

DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

mit 2
Abenteuern

Abenteuer:

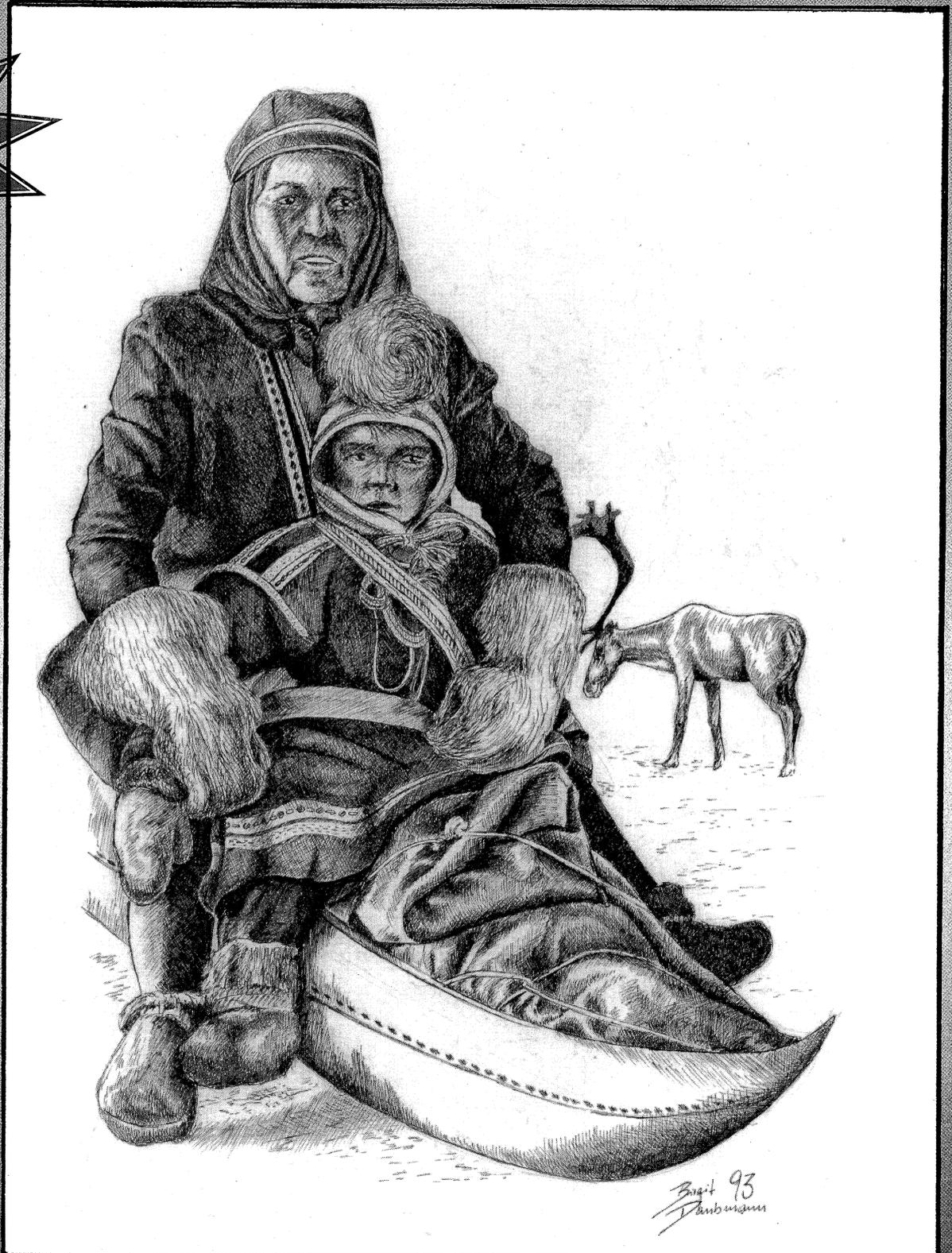
„Blutiger Schnee“
2. Platz des
DSA-Abenteuer-
Wettbewerbs

Havena:

Solo-Abenteuer,
Szenario-
Vorschläge

Rezis:

DSA, Myst



44

von Daniel Jödemann



Blutiger Schnee

Vorbemerkung

Das Abenteuer beginnt im Firun des Jahres 29 Hal im Bornland – denkbar wäre aber auch jeder Winter der folgenden Jahre. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie die Helden zu dieser ungastlichen Jahreszeit in diese im Winter so schwer zugängliche Gegend geraten sind, letztendlich wird der Spielleiter selbst jedoch am besten wissen, aus welchem Anlaß Ihre Helden die Reise ins Bornland auf sich nehmen werden.

Es empfiehlt sich, zur Ausgestaltung dieses Abenteuers die Box **Raubes Land im Hohen Norden** und möglicherweise auch **Borbards Erben** zur Hilfe zu nehmen.

Der Einstieg ins Abenteuer

Die Helden sind für die Nacht in der ärmlichen Behausung des leibeigenen Bauern *Wilgiew* in einem Weiler an der Bornstraße zwischen *Schosso* und *Walden* untergekommen. Hier leben der Bauer mit seiner Frau *Karinja* und vier Kindern. Die stille *Dawina* ist mit sechzehn Jahren die Älteste. Sie schwärmt eindeutig für einen männlichen Helden aus der Gruppe, dem sie schüchtern lächelnd den Abend über ihre besondere Aufmerksamkeit schenkt und immer errötet, sobald er ihr einen Blick gewährt.

Wilgiew spielt fröhliche Musik, Dawina tanzt mit einem der Helden, die anderen klatschen und singen mit, gewärmt durch Meskinnes und die Freundlichkeit der Leibeigenen, die das Wenige, was sie haben und was nicht einmal für sie selbst ausreicht, mit den Helden geteilt haben.

Die Nachricht

Dawina dreht sich übermütig weiter im Kreis, selbst als Wilgiew aufhört zu spielen und ihr Tanzpartner erschöpft auf einen Stuhl sinkt. Dann jedoch werden Dawinas Bewegungen abgehackter, der Leib der jun-

gen Frau zuckt wie unter Krämpfen, dann erstarrt sie mit weit geöffneten Augen.

Alle Anwesenden schrecken unwillkürlich zurück. Der Ausdruck auf dem Gesicht der schönen Dawina ist beängstigend und faszinierend zugleich. Sind es unvorstellbare Schmerzen oder grenzenlose Ekstase, die das Mädchen erfährt? Gerade als die Helden ihr Erstaunen überwinden und dem Mädchen zur Hilfe eilen wollen, überzieht sich ihr Körper mit einer dünnen Schicht Eis. Die Temperatur im Raum fällt spürbar ab. Dawina öffnet den Mund und spricht mit einer fremden, sehr tiefen und offenbar sehr erzürnten Stimme: „Meister Geberoff, sie sind hier! Die kalten Jünger des Bösen haben mich hier in den Nordwalser Höhen aufgespürt, und ich vermag nicht, sie länger aufzuhalten! Wenn Ihr mich hören könnt, Meister Geberoff, so kommt Eurem Freund Dakorius zur Hilfe, ich bitte...“ Dawina stockt und sinkt totenbleich zu Boden.

Meisterinformation:

Alle Helden mit einer größeren Intelligenz als 15 (*Midgard: In > 90*) können die Worte zudem auch noch in ihren Köpfen vernehmen.





Blutiger Schnee -

Während Karinja sich um Dawina kümmert können die Helden von Wilgjew erfahren, daß seine Tochter zum Kummer ihrer Eltern das Zweite Gesicht hat. Letzten Winter hat sie sogar geträumt, wie der Junge von den Lijschkos beim Holz sammeln von den Wölfen geholt wurde. Eine entsprechende Untersuchung durch einen Magier fördert bei dem Mädchen tatsächlich eine latente magische Begabung zutage.

Folgende Informationen kommen den Helden in den Sinn, wenn ihnen diese Proben gelingen:

Magiekunde+5: Handelte es sich um einen Verständigungszauber, etwa ein modifizierter ELFEN, FREUNDE...? Das erklärt jedoch nicht die ungewöhnliche Kälte.

Magiekunde+12 oder Geschichtswissen +15: Es gab einen Erzmagier namens Dakorius, der jedoch vor vielleicht 20 Götterläufen bei einem Experiment sein Leben ließ.

Magiekunde+15 oder Geschichtswissen+18: Ruyben Dakorius, ein gebürtiger Bornländer, war für seine brillanten, aber kontroversen Theorien bekannt und bekam

den Titel bereits in außergewöhnlich jungen Jahren. Er starb bei einem Experiment, das mit einer von ihm aufgestellten Sphärentheorie zu tun hatte.

Wie geht es weiter?

Beschließen die Helden nun, dem Hilferuf Folge zu leisten, so sollten sie sich erst nach Norburg wenden, daß praktisch auf dem Weg liegt, eine Akademie beherbergt, in der die Helden zusätzliche Informationen einholen und sich zudem mit geeigneter Ausrüstung versorgen können.

Der Weg nach Norburg

Am nächsten Morgen brecht ihr unter den Segenswünschen von Wilgjews Familie Richtung Westen auf. Auf der bornischen Kronstraße liegt der Schnee fast kniehoch.

Meisterinformation:

Die Reise nach Norburg verläuft im wahrsten Sinne des Wortes eintönig: Das ganze Umland ist unter Firuns weißer Pracht verschwunden. Nur ein- oder zweimal kommt den Helden eine Kaleschka entgegen, die gesamte bornländische Bevöl-

kerung hat sich, so scheint es, in ihren warmen Stuben verkrochen.

An der Bornstraße gibt es wenigstens alle 20 Meilen eine Herberge. So können die Helden jede Nacht in einem warmen Bett einschlafen. Ansonsten würden sie im Freien ein wenig erfreuliches Nachtlager erleben (Die Temperaturen, tagsüber schon firunkalt, sprich -25°C , sinken des nachts noch weiter. Ohne entsprechend warme Kleidung drohen schwerwiegende Erfrierungen).

Die Reisegeschwindigkeit liegt bei etwa 25 Meilen pro Tag, wenn die Gefährten beritten oder mit Schneeschuhen ausgestattet sind. Zu Fuß beträgt sie nur rund 20 Meilen. Gelegentlich setzt leichtes Schneetreiben ein und behindert das Vorankommen um weitere 5 bis 10 Meilen.

Die Orte auf dem Weg nach Norburg tragen die Namen Schössko und Dotzen. Im letzteren Dorf fand ein ähnlicher Vorfall wie der mit Dawina statt, was die Helden auf Nachfrage erfahren können.

Norburg

Am Horizont taucht zunächst der Rauch vieler Kamine auf, dann seht ihr die Mauern und schneebedeckten Dächer von Norburg vor euch. Auf den Feldern vor der Stadt haben Nivesen mit ihren Karenherden ihr Winterlager aufgeschlagen.

Die Halle des Lebens zu Norburg

Die Halle des Lebens, eine weiße Heilungsakademie, die in einem der wenigen Steinbauten Norburgs untergebracht ist,

sollte der wichtigste Anlaufpunkt der Helden für weitere Informationen über Erzmagus Dakorius sein.

Bringen die Helden dort ihr Anliegen vor, so wird sich einer der Lehrmeister ihrer annehmen. Man weiß hier zwar einiges über Erzmagus Ruyben Dakorius, schenkt jedoch der Möglichkeit, er würde noch leben, keinen Glauben.

Bei der Nennung des Namens Geberoff wird der Lehrmeister allerdings hellhörig: Dulgiew Geberoff ist der Name eines alten

Magus, der einst Dakorius Lehrer in Festum war, die letzten 30 Jahre in Norburg studierte und nun hier im Sterben liegt. Oftmals ist er geistig verwirrt. Neulich bat er die Akademieleitung, eine Expedition in die Nordwalser Höhen zu entsenden, um dort nach dem verstorbenen Dakorius zu suchen, jedoch glaubte ihm natürlich niemand.

Vor drei Wochen hat sich außerdem eine Norbardin nach ihm erkundigt, die allerdings ihren Namen nicht nennen wollte und deshalb nicht vorgelesen wurde.



Meister Geberoff

Eine Adeptin, die den greisen Magier pflegt, führt die Helden in Geberoffs Kammer. Meister Geberoff ist nicht ansprechbar, erst bei der Erwähnung von Dakorius' Namen horcht er auf und nimmt die Helden wahr. Er hat den Hilferuf ebenfalls gehört, jedoch will ihm niemand glauben, daß Dakorius noch lebt. Geberoff bittet die Helden eindringlich um Hilfe und läßt sie schwören, der Akademieleitung nicht zu berichten, was er jetzt sagen wird:

Dakorius lebt, hat seinen Tod damals nur vorgetäuscht und sich in einem altem Felsengrab in den Höhen, das vor 800 Jahren die Norbarden aus der Stadt Starpnika, dem heutigen Norburg, benutzt haben, eine Zuflucht eingerichtet. Er war in den letzten 20 Jahren mehrmals in Norburg, um seinen Lehrer zu treffen und von seinen Fortschritten zu berichten. In den letzten Jahren jedoch war es des öfteren Dakorius Assistentin, eine Norbardin, die nach Norburg herunterkam, um für den Erzmagus Besorgungen zu machen. Dakorius

sprach bei seinem letzten Besuch davon, kurz vor einem immensen Durchbruch in seinen Forschungen zu stehen. Auf keinen Fall dürfen die Jünger Nagrachs seinem Geheimnis auf die Spur kommen, seine Forschungen vielleicht für ihre Zwecke verwenden. Er gibt ihnen eine Wegbeschreibung, die er von Dakorius erhielt, jedoch nie verwendete.

