins, des Kräutergartens, der Kranken und Mutter Esmaldas selbst obliegt daher Isha.

Der Sommersitz der Baronin (Meisterinformationen)

Das Anwesen ist von einer hohen, weißen Mauer umgeben, in dem mehrere Gebäude um zwei Höfe gruppiert sind. In den ersten, gekiesten Hof gelangt man durch ein schmiedeeisernes, meist offenstehendes Tor. Außer dem mit roten Ziegeln gedeckten Tempelgebäude und den beiden Türmen besitzen alle Gebäude Flachdächer. Stall und Scheune sind ebenso gemauert und weiß gekalkt wie das dem Tor gegenüberliegende Herrinnenhaus. Die Fenster sind mit hölzernen Gittern versehen, die Türen bestehen aus rotem, beschnitztem Zedernholz.

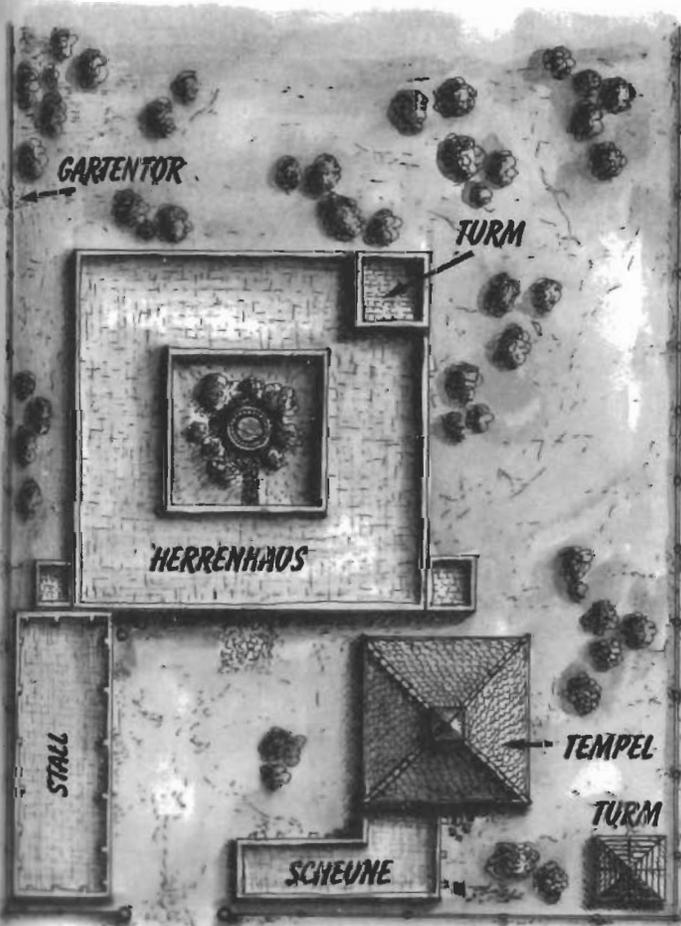
Das Herrinnenhaus ist zweistöckig und besitzt einen Innenhof mit Brunnen. In diesen Hof gelangt man durch einen offenen Durchgang im Erdgeschoß. Alle Räume gehen von den Wandelgängen um den Hof ab. Es gibt zwei Treppen in den ersten Stock, in dem die Privatgemächer der Baronin untergebracht sind: Eine gerade im Innenhof und eine Wendeltreppe im dreistöckigen Wach- und Treppenturm des Gebäudes.

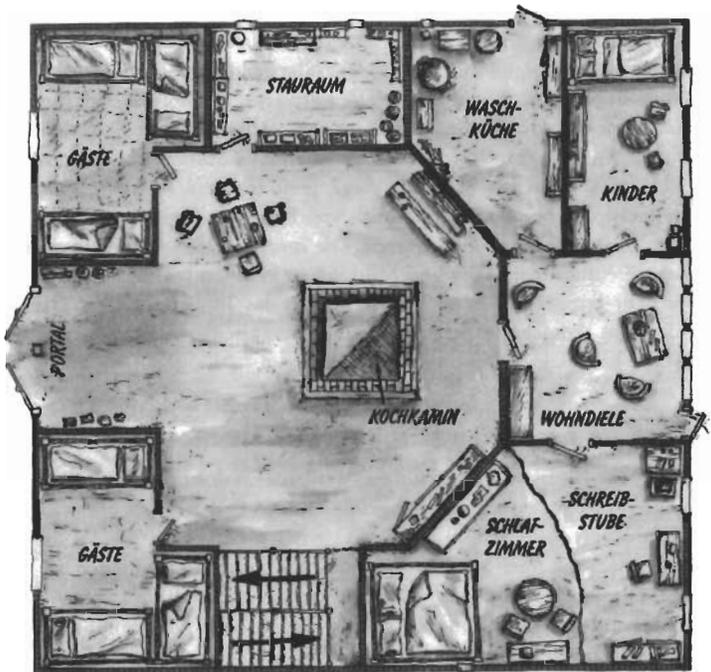
Außer der Baronin leben zwei Gespielinnen, Nedime und Han-Hepi, die Aranierkatzen Sharisad und Djinn, der Koch Sulman, die Hofmeisterin Oyan saba Ayla und drei männliche und zwei weibliche Sklaven im luxuriös eingerichteten Herrinnenhaus. Es gibt keine ständigen Wachen. Die Sklaven, die ebenso wie die Gespielinnen aus Mhanadistan stammen und von Geburt an unfrei sind, verrichten Hausarbeiten, versorgen den Garten und die vier Wagenpferde der Baronin, aranisch gezogene und sehr wertvolle Tulamiden. Einen Befreiungsversuch, etwa durch empörte Thorwaler, werden Sklavinnen wie auch Gespielinnen erst einmal schier nicht verstehen. Ihre Familien leben schon seit Generationen in Unfreiheit, und sie kämen niemals auf den Gedanken, dies ändern zu wollen. Einzig die Waldmenschfrau Han-Hepi ist abenteuerlustig genug, um sich zu einem Ausbruch überreden zu lassen. Allerdings wäre dies ein eklatanter Bruch aranischer Gepflogenheiten, den kein Adliger Araniens gutheißen würde.

Keiner der Sklaven und Angestellten weiß von den beiden Gefangenen in der Gruft. Niemand mißtraut den Templern, auch da alle entweder aus Gewohnheit oder aus Loyalität zu ihrer Herrin stehen und sich auf ihr Urteil verlassen. Von der Existenz der Gruft weiß allein die Hofmeisterin. Sie hat einen Schlüssel zur Tür im Turm, hinter der die Treppe in die Gruft beginnt, hat ihn aber noch nie benutzt, da sie extreme Angst vor Toten und Friedhöfen hat.

Der alte Travia-Tempel (Meisterinformationen)

Die örtlichen Gegebenheiten und die Einrichtung entnehmen Sie bitte der Planzeichnung. Alle Einrichtungsgegenstände sind solide, gute Arbeit und stammen noch aus der Zeit des letzten Travia-Ge-





- Unter dem Schreibtisch liegt ein von einem Schreiben abgebrochenes Wachsiegel mit der Dämonenkrone.
- Es finden sich keine als Beweisstücke nutzbaren Schriftstücke. Diese werden in einem geschmiedeten Kasten in der Gruft aufbewahrt.

Die unterirdischen Gewölbe (Meisterinformationen)

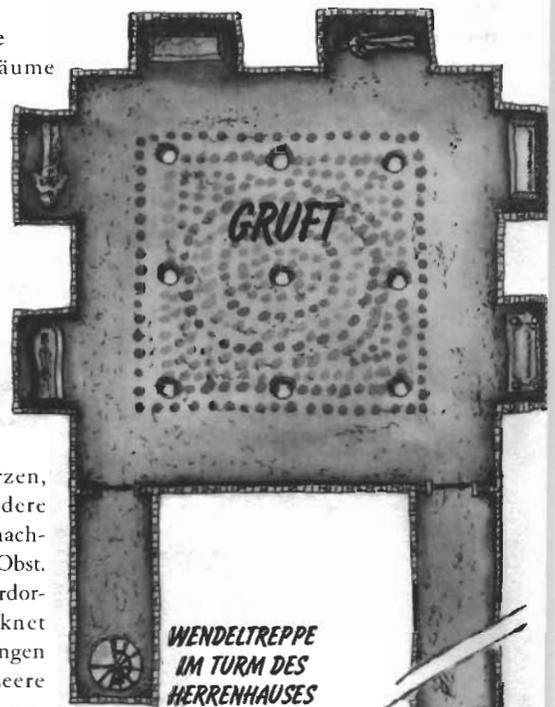
Das Treppenhaus des Tempels ist nur mit einem Vorhang von der Tempelhalle abgetrennt; die Treppen führen auf den – leeren – Dachboden und in den Keller. Das unterirdische Gewölbe ist ordentlich gemauert, im allgemeinen 2,5 Schritt hoch, von durchgehend gleichem Alter (etwa 350 Jahre) und wird üblicherweise mit Fackeln erhellt. Alle Türen bestehen aus Eichenholz mit schweren Verschlüssen und guten Schlössern (*Schlösser Knacken +5*).

Der Kellervorraum

Alle fünf Türen sehen gleich aus, aber nur die an der Stirnwand ist abgeschlossen. Es finden sich zwei halb abgebrannte Fackeln in schmiedeisernen Haltern und ein schwarzer Kerzenstummel, der nach schwerem Duftöl riecht.

Die Vorratsräume

Die finsternen Räume sind trocken und mit Regalen, Kiepen, Fässern und Kisten vollgestellt. Von den Vorräten ist nur noch das zu gebrauchen, was unbeschadet sieben Jahre im Keller gelagert werden kann: Wein, Branntwein, Holz, Kerzen, das ein oder andere Gefäß mit eingemachtem Gemüse und Obst. Alles andere ist verdorben, eingetrocknet oder von Schädlingen aufgefressen. Leere Weinkrüge lassen vermuten, daß die Templer nun auch die letzten Reste des einst wohlgefüllten Traviakellers plündern.



weihen, Vater Gjeldan. Sogar persönliche Gegenstände lassen sich finden, da sich nach seinem Tod vor sieben Jahren, er war damals 87 Jahre alt, niemand um seinen Nachlaß kümmerte. Die Perainegeweihte war bereits zu alt, und das Herrinnenhaus stand sowieso seit einigen Jahren leer. Da niemand seinen Gang zu Boron meldete, wird er im Traviatempel zu Zorgan sogar noch als tätig geführt. Die Tempelritter haben sich häuslich eingerichtet, ohne allzuviel zu verändern, um auch hier den Schein zu wahren. Sie schlafen in den alten Gästebetten, der Magier im Schlafzimmer, lassen sich das Essen aus dem Herrinnenhaus herüberbringen und borgen sich zum Putzen ab und zu einen Sklaven aus. Allerdings gibt es auch keinen einzigen Hinweis darauf, daß sie den Tempel zu einer Rondrahalle umweihen möchten.

Der Tempel ist ein entweihter Ort ohne jeden göttlichen Schutz. Der Gänsefries an dem gewaltigen zentralen Kochkamin hingegen ist unbeschädigt und bewirkt bei jedem Zwölfgöttergläubigen eine melancholische Traurigkeit – ein letztes Wirken der Göttin Travia.

Besondere Gegenstände:

- In der Schreibstube liegen noch Aufzeichnungen, die vom Namen und Wirken des verstorbenen Traviageweihten Vater Gjeldan sprechen.
- Im Stauraum sind drei Kriegsbögen samt Pfeilen versteckt.
- In der Wohndiele sind Kartenspiele, gezinkte Würfeln und maraskanische Rauschkräuter zu finden.
- Im Ruß des großen Kochkamins der ehemaligen Tempelhalle liegen die vier silbernen Buchecken von Orewanas *Buch der Schlange*: kleine, rechtschenklig dreieckige, auf der langen Seite offene, hohle Silberschmiedearbeiten mit ziseliertem Schlangenbild.
- Unter dem Bett im Schlafzimmer steht ein Kästchen mit Paraphernalien, die man gut bei einer Thargunitoth-Beschwörung gebrauchen könnte (Knochen, Binden einer Mumie, Federn eines Raben, schwarze Kerzen mit gebundenem Traumrauch ...).
- Die Kellerschlüssel hängen über dem Kaminsims an einem Haken.
- Die drei Schlüssel zur Gruft hingegen sind in einem Geheimfach des Schreibpultes in der Schreibstube versteckt.





Ein hölzernes, silberausgeschlagenes Zunderkästchen mit einer Intarsienarbeit aus weißem Elfenbein und rotem Perlmutter liegt auf einem Faß verdorbenen Bieres im mittleren Kellerraum, wo Vater Gjeldan es kurz vor seinem Tod vergaß. Das ist der einzige als Tempelschatz zu bezeichnende Gegenstand, den die Templer noch nicht gefunden und mißbraucht haben.

Der lange Gang

Der Gang biegt 6 Schritt hinter der eichenen, beschlagenen und abgeschlossenen Tür des Traviakellers nach links ab und endet nach etwa 40 Schritt vor einer gleich aussehenden und ebenfalls abgeschlossenen Tür. Alle 5 Schritte befindet sich ein leerer Fackelhalter an der Außenwand. Die Luft ist klamm, und der zerkratzte Schwammbewuchs auf Wänden und Boden spricht für einen guten Spurenleser (*Fährtsuchen* +5) von häufiger Benutzung in den letzten Wochen. Zudem sind Blutspuren zu finden (*Fährtsuchen* +10). Auf halber Länge kann man deutlich einen vermauerten Durchgang zu einem (inzwischen verschütteten) Fluchttunnel sehen.

Der kurze Gang

Die Wendeltreppe beginnt hinter der abgeschlossenen Tür im Erdgeschoß des Herrinnenhausturmes und führt in einen 2 Schritt schmalen, 4 Schritt langen und 2,5 Schritt hohen, feuchten Gang. Dieser endet an einer eisenbeschlagenen und verschlossenen Eichentür.

Die Gruft

Allgemeine Informationen:

Finsternis und feuchte, stinkende Luft sickern gleichsam durch den Türspalt. Schlurfende Schritte sind zu hören, und die leise und monotone Stimme einer Frau hallt hohl wieder. Scharfer Stahl blitzt im Licht auf, ein silberner Schlangenreif schimmert hell. Die Untote mit schlohweißem Haar in den zerfetzten Überresten einer Hesindetracht greift mit verkrümmter Hand nach (*Name des Helden in der ersten Reihe*) und hebt das Tuzakmesser zum stummen Angriff.

Meisterinformationen:

Jetzt sind *Totenangst*-Proben gefragt, bevor irgend etwas getan werden kann! Denn der Schock ist zweifach: Die so dringend Gesuchte ist tot und steht zudem als Untote vor den Helden. Die Leiche trägt deutlich die Spuren der Folter und blickt den Helden aus dämonisch belebten Augen entgegen.

Die Stimme in der Dunkelheit skandiert in albanischem Garethi ein Totengebet des *Al-Anfaner Boronkultes*, denn Hochwürden *Donna Fiorella* ist an die mittlere der neun Säulen gekettet. Bedenken Sie, daß die Helden die ehemalige Vorsteherin des *Tuzaker Borontempels* vielleicht aus *Pforte des Grauens* kennen!

Der Gestank geht einmal von der Untoten, aber noch mehr von einem *Fäkalien* neben der

Boroni und ihr selbst aus: Sie verbringt bereits die vierte Woche als Gefangene in diesem Gewölbe und ist zudem, seit sie die Heiligen Worte lernte, nur noch das Gefäß für diese und kann sich nicht mehr um ihre körperlichen Bedürfnisse sorgen.

Spezielle Informationen:

Die Gruft weist ein Bogengewölbe auf, das an der höchsten Stelle etwa 4 Schritt mißt. Die Säulen sind schlicht bis auf die Kapitelle aus je drei Raben mit ausgebreiteten Schwingen. Die 12 Grabnischen messen 3 auf 1,5 auf 1 Schritt, je zwei liegen übereinander. Das umlaufende Freskenband läuft zwischen oberen und unteren Nischen entlang und zeigt Raben, Boronräder und Balkenwaagen sowie an jeder Wand in der Mitte eine Gestalt: *Golgari*, *Marbo*, *Uthar* und *Bishdaniel*. Der Mosaikboden ist verwittert und schmutzig, das verschlungene Muster kaum zu erkennen.

In den Grabnischen befinden sich insgesamt drei Steinsarkophage, zwei Mumien, ein erhaltenes Skelett mit den Resten eines ehemals wohl





orangefarbenen Gewandes (Vater Gjeldans Überreste) und Staub mit verrosteten oder gealterten Metallgegenständen (Gewandschließen, Schmuckringe, eine Kette, ein zislierter Krümdolch) sowie ein eiserner, mit einem Vorhängeschloß gesicherter Dokumentenkasten. Tulamidisch beschriftete Messingtafeln unter den Grabnischen lassen auf die Gruft einer Adelsfamilie schließen, deren letztes Mitglied vor 50 Jahren beigesetzt wurde.

Meisterinformationen:

Der Schloß des Dokumentenkastens erfordert eine *Schlösser Knaçken-Probe* +7. Zudem wird durch den Atem des Helden (spätestens aber bei unvorsichtiger Herausnahme der bestäubten Pergamente) ein Pulver aufgewirbelt, das alle Lebewesen im Umkreis von anderthalb Schritt innerhalb von 10 KR einschläfert, außer es gelingt jeweils eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +10. In dem Kasten befinden sich vier Schriftstücke, die von Borbarads 'Stab' kommen und mit der Dämonenkrone gesiegelt sind. Sie sind ausnahmslos in Bosparano abgefaßt. Dem Inhalt ist zu entnehmen, wer die Boroni ist, daß man sie bis zur 'weiteren Verwendung' festhalten solle, sonst aber die Tarnung beizubehalten sei. Eine später datierte Niederschrift von der Hand des Magiers enthält den mündlich überbrachten Befehl Borbarads zur Festsetzung der Hesindegeweihten Orewana von Elburum und eine recht treffende Beschreibung sowie ihre Reiseroute (siehe auch *Anhang 2: Dokumente*). Die Baronin von Narhuabad wird nirgends namentlich genannt, ebensowenig Dimiona, auch wenn einmal von einer "befreundeten Fürstenhexe" die Rede ist.

Wenn sich die Helden einen Kampf mit der Untoten liefern, bevor sie für *Ungestörtheit* gesorgt haben, wird innerhalb von 13 KR der Magier der *Templer nach dem Rechten* sehen. Wenn es irgend möglich ist, wird er im Schutz eines Ganges mittels eines Amulettes die Beschwörung vollenden, die für genau solch einen Fall von ihm vorbereitet wurde: Die beiden Mumien, das Skelett des Traviageweihten und drei Skelette aus den Sarkophagen (die innerhalb von 10 KR den Deckel beiseite schieben) werden zu untotem Leben erweckt und greifen die Eindringlinge an. Der Magier selbst benötigt 10 KR Konzentration, dann ist die Beschwörung nicht mehr aufzuhalten, auch wenn es noch einmal bis zu 1 SR dauern kann, bis sich das erste von einem Nephazz besessene Skelett regt. Die Diener Thargunitoths verlassen die Kellergewölbe nur bei Dunkelheit, zerfallen allerdings auch nicht bei Sonnenaufgang oder gar -licht, sondern müssen 'getötet' werden, um ihr unseliges Leben zu beenden (siehe auch *Thargunitoths verfluchte Diener in Mysteria Arkana*, S. 174 ff.). Erweisen sich die Untoten für die Helden als unüberwindbar, so können Sie der Boroni das Wunder zugestehen, im letzten Augenblick durch ihre Gebete die boronlästerlichen Taten an diesem borongefälligen Ort zu beenden. Sind die Untoten dagegen zu schwach und die Templer in der Nähe, können diese noch in den Kampf eingreifen. Der Magier wird sich zum Kampf stellen, sobald er angegriffen wird, versucht hingegen zu fliehen und Verstärkung zu holen, sobald es für ihn schlecht steht. Weder die Leute der Baronin noch die Baronin selbst werden in den Gewölben kämpfen. Denken Sie daran, *Angriff- und Parade-Mali* aufgrund von Enge und schlechter Beleuchtung zu verteilen! Die Werte der Untoten verändern sich hingegen dadurch nicht ...

Der Lebende Leichnam der Orewana von Elburum

MU 30 AT 11 PA 5 LE 100 RS 5
TP 1W+5 (Tuzakmesser) GST 2 AU unendlich MR 5 MK 14

Skelett

MU 30 AT 11 PA 5 LE 37 RS 1
TP 1W+2 (Hände) GST 2 AU unendlich MR 5 MK 14

Mumie

MU 30 AT 10 PA 10 LE 88 RS 2
TP 1W+4 (Hände) GST 2 AU unendlich MR 15 MK 17

—Beherrschungszauber gelingen gegen alle drei Arten von Untoten grundsätzlich nicht, Illusionszauber nach Meisterentscheid. Die Mumien sind außerdem immun gegen Verwandlungen.

—Gegen Skelette wirken nur Hieb Waffen und Äxte mit der üblichen TP-Zahl, Schwerter richten die Hälfte ihrer TP an, Stichwaffen, Speere, Dolche und Pfeile sind nutzlos.

—Eine Mumie kann durch Feuer geschädigt werden: Eine Fackel verursacht bei einem Treffer 1W6 TP, erlischt aber bei einem AT-Wurf unter 5; elementare Feuerzauber oder ein Flammenschwert richten zu den erzielten TP noch einmal 1W20 SP Folgeschaden an; der entstehende Rauch bewirkt hingegen bei den Helden je folgender KR 1W3 SP!

—Hat eine Mumie SP erzeugt, kann sie Krankheiten wie *Schlafkrankheit*, *Gilbe* oder *Paralyse* übertragen ...

Wie werden die Helden vorgehen?

Einige Bemerkungen zum Handlungsablauf

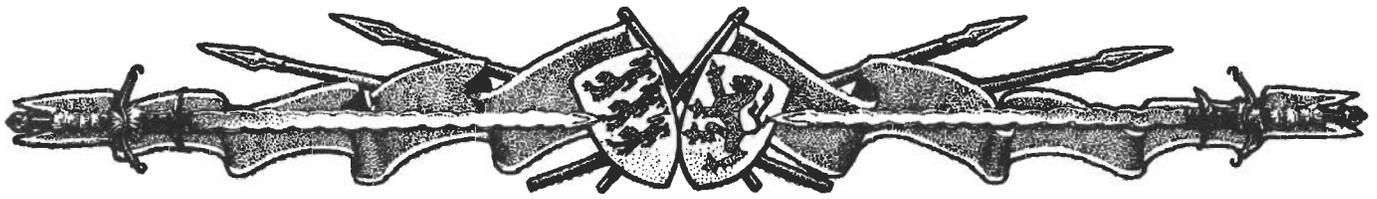
Die Frage läßt sich nicht allgemeingültig beantworten, da es sehr davon abhängt, welche Charaktere diese Queste übernehmen.

Zuerst wird allerdings immer die Untersuchung des Hains und (hoffentlich) das Auffinden des Wappenwimpels sein. Das nahegelegene Dorf bietet sich als weiterer Ort der Informationssuche an, ebenso wie eine Audienz bei der Baronin, sobald die Helden von ihrer Anwesenheit auf dem Sommersitz erfahren haben. Ob und wann die Gruppe den kleinen Augenzeugen Arkos ausfindig macht, hängt sehr vom Zufall ab.

Auch wird der erste Besuch bei der Baronin sehr unterschiedlich ablaufen: Die eine Gruppe hat vielleicht bereits einen Verdacht gegen sie und wird sie aus vorgetäuschem anderen Grund aufsuchen, die andere Gruppe hingegen bittet sie offenherzig um Mithilfe, eine dritte klagt sie vielleicht direkt an (sehr undiplomatisch und sollte effektive 'Maßnahmen' der aranischen Adligen nach sich ziehen).

Ebenso kann das erste Treffen mit den Tempelrittern ein freundschaftlicher Besuch, ein verstecktes Verhör oder gar ein plumper Überfall sein. Suchen die Helden heimlich in Herrinnenhaus (unergiebig) oder im Tempel nach Beweisen (sehr ergiebig) und entdecken sie die Gruft, bevor oder nachdem die Tempelritter ausgesperrt, eingeschläfert oder gar besiegt sind? Gelingt es ihnen, den Magier an der Erweckung der Untoten zu hindern, oder müssen sie das grausame Gefecht durchstehen? Benutzt gar eine Heldin die Gastfreundschaft der lebenslustigen Baronin, um zu spionieren?

Ebenso unterschiedlich werden Baronin und Tempelritter reagieren: Die Baronin wird sich keinesfalls verdächtig machen und nur dann gegen die Helden vorgehen, wenn diese offensichtlich aranische Gepflogenheiten und Gesetze verletzt haben. Sie dürfte es leicht haben, kaum Ansatzpunkte für ein sofortiges Vorgehen der Helden gegen sie zu liefern: Sie sympathisiert zwar mit Dimiona, hat aber nicht offen mit ihrer Gönnerin Fürstin Sybia gebrochen. Zudem hatte sie bisher keinerlei Kontakt zum borbaradianischen Stab und kann die Anwesenheit der Tempelritter mit ihrem großzügigen Angebot einer Unterkunft gegen einen leichten Waffendienst (der ihr als aranische Adlige



zusteht) begründen. Daß sie eine der Tempelritterinnen noch aus Kindertagen kennt, macht diese Geschichte durchaus glaubhaft. Die Tempelritter werden auf ihre Tarnung bedacht sein, sobald sie den entweihten Travia-Tempel verlassen, sich innerhalb der Mauern aber sehr sicher fühlen. Sie gehen heimlich gegen die Helden vor, sobald sich diese verdächtig gemacht haben, nach erwiesener oder erfundener Untat der Helden (ein nächtlicher Einbruch ...) *durchaus aber auch offen.*

Die Zusammenarbeit zwischen Baronin und Templern ist rudimentär. Man deckt einander, informiert sich und weiß um die Notwendigkeit, vor allem den unbescholtenen Ruf der Baronin aufrecht zu halten, geht aber sonst den eigenen Intrigen und Geschäften nach, bis der Zeitpunkt des gemeinsamen Handelns gegen Fürstin Sybia kommen wird. Daher wird die Baronin bei vorgelegten Beweisen ihrer 'Täuschung' durch die Tempelr diese fallenlassen und sich gegen ihre eigentlichen Verbündeten stellen müssen. Die Helden werden dann in Aranien eine Feindin mehr haben ...

Da die Helden unter dem Zeitdruck stehen, daß der *Seeadler* nur einige wenige Tage Aufenthalt zugesprochen wurden und sie eigentlich die Hesindegeweihte finden wollen, bevor man sie tötet (was leider unmöglich ist), werden sie rasch, heimlich und ohne großes nachträgliches Aufräumen vorgehen müssen. Benutzen sie sich zu plump, kann die Baronin unter Umständen sogar erwirken, daß man die Helden zwecks Untersuchung in Aranien festhält.

Wenn die Helden die Boroni befreit und den Leichnam der Hesindegeweihten und die Überreste des *Buches der Schlange* geborgen haben,

müssen sie sich sofort auf den Weg nach Zorgan bzw. Perricum machen. Alles weitere – auch Strafmaßnahmen gegen die überführten Tempelr – sollten sie dann der Geweihtenschaft Araniens überlassen. Hegen die Helden einen begründeten Verdacht gegen die Baronin von Narhuabad, wäre Kapitänin von Revennis eine schnell erreichbare und gute Adresse für Beweisstücke und Bericht. Zwar mahlen auch die *Gerichtsmühlen in Aranien gegenüber dem Adel langsam, aber dennoch* sollten schon durch diese Warnung einige der schlimmsten Pläne der Sybia-Gegner zu vereiteln sein.

Viele Heldengruppen werden mangels eines Borongeweihten oder meisterlichen Seelenheilkundigen nicht wissen, durchaus aber ahnen, daß sie mit der scheinbar wahnsinnigen Boroni das Wissen der Hüterin gerettet haben. Da sie die Boroni aber im Zweifel in die Obhut des nächsten Borontempels (also in Zorgan) geben werden und dort natürlich auch Bericht erstatten müssen, wird sie dort darauf hinweisen, daß wahrscheinlich das Noionitenkloster zu Perricum die geeignetste Institution für solche Fälle ist. Dort wiederum schließt sich ihnen ein grauhaariger, schweigsamer Borongeweihter an, der weiß, daß Donna Fiorella am Schlund erwartet wird. Er stellt sich als Bruder Golgarian vor – und ist der Hüter des Raben von Perricum, spricht: der Vorsteher des dortigen Borontempels. Er wird sich, so die Helden es nicht als ihre Aufgabe ansehen, um das Wohl der Boroni bemühen.

So endet diese Queste mit der Rückkehr in das Heerlager der Heiligen Zwölfgöttertoste, wo die Borongeweihten ihre Schwester aus Al'Anfa umsorgen, bis sie die Worte zum Wiederentstehen Siebenstreichs spricht und die gewaltige Bürde von ihrem Geist genommen wird.

Anhang 1: Dramatis Personae

Baronin Iphemia von Narhuabad

Erscheinung: Eine schöne Tulamidin mit dem Körper einer Tänzerin: schwarzes, langes Haar, perfekt aufgesteckt, schwarze, tiefgründige, mit Kohlestift gekonnt verschönte Augen, rote, zum Lächeln neigende Lippen, hohe Wangenknochen und ein sanft gerundetes Kinn. Eine schlanke, 1,68 Schritt kleine Gestalt, die sich mit beherrschter Anmut bewegt. Eine geheimnisvolle Verführung, eine Verheißung, die Blendung schlechthin. Geleitet in tulamidisch akzentuierter aranischer Mode aus kostbaren, leichten Stoffen und schwerem Goldschmuck. Bis auf einen verborgenen Giftdolch ist sie unbewaffnet. Sommerresidenz und Dienerschaft sind ihr ein würdiger Rahmen, mit Geschmack und Raffinesse ausgestattet.

Charakter: Die Baronin, ein schönes Kind unbedeutender Edler, Gespielin Dimionas, wurde von Fürstin Sybia vor vier Jahren als Sendgräfin im Range einer Baronin in der verwaisten Baronie Narhuabad eingesetzt; damit schien das intrigante Spiel der damals 26jährigen Frau aufzugehen. Allerdings wird dieser Neuadel von den altherwürdigen Araniergeschlechtern mit noch mehr Spott bedacht als die Adelshäuser Garethischer Abkunft. Hinzu kam, daß die Aufgaben einer Sendgräfin mitnichten so bedeutend und aufregend sind, wie Iphemia sie sich vorgestellt hatte. Somit war sie leicht von den hochfliegenden Plänen ihrer einstigen Gefährtin Dimiona zu begeistern und ist zu einem nicht unbedeutenden Stein im Intrigenspiel der Fürstintochter geworden. Iphemia ist chreigzig und verspielt. Sie nimmt das Leben als Herausforderung, mit Phex und Rahja gleichermaßen Reichtum und Macht zu erlangen. Und sie ist gut in diesem Spiel, da ihr Rahja Schönheit und Phex listigen Verstand schenkten. Ihre Skrupellosigkeit wird im gleichen Maße wachsen, wie sie mit den Jahren ihre Schönheit verlie-

ren wird. Sie wird in den nächsten Jahren eine treue Gefolgsfrau Dimionas sein und sich dieser zu ihrem eigenen Vorteil beugen, sich vielleicht sogar der Dienste einer Belkelel oder auch eines Tasfarel versichern, aber noch kann sie die verwöhnte und dennoch kluge, überaus charismatische Adlige auch ohne deren Hilfe sehr überzeugend darstellen. Von den beiden Gefangenen weiß sie zwar, aber da dies die Angelegenheit ihrer Verbündeten ist, kümmert sie sich nicht weiter darum.

Seelentier: Pardel

Iphemia von Narhuabad

MU 15 KL 13 IN 14 CH 16 GE 13 FF 11 KK 9
 AG 2 HA 4 RA 2 TA 4 NG 4 GG 5 JZ 2
 ST 14 MR 12 LE 57 AE / AT/PA 10/14 (Dolch) RS 1
 Geb.: 13. Phex 992 Größe: 84 Finger

Haarfarbe: schwarz *Augenfarbe:* dunkelbraun

Herausragende Talente: Etikette 13, Selbstbeherrschung 13, Lügen 12, Ringen 11, Sich Verkleiden 11, Betören 10, Menschenkenntnis 10, Sinnesschärfe 10, Staatskunst 9

Die gefallen Tempelritter

Der borbaradianische Magier Herolf Trautenstein

Erscheinung: Mit seiner schlanken Statur, blondgrauem Haar, wasserblauen Augen und blasser Haut wirkt er eher wie ein Garethischer ewiger Offiziersanwärter als wie ein Ritter. Er kleidet sich wie ein Jerganer Tempelritter (Kettenhemd, weißer Wappenrock mit der roten Löwin auf goldenem Grund, Bein- und Armschienen, hohe Lederstiefel, Schwert, roter Umhang), auch wenn ihm die Uniform lästig ist und er 'daheim' alles nicht wirklich Nötige ablegt.



Charakter: Ritter Trautenstein hatte außer weltfremder Ideologie der maraskanischen Wirklichkeit nichts entgegenzusetzen und war kurz davor, als Krieger endgültig zu versagen, niemals die höheren Weihen zu erlangen, als ihm – sehr früh – von den Borbaradianern magische Kunst und Macht versprochen wurde. Ob es ein verborgenes Wissen oder sein fanatischer Eifer war: Herolf Trautenstein lernte schnell, effektiv und gut. Da sein Selbstvertrauen und seine Skrupellosigkeit dadurch enorm stiegen, ist er nun unumstrittener Anführer der falschen Tempelritter. Kurz bevor er Maraskan verließ, betrat er – wohl wissend, daß nur ein Pakt seine magischen Kräfte steigern könne – den ersten Kreis der Verdammnis im Pakt mit Thargunitoth. Sein Haar war früher weitaus dunkler und seine Gesichtsfarbe gesünder ...

Seelentier: Boronsotter

Herolf Trautenstein

MU 13 KL 14 IN 12 CH 14 GE 12 FF 14 KK 12

AG 0 HA 4 RA 1 TA 0 NG 5 GG 3 JZ 2

ST 10 MR 14 (20)* LE 78 AE 12

AT/PA 12/13 (Schwert) RS 1

Geb.: 1. Rondra 988 **Größe:** 1,83 Schritt

Haarfarbe: blondgrau **Augenfarbe:** hellblau

* nach Aktivierung des Amulettes

Herausragende Talente: Lügen 14, Selbstbeherrschung 13, Magiekunde 11, Sternkunde 10

Wichtige Zauber: Stein Wandle 15, Schwarzer Schrecken 10, Höllenpein 10, Erinnerung verlasse dich 9

Besonderheiten: Um seinen Hals trägt Trautenstein zwei unscheinbare Amulette; eines erhöht seine MR für die Dauer eines Kampfes um 6 Punkte, das andere ist der Fokus zur Erweckung der Toten in der Gruft des Herrinnenhauses.

Die übrigen Jerganer Tempelritter

Auf den ersten und zweiten Blick aufrechte Krieger, rondragefällig und kampferprobt. Auf den dritten Blick und im Privaten offensichtlich auf ihren eigenen Vorteil bedachte, fanatisch nach Macht strebende Männer und Frauen, die von Rondras mangelndem Beistand enttäuscht, durch die Schrecken Maraskans zermürbt und von Borbarad und seinen Erfolgen fasziniert der Kirche den Rücken gekehrt haben. Keiner hat mehr als ein Lachen für einen Bekehrungsversuch übrig. Sie haben sich dem offensichtlich Stärkeren verschrieben – bisher schien es eine gute Wahl. Seltene Gewissensbisse oder grausame Erinnerungen ertränken sie in Alkohol oder vertreiben sie mit berauschenden Kräutern. Ihre strenge Disziplin und ihr Fanatismus damals und heute halten die Fassade aufrecht; auch werden sie, solange sie nicht in ausweglose Lebensgefahr geraten, ehrenhaft kämpfen, aber die meisten werden über kurz oder lang an ihrem Schicksal und ihrem Verrat verzweifeln, denn alle haben wissentlich und willentlich ihr Band zur Göttin durchschnitten.

Seelentiere: Hyäne, Wildkatze, Spinne

Hier nur die Kampfwerte, da für eine individuelle Beschreibung der Überläufer leider der Platz fehlt:

Die falschen Tempelritter

MU 15 AT 16 PA 13 LE 65 RS 4

TP 1W+6/2W+2 (Schwert/Rondrakamm) GST 1 AU 79 MR 11+

Schußwaffen: 20 (3 Kriegsbögen, 1W+6, je 36 Pfeile)

Ihre Hochwürden Donna Fiorella Salmoranes y Comio, ehemals Vorsteherin des Tuzaker Borontempels und Zuträgerin der 'Hand Borons'

Erscheinung: hager, große, schwarze Augen, zweifingerlange, schwarze Haare, zerschunden, mit dem zerrissenen schmutzigen Gewand einer Deuterin Bishdariels. Ihr Blick ist tief in ihr Inneres gerichtet, sie reagiert kaum auf ihre Umwelt und strahlt dennoch eine tiefe innere Ruhe aus. Die Gebete, die sie meist lautlos repetiert, unterbricht sie nur für die kurzen Stunden des Schlafes, in denen sie wie tot wirkt. Sie muß gefüttert und gesäubert werden wie ein Säugling, denn nur in dieser Verfassung war und ist es ihr möglich, die Worte zu bewahren und selbst zu überleben.

Charakter: Donna Fiorella selbst existiert nicht, so lange sie das Gefäß für die Worte der Kelche ist. Man könnte meinen, die Flucht von Maraskan, die Gefangennahme durch die Borbaradianer und die Wochen ihrer Kerkerhaft hätten ihren Geist zerrüttet – weit gefehlt. Sie folgte Herolf Trautensteins Spuren, um den Schänder der Gruft ihres Tempels zu strafen. Beinahe hätte sie ihr Ziel erreicht, als sie einen Traum Bishdariels dahingehend deuten mußte, daß es ihre Bestimmung sein sollte, gefangen zu werden und zu warten. Als der zu Tode verletzte Hesindegeweihte in ihrem Schoß das Leben wick, erbat sich die Boroni Dunkelheit und Schweigen um sich und die Leidensgefährtin und lernte das, was sie lernen mußte ...

Seelentier: Schlange

Eine Beschreibung der Boroni zu anderen Zeiten finden Sie in **Pforte des Grauens**, S. 61.





Anhang 2: Dokumente

Die Niederschrift des Befehls Borbarads, in der Handschrift des Magiers Trautenstein und in Bosparano gehalten (und auf Seite 99 als Handout abgedruckt):

In Unserem Lande und Unserem Jahr 6 zu Beginn des Mondes der Drachenbuhle. Höre, Sohn, der Du über die Meute der Deinen in Unserem Sinne befehlest: Festzuhalten sei die des Grünen Weibes, die da gehen wird am Tage auf das Fest der Klingen aus der Stadt des Madakrautes und erreichen wird die Stadt des Uns unbotmäßig widersetzenden Weibes wohl am 20. Tage jenes Mondes, wandelnd auf dem Pfad dem Weibe entgegen, doch nicht um dort zu verweilen. Sie gastlich zu setzen sei Unser und Euer Wunsch, denn Botschaft trägt sie, die zu wissen Unsere Weisheit mehrt. Euch an Größe steht sie in nichts nach, doch sind ihre Augen von alternder Farbe, wenn auch das Leben ihr vor kaum mehr als dreimal die Zahl des Gesichtlosen gegeben ward. Ihr Haar ist die Erde, von der sie stammt und gleicht

dem dort darauf zu Myriaden stehendem, ihr Gewand ist das ihres Standes. Wenn Ihr sie aufgenommen, so gebt Nachricht, auf daß ich weiter befinde, was Unserer Sache nützlich sei.