„Folge dem Linken Born hinauf bis zu seinem Ursprung und wandere dann gen Firun auf den Höhenzug zu. Am Westhang des westlichsten Berges, den die Norbarden Al'Nuad rufen, markiert ein steinerner Pfeiler den Eingang zum Grab... Und vergeß auch Folgendes nicht: Dakorius riet mir einst, mich auf die Heimstatt der Zwölfe zu berufen, wenn ich die seine betreten will.“

Geberoff befürchtet das Schlimmste für seinen Schützling, denn Dakorius Forschungen sind... Dann fällt er wieder in einen Dämmerzustand und nimmt nichts mehr wahr. Die Adeptin weist die Helden

an, sie sollen frühestens Morgen noch einmal wiederkommen.

Weitere Erkundungen in Norburg

Über die Nordwalser Höhen: Die Gegend ist unwegsam und es gibt dort keinerlei Ansiedlungen. Zudem verläuft die vermutete Grenze zur nagrachverfluchten Zone gleich nördlich der Höhen. Es empfiehlt sich, die Reittiere hier zu lassen, da diese nördlich von Ask nur noch hinderlich wären. Gängige Ausrüstung läßt sich (wenn auch leicht verteuert) in Norburg recht einfach erstehen, so etwa Proviant, Schneeschuhe und warme Fellkleidung.

Abreise aus Norburg

Meister Geberoff verstirbt in der folgenden Nacht, wie die Helden, wenn sie ihn am Morgen noch einmal aufsuchen wollen, von der Akademie erfahren können

Die Nordwalser Höhen

Bei Norburg endet die Bornstraße, deshalb verläuft der Weg nun über einen nur mit aus dem Schnee ragenden Pfählen gekennzeichneten Pfad bis zu dem kleinen Dörfchen Ask am Born. Hier ist es recht einfach, einen sicheren Weg über den zugefrorenen Born zu finden, der bei Ask aus dem Linken und dem Rechten Born zusammenfließt.

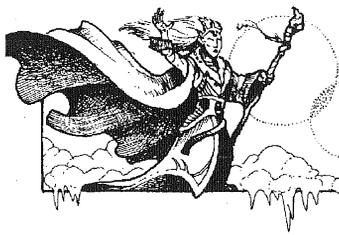
Ihr folgt dem Linken Born, der zugefroren und unter einer dünnen Schneedecke verschwunden ist. Die Landschaft strahlt eine Ruhe aus, die Euch einsam vorkommen läßt und Euch nachdenklich macht. Derweil führt Euch Euer Weg bergan und allmählich wird die Gegend ursprünglicher und unwegsamer, doch am Flußufer kommt ihr noch gut voran. Hohe Schwerttannen, deren bis auf den Boden reichenden Äste mit dicken Schneelasten beladen sind, stehen beiderseits des Stromes.

Reisen in den Nordwalser Höhen:

Die Reise am Ufer entlang verläuft noch relativ angenehm, auch wenn die Gegend zunehmend unwegsamer wird. Gelegentlich fällt ein wenig Schnee und an manchen Tagen weht ein frischer Wind, der den Helden die Tränen in die Augen treibt. Die Temperaturen liegen durchgehend bei Firunkalt (-25 °C) und macht den Gefährten zu Schaffen. Die Fortbewegung (mit Schneeschuhen) beläuft sich auf etwa 20 Meilen pro Tag.

Des nachts fallen die Temperaturen hier sogar auf bis zu -40 °C. Entsprechend sind warme Decken und ein ständig brennendes Feuer unbedingt notwendig, um überhaupt eine Überlebenschance zu haben. An Schlaf ist nur in geschützter Lage zu denken.

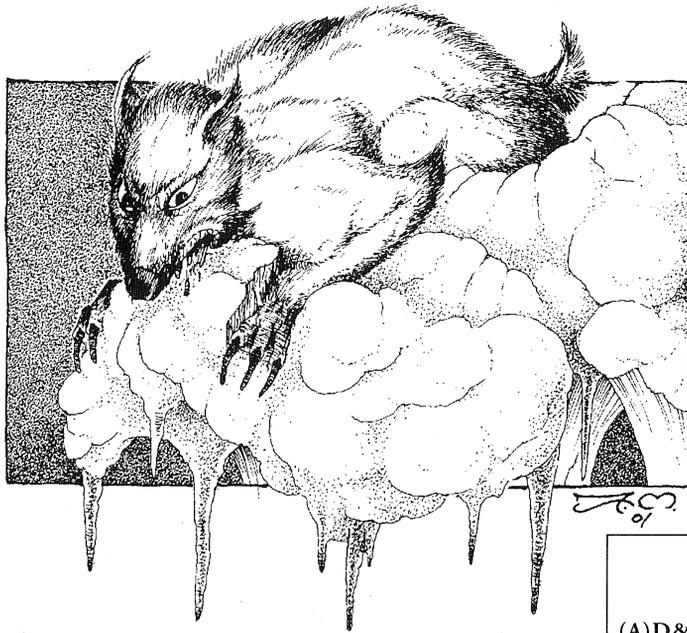




Blutiger Schnee

Die Bewohner der Nordwalser Höhen:

Die meiste Zeit der Reise lassen sich keine Lebewesen außer den Helden sehen und nur gelegentlich trifft man auf Silberböcke, scheue Hasen mit silbernem Fell, die sich mit etwas Geschick jagen lassen, wenn der Proviant knapp wird. Kein Mensch, sei es Mittelländer, Nivese oder Norbarde, betritt diese Gegend, wenn es nicht sein muß.



stens durch eine Gefahreninstinkt-Probe+30 ((A)D&D: Ge-7) gewarnt werden, bevor ihn ein mit Klauen und Zähnen bewaffnetes, weißes Etwas fauchend anspringt:

Nimmt der Schneelaurer schweren Schaden, so flieht er und greift erst Stunden später wieder an. Lassen Sie die Helden in Panik den nächsten Angriff erwarten, der immer aus dem Verborgenen erfolgt.

Am Ursprung des Flusses

Meisterinformation:

Die Helden sind nun etwa 4-5 Tage unterwegs, immer am Ufer des schmaler werdenden Bornarmes entlang. Eines Morgens können sie dann am Horizont den gesuchten Höhenzug ausmachen, der aus dem weißen Meer schneebedeckter Tannen herausragt. Am Ende des Tages treffen sie dann auf den Ursprung des Linken Born.

Der Linke Born, der in den letzten Tagen euer ständiger Begleiter war, ist nicht mehr als ein drei Meter breiter, an den meisten Stellen gefrorener Gebirgsbach, der zwischen aufragenden Felsen hindurchfließt. Eure Reise gerät zunehmend zu einer Kletterpartie, um dem beschriebenen Weg noch folgen zu können. Als ihr einen weiteren Höhenunterschied erklommen habt, entdeckt ihr den Ursprung des Flusses.

Die Helden stehen vor einem steilen Ausläufer des Höhenzuges im Norden. Zwischen den Felsen klafft eine dunkle Spalte, aus der der Fluß (hier noch kaum vereist) hervorschießt und Richtung Süden fließt. Es ist unmöglich, sich in den schmalen Spalt zu quetschen, ein Blick hinein offenbart, daß der Linke Born anscheinend ein Stück weit unterirdisch fließt, bevor er hier an die Oberfläche tritt.

Der Weg zum Al'Nuad

Meisterinformation:

Der Weg führt die Helden nun durch die unwegsamen, zerklüfteten Nordwalser Höhen Richtung Norden, ohne daß ein Fluß ihnen den Weg weist. Teilweise gerät die Reise zu Kletterpartien, will man keinen weiten Umweg riskieren (lassen Sie gelegentlich leicht erschwerte Proben auf Klettern würfeln), manchmal finden die Helden eine Klamm, die sich leicht durchqueren läßt und das Vorwärtskommen einfacher macht. Verlangen sie gelegentlich Orientierungs-Proben und lassen sie die Helden auf vermeintlichen Abkürzungen einen halben Tag in die falsche Richtung gehen, um ihnen deutlich zu machen, wie verwirrend eine Reise durch die Höhen sein kann. Die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit liegt bei 10 Meilen pro Tag.

Der Weiße Schrecken

Meisterinformation:

Zu diesem Zeitpunkt hat ein Schneelaurer es auf die Helden abgesehen. Eine Zeit lang wird er die Helden verfolgen und dann aus dem Hinterhalt seinen ersten Angriff starten. Der Held, auf den er bei seinem ersten Angriff abzielt, kann höch-

Schneelaurer

(A)D&D: RK: 6 (5), TW: 4, TP: 19, ETWO: 16, BW: 25/75 (im Schnee), RW: Krieger 1, A: 1, S: 1W8 (Biss), Gesinnung: pur (neutral)

DSA: MU: 12*, LE: 20, AU: 20, AT: 12, PA: 5, RS: 2, TP: 1W*, GS: 8, MR: 12

Midgard: Grad 1, LP: 7, AP: 5, RK=LR, RW:70, HGW: 45, B: 24, Res. +10/12/10, Abwehr +11
Angriff: Krallen +6 (1W6-1)

Besonderheiten: *für jeden verlorenen LP steigen MU und TP um +1 (Mid: AP)

Anmerkung: DSA: Optionale Kampfgeln: Hinterhalt (30)

Der Lagerplatz der Sammler

An diesem Morgen erkennt ihr deutlich den Al'Nuad, dessen Westhang ihr euch bis auf eine Tagesreise genähert habt. Zu weiten Teilen schneebedeckt ragt er aus den Nordwalser Höhen empor, ein scharfgeschnittener grauer Kegel gegenüber dem strahlendblauen Himmel. Ihr seid bereits so hoch gekommen, daß der Baumbestand an den allgegenwärtigen Schwerttannen dünner geworden ist und euch das Vorwärtskommen erleichtert, doch wißt ihr immer noch nicht, wie genau ihr das Felsengrab finden wollt.

Meisterinformation:

Würfeln Sie Sinnesschärfe-Proben+7 ((A)D&D, Midgard: In-Probe) für die



Helden. Der Held, dem die Probe gelingt, entdeckt schon vorzeitig zwischen den Bäumen einen Lichtblitz auf einer spiegelnden Fläche.



dicken Eispanzer, eine nackte Frau, mit einem Ausdruck des Ensetzens in den toten Augen. Die junge Frau, aus der Haartracht zu schließen nordbardischer Herkunft, war im Fortlaufen begriffen, als sie mitten in der Bewegung erstarrt ist (Entsetzen +1).

Geben Sie den Helden etwas Zeit, die Eisstatue zu betrachten, bevor sich diese knarrend zu bewegen beginnt und mit erhobenen Fäusten die Helden angreift.

Gelingt es den Helden Juschka, denn natürlich handelt es sich um Dakorius Assistentin (die hier von den Sammlern aufgegriffen und gefoltert wurde), gefroren und von einem Yash'Oreel beseelt, zu besiegen, so zerspringt sie in tausende scharfkantige Splitter (2W6 LP/TP/AP für alle bis 10 Schritt Entfernung).

Der Spur der Kufen hangaufwärts zu folgen ist machbar (regelmäßige Fährtsuchen-Proben+5, um die Spuren im Schnee oder abgebrochene Äste zu entdecken). Einmal können die Helden so auch einen Fetzen roten Tuchs an einem Ast drei Schritt über dem Boden ausmachen.

Ihr duckt euch unter den Ästen einer großen Tanne hindurch und betretet eine freie Fläche. Als erstes fällt euch ein regloses, vage menschenähnliches und in der Sonne glänzendes Objekt am anderen Ende dieser Lichtung auf, dann die Überbleibsel einer Lagerstelle in der Mitte. Von dieser hochgelegenen Stelle aus habt ihr erstmals einen freien Ausblick auf die unendlichen Weiten im Norden, das nagrachverfluchte Eisreich Glorania, über dem sich ein schmutziggrauer Himmel spannt.