Meisterinformationen:

Drachenbuhle: Rondra

Grünes Weib: Peraine

Fest der Klingen: Schwertfest am 15. und 16. Rondra

Madakraut: Feuerschlick, im Mondlicht leuchtende Wasserpflanze, heilkräftig, von Rondra bis Efferd an der Küste Elburums zu finden

das widersetzliche Weib: Fürstin Sybia

die Zahl des Gesichtlosen: 13

dort zu Myriaden stehendes: das Gras Araniens

Meisterinformationen:



Fünfter Zug:

Rakoriums Zweifel

von Hadmar Freiherr von Wieser

Die folgende Szene wird in der klassischen Dramaturgie als Katharsis bezeichnet. Da das Seelenleben der Helden aber selten klassisch abläuft, muß man sie zu diesen Gedanken nötigen. Die Spieler sollen überprüfen und beweisen, daß sie die Tragweite der bevorstehenden Ereignisse begriffen haben (klassische Szene vor dem Höhepunkt:

der Held erkennt die Größe seiner Verantwortung), daß sie sich selbst ihrer Sache und ihrer Motive sicher sind (der Held zweifelt) und daß sie auch andere davon überzeugen können (der Helden überwindet seine Zweifel).

Der Kelch der Magie

Meisterinformationen:

Fünf Kelche sind geborgen, einer, der Kelch des Feuers, befindet sich, von Rondrageweiheten geleitet, auf dem Weg zum Schlund, die Wissende der Heiligen Worte ist in der sorgenden Obhut ihrer Kirche, und die Geweihten des Rituals haben sich versammelt. Der noch fehlende Kelch, der Kelch der Magie, ist der letzte, fehlende Stein des Mosaiks. Das Schwert der Schwerter hat dafür Sorge getragen, daß der Hüter des Kelches an Ort und Stelle ist, allein, er verweigert die Herausgabe desselben. Natürlich steht der Entschluß der Erhabenen über den Launen eines alternden Magiers, allerdings ist Ayla von Schattengrund ein gewaltloser Weg weitaus angenehmer, so daß sie die Helden zu sich bittet, um sie einen letzten Versuch unternehmen zu lassen, den Erzmagier Rakorium für das Unternehmen zu gewinnen.

Allgemeine Informationen:

Das Schwert der Schwerter weist euch nach einem knappen Gruß an,

euch zu setzen, und erklärt ohne Umschweife und stehend, warum sie euch gerufen hat: "Seine Spektabilität Rakorium weigert sich, den Kelch der Magie zur Verfügung zu stellen. Ich bin es nicht gewohnt, mit sturen Erzmagiern zu feilschen, so daß mir das Ende meiner Geduld deutlich vor Augen steht, Hesinde möge mir verzeihen. Bevor ich allerdings zu einem rondrianischen Donnerwetter ansetze und den Herrn meinen Zorn spüren lasse, möchte ich euch bitten, dem geschätzten Sturkopf noch einmal die Situation und die Dringlichkeit darzulegen. Vielleicht gelingt euch das, was mir hier verwehrt scheint."

Meisterinformationen:

Dem Schwert der Schwerter ist durchaus der Unwillen über Rakoriums Sturheit anzumerken. Sollten die Helden den Erzmagier bereits aus *Bustrabuns Bann* oder einem anderen Abenteuer kennen, nutzen Sie dies als ein weiteres Argument, den Helden die unlieb-same aber so dringend notwendige Aufgabe zu übertragen: "Ihr genießt, so heißt es, gewisses Vertrauen bei Rakorium."

Seine Spektabilität Rakorium Muntagonus

Meisterinformationen:

Der Erzmagier Rakorium ist extrem paranoid (siehe auch seine Beschreibung in *Dramatis Personae* auf der nächsten Seite). Als bester Kenner der alten Echsengeheimnisse glaubt er, eine den Kontinent und Jahrtausende umfassende Verschwörung der Sterbenden Götter zu erkennen. Da alle, denen er davon erzählt, ihn für verrückt erklären, kann er niemandem trauen. "Und jetzt soll ich ausgerechnet Siebenstreich, die Waffe der Götter gegen jene Gefahren ... nein, niemals!"

Es gilt, den Gelehrten von zwei Dingen zu überzeugen: erstens, daß die Versammlung unzweifelhaft im Dienst der Zwölfgötter steht, und zweitens, daß beutzutage wieder Helden existieren, die Siebenstreich führen können, ohne daß es den Mächten des Bösen in die Hände fällt.

Erfahrungsgemäß werden sich mindestens zwei der Helden an der Diskussion mit großem Enthusiasmus beteiligen und dabei recht hemmungslos Fakten einwerfen, die man im zwölfgöttergläubigen Abenteuer nicht nennen sollte. Kompliziert wird die Sache, wenn die Helden ihreseits Rakorium für bezaubert halten. Rakorium wird

auf ein privates Gespräch bestehen, sobald er begreift, wieviel die Helden wissen (und damit ausplaudern könnten). Spielen Sie den Erzmagier als einen alten Mann, von der Last seines Wissens gebeugt, das er einfachen Gläubigen niemals zumuten kann. "Was denkt Ihr, warum man sagt: Es fällt mir wie Schuppen von den Augen?" – "Natürlich leide ich an Verfolgungswahn. Aber glaubt nicht, daß Ihr nicht verfolgt werdet, nur weil Ihr nicht an Verfolgungswahn leidet!"

Wichtige Argumente Rakoriums:

- Rakorium wird auf die vielen Verräter und Überläufer (Haffax, Galotta) wie auch den Überfall auf die Liebfelder Gesandtschaft hinweisen.
- Zitieren Sie jeden internen Zwist der Helden, jede düstere Vorahnung, jede Schwarzmalerei, die jemals ein Spieler an Ihrem Tisch geäußert hat – und zwingen Sie die Helden damit, sie zu widerlegen.
- Die Anwesenheit des eventuell schon beschuppten Dritten Gezeichneten macht die Sache natürlich nicht leichter.



Zugkräftige Argumente der Helden:

- Gewiß haben Angehörige der Echsenrassen gegen Ende ihres Zeitalters viel Unheil gebracht. Aber jeden Geschuppten deswegen als Dämonenpaktierer abzuzeichnen, hieße, sich auf genau jene Äußerlichkeiten zu verlassen, die die großen Täuscher (von den Echsen über Borbarad bis zu den Erzdämonen) immer wieder so gerne einsetzen.
- Aventurien braucht Rakorium als Helfer und nicht als Verwahrer.

Daß er sein Wissen nicht weitergibt, ist nicht verantwortungsvoll, sondern feige. Im Geiste Hesindes muß er auf die Lernfähigkeit der Menschen vertrauen.

- Bei Rakorium ist der Kelch der Magie nicht sicherer. Angesichts Borbarads Beherrschungsmagie kann er nicht einmal sich selbst trauen.
- Nach Rohals Tod ist Siebenstreich eine der letzten Hoffnungen. Lieber mit diesem Artefakt untergehen als ohne es.

Ein vergessenes Versteck

Sobald die Helden den Erzmagier überzeugen – durch raffinierte Weisheit oder vorbildlichen Mut – ergibt sich das nächste Problem.

Allgemeine Informationen:

„Nun“, meint Rakorium, „mir war freilich auch bewußt, daß ich selbst mir nicht trauen kann, solange mir Folter, Illusion und Beherrschung drohen. Daher habe ich den Kelch der Magie verborgen und das Versteck vergessen – absichtlich.“

Meisterinformationen:

Auf dem Allaventurischen Konvent hat Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels von der weißen Schule der Austreibung zu Perricum (die zuverlässigste Person, die Rakorium kannte) mit dem MEMORABIA FALSIFIR Rakoriums Erinnerung gelöscht. Nötig ist ein BEHERRSCHUNGEN BRECHEN (gegen MR 14 und Stufe 13) oder ein aufwendiges Kleines Wunder (Probe +50 auf *Heilkunde Seele* oder sehr überzeugendes Rollenspiel) von Praios, Boron oder Hesinde.

Allgemeine Informationen:

Als Rakorium sich wieder an das Versteck erinnern kann, führt er euch ohne weiteres Zögern hin. Fast einen halben Tag durchwandert ihr den nördlichen Raschtulswall, bis ihr in einen dichten Bergwald dringt,

zwischen Rotfichten, Rotbuchen, Goldnesseln und blühendem Seidelbast. Vor einer alten Blautanne, von Ogerbeerenranken umgeben, zeigt euch der Erzmagier eine Stelle, wo vor etlichen Wochen gegraben wurde. In der Erde findet ihr eine Steinschatulle, inkrustiert mit den Edelsteinen und Symbolen von Praios, Rondra und Hesinde. Rakorium entschärft mit einem Machtwort drei darauf liegende Schutzzauber. „Wenn Ihr sie bitte herausheben würdet ... Sie ist innen mit Eisenplatten ausgelegt, um die magische Aura zu verbergen. Ich hatte damals ein Kraftelixier verwendet ...“

Meisterinformationen:

Die Schutzzauber sind ein OBJECTUM FIX, ein HORRIPHOBUS und ein VOCOLIMBO, der auffordert, die Kiste dem Schwert der Schwerter auszuliefern. Die Schatulle enthält tatsächlich, auf Samt in Stahl in Stein, den Kelch der Magie. Während die Außenseite dieses Kelches völlig glatt und unverziert ist, wird die gesamte Innenfläche von einer Vielzahl magischer Zeichen bedeckt: die Symbole der Wandlung, des Entstehens und Vergehens, aller guten Eigenschaften, des Kriegs, des Friedens und der Götter Praios, Ingerimm, Rondra und Hesinde.

Sollten die Helden Rakorium nicht überzeugen können, bedarf es eines wahrhaft großen Wunders, um die Stelle zu finden und den Kelch zu bergen ...

Anhang: Dramatis Personae

Ihre Spektabilität Rakorium Muntagonus

Charakter: Als Hüter der *Encyclopaedia Savria* ist er ein Einzelkämpfer gegen echsische Dämonologie geworden, die er hinter fast allem Übel am Werke sieht. Sofern man nicht an seiner Grundthese von der Verschwörung der Urechsen zweifelt und außerdem anerkennt, daß er alles schon seit Jahren vergeblich gepredigt hat, ist er umgänglich und absolut in der Lage, vernünftig über detaillierte Fragen zu debattieren. Rakorium hat sich unlängst von der Leitung der Akademie in Festum zurückgezogen und sich nach Khunchom begeben, wo er sich der Erforschung des Echsischen und der Bedrohung durch diese ganz zu widmen gedenkt, sobald ihm die Welt endlich dazu Zeit und Muße läßt.

Erscheinung: Der hagere, greisenhafte Magister ist sichtlich alt, doch er hält seine 1,93 Schritt so gerade, als hätte er seinen Stab verschluckt.

Auf ein passendes Gewand wird er keinesfalls verzichten, auch nicht auf einen angemessenen Magierhut.

Darstellung: Trotz seines bei Aufregung breiten bornländischen Akzentes (Typ: ostpreußisch) ist er das Paradebeispiel des an der Grenze zum Wahnsinn stehenden Genies – seine Ausführungen sind teils sehr kryptisch, Verweise auf praktisch unbekannte Monographien und Denkschriften (nicht selten aus seiner eigenen Feder) an der Tagesordnung. Rakorium haßt es grundsätzlich, Sätze grammatikalisch korrekt zu beenden und springt innerhalb einer Bemerkung liebend gerne von Aspekt zu Aspekt einer Sache. Ohne bewußt rüde zu sein, läßt er sich doch keine Zeit für 'unnötige' Dinge wie ausführliche Erläuterungen, Höflichkeitsfloskeln und die ganzen Erfordernisse gepflegten Parlierens im Vinsalter Salonstil.

Seelentier: Schlange



Sechster Zug:

Kelche und Dämonenkronen

von Susi Michels und Gunter Kopf

Das Abenteuer – Meisterinformationen

Zweck und Stimmung der Szenen:

Im ersten Kapitel geht es darum, ein Heerlager lebendig werden zu lassen und den Helden sowohl Ruhm und Ehre der Rondrakirche als auch die Grenzen übertrieben rondrianischen Gehabes vorzuführen.

Im zweiten Kapitel dieser Queste werden sich die Helden wieder einen harten Kampf mit borbaradianischen Söldnern liefern, wobei die Recken hier aber mehr persönliche Tragik und Heldenmut erleben sollten als bei ihrem Einsatz als rettende Kavallerie. *War es dort noch eine offene Kampfsituation, ist es hier eine Belagerung, in der der Feind den ersten, entsetzlichen und die Götter höhrenden Zug tut.*

Die zwei roten Fäden des Abenteuers:

1. Die Kelch-Dubletten: Die Heiligen Kelche, die im rondrianischen Heerlager aufbewahrt werden, sind Fälschungen. Diese wurden von dem Khunchomer Magister Yalid ibn Raschin auf Geheiß des Schwerts der Schwerter angefertigt. Jedesmal, wenn ein Heiliger Kelch ins Lager gebracht wird, tauscht der Magier diesen gegen eine magisch erzeugte Dublette aus, die zusätzlich mit täuschenden Zaubern belegt ist. Der echte Kelch wird jeweils in der folgenden Nacht in einem Kästchen von den Drachenpforter Schützen zum Angrosch-Tempel im Schlund gebracht. Nur das Schwert der Schwerter, Granus Algoniar und der Hochgeweihte des Tempels wissen, wo sich die echten Kelche befinden.

2. Der Tod Yalid ibn Raschins: Im Lager befindet sich bereits seit dem Aufbau eine borbaradianische Einheit, die als Rondrageweihte des Raschtulwaller Rondra-Tempels getarnt sind. Diesen sind die Besuche des als Quacksalber getarnten Yalid ibn Raschin im Zelt des Schwerts der Schwerter nicht entgangen. Als sie den Magier nach der Überbringung der sechsten Kelchdublette auf seinem Rückweg abgefangen hatten, hätte dieser fast Alarm geschlagen und wurde, eher versehentlich und in Panik, von den Borbaradianern getötet.

Die Aufgabe der Helden wird es sein, den Tod des 'Quacksalbers' zu entdecken, die Borbaradianer zu enttarnen und schließlich mit den Drachenpforter Schützen hinauf in den Schlund zu ziehen und die sechs Kelche zu beschützen, bis der siebte, der von Perricum gebracht wird, den Schlund erreicht. Dort wird es zu einer wahren Schlacht mit den Borbaradianern um den Angrosch-Tempel kommen, einer Schlacht, in der nicht nur die Heiligen Kelche bewahrt, sondern auch eine verfluchte Standarte einer gegnerischen Einheit errungen wird.

AUF PHEXENS PFADEN

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt am Abend des zehnten Tages der Heiligen Zwölfgöttertjoste, so daß der Kampf um die Kelche und die Entscheidung um den Heermeister zeitlich zusammenfallen. Entweder lassen Sie die Heldengruppe wie vorgeschlagen an diesem Tag mit dem sechsten Kelch das Heerlager erreichen, oder aber Sie setzen eine andere Gruppe am Morgen des folgenden Tages auf die Spur des Mordes. Beide Möglichkeiten setzen voraus, daß die Helden auf Geheiß der Erhabenen Ayla im Lager der Drachenpforter Schützen untergekommen sind. Die Entwicklung der Ereignisse bedingen ebenso, daß Ayla die Helden vorerst nicht von dem Verschwinden des Magiers in Kenntnis setzt, da sie damit ihren Winkelzug mit den Kelch-Dubletten zugeben müßte.

Im folgenden wird nun die weit vorne stehende Beschreibung des Heerlagers um die Personen und Örtlichkeiten erweitert, die insbesondere Bedeutung für die im Anschluß beschriebene Queste haben.

Besondere Orte und Personen im Troßlager

Das Zelt des Quacksalbers

Allgemeine Informationen:

Waffenbalsam, Wundsalben und Badezusätze verrät ein großes Schild über dem Zelt des hiesigen Quacksalbers. Man könnte es für ein Zelt aus einem Weidener Ammenmärchen halten, denn es wirkt so geheimnisvoll und merkwürdig, daß man sich wie magisch angezogen fühlt, um etwas von diesem Zauber auch sein eigen zu nennen. Man kann auf Anhieb nicht sagen, ob es an dem windschiefen Aufbau, den düsteren Farben der Zeltbahnen, den arkanen Zeichen darauf oder aber an den unheimlichen Gerätschaften auf dem zierlichen Tischlein im Zelteingang liegt.

Auch ist die Rede des Quacksalbers im bunt zusammengestellten Gewand, hohen spitzen Hut und mit dem eifrig zitternden schwarzen Kinnbart phantasievoll und erinnert an ferne Länder, selbst wenn er ein Stück Seife anpreist. Mit glänzend schwarzen Augen und zierlich gestikulierenden, feinledern behandschuhten Händen erklärt er, diese



sei nach Geheimrezeptur der Magiermogule von Gadang hergestellt, die sie nur dafür verwendeten, um ihre Favoritinnen mit dem Duft der herrlichen Radscha selbst zu verführen.

Meisterinformationen:

Yalid ibn Raschin stellt mit viel Geschick und Freude einen so echten Scharlatan wie nur möglich dar. In Wahrheit ist der schrullige Quacksalber jedoch: Yalid ibn Raschin, Magister der Elementaren Magie und Alchimist der Drachenei-Akademie zu Khunchom – und einer der Wenigen, die bisher das Konzil der Elementaren Gewalten besuchen durften.

Yalid ist ein versierter und erfahrener Magus, wenn es sich um die Herstellung und Verwandlung von Artefakten und Talismanen und um die Alchimie handelt. Als Kenner des elementaren Erzes und der lange vergessenen Raschtulwaller Formeln war er die erste Wahl für eine Aufgabe, die nicht nur seine Talente forderte, sondern auch einer unbeugsamen Gesinnung gegen alles Dämonische und insbesondere gegen borbaradianische Versuchung bedurfte. Sein Tod, so unbemerkt und unbedeutend er für die meisten bleiben wird, stellt einen empfindlichen Verlust für die Khunchomer Akademie dar. Aber gerade da er in anderen Aspekten der Magie kaum bewandert ist, wird er für die Borbaradianer allzulichte Beute werden. Daß sich das Schwert der Schwerter überhaupt eines solchen Spezialisten erfreuen kann, liegt an Granus Algoniars Bekanntschaft mit Seiner Spektabilität Khadil Okharim, dem Leiter der Drachenei-Akademie; die beiden Männer verbinden seit Jahren sowohl 'geschäftliche Beziehungen' als auch Freundschaft.

Jedesmal wenn ein neuer Kelch im Lager ankommt, wird der Magister in das Blutzelt der Erhabenen gerufen, um zum einen auszusprechen, daß man selbst einen unechten Kelch gefunden hat, und um zum anderen den Magier das 'Innere Maß' nehmen zu lassen, nach dem er dann den vorbereiteten Dublettenrohling innerhalb dreier Stunden konzentrierter Arbeit in Form und Gestalt bringt und mit Zaubern belegt, die eine oberflächliche Analyse täuschen sollen. Innerhalb seines Zeltes sind somit auf den ersten und zweiten Blick die üblichen Handwerkszutaten eines gaukelnden Alchimisten zu finden und auf den dritten Blick Magierstab, das Gewand der Verwandlung des Erzes und zwei Octavos mit den Titeln: *Über die elementare Verformungen edler Erze* und *Täuschung und Wahrheit in der Artefaktkunst*.

Das Badehaus

Spezielle Informationen:

Ein wichtiger und – auch von Yalid ibn Raschin – vielbesuchter Ort im Troßlager ist das Badehaus. Es besteht hauptsächlich aus einem kleinen Zeltkomplex mit vier großen Zubern, in denen jeweils bis zu acht Personen gleichzeitig Platz finden. Das Badehaus ist neben dem Bach die einzige Möglichkeit, nicht nach einigen Tagen Lagerleben den typischen Geruch eines Söldners anzunehmen. Ein Bad kostet mindestens einen Silbentaler, beinhaltet dafür aber einiges an Luxus: Während die Gäste im Zuber einweichen, wird ihnen auf einem über den Zuber gelegten Brett köstliche Speise und manch labender Trank gereicht und geschickte Hände kümmern sich um verspannte Muskeln. Die Haare werden gewaschen und gepflegt, und hernach wird man mit duftendem Öl gesalbt.

Ein Platz im Zuber muß mindestens zwei Tage im voraus gebucht und im voraus bezahlt werden. Das Wasser wird alle fünf Badegänge gewechselt, der erste Gang ist doppelt so teuer wie der letzte. Unter wohlhabenden Badegängern ist es übrigens beliebt, einem weniger betuch-

ten seinen Badegang abzukaufen, allerdings gibt es auch Müßiggänger, die geduldig darauf harren, daß einer der Gäste seinen Termin verißt und ihn statt diesem für den halben Preis wahrnehmen.

Geleitet wird das Badehaus von *Gertude Donflinger*, einer lebenslustigen Frau in mittleren Jahren, der man den Hang zum Rahjagefälligen seit jeher durchaus anzusehen vermag. Männliche wie weibliche Badediener tragen Gemächt oder Mieder eng geschnürt und mehr enthüllt als verborgen. Dennoch sind Rahjendienste nicht allzuhäufig, da recht teuer.

Meisterinformationen:

Hier können die Helden vor seinem gewaltsamen Tod den 'Quacksalber' ibn Raschin näher kennenlernen. Er nutzt grundsätzlich einen Zuber alleine, da er dem Wasser Badezusätze zufügt, die ihn vor der rauhen Gesellschaft von Rondrianern bewahren. Sollten die Helden trotz des schwefeligen Gestanks, der merkwürdigen Dämpfe und der ungesunden Farbe des Wassers zu ihm in den Zuber steigen und sich als angenehme Plauderer erweisen, wird er, unter Wahrung seines Inkognitos, schnell Freundschaft mit ihnen schließen – Baden verbindet.

Die Brauzerger

Spezielle Informationen:

In unmittelbarer Nähe des Lagers der Drachenpforter Schützen hat ein Zwergenbraumeister seine Brauerei aufgeschlagen. Feldbrauereien sind so alt wie das aventurische Heereswesen. Die unglaublichen Mengen an Bier können gar nicht so schnell herbeigeschafft werden, wie man sie konsumiert. Darum haben findige Zwergenhändler kurzerhand ihre Braukessel auf Wagen und Karren montiert und begleiten die Heere bei ihren Zügen. So auch der Brauzug des *ehrenwerten Edbald, Sohn des Erwahn*, einem Hügelzweig. Den ganzen Tag und die halbe Nacht sind er und seine beiden Gesellen unermüdlich dabei, neues Bier anzusetzen und zu brauen. Die riesigen kupfernen Braukessel sind schon von weitem zu erkennen und ein gutes Orientierungsmerkmal – wenn man das Lager der Drachenpforter sucht.

Hier treffen sich alle, die im Heerlager anwesend sind: Novizen aller Kirchen mit großen Krügen für ihre Geweihtenschaft, Marketender und Marketenderinnen, um die Vorräte für die kommende Nacht zu füllen, Gesellen und Wirte aus den Garküchen, Pferdekechte und wen immer Sie die Helden dort treffen lassen wollen. Sobald es dunkel wird, bilden sich vor den Brauwagen größere Trauben von trinklustigen Gesellen, die beschlossen haben, gleich an der Quelle zu bleiben. Ob der wachsamen Augen des Profos und seiner Leute bleiben größere Exzesse jedoch aus. Sich in die Besinnungslosigkeit zu trinken, wagt angesichts der strengen Aufsicht tatsächlich kaum jemand außerhalb seines privaten Zeltes oder Wagens.

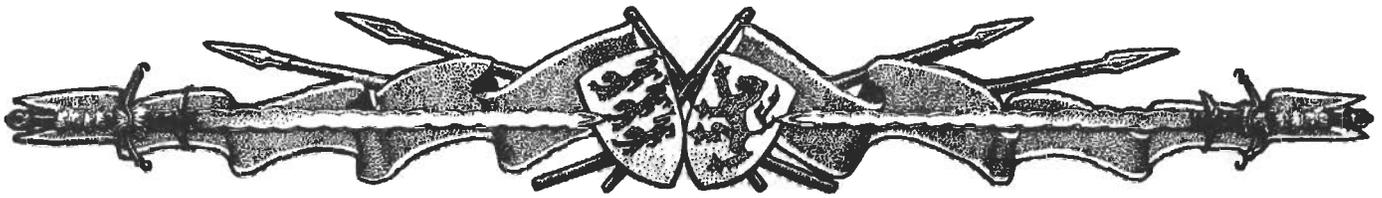
Meisterinformationen:

Wenige sind im Troß so gut informiert wie diejenigen, die ihre Hand über den Biervorräten haben. Edbald ist ein Informant erster Güte, doch steht er sich besser mit dem Herren Phex, als denen lieb sein kann, die etwas von ihm erfahren wollen: Bei Gelegenheit treibt er einen äußerst einträglichen Handel mit Informationen statt mit Bier, und seine Fähigkeiten in der Einschätzung des Beutels des Gegenübers und im Feilschen sind allgemein berühmt und berüchtigt.

Der Tätowierer

Spezielle Informationen:

Zum erstenmal bei einer solchen Gelegenheit hat *Ifirngrimm Skalagson*



sein Zelt im Troß des Rondralagers aufgeschlagen. Neben den typische Wal- und Ottamotiven findet man in seinem Vorlagebüchlein auch Löwinnen und streitende Rondras in allen Posen. Wenn die Helden das erste Mal an seinem offenen Zelt vorbeigehen, können sie einen jungen Rondranovizen mit verkniffenem Gesicht bestaunen, der sich gerade ein *Für Rondra, für die Ehre* auf die noch haarlose Brust stechen läßt.

Meisterinformationen:

Es ist der unglückliche Novize, der später von den Borbaradianern auf seiner Wache eingeschláfert und beraubt wird.

Der Devotionalienhändler

Spezielle Informationen:

Eugenior von Perricum nennt sich der fliegende, auf sein Äußeres wohl bedachte Händler von Rondra-Devotionalien. Alles, wonach er gefragt wird, hat er entweder vorrätig oder kann es binnen kürzester Zeit besorgen. Vor staunenden Augen präsentiert er eine Schuppe Famelors genauso wie ein Stück Tempelstufe, auf dem die heilige Aldare ihr Leben gab, oder ein Büschel Roßhaar des Löwenhelms Ihrer Erhabenheit ...

Meisterinformationen:

Natürlich sind alle Dinge unecht und gefälscht. Doch für Eugenior liegt die Heiligkeit im Herzen des Betrachters, und deshalb kann er diesen Schwindel auch, ohne Schaden an seiner Seele zu nehmen, so bedenkenlos betreiben. Um den Schaden an seinem Leib zu minimieren, hält er sich fern von höheren Geweihten und vor allem von den Männern und Frauen des Profos, die ihn, wenn sie ihn erwischen sollten, sofort aus dem Lager werfen werden. Da Heimlichkeit seine zweite Natur ist, kann er Ihnen als verschwiegener Beobachter dienen, der einer allzu fehlgehenden Heldengruppe den rechten Hinweis geben könnte.

Besondere Orte und Personen im Heerlager

Das Zelt der Gefallenen

Meisterinformationen:

Das auffallend schwarze, aber dennoch sehr schlichte Zelt steht auf dem der Boronkirche zugewiesenen Platz und in deren Obhut südlich des Tjostenplatzes. Während der Wettkämpfe werden die Eingangsplanen weit zurückgebunden zur Mahnung der lebenden Kämpfer und zur Erinnerung an die Toten. Ein toter Tjosten-Teilnehmer wird nach Abschluß aller Kämpfe eines Tages feierlich von Rittern seiner Senne hineingeleitet, von Borongeweihten gesalbt und für die längere Aufbewahrung vorbereitet, zeremoniell von ausgewählten Knappen der Göttin in voller Rüstung und mit seinem Schwert in seinen eigenen, roten Reisemantel gehüllt, der mit silbernen Fäden vernäht wird, und aufgebahrt. Innerhalb des Zeltes erkennt man die Toten an ihren Fibeln und aufgelegten Wappen, außerhalb werden ihre Namen in roter Schrift auf einer weißen Stoffbahn vermerkt, so daß daran – neben der rondrianisch strengen Aufbahrungsanordnung – die Anzahl der Gefallenen zu entnehmen ist.

Das Zelt wird von einer Ehrenwache bewacht; tagsüber finden sich betende Gläubige und zu jeder Zeit Boroni ein, die in einer an der Stirnseite unter einem Rondraschrein stehenden Feuerschale Kräuter verbrennen. Auch anderweitig während der Tjoste gestorbene Gläubige finden bei den Geweihten des Rabengottes Aufnahme – allerdings in einem dicht neben dem Zelt der Gefallenen aufgestell-

ten weiteren Totenzelt, das bis auf einen Boronschrein und etwaig gefallenen Helden sowie dem eventuell von ihnen zurückgebrachten Leichnam der Hesindegeweihten während dieser Tjoste leer bleibt.

Die Borbaradianer werden daher den Leichnam des Magiers in einen roten Mantel gehüllt tatsächlich im Zelt der Gefallenen zu verbergen suchen, davon ausgehend, daß bei über zwei Dutzend Gefallenen und der Unberührbarkeit der Leichen bis zum Ende der Tjoste – dann werden alle Toten feierlich verbrannt – eine weitere wohl kaum auffallen sollte.

Die falschen Rondrianer im Heerlager

Wie im Anhang ab Seite 87 näher beschrieben, haben sich fünf Spione Borbarads in das Heerlager eingeschlichen. Mit rot-weißen Wappenröcken, rondrianischer Bewaffnung und der Ausrüstung von fünf Geweihten des Raschtulswaller Tempels ausgestattet, fallen sie niemandem auf und können sich ungehindert durch das Lager bewegen.

Die falschen Fünf schlafen gemeinsam in einem Zelt im Lagerbereich der Senne der Mittellande. Da keiner von ihnen an der Heiligen Zwölfgöttertjoste teilnimmt, lassen sie sich vom Lagerprofos ständig zu Wachdiensten einteilen.

Mit diesen Diensten sind auch Patrouillengänge außerhalb des Lagers verbunden, was die Kommunikation mit ihrem Anführer Achmad al-Kira ungemein erleichtert.

Die Aufgabe der Fünf während der ersten beiden Wochen ist es, zu ergründen, warum die Zwölfgöttertjoste nicht einfach um einige Wochen verschoben wurde, um den an den vergangenen Schlachten teilgenommene Rondrianern ein wenig Erholung zu gönnen oder – was die Borbaradianer weitaus mehr verwundert – nach der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden sich erst näher am Frontverlauf zu sammeln und zuzuschlagen, was man eigentlich befürchtet hatte.

Erst nachdem borbaradianische Spione die Bemühungen um das Zusammentragen der Kelche unzweifelhaft bestätigen können, ergeht an die falschen Rondrianer der Befehl, den Aufbewahrungsort der Kelche zu finden, aber weiterhin abzuwarten. Nachdem alle anderen Versuche, der auf dem Weg befindlichen Kelche habhaft zu werden, fehlgeschlagen, erhalten sie Anweisung, alle sieben Kelche auf einmal zu stehlen und aus dem Lager zu bringen.

Um allzu neugierige Novizen und Geweihte von sich abzulenken, gehen die falschen Rondrianer mit Gerüchten in die Offensive, die ihren Gegenüber zumeist derart erschüttern, daß deren Zweifel sehr rasch in den Hintergrund treten.

Halten sich die Helden zwischen zwei Questen im Heerlager auf, sollten Sie ihnen das eine oder andere Gerücht zugänglich machen. Solche sind z.B.:

- Nachdem die Rondrianer erst kürzlich den Schild der Heiligen Ardare von der Praioskirche zurückerhalten haben, stelle sich nun die Frage, ob seine Heiligkeit, der Bote des Lichts, nur deshalb aus Gareth anreist, um den demütig-dankbaren Kniefall des Schwerts der Schwerter zu erleben.

- Die Ardariten bestünden darauf, daß der Schild der Heiligen Ardare eigentlich zu ihrem Ordensbesitz gehören solle – ihre Erhabenheit verweigert jedoch die Herausgabe des Schildes.

- Ihre Erhabenheit habe den Segen der Göttin verloren, nachdem sie bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden von Karmoth, dem Kriegsdämonen, fast getötet worden wäre und an ihrer Statt sich die in der Vergangenheit doch sehr unrondrianisch verhaltende Amazonenkönigin den Sieg erfochten habe.



● Ist sie seit diesem Kampf vielleicht derart mit Furcht geschlagen, daß sie die Zwölfgöttertjoste befahl, um weitere Kämpfe zu meiden? Sind nicht alle anwesenden Rondrianer der Meinung, daß es besser gewesen wäre, die Heilige Tjoste zu verschieben, als dem Krieg den Rücken zu kehren; und haben nicht die Meister des Bundes versucht, mit Vernunft und rondragefälligen Reden ihre Erhabenheit umzustimmen – sie aber habe stur auf ihrem Befehl bestanden?

Die Vertreter der Praioskirche

Meisterinformationen:

Außer dem Boten des Lichts weiß niemand innerhalb der Praioskirche von dem Vorhaben des Schwertes der Schwerter. Daher ist es selbst den Kirchenmännern und -frauen verwunderlich, warum sie in derart starker und vor allem ausgewählter hoher Anzahl der Heiligen Zwölfgöttertjoste beiwohnen. Allerdings stellt man Entscheidungen des Lichtboten wahrlich noch weniger in Frage als in der Rondrakirche die Ihrer Erhabenheit. Wichtig für die Helden können die Geweihten der Inquisition unter Amando Laconda da Vanya werden, zum einen, weil diese bei offensichtlich nicht regelrechtem Verhalten der Helden (dazu gehört auch jegliche Zauberei innerhalb des Heerlagers!) empfindlich reagieren werden, zum anderen, da sie ihnen bei der Aufklärung des Mordes an dem 'Quacksalber' in die Quere kommen können. Und außerdem ist da Vanya ja ein 'alter Bekannter' der Helden.

Als Verbindungsmann zwischen der Praioskirche und den anderen Kulturen, aber ebenso als Schlichter jeglichen Streites ist der Illuminierte von Tobrien, Luceo de Guhné, vom Boten des Lichtes bestimmt worden. Wenn die Helden Schwierigkeiten mit dem sprichwörtlichen Starrsinn der Praios-Anhänger bekommen sollten, ist er derjenige, von dem sie noch am ehesten ein offenes Ohr und einen weitreichenden Blick erwarten können.

Die Inquisition

Seine Gnaden Amando Laconda da Vanya und seine Männer und Frauen sollten ein Grund für ständige Vorsicht für jeden ungebundenen Magier und jede Hexe unter den Helden sein. Ihm obliegt zwar nicht die Gerichtsbarkeit, und er ist auch eher ein Pragmatiker als ein Fanatiker, außerdem weiß er zumindest von den Gezeichneten, daß sie auf der richtigen Seite stehen, aber trotzdem wird er versuchen, die praiosgefällige Ordnung durchzusetzen, wo immer es geht.

Ein Spielstein wird geschlagen

Rückkehr zum Heerlager

Allgemeine Informationen:

Als ihr im Licht der einbrechenden Dämmerung den letzten Hügelkamm überwindet, bietet sich euch erneut dieses atemberaubende Bild des von Hunderten Fackeln erleuchteten Heerlagers. Der laue Abendwind trägt leise die rondrianischen Betgesänge zu euch herüber. Auf halbem Wege kommen euch aus einem nahen Wäldchen die zwölf altbekanntesten Männer und Frauen der Drachenpforter Schützen entgegen, die gerade ihre Patrouille beenden. Man begrüßt euch freudig, und ihr geht die restliche Strecke zum Lager plaudernd und scherzend gemeinsam.

Spezielle Informationen:

An dieser Stelle können Sie die Helden über den aktuellen Stand der

Die Sonnenlegionäre

Ein Teil der Leibgarde des Boten des Lichtes ist ihrem Herrn bereits vorausgeeilt, um für ihn ein würdiges und sicheres Quartier zu bereiten. Zu Beginn der Questen werden zehn Sonnenlegionäre im Lager anwesend sein; mit Seiner Heiligkeit werden noch einmal 20 weitere anreisen. Die Legionäre begreifen sich als die erwählten Streiter des Götterfürsten, und dies bringen sie bei genügend Gelegenheiten zum Ausdruck. Dennoch darf man diese Krieger im Dienste der Praioskirche nicht unterschätzen: Aufgrund ihrer harten und gründlichen Ausbildung stehen sie den Rondrianern in nichts nach.

Trotz der Rückgabe des Heiligen Schildes der Ardare sind insbesondere die Ardariten schlecht auf die Sonnenlegionäre zu sprechen; Spannungen sind unvermeidlich. Diese gipfeln aber angesichts der Kriegssituation und der strengen Aufsicht durch die jeweiligen Vorgesetzten 'nur' in Handgreiflichkeiten und wütenden Disputen. Der Auslöser des heftigsten Streits wird die Äußerung eines Legionärs sein, daß Ardare nur durch den Opfertod einer Hundertschaft Sonnenlegionäre heilig geworden wäre (gegen die die Heilige den Tempel der Göttin verteidigte), also die Ardariten der Praioskirche und der Legion zum Dank verpflichtet seien ...

Die Ucuriaten

Mit Seiner Erhabenen Weisheit Jariel Praiotin XII. Heliodan und Seiner Eminenz Hilberian Praiofold III. Lumerian von den Heiligen Hallen Elenvinas werden 24 Mitglieder des *Ordens des Goldenen Falken* reisen und ihnen sowie dem Illuminierten von Tobrien als Ehrenwache und Boten zur Seite stehen.

Die Ordensleute sind prächtig und dennoch äußerst zweckmäßig gekleidet: Über der leichten, mit geprägten und von Blattgold überzogenen Falken verzierten Lederrüstung tragen sie weite Botenmäntel in Weiß mit purpurnem Saum. An ihrer Seite tragen sie ihre metallene Pergamentenhülle mit dem unverwechselbaren goldenen Falken auf dem Verschluss, das Zeichen ihrer Autorität ist der lange Falkenstab.

Der Orden dient der getreulichen Überbringung und Verbreitung von Nachrichten zwischen den Tempeln der Zwölfgötter und dem Schutze hochrangiger Geweihter sowie der Verkörperung der Pracht des Praios, des Vaters des Goldenen Falken Ucuri. Alle Ucuriaten haben Verschwiegenheit und Treue geschworen und sind mit einer beinahe unheimlichen Selbstbeherrschung und Autorität gesegnet. Mit diesen wird man selbst dann keinen Streit bekommen, wenn man sie aufs übelste zu provozieren sucht.

Zwölfgöttertjoste informieren. Am Abend des 10. Tages der Tjoste sind nur noch zwei Kämpfer übriggeblieben, eine junge dunkelhaarige Geweihte und ein wesentlich älterer Ritter der Göttin. Ihre Namen sind in aller Munde: Leonara von Baburin und Rondrasil Löwenbrand von Arivor.

Wenn die Helden ihr sperriges Gepäck bei den Zelten der Drachenpforter Schützen zurücklassen, werden diese wie üblich keine Fragen darüber stellen, warum die Helden es schon wieder so eilig haben, ins rondrianische Lager zu kommen.

Das Heerlager am zehnten Abend der Tjoste

Allgemeine Informationen:

An der Lagerpforte verlangt ihr, Seine Eminenz Granus Algoniar zu



sprechen. Eine herbeigerufene Novizin grüßt euch respektvoll mit rondrianischem Gruß und führt euch durch das Lager. An diesem Abend kommt euch das Heerlager ein wenig unheimlich vor. Die lodrenden Fackeln um den Tjostenplatz werfen bizarre Licht- und Schattenmuster auf die betenden und schwertanzenden Geweihten der Rondra. Über allem liegt der Geruch von Blut, mit dem an jedem Morgen der Tjostenplatz vom Schwert der Schwerter gesegnet wird. Erinnerungen von Schlachtfeldern und Kampfplätzen steigen dabei unwillkürlich in jedem von euch auf, und für manch einen mag dieser Geruch nicht nur von Sieg und Ruhm künden. Viele der Geweihten, die sich in nächster Nähe des Tjostenplatzes aufhalten, scheinen überdies dieser Welt entrückt zu sein, und die Gebete und Heiligen Gesänge, die ihren Lippen entspringen, werden mit einer Inbrunst vorgetragen, daß euch Schauer übermannen.