Meisterinformation:

Eine erkaltete Feuerstelle und ein paar zerrissene Kleidungsstücke sind unter dem Schnee auszumachen. Eine Fährtsuchen-Probe+6 offenbart außerdem die zugewebten Spuren einer größeren Gruppe von Menschen und dreier großer Schlitten, die eine Weile hier standen und dann nach Westen weiterfahren, jedoch keine Spuren von Zugtieren. Nähern sich die Helden dem reglosen Objekt am anderen Ende der Lichtung, so erkennen sie bald eine menschliche Gestalt unter einem klaren finger-

Juschka (Eisgolem)

(A)D&D: RK: 7 (6), TW: 7, TP: 37, ETWO: 13, BW: 20/60, RW: Krieger 7, A: 2, S: 1W6+2 (eisige Fäuste), Gesinnung: neutral (böse)

DSA: MU: 16, LE: 50, AU: 400, AT: 10 (2/KR), PA: 4, RS: 4, TP: 2W+1 (Faust), GS: 5, MR: 16

Midgard: Grad 9, LP: -, AP: 85, RK=LR, RW: 40, HGW: 70, B: 20, Res. +14/16/14, Abwehr +15
Angriff: Hieb +11 (2W6)

Besonderheiten: immun gegen Kältezauber, Feuer richtet doppelten Schaden an.

Nagrachs Wahn

Müde vom anstrengenden Marsch den Hang hinauf schlagen die Helden bei Anbruch der Dämmerung ein Lager auf.

Doch kaum ist es richtig dunkel und der erste Held kurz vor dem Einschlafen, bricht der wolkenverhangene Himmel auf und bleiches Mondlicht läßt den Schnee fahl erstrahlen.

Madas Schein legt sich über die Landschaft und gleich darauf ist ein langgezogenes Heulen zu hören, das von den Hängen des Al'Nuad widerhallt. Das Echo ist gerade verklungen, da ertönt aus vielen Kehlen die Antwort, scheinbar aus allen Richtungen kommend. Doch das Heulen der Wölfe klingt nicht nach dem Wehklagen ob Madas Frevel, das ihr schon mehrfach vernommen habt, sondern kündigt von Blutgier.

Meisterinformation:

Lassen Sie sich das Heulen der Rauhwölfe und längere Ruheperioden abwechseln, bevor einige Wölfe das Lager angreifen, am besten, wenn einer der Helden das Feuer verläßt, um einem Geräusch nachzugehen: Ein Rauhwolf springt auf die Lichtung und ist mit wenigen Sätzen bei einem der Helden, ihm folgen geifernd und jaulend mehrere andere Tiere.

Kalkulieren Sie für jeden Helden ein Tier ein und addieren Sie noch einen weiteren Wolf. Zwei weitere folgen nach 7 KR ihren Artgenossen.

Die Tiere sind ausgehungert und im Nagrachwahn, was in unkontrolliertem Blutdurst und fehlender Angst vor Feuer resultiert.

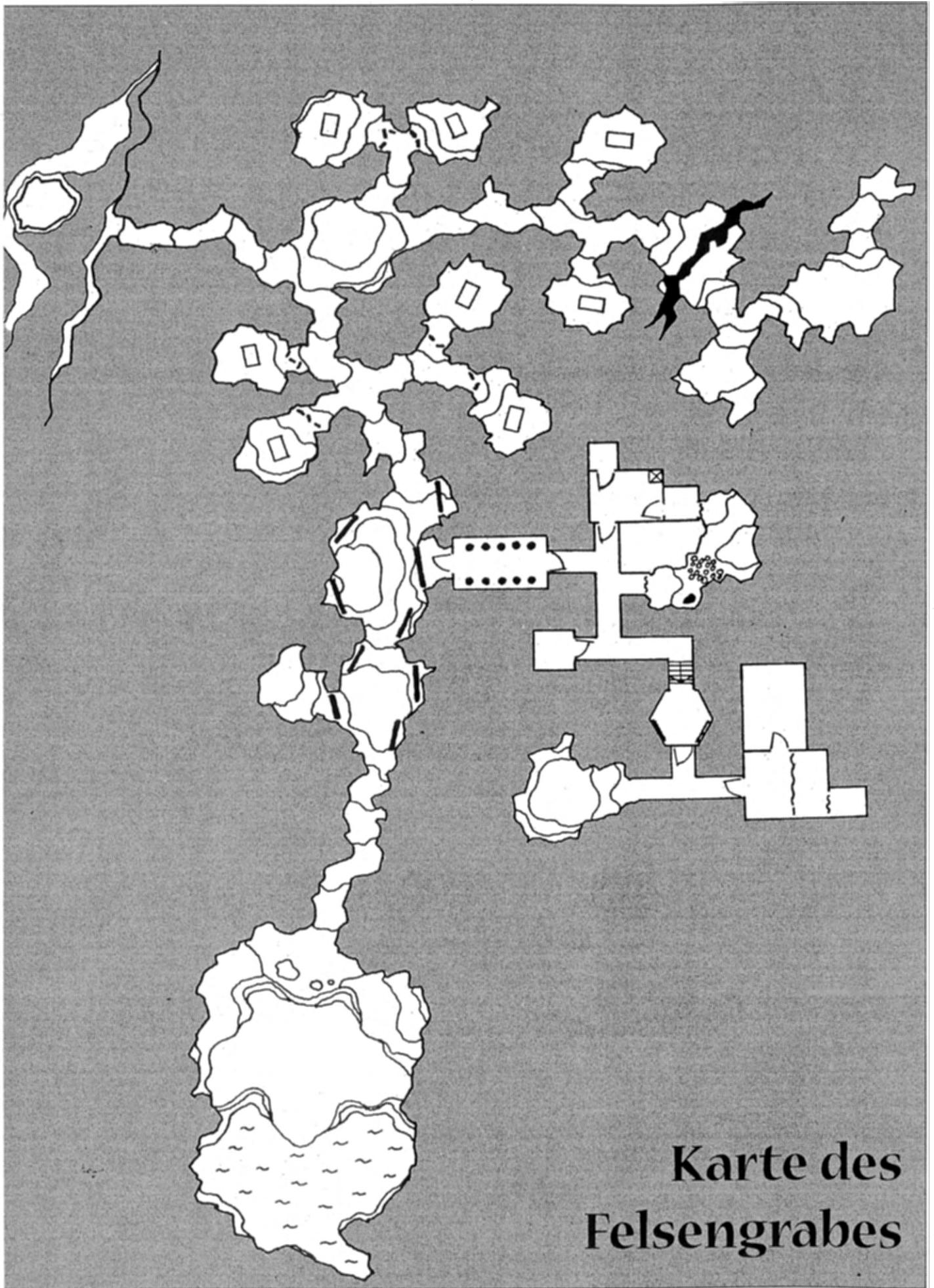
Rauhwölfe

(A)D&D: RK: 5 (4), TW: 6, TP: 41, ETWO: 14, BW: 35/105, RW: Krieger 2, A: 1, S: 2W4 (Biss), Gesinnung: chaotisch (neutral)

DSA: MU: 15, LE: 25, AU: 90, AT: 13, PA: 4, RS: 3, TP: 1W+4, GS: 10, MR: 2

Midgard: Grad 3, LP: 12, AP: 15, RK=LR, RW: 60, HGW: 60, B: 30, Res. +11/13/11, Abwehr +12
Angriff: Biß +8 (1W6+1)

Anmerkung: DSA: Optionale Kampfregeln: Meute, Gezielter Angriff



Karte des Felsengrabes



Das Felsengrab im Al'Nuad

Ihr folgt der Spur der Schlitten, die sich zwischen den Bäumen hindurchschlängelt, weiter den Hang hinauf. Gelegentlich könnt ihr jetzt auch Spuren ausmachen, die davon zeugen, daß mehrere Menschen die Schlitten über weitere Strecken gezogen haben. Gerade, als ihr wieder den Spuren von derartig aufgewühltem Schnee folgt, entdeckt ihr zwischen den Bäumen eine Bewegung.

Aus einem sicheren Versteck heraus können die Helden auf einer freien Fläche drei seltsame Fahrzeuge erspähen, die wie 5 Schritt lange Boote mit Kufen und träge im Wind flatternden roten Segeln aussehen. Drei Gestalten, in dicke Felle gekleidet, hocken bei einem kleinen Feuer. Gelegentlich steht einer auf und dreht eine Runde um die Lichtung. Weiter im Westen entdecken die Helden einen kahlen Steinpfeiler, der über die Tannen herausragt.

Meisterinformation:

An dieser Stelle blieben die drei Eissegler der Sammler (die in Gloranas Auftrag

„Frischfleisch“ in den Regionen südlich des Nagrachreiches jagen) zurück, da sie selbst durch unheilige Winde und Ziehen nicht mehr weiterkamen.

Die drei Männer haben den Auftrag bekommen, die Segler zu bewachen und jeden, der sich nähert, gefangenzunehmen und zum Felsengrab zu bringen. Es ist möglich, sich an der Lichtung vorbeizuschleichen oder es auf einen Kampf ankommen zu lassen.

Sammler

(A)D&D: RK: 6 (5), TW: 4, TP: 35, ETWO: 16, BW: 30/90, RW: Krieger 4, A: 1, S: 1W8 (Langschwert), Gesinnung: chaotisch (neutral)

DSA: Stufe 3, MU: 12, LE: 35, AU: 51, AT: 13, PA: 10, RS: 2 (dicke Fellkleidung), TP: 1W+4 (Säbel oder Schwert), MR: 4

Midgard: Grad 2, LP: 14, AP: 11, RK=TR, RW: 60, HGW: 60, B: 24, Res. +11/13/11, Abwehr +12
Angriff: Krummsäbel +9 (1W6)

Gelingt es den Helden, einen der Männer gefangenzunehmen, so bekommen sie es mit einem abgebrühten Gesellen zu tun, der aus schierer Furcht vor seiner Anführerin keinen Ton über die Lippen bringt.

In den Seglern können die Helden ein paar Proviantpakete, Seile und Netze finden, sowie drei Heiltränke in einer kleinen Truhe (geben je 4W+6 verlorene TP/LP zurück; Midgard: 2W6+4 AP & 1W6 LP) erbeuten.

Der Eingang zum Grab

Meisterinformation:

Der Weg zum Eingang des Grabes an einer steilen zerklüfteten Felswand wird im weiteren deutlich von dem hoch aufragenden Steinpfeiler markiert. Dort angekommen entdecken die Helden gleich hinter dem Pfeiler einen dunklen Höhleneingang, der tiefer hinab in die Dunkelheit führt.

Das Felsengrab

1. Vorhöhle:

Meisterinformation:

Ein langer, etwa 2 Schritt hoher, natürlicher Gang führt etwa 20 Schritt weit hinab in eine größere Höhle mit 4 Schritt hoher Decke, von der noch drei weitere Gänge abzweigen.

mal von einer Steinplatte verschlossen, die vor kurzem zerstört wurde. In der Mitte jeder Höhle steht ein Steintisch, auf denen je ein Skelett mit vermoderten Kleidungsresten und kaum erhaltenen Grabbeigaben liegt. An manchen Wänden hocken weitere Skelette.

Die meisten Kammern wurden vor kurzem durchsucht und geplündert. Halbverblasste Malereien an den Wänden künden von der Geschichte längst ausgestorbener Norbardensippen.

Verlangen Sie von den Helden TA-Proben beim Betreten des ersten Grabes: Bei

Gelingen ist der betreffende Held nicht fähig, eine der Höhlen zu betreten.

Die Norbarden pflegen so ihre Toten zu begraben: Die Zibilljas und Muhmen auf dem Tisch in der Mitte, ihre Verwandten rundherum an den Wänden in Hockstellung.

2. Grabkammern:

Meisterinformation:

Es sind mehrere natürliche Grabhöhlen unterschiedlicher Größe vorhanden, alle etwa 3 Schritt hoch. Jeder Zugang war ein-

3. Die Kluft:

Meisterinformation:

Ein ein Schritt breiter Spalt trennt hier die 4 Schritt hohe Höhle in zwei Teile. Der Boden ist nicht auszumachen.



Blutiger Schnee

4. Ungenutzte Grabkammern:

Meisterinformation:

Jede dieser Höhlen führt tiefer in den Berg hinein, in manchen stehen die bekannten steinernen Altäre, aber alle sind ungenutzt.

In einer Höhle können die Helden auf zwei Sammler stoßen, die tiefer in den Berg vorgedrungen sind.

Die Werte der Sammler (Söldner) entsprechen denen vor dem Felsengrab.

5. Höhlen der Steintafeln:

Meisterinformation:

An den Wänden zweier großer Höhlen stehen mannshohe Steintafeln mit Malereien und alten Schriftzeichen. Die Malereien stellen verschiedene norbardische Geschichten dar, aber auch, wie Tote von einer Stadt an einem Fluß zum Berg überführt und bestattet werden. Andere Malereien zeigen, wie die Toten aus den Gräbern geholt und feierlich in einer Höhle mit einem Wasserfall und einem See ins Wasser geworfen werden, von dem der Fluß entspringt, der zu der Stadt führt. Die Schriftzeichen sind anscheinend lange Aufstellungen der hier bestatteten Toten. Vor einer der großen Steintafeln in der ersten Höhle gibt es deutliche Schleifspuren auf dem Boden.

Diese Steintafel läßt sich dank eines verborgenen Scharniers mit etwas Mühe von einem kräftigen Menschen leicht aufziehen. Dahinter befindet sich eine glatte Steinwand mit einem schweren hölzernen Portal, das sich ebenso leicht öffnen läßt.

Hinter einer Steintafel in der südlicheren Höhle gibt es einen Zugang zu einer kleinen und ungenutzten Höhle.

Die Temperaturen in der hinteren Höhle sind merklich tiefer als in der davor, was daran liegt, daß sich der Einflußbereich der laufenden Beschwörung in der Grotte langsam auf alle umgebenden Höhlen aus-

breitet. Wenn die Helden sich dem Gang zur Grotte zuwenden, hören sie von dort ein scharrendes Geräusch, und eine Schar weißpelziger flatternder Körper stürzt sich aus dem Dunkel hervor auf die Helden: Normale Fledermäuse, jedoch von der laufenden Beschwörung verändert und von einem kalten Hauch umgeben.

14 Nagrach-Fledermäuse

(A)D&D: RK: 3 (2), TW: 1, TP: 2, ETWO: 19, BW: 45/135, RW: Krieger 1, A: 1, S: 1 (Biss), Gesinnung: pur (neutral)

DSA: MU: 6, LE: 3, AU: 30, AT: 7, PA: 0, RS: 0, TP: 1 SP, GS: 18, MR: -1

Midgard: Grad 0, LP: 3, AP: 3, RK=OR, RW: 90, HGW: 10, B: 48, Res. +10/12/10, Abwehr +13, Angriff: Biß +6 (1)

Besonderheiten: DSA: Optionale Kampfregeln: Schwarm, Fliegende Gegner

6. Die Grotte:

Ihr folgt langsam dem gewundenen Höhlengang, der tiefer in den Berg führt und hört bereits nach wenigen Schritten eine tiefe, monotone Stimme. Ein eisiger beißender Hauch weht euch entgegen und sticht wie mit hunderten kalter Nadeln in eure Gesichter, als sich der Gang verbreitert. Ihr betretet eine weite, düstere Grotte mit hoher Decke, von der lange glänzende Eiszapfen herabhängen. Ihr steht auf einer Art Vorsprung, wo euch einige Felsen Sichtschutz bietet. Von dem Vorsprung führen in den Stein gehauene Stufen hinab zu einer breiten Plattform, die über einen dunklen unterirdischen See hinausragt.

An der euch gegenüberliegenden Wand entspringen mehrere Rinnale und kleine Wasserfälle, die in den See hinabstürzen. Doch die Felsen, der Boden, die steinernen Stufen sind allesamt mit einer dünnen Eisschicht bedeckt und es ist beißend kalt.

Auf der Plattform, die über den See hinausragt steht eine in Pelze gehüllte Gestalt

mit ausgebreiteten Armen, zu ihren Füßen liegen hechelnd zwei grellweiße, hundeartige Tiere mit grünleuchtenden Augen. In der Nähe stehen ein halbes Dutzend Gestalten, ebenfalls in Felle gehüllt, ihr Atem bildet wie der eure weiße Wolken in der kalten Luft, nicht jedoch der der Gestalt auf dem Vorsprung, die mit tiefer und klirrend kalter Stimme monotone Laute murmelt.

Meisterinformation:

Sofort kriecht den Helden die Kälte in die Glieder und sie erleiden Kälteschaden für Grimmfrost (wenn Sie diese Regeln nicht verwenden: 6 SP pro 2 SR; (A)D&D: 2 LP/Runde; Midgard: 2 AP/Runde).

Die in die Beschwörung versunkene Gestalt ist die Anführerin der Sammler, die Nagrach-Paktiererin Elida Nagrachski, die Wesen zu ihren Füßen sind Karmanthi, dämonische Hetzhunde Nagrachs.





Die Helden können sich zu diesem Zeitpunkt nicht mit diesen Gegnern anlegen, das sollte ihnen klar sein. Ziehen sie sich jetzt leise zurück, erregen sie auch keine weitere Aufmerksamkeit.

7. Der Raum der Statuen:

Der Raum ist zehn Schritt lang und sechs Schritt breit. In der Mitte der beiden kurzen Wände befindet sich jeweils ein schweres Holzportal. Entlang der beiden anderen Wände stehen insgesamt zehn steinerne Statuen, die gesichtslose Kämpfer in steinernen Rüstungen darstellen. Jeder dieser Krieger hält einen Speer vor sich. Die Spitzen der Speere glänzen metallisch und Energieblitze entladen sich willkürlich zwischen ihnen.

Meisterinformation:

Dies ist Dakorius wichtigste Verteidigung gegen unliebsame Besucher, meisterhafte Artefakte mit größeren Ladungen KULMINATIO, die bei Annäherung aktiviert werden und sich in unregelmäßigen Abständen entladen. Gerät man in einen der Kugelblitze, so erleidet man W20+5 SP/TP (Midgard: 2W6 AP, 2 LP; gelungene Resistenzwürfe halbieren den Schaden), läuft ein Held einfach hindurch, so hat er mit mehreren Treffern zu rechnen. 5 GE-Proben, erschwert um 3, 5, 7, 9 und 11 erlauben ein Durchkommen ebenso wie die Kenntnis des Schlüsselworts („Alveran“ – siehe unter 'Norburg'), das die Falle abschaltet.

8. Gänge:

Meisterinformation:

Die Gänge, allesamt vor langer Zeit von Erzschinnen aus dem Fels geschaffen, sind etwa 2 Schritt breit, drei hoch und unbeleuchtet.

9. Küche:

Meisterinformation:

Ein hoher Raum von sechs mal acht Schritt. In drei Wänden gibt es hölzerne

Türen, dazwischen stehen Küchenschränke und Anrichten mit Geschirr. In der Nordostecke gibt es eine brennende Feuerstelle unter einem Rauchabzug. Licht geht auch von Öllampen an den Wänden aus. Hier haben die Sammler ein Lager aufgeschlagen. Zwei von ihnen sind gerade mit Essen beschäftigt.

Die Werte der Sammler (Söldner) entsprechen denen vor dem Felsengrab.

10. Juschkas Kammer:

Meisterinformation:

Eine kleine Kammer von 3 mal 3 Schritt Größe und einem Zugang zur Küche. Ein Bett, eine Öllampe und eine Truhe mit den wenigen Habseligkeiten der Norbardin bilden die einzige Einrichtung.

11. Vorratsräume:

Meisterinformation:

Der vordere Raum ist 4 auf 4 Schritt groß und beherbergt in Fässern und Truhen allerlei (zum Teil geplünderte) Lebensmittel. Ein Vorhang hängt im Durchgang zu einer größeren, kühlen Höhle, die auch als Vorratsraum Verwendung findet. Räumt man die Steine eines Einsturzes an der Südwand weg kann man den Abort (13) betreten.

12. Lagerraum:

Meisterinformation:

Ein 4 mal 4 Schritt großer Raum mit einer Holztür zum Gang, in dem Möbel, Fackelhalter, Werkzeug, ein Ölfaß und allerlei Gerümpel lagern.

13. Abort:

Meisterinformation:

Ein Vorhang bildet den Eingang zu einer kleineren Höhle. Ein Schacht mit einer groben Holzbank darüber diente (nach dem Geruch zu urteilen) als Abort.

14. Hexagrammraum:

Meisterinformation:

Ein sechseckiger Raum mit einer Seitenlänge von 3 Schritt, einem Zugang zum Gang und zwei Türen aus massivem Stein, mit diversen Gravuren und Einlegearbeiten.

Fackelschein und Stimmen verrät den Helden frühzeitig, daß sich hier mehrere Sammler aufhalten. Betreten die Helden dennoch den Raum, so kommt es unweigerlich zum Handgemenge mit 3 Sammlern, von denen einer ein Magier ist. Die Werte der Sammler (Söldner) entsprechen wiederum denen vor dem Felsengrab.

Magier

(A)D&D: RK: 9 (10), TW: 5, TP: 19, ETWO: 18, BW: 30/90, RW: Magier 5, A: 1, S: 1W4 (Dolch), Gesinnung: chaotisch (böse)

DSA: Stufe 4, MU: 13, LE: 42, AU: 51, AE: derzeit 31, AT: 11, PA: 9, RS: 2 (dicke Fellkleidung), TP: 1W+2 (Stab), MR: 5

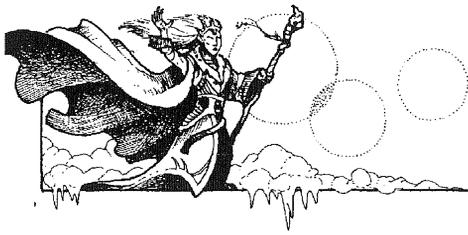
Midgard: Grad 3, LP: 14, AP: 15, RK=OR, RW: 60, HGW: 60, B: 24, Res. +14/14/14, Abwehr +12, Zaubern +13
Angriff: Magierstab +7 (1W6)

Zauber: (A)D&D: Stufe 1: Freundschaft, Kalte Hand, Schild, Stufe 2: Irreführung, Unsichtbarkeit, Stufe 3: Windstoß

DSA: Gardianum 4, Karnifilo Raserei 3, Schwarzer Schrecken 4, Höllenpein -1, Armatruz 3, Blitz 5

Midgard: Angst, Blitze schleudern, Erkennen der Auga, Feuerfinger, Hauch der Verwesung

Die Sammler waren offensichtlich damit beschäftigt, die Türen aufzubrechen, was bislang weder mit roher Gewalt noch mit Magie gelingen wollte. Berufen sich die Helden allerdings auf das Schlüsselwort („Alveran“ – siehe unter 'Norburg') und sprechen dieses in der Nähe der Südwand laut aus, so öffnet sich dort ein Durchgang: eine Steintür, die sich fugenlos in die Wand einfügt und leicht aufgeschoben läßt.



Blutiger Schnee

Die beiden anderen Türen dagegen sind (mit diversen Schutzzaubern versehene)... Scheintüren.

15. Alchimielabor:

Meisterinformation:

Eine natürliche, weite Höhle, auf deren Felsvorsprüngen unzählige Töpfe, Tiegel und Flaschen stehen. Fackelhalter und ein großer, von Flecken überzogener Tisch, übersät mit alchemistischen Apparaturen und Pergamenten ergänzen die Einrichtung. Mit etwas Glück finden die Helden hier ein oder zwei Heiltränke und einen Zauberspruch.

16. Wohn- und Schlafräum:

Meisterinformation:

Ein holzgetäfelter Raum, 8 mal 9 Schritt messend, je ein Durchgang in der Nord-, Ost- und Westwand. Der hintere Teil ist durch einen Vorhang abgetrennt, hinter dem ein gemütliches Bett steht. Die Einrichtung des vorderen Bereiches besteht aus Schreibtisch und Stuhl, einem leeren Buchschränke, einem Schrank, einem Sofa, Öllampen, einer hohen Vase und einem Teppich in der Raummitte.

In dem Schrank befindet sich Dakorius Kleidung, darunter seine Magiergewänder, ein Morgenmantel und drei Paar Schuhe.

In der Vase steckt ein 1,6 Schritt hoher Magierstab mit eingefaßter Kristallkugel und Runenschnitzereien.

Auf dem Schreibtisch liegen unzählige Pergamente übersät mit krakeligen Schriftzeichen, Formeln und kryptischen Symbolen, die sich zumeist mit Sphärentheorie beschäftigen. Unter den Pergamenten und Schreibsachen findet sich zudem ein seltsames Artefakt:

Das Artefakt ähnelt einer handteller-großen, fünfseitigen Silberplatte. Ihre Unterseite ist vollkommen glatt, doch die Oberseite ist mit feinen Gravuren verziert.

Das Zentrum dieses Schmuckwerkes bildet eine Rose, die ganz offensichtlich aus Gold gefertigt und dann in die etwa zwei Finger dicke Silberplatte eingelassen wurde. Diese Rose läßt sich niederdrücken, was dazu führt, daß die Ornamente um sie herum, die bisher keinen Sinn ergaben, sich neu anordnen. Nach wenigen Sekunden zeigen sie einen zu einem Kreis angeordneten Schriftzug in einer uralten Magierschrift. Kundige können diesen entziffern und erkennen, daß er nur aus einem einzigen Wort besteht, welches „Materialisate“ lautet. Wird dieses in Gegenwart des Artefaktes ausgesprochen, so bildet sich um dasselbe ein flimmerndes Feld und kurze Zeit später befindet sich an der Stelle der Metallplatte ein Buch. In den Deckel dieses Buches wurde eine handteller-große, fünf-seitige Silberverzierung eingearbeitet, welche ebenfalls Gravuren und eine goldene Rose aufweist. Auch hier kann man die Rose niederdrücken, wodurch die Ornamente diesmal das Wort „Dematerialisate“ in jener alten Magierschrift bilden. Spricht man dieses in der Gegenwart des Buches aus, so erscheint wieder das Flimmern und Sekunden später ist das Buch wieder durch das Artefakt ersetzt worden.