Im flackernden Fackelschein seht ihr inmitten des großen Tjostenplatzes die zwei letzten Kämpfer: eine junge Frau mit wilder, dunkler Haarmähne und ein Mann in den Dreißigern, groß und ruhig, dessen rechtes Auge von einer Augenklappe verdeckt ist. Beide knien dicht nebeneinander, die Hände jeweils auf Schwerter gestützt, die Gesichter dem großen Altar zugewandt, der jenseits des Kampfplatzes auf dem bannergeschmückten Podest ruht.

Die Übergabe des sechsten Kelches

Allgemeine Informationen:

Vor dem Lager Ihrer Erhabenheit werdet ihr gebeten, einen Augenblick zu warten, während die junge Novizin euch bei Seiner Eminenz Granus Algoniar meldet. Durch den offenen, von zwei Geweihten der Leibwache Aylas bewachten Eingang könnt ihr auf das Blutzelt blicken, durch dessen schwere, rote Stoffbahnen jedoch kein Lichtschein nach außen dringt. Lange müßt ihr in jedem Fall nicht warten, bis der grauhaarige Algoniar selbst zu den Wachen tritt und dafür sorgt, daß ihr eingelassen werdet. Schweigend führt er euch in eines der geräumigen Zelte, die neben dem Blutzelt dennoch winzig wirken. Und erst, als euch die weißen Stoffbahnen des Zeltes vor den Blicken der Leibwache verbergen, begrüßt euch der alte Geweihte, in dessen leisem Lächeln eine Spur Erleichterung zu liegen scheint.

Meisterinformationen:

Granus wird ihnen knapp, aber nicht unfreundlich für die Bergung des sechsten Kelches danken und diesmal sogar die Helden ausdrücklich auffordern, von ihrer Suche zu berichten. Lassen Sie Seine Eminenz den Helden an diesem Abend ruhig etwas sprächiger erscheinen, vielleicht wird er sogar von den anderen Heldengruppen und deren Abenteuern erzählen. Nach einer Weile wird der Geweihte jedoch das Plauderstündchen abrupt beenden und die Helden davon unterrichten, daß Ihre Erhabenheit sie am morgigen Abend, nach dem Abendgebet, noch einmal empfangen wird. Schließlich wünscht er ihnen höflich, aber bestimmt eine borongesegnete Nacht. Sind die Helden verwundet oder brauchen anderweitig Hilfe, wird der Geweihte dafür sorgen lassen.

Ein gemütlicher Abend bei den Armbrustschützen

Meisterinformationen:

Die Helden könnten sich dann natürlich gemütlich schlafen legen und gegebenenfalls auskunicen, allerdings wird an diesem Abend, vorzugsweise mit dem Helden, gefeiert: Aufgrund einer Wette zwischen Dama Horger und dem guten Plötzbogen vom Vorabend gibt

es heute nämlich zum üblichen Eintopf aus der Troßküche noch frischen Kaninchenbraten – und den gleich von acht solcher Tiere. Gewonnen hat die Wette Schützin Horger, wobei Plötzbogen zwar der Bessere beim Aufspüren von Wild war, Horger aber mit jedem Schuß getroffen hatte. Vor dem Essen hat die Zwergin Donnerschlag Bier in wahrhaft ausreichender Menge geholt, so daß es ein netter Abend zu werden verspricht.

Nutzen Sie diesen gemütlichen Abend hauptsächlich, den Spielern die unterschiedlichen Charaktere der Schützen noch vertrauter zu machen: Lassen Sie den jungen Alrik die Helden ausfragen, was sie in den letzten Tagen so erlebt haben. Sie werden sehen, daß die Helden viel Spaß und Mühe haben werden, dabei die Kelche nicht zu erwähnen. Konstruieren Sie einige witzige Situationen, die auf Henning Hullheimers Konto gehen, und lassen Sie Wolf und Huckfeld die ein oder andere abenteuerliche Armeegeschichte erzählen.

Hauptmann Wolf kommt es zudem gelegen, daß das Bier die Helden tiefer schlafen lassen sollte, wenn die Schützen wieder ein Kistchen in den Schlund bringen müssen.

Wenn allerdings doch einer der Helden nachts wach bleibt, so beschreiben Sie, daß Hauptmann Wolf gegen Mitternacht von Ritterin Rohaja von Gratenfels geweckt wird und er den Befehl zu einer Nachtpatrouille erhält. Mit gutgespieltem Unmut wird Wolf daraufhin seine Leute wecken und mit Bemerkungen wie: "Und das nur, weil sie unsere Armbrüste nicht leiden können" aufbrechen. Die Schützen Kossjef und Hullheimer werden als Lagerwachen zurückgelassen.

Ein sonniger Morgen

Allgemeine Informationen:

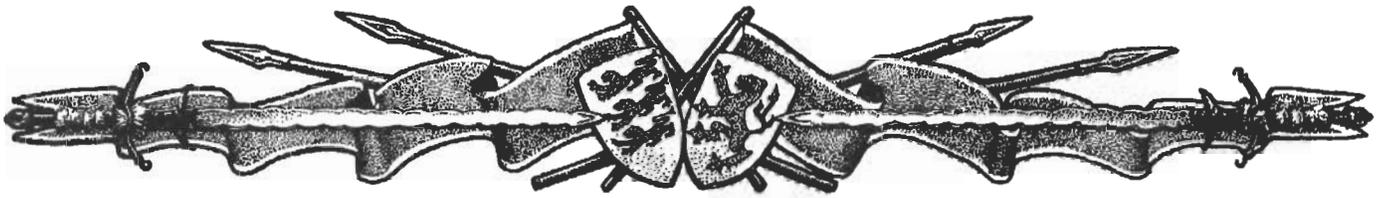
Als ihr am nächsten Morgen aus eurem noch taufeuchten Zelt kommt, stellt ihr fest, daß außer dem dicken Kossjef und Henning Hullheimer keiner der Schützen mehr im Lager ist. Auf eure Frage hin erklärt Kossjef, daß der Hauptmann schon ziemlich früh zu einem Patrouillengang aufgebrochen, aber wohl gegen Mittag zurück sei. Nun seid ihr tatsächlich einmal froh, keine Soldaten zu sein, denn nach dem gestrigen Abend hat den Schützen ein so frühes Aufstehen sicherlich keine Freude gemacht.

Während ihr noch frühstückt, erzählt euch Joost Kossjef, daß angeblich der schusselige Quacksalber mit dem windschiefen Zelt über Nacht verschwunden sei. Henning meint darauf trocken, daß es dem Quacksalber wohl mit der ganzen Heiligkeit hier zuviel geworden sei. Bei dieser ständigen Beterei im Lager könne das mit magischen Tränken ja auch nichts werden.

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden den Alchimisten Yalid ibn Raschin bereits bei früheren Aufenthalten im Heerlager, vielleicht sogar beim gemeinsamen Baden, kennengelernt haben. Falls nicht, sind Joost und Henning gerne bereit, von ihm zu erzählen.

Im Troß spricht man an diesem Morgen übrigens nur über ein Thema: Wird die junge dunkelhaarige oder der ältere Geweihte den Kampf des heutigen Tages gewinnen? Waren die Kämpfe an den ersten Tagen der Zwölfgöttertjoste für das Troßvolk kaum von Interesse, so hatten sich doch während der letzten Tage für so manchen Kämpfer eindeutige Anhängerschaften unter den Leuten gebildet. Zum großen Mißfallen der Rondrianer schreckte das Troßvolk auch nicht davor zurück, auf Kampfausgänge zu wetten. Als ein Grüppchen ihren Favoriten gar während des Kampfes anfeuerte, warfen



die Lagerwachen kurzerhand jeden aus dem befestigten Lager, der nicht eindeutig als Diener der Herrin identifiziert werden konnte. Seitdem sind die Leute aus dem Troß auf die spärlichen Informationen derjenigen angewiesen, denen der Profos auch weiterhin den Zugang zum Lager erlaubt. Natürlich sind auch die Helden an diesem Morgen begehrte Beute für das neugierige Volk ("Euch Recken werden die Rondrianer doch sicherlich nicht das Zuschauen verbieten!"), das sogar blankes Silber für Berichte vom Tjostenplatz bietet. Zumindest einer der Helden, besser aber die gesamte Gruppe, sollte sich aus eigenem Antrieb oder aus Gefälligkeit auf den Weg zum Tjostenplatz machen, um folgendes zu erleben:

Seine Gnaden macht sich verdächtig

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch euren Weg durch das bunte Wirrwarr der Zelte und Wagen des Troßlagers sucht, bückt sich (*Name eines Helden*) plötzlich und hebt ein kleines eisernes Scheibchen vom staubigen Boden auf. Ein Kreuzer – na, wenn das kein Glück bringt! Spöttisch gratuliert ihr dem glücklichen Finder und kommt schließlich, noch immer scherzend, am Zelt des Quacksalbers vorbei, welches durch ein großes Schild mit der Aufschrift *Waffenbalsam*, *Wundsalben* und *Badezusätze* leicht als solches zu erkennen ist. Vor dem windschiefen Zelt sind zwei Rondrianer postiert und beobachten euch mit unbewegten Mienen.

Spezielle Informationen:

Lassen Sie die Helden an dieser Stelle eine *Klugheits-Probe* ablegen. Gelingt diese, so können sie die Wappen auf den Wappenröcken der beiden Rondrianer eindeutig als die der persönlichen Leibwache des Schwerts der Schwerter identifizieren.

Allgemeine Informationen:

Einen Augenblick später wird von innen die Zeltplane zur Seite geschlagen, und zu eurem Erstaunen tritt seine Gnaden Granus Algoniar aus dem Zelt. Als er euch sieht, nickt er euch zu, während er sich eine schwere Ledertasche über die Schulter hängt.

Spezielle Informationen:

Sprechen die Helden seine Gnaden auf das Verschwinden des Quacksalbers an, wird er ihnen sehr kurzangebunden versichern, daß sich der Profos bereits um diese Angelegenheit kümmert und daß sich die Helden deshalb nicht sorgen müssen. Anschließend wird er sich beeilen, mit seinen beiden Wachen zurück ins befestigte Lager zu kommen. Ein Mann des Troßmeisters wird als Wache vor dem Zelt postiert.

Meisterinformationen:

Machen Sie Seine Gnaden ruhig mit diesem Verhalten in höchstem Maße verdächtig, schließlich sollen die Helden ungebeten Nachforschungen über das Verschwinden des Alchimisten anstellen. In der Ledertasche trägt Granus den letzten der falschen Kelche, den der Alchimist in seiner Truhe verborgen hatte. Als Granus am Morgen erfuhr, daß der Alchimist vermißt wird, galt seine größte Sorge der siebten Dublette. Zwar gleicht der Kelch seinem Vorbild nicht im Detail und kann bei einer Analyse als zumindest unmagischer Gegenstand erkannt werden – für eine kurzfristige Täuschung ist er allerdings allemal brauchbar und notwendig. Die Inquisition ist mit dem Fall noch nicht befaßt – schließlich weiß man noch nicht, daß der Vermißte tot ist.

Zeugen gesucht

Meisterinformationen:

Verwenden Sie den gesamten Vormittag, um die Helden mit der Suche nach Zeugen oder Hinweisen auf das Verschwinden des Quacksalbers zu beschäftigen. Erst gegen Mittag beginnt der Kampf auf dem Tjostenplatz, den die Helden sicher nicht verpassen wollen. Folgende Szenen und Zeugen bieten sich im Laufe des Vormittags an:

● Der Troßmeister hat vor dem Zelt des Quacksalbers eine Wache postiert. Um das Zelt zu durchsuchen, müssen die Helden den Posten ablenken oder aber sich gegen reichlich Silbertaler die Erlaubnis des Troßmeisters zum Betreten des Zeltes einholen. Jedoch findet sich auf die Kelche und deren Fälschungen kein einziger Hinweis mehr – dafür hat seine Gnaden Granus Algoniar gesorgt.

● Zeuge 1: Einer der Gesellen von Meister Edbald, dem zwergischen Braumeister, hat den Quacksalber noch in der Nacht ins Rondrianer-Lager gehen sehen. Er war in Begleitung einer jungen, eher kleinen Frau, die einen weiten dunklen Mantel trug (der Ritterin Rohaja).

● Zeuge 2: Die Besitzerin des Badehauses, Gertude Donflinger, hat einmal mitbekommen, daß der Quacksalber, obwohl er doch gerade im Badezuber saß, von einem Rondrageweihten eiligst ins Heerlager befohlen wurde. – "Das ist ja auch schon ziemlich merkwürdig, daß dieser verkalkte Tropf so dringend bei den Rondrianern gebraucht wird."

Fragen die Helden nach, kann Frau Donflinger auch das Wappen des Geweihten beschreiben, der den Alchimisten abgeholt hatte. Es handelte sich um das Wappen der Leibwache ihrer Erhabenheit. (Natürlich bekommen die Helden an diesem Vormittag auch mit, daß es die geschäftstüchtige Frau Donflinger ist, die das größte 'Wettbüro' im Troß betreibt. Die Wetten stehen übrigens 3:1 für die dunkelhaarige Leonara von Baburin – falls die Helden sich auch an diesem phexgefälligen Treiben beteiligen wollen.)

● Zeuge 3: Aldo Therenius, ein weitgereister Skriptorius, fand den Quacksalber gar nicht so schrullig und verkalkt, wie alle sagen. Ganz im Gegenteil, er hatte sich sogar einige Zeit mit ihm sehr angeregt und interessant über das Gauklerfest von Khunchom unterhalten, was bei ihm den Eindruck hinterließ, daß der Quacksalber auch aus dieser Stadt käme.

● Am späten Vormittag kommen die Armbrustschützen zurück und legen sich erst einmal schlafen. Ihnen sind die Anstrengungen eines langen Marsches deutlich anzumerken, und der kleine Alrik hat sogar ein paar frische Schürfwunden, die er sich bei einem Sturz im Gebirge zugezogen hat. Möglich ist ein Wortwechsel, in dem sich Alrik, auf seine Verletzungen deutend, über die nächtliche Marschiererei im Gebirge beklagt, worauf Torben Huckfeld sofort geistesgegenwärtig scherzend einwirft, daß der Bub im Dunklen selbst einen kleinen Geröllhaufen für ein Gebirge hält.

Tod einer Löwin – eine Leiche zuviel

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag hallen die rauhen Klänge der Widderhörner über das Heerlager und rufen zum Beginn des Tjostenkampfes – dem letzten Zweikampf.

Meisterinformationen:

■ Die Helden werden, so sie sich zum Tjostenplatz begeben, am Zelt



Der letzte Zweikampf

Auf dem geweihten Boden knien nebeneinander die beiden letzten Kämpfer der Tjoste: die dunkelhaarige, junge Frau und der rotblonde, große Mann mit der Augenklappe, die schweren Rondrakämme jeweils vor sich aufgerichtet, die Gesichter dem großen Altar zugewandt. Soeben hat Seine Erhabenheit Hilperton Asgareol, der Hüter der Flamme, seine Predigt vor dem Altar beendet, denn dieser vorletzte Tag der Zwölfgöttertjoste ist dem Herrn Ingerimm geweiht. Ernst nicht so mancher Rondrageweihte; offensichtlich waren die Worte des Erhabenen von der heißen Glut der Herzen und der Zähigkeit und Stärke des geschmiedeten Stahles gut gewählt. Neben den Hüter der Flamme tritt nun Ayla von Schattengrund, das erhabene Schwert der Schwerter. Ganz so wie die beiden letzten Tjostenkämpfer trägt sie weder Helm noch Schild, und lediglich Armalion, den heiligen Zweihänder, hat sie vor sich aufgerichtet. Mit lauter, ernster Stimme rezitiert sie frei die überlieferten Worte aus dem *Rondrarium* zur Zwölfgöttertjoste, und etliche Geweihte sprechen leise und ergriffen die heiligen Worte mit. Den letzten Vers dieser uralten Rede scheint ein jeder Rondrianer zu kennen, und so beten ihn Hunderte Männer und Frauen gemeinsam mit dem Schwert der Schwerter: "Am Tage des Ingerimm, so wie auch an den Tagen zuvor, möge Rondra Ihren göttlichen Willen kundtun; und Ihr Wille sei unser Befehl!"

Die beiden Geweihten auf dem Tjostenplatz erheben sich gemeinsam und kreuzen in symbolischem Schlag die Klingen. Mit rauher Stimme spricht die dunkelhaarige Geweihte: "Herrin Rondra, am Tage des Ingerimm heiße ich Dich willkommen in meinem Herzen und grüße voller Achtung und Zuneigung Rondrasil, meinen Bruder im Glauben. Mögest Du, Herrin, einen von uns beiden erwählen."

Rondrasil wiederholt die Worte ernst und ruhig und grüßt Leonara, seine Gegnerin, auf die gleiche Weise. Dann, mit katzenhaften, fließenden Bewegungen gehen beide in Stellung, die zweihändigen Schwerter spielerisch leicht erhoben, als seien die Anstrengungen und Wunden der letzten Tage vergessen. Die ersten Hiebe erfolgen in raschem Wechsel, doch keinem der beiden gelingt es, die Deckung des anderen zu durchdringen. Über die zahlreichen Zuschauer hat sich ehrfürchtige Stille gelegt, in der die harschen Atemzüge der Kämpfenden und das Aufeinandertreffen der Schwertklingen die einzigen Geräusche sind. Für einige Augenblicke trennen sich die beiden Geweihten, versuchen, einander umkreisend, zu Atem zu kommen. Schweiß steht auf beiden Gesichtern, und so manche Wunde der Vortage ist wieder aufgebrochen und bildet leuchtend rote Flecken auf den weißen Wappenröcken. Dann springt die junge Geweihte unvermittelt vor und treibt Rondrasil mit einer Folge kräftiger Schläge zurück. Nur mit knapper Not gelingt es dem einäugigen Geweihten, die Hiebe zu parieren und schließlich, mit einem gewandten Schritt zur Seite, die Gegnerin ins Leere laufen zu lassen. Jeder sieht die ungeschützte Seite der Geweihten, als sie jäh um ihr Gleichgewicht ringt. Doch ein Rondrageweihter kämpft weder von rücklings, noch von der Seite, und so hält Rondrasil sein Schwert zurück, bis sich die junge Geweihte ihm wieder zugewendet hat. So tauschen die beiden Gegner Hieb um Hieb, und doch gelingt es weder dem einen noch dem anderen, einen Treffer zu landen. Nach und nach weicht aus den Bewegungen der Kämpfenden die vormalige katzenhafte Anmut, und die tiefe Erschöpfung der beiden wird mit jeder weiteren Attacke deutlich. Schließlich tritt Leonara wankend zwei Schritte zurück und stützt sich nach Atem ringend auf ihr Schwert. "Wähle, Herrin!" faucht sie dem wolkenlosen Himmel wie eine Herausforderung entgegen, dann reißt sie in wilder Geste ihr Schwert in die Höhe und läßt den Schlag mit unbändiger Wucht auf ihren Gegner niedergehen. Die Parade dieses Hiebes läßt den großen Geweihten fast in die Knie gehen, und selbst im hellen Mittagslicht sind die sprühenden Funken der beiden Schwertklingen deutlich zu sehen. Die Arme der beiden Geweihten müssen durch dieses gewaltige Zusammentreffen nahezu taub sein, und doch hebt Rondrasil fast spielerisch sein Schwert und führt seine Attacke in gerader, klassischer Linie. Die junge Geweihte hebt ihr Schwert nur einen winzigen Augenblick zu spät zur Parade, und so fährt ihr die Klinge Rondrasils mit ungehinderter Wucht tief in die Schläfe. Mit einem leisen Seufzen geht die Geweihte zu Boden, das Schwert noch umklammert, und bleibt reglos liegen. Einige Augenblicke lang steht Rondrasil schwer atmend auf sein Schwert gestützt da, dann kniet er mühsam neben der Gefallen nieder, hebt sie bedächtig auf seine Arme und trägt sie langsam und immer wieder stockenden Schrittes an den Rand des Tjostenplatzes. Dann erst, als der Rondrageweihte seine überwundene Gegnerin in die Obhut der Rhodensteiner Ritualwachen gegeben hat, ist der Kampf tatsächlich beendet.

Vor dem Altar, von wo aus ihre Erhabenheit den Kampf regungslos verfolgt hat, hebt Ayla von Schattengrund grüßend Armalion und donnert dem Geweihten entgegen: "Rondrasil Löwenbrand, Sieger am Tage des Ingerimm, wappnet Euch für den letzten Kampf am morgigen Tage, dem Tage Unserer Herrin Rondra!" Da hebt Rondrasil ebenfalls sein Schwert zum Grube, und beifälliges Donnerrollen sollt über das Heerlager, der Donner Hunderter Schwerter, geschlagen auf Schilde – so tun die umstehenden Geweihten ihren Beifall kund.

der Gefallenen vorbeikommen. Betonen Sie an dieser Stelle in jedem Fall die Anzahl der Leichname (26), damit Ihre Helden später bemerken können, daß dort eine Leiche zuviel liegt.

Allgemeine Informationen:

Als die donnemde Ovation verklungen ist, betritt ein einzelner Geweihter in den Farben der Rhodensteiner Turnierwache den Tjostenplatz, und augenblicklich verstummt das Stimmengewirr und Gemurmel der Zuschauer.

In den Händen trägt der Geweihte einen Rondrakamm, gebettet auf schwarzem Tuch. Mit lauter Stimme verkündet er: "Brüder und Schwestern, trauert um den Verlust einer stattlichen Streiterin aus unseren Reihen, denn Schwester Leonara von Baburin ist gefallen. So ihr aber eure Trauer überwinden habt, seht frohen Sinnes, denn Leonara ist uns allen vorausgegangen in die Hallen Unserer Herrin, wo wir der-

einst wieder vereint sein werden."

Dann wendet sich der Rhodensteiner an Ihre Erhabenheit: "Erhabenes Schwert der Schwerter, mit Leonara von Baburin sind 26 Geweihte im Verlaufe der Heiligen Zwölfgöttertjoste gefallen."

Ayla von Schattengrund nickt ob dieser Worte und spricht ernst: "So laßt den Leib der tapferen Schwester aufbahnen im Zelte der Gefallenen! Für ihre Seele aber laßt erklingen den Heiligen Gesang Mythraels, des Walküren, damit er unsere Schwester geleiten mag in Rondras Hallen!"

Noch bevor der Rhodensteiner den Tjostenplatz verlassen hat, erklingt eine einzelne klare Stimme hell über dem Heerlager, den ersten Vers des Mythrael-Chorales singend. Als mit jeder Zeile mehr Geweihte einfallen und der Gesang sich wie auf unsichtbaren Schwingen in den wolkenlosen Himmel erhebt, da gibt es einige Geweihte, denen Tränen in die Augen steigen.

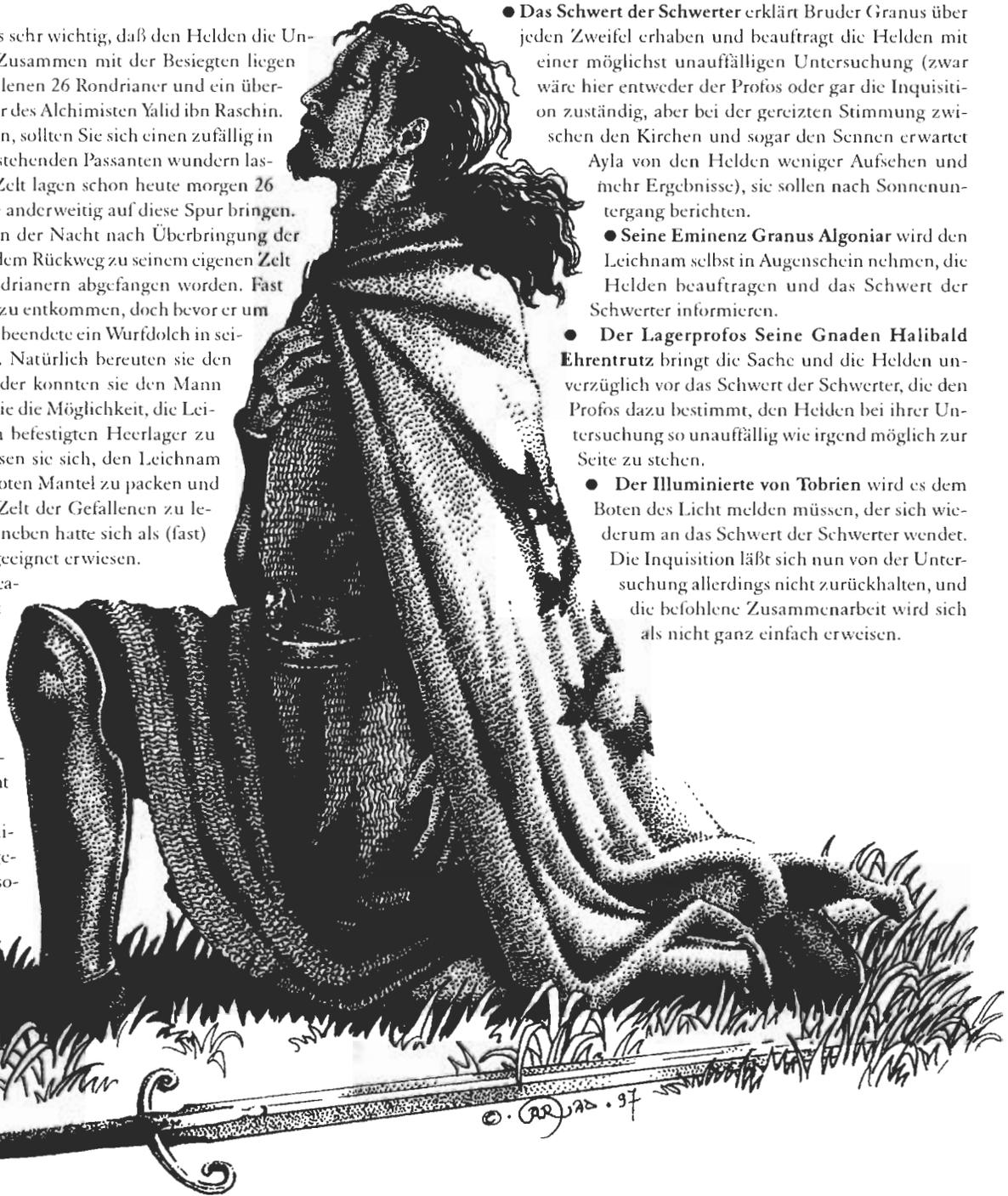


Meisterinformationen:

An diesem Punkt ist es sehr wichtig, daß den Helden die Unstimmigkeit auffällt: Zusammen mit der Besiegten liegen nun im Zelt der Gefallenen 26 Rondrianer und ein überzähliger Leichnam, der des Alchimisten Yalid ibn Raschin. Ist ihnen das entgangen, sollten Sie sich einen zufällig in der Nähe der Helden stehenden Passanten wundern lassen ("Ich dachte, im Zelt lagen schon heute morgen 26 Gefallene ...") oder sie anderweitig auf diese Spur bringen. Yalid ibn Raschin ist in der Nacht nach Überbringung der sechsten Dublette auf dem Rückweg zu seinem eigenen Zelt von den falschen Rondrianern abgefangen worden. Fast wäre es ihm gelungen zu entkommen, doch bevor er um Hilfe schreien konnte, beendete ein Wurfdolch in seiner Kehle sein Leben. Natürlich bereuten sie den Mord sofort, denn weder konnten sie den Mann befragen, noch sahen sie die Möglichkeit, die Leiche heimlich aus dem befestigten Heerlager zu schaffen. So entschlossen sie sich, den Leichnam in einen gestohlenen roten Mantel zu packen und ihn zu den Toten im Zelt der Gefallenen zu legen – das Totenzelt daneben hatte sich als (fast) leer und damit als ungeeignet erwiesen.

Wie Ihre Helden nun reagieren, sei ganz Ihren Spielern überlassen. Nur die Audienz bei Ihrer Erhabenheit nach dem Abendgebet, also etwa eine halbe Stunde nach Sonnenuntergang, dürfen sie nicht versäumen.

Im folgenden ist aufgelistet, wie einzelne angesprochene Meisterpersonen auf einen Bericht der Helden reagieren:



- **Das Schwert der Schwerter** erklärt Bruder Granus über jeden Zweifel erhaben und beauftragt die Helden mit einer möglichst unauffälligen Untersuchung (zwar wäre hier entweder der Profos oder gar die Inquisition zuständig, aber bei der gereizten Stimmung zwischen den Kirchen und sogar den Sennen erwartet Ayla von den Helden weniger Aufsehen und mehr Ergebnisse), sie sollen nach Sonnenuntergang berichten.

- **Seine Eminenz Granus Algoniar** wird den Leichnam selbst in Augenschein nehmen, die Helden beauftragen und das Schwert der Schwerter informieren.

- **Der Lagerprofos Seine Gnaden Halibald Ehrentruz** bringt die Sache und die Helden unverzüglich vor das Schwert der Schwerter, die den Profos dazu bestimmt, den Helden bei ihrer Untersuchung so unauffällig wie irgend möglich zur Seite zu stehen.

- **Der Illumierte von Tobrien** wird es dem Boten des Licht melden müssen, der sich wiederum an das Schwert der Schwerter wendet. Die Inquisition läßt sich nun von der Untersuchung allerdings nicht zurückhalten, und die befohlene Zusammenarbeit wird sich als nicht ganz einfach erweisen.

Ein Mordfall wird untersucht

Im Zelt der Gefallenen

Spezielle Informationen:

Der Mantel, in den der Leichnam des Alchimisten gehüllt ist, wurde mit einfachem weißen statt silbernem Faden zugenäht. Am Mantel steckt ist das Wappen des Ordens der Schwerter zu Gareth und die einfache Schwertfibel eines Knappen der Göttin. Der Leichnam weist eine tiefe, mit Sicherheit tödliche Stichwunde durch die Kehle auf. Der

Leichnam ist weder balsamiert, noch haben die Borbaradianer die entsetzt aufgerissenen Augen des Magiers geschlossen.

Die Zeugen

Adilberth von Münzenberg, Knappe der Göttin des Ordens der Schwerter zu Gareth

Wie alle Orden und Tempel der Herrin Rondra haben auch die Schwer-



ter zu Gareth zu Beginn des Krieges gegen die Schwarzen Horden so manchem Novizen eine vorzeitige Weihe gestattet, besonders wenn es sich in einigen Fällen nur noch um eine Frage des Termines gehandelt hatte. Lieber ein paar Monde zu früh geweiht als ohne Weihe in den Kampf gegen widernatürliches Gezücht zu ziehen, sagte sich so mancher Hochgeweihte eines Tempels und drückte auch mal ein Auge besonders feste zu. Ein solcher Fall ist der junge Adilberth, der mit seinen gerade einmal sechzehn Praiosläufen einer der jüngsten Geweihten im Heerlager ist. Ausgerechnet ihm mußte es passieren, daß er während der Wache vor dem Zelt der Gefallenen in der letzten Nacht mit einem Male von einer unwiderstehlichen Müdigkeit ergriffen wurde und einschlief. Kurze Zeit später wachte er bar seines Mantels, seines Wappenrockes und seiner Schwertfibel hinter dem Zelt wieder auf. Zuletzt glaubte er in unsichtbare Arme zu sinken, dann erinnert er sich an nichts mehr. Da ihm die Sache natürlich unsäglich peinlich war, stahl er sich heimlich zu seinem Zelt, holte sich seinen zweiten Wappenrock und nahm seinen Wachdienst am Zelt der Gefallen unbemerkt wieder auf. Um den Verlust seiner Fibel zu verheimlichen, hat er sich ein wollenes Tuch locker um den Hals geschlungen, dessen Zipfel gerade den Teil der Brust verdecken, wo man gewöhnlich die Schwertfibel trägt.

Die Helden sollten keine allzu großen Schwierigkeiten haben, den armen Kerl im Lager der Schwerter zu Gareth ausfindig zu machen. Stellen ihn die Helden taktvoll allein zur Rede, dann wird er nach und nach mit seiner Geschichte herausrücken (denn ein Rondrageweihter soll nicht die Unwahrheit sprechen!), wobei ihm zu keiner Zeit bewußt ist, daß er vielleicht bezaubert worden ist. Hoffen wir, daß die Helden Mitleid mit der gepeinigten Seele haben und ihm vielleicht auch zu seiner Fibel zurückverhelfen.

Der junge Geweihte wurde von dem unsichtbaren Magier der falschen Rondrianer mit dem SOMNIGRAVIS belegt. Anschließend raubte man seine Sachen, um mit diesen den Alchimisten aufzubahren. Zum Schluß weckte man den Jungen mit einem unsichtbaren Fußtritt und ließ den Dingen ihren Lauf.

Die Wachen an der Südpforte

Wie beim Profos gegen eine gute Begründung oder bei ihren Kameraden zu erfahren ist, hatten in der letzten Nacht vier Geweihte vom Tempel zu Harben in Windhag Wachdienst. Sie können sich auch an den Quacksalber erinnern und erklären zudem, daß der kauzige Kerl sogar einen Passierschein Seiner Gnaden Granus Algoniar besessen habe.

Die Wachen des Inneren Lagers

Diese Wachen gehören allesamt der Leibwache Ihrer Erhabenheit an und zählen zur Elite des Schwertbundes. Angeführt werden sie von dem in Ehren ergrauten Leibmeister Ihrer Erhabenheit Ucurian Belgor. Die Wachen haben den Quacksalber nie gesehen und werden auf alle weiteren Fragen mit eisigem Schweigen reagieren – so, wie man es ihnen befohlen hat. Sie sind fest der Meinung, daß sie die echten Heiligen Kelche im Blutzelt bewachen.

Zufällige Zeugen

Vielleicht ist dem ein oder anderen Geweihten tatsächlich schon einmal der Quacksalber im Lager aufgefallen. All diese zufälligen Zeugen werden sich allerdings die Anwesenheit des Alchimisten damit erklären, daß man auch als Geweihter einmal ein Pülverchen gegen das Magendrücken, Schlundbrennen oder sonstige Wehwehchen brauchen kann.

Ein falscher Kelch

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden nach dem Abendgebet zum Inneren Lager kommen, werden sie von Granus Algoniar bereits erwartet und in den Empfangsbereich des Blutzelts geleitet. Da das Schwert der Schwerter noch anderweitig beschäftigt ist, hat sie Bruder Granus gebeten, sich derweil um die Helden zu kümmern. So werden die Helden entweder Seiner Eminenz Bericht erstatten oder einige peinliche Minuten mit dem Austausch höflicher und unverfänglicher Floskeln verbringen.

Meisterinformationen:

Lassen Sie jeden Helden eine *Gefahreninstinkt-Probe* +12 würfeln. Diejenigen, denen die Probe gelingt, haben bei der folgenden Szene die Möglichkeit, schneller als ihre Kameraden zu reagieren.

Allgemeine Informationen:

Urpötzlich habt ihr das Gefühl, daß hier etwas nicht stimmt. Unwillkürlich fallen eure Blicke auf den euch gegenüberstehenden Granus Algoniar und auch in dessen, sonst so ruhigen, Augen ist ein alarmierter Ausdruck getreten. Als ihr noch zu ergründen versucht, woher die vermeintliche Gefahr kommen mag, springt der grauhaarige Geweihte auf. Indem er sein Schwert zieht, ist er mit erstaunlich wendigen Schritten zur rückwärtigen Zeltwand geeilt und zerschneidet mit zwei kraftvollen, diagonal geführten Schwertstößen die Zeltplane. Noch während er den zweiten Schlag führt, wendet er sich um und ruft euch etwas zu, doch kein hörbarer Laut kommt über seine Lippen. Durch die zerschnittene Zeltplane seht ihr in ein angrenzendes kleines Rundzelt. In der Mitte dieses Zeltes befindet sich ein kleiner Altar, auf welchem die Statue einer sitzenden roten Löwin sechs Kelche, die Kelche, aufgestellt sind. Zwei Wachen liegen reglos auf dem Boden und fünf Gestalten in rot-weißen Wappenröcken blicken euch erschreckt und ertappt entgegen.

Spezielle Informationen:

In diesem Augenblick fällt der SILENTIUM, da der Magier Ysiliaburg vor Schreck alle Konzentration fahren läßt. So hören die Helden den letzten Teil von Granus Ausruf: "...t sie euch! Wachen zu mir!"

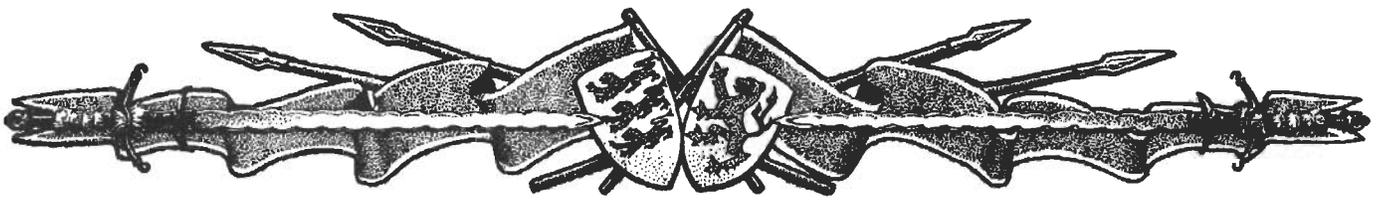
Meisterinformationen:

Die vier borbaradianischen Söldner ziehen ihre Schwerter und greifen die Helden an. Granus kämpft nur dann selbst mit, wenn er von einem der falschen Geweihten angegriffen wird.

Den Magier der Schurken sollten Sie stets im Hintergrund halten, damit ihm im rechten Augenblick die Flucht per TRANSVERSALIS gelingen kann, denn er wird es sein, der Achmad al-Kira die Kunde von den falschen Kelchen überbringt.

Während dieses Kampfes wird versehentlich einer der falschen Kelche vom Altar gestoßen. Das weiche Gold verbeult, und ein aus der Fassung springender Edelstein kullert über den Boden. Bergus Ysiliaburg mit seinem Hang, alles genau zu beobachten, um im vorletzten Augenblick das Hasenpanier zu ergreifen, wird laut und überrascht ausrufen: "Das sind nicht die echten!" und mit Hilfe seiner Magie fliehen. Ab diesem Augenblick steht für Granus Algoniar fest, daß die Helden das Blutzelt nicht lebend verlassen dürfen, wenn das Geheimnis um die Kelche gewahrt werden soll.

Nach drei weiteren Kampfunden sind die herbeigerufenen Wachen da, fünf an der Zahl, die den Helden hilfreich aber äußerst rondrianisch kämpfend zur Seite stehen werden.'



“Tötet sie!”

Allgemeine Informationen:

Erschöpft senkt ihr eure Waffen, der Kampf ist beendet. Die Kelche, für die ihr soeben euer Leben riskiert habt, sind falsch, soviel ist euch klargeworden, denn wer hätte auch schon einmal gehört, daß Heilige Kelche verbeulen?! Gerade wollt ihr von Granus Algoniar eine Erklärung fordern, als dieser euch einen Augenblick lang betrachtet. “Zu meinem allertiefsten Bedauern, denn Ihr habt wacker gefochten, darf ich Euch nach dieser Entdeckung nicht leben lassen.” Dann hebt er sein Schwert und befiehlt den fünf Wachen neben euch: “Tötet sie!” Für einen kurzen Augenblick scheinen selbst die befehlsgewohnten Leibwachen erstaunt über diesen Befehl zu sein, doch dann richten sie ihre Schwerter auf euch.

Meisterinformationen:

Seine Eminenz erfüllt damit wortgetreu den Befehl des Schwertes der Schwerter. Und er hat hier auch abgewogen zwischen der Bedeutung eines Gezeichneten und dem Willen der höchsten Vertreterin der Leuin auf Dere. Zwar weiß er nicht, daß ein Zeichen sich beim Tod seines Trägers einen neuen sucht, aber Rondra, Ihre Erhabenheit und Siebenstreich sind ihm wichtiger und bedeutungsvoller als das Leben der Gezeichneten.

Geben Sie den Helden an dieser Stelle einen kurzen Augenblick, um, sehr wahrscheinlich lauthals, ihre Empörung auszudrücken. Dann fahren Sie fort mit einem lauten ...

Allgemeine Informationen:

“HALT!” donnert die Stimme des Erhabenen Schwerts der Schwerter durch das Blutzelt, und die Wachen verharrten mitten in ihren Bewegungen. Armalion schwer auf einer Schulter ruhend, betritt Ihre Erhabenheit nun vollends ihr Zelt, und in ihren grünen Augen gleißt nur mühsam beherrschter Zorn. “So etwas ist nicht nötig, Granus!” faucht sie und schickt mit einer knappen Kopfbewegung die Wachen bis auf ihren Leibmeister aus dem Zelt. “Was ist hier geschehen?” verlangt sie von Granus zu wissen, welcher ihr wahrheitsgemäß und in nüchternen Worten von dem Kampf, der Entdeckung der falschen Kelche und der Flucht des Magiers berichtet. Enttäuscht schüttelt Ayla von Schattengrund den Kopf: “Bis die Lagerwachen draußen alarmiert sind, ist der götterverfluchte Magier längst übers Eherne Schwert. Er ist uns entwischt.”

Spezielle Informationen:

Im folgenden befiehlt das Schwert der Schwerter ihrem Leibmeister Ucurian, einen Medicus für die verwundeten Helden zu holen und die Toten aus dem Zelt schaffen zu lassen. Wenn schließlich alle Verwundungen versorgt sind und im Blutzelt wieder ein gewisses Maß an Ordnung herrscht, bittet Ihre Erhabenheit die Helden, sich an den Ratstisch zu setzen.

Wer auf Phexens Pfaden wandert

Allgemeine Informationen:

Nachdenklich mustert euch das Schwert der Schwerter einen Augenblick, dann spricht sie: “Als Bruder Granus meinen Wachen befahl, euch zu töten, da tat er dies auf Grund meines Befehles, das Geheimnis der falschen Kelche unter allen Umständen zu bewahren. Die Wiedererschaffung Siebenstreichs ist für die zwölfgöttlichen Lande von absoluter Dringlichkeit. Zwar bin ich euch keine Erklärung schuldig,

aber dennoch habt ihr es nun, da ihr gerade für die falschen Kelche euer Leben in die Waagschale geworfen habt, verdient, Aufklärung in dieser Angelegenheit zu erfahren.”

Mit diesen Worten stellt sie einen der falschen, den echten so täuschend ähnlichen Kelche in die Mitte des Tisches und fährt dann fort: “Die Heiligen Kelche, die ihr und eure Kameraden von den verschiedensten Orten Aventuriens geborgen habt, wurden jeweils in der gleichen Nacht, da ihr sie hier übergabt, gegen Dubletten ausgetauscht. Yalid ibn Raschin, ein Magister der Drachenei-Akademie zu Khunchom, derselbe Mann, den ihr tot im Zelt der Gefallenen gefunden habt, nahm den Austausch der Kelche vor, denn aus seiner Hand stammen die Dubletten, und er war es auch, der diesen den Anschein der echten Kelche gab. Der wahre Kelch wurde daraufhin jeweils von Bruder Granus den Drachenpforter Schützen übergeben, die ihn, unter dem Vorwand einer Nachtpatrouille, in den Angrosch-Tempel oben im Schlund brachten.

So befinden sich die Heiligen Kelche nun auf heiligem Boden in einem der bedeutendsten Angrosch-Tempel Aventuriens. Bruder Granus und ich waren uns von vornherein bewußt, daß es unmöglich ist, die Kelche in einem Heerlager sicher aufzubewahren, denn schon allein die Zahl der hier anwesenden Menschen macht es für einen oder mehrere Verräter leicht, sich zu verbergen. Auch hofften wir so, eventuell vorhandene Schurken von den echten Kelchen ablenken zu können. Das schwächste Glied in dieser Kette war der treue Yalid ibn Raschin, der für diese späte Einsicht mit seinem Leben bezahlt hat.”

Für einige Augenblicke schweigt das Schwert der Schwerter voller Verbitterung, dann blickt sie auf, und in ihren Augen liegt wieder jenes Gleißeln zorniger Entschlossenheit, das ihr bereits so gut kennt. “Nun denn, den Pfaden Phexens, des Listenreichen, ist nicht leicht zu folgen, aber dennoch sollen all unsere Vorsichtsmaßnahmen nicht umsonst gewesen sein. Zwar ist einer der Schurken entkommen, aber wer weiß, wie viele wir noch im Lager haben, die voneinander nichts ahnen. Das Geheimnis um die falschen Kelche soll also auch weiterhin bewahrt bleiben, denn noch weiß niemand außer uns, wo sich die echten befinden, und dies ist augenblicklich ihr bester Schutz. Mit der Ankunft des siebten Kelches rechne ich in zwei Tagen, so lange müssen die anderen sechs noch im Verborgenen geschützt werden. Euch aber, die ihr unserer Sache schon die ganze Zeit so treu und zuverlässig gedient habt, möchte ich bitten, gemeinsam mit den Drachenpforter Schützen am Tempel des Angrosch im Schlund so lange zu wachen, bis ich selbst den siebten Kelch gemeinsam mit jenen Erhabenen bringe, mit denen ich die Götter um die Wiedererschaffung Siebenstreichs bitten werde.”

Meisterinformationen:

Natürlich kann Ihre Erhabenheit gerade jetzt keinen ganzen Trupp Rondrianer hoch in den Schlund schicken, denn die nächsten beiden Tage, in denen der neue Heermeister gekürt und feierlich in sein Amt eingesetzt wird, sind die wichtigsten der Zwölfgöttertage. Jeder Rondrianer, der dabei nicht anwesend ist, fällt nicht nur seinen eigenen, sondern auch etwaigen Leuten mit weniger rondra-gefälligen Absichten im Lager auf. Des weiteren ist es Ihrer Erhabenheit durchaus bewußt, daß es unmöglich ist, einen rondrianischen Trupp, kettenhemdrasselnd und in leuchtendem Rot-Weiß, ungesehen in den Schlund zu bekommen.

Untersuchungen an den Leichen der Eindringlinge will die Erhabene der Inquisition überlassen, sie drängt die Helden zum sofortigen Aufbruch. Sollten sie es dennoch unbedingt selbst tun wollen, sind an Körpern und Kleidern keine Hinweise zu finden. Daß es



sich um angebliche Abgesandte des Tempels zum Raschtulswall handelt, dauert schon eine gewisse Ermittlungszeit, und da dieser Tempel mehrere Tagesreisen entfernt ist, kommt ein kurzer Abstecher dorthin nicht in Frage (der im übrigen auch kein Ergebnis bringen würde, da die echten Geweihten dieses Tempels auf dem Weg zur Zwölfgöttertjoste überfallen und ermordet wurden, so daß die zurückgebliebenen Novizen von nichts wissen und noch niemanden vermissen).

Nachdem sich die Helden bereitgefunden haben, noch in dieser Stunde aufzubrechen, wird der Hauptmann der Drachenpforter Schützen, Rondrian Wolf, ebenfalls ins Blutzelt gerufen und mit seinen neuen Befehlen vertraut gemacht. Da der Hauptmann immer

noch nicht weiß, was sich in jenen geheimnisvollen Kisten befand, die er nächtens hinauf in den Tempel am Schlund gebracht hat, erhält er lediglich den Befehl, diese gemeinsam mit den Helden zu bewachen.

Wolf wird auch deutlich gesagt, daß die Befehlsgewalt über alle bei den Helden liegt, die wiederum gebeten werden, auf die großen Erfahrungen des Hauptmanns zurückzugreifen.

Nachdem das Schwert der Schwerter einige Zeilen an den Vorsteher des Angrosch-Tempels geschrieben, diese mit ihrem Siegel versehen und den Helden übergeben hat, werden die Recken vermutlich Wolf zu den Zelten zurück begleiten, wo er seine Leute mit wenigen knappen Befehlen rasch auf die Beine bringt.

DER KAMPF UM DIE KELCHE

Der Aufstieg

Aufbruch zum Schlund

Meisterinformationen:

Der Schleichweg hinauf zum Schlund, den die Schützen bislang benutzt haben, ist streckenweise sehr steil, teils muß man klettern, aber er ist der einzige gangbare, der vom Tal aus nicht einsehbar ist. Keinesfalls sollte der Pilgerweg benutzt werden. Rondrian Wolf wird die Helden vor dem Aufbruch auf diesen Umstand in jedem Fall aufmerksam machen. Unnötige Gepäckstücke – oder gar Pferde – müssen zurückgelassen werden.

Ein Aufstieg in Dunkelheit

Spezielle Informationen:

Für die Helden beginnt nun der anstrengende Nachtmarsch hinauf zum Schlund. Das Madamal ist bereits untergegangen, und die Sterne werden ab und an von dünnen Wolken verdeckt, was die Besteigung des Berges zu einem halbsbrecherischen Unterfangen macht.

Meisterinformationen:

Eine Übersichtskarte über die Umgebung finden Sie im Anhang am Ende dieses Buches.

Die Drachenpforter Schützen scheinen inzwischen auch in Finsternis jeden Stein zu kennen. Immer wieder werden die Helden von den Schützen gewarnt ("Vorsicht an der Kante hier vorne!" – "Achtung, nicht auf den Findling treten, der liegt nicht sicher!"). Verlangen Sie auch *erschwerte Klettern*-Proben, doch bevor sich jemand den Hals bricht, lassen Sie einen der Schützen mit hilfreicher Hand das Schlimmste verhindern. Umgekehrt darf natürlich auch geholfen werden – Bannerjunge Alrik und Schütze Nattel sind bekannt für ihr Stolpern auf diesem Weg.

Spezielle Informationen:

- Unheimliche Geräusche begleiten die Bergbesteiger auf ihrem mühevollen Weg. Gerade noch wahrnehmbar ist dumpfes Brodeln und leises Fauchen zu hören, das wie die gequälte Atemzüge eines sterbenden Mannes klingt.

- Oberhalb der Baumgrenze trägt der Wind in unregelmäßigen Abständen den fauligen Geruch schwefelhaltiger Dämpfe heran, die, mal schwächer, mal stärker, das Atmen recht unangenehm machen. Entsprechenden Spott und Witzeleien bekommt natürlich der arme Henning Hullheimer ab.

- An besonders steilen Wegstrecken haben die Schützen, schon bei ihrer ersten Besteigung, aus Seilen und Kletterhaken einen Handlauf improvisiert, was das Klettern an diesen Stellen ungemein erleichtert.

- Zweimal ordnet Hauptmann Wolf eine kurze Pause an, die allgemein dankbar genutzt wird.

- Die letzten zwanzig Höhengschritte muß man in der bereits anbrechenden Morgendämmerung mit Hilfe zweier Strickleitern überwinden, die in einer schmalen Felsspalte in der Ostseite des gewaltigen Schlundringwalles mit Kletterhaken übereinander befestigt wurden. Verlangen Sie auch hier *Klettern*-Proben.

Der Schlund im ersten Morgenlicht

Allgemeine Informationen:

Erschöpft und nach Atem ringend, habt ihr im ersten Licht des neuen Tages Gelegenheit, einen weiten Blick in das Umland des Schlundes zu werfen. Jenseits dieses Vorgebirges, am fernen Horizont, zeichnen sich die eigentlichen Bergriesen des Raschtulswalles als Silhouetten in zahllosen Schattierungen von Grün und Grau ab. Nebel quillt aus den entlegenen Bergtälern, in deren Tiefen Praios' Licht erst sehr viel später dringen wird. Vor euch und unter euch jedoch liegt, noch in tiefem nächtlichen Schatten, der gewaltige Krater des Schlundes, dessen Ausmaße euch erschauern lassen.

Über zwei Meilen durchmißt der Hauptkrater, dessen Wände von zahllosen Schrunden, Schloten und Nebenkratern durchbrochen sind. Durch neblige Schwaden hindurch, die wabernd den gewaltigen Krater durchziehen, scheint der eigentliche Abgrund des Schlundes bodenlos in dumpfem Rot zu glühen.

Als Bannerjunge Alrik, auf den Bannerwimpel gestützt, im Stehen einschläft, drängt der Hauptmann zum erneuten Aufbruch. Vom Krater rand, dem großen Ringwall, zum Tempel des Angrosch scheint es zunächst keinen Weg zu geben. Über einen steilen, ständig ins Rutschen kommenden Geröllhang führt Rondrian Wolf euch und seine Schützen in den Schlund. Dem Hang nach rechts folgend erreicht ihr schließlich den stark zerklüfteten Boden rings um den eigentlichen Krater. In den Fels geschlagene Trittstufen lassen erkennen, daß man sich wieder auf einem der alten Pilgerpfade befindet, die sich an Felswänden entlang und um Abgründe herum winden.

Euer Weg ist von nun an zur Rechten gesäumt von Inschriften und kleinen Nischen, in denen sich Statuetten, Erzbrocken und sonstige ingerimmgefällige Opfergaben befinden. An abschüssigen Stellen ist der Weg untermauert und läßt Platz für bis zu vier Menschen nebeneinander. Je tiefer ihr hinabsteigt, desto drückender und schwüler wird



es und desto mehr nimmt auch die Sicht durch aufsteigende Dämpfe ab. An manchen Stellen scheint der Boden zu vibrieren, andernorts öffnen sich unter euren Füßen urplötzlich dünne Risse im Boden. Der gesamte innere Krater scheint auf unheimliche Art belebt zu sein, und ein ständiges Röcheln, Fauchen und Zischen aus Schloten und Schründen gemahnt an die Natur des Schlundes, der klaffenden Wunde Raschtuls. Fast könnte man meinen, daß hier der gigantische Leib noch immer nach Äonen in Krämpfen zuckt. In der Ferne, durch den Nebelschleier gedämpft, hört man das Tösen eines in die Tiefe stürzenden Wasserfalls. Als die nebligen Dämpfe zu dicht werden und man den Weg nur noch errahnen kann, ordnet Rondrian Wolf an, Tücher vor den Mund zu binden. Weiter absteigend verursachen die Dämpfe dann trotz der Tücher starken Hustenreiz und ein heftiges Stechen in der Brust. Ihr beeilt euch, dieses Stück zu passieren, als der Boden unter euren Füßen zu beben beginnt. Die Stärke des Bebens nimmt spürbar zu; das Poltern von Gestein und Fauchen von Dampf übertönt fast Rondrians gebrüllten Befehl: "Lauft, als sei der Namenlose hinter euch her!"

Alles rennt und stürzt den Weg weiter, der nun wieder hinauf führt. Das Beben wird stärker, vereinzelt lösen sich Felsbrocken, läßt Lava-schlacke frei. Rondrian Wolf: "Der Geysir bricht aus, alles in Deckung!" Hinter euch wird der Nebelschleier von einer gewaltigen Wasserfontäne zerfetzt, die unter Tösen und Gurgeln in den Himmel schießt. Als die Macht des Geysirs zu erlahmen beginnt, setzt ein Regen aus kochendem Wasser ein, der jeden ungeschützten Körperteil schmerzhaft verbrüht. "Praisos schütze Nostria! Das war knapp, so nah waren wir noch nie, wenn er ausgebrochen ist", ruft Torben Huckfeld, fast entschuldigend, zu euch herüber.

Meisterinformationen:

Ähnlich wie oben beschrieben sollte der Weg der Helden unter der Führung der Schützen durch den Schlund aussehen. Ständig gibt es Löcher und Gruben längs des Weges. Bereits einen halben Schritt unter der Erde sind die Temperaturen so hoch, daß alles organische Material in Flammen aufgeht, das versehentlich oder absichtlich in eine Spalte stürzt. Manche Felsen sind so heiß, daß man auf ihnen

Wasser kochen kann.

Die gelblichen Dämpfe, die an manchen Stellen vermehrt aufsteigen, sind in höchstem Maße giftig. Man sollte sich nicht ohne Schutz längere Zeit an diesen Orten aufhalten (2W6 SP pro SR, mit Atemschutz 1W6 SP pro SR). Unaufmerksamkeit kann dazu führen, daß ein Mensch in ein von Geröll bedecktes Loch oder eine Spalte tritt und einbricht.

Je nach gelungenen oder mißlungenen Proben auf *Sinnesschärfe*, *Körperbeherrschung* oder *Selbstbeherrschung* sowie der schnellen Hilfe der Freunde und Ihrer meisterlichen Güte kann solch ein Mißgeschick von leichten Verbrühungen über Ohnmacht, verbrannter Kleidung bis zu Verbrennungen bis auf die Knochen führen.

Diese Pilgerwege sind nicht einfache Wege, um die heiligen Stätten zu erreichen, sie sind ebenso Prüfung vor Ingerimm und dienen zur Darstellung Seiner Macht und Seines Feuers.

Das kochende Wasser des Geysirs verursacht je nach Entfernung 1 bis 4W6 SP.

Allgemeine Informationen:

Endlich, als ihr um eine Felsnase biegt, öffnet sich das Ende der Schlucht vor euch. An die Felswand geschmiegt seht ihr den Tempel des Angrosch. Wie ein großer Rachen öffnet er sich, und durch eine mächtige Säulenreihe scheint rotes Glühen.

Über dem Tempel ist in der Schluchtwand das heilige Zeichen des Angrosch (zwei gekreuzte Hämmer vor einer Flamme über einem Amboß) übermannshoch in den Fels gehauen. Darunter glänzt das Kuppeldach in den ersten Strahlen der Morgensonne kupferrot. Der Tempel selbst ist aus tiefschwarzem Gestein gebaut und scheint jedes Licht tief in sich aufzusaugen. Eine breite Treppe führt hinauf in die Tempelhalle.

Alles Leben scheint im Schatten der wuchtigen Säulen winzig und vergänglich. Wahrlich, die Angroschim haben ihrem Herrn der Welt einen mächtigen Tempel errichtet.

Rechts vor dem Tempel erheben sich, uralt und wie stumme Giganten mitten im Tanz erstarrt, die verwitterten Überreste eines mächtigen Steinkreises.

Die Heiligen Orte des Angrosch

Der Steinkreis

Allgemeine Informationen:

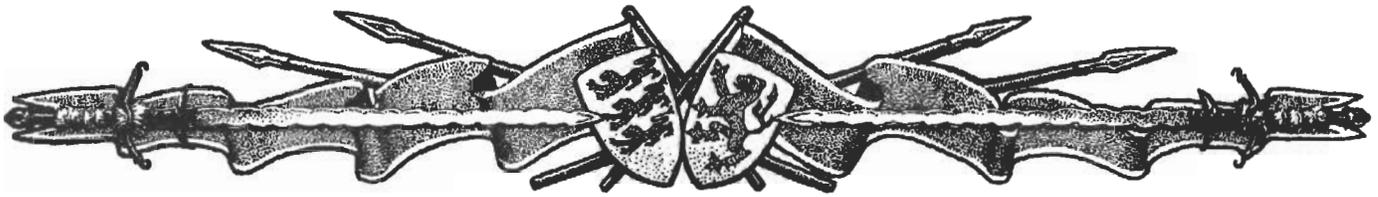
Zehn aufrecht in den Himmel ragende Megalithen bilden ein Rund, das von einem einzelnen Steinpaar, das durch einen Deckstein verbunden ist und auf diese Weise ein Tor bildet, zu einem Kreis ergänzt wird. Die Megalithen sind über und über mit verwitterten Mustern überzogen. Spiralen und Kreise wiederholen sich in endlosen Variationen. In der Mitte des Kreises stehen, zu einem nach Osten offenen Viereck angeordnet, drei weitere Steinpaare jeweils mit Decksteinen. An der östlichen Seite wächst ein runder, niedriger Altarstein gleichsam aus dem Fels. Von dort aus führt eine schnurgerade Reihe von zwölf Peilsteinen nach Osten.

Meisterinformationen:

Der Steinkreis ist in erster Linie ein gewaltiger Kraftfokus der Geoden. In zweiter Linie diente er astronomischen und kalendarischen

Zwecken. Diese sind heutzutage nicht mehr exakt nachzuvollziehen, da man schon ein Meistermathematicus sein müßte, um die Abweichungen der Sternbahnen über fünftausend Jahre hinweg auszugleichen. Oder wer weiß, vielleicht hat der Herr Phex von Zeit zu Zeit einfach Lust, seine Schätze am Himmel neu anzuordnen.

Magiebegabten wird innerhalb des Steinkreises doppelte astrale Regeneration zuteil. Sie können die astralen Strömungen wie ein Knistern der Luft dort spüren. Ein Ritual, dort vollbracht, kann ein Vielfaches seiner Wirkung erreichen, aber auch völlig unvorhergesehene Wendungen nehmen. Ein ANALÜS offenbart astrale Kraftlinien, die sich spiralartig in den Himmel winden, gerade so, als durchstießen sie die Sphären. Ihre Kraft ist je nach Sternkonstellation unterschiedlich. Noch deutlichere Kraftlinien führen über den Schlund hinweg an den jenseitigen südlichen Kratertrand zu einer uralten Anlage von zyklischen Ausmaßen, die älter ist als alles, was Menschen und Zwerge je erbaut haben.



Der Angrosch-Tempel im Schlund

Meisterinformationen:

Der Tempelkomplex erstreckt sich über mehrere Ebenen und hat somit bedeutend mehr Räume und Höhlen als unten beschrieben. Der weitaus größte Teil ist nicht mehr in Gebrauch, auch wenn selbst abgelegene Räume an sich sauber und ordentlich sind – üblicherweise ist ständig einer der Gesellen damit beschäftigt, den Tempel zu säubern. Insgesamt beherbergt er nur noch vier Geweihte des Angrosch – kaum der zwanzigste Teil, für den der Tempel einmal errichtet wurde.

Alle 'profanen' Inschriften wie Türbeschriftungen sind in Rogolan-Runen gehalten. Heilige Texte bestehen aus den bildhaften Zeichen des Angram, die selbst für den Kundigen mehrdeutig sind.

In den Anhängen finden Sie zwei Karten des Tempels: eine großformatige, die Sie Ihren Spielern aushändigen können, und eine kleinere mit Legende, die Ihrer Orientierung dienen soll.

Für weitergehende Informationen über die Kultur der Zwerge muß hier aus Platzgründen auf die Erläuterungen in **Dunkle Städte, lichte Wälder** verwiesen werden.

1: Die große Tempelhalle

Jenseits der wuchtigen Säulenpfeiler befindet sich die Tempelhalle. Beim Betreten hat man unwillkürlich den Eindruck, in das Innere der Erde zu schreiten. In der Mitte befindet sich ein zwei Schritt durchmessendes Becken, in dem flüssige Magma, blasenwerfend, träge brodelte. Drei Apsiden, direkt aus dem Fels geschlagen, beherbergen jeweils einen Altar. Die Hitze der Halle ist beinahe unerträglich, sie liegt bei etwa 45 Grad. Erst nach einigen Minuten der Eingewöhnung kann man sich, wenn auch langsam, in dieser Hitze bewegen, ohne daß einem schwindelig und im schlimmsten Fall gar schwarz vor Augen wird.

2: Die Apsiden

Die Apsiden liegen jeweils drei Stufen tiefer als die Haupthalle, denn zu Angrosch schreitet man hinab und nicht hinauf. In jeder Apsis befindet sich ein kleinerer Magmaschacht, der in eine ungewisse Tiefe führt.

2a: Die linke Apsis – Der Altar des Feuers

Eine überdimensionierte Esse, glühende Kohlen als Altartisch. Links daneben der Blasebalg. Die Apsis ist geschmückt mit einem Wandmosaik der Gemahlin des Angrosch. Unschwer erkennt man, daß es eine Darstellung der Herrin Rondra als Zwergin ist. Sie wird hier verehrt als das Entzünden und Auflodern der Glut des Angrosch. In einer Nische der Apsis zur Rechten steht eine – sehr viel jüngere – Statue der Göttin Rondra in Menschengestalt. Sie hält eine Lanze in ihrer Faust, die sie einem löwenhäuptigen Drachen in den Rachen stößt, auf dessen Rücken sie steht.

2b: Die rechte Apsis – Der Altar des Felsens

Hier wird Angrosch als Herr des Urgesteins verehrt; ein großer, unbehaener Findling bildet den Altar. Die Apsis selbst wirkt wie eine natürliche Höhle. In ihr beteten ungezählte Bergbaumeister um Schutz vor Wetterschlägen und Erdbeben.

2c: Die mittlere Apsis – Der Altar des Erzes

Hier steht der Hauptaltar des Tempels, der einem gewaltigen Amboß nachempfunden ist und aus einem einzigen, gewaltigen Stück Erz besteht. An der Stirnseite des Altars ist der Heimstein des Tempels, in Mondsilber gefaßt, eingelassen. Solange dieser Stein an seinem Ort und nicht vom Bösen berührt ist, gilt der Tempel als geweihter Boden. Zudem ist es einem Dämon unmöglich, in den Tempel einzudringen. Aus dem Fels der Wand ist eine unlaufende Bank gehauen, auf der die Würdenträger des Tempels bei heiligen Handlungen Platz nehmen. Die Apsis ist ausgeschmückt mit einem mehrere Schritt großen Mosaikbildnis Angroschs, der auf einem goldschimmernden Drachenleib steht. An diesem Altar werden an hohen Feiertagen des Angrosch die heiligen Gegenstände und Werkzeuge der Priesterschaft geschmiedet.

Der Drachenbann unterm Dach

Eine nur mit einer Leiter erreichbare Klappe in der Decke der großen Tempelhalle führt zu einem Raum unter dem großen kupfernen Halbkuppeldach des Tempels, der ein wildes Durcheinander von



© CARAD



Die Geschichte des Angrosch-Tempels

Ursprünglich, so geht die Legende, sei Brandan, Sohn des Brodosch, Enkel des Brogar, der erste und größte der frühen Geoden des Zwergenvolkes, nach langen Wanderungen zum Schlund gekommen, um sich den Mysterien der Natur zu weihen. Und hier, an dem Ort, den er an einem Tag errichtete, so erzählen die Geweihten, soll er seinen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes geschlossen haben. So konnte mit der Hilfe des Erzes und der List und dem Opfermut Brandans Pyrdacor besiegt werden.

Aus der Zeit Brandans stammt auch der Steinkreis vor dem Tempel, von dem es heißt, er sei das Vorbild für den größten aller aventurischen Steinkreise, Brandans Ring im Albernischen.

Die Sage ist weit mehr als 5000 Jahre alt. Grausame Schlachten zwischen Zwergen und Drachen seien hier geschlagen worden, in denen so mancher Held und auch ein Guldener Drache ihr Leben gelassen haben. In dieser Zeit liegt auch die Weihe des Tempels zu Angroschs Ehren. Im Ersten Friedensvertrag schließlich wurde der Schlund selbst in die Grenze zwischen Drachen und Angroschim gefügt.

Windeln, Zahnrädern, Hebeln und Ketten birgt, die sich wie zufällig und ohne erkennbaren Zweck entlang der Kuppeldecke verteilen. Da dieser Raum sich direkt über dem brodelnden Lavabecken befindet, ist die Temperatur hier sogar noch deutlich höher als in der Tempelhalle und ein Aufenthalt dementsprechend noch schwerer zu ertragen.

Im Zentrum der Halbkuppel steht, unter schweren Planen verborgen und sicher verpackt, das mehrere Schritt große Geschütz *Drachenbann*. Es handelt sich dabei um ein uraltes, enorm schweres Torsionsgeschütz, das auf den ersten Blick wie ein überdimensionierter schwerer Aal aussieht. Die Seilbündel, die die beiden Wurfarme unter Spannung bringen, sind jedoch nicht aus Hanf, sondern aus Stahldraht.

Geschaffen wurde der *Drachenbann* von Cramaddo, einem Meister der Geschützbaukunst, hatte seine Mutter Ciorana doch die *Drachentruz* in Xorlosch gefertigt. Das Geschütz ist, allerdings nur unter erheblichem Aufwand, durchaus wieder einsatzbereit zu machen. Zum Feuern müssen zudem die drei Frontsegmente des Tempeldaches wie Zugbrücken nach außen abgelassen werden. (Sobald dies geschieht, sinkt die Raumtemperatur aufgrund der Frischluft natürlich drastisch, so daß der Aufenthalt in diesem Raum erträglich wird. Machen Sie den Helden aber ruhig ein wenig Angst, indem das erkaltende Metall des *Drachenbanns* verdächtig laut knackt, als könne es die Spannung nicht halten und würde gleich auseinanderpringen ...) Gegen Flugangriffe mögen die Dächer der Tempelhalle einen zusätzlichen Schutz geboten haben, für einen Schuß nach unten sind sie natürlich extrem hinderlich. Wenn jemand auf 10 Schritt heran ist, befindet er sich zudem im toten Winkel des *Drachenbanns*.

3: Das Heiligtum

Das Heiligtum ist eine gewaltige Höhle mit einem glühenden, blasenwerfenden, gemächlich wallenden Lavasee. Inmitten dieses flüssigen Gesteines erhebt sich ein wuchtiger Pfeiler (3a). Die Höhle ist das spirituelle Herzstück des Tempels; hier auf dem Pfeiler, dem *Hammerstiel des Angrosch*, soll Brandan den Pakt mit dem Elementarherren geschlossen haben, und dort stehen, sorgfältig in einem Kreis angeordnet, die sechs Heiligen Kelche.

Der Zutritt ist jedem Nicht-Angroschim traditionell verwehrt, so daß

es eine besondere Auszeichnung bedeutet, wenn der Tempelvorsteher dies den Helden dennoch gestattet.

Auf vier sich kreuzenden, an Ketten hängenden Stahlstegen kann man die Halle ein Dutzend Schritt über der Lava überqueren. Ein kurzer Steg führt zudem auf die Oberfläche des Pfeilers. Jeder Steg ist nur einen halben Schritt breit und alle fünf Schritt durch Ketten an der hoch oben liegenden Höblendecke befestigt. Handlaufketten, heiß und 35 Finger über Stegniveau, flankieren die schwankenden Wege – für menschliche Helden also durchaus in einer unangenehm niedrigen Höhe. Ein Sturz ist ohne Ausnahme tödlich.

Noch genutzte Werkstätten

Eine Rampe (4) führt binab zu den Werkstätten, die zum großen Teil leerstehen. Eine Auswahl davon:

- Labor der Erkenntnis – auch 'Ruads Bastelkammer' genannt
- Schmiede und Schlosserei – sehr gut ausgestattet
- Schreinerei – selten genutzt
- Bildhauerwerkstatt – Ferhns Refugium

5: Die Angrosch-Schächte

Eine große düstere Halle, die nur durch den rötliche Schein flüssiger Magma aus den drei Schächten spärlich erhellt wird. Der einzige Schmuck dieses Gewölbes ist ein umlaufender Wandfries, auf dem Szenen zwergischen Lebens und Sterbens dargestellt sind. Die Figuren scheinen im Zwielicht fast lebendig. Die Angroschschächte dienen zur Beisetzung toter Angroschim und zur Opferung von Schätzen.

6: Die Ahnenhalle

Der Saal ist über und über mit Basaltplatten ausgekleidet, die mit Namen, Taten und Daten der in den Angroschschächten beigetzten Zwerge beschriftet sind. Es sind unzählige in vielen Reihen übereinander an der Wand befestigt. Die ältesten gehen bis auf die Zeit der Drachenkriege zurück – vor über 6000 Jahren. Ein Historiker oder Runenkundiger könnte hier sicherlich gleich mehrere Leben verbringen, um anhand der Daten eine umfassende Heldengeschichte des Zwergenvolkes zu erstellen.

Technisches zum 'Drachenbann'

Der *Drachenbann* verschießt 2,5 Schritt lange Lanzen. Zwei Lanzen sind neben dem Geschütz gelagert, die dritte ist die Lanze in der Hand der Rondra-Statue. Alle drei gelten als heilige Geschosse. Zum Spannen des Geschützes braucht es mindestens zwei ausgewachsene Zwerge, die eine Spielrunde lang die mächtige Spannkurbel zu beiden Seiten des *Drachenbanns* bedienen. Das Geschütz steht auf einer dreh-, heb- und senkbaren Lafette. Während des Spieles sollte es bei diesem Geschütz nicht darum gehen, wie effektiv es sich tatsächlich im Kampf einsetzen läßt, sondern es sollte dazu dienen, die Begeisterung der Helden zu wecken, ein solches Ding auszupacken, instandzusetzen und abzufeuern. Auch das Öffnen des Tempeldaches ist kein leichtes Unterfangen. Verlangen Sie *Mechanik-, Schußwaffen-* oder auch *Klugheits- und Fingerfertigkeitstests*, und lassen Sie Ihre Helden basteln und tüfteln. Wie effektiv ein Schuß dann ist, sollte sich am Geschick der Helden und den dramaturgischen Erfordernissen orientieren.



7: Das Archiv und 8: Skriptorium

Alle Schriften reichen kaum 1000 Jahre zurück und beschäftigen sich fast ausschließlich mit Mechanik, Bergbau und Alchimie. Die Pergamente liegen in Rollen in den zahlreichen Regalen, die die Halle ausfüllen, die ältesten in versiegelten Tongefäßen.

9 & 10: Die Wohnräume

Schlichtheit und Sparsamkeit zeichnen die Zellen der Geweihten (9) aus: Ein Tisch, ein Schemel, ein Bett und eine Truhe bilden das Mobiliar. Den Helden werden die auf die Zwerge zugeschnittenen Gastzellen (10) einige Unbequemlichkeiten mit sich bringen.

11: Die Ratshalle

Sie ist das deutlichste Relikt aus den Zeiten der Drachenkriege und dient den heutigen Geweihten als Wohnstube. Ein großer Steinblock in der Mitte der Halle ist mit einem Relief verziert, das bei näherem Hinsehen eine vage dreidimensionale Darstellung des Schlundes vor mehreren tausend Jahren darstellt. Nun aber stehen gemütliche Sessel und Stühle in dieser mit Wandbehängen geschmückten Halle.

12: Halle

Die Wände dieser ansonsten leeren Halle sind mit zahlreichen Moti-

ven aus der zwerghischen Mythologie verziert. Ansonsten wird hier jedes Geräusch mit einem vielfachen Echo zurückgeworfen.

13: Küche, 14: Brauerei, 15: Backstube, 16: Vorratsraum, 17: Speisesaal
Dies ist Dagads Reich und spricht deutlich von seiner Abstammung als Hügelzweig.

18: Fungarium und 19: Apotheke

Hier ist es dampfend heiß, schwül und feucht. Es wuchern allerlei merkwürdige Gewächse über Boden, Wand und Decke. In der Mitte des Raumes steht ein wuchtiger Arbeitstisch, der von Tiegeln, Mörsern und Phiolen schier überquillt. Dagad experimentiert hier mit der Züchtung heilkräftiger Pilze und Flechten. Erfolgreicher ist er allerdings mit seinen Höhlenwürzkräutern.

20: Das Bad

Ein kleines Thermalbad in zwerghischem Stil.

21: Weltlicher Eingang

Damit der Wohnbereich nicht nur durch die Tempelhalle betreten werden kann, gibt es diesen Nebeneingang, der jedoch durch zwei hintereinander angeordnete eiserne Tore gegen jeden Eindringling verbarriadiert werden kann.

Tagsüber im Angrosch-Tempel

Spezielle Informationen:

Ferhn, der Hochgeweihte, wird bei Ankunft der müden Recken dafür sorgen, daß Gästezellen hergerichtet werden: Die viel zu kurzen Bettgestelle werden aus den Zellen geräumt und Strohsäcke und Decken bereitgelegt. Auch für die Schützen ist diese Prozedur neu, denn bislang haben sie sich, nach Ablieferung ihrer geheimnisvollen Fracht, gleich wieder an den Abstieg gemacht.

Meisterinformationen:

Vermutlich werden die Helden sich von der Unversehrtheit der Kelche selbst überzeugen wollen. Erst, wenn sie Ferhn den Brief Ihrer Erhabenheit übergeben, wird dieser überhaupt zugeben, daß er von all dem weiß und die Kelche in seiner Obhut sind. Anschließend führt er die Helden höchstpersönlich in das Heiligtum.

Warten

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich ist es unvermeidlich, daß die Spieler nun darauf vertrauen, daß es nun bald geschieht – der großartige Showdown. Lassen Sie sie zappeln. Die Helden sollten auf jeden Fall bis mittags schlafen und dann einen ganzen Nachmittag freie Zeit vor sich haben. Die Borbaradianer sind ihnen gefolgt – vielleicht hat der ein oder andere Held tatsächlich solche Vorahnungen und zwingt die Kameraden zu verschärften Wachen und Gefechtsvorbereitungen. Wenn Ihre Helden aber nicht wirklich darauf bestehen, weiträumige Aufklärungspatrouillen auszuschicken, die auch so gut sind, daß sie zurückkommen, erfolgt die Sichtung des Feindes erst bei Sonnenuntergang.

Auch ohne die Aufforderung durch die Helden wird Hauptmann Rondrian Wolf sofort bei Ankunft Wachen um den Tempel postieren, die jeweils zu zweit an übersichtlichen Stellen Posten beziehen.

Ein Posten befindet sich, nur über eine Strickleiter zu erreichen, direkt oberhalb des Tempels auf dem Ringwall des Schlundes, ein weiterer am Ende der Megalith-Allee, die zum Steinkreis führt, und eine dritte Zweiergruppe läuft ständig Patrouille an der Westseite des Tempels.

Jeweils sechs Schützen sind nicht mit Wachdienst beschäftigt, sondern schlafen oder schlagen anderweitig die Zeit tot: Schützin Donnerschlag wird in breitem Rogolan mit Dagad über die Qualität des *Urschlund dunkel* debattieren, der junge Alrik vor lauter Staunen im Tempel gar nicht mehr wissen, wo er seinen 'heiligen' Bannerwimpel stehengelassen hat, und Henning Hullheimer hat Mühe, nicht in ein Magmabecken zu stolpern ...

Seine Hochwürden Ferhn wird, obwohl er den Ernst der Situation durchaus erkennt, die Kelche keinesfalls von ihrem jetzigen Standort entfernen lassen. Dort seien sie am ehesten in Angroschs Hand – und habe dieser schließlich die legendäre Waffe nicht selbst geschmiedet?

Die drei Gesellen sollten Sie deren Beschreibung gemäß verwenden: Ruad wird auf die Idee, den Drachenbann herzurichten, schließlich Begeisterung zeigen, aber einen möglichst mechanikbegabten Helden als Helfer brauchen. Jener Held sollte mit Ruad einen Nachmittag voller mechanischer Wunder inmitten von Hebeln, Ketten und öligen Zahnrädern erleben, und lassen Sie bis zum Schluß offen, ob das altehrwürdige Geschütz auch tatsächlich funktionieren wird.

Dagad wird freigiebig für das leibliche Wohl sorgen, und Gorth wird skeptisch alle Aktivitäten beobachten und zu allem einen Kommentar anbringen.

Des weiteren können die Helden hier auch erfahren, daß es im Schlund noch einen von Menschen errichteten und sehr viel jüngeren Ingerimm-Tempel gibt, der allerdings derzeit nur von Novizen betreut wird, da sich die Geweihten im rondrianischen Heerlager



aufhalten, und einen einsamen Ritualplatz der Rondra-Kirche. An beiden Heiligtümern sind die Helden in der Nacht in einiger Entfernung vorbeigekommen – nur haben sie diese wegen der Dämpfe und der rot durchglühten Dunkelheit wahrlich nicht sehen können. Wenn ein magiebegabter Held den Steinkreis mit einem ANALÜS betrachtet hat, wird er eventuell aufgrund des horizontal fortweisenden Astralstranges wissen wollen, ob dort irgend etwas besonderes zu finden sei. Die Geweihten wissen natürlich von der Anlage, die weit älter ist als selbst ihr Tempel.