Schlägt man das Buch auf, so erkennt man, daß es sich hierbei um die handschriftlichen Notizen des Erzmagiers Dakorius handelt. In ihnen beschreibt er sein Leben und seine Forschungen der letzten 30 Jahre (nur für Magier mit KL 17+ und Magiekunde 15+ – Midgard: Zt >90) wirklich zu verstehen). Die Erkenntnis auch für den weniger gebildeten Leser: Dakorius ist es anscheinend gelungen, mittels eines von ihm geschaffenen Rituals künstliche Globulen, sprich Nebenwelten, zu schaffen!

Interessant sind ferner die Einträge der letzten Seiten: Dakorius vermißt seine Assistentin Juschka und beobachtet am folgenden Tag die Annäherung der Sammler. Mehrere Versuche, die Gegner abzuwehren, schlagen fehl (meist abgeschmettert von der Anführerin, einer „Kalten Hexe mit vereistem Herzen“, so Dakorius). Also beschließt er, während die Sammler seine

Räume stürmen, in der Grotte der Bornquelle eine Globule zu schaffen, die ihm als Zuflucht dienen soll, bis sich die Lage beruhigt hat. „Wenn auch das fehlschlägt, möge der Finder dieser Zeilen mein Lebenswerk zu Meister Dulgeju Geberoff nach Norburg bringen – Erzmagus Ruyben Dakorius“, so die letzte Eintragung.

17. Bibliothek:

Meisterinformation:

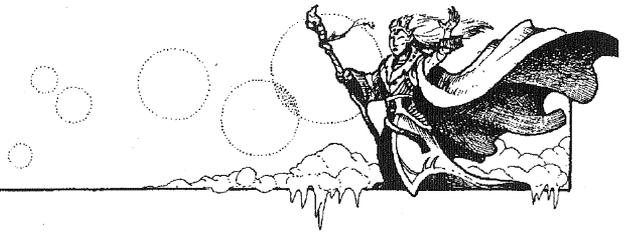
Ein 7 mal 10 Schritt großer Raum mit einem großen Holztisch in der Mitte. An den Wänden stehen mannshohe Bücherregale, gefüllt mit Büchern und Schriftrollen. Darunter finden sich die meisten Standardwerke der Magie und diverse seltene Bücher, meist über Sphärenkunde und Artefaktmagie.

18. Baderraum:

Meisterinformation:

Ein 3 mal 4 Schritt großer Raum, durch einen Vorhang vom Schlafräum getrennt. Hier stehen eine eiserne Badewanne und eine Kommode.

von Daniel Jödemann



ZUR GESTALTUNG DES ENDSPIELS

Meisterinformation:

Sucht man einen Weg, Dakorius zu befreien, so braucht ein kundiger Leser etwa eine Stunde, bis er auf die Lösung kommt (in dieser Zeit stolpert ein einsamer Sammler in den Raum hinein, der seine leblosen Kameraden entdeckt hat): Ein Teil des Erzmagiers, z.B. einige Haare, müssen an den Ort der Globule gebracht werden, um ihm den Weg in diese Welt zurück zu weisen. Jedoch findet sich kein solcher Gegenstand, da der Erzmagus wie viele Magier seine Haare und abgeschnittene Fingernägel zu verbrennen pflegt, um sich vor Beherrschungssprüchen zu schützen. Des Rätsels Lösung ist sein Zauberstab, ebenfalls ein „Körperteil“ eines Magiers, den Dakorius vorsorglich in seinem Studierzimmer deponierte (Notfalls eignet sich auch sein Tagebuch).

Nun gilt es, mit dem Stab in die Grotte (siehe 6.) und dort auf die Plattform, die als Pol der Globule genutzt wurde, zu kommen und zu hoffen, daß Dakorius das Signal wahrnimmt und den Rückweg findet. Doch dazwischen stehen noch die Sammler und tatsächlich werden die Helden Dakorius auch befreien müssen, um mit seiner Hilfe die Eindringlinge endgültig zu besiegen und das unheilige Ritual in der Grotte aufzuhalten.

Es gibt zwei denkbare Möglichkeiten: Entweder gelingt es den Helden, die in der Grotte Anwesenden wegzulocken und dort alleine zu sein, oder sie stürmen die Höhle und hoffen, daß der Erzmagier ihnen rechtzeitig zur Hilfe eilen kann.

In jedem Fall sollte es darauf hinauslaufen, daß die Helden von den Sammlern gestellt werden: den verbliebenen Söldnern, sowie Elida Nagrachski selbst mit ihren beiden Karmanthi.

Jetzt können die Helden auch (nach dem klassischen Konzept: Der Bösewicht verrät den Guten stolz seine Pläne, bevor er sie umbringen will) von Elida erfahren, daß, als Dakorius nicht aufgefunden werden konnte, sie selbst es war, die den Hilferuf an Geberoff sandte. Mit seiner Hilfe hoffte sie hinter die Forschungen des Erzmagiers zu kommen. Dann jedoch kam ihr ein anderer dämonischer Gedanke: Die Verwandlung der Bornquelle in eine Pforte des Grauens, ein Tor zu den Niederhöhlen, um Nagrachs niederhöllische Kälte den Strom herabzuschicken, und so das Bornland dem Eisreich hinzuzufügen...

Elida wird im Kampf versuchen, sich hinter ihren Sammlern und Dämonen zu verstecken. Im Nahkampf setzt die Hexe bevorzugt ihre Frosthände ein.

Gerade als die Hexe ihre Hetzhunde von der Kette läßt, findet Dakorius einen Weg zurück in diese Realität: Ein kleiner Riß entsteht mitten in der Höhle, ein Arm zwingt sich hindurch, ein Bein folgt, dann der ganze Körper. Der Erzmagus hat nicht unbedingt erwartet, inmitten eines Handgemenges wieder aufzutauchen, findet aber rasch wieder zu sich selbst und nimmt ohne zu zögern den Kampf an der Seite der Helden auf.

Dakorius wird energisch mit Magie und Flammenschwert gegen seine Gegner vorgehen und hat es dabei besonders auf Elida abgesehen.

Es soll noch einmal darauf hingewiesen werden, daß alle Anwesenden mit Ausnahme Elidas und der Dämonen durch die Kälte in der Grotte Schaden erleiden.

Elida Nagrachskis

(A)D&D: RK: 9 (10), TW: 16, TP: 64, ETWO: 15, BW: 30/90, RW: Magier 16, A: 1, S: 1W10 (Frosthände), Gesinnung: chaotisch (böse)

DSA: Hexe der Stufe.16 und Nagrachpaktiererin im 4. Kreis der Verdammnis, MU: 15, LE: 50, AE: derzeit 49, AU: 59, AT: 13, PA: 10, RS: 2 (firnelische Pelzkleidung), TP: 2W6 (Frosthände), MR: 15

Midgard: Grad 10, LP: 15, AP: 43, RK=OR, RW: 60, HGW: 60, B: 24, Res. +18/18/18, Abwehr +16, Zaubern +19
Angriff: Frosthände +14 (1W6+1)

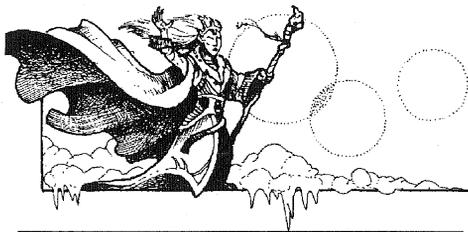
Aussehen: Haarfarbe: weiß, Augenfarbe: klare Eiskristalle Größe: 1,62 m

Besonderheiten: Als Paktiererin verfügt Elida über die Fähigkeit, das pervertierte Eis in der Höhle zu beeinflussen, z.B. einen Helden ausstrichen (1W SP) oder Eiszapfen auf ihn herabfallen zu lassen (2W+1 TP). Ihre eisigen Hände erzeugen bei gelungenem Angriff 2W6 SP. Ihr Dämonenmal sind zu Eiskristallen gewandelte Augäpfel. Durch elementaren Feuerzauber erhält sie doppelten Schaden.

Zauber: (A)D&D: 1. Stufe: Alp, Kalte Hand, Magisches Geschoss, Nebelwand, Tor zuhalten, 2. Stufe: Flammenkugel, Dunkelheit, Melfs Säurepefeil, Spiegelbild, Verbessertes Trugbild, 3. Stufe: Blitzstrahl, Gespensterform, Personen festhalten, Schutz vor normalen Geschossen, Vampirgriff, 4. Stufe: Chaos, Eissturm, Eiswand, Leerer Raum, Steinhaut, Ungeschicklichkeit, 5. Stufe: Abstand, Elementarwesen beschwören, Kältekegel, Monster herbeirufen III, 6. Stufe: Arkane Spiegelung, Otilukes Frostsphäre, Unsichtbarer Pirscher, 7. Stufe: Schwerkraft umkehren, Zweidimensionalität, 8. Stufe: Irrgarten

DSA: Karnifilo 7, Tlalucs Odem 12, Hexenknoten 10, Blitz dich find 8, Corpofrigo 14, Höllenpein 10, Radau 14, Arcano 8, Spinnenlauf 12

Midgard: Austreibung des Guten, Bannen von Licht, Bannen von Zauberwerk, Beeinflussen, Belebungschauch, Dämonenfeuer, Eisiger Nebel, Eiswandlung, Eismeisterschaft, Eiswand, Erkennen von Zauberei, Feuerschild, Göttl. Schutz vor Magie, Hauch des Winters, Hitzeschutz, Luftlauf, Macht über Menschen, Nebel schaffen, Vereisen, Wort des Todes



Blutiger Schnee

Ruyben Dakorius

(A)D&D: RK: 7 (8), TW: 13, TP: 72, ETWO: 12, BW: 30/90, RW: Kleriker 13, A: 1, S: 1W6+4 (Flammender Hammer), Gesinnung: rechtschaffen (gut)

DSA: Erzmagus der Stufe 17, MU: 16, LE: 55, AE: derzeit 63, AU: 65, AT: 15, PA: 10, RS: 1, TP: 1W+7 (Flammenschwert), MR: 15

Midgard: Grad 10, LP: 13, AP: 45, RK=OR, RW: 60, HGW: 60, B: 23, Res. +18/19/19, Abwehr +16, Zaubern +19
Angriff: Flammenschwert +14 (1W6+2)

Aussehen: Haarfarbe: blond, Augenfarbe: grau, Größe: 1,71 m

Besonderheiten: DSA: Dakorius verfügt über alle sieben Stabzauber (wenn er den Stab in Händen hält). Das Flammenschwert verursacht gegen Elida doppelten Schaden

Zauber: (A)D&D: 1. Stufe: Böses entdecken, Hitze/Kälte ertragen, Leichte Wunden heilen, Schlingen und Fallen entdecken, Verstricken, Zaubersteine, 2. Stufe: Bote, Geisterhammer, Gesang, Personen festhalten, Stärkung, Stolpern, 3. Stufe: Feuerwerk, Gebet, Glyphe der Abwehr, Mit Stein verschmelzen, Mit Toten sprechen, Steinverformung, 4. Stufe: Bannspruch, Immunität gegen Zauber, Mit Pflanzen verständigen, Schwere Wunden heilen, 5. Stufe: Feuerwand, Sühne, 6. Stufe: Klingenbarriere, Luftdiener

DSA: Gardianum 10, Auge des Limbus 11, Transversalis 13, Blitz dich find 9, Eisenrost 7, Fulminictus 9, Ignifaxius 11, Kulminatio 10, Armatrutz 9, Paralü 11, Caldofrigo 13, Desintegratu 12

Midgard: Allheilung, Bannen von Dunkelheit, Bannen von Finsterwerk, Belebungshauch, Elementenwandlung, Globule erschaffen, Kälteschutz, Reise zu den Sphären, Rindenhaut, Spruch intensivieren, Unsichtbarkeit.

2 Karmanthi

(A)D&D: RK: 5 (4), TW: 6, TP: 45, ETWO: 14, BW: 35/105, RW: Magier 6, A: 2, S: 1W6+1 (Krallen), Gesinnung: rechtschaffen (böse)

DSA: MU: 22, LE: 25, AU: unbegrenzt, AT: 15, PA: 12, RS: 3, TP: 1W+7, GS: 12, MR: 12

Midgard: Grad 3, LP: -, AP: 18, RK=LR, RW: 60, HGW:60, B: 30, Res. +11/13/11, Abwehr +12
Angriff: Biß +9 (1W6+1)

Fähigkeiten: DSA: Entsetzen: 0/-4

Besonderheiten: nur mit magischen/geweihten Waffen zu verletzen, DSA: Optionale Kampfregeln: Sprung/Niederwerfen

6 Sammler

(A)D&D: RK: 6 (5), TW: 4, TP: 39, ETWO: 16, BW: 30/90, RW: Krieger 4, A: 1, S: 1W8 (Langschwert), Gesinnung: chaotisch (neutral)

DSA: Stufe 3, MU: 12, LE: 35, AU: 51, AT: 13, PA: 10, RS: 2 (dicke Fellkleidung), TP: 1W+4 (Säbel oder Schwert), MR: 4

Midgard: Grad 2, LP: 14, AP: 11, RK=TR, RW: 60, HGW: 60, B: 24, Res. +11/13/11, Abwehr +12
Angriff: Krummsäbel +9 (1W6)

DAS ENDE

Gelingt es den Helden, Elida zu besiegen, so schlägt damit auch ihr Ritual fehl: Das Eis beginnt zu knacken und reißt Spalten in den Fels. Die Grotte stürzt ein, so daß die Helden und Dakorius fliehen müssen.