Wer die beinahe fünfzig Schritt hohen Obelisken errichtet hat, kann ihnen niemand mehr sagen. Auch steht nur ein einziger noch unversehrt und wie ein mahndend erhobener Finger senkrecht erhoben, während zwei weitere abgebrochen sind und ein Dutzend weitere vollständig unter der Schlacke früherer Ausbrüche des Schulundes begraben oder an der Innenwand des Kraters hinabgerutscht sind, wo selbst diese kolossalen Gebilde winzig wirken. Ab und an könne man dort auch Zyklopen sehen, die sich für einige Tage dort aufhielten.

“Alarm!”

Allgemeine Informationen:

Im letzten Licht der untergehenden Praiosscheibe ertönt ein schriller Pfiff aus Richtung des Ringwalls oberhalb des Tempels. Augenblicke später kommt Schützin Dana Horger in den Tempel geprescht und berichtet, daß der obere Posten Alarm gegeben habe. Als ihr im dümmrigen Zwielflicht nach draußen stürmt, seht ihr, daß sich, immer wieder zwischen den zerklüfteten Schründen und von großen Gesteinsbrocken verdeckt, an die vierzig Männer und Frauen dem Tempel nähern. “Das sind weder Rondrianer, noch sind es Freunde – dazu sind sie zu sehr auf ihre Deckung bedacht!” sagt der Hauptmann, der neben euch angestrengt in die Dämmerung späht.

Meisterinformationen:

Nun endlich kommt der von Borbarad gesandte Achmad al-Kira, der Siegreiche, selbst ins Spiel. Lange hat er sich damit begnügen müssen, die Rolle eines Beobachters zu übernehmen, nun kann er handeln. Sollte Ihre Heldengruppe sehr stark sein, können Sie das Banner mit den Überlebenden der *Gruppe Nachtmahr* aus **Hier kommt die Kavallerie** aufstocken. Der Karakil böte sich natürlich auch bestens als Ziel für den *Drachenbann* an! Schließlich gelten die Lanzen als geweihte Waffen ...

Da Sie auch ohne diese Verstärkung sehr viele Meisterpersonen zu führen haben, sollten Sie für das folgende Gefecht durchaus einige der Schützen und vielleicht sogar die Gesellen des Tempels in die spieltechnische Verwaltung Ihrer Spieler legen und mit einer großformatigen, ungefähren Skizze der Tempelumgebung und Spielsteinen oder Miniaturen arbeiten. Dies und die folgenden Beschreibungen sollen vor allem dazu beitragen, daß es ein plastischer, heldenhafter und tragischer Kampf wird und keine stupide, sehr langwierige und teils selbst für Sie undurchsichtige Würfelorgie, in der ausgefallene und völlig unvorhersehbare Aktionen der Helden – und es wird sie geben – noch mehr Verwirrung brächten.

Der Plan des ‘Siegreichen’ und seiner Leute

Meisterinformationen:

Was im Vorfeld geschah: Die Helden selbst sind es gewesen, die Achmad al-Kira zum Schlund geführt haben, denn der nächtliche **Aufstieg der Helden** und Armbrustschützen ist nicht unbeobachtet geblieben. **So ist al-Kira** mit seinem Söldnerbanner den Helden im **Morgengrauen** gefolgt, um sich für den Rest des Tages im Ingerimm-Tempel **am großen Pilgerweg im Schlund** einzunisten, wo sie, die Gelegenheit nutzend, die beiden Novizen als Geiseln gefangen nahmen. **Den Tag über hatten die Borbaradianer** ausgiebig Gelegenheit, den Schlund zu erkunden, da sich in dem zerklüfteten, unübersichtlichen Gelände **kleine Gruppen** so gut wie unsichtbar bewegen können. **Durch die vorangegangenen** Questen und das Schick-

sal der *Gruppe Nachtmahr* ist der Dämonenmeister inzwischen höchstselbst darüber unterrichtet, daß jemand versucht, die Sieben Heiligen Kelche zusammenzubringen – und er will sie haben, denn er kann die Bedeutung einer möglichen Wiedererstehung Siebenstreichs durchaus realistisch einschätzen.

Wie nützlich hatte es sich da gefügt, daß die *Hunde des Krieges* ohnehin zur Beobachtung der Rondrianer abkommandiert waren und sich bereits vor Ort befanden. Durch die Entlarvung der Kelchdubletten lag die Folgerung nah, daß eine Beobachtung der Helden früher oder später zu den echten Kelchen führen müßte. Das massive Aufgebot an Bewaffneten um den Angrosch-Tempel läßt nun für Achmad al-Kira nur eine Schlußfolgerung zu: Die Kelche sind dort! Und er wird versuchen, die Kelche *um jeden Preis* zu erringen.

Achmad al-Kira plant nun eiskalt und handelt dementsprechend. Seine Spielzüge sind nachfolgend aufgelistet. Scheuen Sie sich allerdings keinesfalls, diese anders oder auch gänzlich andere, Ihrer Spielsituation besser angepaßte, zu gestalten. Eines sollte den Helden allerdings alsbald klar sein: Dieser Mann kennt nur noch ein Ziel und keinerlei Menschlichkeit mehr.

Einzelheiten über die Angreifer finden Sie im **Anhang**.

Der Tod einer Geisel

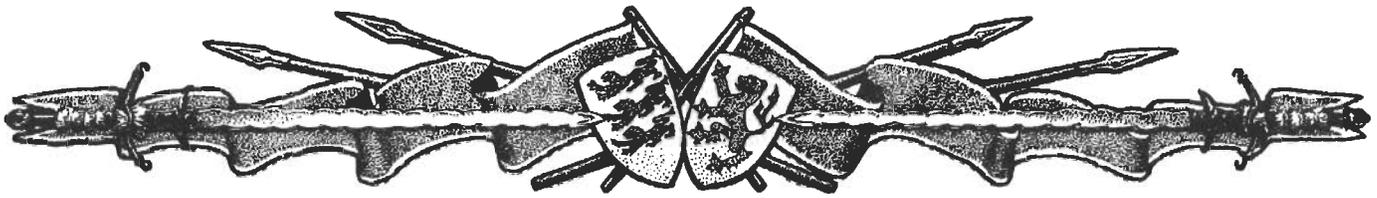
Spezielle Informationen:

Kaum ein Dutzend mal zehn Schritt entfernt haben sich die Borbaradianer zwischen einigen großen Findlingen verschanzt, zusätzlich geschützt durch große Setzschilde, die alle die schwarze Dämonenkrone auf rotem Grund zeigen. Und hinter ihnen, als Silhouette vor dem blutroten Abendhimmel, ebenso die Dämonenkrone, ihr Feldzeichen. Zwei, anscheinend gefesselte, junge Frauen in der Tracht der Ingerimm-Novizen stehen auf einem der Felsen. Eine rauhe Männerstimme brüllt zu euch herüber: “Die Kelche, oder sie sterben beide!” Wenige Augenblicke später zuckt die rechte Novizin von einem Bolzen getroffen zusammen und fällt schwer, mit grausamer Kopfwunde, auf den felsigen Boden. Sie ist tot, daran gibt es keinen Zweifel.

Meisterinformationen:

So beginnt Achmad al-Kira sein grausames Spiel. Und er läßt sich auf keine Verhandlungen ein. Lassen Sie Rondrian Wolf fragen, von welchen Kelchen der Schurke gerade spricht und ob diese Kelche denn tatsächlich mehr wert seien als das Leben dieser Mädchen. Viel Zeit haben die Helden nicht, um sich zu entscheiden. Natürlich wird der Hochgeweihte Ferhn niemals zulassen, daß die Kelche den Tempel verlassen.

Eine tollkühne Rettungsaktion wird allerdings nur dann erfolgreich sein, wenn die Helden sehr schnell, sehr heimlich und von den Göttern gesegnet vorgehen.



Die Schlacht

Meisterinformationen:

Es ist sehr schwer vorzuschauen, wie die Helden mit ihren Verbündeten gegen die Borbaradianer vorgehen werden, wenn Sie ihnen freie Hand lassen. Natürlich können Sie die eine oder andere Idee durch die Meisterpersonen in die Runde werfen, aber nutzen Sie diese Möglichkeit nur, wenn die Spieler nicht mehr weiter wissen. Die Helden sollen Phasen der Ratlosigkeit und der Verzweiflung erleben, möglichst im Wechsel mit genialen Plänen und deren Erfolg; der Kampf darf insgesamt durchaus einige Zeit andauern, da es immer wieder auch Phasen der ungemütlichen Ruhe geben wird, in denen beide Fronten heraten oder einfach nur abwarten. Wichtig ist, die jeweiligen Ziele im Auge zu behalten und, für Sie als Meister, die Unmenschlichkeit der Borbaradianer in ihrem Vorgehen.

Behalten Sie darüber hinaus immer im Hinterkopf, auf was für Gelände sich die Kämpfenden jenseits von Tempel und Steinkreis bewegen: Ein Fehltritt kann jeden Beteiligten plötzlich in einem Pfuhl mit kochendem Schlamm versinken lassen, und wer sich vor einem Pfeil hinter einem Stein in Deckung wirft, kann sich durchaus Hände und Knie an dem Stein schwer verbrennen.

Damit Sie selbst in dieser wichtigen Schlacht im Ringen um Siebenstreich einige Züge zur Hand haben, nun das, was die Borbaradianer sicher tun werden, außer die Helden hindern sie daran, und das, was die Helden und ihre Mitsstreiter tun könnten:

Die Helden und ihre Verbündeten

- Die Borbaradianer befinden sich in Reichweite der Gandrasch-Armbrüste, so daß den Scharfschützen bis zur Verlegung der Stellung der Borbaradianer der ein oder andere Treffer zusteht. (Schützin Horger: "Hab' ihn.")
- Die Sicherung des Tempels ist vordringliches Ziel, dafür werden sich die Schützen in ihrer Dreierformation in einem lockeren Ring vor dem Tempel verteilen.
- Durch den rötlichen Schein der Magmabecken ist die Tempelhalle nachts denkbar ungeeignet zur Positionierung von versteckten Kämpfern; lodert dieser Schein allerdings z. B. durch das Stroh der Schlafstätten auf, wird das in finsterner Nacht die Borbaradianer blenden, was z. B. einen Ausfall der Helden deutlich unterstützen würde.
- Die Schützen können einen Ausbruch der Helden decken, werden aber nur in Notfall im Nahkampf fechten, sie sind deutlich erfahrener im Fernkampf.
- Eine abgeschnittene Truppe zu retten, seien es Schützen oder Helden, ist deutlich eine Aufgabe für die Helden.
- Wenn Menschen oder Gegenstände in die Hände der Borbaradianer geraten, ist es davon abhängig, wer oder was es ist, um diejenigen zu bestimmen, die bei einer Rettung oder Zurückgewinnung auf jeden Fall dabei sein werden – ist es z.B. der Bannerwimpel der Drachentpforter Schützen, werden diese auch gegen den Rat 'vernünftiger' Helden viel daran setzen, ihn zurückzubekommen.
- Die Geweihten werden vordringlich beten, sind aber jeder vernünftigen Idee zugänglich, um den Tempel und die Kelche zu retten; dazu gehört auch der Einsatz des *Drachenbanns*, eventuell eine Weihe der Heldenwaffen, aber niemals ein Aufgeben des Tempels oder auch nur ein Rückzug auf Kosten des Heimsteins in der zentralen Apsis.
- Mit Hilfe von Mobiliar können – unter Beschuß – Barrikaden zwischen den Säulen der Tempelhalle errichtet werden.

- Irgendwann wird den Schützen die Munition ausgehen ...
- Einen Hilferuf, ob magisch oder als *Wunderbare Verständigung*, an das Heerlager sollten Sie anfangs unterbinden (ob durch ein VERSTÄNDIGUNG STÖREN, ein Eingreifen eines Gehörnten, einen besonders guten Schuß auf den Hexenrabben, der daraufhin kaum mehr den kurzen Rückweg schafft) – da die Einsatztruppen auf direktem Wege mit Aufbruch kaum eine Stunde benötigen würden und die Guten damit ein zu einfaches Spiel hätten. Hilfe sollte dann gerufen werden können, wenn gegen Morgengrauen abzusehen ist, daß die Helden keine Chance haben, die Kelche erfolgreich zu verteidigen.

Achmad al-Kira und seine Verbündeten

- Wenn er die Kelche nicht erringen konnte und sonst nichts geschieht, wartet er geduldig die Stunde bis zur völligen Dunkelheit ab und zieht sich nur nach einigen, doch bis in seine Stellung reichenden, Bolzenschüssen noch einmal 40 Schritt weiter zurück.
- Einen kleinen Teil der Söldner kann er zur Umgehung des Tempels schicken, um die Schützen von oben unter Beschuß zu nehmen; sie werden allerdings fast drei Stunden für den Weg benötigen.
- Ist Xarfaidon noch am Leben, beginnen beide Offiziere bereits, über die beste Taktik zu streiten; Oberhand behält hierbei al-Kira – schließlich hat er noch nicht solch eine Schlappe hinnehmen müssen wie der eigentlich ranghöhere Oberst; zähneknirschend bereitet der Paktierer sich auf seinen magischen und eventuell geflogenen Einsatz vor; bedenken Sie allerdings, daß der Magier eine ungeheure Kampfkraftaufwertung der *Hunde des Krieges* bedeutet! Xarfaidon verachtet Ysiliaburg übrigens zutiefst und läßt es den kleinen Mann deutlich spüren.
- Der Magier Ysiliaburg bedauert bei der erzwungenen Zusammenarbeit gegen den Tempel wieder einmal sehr, daß er sich nicht aus dem Staub gemacht hat – aber er läuft mit; da Ysiliaburg den UNITATIO zu seinem Glück nicht beherrscht, wird er wenigstens nicht freiwillig Xarfaidons borbaradianische Magie unterstützen müssen; wenn Sie jemanden benötigen, der den Helden auf Seiten der Borbaradianer ein einziges Mal hilft, können Sie dafür den, nun auch noch von einem schlechten Gewissen geplagten, Magier nutzen.
- Bei Dunkelheit wird Achmad al-Kira den Großteil seiner Söldner auf der linken Flanke zu einem Sturmangriff sammeln, während auf der Seite des Steinkreises Ysiliaburg, im Schutze zweier Söldner und ihrer Setzschilder, einen IGNISPHAERO vorbereitet.
- Der Geode will bereits von Anfang an den Steinkreis für eine Anrufung des Eises nutzen und wird die erstbeste Möglichkeit dazu ergreifen; Näheres hierzu finden Sie weiter unten.
- Eher im Vorübergehen sollten die Borbaradianer die Gelegenheit erhalten, das Banner der Drachentpforter zu erobern, auch dazu folgt eine genauere Ausführung.
- Wenn alles fehlschlägt (und das sollte es, wenn sich die Helden nicht gar zu dumm anstellen) wird Achmad al-Kira selbst schließlich unter Anrufung des Kriegsdämonen Belhalhar den Tempel zu erstürmen versuchen ...

Zwei Feldzeichen und die Ehre

Meisterinformationen:

- Irgendwann am Anfang der Nacht ist eine Dreiergruppe der Drachentpforter Schützen von den anderen abgeschnitten und wird von



vier Borbaradianern bedrängt: Roban Darje, Hane Jetsam und Bannerjunge Alrik. Zumindest den anderen Schützen sollte dies auffallen, den Helden je nach Situation und *Sinnesschärfe*-Proben. Doch bevor die Rettung bei den dreien ist, streckt einer der Söldner den Jungen mit einem grauenhaften Hieb zu Boden und bringt das Banner in seinen Besitz.

Nur einen Augenblick sind die, die das in den schlechten Lichtverhältnissen und im Kampf überhaupt bemerken, durch den Schrei des Jungen abgelenkt, aber dies reicht, um die Borbaradianer mit dem Wimpel fliehen zu lassen. Sollten die Helden so kaltblütig sein, daß ihnen die Fliehenden mit dem bedeutungsschweren Feldzeichen wichtiger als der schwerverletzte Alrik sind, kann in dieser Situation auch ein *IGNISPHAERO* den Rückzug der Feinde decken.

Egal, wie schnell der Junge zurückgebracht und wie er umsorgt wird, er wird sehr wahrscheinlich sterben – vor allem, weil ihm durch die Schande und den Schock des ersten, wirklich schmerzhaften Hiebes in seinem Leben der Lebensgeist flieht. Zumindest einer der Helden sollte Zeuge folgender Szene werden:

Allgemeine Informationen:

In den Armen von Hauptmann Wolf kommt Alrik ein letztes Mal zu Bewußtsein.

„Hauptmann“, flüstert er, mit Tränen in den Augen, „ich habe unser Banner verloren ...“

Der Hauptmann schaut auf und sein Blick ist fest und entschlossen. Zu dem sterbenden Alrik sagt er mit rauher Stimme: „Still, Junge! Dafür werden wir uns deren Banner holen, das schwöre ich dir, bei Rondra!“

Meisterinformationen:

Und das meint Rondrian Wolf bitter ernst. Er und seine Leute werden die nächste sich bietende Gelegenheit nutzen, in der die Hauptmasse des Feindes abgelenkt oder gebunden ist, um vorzustürmen und das gegnerische Feldzeichen an sich zu bringen. Ein in *Kriegskunst* bewandeter Held kann verstehen und gutheißen, welche Bedeutung Verlust und Gewinn solcher Feldzeichen bedeutet, und vielleicht den Schützen sogar beistehen. Aber eigentlich ist es ein wahres Himmelfahrtskommando, das allein durch Rondras Hilfe siegreich sein kann.

Allgemeine Informationen:

Ihr hört den Angriffsbefehl Rondrians und seht, wie die Armbrustschützen voranstürmen. Die Taktik des Hauptmann ist offensichtlich: Jetzt oder nie!

Allein Rondrian Wolf und Torben Huckfeld sind nach wenigen Schritten noch nicht in erbitterte Zweikämpfe verwickelt. Unbeirrt dringen die beiden Hünen säbelschwingend an den kämpfenden Grüppchen vorbei. Und da seht ihr das Ziel, auf das sie zustürmen: das Feldzeichen der Gegner, die Dämonenkrone!

Meisterinformationen:

Jeder, der sich den beiden Männern jetzt in ihrem Vorhaben anschließt – ob er überlebt oder nicht –, wird sich mit unsterblichem Ruhm bedecken – eine eroberte 'Dämonenkronen' des Feindes ist ein sichtbares Zeichen, daß der Gegner zu bezwingen ist! Die Dämonenkronen wird von so vielen Söldnern geschützt wie Angreifer auf sie zu stürmen. Machen Sie es Rondrian, Torben und den Helden nicht zu leicht, das gegnerische Feldzeichen zu erobern! Die Aktion ist der schiere Leichtsin, und dies wird sich in den Wunden und Toten zu zeigen haben. Sobald die Dämonenkronen erobert ist, muß

der Hauptmann den Rückzug befehlen. Wenn Sie es nicht auswerfen wollen, lassen Sie nur sechs Schützen in die sichere Deckung des Tempel zurückkehren (Rondrian und Torben, die Schützinnen Horgar und Donnerschlag und die beiden Schützen Hullheimer und Nattel).

Allgemeine Informationen:

Trotz aller Verluste, Wunden und der unmittelbaren Gefahr brechen die überlebenden Drachenpforter Schützen in unbeschreiblichen Jubel aus, als der Hauptmann mit der Dämonenkronen in der Faust den Tempel erreicht.

Das Eisritual

Meisterinformationen:

Achmad al-Kira stellt dem Geoden zwei Söldner mit Setzschilden zur Seite und läßt den Zwergen endlich in seinem Begehren, den Steinkreis zur Zerstörung des Tempels zu nutzen, gewähren. Die Schützen der Borbaradianer geben auf dem Weg dorthin Feuerschutz. Die Versuche der Armbrustschützen, den Eisgeoden zu erwischen, wird an den Setzschilden scheitern.

Atogar wird nun versuchen, den Steinkreis als Fokus für ein mächtiges Ritual zu nutzen. Die großen Rituale der Eisgeoden beziehen ihre Kraft aus dem sie umgebenden Land und Leben (siehe *Die Zwerge Aventuriens*, S. 51).

Atogar will wie einst Brandan den Elementarherren des Eises rufen und um einen Dienst bitten: die Zerstörung des Tempels und aller dort existierender Lebewesen, Verkörperungen des Humus' und damit des Gegenstands des Eises. Und er träumt davon, mit Hilfe der Macht des Steinkreises den Elementarherren zu einem Pakt aufzufordern ...

Allgemeine Informationen:

Als der Geode den Steinkreis schließlich erreicht hat, scheint ein eisiger Hauch in den Tempel zu fahren. Trotz der Hitze im Tempel fröstelt man unwillkürlich. Im Zentrum des Kreises reißt der Zwerg seine Arme gen Himmel und beginnt in kehligem Angram die Anrufung des Elementarherren der Kälte. Weißblaue Lichterscheinungen flackern gespenstisch zwischen den Megalithen und beleuchten die Szenerie unheilvoll.

Meisterinformationen:

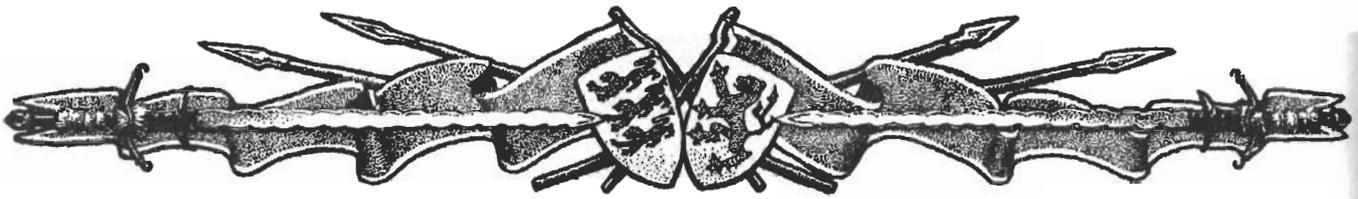
Zumindest der Hochgeweihte Ferhn kann in Atogar einen der Verfluchten und Ausgestoßenen des Zwergenvolkes erkennen und die Helden in knappen präzisen Worten aufklären. Er weiß auch, daß die Macht des Steinkreises dem Geoden dann nicht mehr zur Verfügung steht, wenn dieser nicht mehr den Boden berührt.

Stürmen die Helden den Steinkreis, werden nun die Drachenpforter Schützen ihrerseits Feuerschutz geben, und das auch sehr erfolgreich, denn der Steinkreis liefert nun das nötige Licht zum Zielen, so daß die Gegner selbst kaum noch zum Schießen kommen.

Jeder, der sich auf drei Schritt den äußeren Megalithen nähert, kann bei günstigem Standpunkt folgendes beobachten:

Allgemeine Informationen:

Die beiden Schildträger sinken neben dem Geoden unter Stöhnen und Wimmern in sich zusammen. Ihre Haut wird in kürzester Zeit hell und durchscheinend, ihre schreckensgeweiteten Augäpfel blutrot. Die Schilde entgleiten ihren erlahmten Händen, das Leben scheint aus



ihnen zu weichen. Die Schilde jedoch stürzen nicht, denn sie sind an den Körpern der Unglückseligen festgebunden. Im Zentrum des Kreises steht der Geode, sein Haar umweht sein Gesicht. Beinahe vermeint man das Knacken und Knistern deutlich hören, als gewaltige Energien in seinen Körper einzufahren scheinen. Es riecht scharf und durchdringend, als sich der Boden, auf dem er steht, zunächst langsam, dann immer schneller mit einer Eisschicht überzieht, die sich rasch ausbreitet. Als das Eis euch erreicht, greifen eisige Klauen nach euren Herzen. Ihr könnt spüren, wie euch Lebenskraft entzogen wird.

Meisterinformationen:

Innerhalb des Steinkreises verliert jedes Lebewesen 1W6 LP pro Kampfrunde und jedes magiebegabte zusätzlich 1W6-1 ASP pro KR! Jeder entsprechende Hellsicht-Zauber zeigt die Säule astraler Energie, die sich im Zentrum des Kreises erhebt, sowie verschlungene Linien astraler Strömungen, die aus Magiebegabten und in den Geoden fahren.

Der Geode kämpft, solchermaßen aufgeladen, ohne Waffen. Seine Hände verursachen Frostschaden, und er wird kämpfen bis zu seinem Ende, allerdings ohne die Hilfe der anderen Borbaradianer, die sich nicht in den Kreis wagen.

Atogars veränderte Werte:

MU 15 AT 16 PA 10 LE 65 AE 102 RS 4
TP 2W6SP (Hände, Frostschaden) GST 1 AU 79 MR 13

Wenn die Helden Atogar nicht besiegen – oder erst gar nicht angreifen –, bildet sich ein glitzernder Schatten vor dem Geoden und erhebt sich weit über ihm. Die Kälte wird noch strenger, selbst Geräusche scheinen einzufrieren. Ein Knistern und ein feines Splittern ist alles, was zu hören ist – der Elementarherr des Eises hat Atogars 'Bitte' abschlägig beschieden ... und den abtrünnigen Druiden 'schockgefroster' und mit der Faust zermalmt. Es bleibt nur gefrorener Staub übrig, der sich in der Hitze des Schlundes wenig später zu rotem Schleim verwandelt. Die Kälte- und Lichterscheinungen normalisieren sich langsam, genauso, wenn die Helden den Geoden von der Erde heben oder töten.

Aus der Dunkelheit ist zudem ein langgezogenes, zorniges Heulen aus der Kehle Achmad al-Kiras zu hören.

Finsterer Pakt

Meisterinformationen:

Achmad al-Kira weiß, daß er diesen Kampf verlieren wird. Die Hälfte seiner Söldner und der Eisgeode sind tot, die astralen Reserven der Magier verbraucht, das eigene Feldzeichen ist in den Händen der Feinde – Achmad al-Kira ist verzweifelt. Ohne die Kelche heimzukehren bedeutet, in Borbarads Ungnade zu fallen. Etwas Schlimmeres kann sich der Anführer des Söldnerbanners nicht vorstellen. So trifft Achmad al-Kira seine Entscheidung.

Im Schutz der Dunkelheit ruft er seine verbliebenen Söldner zusammen. Beim Angriffssignal werde er selbst mit fünf von ihnen versuchen, durch die Reihen der Verteidiger in das Innere des Tempels zu gelangen, während die anderen einen letzten Sturmangriff auf den Tempel wagen – im Gegenlicht und bergauf kämpfend wahrlich keine gute Position. Aber sie werden ihm dennoch bedingungslos folgen.

Achmad al-Kira wird Belhalhar anrufen und sich einen Kreis weiter in die Verdammnis werfen. Dafür verlangt er Unverwundbarkeit

und ein Schwert von unheiligem, schwarzen Feuer. Der Erdämon gewährt dem Paktierer eine enorme Steigerung seines Rüstungsschutzes und das Schwert.

Achmad al-Kira

MU 17 AT 18 PA 18 LE 59 RS 24/12*14**
TP 3W+8 GST 1 AU 79 MR 10

* gegen magische oder geweihte Waffen / ** gegen die geweihte Waffe eines Rondrageweihen

Allgemeine Informationen:

Durch die Dunkelheit ist laut und von den zerklüfteten Wänden des Schlundes widerhallend eine rufende, befehlende Stimme zu hören. "BELHALHAR! Herr des sicheren Sieges, Herrscher über den Kampfeswahn, Bringer der Unverwundbarkeit, ich rufe dich an!" Niederhöllische Kälte fährt wie eine eisige Lohe durch den vorderen Tempelbereich, das Gestein der äußeren Säulen knackt und knistert gepeinigt. "Dana", brüllt der Hauptmann zu Schützin Horger, "schnapp ihn dir!" Und deutet hinaus in die Nacht, wo der elende Götterlästerer seine zwölfmalverfluchten Worte schreit. Schützin Horger legt ihre Armbrust an, doch kann in der Dunkelheit das Ziel nicht ausmachen.

In den Wolken über dem Schlund flackern unheilige Lichterscheinungen wie rotglühendes Wetterleuchten, und eine unfassbare Kälte senkt sich knisternd über den Krater. In der Finsternis vor dem Tempel sind entsetzte Schreie zu hören, dann ist der Spuk vorüber, so schnell wie er gekommen war.

Der Mann, der den verbliebenen Söldnern viele Schritt voraus auf den Tempel zustürzt, trägt ein Schwert aus schwarzem, unheiligen Feuer in den Händen. Sein Blick ist kalt und entschlossen, als er, allen voran, seinen Fuß auf die Tempelstufen setzt.

"HALT!" brüllt in diesem Augenblick Ferhn, der Hochgeweihte, der mit ausgestreckter Hand zwischen die Helden getreten ist. Und tatsächlich, auf der untersten Stufe hält der unheilige Paktierer an, sein Schwert flackert unet und er wankt, gerade so, als hätte ihn ein unsichtbarer Hieb getroffen. Denn so haben es die Zwölfe bestimmt, daß kein unheiliges Wesen den Fuß in ihre Tempel setzten kann. Von unbändigem Zorn gepackt, befiehlt der Mann seinen Söldnern, den Angriff fortzusetzen, während er selbst vor der Heiligkeit der Mauern zurückweichen muß.

Die Armbrustschützen verschießen ihre letzten Bolzen auf den Paktierer, doch jedes Geschöß prallt an dem Frevler wirkungslos ab. "Er ist unverwundbar!" ruft jemand.

Meisterinformationen:

Das stimmt zwar nicht ganz, aber dennoch beinahe. Die Bolzen vermögen es nicht, den dämonischen Schutz zu durchdringen, wohl aber geweihte und magische Waffen. Auch seine (natürliche) Magieresistenz ist für einen guten Magier sicher nicht unüberwindbar. Dennoch mögen hier die heiligen Lanzen des *Drachenbannes* angemessen erscheinen, um das "dämonische Ungeheuer in Menschengestalt" (so Ferhn) aufzuhalten. Eigentlich die größere Bedrohung stellen die fünf Söldner dar, die dank der Ablenkung durch den Paktierer und ihrer kämpfenden Kameraden durchbrechen (außer Ihre Helden bestehen ausdrücklich darauf, niemanden in den Tempel zu lassen und können das auch mit dem Würfel beweisen) und alsbald das Heiligum erreichen – hoffentlich mit den aufmerksamen Helden auf den Fersen.



“Rettet die Kelche!” (Meisterinformationen)

Wenn die Helden eiligst das Heiligtum erreichen, haben die Söldner gerade die zweite Querbrücke erreicht und nähern sich dem Pfeiler mit den Kelchen. Und es sollte dem letzten Helden klar sein, daß ein Kampf auf den schwankenden Stegen mit den nur so jämmerlich schwach wirkenden und gerade in Stolperhöhe schwingenden Ketten auch dann für sie tödlich ausgehen kann, wenn sie stolpern und fallen. Die Lava kennt keinen Unterschied zwischen gut und böse – sehr wohl aber Angrosch.

Nutzen Sie den eindrucksvollen Schauplatz, um den letzten Kampf um die Kelche möglichst dramatisch auszufechten. Der Kampf sollte auf Angroschs Hammerstiel stattfinden, dort, wo sonst nur geweihter Fuß den Boden berührt. Als Gegner wählen Sie sich aus dem Anhang oder aus *Hier kommt die Kavallerie* solche, die Ihren Helden den wohl schwersten aber durchaus zu gewinnenden Kampf liefern. Sollte sich das Blatt zu sehr zu Ungunsten der Helden wenden, wird Ferhn selbst von göttlich zu nennendem Zorn in den Kampf eingreifen. Auf jeden Fall wird er anwesend sein und mit einem Stoßgebet bei Sturz eines Helden dessen Rettung erbitten – irgendein Kleidungsstück oder ein Ausrüstungsgegenstand wird sich daraufhin so im Steg verhaken, daß den Gefährten oder dem Angroschim genügend Zeit bleibt, den Freund zu retten.

Sollten die Helden zu sehr zögern, gelingt es den Söldnern, die Kelche an sich zu nehmen und in die Gänge des Tempels zu fliehen, um dort ihre Verfolger abzuschütteln. Da der Tempel nur zwei Ausgänge hat, sollte dies schwierig werden.

Kampfsituationen:

- Ein Kämpfer mit einer Stangenwaffe (Bergon mit dem Pailos) reicht, um einen der schmalen Stege zu halten.
- Die anderen schützen denjenigen, der die Kelche in einen Sack packt (Selma).
- Sollte jemand über den Rand des Pfeilers treten, wird er sich gegebenenfalls festhalten können und aus dieser ungünstigen Position heraus den Gegner um Hilfe anflehen (Mcgo würde dann allerdings versuchen, einen mitleidigen Helden in die Lava zu ziehen).
- Tong wird sich, wenn er keine Überlebenschance mehr sieht, in die Waffen seiner Angreifer stürzen, diese, so tief er kann, in sich hinein-

stoßen, um durch einen letzten mächtigen Sprung in die Lava die angreifenden Helden zu entwandeln.

- Der letzte Überlebende der Söldner wird sich unter Umständen einen der Kelche schnappen und damit drohen, daß er ihn in die Lava wirft. Die Helden können leider nicht wirklich darauf vertrauen, daß ein Heiliges Artefakt einen Sturz in heilige Magma übersteht. Aber der Kelch wird es, da Ingerimm nicht danach trachtet, ein von ihm selbst geschmiedetes Werkstück zu zerstören.

Am Ende einer langen Nacht

Meisterinformationen:

Wenn die Helden aus dem Heiligsten in die Tempelhalle zurückkehren, ist dort der Kampf ebenfalls beendet. Als letzte Bastion hatten die verbliebenen Schützen und die Angrosch-Gesellen die mittlere Apsis mit dem zentralen Altar und dem Heimstein und der erbeuteten Dämonenkrone gehalten.

Dort sitzen sie nun, erschöpft und teilweise schwer verwundet, ein klägliches Rest.

Wenn sich ein Teil der Helden nicht bereits um Achmad al-Kira gekümmert hat, bleibt nun noch diese Aufgabe. Ignorieren sie ihn, was Ferhn nicht gutheißen kann, aber akzeptieren muß, wird sich der Dämonenpaktierer bei Sonnenaufgang von dannen machen. Er wird nie wieder lebend gesehen.

Im ersten Licht des neuen Tages machen sich die Schützen daran, ihre gefallenen Kameraden zwischen den Felsen und Findlingen zu bergen und ebenso auch die toten Söldner zum Tempel zu schleppen. Ferhn bietet den Schützen an, die toten Kameraden in den Angroschschächten zu bestatten, und der Hauptmann ist damit einverstanden. Auch die Leichen der Söldner werden auf diese Weise, wenn auch ohne größeres Zeremoniell, bestattet. Den Leichnam Achmad al-Kiras, des unglückseligen Paktierers, aber will Ferhn auf keinen Fall in seinem Tempel haben, und so wird er dem Schlund direkt übergeben.

Die Kelche sind gerettet. Gegen Mittag des heraufkommenden Tages erreichen die Rondrianer mit dem siebten Kelch das Heerlager. Dieser wird erst am Abend seinen Weg hinauf zum Schlund finden, begleitet von Hochgeweihten und weltlichen Würdenträgern, um Siebenstreich wiederentstehen zu lassen.



Anhang – Dramatis Personae

Die Geweihten des Angrosch-Tempels

Sie sind alle Zwerge, und ihnen allen fällt das ungewohnte Garethi schwer. Wenn sie aufgereggt oder unter sich sind, sprechen sie daher das rauhe Rogolan, die Sprache der Zwerge.

Ihre Tracht besteht aus einer schwarzen, bodenlangen Kutte, einem schwarzen Schmiedeschurz, einer grauen Gugel mit langem Zipfel, der meist um den Hals geschlungen wird, einem Werkzeuggürtel, der alles enthält, was man den Tag über so an Werkzeug brauchen könnte, und Holzschuhen. Die Kutte des Tempelvorstehers und Hochgeweihten ist mit einer silbernen Borte verziert. Traditionell tragen sie Hammer und ewig brennende (was ständige Wartung bedeutet) Lampe an ihren Gürteln.

Seine Hochwürden Ferhn, Sohn des Fendahl, Bewahrer des Feuers, Hochgeweihter des Angrosch, Vorsteher des Tempels im Schlund

Erscheinung: Ferhn ist ein wirklich alter Zwerg. Seine lange Haar- und Bartpracht ist längst schlohweiß geworden und die sichtbare Haut runzlig und faltig. Unter buschigen Augenbrauen blitzen stahlgraue Äuglein hervor. Im Tempel trägt er seine Haare kunstvoll zu einem großen Knoten im Nacken aufgesteckt, während er seinen bis an die Knie reichenden Bart in zwei Zöpfen geflochten und durch den Gürtel seiner sich über einen runden Kugelbauch wölbenden Schmiedeschürze gesteckt hat.

Charakter: Ferhn mag man am liebsten gleich Onkelchen nennen, denn er besitzt eine Aura voller Gemütlichkeit und Wärme. Doch sobald er an den Essen des Tempels steht und seine Stimme zu Angrosch erhebt, wird aus dem gebeugten Greis ein vor Kraft strotzender Zwerg, der mit durchdringender Stimme und mit mächtigen Hammerschlägen die Macht seines Gottes preist. Man sollte sich nicht mit ihm auf theologische Diskussionen einlassen. Er vertritt nicht nur seine individuelle Lehre von Angrosch, den die Menschen Ingerimm nennen, nein, er kann sie auch so gut erklären, daß er das Götterbild vieler Pilger drastisch geändert hat. In seiner Theologie ist Angrosch der oberste Gott und Rondra die Gemahlin, die ihrem Gatten hilft, Pyrdacor niederzuwerfen. Der löwenhäuptige Drache Famerlor hingegen sei von Angrosch bezwungen und büße nun vor den Hallen Alverans angekettet für die Sünden der Drachen und sei mitnichten der Gatte der Rondra!

Seinen Tempel wird der Hochgeweihte bis zum letzten Atemzug verteidigen.

Typisches Zitat: "Bei Angroschs Bart und seinem Weltenplan ..."

Seelentier: Höhlenbär

Die übrigen Geweihten

Alle drei Gesellen des Tempels haben längst die höheren Weihen empfangen und könnten selbst Vorsteher eines Tempels sein, doch ihre Liebe zum Schlund und ihre Verachtung für Ferhn ließ sie bleiben.

Ruad, Sohn des Ruis, Geselle des Tempels

Erscheinung: Ruad ist für einen Zwerg von eher zierlicher Statur, trägt dicke runde Augengläser und ist immer mit irgend etwas beschäftigt. Untätigkeit und Ruhe kennt er nicht. Sein Werkzeuggürtel quillt über

von allerlei Dingen, die selbst beim besten mechanischen Verständnis als unidentifizierbar gelten müssen.

Charakter: Er ist der Tüftler und Bastler des Tempels. Wäre er in Xorlosch geblieben, hätte er der Leonardo der Zwerge werden können. Ständig hat er neue Pläne und Ideen, andauernd eine Verbesserung am Tempelinventar vorzunehmen. Trotz seiner selbst bei den Messen geistigen Abwesenheit ist er von tiefstem Glauben erfüllt und sieht seine Gaben als ein Geschenk des Väterchen Angrosch an. Am liebsten spricht er über Technik und Erfindungen. Es gibt fast nichts, was Ruad mit genügend Zeit und Material nicht zustande bringen könnte.

Ein typisches Zitat: "Klar kann man das wieder hinbiegen; mit einer Harhener Schnellspanndruckmuffe wär' es sofort getan, ansonsten brauche ich dafür ..."