Bei ihrem Abschied bittet der Erzmagier die Helden, Stillschweigen zu bewahren. Erzmagus Dakorius, der schon vor langer Zeit mit der Welt seinen Frieden gemacht hat, macht sich auf die Suche nach einer sichereren Zuflucht, um seine Forschungen fortzusetzen. Möglicherweise haben die Helden nun jedoch einen Freund gewonnen...

Ihnen obliegt es nun, den Helden einen weiteren Gewinn, nämlich den an Erfahrung, zu überreichen: Für die Rettung von Dakorius, den Sieg über die Sammler und die Verhinderung von Elidas Ritual können sich die Helden 300 AP gutschreiben.

Wer die Figur des Dakorius für weitere Abenteuer nutzen möchte, sollte sich mit den bei Bastei-Lübbe im Hardcover erschienenen Myst-Büchern (siehe Vorstel-

lung in diesem DLH) oder natürlich den bekannten, gleichnamigen Computer Spielen vertraut machen. Hier wird die Hintergründidee des Abenteuers, fremde Welten zu erschaffen und bereisen zu können, stimmungsvoll und spannend in Form eines dreiteiligen Romans vorgeführt und entwickelt.

Dakorius könnte sich später einmal wieder an die Helden wenden, da er Probleme mit den geschaffenen Welten oder den darin lebenden Wesen bekommen hat und auf ihre Hilfe angewiesen ist. Abenteuer, die in der Welt der Gefährten normalerweise keinen Platz finden, können hier leicht angesiedelt werden. Inwieweit das Geschehen in den Büchern später einmal auf die Welt der Abenteurer übergreifen könnte, überlassen wir dabei gänzlich dem Spielleiter. Ebenso mag er selbst entscheiden, ob Dakorius tatsächlich Welten erschafft oder irgendwann entsetzt erkennen muß, daß er lediglich Tore zu bereits bestehenden, seiner Phantasie entsprechenden Welten aufstößt und er damit keinerlei Macht über diese besitzt.

Nachtschatten

Ein Soloabenteuer in Havena für 1 Helden der 2. - 4. Stufe von Christopher Bünte

*Havena, oh Havena mein
ein Hertschlag nur gedacht ich dir
mit Sehnsucht ziehst mich,
mit Prachten lockst mich
zurück in deine ew'gen Mauern.*

(Folker Blütensang, Barde aus Gareth)

*Nachdem sich die Wogen der großen Flut
geglättet hatten, tauchten die Reste der
Stadt wieder aus dem Wasser auf, aber viel
war von ihr nicht übriggeblieben.*

(aus '1000 Jahre Neues Reich',
Hesinde-Tempel zu Punin)

*Geh bloß nich' nach Havena! Da stehst
immer bis zu den Stiefeln im Dreck und
überall haste Ratten und Diebsgesindel um
dich.*

(ein Seefahrer nach einem kurzen
Aufenthalt in Havena)

Havena. Die Stadt am Großen Fluß hat viele Gesichter. Arm und Reich leben dicht beieinander, bunte Völkerscharen tummeln sich am Markttag auf den Plätzen, es gibt Gegenden, die man nicht bei Tag und nicht bei Nacht ohne Schwert betreten sollte.

Es gibt aber auch viele bedeutende Sehenswürdigkeiten in der Stadt, die durch über 1500 Jahre aventurische Geschichte geprägt ist. Am beeindruckendsten ist wohl der Palast des Königs im Nordteil der Stadt, der von den Bürgern der Stadt noch immer Fürstenpalast genannt wird. Dort residiert König Cuanu-Ui-Bennain mit seiner Familie. Er herrscht gerecht und wird von vielen Bewohnern des Königreichs Albernia bewundert. Er besitzt

politischen Weitblick, diplomatisches Fingerspitzengefühl und eine gesunde Menschenkenntnis.

Dich hat es nach langer Zeit wieder einmal nach Havena verschlagen, wo du dich in der Herberge "An der Brücke" einquartiert hast, denn die Preise dort sind angemessen und die Schlafplätze sauber. Das Essen ist durchschnittlich, aber du bist wahrscheinlich nicht nach Havena gekommen, um in den städtischen Gasthäusern zu schlemmen. Seit zwei Tagen hältst du dich in der Hafensstadt auf, und langsam scheinst du zu erahnen, was den Reiz Havenas ausmacht. Es ist die Vielfalt und das ewig bunte Treiben in den Gassen, am Hafen und auf den zahlreichen Plätzen. Regelmäßig legen Schiffe aus fernen Ländern an und bringen kulturelle Splitter ihrer Heimat mit. So vermischt sich mancherorts thorwalische Braukunst mit al'anfanischem Söldnertum, Hruruzat-Kampf mit tuzaker Schmiedekunst oder bornländische Mentalität mit novadischem Rastulah-Glauben.

Gegen Mittag schlenderst du über den Marktplatz, ganz in der Nähe des Imman-Stadions, und wirfst einen Blick auf diese und jene Ware. Offensichtlich ist ein Schiff aus Khunchom mit Händlern angekommen, die ihre Angebote auf dem Platz feilbieten. Hauptsächlich liegen dort Stoffe und Tücher aus, aber auch Kräuter und Schmuck fallen ins Auge. Leider nichts, was dich wirklich interessiert, und so bewegst du dich weiter durch die dichtgedrängten Menschenmassen.

Nach einiger Zeit gibst du es auf, irgendetwas finden zu wollen, was dein



Geld wert wäre, und verlässt den Markt flecken. Durch die belebten Gassen wandernd hältst du Ausschau nach einer Taverne, denn langsam fangen Durst und Hunger an, an dir zu nagen. Lies jetzt Abschnitt 1.

1

Am Süden des Marktplatzes findest du eine Schenke, die nach außen hin einen gepflegten Eindruck macht. Über der Tür hängt ein Metallwimpel mit dem Bild eines überschäumenden Kruges darauf. Darunter steht im Halbkreis das Wort "Marktkrug". Kehrst Du hier ein (72) oder suchst du eine andere Schenke (43)?

2

Der Dieb schafft es, dich in dem unübersichtlichen Straßengewirr abzuhängen, sodass du die Verfolgung aufgeben musst.

Du kehrst bald um und wendest dich dem Mann zu, der von den beiden überfallen wurde. Weiter bei 70.



3

Die Wirtin rät, den verwundeten Mann ins Siechenhaus zu bringen. Dort würde er kostenlos versorgt werden von einigen immer anwesenden Perainegeweihten und Heilern, die sich ganz im Sinne Peraines den vielen Kranken widmen. Das Siechenhaus liegt südlich vom Marktplatz und ist zu weit entfernt, als daß der Verletzte dorthin zu Fuß gehen könnte. Weiter bei 44.

4

Schwer blutend taumelst du vor dem Pferd des Anführers zurück. Dieser zügelt sein edles Tier und beugt sich zu dir herunter, wobei sich auf seinem blanken Helm die Sonnenstrahlen reflektieren und dich blenden.

"Was springst du meinem Pferd vor die Hufe, Straßenkötter? Scher dich weg. Dem Angus von Praiosdank hat man Platz zu machen, merke dir das!"

Weiter bei 75.

5

Als du es geschafft hast, dich durch die dichtgedrängte Menge zu wühlen, erspähst du fünf Reiter, die auf dem Marktplatz ihre Pferde gezügelt haben. Die Tiere sind völlig außer Atem, so, als wären sie stundenlang unbarmherzig angetrieben worden. Die Männer scheinen weder die Tiere noch das zusammenstehende Volk zu beachten und sprechen in leisem Ton mit einem der Stadtgardisten, der ihnen willig Auskunft erteilt.

Die fünf Reiter sind unterschiedlicher Natur. Drei von ihnen tragen Kettenzeug und farbig leuchtende Umhänge, auf denen in himmelblauer Umrahmung eine orangegoldene Sonne zu sehen ist. An ihrer Seite prangt wie zur Mahnung ein funkelndes Zweihandschwert. Alle drei sind im Gegensatz zu ihrem Anführer sehr breit gebaut. Dieser trägt eine ähnliche Rüstung wie seine Untergebenen, wird aber zusätzlich von einem goldschimmernden Helm geziert, an dessen Spitze eine weitere Sonne zu

sehen ist. Bastardschwert und Langdolch hängen an seinem Gürtel.

Während der Anführer energisch auf den Gardisten einredet, blicken die drei Krieger herrisch in die Menge, wo ihren Blicken ausgewichen wird, von wo aus vereinzelt auch empörtes Gemurmel zu vernehmen ist, das die Reiter ignorieren. Der fünfte Mann hält sich abseits und harrt ruhig auf seinem Pferd aus. Er ist in die Robe eines Magiers gehüllt und trägt den dazugehörigen Stab. Sein beherrschtes Äußeres läßt große Kräfte vermuten. Weiter bei 69.

6

Kapitän Gartimbski ist schwer beeindruckt von deinem militärischen Wissen und dankt dir für das Lob auf sein Schiff. In einem Gespräch, das immer wieder auf Admiral Sanin III. und die Seeschlacht von Dröl zurückfällt, schaffst du es, den Kapitän nach dem Mann mit der Truhe zu fragen. Dieser ist ihm unbekannt, wohl aber der legendäre Steuermann Haldar, der in einem Seegefecht vor Andikan den berühmtesten Korsaren Rugbor besiegte. Weiter bei 55.

7

"Wir haben nichts gesehen oder bemerkt!", antwortet der Zahnlose. Zurück zu 9.

8

Die Prinzessin-Emer-Brücke lag einst im Südosten der Stadt und ist bequem zu Fuß zu erreichen. Sie verband die Stadtteile Unterfluren und Feldmark miteinander und galt als Meisterwerk neuaventurischer Baukunst. 7 Hal zu Ehren der Prinzessin erbaut war das Gebäude fast 200 Schritt lang und 8 Schritt breit. Ein Schild am Nordbrückenkopf ehrt noch heute den berühmten Erbauer und Konstrukteur Leonardo. Leider wurde die Brücke ein Opfer der dämonischen Kräfte Borbarads, sodass heute nur noch die beiden Rampen und die Brückenpfeiler im

Großen Fluß stehen. Zwar wurde ein Wiederaufbau beschlossen, aber ein solcher Bau würde viel Geld kosten, das die Havener zurzeit nicht haben.

Wohin nun? Zum Imman-Stadion geht es bei 56. Du kannst auch eines der zahlreichen Bordelle der Stadt aufsuchen (30) oder dich zurück zur Herberge "An der Brücke" begeben, wo du dein Zimmer hast (52).

9

Mehrere Kinder spielen auf der Straße vor dem Gasthaus "An der Brücke". Zwischen ihnen springt ein dreckiger, kläffender Hund herum und feuert sie an. Eine stämmige Frau hat im Haus, auf der gegenüberliegenden Straßenseite die Fensterläden geöffnet und ist dabei, gerade gewaschene Wäsche in die Sonne zu hängen. An einer Straßenecke, einige Meter entfernt, kauern zwei Bettler.

Willst du die Kinder nach dem Mann in dem dreckigen, grünen Gewand fragen (31), die Frau (76) oder dich bei den Bettlern umhören danach (51)?

Du kannst auch andere Nachforschungen anstellen (60).

10

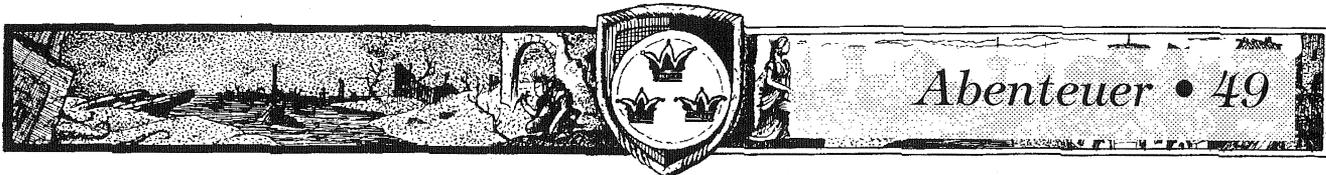
Ein hagerer Mann betritt die Schenke. Er trägt Augengläser und sieht sich im Raum um, als würde er jemanden suchen. Sein grünbesticktes Gewand hängt ein wenig auf dem Boden, und es sieht so aus, als hätte es schon bessere Tage gesehen. In der rechten Hand hält der Mann einen kleinen Lederbeutel.

"Ich suche den Verwundeten!", ruft er durch den Raum.

Natürlich, der Medikus ist angekommen! Der Sohn der Wirtin muss wirklich schnell gewesen sein, dass der gelehrte Mann so schnell hergefunden hat. Du führst ihn in den Schlafsaal (57).

11

Die Gassen Havenas sind von Dunkelheit überschattet. Nur in einigen Wirtshäusern brennt noch das fröhliche Licht einer kleinen Gesellschaft, die



gemütlich zusammensitzt und zum Abschluß des Tages ihr Bier genießt. Mit der Zeit werden auch diese erleuchteten Fenster weniger. Du kommst in eine Straße, die dicht beim Orkendorf liegt, einer der verrufensten Gegenden in Havena, und um die man sogar am helllichten Tage besser einen großen Bogen machen sollte.

Plötzlich hörst du die Hilfeschreie eines Mannes. Weiter bei 39.

12

Die Kinder haben den falschen Medikus, der einen grünen, dreckigen Umhang trug und sich Ingalf von Silas nannte, gesehen. Er schleppte eine Kiste mit rotem Lederbezug aus dem Gasthaus. Er verließ den Stadtteil Marschen und begab sich ins Orkendorf, wohin ihm die Kinder nicht mehr folgten. Weiter bei 9.

13

Die Bettler sahen einen grünbetuchten Mann mit einer roten Kiste auf dem Arm aus dem Gasthaus kommen und in Richtung Orkendorf gehen.

"Man hört von Gernot von den Säbelkrabben, dass jemand seinen Bruder erschlagen hätt'." krächzt der Blinde.

"Aber man hört auch, dass die Krabben bei 'nem seltsamen Priester im Sold stehn.", erwidert der Zahnlose.

Mehr ist aus den beiden nicht herauszubekommen, und du wendest dich wieder Abschnitt 9 zu.

14

Dem Elfen folgend schreitest du durch die niedrige Tür des Gasthauses. Er scheint dich nicht bemerkt zu haben und geht zielstrebig die Straße weiter nach Osten. Er biegt um mehrere Ecken, sodass du ihn kurze Zeit aus den Augen verlierst und nur hoffen kannst, dass er nicht hinter einer weiteren Biegung verschwindet. Leg bitte eine *Gassenwissen-Probe* ab. Ist sie gelungen, geht es zu 80. Mißlingt der Wurf, lies bei 64 weiter.

15

Als er sieht, wie sein Kumpane vor dir zu Boden geht, ergreift der zweite Dieb in panischer Angst die Flucht. Folgst du ihm (53) oder siehst du nach dem überfallenden Mann (70)?

16

"Nein, ich hab' keenen Mann inner grünen Kutte jeseh'n." Mit diesen Worten schließt sie die Tür. Weiter bei 9.

17

"Nedima", eine abgewrackte Thalukke aus Khunchom, dümpelt ein wenig abseits am Kai. Die beiden Segel sind eingeholt und nur ein kleiner Teil der Mannschaft ist an Bord. Kapitänin Sira, eine hübsche Frau Anfang Dreißig, steht an Deck und poliert ihr Entermesser. Als du sie ansprichst, steckt sie die Waffe weg und gibt dir bereitwillig Auskunft. Weiter bei 67.

18

Nach kurzer Zeit kommt der Medikus hervor und bittet dich, vom Markt einige Kräuter zu holen. Er gibt dir eine kurze Liste mit Mengenangaben und du machst dich auf den Weg (49).

19

Du springst mit einem waghalsigen Sprung vor die Hufe der Pferde und reißt die Bäuerin aus dem Angriffsfeld der Tiere. Du erkennst erleichtert, dass sie sich nichts getan hat und wohl auf ist. Nur die Angst sitzt ihr noch in den Gliedern.

Mit zitternder Stimme bedankt sie sich bei dir. Weiter bei 75.

20

Im Siechenhaus findet sich nicht so schnell ein freier Platz für den Mann,

und so musst du kurze Zeit mit ihm warten. Schließlich führt dich eine Peraine-Geweihte in einen der drei großen Krankensäle, wo der Mann aufgebahrt und versorgt wird. Die Wunde wurde bereits perainegefällig verbunden und hat dem Mann vorläufig das Leben gerettet, was dich sehr erfreut. Trotzdem ist es nicht sicher, dass er überlebt, wie man dir sagt.

Am Eingang steht eine Peraine-Statue mit einer Opferschale davor. Du kannst hier soviel spenden wie du entbehren willst und um das Überleben des Mannes bitten.

Wenn du damit fertig bist, kehr zurück zum Gasthaus (58).

21

Die beiden Diebe lassen von dem Mann ab, der sich vor Schmerzen in einer Pfütze windet, als sie dich erblicken und gehen mit gezogenen Kurzschertern auf Sie zu.

Werte pro Dieb:

MU: 12, AT: 11, PA: 10, TP: 1W+3, RS: 2, LE: 30, MR: 3

Wenn du einen der Diebe besiegt hast, lies bei 15 weiter. Sinkt deine Lebensenergie auf oder unter 0, wende dich bitte Abschnitt 33 zu.

22

Die Taverne "Eberzahn" ist recht gut gepflegt für diese Gegend und wird von Wulf Gwaldin geführt. Überall im Schankraum hängen Tierköpfe, Trophäen, die Wulf, so behauptet er, alle selbst erjagt hat.

Informationen über Gernot sind bei ihm nur für W6+4 Silbertaler zu bekommen (65). Bezahlst du nicht kannst du die Taverne auch wieder verlassen (29).

23

Du erwachst in einem engen, stickigen Zimmer. Man hat dich entwaffnet und die Hände auf de Rücken gebunden. Ein Mann mit Augenklappe, bewaffnet mit



einem schartigen Bastardschwert, blickt dir entgegen. Eine niedrige Tür führt aus dem Zimmer. Draußen sind Rufe und Schreie von mehreren Männern und Frauen zu hören.

"Ich bin Rafel Rattenaugen", sagt der Mann mit der Augenklappe, "und ich bin der Anführer der Säbelkrabben. Du hast Tutchan, einen meiner Männer, getötet, und sein Bruder sinnt auf Rache. Wir wissen, dass du einige Fragen gestellt hast, über Gernot und seinen Auftraggeber. Allerdings hast du nicht viel herausfinden können, nicht?"

Rafel legt eine kurze Pause ein und holt ein Fläschchen hervor.

"Damit Gernot seine Blutrache bekommt, muss er dich im Zweikampf töten. Für den unwahrscheinlichen Fall, dass du gewinnen solltest, werden wir dich laufenlassen und ich sage dir, was du wissen willst. Allerdings (er legt ein breites Grinsen auf) muss der Zweikampf nicht unbedingt rundergefällig ablaufen."

Mit diesen Worten schüttet er Dir den Trank in den Rachen. Wehrlos must du das Gebräu schlucken. Dann entfesselt man dich, gibt dir deine Waffe zurück und stellt dich deinem zornigen Gegner gegenüber.

Durch den Trank verlierst du zwei Punkte auf Mut, Attacke und Parade.

Gernots Werte:

MU: 12, AT: 11, PA: 10, TP: 1W+4, RS: 2, LE: 30, MR: 3

Gewinnst du den Kampf, geht es zu 110. Ansonsten bleibt nur 33.

24

Auf dem Weg zum Gasthaus bringt der verletzte Mann schwer keuchend einige Worte heraus.

"Die Toten können helfen ... sie helfen den Lebenden.", stöhnt er unter großen Anstrengungen in dein Ohr, wobei er mit der freien Hand auf seine Truhe zeigt. Weiter bei 79.

25

Du gehst weiter durch die verwinkelten Gassen des Stadtteils. Einige schmutzige Kinder prügeln sich mit einem Hund um einen Brotkanten, den jemand auf die Straße geworfen hat.

Du schlenderst weiter in eine dunkle Gasse (42).

26

Sie lässt das Geld hinter dem Tresen verschwinden.

"Gernot, is der nich beie Sebelkrabn? Seen Bruder wurd letzters erschlag'n, hab ick jehört. Mer wes ick nich."

Du verlässt den "Ewigen Anker". Weiter bei 29.

27

Nachdem du Platz genommen hast, fällt dein Blick auf einen schlanken Mann, der an einem der Tische sitzt. Er ist ungewöhnlich groß, gut gekleidet, und er trägt einen spitz auslaufenden Hut. Neben ihm lehnt ein Stab an der Wand. Als du eingetreten bist hat er sich nur kurz umgesehen und dir sein Gesicht gezeigt, wobei dir die gespitzten Ohren, umspielt von silbrigem Haar, nicht entgangen sind; ein Elf mit den Utensilien eines Magiers bestückt.

Demnach, was du gehört hast, verirrt sich höchst selten jemand vom Schönen Volk in die Gildenzunft der Magier. Gerade willst du dir Gedanken darüber machen, was diese seltsame Erscheinung in Havena verloren haben könnte, als der Elf aufsteht, den Wirt entlohnt und zur Tür hinausgeht.

Folgst du ihm (14) oder harrst du in Ruhe (78)?

28

Zur Gewissheit wird dir nur, dass das Abenteuer für Dich mit einem wuchtigen Schlag der Kreatur endet. Weiter bei 33.

29

Du entscheidest, die zahlreichen Tavernen im Orkendorf aufzusuchen, um Gernot von den Säbelkrabben auffindig zu machen. Die Säbelkrabben sind anscheinend eine von vielen Diebesbanden, die im Orkendorf leben. Die Banden führen oft Fehden untereinander und teilen sich den Stadtteil in Gebiete auf, deren Größe ihrem Einfluß entspricht.

In welcher Taverne willst du suchen?

- Taverne "Zum Ewigen Anker" (63)
- Taverne "Krähennest" (41)
- Taverne "Eberzahn" (22)

Du kannst das Orkendorf auch verlassen und andere Nachforschungen anstellen (60).

30

Nachdem du mehrere Gassen durchquert hast, entdeckst du ein Gebäude, das deinen Wünschen entspricht. Das Bordell "Hafenmaid" liegt ein kurzes Stück südwestlich vom Stadtpark und scheint ein hauptsächlich von Seeleuten besuchtes Etablissement zu sein. Die Zimmer sind zwar etwas dreckig, aber die Mädchen sind hübsch und freundlich. Für 13 Silbertaler kannst du dir hier ein Vergnügen mit einer der schönen Damen gönnen.

Wenn du weiter möchtest, kannst du entweder die Prinzessin-Emer-Brücke besichtigen (8) oder dich dem Imman-Stadion (56) zuwenden. Zurück zur Herberge "An der Brücke" geht es bei Abschnitt 52.

31

Die Kinder, fünf Jungen und ein älteres Mädchen, spielen mit dem Hund, der kläffend zwischen ihnen herumläuft. Als du ihr Spiel unterbrichst, tritt das Mädchen hervor und schaut dich argwöhnlich an. Schließlich dreht sie sich zu ihren Freunden um, lacht laut und fragt mit frecher Stimme, was dir eine Antwort wert wäre.

Wenn du dich bereit erklärst, für zwei Silbertaler Zuckerstangen zu kaufen, weiter bei 12. Sonst geht es zu 9.

32

Schnellen Fußes begst du dich zurück zum Gasthaus *"An der Brücke"*. Als du eintrittst, blickt dir ein junger, rundlicher Mann in bunten Gewändern entgegen, der eine Ledertasche bei sich trägt. Neben ihm steht der Sohn der Wirtin. Beide machen auf dich den Eindruck, als würden sie auf dich warten. Du bist sehr in Eile und dementsprechend ausfallend, als der farbiggekleidete Mann dir die Hand entgegenstreckt, um anscheinend ein längeres Gespräch anzufangen. Verwundert blickt er dich an.

"Aber Sie schickten doch den Jungen nach mir?" fragt er bestürzt. Den Jungen? Wozu sollten Sie?

"Ich bin Leibmedikus und gekommen, um mir den Verwundeten anzusehen."

Bei allen Zwölfen! Wie konntst du nur so dumm sein, einen solchen Fehler zu begehen? Hastig betrittst du den Schlafraum, in der Hoffnung den falschen Medikus noch zu erwischen, aber er ist wie erwartet verschwunden. Weiter bei 77.

33

Ein weiteres Abenteuer geht für dich zu Ende, leider auf eine traurige und unschöne Art. Legeine *Töpfern-Probe* ab.

Schade, dass es dir nicht gelungen ist, den richtigen Lösungsweg zu finden. Leg eine *Kochen-Probe* ab.

Versuch es noch einmal mit einem anderen Helden. Würfelmit 3W6.

Mögen dir die Götter hold sein.

34

Die Karacke *"Bornwolf"* stammt aus Festum und ist eines der größten Schiffe im Hafen. Mehrere Matrosen schrubben gerade das Deck, als du ankommst. Der Kapitän, ein ergrauter Mittfünfziger, steht am Bug, die Hand auf dem Korb des geschwungenen Säbels, und blickt auf das Treiben an Bord.

Mit strengem militärischen Ton weist er dich an, das Schiff sofort zu verlassen.