Seelentier: Wiesel

Gorth, Sohn des Goram, Geselle des Tempels

Erscheinung: Gorth ist ein drahtiger, schlanker Zwerg. Sein braunes Haar fällt ihm glatt bis auf die Schultern herab, sein Schnurrbart, der ihm fast bis zum Kinn herabhängt, läßt sich am ehesten mit dem eines Seelöwen vergleichen. Stets ordentlich und korrekt gekleidet, scheint seine Miene ewigen Mißmut auszudrücken, und so verkniffen sind seine Gesichtszüge, daß sich dies fest als Falten und Furchen in sein Gesicht gegraben hat.

Charakter: Gorth ist ein Ordnungsfanatiker; andauernd ist er bemüht, den Tempel wieder in einen angroschgefälligen Zustand zu bringen, und, ob dieser niemals endenden Prüfung, leidlich gereizt, wenn Fremde zusätzliche Unordnung in den Tempel bringen. Zudem hat er immer ein "Ich hab's ja gleich gesagt!" auf den Lippen, das er zu jeder unpassenden Gelegenheit anbringt. Seine Tempelgefährten haben ihn so akzeptiert, wie er ist, und gehen auch gar nicht mehr auf ihn ein, wenn er wieder den Besserwisser markiert. Eigentlich, so sagen sie, hat er ja doch ein Herz aus Gold, sorgt und kümmert sich um alles und jeden und kann oder will dies nur nicht zugeben.

Typisches Zitat: "Wenn ihr nur mal auf meine Wenigkeit gehört hättet, dann ..."

Seelentier: Waschbär

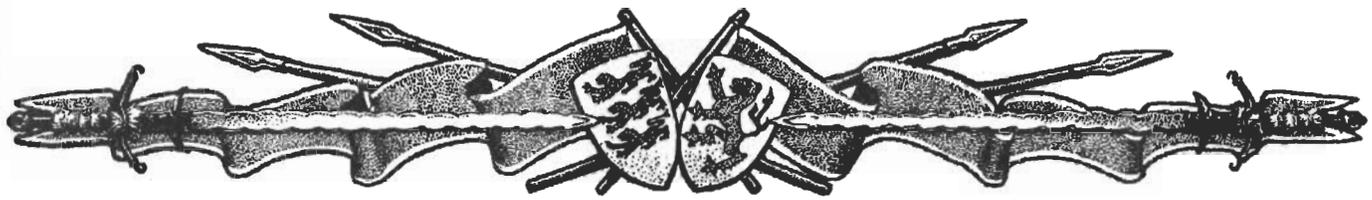
Dagad, Sohn des Dius, Geselle des Tempels

Erscheinung: Er dürfte der dickste Zwerg sein, der den Helden jemals untergekommen ist. Sein schütteres Haupthaar ringelt sich in einem lockigen Kranz um seinen Kopf, seinen Bart trägt er als voluminösen Backenbart, buschig und nicht minder lockig als sein Haupthaar.

Charakter: Nicht zuletzt ist er derjenige, der sich um das leibliche Wohl seiner Mitgeweihten wie auch das der Gäste kümmert. Den Tempeldienst meidet er so gut er kann, denn die Hitze in der Tempelhalle läßt ihm den Schweiß in Strömen fließen. So ist er meist in der Tempelküche oder der Brauerei anzutreffen – bei der Herstellung seines Urschlund Dunkel. Er ist aber auch der Apothecarius des Tempels, seine Spezialität sind Verbrennungen jeglicher Art.

Typisches Zitat: "Jetzt eßt erst mal einen Happen und erzählt mir dann den ganzen Schlamassel ..."

Seelentier: Bär



Der Sieg der Partie: Das Wiedererstehen Siebenstreichs

Zweck und Stimmung der Szenen:

Ruhe kehrt ein. Es wird der letzte Zug getan, und schließlich werden die Punkte gezählt. Die Helden und Ayla haben diese Partie gewonnen, das sollte sehr deutlich werden. Aventuriens Völker dürfen hoffen, den Dämonenmeister vielleicht doch in die Schranken weisen zu können. Allerdings: Er wird Revanche fordern ... Also gilt es, den errungenen Vorteil zu nutzen und darauf aufbauend eine möglichst günstige Ausgangsstellung für die nächste Partie zu erhalten. Gestalten Sie die letzten, allgemein wichtigen Szenen, in denen die Helden kaum mehr als Zuschauer sein werden, als spannenden Erzählteil, lassen Sie Zwischenfragen zu und seien Sie offen für jede Idee, wie die Figuren den Ausklang mitgestalten können. Die Helden, egal welche Queste sie hinter sich gebracht haben, sind gerade auch durch die im Umlauf befindlichen Gerüchte die Helden des Augenblicks und daher ebenso interessant für die Meisterfiguren wie der neue Heermeister und der Schwertkönig Raidri Conchobair. Wenn die Helden sich mit den anwesenden hochgestellten Persönlichkeiten unterhalten wollen, wenn sie bei einem der Hochgeweihten um eine Unterredung zur Erleichterung ihrer Seele bitten, wenn einer einen Ritterschlag verdient hat – lassen Sie es zu und spielen Sie es aus, so daß auch der Ausklang ein Erlebnis wird und kein geduldiges Zubörspiel!

Der Tag der Rondra – Der Heermeister

Meisterinformationen:

Helden, die die Kelche im Angrosch-Tempel des Schlundes verteidigen, werden an diesem letzten Tag der Queste natürlich nicht im Heerlager sein können. Nichtsdestotrotz sei der Hergang beschreiben, damit Sie den Abschluß der 49. Heiligen Zwölfgöttertjoste anwesenden Helden beschreiben oder später teilnehmende Meisterfiguren davon berichten lassen können.

Allgemeine Informationen:

Es ist der Tag der Rondra. Die Ritualwachen errichten im Morgenrauen des letzten Tages der Heiligen Zwölfgöttertjoste mitten auf dem Tjostenplatz ein blutrotes Zelt. Der Sieger des gestrigen Zweikampfes, Ritter Rondrasil Löwenbrand, muß nun gegen sich selbst antreten, im Heiligen Kampf gegen Ardor, das Innere Selbst. So man hört, ist dies einer der härtesten rituellen Kämpfe, die ein Ritter der Rondra in seinem Leben führen kann. Und im Laufe der Jahrhunderte sollen einige diese letzte Prüfung der Heermeisterwahl nicht überlebt haben.

Bei Sonnenaufgang betreten das Schwert der Schwerter und die sechs Meister des Bundes nach in Gebet und Meditation durchwachter Nacht den Kampfplatz und erwarten den von Ritualwachen geleiteten Streiter. Die rondrianischen Kriegspauken erklingen nun zum ersten Mal und werden erst wieder verstummen, wenn der letzte Tjostenteilnehmer das Zelt verläßt: tot oder als Heermeister. Paukenschläge, Gebete und Gesänge begleiten den Eintritt der Geweihten in das Zelt. Sie werden während des Tages der Rondra und des Kampfes gegen Ardor ertönen, unaufhörlich, die Geweihten mahnend an das, was geschieht.

Was der Kampf gegen Ardor ist und wie er gefochten und gewonnen werden kann, wird keiner derjenigen erfahren, die nicht Teil dieser Prüfung sind – es sei denn, einer von ihnen begibt sich selbst einmal auf diesen Weg.

Bei Sonnenuntergang ist einzig der helle Klang eines durch eine Klinge parierten Schwertschlages zu hören. Eine gespannte Erwartung ist zu spüren, Unruhe zeigt sich unter den Rondrageweihten, die den Tag über geduldig verharrend rund um den Tjostenplatz beteten und sangen. Dann wird von innen die blutrote Zeltplane zurückgeschlagen. Ritter Rondrasil Löwenbrand erscheint aufrecht und dennoch von Erschöpfung gezeichnet aus dem Dunkel und steht mit einem ernsten, harten Lächeln im gleißenden, goldenen Abendlicht. Seine Gewand-schließe, die goldene, springende Löwin des Heermeisters, schimmert im Licht.

Ihre Erhabenheit tritt an seine Seite, und auch die Meister des Bundes verlassen das Zelt. Stille legt sich über das Heerlager. Die Stimme des Schwertes der Schwerter donnert unüberhörbar über den Platz, das Heerlager, das Tal:

“Schwestern! Brüder! Bund des Schwertes Unserer Herrin, der Göttlichen Leuin, beugt Euer Knie vor Eurem Heermeister, der da ist Rondrasil Löwenbrand, Ritter vom Orden der Heiligen Ardare zu Arivor, Heermeister des Bundes, der von Rondra Erwählte!”

Meisterinformationen:

Wenn einer Ihrer Helden den Wunsch hatte, an der Heiligen Zwölfgöttertjoste teilzunehmen und sie bis zu diesem Augenblick siegreich bestanden haben sollte, so gibt es für Ihre Spielrunde zwei Probleme: Das sicher nicht unüberwindbare wird sein, daß im offiziellen Aventurien natürlich Ritter Löwenbrand Heermeister ist und als solcher z.B. im **Aventurischen Boten** genannt werden wird.

Das zweite, sehr viel folgenschwerere, dürfte für Ihren Heermeister sein, daß ihm ein kurzes Leben beschert sein könnte. Der Heermeister des Bundes kämpft in vorderster Front und ist somit in dieser Zeit dem Tode geweiht ...

Der Tag danach – Siebenstreich

Meisterinformationen:

In dieser Nacht werden die Toten der Heiligen Zwölfgöttertjoste verbrannt. Erst danach wird im Troßlager und selbst im Heerlager gefeiert, wobei im Troß frühestens im Morgenrauen Ruhe einkehrt,

so daß für jeden Nicht-Geweihten und für die meisten der anwesenden Helden der Tag mit Ausschlafen und einem dicken Schädel beginnt. Etwa zwei Stunden vor Mittag erreichen endlich die Perricumer Rondrageweihten mit dem siebten Kelch, dem Kelch des Feu-



ers, das Lager. Wahrscheinlich hat zu diesem Zeitpunkt auch eine Nachricht über die Kämpfe im Schlund das Schwert der Schwerter erreicht. Ayla bittet Markgraf Raidri Conchobair, den Tempel aufzusuchen und den Helden das letzte Kästchen und die Nachricht zu überbringen, daß man alsbald "mit allem Nötigen" nachkommen werde. In besagtem Kästchen ist der letzte noch fehlende Kelch, der mittlerweile von der Löwenburg in Perricum eingetroffen ist: der Kelch des Feuers, besetzt mit zwölf Rubinen in unregelmäßiger Anordnung, von denen ziselierte Flammen ausgehen und den gesamten Kelch bedecken.

Der Schwertkönig wird bei den Helden verweilen, so daß man sich die Zeit mit dem gegenseitigen Erzählen von Heldengeschichten vertreiben kann. Wenn die Helden Schwierigkeiten mit einigen Zusammenhängen haben: Raidri kennt die Geschichte der Kelche wie kaum ein anderer und ebenso die Prophezeiungen, etliche politische Zusammenhänge und unbekannte Hintergründe, in die er die Helden durchaus einweihen wird. Er wiederum weiß zwar offiziell nicht, daß Siebenstreich wiedergeschmiedet werden soll, aber da er eins und eins zusammenzählen kann, unterstellt er dem Schwert der Schwerter diese Absicht und heißt sie gut.

Im Heerlager ruft das Schwert der Schwerter eine hochrangige Gruppe zusammen: den Boten des Lichtes, Seine Erhabene Weisheit *Jariel Praiotin XII*; den Hüter der Flamme, Seine Erhabenheit *Hilperton Asgareol*; die Meisterin der Brandung zu Llanka, Ihre Eminenz *Khorena Mondreios*; Ihre Hochwürden *Donna Fiorella*, die vom Perricum Hüter des Raben selbst, Seine Hochwürden *Golgarian*, begleitet wird; und Seine Eminenz Erzwissensbewahrer *Valnar Yitskok* sowie die Hochgeweihte des Ingerimmtempels im Schlund, Hochwürden *Ingund vom Schlund*. Die Beratung ist sehr kurz: Es wird beschlossen, sobald als möglich mit einigen Bewaffneten in den Schlund aufzubrechen und Siebenstreich wiederentstehen zu lassen. Da es unmöglich sein wird, diesen Zug vor den Teilnehmern der Tjoste oder etwaigen Spionen geheimzuhalten, beschließt man, daß zwölf Geweihte der Kirchen unter Führung Ihrer Eminenz *Khorena Mondreios* am Rande des Schlundes einen gemeinsamen Zwölfgötterdienst für Geweihte und Troßvolk abhalten sollen, der der Abschluß der Heiligen Zwölfgöttertjoste sei, während einige wenige Geweihte und Eingeweihte zur Erschaffung des Schwerts in den Schlund ziehen sollen. Zur Bedeckung werden die im Lager befindlichen Helden, die Ucuriaten und die Sonnenlegionäre unter Befehl des Illuminierten von *Tobrien* und die Leibwache des Schwertes der Schwerter unter Seiner Gnaden *Granus Algoniar* bestimmt.

Ab diesem Augenblick können Sie die Helden aktiv in diese Vorbereitungen mit einbeziehen. Dennoch wird sich durch unzählbare, sich aufsummierende Kleinigkeiten nicht vermeiden lassen, daß man erst um die fünfte Stunde am Nachmittag aufbruchbereit ist.

Als endlich der Zug formiert wird, dem sich nur die Lagerwache und einige wenige Troßleute nicht anschließen, führen die Erhabenen die Gläubigen an – wobei sich der Bote des Lichtes anscheinend dankbar und schwer rechts auf den Arm seines einstigen Widersachers *Hilberian* stützt und ihm links das Schwert der Schwerter zur Hilfe eilt. Der Pilgerzug benötigt eine gute Stunde für den Aufstieg zum Ringwall. Dort reihen sich die zwölf ausgewählten Vertreter der Kirchen, allen voran die Hochgeweihte des Ingerimmtempels zum Schlund, die hünenhafte, ja, schon zyklisch wirkende *Ingund vom Schlund* mit grimmig über der Schulter getragener *Hummer* und nur in Schürze, lederne Schurz und Brusttuch

und kurzes, goldrotes Haar gekleidet. Neben ihr erscheinen die Meisterin der Brandung und Seine Eminenz *Hilberian Praiofeld* geradezu zerbrechlich ...

Die Gesänge der Zurückbleibenden und drei Dutzend Bewaffnete begleiten schließlich die kleine Gruppe der höchsten Geweihten über den Ringwall.

Allgemeine Informationen:

Eine seltsame Gruppe schält sich aus dem abendlichen Licht und den wallenden Dämpfen des Schlundes: Das Schwert der Schwerter allen voran, mit hilfreicher Hand den alten Boten des Lichtes stützend, so daß sich weißrote und weißgoldene Gewänder zu einem einzigen, hellen Lichtpunkt vermischen. Ihre Leibwache ist nicht weit und sichert aufmerksam und mißtrauisch den schmalen Weg. Es folgen zwei *Boroni*, in schwarze Roben gehüllt, schweigend der Mann, leise betend die Frau. Seltsam entrückt scheinen sie und als ob der eine ohne den anderen nicht gehen könnte, so sind ihre Hände ineinander gelegt. So sichtbar das erste hohe Paar, so unsichtbar das zweite.

Wieder Bewaffnete, dann, die strahlend leuchtende Laterne vor sich tragend, der Hüter der Flamme, erdverbunden, ein Schmied in Schurz und derbem Zeug mit goldener Gürtelschließe, knapp hinter ihm ein älterer Hesindegeweihter – graumeliertes, sorgfältig gestutzter Bart, in feinsten, gelbgrünen Stoff gehüllt und mit weißgoldenen schimmerndem Schlangenhalsband. Beiden ist gleich, daß ihre Blicke wißbegierig alles mustern, was der Schlund um sie herum an Wundern zeigt. Das ein oder andere Mal deutet der eine dem anderen etwas Besonderes, und einige Worte werden gewechselt. Bewaffnete sichern den Schluß.

Meisterinformationen:

Vergessen Sie nicht, etwaige Helden zu erwähnen, die mit der Gruppe ziehen!

Natürlich ist die Gruppe durch die Wache des Tempels bereits angekündigt worden. Die Begrüßung in der Tempelhalle wird kurz, aber herzlich sein. Das Schwert der Schwerter läßt sich von einem Helden in kürzesten Worten schildern, was in der Nacht geschehen ist, dann dankt sie noch einmal Seiner Hochwürden *Ferhn* und bittet ihn, mit sieben Trägern die Kelche aus dem Heiligtum zu bringen. Diese Ehre gebührt natürlich den Helden, die die Kelche gerettet haben. Sorgen Sie daher dafür, daß *Ferhn* sich für jeden Kelch einen der Recken wählt, dessen Charakter besonders zu den Eigenschaften des betreffenden Kelches zu passen scheint (ziehen Sie hierzu die Worte der Kelche heran).

Wenn Sie nicht genügend Helden für alle sieben Kelche zusammenbringen, tragen *Rondrian Wolf* und *Raidri Conchobair* jeweils einen (lassen Sie den Schwertkönig bei Berührung des Heiligen Kelches erstaunt und beinahe erschrocken die Hände um den Kelch schließen – in diesem Augenblick crahnt er das erste Mal, daß er derjenige sein könnte, dem Siebenstreich zugedacht ist ...), eventuell andere überlebende Schützen, dann die Gesellen des Tempels. Das Schwert der Schwerter wird mit den Wachen vor der Tempelhalle bleiben, während die Ingerimm- und Angrosch-Geweihten die Träger hinein und wieder hinaus geleiten. Als sie wieder in das Licht treten, deutet Ayla auf ein etwas tiefer liegendes Magmabecken nicht weit fort – eigentlich ist es das erste offene Becken außerhalb des Tempels – und hebt zu sprechen an:

Allgemeine Informationen:

"Dort werden wir die Götter bitten, Siebenstreich wieder entstehen zu lassen. – Sichert den Platz! Freunde, Geschwister vor den Zwölfen,



folgt mir und betet, daß wir uns das zu tun anschicken, was der Wille der Götter ist!"

Der Bote des Lichtes nickt ernst. "So spreche ich die Worte, mit denen wir das Wirken eines jeden der Zwölfe preisen." Und seine klare Stimme erfüllt den Schlund, tilgt jeden Gedanken, der nicht vor den Göttern Wohlgefallen finden kann. Seine Worte haben Macht, unzweifelhaft, und scheinen stärker und schützender als jedes Schwert, das hier gezogen werden könnte. Das Erhabene Schwert der Schwerter schreitet den zerklüfteten Abhang zu dem tiefer liegenden Becken hinunter, an dessen Saum kaum Raum ist für einen Halt suchenden Fuß und der dennoch Platz bieten muß für sie und die Träger der Kelche. Der Himmel über euch glüht rot im Abendlicht, rot glüht das flüssige Gestein zu euren Füßen. Es schlägt Blasen und schießt scharfe Dämpfe in unruhigen Kreisen in die heiße, flirrende Luft hinauf. Doch auch wenn eure Haut zu brennen scheint, euer Haar zu lodern, eure Rüstungen zu schmelzen und eure Körper zu vertrocknen, steht ihr doch unangefochten durch das Feuer Ingerimms und fühlt euch geborgen. Kaum vergeht die Stimme Seiner Erhabenen Weisheit mit der Preisung des lodernenden Feuers der Leidenschaft der Schönen Göttin Rahja, so hebt das Schwert der Schwerter an zu beten: "Leuin, Dein Wille ist es, daß wir hier im Heiligtum Deines Bruders stehen! So trage dem Herrn der Gefilde Alverans unsere Bitte vor, ein weiteres Mal durch Seinen Willen die Heilige Waffe schmieden zu lassen. Trete zu der Allwissenden mit unserem Flehen, daß die Worte, die Sie uns einst lehrte, nicht verloren seien, und laß Deine Fürsprache den Schweigsamen hören, daß die Worte aus dem Munde Seiner Dienerin fließen mögen! Bitte für uns den Schmied Alverans, Ingerimm, auf daß seine Kunst zusammenfügt, was er einst geschaffen."

"Praios, Deinen Richterspruch erbitten wir, und ihm beugen wir uns!" fügt der Bote des Lichtes fest hinzu.

"Mutter der Weisheit, laß uns das Licht Deines unendlichen Wissens leuchten!" bittet der Erzwissensbewahrer.

"Ingerimm, gib den Helden des anbrechenden Zeitalters Dein Werk oder nimm uns ob unseres Hochmuts, einen Würdigen des Schwertes unter uns zu glauben, und verbrenne uns in den Feuern dieses Heiligen Ortes!" donnert die Stimme des Hüters der Flamme durch den Schlund.

Der Fels unter euren Füßen erzittert. Große Blasen zerplatzen auf dem unruhigen, glühenden Magma, Tropfen geschmolzenen Gesteins von sich schleudernd. Dampf und Rauch wirbeln auf und nehmen euch den Atem. Da erklingt eine Stimme, die ihr tage- und nächtelang in leisem Gebet kennengelernt habt, mit einer Machtfülle, als spräche Boron selbst aus seiner Dienerin:

*"Ihr Götter,
wir beten zu Euch,
den Bann von diesen Kelchen zu nehmen,
auf daß Siebenstreich, die Heilige Klinge der Helden,
zurück in die Hände der Sterblichen gelange!"*

*Glaccion,
gebunden in Dir, dem Kelch des Eises,
ist Praios' weise Gerechtigkeit,
der Siebenstreich für die Menschen befohl."*

Und du, der du Glaccion in deinen Händen hältst, weißt, daß du ihn dem brennenden Gestein des Schlundes zu übergeben hast. Aufglühend versinkt das heilige Gefäß in Flammen und Rauch.

*"Aëserion,
gebunden in Dir, dem Kelch des Erzes,
ist die schaffende Kraft Ingerimms,
der Siebenstreich auf Sein Geheiß schmiedete."*

*Ignerion,
gebunden in Dir, dem Kelch des Feuers,
ist der göttliche Zorn Rondras,
die Siebenstreich zur rechten Zeit den Sterblichen gab."*

*Umerion,
gebunden in Dir, dem Kelch des Wassers,
ist der ewige Wandel,
der Siebenstreich in den Zeiten widerfährt."*

*Aitherion,
gebunden in Dir, dem Kelch der Luft,
ist der Klinge Fügsamkeit,
die Siebenstreich seinem Träger gewährt."*

*Telerion,
gebunden in Dir, dem Kelch des Humus,
ist die todbringende Macht,
die Siebenstreich zum Siege verhilft."*

*Asterion,
gebunden in Dir, dem Kelch der Magie,
ist das Wissen Hesindes,
die die Heilige Klinge in Sieben Kelchen verbirgt."*

*Praios,
Herr, der die Heilige Klinge befahl,
Ingerimm,
Herr, der Siebenstreich schuf,
Rondra,
Herrin, die den Träger des Schwertes wählte,
Hesinde,
Herrin, die die Waffe zum Kelch werden ließ,
Boron,
Herr, der das Gebet über den Tod hinaus bewahrte,
fügt zusammen, was einst ein Ganzes war!"*

Nach jeder Strophe wird ein Kelch von seinem Träger den Feuern des Schlundes übergeben. Der Schlund bebzt und brüllt. Die Elemente Feuer und Erz sind aufs innigste vermischt, beißende Luft schmerzt in eurer Brust, ein plötzlicher Regenschauer fällt herab, Dampf nimmt euch die Sicht. Dann teilt sich das kochende, glühende Gestein, und eine erzene Hand hebt die Klinge hervor, die im roten Schein erglüht: Siebenstreich ist wiedererstanden!

Das Schwert der Schwerter steht stumm, dann streckt sie die Hand aus und schließt sie um den Griff der Klinge. Die elementare Hand versinkt, die menschliche hebt die Heilige Waffe hoch über ihren Kopf. "Ihr Götter, habt Dank! – Siebenstreich ist zurückgekehrt!"

Spezielle Informationen:

Das Schwert ist ein Anderthalbhänder wie auf dem Bild wiedergegeben: Mit der Sonne des Praios im Knauf, den Löwinnen Rondras als Parierstange, deren Schwänze den Griff umschlingen und die mit den



Hinterpranken auf der Balkenwaage Borons ruhen. Ingerimms Flammen umzüngeln die Waage und Hesindes Schein der Magie umspielt für lange Augenblicke für jeden sichtbar die Klinge.

Wenn die Helden auch für die Dauer des Schmiedens vor den Naturgewalten des Schlundes wundersamerweise geschützt waren, wird es nun doch so unerträglich heiß, daß man sich wieder zum Tempel hinauf zurückzieht. Das Beben des Vulkans kommt zur Ruhe. Die Erleichterung aller Anwesenden entlädt sich in Lachen und ersten Wortwechseln und Überlegungen, wer denn nun die Waffe führen soll. Jeder möchte sie betrachten, und in dieser illustren Versammlung sei es auch jedem gestattet, chrfürchtig einmal die Klinge zu berühren, obwohl Ayla das Schwert keinesfalls aus der Hand geben wird. Selbst Donna Fiorella kommt herbei, deutlich wieder vollends Herrin ihres Geistes, wenn auch sehr erschöpft, und legt einen Augenblick die Hand auf die Balkenwaage. Ein Lächeln huscht über ihre Züge, dann sinkt sie ohnmächtig in Hochwürden Gulgarians Armen zusammen. Während Hochwürden Ferhn den Boroni eines seiner kurzen Betten anbietet, entschließt das Schwert der Schwerter, zu dem uralten Rondraaltar zu ziehen und dort die Gläubigen zu versammeln: "Rondra wird den würdigsten Helden wählen. Und ich glaube, daß er oder sie nicht weit ist!"

Es wird ein wenig eng werden auf dem Pilgerpfad und dem Platz vor dem Rondraaltar, da sich dort fast eintausend Gläubige versammeln. Der Altar selbst erhebt sich als gigantischer Basaltblock auf grob zusammengesetzten Stufen mannshoch über dem Grund. Das urtümliche Relief eines männlichen Löwen schmückt die Vorderseite, ein Bild von dennoch solcher Lebendigkeit, als könne das Tier, aus der Erstarrung gerissen, mit einem Satz unter die Versammelten springen. Der Sage nach ist der Altar nach der Eroberung Nebachots, des heutigen Perricums von Leomar selbst errichtet worden.

Das Schwert der Schwerter steht auf der obersten Stufe des Altars, Siebenstreich vor sich auf den uralten Fels gelegt, im Gebet versunken. Hinter dem Altar und im Rücken Ihrer Erhabenheit erhebt sich die zerklüftete Wand zum Ringwall empor. Auch dort finden sich Absätze und Stufen, auf denen sich nach einiger Kletterei viele der jüngeren Geweihten und die Novizen einen Platz sichern werden. Im hinteren Halbrund um den Altar stehen an der nordwestlichen Seite die hochrangigsten Vertreter der Zwölf Kirchen und an der südöstlichen Flanke die Helden, die überlebenden Scharfschützen, Markgraf Conchobair, Adepta Calvazzo und der Magier Rakorium. Seine Gnaden Granus Algoniar hat diese Reihung unauffällig und geschickt durch die Leibwache Ihrer Erhabenheit angeordnet und aufstellen lassen. Die Teilnehmer der 1'joste bilden die ersten Reihen im vorderen Halbrund um den Altar, hinter ihnen die übrigen Geweihten, weit außen, aber dennoch aufgrund der Höhe des Altars mit gutem Blick, die Bediensteten und Troßleute. Die Ucuriaten, Sonnenlegionäre und andere besondere Gilden der Kulte sichern die Versammlung nach außen, während die Leibgarde des Schwertes der Schwerter die Altarstufen selbst umringt. Alle in Kriegskunst Bewanderten werfen übrigens immer wieder besorgte Blicke in den klaren Sternenhimmel – ihnen ist nicht wohl bei dem Gedanken, wie auf einem Präsentierteller für ein Geschwader Karakil zu stehen ...

Erleuchtet wird die Szenerie von den Fackeln in den Händen der Leibgarde und unzähligen, mitgebrachten Laternen der Gläubigen. Der gelbe Feuerschein vermischt sich mit dem roten Leuchten

des Schlundes, immer wieder weht der aufgekommene Wind farbige Schwaden über den Platz und zerstreut sie wieder, im Hintergrund faucht und grollt der heilige Vulkan. Es ist eine gespenstische Szenerie, in der viele in den tiefschwarzen Schatten der zerklüfteten Wände gefallene Kameraden, elementare Manifestationen, Wesen aus ande-





Ingerimm geschmiedet und von unserer Herrin Rondra den Sterblichen überbracht wurde ... SIEBENSTREICH!"

Mit diesen Worten präsentiert Ihre Erhabenheit das Schwert.

"Die größten Helden des jeweiligen Zeitalters waren stets auch die Träger von Siebenstreich, und als nun der Löwenstern seine leuchtende Bahn zog und die Klinge sich wandte, da wurde der Wille der Herrin offenbar, wer in diesen Tagen die Heldenwaffe führen soll. Raidri Conchobair, Schwertkönig, Markgraf von Winhall und Held unzähliger Abenteuer, nach dem Zeichen der Herrin sollst du der zukünftige Träger Siebenstreichs sein."

Das Schwert der Schwerter wird mit Siebenstreich in den Händen, den Griff nun auf den Schwertkönig deutend, die Stufen zu Raidri Conchobair herabsteigen. Der Markgraf kommt ihr entgegen und beugt das Knie, um hoherhobenen Hauptes die Heilige Waffe entgegenzunehmen. Ihre Erhabenheit segnet den Träger Siebenstreichs. Dann erhebt dieser sich und streckt die Klinge hoch empor. Der Jubel ist unbeschreiblich. Das Schwert der Schwerter tauscht einen Handschlag mit dem Helden, bevor sie die Stufen wieder emporsteigt und diesmal vor dem Altar stehend sich an die Anwesenden wendet:

"Schwestern und Brüder, an diesem Ort habt ihr eure unverbrüchliche Treue bewiesen, hier habt ihr euch Rondras Willen gebeugt und um den Titel des Heermeisters gefochten, und hier habt ihr, ohne es zu ahnen, den Heiligen Kelchen und jenen Tapferen, die sie unter ärgsten Gefahren bargen, Schutz gewährt. Und hier ist der Ort, wo ihr als erste seit vielen hundert Jahren den Blick auf Siebenstreich richten dürft. Nehmt dies als Zeichen, daß keine Prüfung jemals umsonst abgelegt wird und daß alles mühsame Streben und verzweifelte Ringen doch immerfort dem Willen unserer Herrin Rondra und ihren elf Geschwistern entspricht.

Schwestern und Brüder, vereint im Glauben an die Zwölf, eine neue

Zeit mag anbrechen, wir aber sehen ihr furchtlos entgegen, denn mit Siebenstreich haben die Zwölf ein Zeichen gesetzt, daß wir nicht alleine stehen in diesem Krieg. Nun gibt es kein Weichen mehr, denn wir haben Rondras Willen an diesem Ort erfüllt, nun folgen wir ihrem Ruf in den Kampf, tun, wie sie uns geheißen hat, und lehnen keine Herausforderung ab!"

Nachdem sich der jubelnde Aufruhr gelegt hat, wendet sich das Schwert der Schwerter den Helden zu:

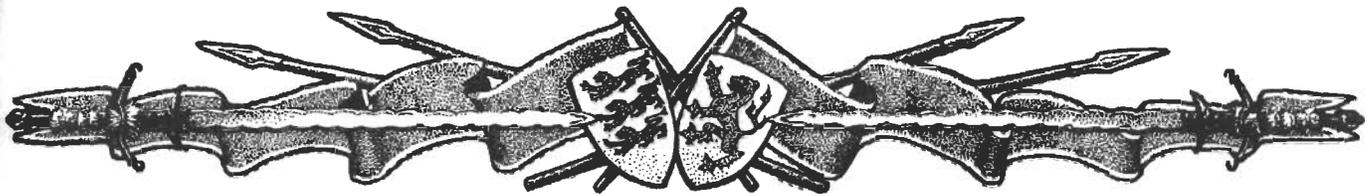
"Euch aber, Gefährten, die ihr so viele Gefahren bestanden habt, um die Wiedererschaffung Siebenstreichs zu ermöglichen, will ich bitten, unsere Botschafter zu sein. Geht in jedes Land, in jede Stadt, wo wehrhaftes Volk zu finden ist, und verkündet, daß Siebenstreich wieder von der Hand eines Sterblichen geführt wird. Kündet vom verzweifelten Ringen des Kaiserlichen Heeres auf den Schlachtfeldern von Tobrien und entflammt die Herzen der Zauderer, die noch in ihren Palästen, in Häusern und Höfen weilen. Sammelt ein Heer, wie es Aventurien noch keines gesehen hat, und, mit dem Segen der Zwölf, und Rondra dem vor, führt es nach Tobrien!"

Meisterinformationen:

Nach einem Segen für alle Anwesenden befiehlt Ihre Erhabenheit, am nächsten Morgen das Heerlager abzubrechen. Wichtige Aufgaben lägen vor ihnen allen, die nun keinen Aufschub mehr erlaubten. Danach können Sie, je nachdem, wie die Helden zum Schwert der Schwerter gestanden haben, einen privaten Abend mit der Erhabenen selbst, dem neuen Heermeister und dem Markgrafen von Winhall und wer immer Ihnen dazu noch einfällt gestalten – es wird einer der wenigen Nächte in den folgenden Monden sein, an denen die Recken dieses Abenteuers Frieden, Ruhe und Beschaulichkeit genießen dürfen.

Der Lohn all der Mühen (Meisterinformationen)

Queste	Freiwürfe	Abenteurpunkte
Erster Zug	1 x Magiekunde, 2 x Geschichte	350, evtl. KP
Zweiter Zug	1 x Geographie, 1 x Orientierung	100
Dritter Zug	1 x Magiekunde, 1 x um RA zu senken	250
Vierter Zug	1 x Geographie, 1 x Staatskunst, 1 x Götter u. Kulte	250, evtl. KP
Fünfter Zug	1 x Überreden/Überzeugen	75
Sechster Zug	1 x Kriegskunst, 1 x Magiekunde, 1 x Geschichte, 1 x Klettern	350, evtl. KP
Der Sieg der Partie	2 x Götter u. Kulte, je nach getragenen Kelch einen freien Versuch, eine gute Eigenschaft zu erhöhen (Eis: KL, Erz: FF, Feuer: MU, Wasser: CH, Luft: GE, Humus: KK, Magie: IN)	125, evtl. KP



Gemeinsame Anhänge aller Züge

Dramatis Personae

Das borbaradianische Söldnerbanner

'Hunde des Krieges'

Zwar ist das Söldnerbanner *Hunde des Krieges* in erster Linie für die letzte Queste von Bedeutung, allerdings spricht nichts dagegen, daß die Helden mit dem ein oder anderen Söldner schon vorher unangenehme Bekanntschaft machen. Achten Sie allerdings darauf, daß die Helden nicht zu früh auf die Idee kommen, daß sie es hier mit einer organisiert operierenden borbaradianischen Einheit von fünfzig Mann zu tun haben, da Sie sonst sich und Ihre Spieler um den furiosen Endkampf im Schlund bringen könnten!

Allgemeines zum Söldnerbanner

Die *Hunde des Krieges* sind eine ausgesprochen gut aufeinander eingespielte Gruppe Söldner, die bisher jedoch kaum Gelegenheit hatte, an den großen Schlachten gegen die Mittelreicher teilzunehmen. Das Schicksal und die Befehle wollten es jedesmal, daß das Banner, Meilen entfernt von den bedeutenden Kämpfen, allerhöchstens in kleinere Scharmützel verwickelt wurde. Als man *Hauptmann Achmad al-Kira* schließlich befahl, die Beobachtung der von der Front abrückenden und sich abseits der Schlachtenlinien wieder versammelnden Rondrianer zu übernehmen, hatte die Stimmung unter den stolzen Söldnern den tiefsten Punkt erreicht. Achmad al-Kira konnte sie allein mit dem gewagten Versprechen, daß sie sich hierbei beweisen könnten, bei der Stange halten. Wenn sich die Söldner schließlich am Ende dieser Queste zum Kampf stellen, sind sie zu allem bereit, um sich einen Namen zu machen, der in Borbarads Heer in aller Munde sein wird. Ihr maßloser Stolz wird Ansporn sein, Stolz auf ihr Feldzeichen, Stolz auf den Namen ihres Banners und Stolz auf ihren unbeugsamen Anführer Achmad al-Kira. Unüblich gerade im Vergleich mit einem mittelreichischen Banner sind die Zugehörigkeit dreier magiebegabter Borbaradianer: al-Kira selbst als Paktierer mit Belhalhar, dem Erzdämon des Krieges, ein borbaradianischer Kampfmagier und der Eisgeode Atogar Frostgrimm.

Die fünfzig Söldner sind unterschiedlichst bewaffnet und gerüstet. Einzelheiten zu ihrer Ausrüstung und ihren Werten finden Sie im folgenden.

Das Feldzeichen der Hunde des Krieges

Wie in allen Armeen Aventuriens hat das Feldzeichen auch in diesem Söldnerbanner eine besondere Bedeutung. Nicht nur, daß es im Kampf zur besseren Orientierung der Einheiten dient – mit dem Feldzeichen ist sowohl die persönliche Ehre des einfachen Kämpfers als auch die des Kommandanten selbst eng verbunden. Ein Feldzeichen zu verlieren heißt, seine Ehre zu verlieren. In den alten Armeen des Bosparanischen Reiches wurden gar Regimenter aufgelöst und in Ungnade entlassen, wenn die Regimentsstandarte im Kampf verlorenging. Auch Borbarad macht sich die gewaltige moralische Bedeutung der Feldzeichen für seine Kämpfer zunutze, und seit der Schlacht von Eslamsbrück gehören die 'Dämonenkronen' zu den gefürchtetsten Feldzeichen Aventuriens. Man munkelt, daß jede Dämonenkrone von Borbarad selbst berührt worden wäre und somit über magische, unheilige Kraft verfüge. Auch daß der Kriegsdämon Karmoth auf den Vallusanischen

Weiden die Standarte der Rondrakirche derart bedrängte, daß ihn nur seine Vernichtung von diesem Ziel abbringen konnte, bestärkt die zwölfgöttergläubigen Kämpfer in diesem Aberglauben: Hätte Karmoth auch nur eine verdammte Klaue an das Zeichen gelegt, so heißt es, hätte Amazonenkönigin Gilia nie siegreich sein können. Und: Hat nicht auch die große Magierin Nahema mit all ihrer Kraft die Standarte – und das bewußtlose Schwert der Schwerter – geschützt? Zudem sind auf der wilden Flucht der borbaradianischen Horden zwar etliche feindliche Feldzeichen in die Hände der Mittelreicher gefallen – aber kein einziges davon war eine Dämonenkrone. (Auf dem Schwertzug in die tobischen Lande konnte eine solche Standarte zwar bereits einmal erobert werden – Rondrasil Löwenbrand kann davon berichten –, wurde jedoch sofort eingeschmolzen, um ihre unheiligen Kräfte zu bannen.) So ist man überzeugt, daß dieses Zeichen nur den grauenhaftesten und dem Dämonenmeister am engsten verbundenen Einheiten zusteht. Ein Glauben, der immerhin nicht allzuweit von der Wahrheit entfernt ist. Eine 'Dämonenkrone' besteht aus einer 2,5 Schritt hohen, geschwärzten Eisenstange, die unten spitz zuläuft und an deren oberem Ende eine siebenstrahlige Dämonenkrone aus schwarzem Metall aufgesteckt ist. Unter dieser Krone ist ein roter Wimpel angebracht, auf dem mit schwarzer Farbe der Name oder das Zeichen des Banners oder Regiments geschrieben steht.

Der Tempel Unserer Herrin Rondra zum Raschtulswall

Möglicherweise gibt es in ganz Aventurien keinen Rondra-Tempel mit zweifelhafterem Ruf als diesen kleinen Tempel, der mit seiner Position im südöstlichen Zipfel von Eslamsgrund direkt an der Grenze zum Niemandland des östlichen Raschtulwalls liegt – abgesehen vielleicht vom Al'Anfaner Rondra-Tempel. Über den Tempelvorsteher, seine Hochwürden Gerald Greiffax, munkelt man, daß sein Vater ihm die letzten beiden Questen, die dem Sohn zum rondrianischen Ritterschlag noch gefehlt hatten, schlichtweg gekauft habe, damit es endlich einen Ritter der Göttin in der Familie gäbe.

Eine Petition an das Schwert der Schwerter vor einigen Jahren, in der man darum bat, einen früheren Tempelvorsteher doch bitte heilig zu sprechen, damit man den Tempel für Pilger attraktiver machen könne, war so unverschämt abwegig, daß schon nach kurzer Zeit diese Anekdote innerhalb der Rondra-Kirche in aller Munde war. Seitdem gilt es in der Kirche der Löwin als geflügeltes Wort, wenn ein Geweihter dem Novizen androht, daß er später einmal 'Zum Raschtul' versetzt werde. Zwar ist dies wahrlich nicht der einzige Rondra-Tempel mit zweifelhaftem Ruf im Mittelreich – auch ein Tempelchen im westlichen Koschgebirge ist für so manchen Rondrianer-Witz gut –, allerdings ist er einer der wenigen, die bereits einmal außerhalb Tobriens in borbaradianischem Interessengebiet gelegen haben. Durch die Spitzel Borbarads im Raschtulswall auf den Tempel selbst und seinen schlechten Ruf aufmerksam gemacht, zudem in nicht allzuweiter Ferne zum Schlund selbst liegend, wird er zu einem wichtigen Stein im Spiel um Siebenstreich:

Achmad al-Kira und der Tempel zum Raschtulswall

Die fünfköpfige Delegation des Tempels zum Raschtulswall war noch nicht sehr weit auf ihrem Weg zum Schlund gekommen, als sie in den



Hinterhalt der Hunde des Krieges gerät. Die drei Novizen und zwei Geweihten wurden zu einer leichten Beute für die Übermacht der Borbaradianer.

Mit den rot-weißen Wappenröcken, der rondrianischen Bewaffnung und der restlichen Ausrüstung stattete er fünf seiner Leute aus, um sie als Spione ins Heerlager einzuschleusen, darunter der Magier des Banners. Der Plan ging auf: Eine bessere Tarnung als die Geweihten des Raschtulwaller Tempels hätte er kaum wählen können. Die fünf falschen Rondrianer hatten leichtes Spiel im Heerlager, denn niemand kümmerte sich ernsthaft um die Leute 'vom Raschtul', und niemand konnte ihre Gesichter als fremd erkennen, da niemand anwesend war, der die Geweihtenschaft der Raschtulwaller persönlich gekannt hätte.

Achmad al-Kira (der Siegreiche):

Erscheinung: Achmad al-Kira, der Anführer des Söldnerhaufens, ist ein Tulamide. Seine gebräunte Haut, die pechschwarzen Haare und Augen sowie die leicht gekrümmte, edle Nase verhelfen ihm zu einer attraktiven Erscheinung. Er ist bekleidet mit enganliegender, schwarzer Reiterhose und einem brünierten Kettenhemd. Darüber trägt er offen einen wallenden schwarzen Kaftan mit roter Borte. Ebenfalls schwarz sind der Turban und die kostbar verzierte Scheide seines Khunchomers. **Charakter:** In erster Linie ist Achmad al-Kira ehrgeizig. Ein Ziel, das er sich einmal gesteckt hat, verfolgt er mit der Zähigkeit und Ausdauer einer Hyäne. Dabei geht er jedoch niemals blindlings vor, sondern plant jede seiner Missionen mit erschreckender Kaltblütigkeit. Die Achtung und den Respekt seiner Truppe hat er sich verdient, indem er seine Leute, ganz gleich wie verzweifelt die Situationen waren, niemals im Stich ließ. Neben seinem Ehrgeiz zeichnet Achmad al-Kira sein Hang zur Grausamkeit aus, den seine Leute ebenso fürchten wie den geschwärtzten Khunchomer, mit dem er vortrefflich umzugehen weiß.

Seelentier: Hyäne

Besonderheiten: Er ist Belhalhar-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis. Daher ist seine Klinge unzerstörbar und von eisiger Kälte.

Seine **Werte** folgen Ihren Erfordernissen. Da er sich erst nach der Anrufung Belhalhars zum Kampf stellen wird, dort die entsprechenden Werte. Trifft er bereits vorher auf die Helden, sollten Sie die Kampfwerte Ihres besten Kämpfers unter diesen heranziehen ...

Atogar Frostgrimm, der Eisgeode

Erscheinung: Atogar ist ein drahtiger, eher kleiner Zwerg. Er trägt seine hüftlangen Haare offen als wilde Mähne. Über die Jahre sind sie zu dicken Strängen verfilzt. Ebenso sein Bart, der dadurch wie zu Eis erstarrt wirkt. Der Geode legt Wert darauf, daß alle seine Gewänder und Gegenstände von weißer oder zumindest heller Farbe sind.

Charakter: Er hat sich dem Element des Eises und der Kälte verschrieben und fand in der Armee Borbarads endlich eine Heimat. Nach Jahrzehnten der Ablehnung und der Verfolgung ist er jetzt derjenige, der verfolgt und der diejenigen, die ihn einst ausgestoßen haben, vernichten will, nämlich das Volk der Zwerge.

Seelentier: Schneedachs

Atogar Frostgrimm, Geode der 13. Stufe

MU 15 AT 12 PA 10 LE 65 AE 76 RS 2 Stufe 13

TP 1W6 (Vulkanglasdolch) GST 1 AU 79 MR 6

Herausragende Talente: Zechen, Selbstbeherrschung, Sinnesschärfe
Zauberfertigkeiten: alle elementaren Sprüche (Eis), Geodenrituale und druidischen Zauber, die Sie ihm zugestehen wollen – keine lebensbejahende oder gar lebensbewahrende Magie!

Besonderheiten: Atogar Frostgrimm möchte, seit er von dem Steinkreis des Schlundes erfahren hat, dessen Kräfte nutzen, um den uralten Tempel seines eigenen und so verhaßten Volkes zu zerstören. Dafür ist er auch bereit, durch eine DRUIDENRACHE zu sterben.

Der Kampfmagier Bergus Ysiliaburg

Erscheinung: klein, schmal und blond und mit wasserblauen, unruhigen Augen und fahigen Händen ganz und gar nicht das Bild eines selbstbewußten Magiers. Den prächtig verzierten Stab scheint die in sich gekauerte Gestalt zu benötigen, um sich aufrecht zu halten, und das sorgfältig geputzte Gewand, um nicht übersehen zu werden. Auch später in der Gewandung eines Rondranovizen hält er sich nur so lange etwas aufrechter, wie er sich beobachtet fühlt.

Charakter: Bergus Ysiliaburg ist in erster Linie feige. Er ist ein mäßig guter Kampfmagier mit einem Hang zur fluchtartigen Defensive. Daß er den Söldnern beigetreten ist, lag hauptsächlich daran, daß er einmal nicht schnell genug geflohen ist: Als die Borbaradianer auf Ysilia marschierten, wurde er mit dem Packen seiner umfangreichen Bibliothek einfach nicht fertig. Um diese und seine Haut zu retten, beschloß er, sich den Siegern anzuschließen. Da er über die größte Allgemeinbildung unter den Söldnern verfügt, gewaltige Mengen Alkohol ohne jedes Schwanken verträgt und ein durchaus akzeptabler Heilkundiger ist, hat man sich an ihn gewöhnt. Daß er nicht einmal die Gelegenheit innerhalb des Heerlagers zur Flucht nutzt, liegt wiederum daran, daß er auch dazu zu feige ist.

Besondere Talentfertigkeiten und Zauber: Alles, was Ihnen nötig erscheint, um den Mann sich heimlich und unauffällig, wenn auch mit klopfendem Herzen, aus fast jeder Situation davonstellen zu lassen. Insbesondere beherrscht er VISIBILI, SILENTIUM, DUPPLICATUS und BLITZ meisterhaft und IGNIFAXIUS, IGNISPHAERO und TRANSVERSALIS gut.

Bemerkung: Als er zu einem der fünf falschen Rondrianer bestimmt wurde, mußte er seinen Stab (die ersten drei Stabzauber) und die Auswahl seiner geliebten Bücher bei den *Hunden des Krieges* zurücklassen. Er wird als einziger aus dem Blutzelt fliehen können.

Seelentier: Maus

Die vier übrigen falschen Rondrianer

Hierfür wurden drei Männer und eine Frau ausgewählt, die bereits vor Borbarads Rückkehr das Söldnerhandwerk in der Gefolgschaft Kors ausübten und die Borbarad deswegen folgen, weil er gut zahlt. Das einzige, was sie in ihrer Verkleidung für einen scharfsinnigen Betrachter verdächtig macht, sind die Narben, die von ihrer Kampferfahrung sprechen und nicht recht zum Raschtulwaller Tempel passen. An die rondragefälligen Gepflogenheiten haben sie sich sehr schnell gewöhnt. Sie nennen sich Derkilman, Rondrian, Achdan und Rondraja, sind zwischen 25 und 45 Jahren alt, hochgewachsen und bis auf den tulamisch wirkenden Achdan offenkundig Mittelreicher.

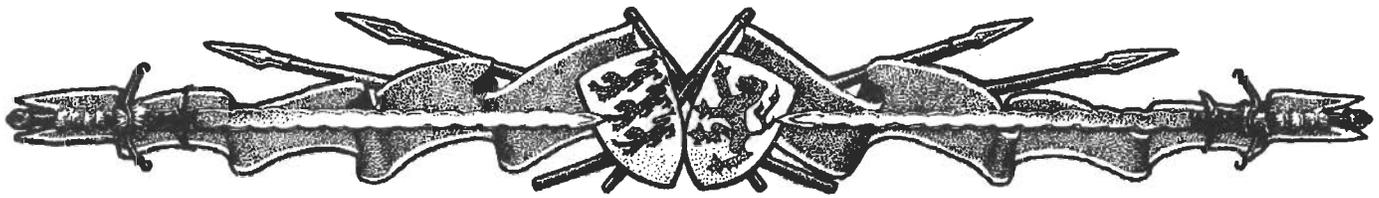
Seelentiere: Wolf / Khoramsbestie

Die falschen Rondrianer

MU 15 AT 15 PA 12 LE 30+5W6 (35–60) RS 3
TP 1W6+5 (Schwert) GST 1 AU (LE+15) MR 4+1W6 (6–10)
Herausragende Talente: Raufen 14, Lügen 14, Zechen 12, Schleichen 12, Gefahreninstinkt 10

Andere ausgewählte Söldner

Selma Tandil, Leutnant: Wenn es einen Spezialeinsatz gibt, führt sie



diesen meist an. Ihre Waffen sind Schwert und ein Hakendolch, mit dem sie vorzugsweise versucht, die Waffe ihres Gegners zu zerbrechen.
Tong: Er ist der kahlköpfige Meister des Hruruzat; er kämpft ohne Waffen und versucht eher, seine Gegner bewußtlos zu schlagen als zu töten. Für besonders widerspenstige Fälle trägt er über jeden Finger eine Metallhülle, die in eine kleine, aber messerscharfe Spitze ausläuft.

Mego Mon: Der Meuchler der Truppe; alles an ihm scheint Gift und Unehre zu sein. Er trägt einen maraskanischen Hartholzharnisch, führt ein Tuzakmesser und für alle Notfälle einen gefüllten Mengbilar.

Bergon: Der Muskelmann der Truppe; er kann dem stärksten Helden einen entsprechend pathetischen Endkampf liefern. Er trägt lediglich eine almadanische Tuchrüstung und dazu metallene Beinschienen und führt einen der sagenhaften Pailos', der schon bei seinem Anblick viele seiner Gegner Reißaus nehmen ließ: eine wahrhaft zyklopische Hellebarde mit einem fast zwei Schritt messenden Stiel und einer gewaltigen Beilklinge mit einem spitzen Dorn als Gegengewicht.

Die scharfe Jettwina: Sie ist klein, drahtig und flinker im Ausweichen als im Parieren, was ihr auf den schmalen Stegen des Angroschtempels eventuell zum Verhängnis werden wird. Bewaffnet ist sie lediglich mit einem Schwert; sie trägt eine Lederrüstung. Jettwina ist Magiedilettantin; sie wird intuitiv den ein oder anderen BLITZ DICH FIND wirken.

Die Werte ergeben sich entweder aus den oben angeführten der fünf falschen Rondrianer oder dem, was Sie für einen spannenden Kampf benötigen. Alle *Hunde des Krieges* sind erprobte Kämpfer, und es gibt natürlich unter ihnen auch einige gute Spurenleser und eine Handvoll hervorragender Schützen. Die Helden sollten mit ihnen auf jeden Fall in jeder Situation einige Mühe haben.

Die Drachenporter Scharfschützen

Da die Helden in einem der Zelte dieser mittelreichischen Einheit untergebracht werden, hier einige Erläuterungen. Eine nähere Beschreibung der einzelnen Schützen finden Sie weiter unten.

Allgemeines

Während des Orkensturms wurden die taktischen Möglichkeiten einer Armbrustschützeneinheit zum ersten Mal erkannt und in einigen Kompanien in die Tat umgesetzt. 'Moderne' Armbrustschützen kämpfen in den seltensten Fällen in Schlachtreihenformation, sondern meist in Dreiergruppen. Während ein Schütze schießt, spannen die anderen beiden ihre Waffen, beobachten den Feind und warnen sich gegenseitig vor möglichen Gefahren. Beim Zug durch feindliches Gebiet bilden die Armbrustschützen die Vorhut, bei Rückzügen decken sie die Nachhut.

Sie sind meist leichten Fußtruppen-Regimentern zugeordnet und müssen daher ausdauernd marschieren können. Wegen ihrer Aufgaben als Vor- oder Nachhut müssen sie Kaltblütigkeit und Nervenstärke wie auch persönlichen Mut zeigen – und darauf sind sie stolz. Die besten Schützen einer Einheit sind die Scharfschützen (so etwas wie die 'Erste Lanze' einer Reitereischwadron), die sich als besonders treffsichere und unerschrockene Schützen verdient gemacht haben und an einem schmalen schwarzen Stoffband am linken Oberarm erkennbar sind. (Viele von ihnen sind – nebenbei bemerkt, Träger des Greifensterns.)

Ebenfalls angemerkt: Daß viele traditionell gesinnte Rondrageweichte (und das sind die meisten) die aus der Entfernung kämpfenden Schützen nicht ernst nehmen, ja, besonders die Armbrust als unrondrianisch

verachten, hat sicherlich gerade bei den 'modernen' Armbrustschützen zu ihrem mutigen und entschlossenen Auftreten auf dem Schlachtfeld geführt ...

Die hier anwesenden Drachenporter Schützen sind die Reste der Armbrustschützenkompanie des II. Kaiserlich Weidener Garderegiments (Garderegiment *Drachenporte*), die bei der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* bis auf zwölf Schützen aufgerieben wurde. Nur der Kriegskunst und dem persönlichen Einsatz von Rondrian Wolf ist es zu verdanken, daß die verbliebenen Schützen nicht in den verheerenden Augenblicken zwischen dem Angriff der Geflügelten und dem Marsch des Kriegsdämons Karmoth vernichtet wurden.

So manche Heldentat und unglaubliche Rettung im letzten Augenblick durch die Schützen wären zu berichten, allein sei hier nur erwähnt, daß die Schützen mehrfach den Gegner aufhielten, damit Verwundete – darunter auch das Schwert der Schwerter – geborgen werden konnten, und daß sie es waren, die den Leichnam Herzog Waldemars bargen.

Als es daran ging, diejenigen zu bestimmen, die das Schwert der Schwerter nach Perricum geleiten und als mittelreichische Einheit zur Heiligen Zwölfgöttertjoste als sichtbares Zeichen der Unterstützung durch den Reichsbehüter reisen sollten, wurde dem Dutzend der Drachenporter Schützen diese Ehre zuteil. Als höchstrangiger Überlebender des Banners wurde Rondrian Wolf zum Hauptmann befördert und erhielt das Kommando über die Schützen, die, mit Ausnahme des jungen Alrik, inzwischen alle das schwarze Band der Scharfschützen tragen.

Erscheinungsbild und Bewaffnung

Die Drachenporter Schützen tragen einheitliche, wenn auch nach den Vallusanischen Weiden etwas derangierte Gewandung: Stiefel, dunkle Hosen, wattierte Waffenröcke, dunkelgrüne Wappenröcke mit gelber Borte, nietenbeschlagene Lederkragen, knielange graue Umhänge. Das schwarze Ehrenband der Scharfschützen dürfen sie um den linken Oberarm knüpfen. Dazu kommt in den ersten Wochen noch der ein oder andere Verband als sichtbare Erinnerung an die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden. Eine Umhängetasche aus dickem Leder und der breite Schultergurt zum Befestigen der Armbrust werden über Kreuz getragen. Am Waffengürtel hängt, neben Säbel, Bolzenköcher und der Tasche für die Ersatzsehnen, immer auch ein kleiner Weinschlauch.

Die Bewaffnung der Drachenporter Schützen unterscheidet sich durch die spezielle Armbrust von denen anderer Armbrustschützen der mittelreichischen Armee. Es handelt sich dabei um eine Waffe, die von Gandrasch, Sohn des Gengram, einem Amboßzweig aus dem Finsterkamm, konstruiert wurde. Die Gandrasch-Armbrust hat noch auf 150 Schritt eine enorme Durchschlagskraft und hohe Treffergenauigkeit. Sie kann in zwei Phasen gespannt werden: Mit einer unter dem Schaft fest montierten Hebelvorrichtung, dem sogenannten Geißfuß, und anschließend mit einer seitlich montierten Kurbel bis zur vollen Kapazität. Beim einfachen Spannen erreicht die Armbrust nur etwa zwei Drittel ihrer vollen Spannstärke, ihre Reichweite und Treffergenauigkeit verringern sich entsprechend. Beim zweifachen Spannen können die Vorteile der Gandrasch-Armbrust voll ausgenützt werden.

Ein Nachteil dieser Waffe ist, daß sie mit sieben Stein Gewicht die schwerste Handschußwaffe überhaupt ist und ihre Bedienung lange Übung voraussetzt. Zudem ist sie wegen der komplizierten Mechanik recht störanfällig: Fällt beim Schuß eine 19 oder 20, so ist die Waffe so verkeilt, daß man etwa eine Spielrunde und eine erfolgreiche Mechanik-Probe benötigt, um sie wieder gängig zu machen. Ob sich die



Gandrasch-Armbrust jemals in den anderen Armbrustschützenbannern durchsetzen wird, bleibt deshalb fraglich.

Regeltechnisch bedeutet dies:

Einfaches Spannen: TP 2W+2; Reichweite 60 Schritt; Spanndauer 6 KR; TP/Entfernung (+1/0/0/0/0); Tabelle Leichte Armbrust
Zweifaches Spannen: TP 2W+8; Reichweite 150 Schritt; Spanndauer 16 KR; TP/Entfernung (+2/+1/0/0/0/-1); Tabelle Langbogen
Körperliche Voraussetzungen zum (effektiven) Bedienen einer Gandrasch: GE 14, KK 16, TaW Schußwaffen (Armbrust) 14

Hauptmann Rondrian Wolf

Erscheinung: Wie auch die anderen Armbrustschützen ist Rondrian Wolf von hochgewachsener Statur. Er ist schlank, hat kräftige Schultern, und sein Gang ist trotz schwerer Waffen und Gepäck stets leicht und sicher. Sein Gesicht ist wettergegerbt und von etlichen Narben durchzogen, die ihm, außer wenn er lächelt, einen harten, spöttischen Ausdruck verleihen. Die blonden Haare trägt er fast schulterlang. Als Schönheit kann man den Hauptmann nicht bezeichnen, dazu wirkt sein Äußeres zu wüst und rau, jedoch scheint ihn gerade dieses Herbe in seinem Aussehen für viele Frauen besonders attraktiv zu machen.
Charakter: Rondrian Wolf ist ein Soldat mit Leib und Seele. Das Kriegshandwerk hat er von der Pike auf gelernt, und niemand von seinen Leuten kann ihm da das Wasser reichen. Mit sechzehn Jahren trat er der Kaiserlichen Armee bei, zuerst diente er als einfacher Soldat, dann als Weibel bei der Greifenfurter Infanterie. Durch verschiedenste tollkühne Einsätze während des Orkriege wurde Rondrian Wolf nach dem Krieg in den Rang eines Leutnants erhoben, eine Auszeichnung, die nur den wenigsten einfachen Soldaten zuteil wird, da die Ränge der Offiziere traditionell ausschließlich Adligen vorbehalten sind. Durch die harte Schule des Krieges gegangen, kennt Hauptmann Wolf selbst alle Kniffe und Tricks der Soldaten und fühlt sich diesen immer noch **mehr verbunden als seinen 'Kameraden'** in der Offiziersmesse. **Wolf ist ein geborener Kämpfer, und auch wenn er das Töten nicht liebt, ist er doch von der Notwendigkeit und Richtigkeit seines Handwerks überzeugt. Sein besonderes Talent liegt jedoch in der Kriegskunst, und mit einer außergewöhnlichen Leichtigkeit und enorm raschen Auffassungsgabe gelingt es ihm, Kämpfe und Schlachten zu analysieren und so die nötigen Entscheidungen zu treffen.**
Seelentier: Wolf

Weibel Torben Huckfeld

Erscheinung: Müßte man Weibel Huckfelds Äußeres mit einem entsprechenden Tier vergleichen, dann käme dafür nur der Bär in Frage. Huckfeld ist ein Riese von Statur, und schon allein die Breite seiner Schultern droht jeden Waffenrock zu sprengen. Die pechschwarzen Haare trägt er wild und lockig, seine Hände gleichen Pranken. Seine Stimme ist tief und grollend, seine Rede mit dem breiten, rollenden nostrischen Akzent durchsetzt, denn Huckfeld ist gebürtiger Nostrianer. **An seinem abgewetzten Wappenrock trägt Huckfeld einen verbeulten Adergastischen Kriegsorden, den er als Kriegsbeute vor Jahren ergattert hat. Wird er deshalb irrtümlich von Fremden für einen Adergaster gehalten, ist es dem riesigen Weibel ein besonderes Vergnügen, den Unwissenden auch schon mal handfest zu belehren.**
Charakter: So wie es vielen Menschen zu eigen ist, die die Zwölfe mit einem riesenhaften Äußeren ausgestattet haben, ist auch Torben **Huckfeld im Grunde seiner Seele ein warmherziger, sanfter Kerl. Er scherzt und lacht gerne, und eine zünftige Zechtour durch ein**

Tavernenviertel wird grundsätzlich von ihm initiiert. In seinen Träumen sieht er sich als Besitzer eines eigenen Gutes irgendwo im Nostrischen. Tatsächlich war der einzige Grund, seine geliebte nostrische Heimat zu verlassen, der, daß es in der Armee des Mittelreiches das Doppelte an Sold zu verdienen gibt wie in Nostria. Bis zu diesen fernen, zukünftigen Tagen als Hofbesitzer gilt es jedoch, noch viele Dukaten zu verdienen. Im Kampf verwandelt sich der Nostrianer mit dem großen Herzen in ein wildes Tier, und jeder der Armbrustschützen weiß von Huckfelds unbändiger Kampfeswut ein Geschichtlein zu erzählen. Mit Hauptmann Wolf verbindet den großen Weibel eine Freundschaft, die, gewachsen in unzähligen lebensgefährlichen Situationen, tiefer und ehrlicher nicht sein könnte. Da, in Huckfelds Augen, Hauptmann Wolf ohne seinen Weibel gar nicht überlebensfähig ist ("Der würde doch glatt vergessen zu essen und zu schlafen, wenn ich ihn nicht jeden Tag dazu zwingen würde."), hat es sich Huckfeld zu Aufgabe gemacht, unauffällig auf das körperliche und geistige Wohl seines vorgesetzten Offiziers zu achten.

Typisches Zitat: "Prais schütze Nostria!"

Seelentier: Bär

Schützin Dana Horger

Erscheinung: Dana Horger ist mit ihren 49 Jahren mit Abstand die Älteste unter den Drachenpforter Schützen. Sie ist groß und hager, ihre langen, von vielen grauen Strähnen durchsetzten Haare trägt sie im Nacken zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Schützin Horgers Haltung drückt stets eine gewisse Kühle und Gelassenheit aus, gerade so, als könne sie sich nichts vorstellen, was sie noch aus der Fassung bringen könne.
Charakter: Dana ist es in ihrem Leben nicht gelungen, genügend Dukaten auf die Seite zu legen, um nun, da ihr die kalten Nächte in Soldatenzelten anfangen zu schaffen machen, den Armeedienst zu verlassen. So lebt sie also mit der Erkenntnis, daß sie sich ihre Lage selbst zuzuschreiben hat. Sie klagt nicht, ist aber auch nicht glücklich damit. Ihre unglaubliche Treffsicherheit mit der Gandrasch-Armbrust und ihre jahrzehntelange Erfahrung im Armeedienst haben sie bei ihren Kameraden zu einer hochgeachteten Meisterschützin gemacht, der man ihre oft zynischen Lebensweisheiten gerne nachsieht. Besonders gut kommt sie mit der Zwergin Donnerschlag aus.
Typisches Zitat: (Bei einem Treffer auf ein besonders schwieriges Ziel) "Hab' ihn."
Seelentier: Wölfin

Donnerschlag (Schützin Sagulne, Tochter der Sidroscha):

Erscheinung: Bei den Hünen der Drachenpforter Schützen, von denen keiner weniger als 1,80 Schritt mißt, fällt die einzige Zwergin der Truppe mit ihren knapp 1,30 Schritt Körpergröße natürlich besonders ins Auge. Von ihren Kameraden wird sie 'Donnerschlag' genannt, was weniger von ihrem Umgang mit der Waffe als vielmehr von diesem oft gebrauchten Ausruf des Erstaunens herrührt. Ihre Haare sind kurzgeschnitten und kringeln sich zu dicken, braunen Locken, beinahe so dicht wie Schafsfell. Als einzige trägt sie die Gandrasch-Armbrust auf dem Rücken, während an ihrer Seite statt des Säbels eine kurze Axt befestigt ist.
Charakter: Die Frau aus dem Volk der Amboßzwerge hat die Stollen ihres Volkes nicht freiwillig verlassen, und ein dunkles Geheimnis lauert in ihrer Vergangenheit, von dem unter ihren Kameraden die unterschiedlichsten Versionen existieren. Was die Zwergin tatsächlich in die Reihen der mittelreichischen Armee verschlagen hat, weiß jedoch niemand mit Bestimmtheit zu sagen. In vielen Situationen reagiert Don-



nerschlag stur wie ein Maulesel, fügt sich dann jedoch den Anweisungen ihrer beiden Vorgesetzten. Ihre Stimmung ist meist heiter, und nur ab und an sind ihre Witze von treffendem Zynismus durchsetzt, eine Angewohnheit, die sie mit Schützlin Horger teilt. Beim Besorgen von Bier, Schnaps oder Wein ist sie erfolgreich wie keine Zweite, und so zählt sie bei den Armbrustschützen zu den Beliebtesten der Truppe.

Typisches Zitat: "Donnerschlag noch mal!"

Seelentier: Wildkatze

Die acht übrigen Drachenpforter Schützen

Schütze Joost Kossjef: ein ertümlicher, lauter Mann aus dem Bornland, der als einziger der Truppe wirklich gut kochen kann.

Schütze Helmbrecht Plötzbogen: Bei der Wilderei im Reichsforst auf frischer Tat ertappt, ließ man Schütze Plötzbogen die Wahl, entweder hingerichtet zu werden oder der Armee beizutreten. Plötzbogen fand bei den Armbrustschützen ein neues Zuhause und sorgt nun hin und wieder dafür, daß frisches Fleisch den Speisezettel der Truppe bereichert.

Schütze Hennig Hullheimer: Hennig gehört zu den Menschen, bei deren Anblick einem immer die besten Witze einfallen, so auch seinen Kameraden. Hennig erträgt die Spötteleien der Truppe mit gutmütiger Gelassenheit und scheint auch dann nie die gute Laune zu verlieren, wenn die Späße allzu derb werden. "Ein Loch ist im Eimer, Hullheimer, Hullheimer ...".

Schütze Nattel: Alle in der Truppe fanden seinen Nachnamen so klasse, daß ihn niemand jemals nach seinem Vornamen gefragt hat. Schütze Nattel ist stark kurzsichtig, verheimlicht diesen Umstand aber erfolgreich schon seit Jahren.

Schütze Roban Darje: Ein stets mürrischer Kerl, den außer Hane niemand so recht leiden kann.

Schütze Savertin Grettwins: Ein ruhiger Geselle aus der Nähe von Perricum.

Schütze Hane Jetsam: Ein ewiger Besserwisser, der sich besonders mit Roban Darje blendend versteht.

Bannerjunge Alrik: Alrik ist mit 16 Jahren der jüngste der Truppe, ein hübscher, fröhlicher Junge, den jedermann gerne mag. Ursprünglich ist er einer der Trommlerjungen des Drachenpforter Regiments gewesen, dessen Banner bereits auf dem langen Marsch ins nördliche Tobrien aufgegeben wurde, so daß er bei den Armbrustschützen Aufnahme fand. Weil diese für einen Trommlerjungen keine Verwendung haben, übertrug ihm Hauptmann Wolf einstweilen die Aufgabe, den kleinen Kompaniewimpel der Armbrustschützen zu tragen und zu verteidigen, eine Aufgabe, die Alrik überaus ernst nimmt. Ansonsten wird er für so einfache aber unerläßliche Aufgaben wie Holz sammeln, Wasser holen u. ä. herangezogen.

Seine Eminenz Granus Algoniar von Honingen

Erscheinung: Obwohl sein Haar bereits grau und sein Gesicht von vielen Falten durchzogen ist, sind seine Augen doch wach und jung, und es ist jenes Funkeln wilder Entschlossenheit darin zu sehen, das so vielen Geweihten der Rondra zu eigen ist. Trotzdem strahlt Bruder Granus eine außergewöhnliche Ruhe und unerschütterliche Frömmigkeit aus, und man fragt sich unwillkürlich, welche Schrecken und Wunder dieser Mann in seinem Leben bereits erblickt haben mag.

Charakter: Der Geweihte ist ein ergebener Diener der Göttin und ein treuer Gefolgsmann des Schwertes der Schwerter, wobei seine Loyalität zuerst der Göttin und dann der Person der Erhabenen gilt. Um den

Dienst an der Göttin zu verrichten und ihre Kirche rein zu halten, ist er als einer des Geheimen Rates der Fünf (als der ihm eigentlich die Anrede *Eure Eminenz* zusteht) ein Teil der rondrakircheneigenen 'Inquisition', eine Aufgabe, die er mit Weitsicht und Verstand, unbestechlich und manchmal unbarmherzig zu erfüllen versteht. Es war ein Wagnis, ihn in den eher phexgefälligen Plan einzuweißen, und gleichzeitig ein unschätzbare Gewinn, da, nun einmal überzeugt, Seine Eminenz unbeirrbar und bis zur Selbstaufgabe für die Sache streiten wird.

Sollten die Helden versuchen, im Heerlager Erkundigungen über Seine Eminenz Granus Algoniar einzuholen, werden sie feststellen, daß zwar viele den Geweihten kennen und bereits irgendwo bei wichtigen kirchlichen Anlässen gesehen haben, niemand aber mit Bestimmtheit zu sagen vermag, welches kirchliche Amt er denn bekleidet. In jedem Fall haben alle Gefragten grundsätzlich eine gute Meinung von ihm, halten ihn für vorbildlich fromm und glauben, daß er wohl irgendwie zum Stab des Schwertes der Schwerter gehört.

Der Rat der Fünf ist eine Institution, von der die Erhabenen der Rondra-Kirche seit jeher der Meinung waren, daß der einfache Geweihte besser nichts von ihrer Existenz wissen sollte.

Stellen Sie Seine Eminenz im Umgang mit den Helden als sowohl kirchlich als auch weltlich überaus gut informierten Rondrianer dar. Um zu vermeiden, daß die Helden aus jedem kleinen Anlaß vor Ihrer Erhabenheit vorsprechen wollen, wird Seine Eminenz Granus Algoniar die Funktion des Kontaktmannes übernehmen und gegebenenfalls auch durchaus eigenständige Entscheidungen treffen.

Seelentier: Gepard

Seine Eminenz Granus Algoniar von Honingen, Geheimer Rat

MU 16 KL 16 IN 14 CH 14 FF 12 GE 13 KK 13

AG 2 HA 4 RA 3 TA 3 NG 5 GG 1 JZ 2

ST 12 MR 11 LE 79 KE 44

AT/PA 16/15 (Schwerter) RS 6 (Kettenhemd u. -haube, AT -2, PA -1)

Alter 47 Größe 92 Finger

Haarfarbe grau Augenfarbe grün

Herausragende Talente: Schwerter 15, Reiten 12, Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 12, Bekehren 11, Götter und Kulte 11, Rechtskunde 11, Geschichtswissen 10, Kriegskunst 10, Sinnesschärfe 10, Gefahreninstinkt 8

Seine Eminenz Luceo de Guhné, der Illuminierte von Tobrien

Erscheinung: Der 47jährige, 1,87 Schritt große Mann mit den leicht ergrauten Haaren (im neusten Gareth Schnitt) und mit zierlichem Oberlippenbart im Menjou-Stil hinterläßt in den Gewändern eines Illuminierten und dem zwölfstrahligen Sonnenzepter einen wahrlich praisgefälligen und unübersehbaren Eindruck. Auch ist sein offenes Auftreten und seine leicht in eine flammende Predigt gleitende Rede häufig von solcher Ausstrahlung, daß viele seiner Zuhörer ihm zustimmen müssen, selbst wenn sie vorher gar nicht seiner Meinung waren. Kurz: Seine Erscheinung ist strahlend und überaus einnehmend.

Charakter: Sein Erscheinungsbild unterscheidet sich dennoch wenig von dem anderer Praisgeweihter. Der Unterschied liegt in seinem wahrhaft offenem Charakter und seinem beständigen Streben zum Lichten und Praisgefälligen. Das Streben nach Erkenntnis ließ ihn auch für kurze Zeit als Inquisitor streiten, wobei sich allerdings zeigte, daß die diplomatischen Aufgaben eines versierten Sekretarius ihm weitaus besser liegen.



Er stammt aus Gareth, hat dort sein Noviziat verbracht, ging nach Fasar, dann nach Festum, bevor er zum Erleuchteten wider den Borbaradianismus berufen wurde. Sein Wirken liegt hauptsächlich in der Wahrung der Ordnung zwischen den zwölfgöttlichen Kirchen, was für ihn im weitesten Sinne Zusammenarbeit bedeutet und in diesen Zeiten und diesem Amt der Schulterschuß gegen Borbarad. So geht das Zwölfgöttliche Konzil ebenso auf ihn zurück wie die Übergabe des Schildes der Heiligen Aldare an Ihre Erhabenheit Ayla von Schattengrund.

Wie er sich gegenüber den Helden verhält, hängt ganz von diesen ab. De Guhné besitzt vor allem Scharfsinn und eine beachtliche Menschenkenntnis, um die Gesinnung seines Gegenübers einzuschätzen, und genügend Erfahrung, um die Bedeutsamkeit der Ereignisse zutreffend zu gewichten. Hinzu kommen profunde Kenntnisse in Sternenkunde und den Prophezeiungen, das anbrechende Heldenzeitalter betreffend. Gerade wenn ein Zeichen eine mahnende oder weisende Stimme nötig haben sollten – dafür ist der Illuminierte die richtige Person.

Seelentier: Falke

Der zukünftige Träger Siebenstreichs, Erlaucht Raidri Conchobair

Erscheinung: Der Schwertkönig ist ein klassischer Hüne von fast zwei Schritt Größe mit einem Wehrheimer Bürstenhaarschnitt. Dennoch weisen seine ergrauten Schläfen und die Krähenfüße um seine Augen den aufmerksamen Beobachter darauf hin, daß er schon deutlich über sechzig Sommer zählt, und an den zahlreichen Narben kann man ablesen, daß er in seinem Leben unzählige Schlachten geschlagen hat. Die hohe Stirn krönt der markgräfliche Stirnreif mit Scheitelbügel, berühmt sind auch sein zwergisches Ohrgehänge, sein Wappen, die goldenen Schwerter auf Schwarz, vor allem aber die schwarzen Zwillingsschwerter Antworter und Vergelter auf dem Rücken.

Charakter: Der Markgraf ist unverkennbar Albernier: temperamentvoll-aufbrausend, rastlos, zuweilen schmunzelnd-schweigend, großzügig,

aber mit ausgeprägtem Gerechtigkeitsinn. Er hat sehr viel erlebt und noch mehr gesehen. Bisher ist er aus jedem Zweikampf unbesiegt hervorgegangen. Und das erzählt er auch für sein Leben gern.

Seelentier: Adler

Der zukünftige Heermeister, Seine Gnaden Rondrasil Löwenbrand

Erscheinung: Der Ritter vom Orden der Heiligen Ardare zu Arivor ist vom lebenslangen Kampf gegen die bösen Mächte gezeichnet: einäugig, am ganzen Leib die Narben von Borbarads faulender Magic, mit dem harten Gesicht eines Mannes, der für sein Ideal schon fast alles aufgegeben hat und dennoch aufrecht dem Grauen die Stirn bietet und bereit ist, mit seinem Leben, aber niemals mit seiner Seele dafür zu zahlen.

Charakter: Aus einem jungen Abenteurer (in der Nacht vor dem Ritterschlag wurde er von Thorwalern unter den Tisch getrunken und bewußtlos vor dem Altar abgeliefert) wurde ein vorbildlicher Geweihter. Als die schwarzen Mächte Provinz um Provinz zu verschlingen begannen, erklang sein Aufruf: "Wendet Euch nicht mit Grauen ab, sondern bietet Borbarad die Stirn!"

Er rief im Winter 27 Hal in Wehrheim den Schwertzug ins Leben. Das sogenannte Blutbanner (über 150 Mann) widerstand der Versuchung, sich in einen Geheimkrieg gegen Borbarad mit Hinterhalten und Sabotage einzulassen. Todgeweiht zogen sie aus, um zu zeigen, wofür Opfermut und Ehre stehen.

Rondrasil führte den Schwertzug in der sicheren Erwartung, dabei zu fallen. Daß gerade er so viele Gefährten überlebte, peinigt ihn, doch der Ruf Rondras war unüberhörbar und streng: "Rondra hat mich zurückgesandt, um Aventurien zu sagen, daß der Töten noch nicht genug sind. Es wird noch sehr viel mehr Opfer geben, Blut und Schmerz, und ohne den Willen, das Leben zu geben, werden wir unsere Seelen nicht vor Ihm retten können, jedoch gerade dies müssen wir!"

Seelentier: Hund

Die f
spie
Prai
23./2
1. Ro
Schw
2. Ro
Schü
3. Ro
Held
4. Re
Erha
Guh
Bun
5. Ro
6. Ro
übrig
7. Ro
den
8. Ro
9. Ro
10. I
12. I
13. I
Em
sa
14.
Ber
(Or
15.
mis
17.
18.
19.
20.
21.
Ma
22.
vie
23.
24.
25.
26.
27.
28.
29.
Me
30.
1.
w
2.
w
3.
4.



Zeittafel

Die folgende Zeittafel geht davon aus, daß alle Aufgaben von einer einzigen Heldengruppe erfüllt werden. Wenn Sie mit mehreren Gruppen spielen, können Sie die Termine etwas entzerren.

Praios bis 2. Rondra 28 Hal: Die Einladungen an die Helden werden auf den Weg gebracht.

23./24. Praios: Schlacht auf den Vallusanischen Weiden

1. Rondra: Erste Rondrianer und Troßvolk schlagen ihre Zelte am Schlund auf – Seine Gnaden Granus Algoniar, ein Teil der Leibwache des Schwerter der Schwerter, Profos und Troßmeister erreichen das Lager.

2. Rondra: Unter anderen kommen die ersten Ardariten an (damit gibt es eine funktionierende Lagerwache); nachts treffen die Drachenpforter Schützen ein.

3. Rondra: Mittlerweile sind von jeder Senne Rondrianer angekommen (der Lageraufbau geht zügig voran), der Troß zu drei Vierteln. Die Helden erreichen das Lager.

4. Rondra: Es kommen an: die Abgesandten der Travia- und der Ingerimmkirche (diese unter Führung des Hüters der Flamme selbst, Seine Erhabenheit Hilperon Asgareol), eine Gesandtschaft des Grafen von Schlund, die ersten zehn Sonnenlegionäre mit Seiner Eminenz Lucco de Guhné, das Schwert der Schwerter mit ihrem Stab, Brin von Rhodenstein (der auf der gemeinsamen Fahrt von Vallusa herunter zum Meister des Bundes der Mittellande ernannt wurde), die übrigen fünf Meister des Bundes, die Knappin Rohaja. Die Helden begeben sich auf die erste Queste.

5. Rondra, Tag des Schwurs: Weihetag der Rondrakirche (Rohaja wird Ritterin der Rondra)

6. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Ankunft des 'Quacksalbers', der falschen Rondrianer, des restlichen Trosses, erste Abgesandte aller übrigen Kirchen. Ankunft der Helden in Gareth.

7. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Ankunft der Brauzwerge, der Troß ist vollständig. Der Bote des Lichts macht sich in Gareth auf den Weg zum Schlund. Aufbruch der Helden in die Dämonenbrache.

8. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Der Kampf der Helden gegen die Dämoneneiche.

9. Rondra, Nationalfeiertag des Mittelreiches: Der Rückweg der Helden aus der Dämonenbrache.

10. Rondra: Die Helden erreichen Gareth und brechen wieder auf.

12. Rondra: Die Helden erreichen das Heerlager mit dem Kelch des Humus.

13. Rondra: Der Bote des Lichts erreicht mit Hilberian Praiofeld, dem Inquisitor, Sonnenlegionären und Ucuriaten das Heerlager, ebenso Ihre Eminenz Khorena Mondreios, Meisterin der Brandung zu Llanka. Die Kirchenvertreter sind nun vollständig. Der Hilferuf der Kusliker Gesandtschaft erreicht das Heerlager, die Helden brechen frühmorgens auf zur zweiten Queste.

14. Rondra: Ankunft des Grafen von Schlund, Ingramm, Sohn des Ikor, in Begleitung des Cendrasch, Sohn des Odmar, dem Gesandten der Bergfreiheit Lorgolosch (dieser überbringt den Kelch des Erzes). Weiterhin erreichen die Ordensvorsteher Wunnald Herntaler von Ehrenstein (Orden des Donners) und Agamen von Perparaquell (Orden der Schwerter zu Gareth) das Lager. Die Helden auf Rettungsmission.

15. und 16. Rondra, das Schwertfest: Alle Teilnehmer der Heiligen Zwölfgöttertjoste sind nun anwesend. Die Helden kehren von ihrer Rettungsmission zurück, der Kelch des Wassers und der Luft sind gerettet.

17. Rondra: Der zweite Teil der Kusliker Gesandtschaft trifft ein. Die Helden brechen auf den Hilferuf eines Drachens zur dritten Queste auf.

18. Rondra: Erster Tag der Besinnung. Die Helden erreichen abends Perricum.

19. Rondra: Zweiter Tag der Besinnung. Die Überfahrt nach Ilderash.

20. Rondra: Dritter Tag der Besinnung. Die Helden landen mittags auf Ilderash.

21. Rondra: Vierter Tag der Besinnung. Der Raidri Conchobair, der Schwertkönig, Markgraf von Winhall, erreicht das Heerlager, ebenso der Magier Rakorium. Die Helden gehen abends wieder an Bord.

22. Rondra: Erster Tag der Heiligen Zwölfgöttertjoste, der Tag des Praios. Die Helden erreichen Perricum und werden dort nach Aranien auf ihre vierte Queste geschickt.

23. Rondra: Der Tag der Rahja. Die Helden erreichen mittags Zorgan und verlassen es gegen Abend wieder.

24. Rondra: Der Tag der Perraine. Der Kelch des Eises erreicht das Heerlager. Die Helden suchen in Aranien nach der Entführten.

25. Rondra: Der Tag des Boron, der erste Tag der Ruhe. Die Helden in Aranien.

26. Rondra: Der Tag des Phex. Die Helden in Aranien.

27. Rondra: Der Tag des Firun. Die Helden kehren mit der Boroni nach Zorgan zurück und schiffen sich abends nach Perricum ein.

28. Rondra: Der Tag der Travia. Die Helden segeln nach Perricum.

29. Rondra: Der Tag der Tsa, der zweite Tag der Ruhe. Aufbruch von Perricum mit der Boroni und Hochwürden Golgarian Tod am frühen Morgen.

30. Rondra: Der Tag der Hesinde. Die Helden erreichen abends das Heerlager, die fünfte Queste beginnt: Rakorium muß überzeugt werden.

1. EFF: Der Tag des Efferd; der Tag des Wassers. Die Helden kehren spät abends mit dem Kelch der Magie ins Heerlager zurück, in dieser Nacht wird der Quacksalber ermordet.

2. EFF: Der Tag des Ingerimm. Der letzte Zweikampf. Der Kelch des Feuers verläßt Perricum. Der Mord wird entdeckt, die falschen Rondrianer werden enttarnt, am Abend brechen die Helden mit den Drachenpforter Schützen zum Schlund auf.

3. EFF: Der Tag der Rondra. Der Kampf gegen Ardor, Kürung des Heermeisters. Die Schlacht um die Kelche.

4. EFF: Der Kelch des Feuers erreicht das Heerlager, abends Wiederentstehung Sichenstreichs, die Wahl des Trägers.

Die wichtigsten Schauplätze der Questen (für den Meister)

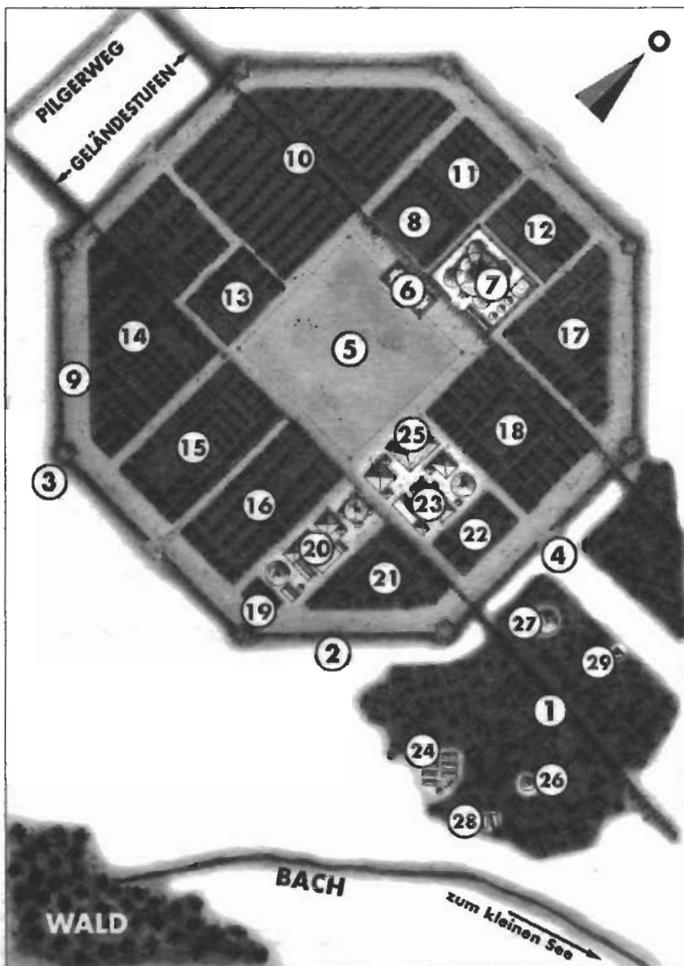


1: Der Schlund

2: Dämonenbrache

3: Ilderasch

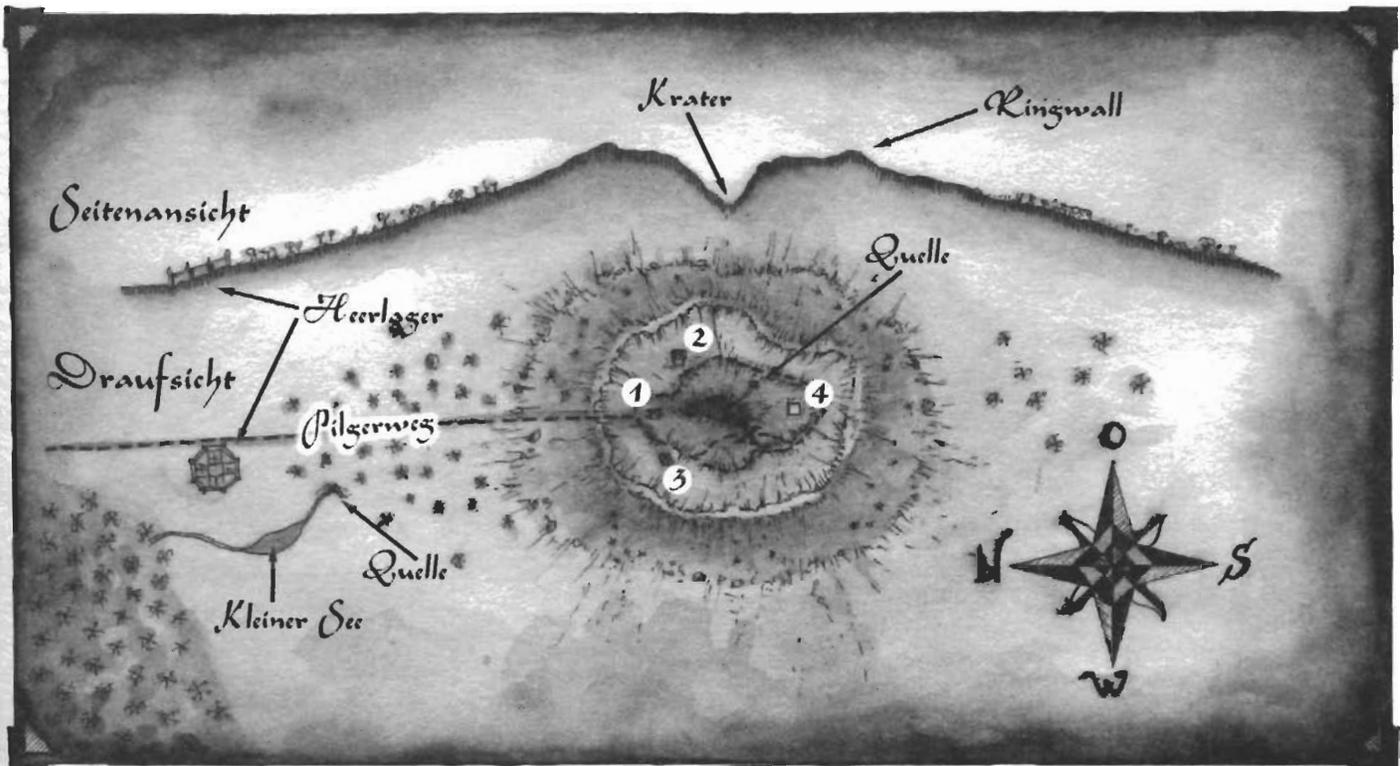
4: Chel'gan



Heerlager und Troß

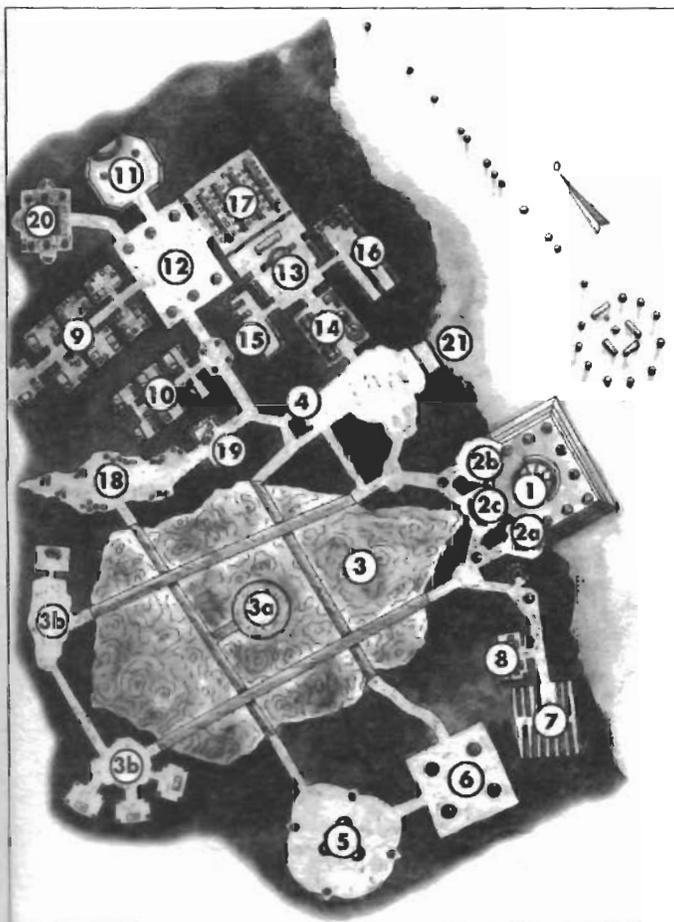
- 1: Troßlager
- 2: Wall mit Graben und Pallisade
- 3: Wachtürme (je 2 Wachen)
- 4: Lagerpforten (je 4 Wachen)
- 5: Tjostenplatz
- 6: Der Altar
- 7: Inneres Lager Ihrer Erhabenheit
- 8: Kleiner Paradeplatz
- 9: Umlaufender Freigang
- 10: Lager des Ordens der Heiligen Ardare - Senne Altes Reich
- 11: Lager des Perricum Rondratempels
- 12: Lager des Ordens zur Wahrung von Rhodenstein
- 13: Lager des Ordens vom Heiligen Blute
- 14: Lager der Senne Mittellande (Wehrheim)
- 15: Lager der Senne des Nordens (Donnerbach)
- 16: Lager der Senne des Südens (Baburin)
- 17: Lager der Senne des Bornlandes (Festum)
- 18: Lager der Senne des Westens (Havena)
- 19: Lager der Sonnenlegionäre
- 20: Kirchenrefugien: Praios, Ingerimm, Hesinde, Efferd, Peraine
- 21: Lager der Adelsgäste
- 22: Lager des Ordens der Schwerter von Gareth
- 23: Kirchenrefugien: Boron, Tsa, Rahja, Travia, Phex, Firun
- 24: Lager der Drachenpforter Schützen
- 25: Das Zelt der Gefallenen
- 26: Das Zelt des Quacksalbers
- 27: Das Badehaus
- 28: Die Brauzwerge
- 29: Der Tätowierer

Der Schlund und seine Umgebung (für den Meister)



1: Pilgertempel des Angbarer Ingerimm-Kultes
2: Kleiner Rondratempel mit Ritualplatz

3: Angrosch-Heiligtum (siehe eigene Karte)
4: Uralte Anlage unbekannter Herkunft

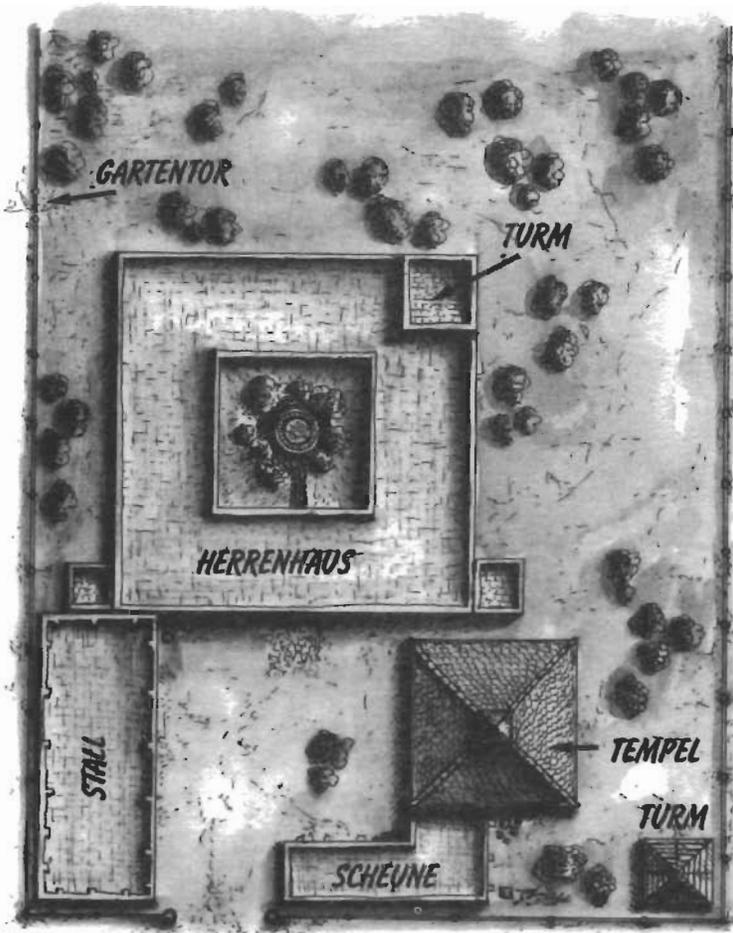


Der Angrosch-Tempel

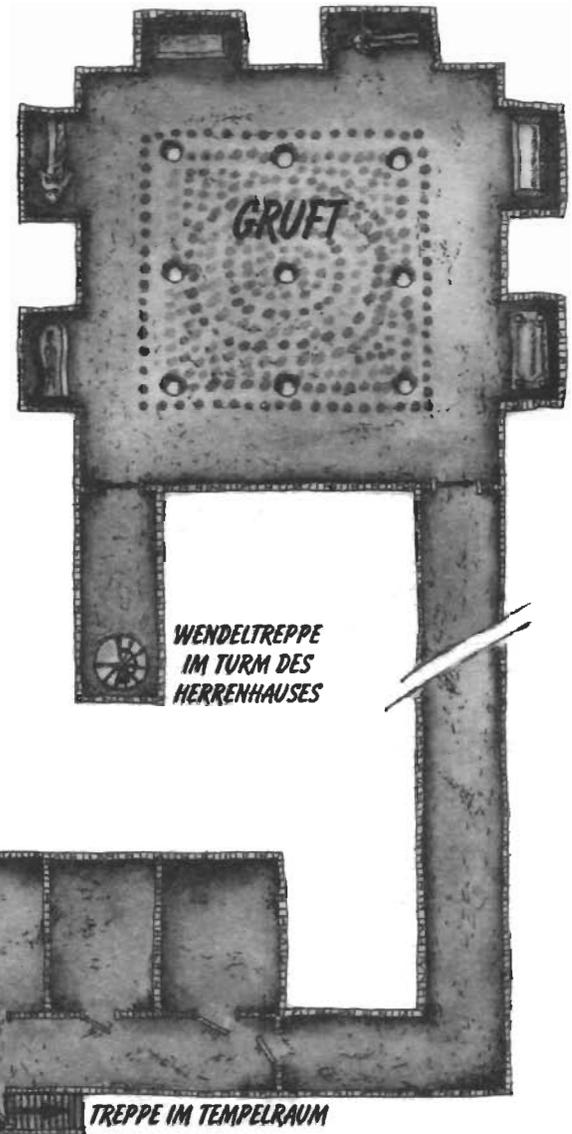
- 1: Tempelhalle
- 2: Apsiden
- 3: Heiligtum mit Angroschs Hammerstiel und mehreren Kapellen
- 4: Rampe zu den Werkstätten
- 5: Angrosch-Schächte
- 6: Ahnenhalle
- 7: Archiv
- 8: Skriptorium
- 9: Zellen der Geweihten
- 10: Gästezellen
- 11: Ratshalle
- 12: Saal
- 13: Küche
- 14: Brauerei
- 15: Backerei
- 16: Vorräte
- 17: Speisesaal
- 18: Fungarium
- 19: Apotheke
- 20: Bad
- 21: Weltlicher Nebeneingang

Der Sommersitz der Baronin Iphemia von Narhuabad (für den Meister)

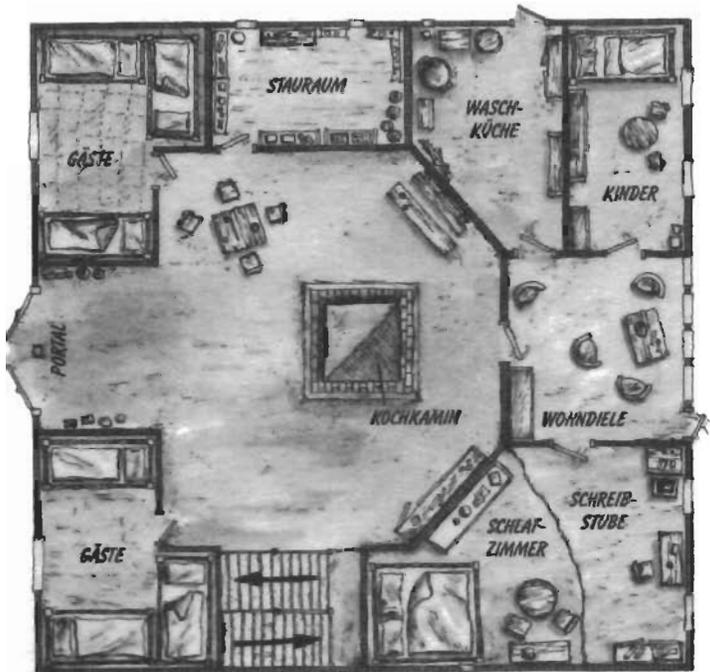
Übersicht:



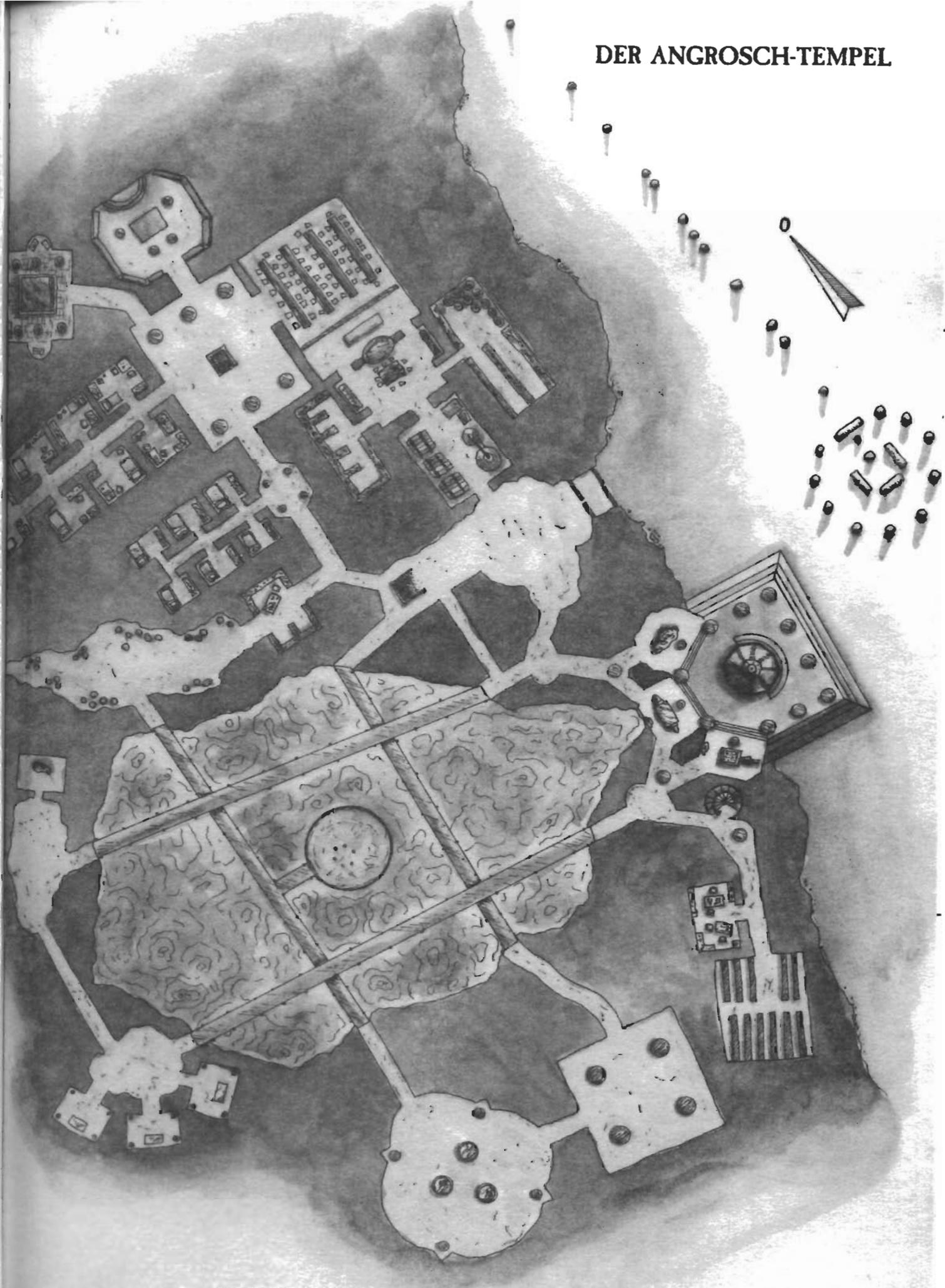
Die Kellergewölbe:



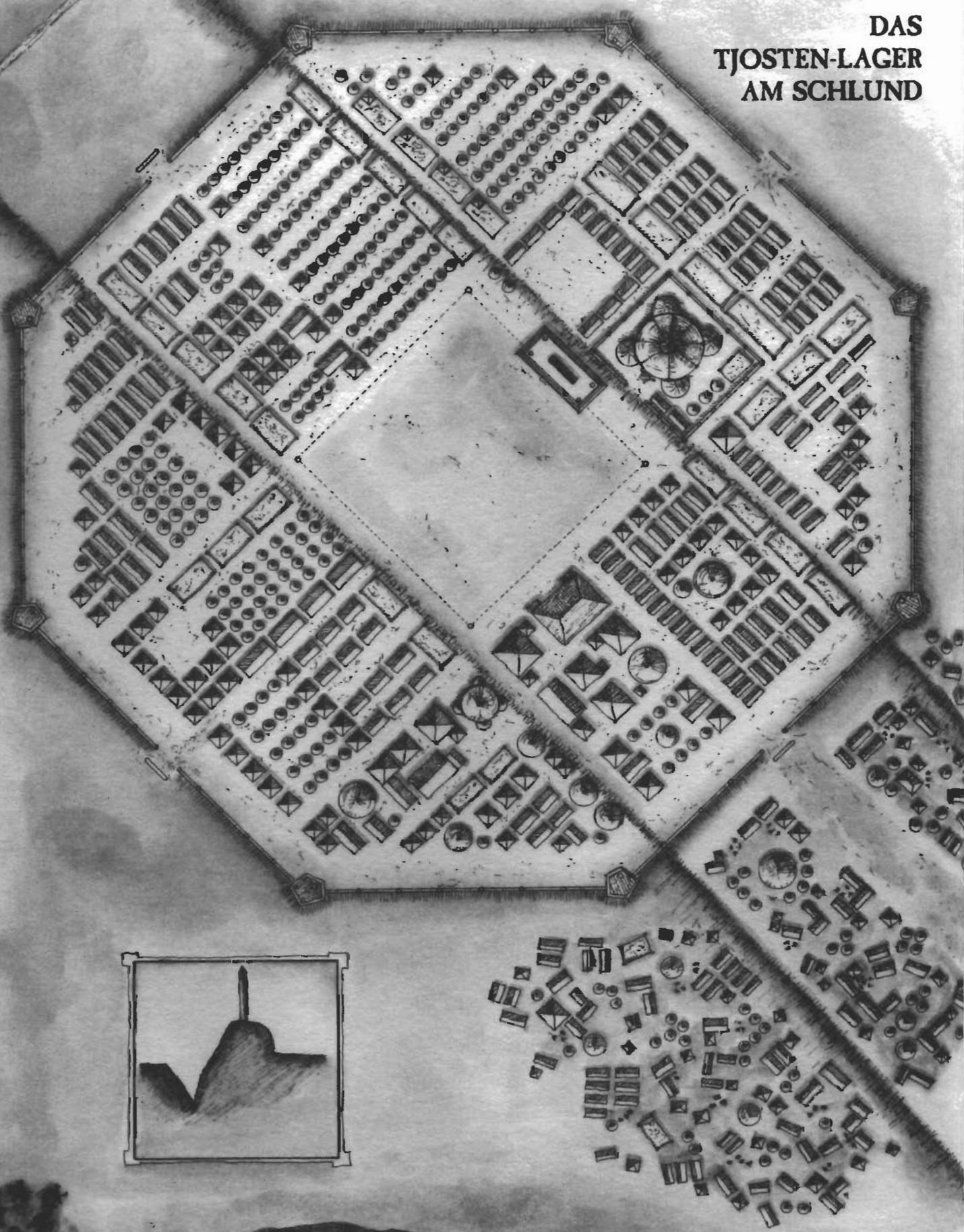
Der Traviatempel (Erdgeschoss):



DER ANGROSCH-TEMPEL



DAS TJOSTEN-LAGER AM SCHLUND



... und daru
 Borons ruher
 meinem Trau
 warum, ich f
 Göttin Wille
 Ich sah eine
 daß von dies
 vertreiben, A
 zu durchdrin
 Schatten zu
 ich ihn zu s
 Doch nein -
 Es war von d
 stammen kor
 überhaupt E
 etwas bestre
 Und doch, d
 meine Erinne
 schmerzliche
 sie mir anve
 entrückt, Je
 Pracht mir w
 so schmerzli
 sehen mußte
 Oh Boron, w
 Dein Diener
 Worte gleich
 grausamen Tr
 Klinge Siebe
 Doch weiter
 Die Personen
 nur suchten
 Finsternis, U
 Ich sah ihn,
 Antlitzes, I
 und Tränen r
 dunkle Herr
 zuzusehen, n
 dazu verdam
 gewinnen for
 Und schließl
 die Schar de
 leuchtete wie
 mächtiges Se
 verhüllte un

... und s
 Und so w
 Und so w

Und noch
 Und noch
 Und noch
 Und noch
 Und noch

Doch dam
 ein Leuch
 es war He

Und so w
 und imm
 der sein l
 Nordmar

Dein Wi

HANDOUTS

... und darum schrieb ich nieder, was mir schlummernd wurd zuteil im sanften Arme Borons ruhend. Gar seltsam mag's fürs wache Ohr klingen, und doch so trug sich zu in meinem Traum der schmerzlichen Sehung. Und wenn ich auch selbst nicht so recht weiß warum, ich fühle wohl, es ist von größter Wichtigkeit, die Niederschrift ist meiner Göttin Wille ...

Ich sah einen Schatten, der schwärzer noch war als die dunkelste Nacht. Ich wußte, daß von diesem Schatten das Unheil ausging, und doch schien es unmöglich, ihn zu vertreiben. Mir kam es vor, als ob selbst PRAIus strafender Blick nicht diese Schwärze zu durchdringen vermöchte. Mir schien, als ob nichts und niemand es vermöchte, diesen Schatten zu vertreiben. Was eigentlich warf denn diesen Schatten? Warum vermöchte ich ihn zu sehen, schien dieser Orte doch bar jeden Lichtes?

Doch nein – es war doch Licht in dem Traum. Gerade von unterhalb des Schatten kams. Es war von durchdringender Kraft und einer Zuversicht, die nur von den Göttern selbst stammen konnte. Wohl ist's der Gnade des Herrn BORon zu verdanken, daß dieses Licht überhaupt Einzug erhalten konnt in meinen schwarzen Traum. Mir schiens, als ob irgend etwas bestrebt gewesen wär zu ersticken dies heilig Licht.

Und doch, das kleine Fünkchen, das durch diese Schwärze zu mir drang, reichte aus, um meine Erinnerungen wachzurütteln. Erinnerungen, die ich fast vergessen glaubte, die schmerzlichen Erinnerungen, die mir immer so schön und doch so trustlos schienen, so sie mir anvertraut wurden von der, die längst auf Gulgari's Schwingen dieser Welt entückt. Ich gedachte der Waffe der Helden, Siebenstreich, so, wie seine Macht und Pracht mir wurde berichtet. Und mit diesen Gedanken kamen die an den zu ihren Zeiten so schmerzlich vermißten Träger des Schwertes, Kläthar, den Geliebten, den sie sterben sehen mußte.

Oh Boron, warum schenktest Du ihr die Stunden, in denen sie mir berichtete, bevor Dein Diener sie mit sich nahm? Damit ich mich just in solch schrecklichem Traum an ihre Worte gleich Bildern erinnere? Herrin Hesinde – schenke mir Weisheit, daß ich diesen grausamen Traum zu verstehen lerne! Warum nur leuchtete mir die heilige Kraft der Klinge Siebenstreich in meinem Traum?

Doch weiter mit der Erzählung: Ich sah Gestalten, und alles ging plötzlich sehr schnell. Die Personen schienen vor dem Schatten wegzulaufen. Oh Ihr Heiligen Gütter, warum nur suchten sie, das strahlende Licht Siebenstreichs zu stehlen? Auf ihrem Weg folgte Finsternis. Und noch während ich über den Frevel dieser Diebe nachdachte, sah ich ihn. Ich sah ihn, so wie er mir beschrieben und lebendiger als jedes Bild seines stolzen Anlitzes. Ich spürte den Tod nahen, so wirklich, daß sich mein Magen zusammenzog und Tränen meine Augen füllten. Doch die Gnade des Erwachens blieb mir verwehrt. Der dunkle Herr der Träume ließ mich allein, allein mit dem, was ich sah. Ich war verflucht zuzusehen, wie sie damals zusehen mußte, und nichts tun zu können, genau wie sie dazu verdammt, seinen Kampf hilflos zu beobachten, und ich wußte, daß er nicht gewinnen konnte.

Und schließlich erblickte ich das Licht. Nicht ein Schwert, wie ich erwartet hatte, trug die Schar der Diebe in ihren Armen, sondern einen Pokal! Es war, als ob die Schale leuchtete wie das Schwert zuvor in der Hand des tapferen Mannes. Dann hob er sein mächtiges Schwert, und die Diebe flohen wie die Hasen, als der Schatten meinen Traum verhüllte und ich auf meinem Lager erwachte, innerlich aufgewühlt und allein ...

... so lenke denn niemals deine Füß gen Brache, denn der Wald ist der Feind. Überdies hat es dorten Kreaturen, die niemals das Antlitz Derens beschreiten dürfen, und so sieht es dort auch allerorten aus – krank und giftig ist das Land. Man munkelt, die niederhöllischen Wesen, die der Blutige Fran rief, seien an jenem unsäglichsten Ort geliebet und hätten ihn sich zu Heimstatt erkoren, andere sagen, das Gefüge der Welt sei schwach, wo einmal der Blüte die Sphärenkuppel gespalten und für das Unheilige geöffnet. Der Fuß eines Gläubigen jedoch findet keinen Platz, um zu ruhen oder Hesinde um hilfreichen Schutz anzuflehen – zu verdorren ist das Land dahier ...“

Auf daß der Launenhafte den Seeadler zweimal sicher gelassen möge!

gez. Aupa von Schattengrund

In Unserem Lande und Unserem Jahr 6 zu Beginn des Mondes der Drachenbuhle:
Höre, Sohn, der Du über die Meute der Deinen in Unserem Sinne befehlest:

Festzuhalten sei die des Grünen Weibe, die da gehen wird am Tage auf das Fest der Klängen aus der Stadt des Madakrautes und erreichen wird die Stadt des Uns unbotmäßig widersetzenden Weibes wohl am 20. Tage jenes Mondes, wandelnd auf dem Pfad dem Weibe entgegen, doch nicht um dort zu verweilen. Sie gastlich zu setzen sei Unser und Euer Wunsch, denn Botschaft trägt sie, die zu wissen Unsere Weisheit mehrt. Euch an Größe steht sie in nichts nach, doch sind ihre Augen von alternender Farbe, wenn auch das Leben ihr vor kaum mehr als dreimal die Zahl des Gesichtlosen gegeben ward. Ihr Haar ist die Erde, von der sie stammt und gleicht dem dort darauf zu Myriaden stehendem, ihr Gewand ist das ihres Standes. Wenn Ihr sie aufgenommen, so gebt Nachricht, auf daß ich weiter befinde, was Unserer Sache nützlich sei.

... und so ward verloren das Schwert, das unserer Hoffnung Nahrung schenkte;
Und so ward verloren für uns die Schlacht, die abzuschütteln das Joch uns ermücht hätte;
Und so ward erschlagen der größte Held aller Zeiten!

Und noch quoll sein Blut aus seinen Wunden;
Und noch toloten die Daimonen mit irrem Kreischen;
Und noch ward ein Sterben rings um diesen Platz der größten Trauer;
Und noch fiel Feuer von den Kimmeln;
Und noch regnete es Asche und Blut.

Doch dann ward da ein Leuchten voller Liebe und voller Zorn zugleich,
ein Leuchten, das nicht recht passen wollt zu dem Rest des alles verschlingenden Wahnsinns,
es war IHR Leuchten, und SIE war mit ihm in seinem letzten Augenblick, und so war SIE mit uns.

Und so wie SIE war mit uns in dieser schweren Stund, so wird SIE mit jenen sein, die streiten wider die Daimonen jetzt und immerdar. So sei es wesen verfügt, daß der Kelch, zu dessen Schutz wir befohlen sind, von dem bewacht werden soll, der sein Leben im Kampf gegen die Daimonen gab und der gilt als der letzte Träger Siebenstreichs: Graf Kläthar von Nordmarken.

Dein Wille, oh Herrin, sei unser Befehl.



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer
Krieger oder weise Magierin, als unerschütter-
licher Zwerg oder weltgewandte Streunerin
Abenteurer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu
erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges
stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen
Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines
finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister
des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und
Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre
Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich
aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre
Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien
begeistern zu lassen.

SIEBENSTREICH

Die Klinge der Helden von einst ...
Siebenstreich. Von Praios befohlen, von
Ingerimm geschmiedet und von Rondra
den größten Recken eines Zeitalters über-
antwortet, ist diese Waffe der Schrecken
der Dämonen, Nemesis der Schwarzen
Horden, ein Hoffnungsschimmer in
diesen finsternen Zeiten und vielleicht das
Instrument, das Borbarads Fall einleiten
wird.

Allein, *Siebenstreich* ist seit vielen
Jahrhunderten verschollen, und nicht nur
eine göttergefällige Queste wird nötig
sein, bis das Geschenk der Götter
wieder in den Händen der Sterblichen
liegt ...
Siebenstreich ist der sechste Teil
der Kampagne um die *Sieben
Gezeichneten* und die
Rückkehr Borbarads.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 79

SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler): hoch

ANFORDERUNGEN (Helden):
*Kampffertigkeiten, Zauberei,
Hintergrundwissen,
Talenteinsatz*

STUFEN: 13 – 18

ORT UND ZEIT:

Garetien / Schwarze Lande,
Spätsommer 28 Hal / 1021 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers
benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-*
Spiel und die Box *Götter, Magier
und Geweihte*. Dieses Buch enthält
alle weiteren Informationen, um als
Meister des Schwarzen Auges eine
Gruppe von Spielern durch das
Abenteuer zu führen. Kenntnis der
Box *Das Land des Schwarzen
Auges* ist hilfreich, aber nicht
erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen
von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997 by
Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow Erben.
Alle Rechte vorbehalten.

DM 29,80 SFr 27,80 ÖS 220



ISBN 3-89064-330-2

10330