Mit einer gelungenen *Kriegskunst-Probe* +3 oder einer *Boote Fahren-Probe* +6 fällt

dir ein treffender Vergleich zu einem berühmten Schlachtschiff ein, das der *"Bornwolf"* ähnelt (6). Mißlingt die Probe, weist man dich vom Schiff (55).

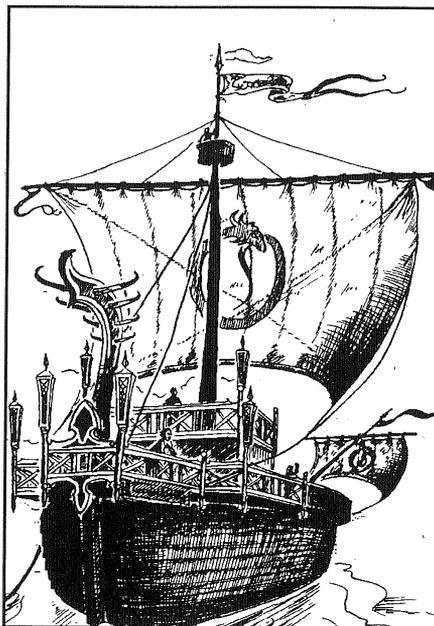
35

Die Bettler geben Auskunft darüber, dass sie einen Mann in einem grünen, dreckigen Umhang aus dem Gasthaus haben kommen sehen. Er trug eine rote Reisekiste und ging in Richtung Orkendorf. Weiter bei 9.

36

In angemessenem Abstand folgst du dem Elfen, überqueren eine Brücke und gelangst in den Stadtteil *Südhafen*. Hier prägen Lagerhäuser und Lastkräne das Bild. Nur wenige Häuser säumen den Wegrand des noch relativ jungen Teils Havenas, darunter die Wohnungen weniger Handwerker. Jetzt sind Matrosen und Seefahrer gemeinsam im Gange, die Frachten abzuladen und zu verstauen, aber es läßt sich erahnen, dass man in der Nacht, hier höchstens einen streunenden Hund oder eines jener seltsamen Wesen, die ab und zu von der versunkenen *Unterstadt* heraufkommen sollen trifft.

Der Elf geht noch ein Stück die Hafensstraße hinauf bis er anhält. Er steht am Kai und beobachtet die Arbeiter auf den



Schiffen, die ihrer Tätigkeit nachgehen. Es scheint niemanden zu stören, dass der Elf einen genauen Blick auf die eingelauften Fluß- und Seeschiffe wirft. An der Kaimauer liegen eine Karracke und eine Schivone, die beide aus Methumis stammen und gerade beladen werden. Außerdem entdeckst du neben zahlreichen Flußschiffen und Kuttern eine weitere Karracke aus dem Bornland und eine Thalukke, die heute erst angekommen ist und aus Khunchom stammt. Mehrere Matrosen schleppen Stoffballen und Kisten von Bord. Dazwischen versucht ein fluchender Passagier eine überschwere Reisetruhe von Deck zu schleppen.

Der Elf wartet noch kurze Zeit ab und geht dann weiter. Willst du ihm folgen (47) oder dich auf den Heimweg zum Gasthaus *"An der Brücke"* machen (52).

37

Als du dem Kapitän in kurzen Worten die Gestalt des Mannes beschreibst, den du suchst, erwidert er:

"Wir hatten keinen Passagier, hmpf. Aber, hmpf, auf der khunchomer Thalukke war so einer, hmpf."

Du verlässt das Schiff (55).

38

Sie steckt die Münzen ein und antwortet:

"...sind schon seit drei Tagen hier un' ham keenen Passagier g'habt."

Dein Geld ist weg und mit Hinblick auf die würfelnden Matrosen, verzichtest du darauf, es dir wiederzuholen. Weiter bei 55.

39

Du erblickst in einer schmutzigen Seitenstraße zwei Gestalten, die auf ein zusammengesunkenes Bündel einschlagen. Der Mann am Boden versucht sich vergeblich zu wehren, denn die beiden Diebe scheinen ihn mit zwei Kurzschertern um seine Reisekiste berauben zu wollen.

Greifst du ein (21) oder gehst du weiter tust so, als sei nichts geschehen (68)?



40

Bis jetzt hast du einige schöne Tage in Havena verbracht und dabei einen Mann vor Dieben gerettet, dem später seine Reiseruhe gestohlen wurde.

Du kannst es dabei belassen und dich gleichgültig Havenas Toren zuwenden, um neue Abenteuer zu erleben (33), oder du versuchst den Mann ausfindig zu machen, der die Truhe gestohlen hat. Schließlich interessiert es dich, warum ihm soviel an ihr liegt. Dass es sich um keinen gewöhnlichen Dieb handelt, ist dir natürlich klar (66).

41

Das "Krähennest" ist ein dreieckiges Loch. Im Schankraum hängt Gesindel herum, das dich nach deinem Eintreten piesackt und nach Bier stinkt. Die Wirtin verlangt für eine Auskunft über Gernot W6+10 Silbertaler. Zahl (62) oder verlass die Taverne (25)!

42

Jemand zieht die mit einem Knüppel über den Schädel. Du vernimmst noch dumpf einige Stimmen, als du die Besinnung verlierst. Bei 23 erwachst du wieder.

43

Nachdem du mit der Schenke nicht zufrieden bist, machst du dich auf, um ein weiteres Gasthaus zu suchen. Nach einiger Zeit erreichst du eine andere Schankstube, über deren Eingangstür ein Messingschild eingelassen ist. Auf ihm wird ein Fontänen sprühender Wal gezeigt, über dem "Zum Walfisch" zu lesen ist. Betrittst du das Gasthaus (71) oder suchst du bei Abschnitt 46 weiter?

44

Ein freundlicher Fischer, der in der Nähe wohnt, käme in Frage, mit seinem Boot den Kranken zu transportieren.

Auf Drängen der Wirtin erfüllt er ihr sogar den Wunsch und schon bald stehst du auf dem schaukelnden Kahn, in dessen Mitte der Mann aufgebahrt ist. Zügig geht es voran auf dem breiten Graben, der sich quer durch den Stadtteil *Marschen* zieht und in den Hafen von Havena mündet. Von dort aus ist es nur noch ein kurzes Stück bis zum *Siechenhaus*.

Da sich in der Nähe kein Anlieger befindet, muss mit einer unkomfortablen Stelle vorlieb genommen werden. Die letzten Meter trägst du zusammen mit dem Fischer den Verletzten zum Siechenhaus nach Abschnitt 20.

45

Mit einem waghalsigen Sprung gelingt es dir, die alte Bäuerin in Sicherheit zu bringen. Du taumelst zurück, als die prächtigen Schimmel sich nähern und du leicht von den Hufen getroffen wirst. Zieh dir W+3 Lebenspunkte ab. Waren dies deine letzten, geht es zu 33. Ansonsten eiter bei 75.

46

Ein kurzes Wegstück entfernt, triffst du auf ein schmutziges zweistöckiges Haus, das ganz in der Nähe des *Stadtparks* liegt. Die Geschäfte scheinen nicht gut zu laufen, denn das Holzschild ist schäbig und hängt schräg an der Wand. Die verblichenen Lettern hießen einst "Am Stadtpark" und wirken wenig einladend auf dich. Möchtest du in die Taverne einkehren (73) oder weitersuchen (1)?

47

Du folgst dem Elfen in sicherem Abstand durch Havenas Straßen. Er scheint dich nicht bemerkt zu haben und wendet sich zielstrebig in Richtung Nordosten. Auf dem *Halplatz*, einer prunkvollen Anlage mit zwei gepflanzten Baumreihen, steuert er auf das Hotel "Zum Großen Fluß" zu. Dieses Hotel gilt als das teuerste und edelste Gasthaus in

ganz Havena, und du fragst dich allmählich, mit wem du dich da eingelassen hast. Da der Elf nach längerem Abwarten das Gebäude nicht wieder verlässt, schließt du daraus, dass er sich im *Großen Fluß* ein Zimmer genommen hat. Weiter bei 52.

48

Wenn du dich nach dem Dieb umhören willst, den du gestern Nacht vertrieben hast, als er den Mann mit der Truhe überfallen hat, brauchst du einen Anhaltspunkt, der dich weiterbringt. Am besten seinen Namen. Ist dir ein Name bekannt (29)? Wenn nicht, such bei 60 weiter.

49

Auf dem *Marktplatz* angekommen, erstehst du sogleich für 2 Dukaten die nötigen Kräuter. Mit deiner Ware in der Hand, machst du dich sofort auf, um nicht unnötig Zeit zu verlieren, als dein Blick auf eine Menschenmasse fällt, die etwas zu bestaunen scheint.

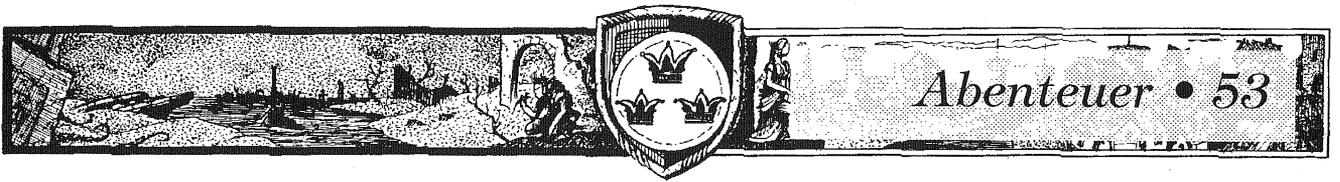
Willst du deiner Neugier nachgeben und nachsehen, was dort vor sich geht (5) oder lieber schnell zurück zu 32 eilen und die Heilkräuter abliefern?

50

Die Schivone "Signora Irfala" stammt aus Methumis und hat ein durchgehendes Deck, wie es bei dieser Schiffsart üblich ist, auf dem eine Handvoll Matrosen sitzt und sich die Zeit mit Würfelspielen vertreibt.

Der Kapitän, eine pfeiferauchende Frau unbestimmbaren Alters, lehnt an einem Fass, als du das Deck betrittst. Mit freundlichem Ton erkundigst du dich nach dem Mann mit der Truhe. Die Beschreibung des Mannes bringt Kapitänin Babek in gekünsteltes Grübeln. Sie nimmt die Pfeife aus dem Mund und fragt, ob dir diese Information 10 Silbertaler wert sei.

Wenn ja, gib ihr das Geld bei 38. Wenn nicht, verlass das Schiff wieder (55).



51

Auf deine Fragen hin heben die Bettler ihre Schalen und flehen dich um eine Spende an. Gibst du ihnen 2 Silberstücke (7), 5 Silberstücke (35) oder 15 Silberstücke (13). Du kannst die beiden auch ohne Spende wieder verlassen (9).

52

Die Nacht ist hereingebrochen, während du dir in Havena die Zeit vertrieben hast. Deine Beine sind müde geworden vom vielen Laufen, und du sehnst dich nach deinem Lager. Weiter bei 11.

53

Der Dieb läuft eine Gasse entlang, die tiefer in das finstere Labyrinth des *Orkendorfes* hinein führt. Mach eine *Körperkraftprobe*, die um ein Zehntel deiner Lebensenergie erleichtert ist. Gelingt sie, geht es bei 59 weiter, ansonsten lies 2.

54

Leg eine *Körperbeherrschungprobe* +4 ab. Ist die Probe gelungen, geht es weiter bei 19. Sonst geht es zu 100.

55

Den Kai entlang schlendernd überlegst du, bei welchem Schiffskapitän du als nächstes anfragen willst, ob der Mann mit der Truhe an Bord mitgefahren ist.

Erkundigen Sie sich bei dem Kapitän der Karacke *"Vindhager"* (74), der Schivone *"Signora Irfala"* (50), der Karacke *"Bornwolf"* (34) oder der Thalukke *"Nedima"* (17).

Wenn du dein Ziel erreicht oder die Lust am Suchen verloren hast, weiter bei 60.

56

Das *Imman-Stadion* zählt nicht zu den größten seiner Art. Vielleicht ist diese Besonderheit, ein kleines Spielfeld zu

haben, der Grund dafür, daß die havenische Mannschaft seit 12 Jahren kein Heimspiel verloren hat. Die Tribünen fassen etwa 5500 Plätze, dazu kommen weitere 2500 Stehplätze, die regelmäßig ausverkauft sind, da es zum havenischen Patriotismus gehört, immer über die aktuellen Spielergebnisse der *Havener Bullen* Bescheid zu wissen. Neben Imman-Spielen wird hier jährlich das *Prinzessin Emer Fest* und ein Turnier zum Geburtstag des Fürsten abgehalten, zu dem viele Krieger aus den Umländen anreisen, in der Hoffnung, den Sieg mit nach Hause tragen zu können.

Möchtest du jetzt der *Prinzessin-Emer-Brücke*, von der du schon einmal etwas gehört hast, einen Besuch abstatten, geht es zu 8. Du kannst auch eines der zahlreichen Bordelle der Stadt aufsuchen (30) oder zurück zur Herberge *"An der Brücke"* gehen, wo du dein Quartier bezogen hast (52).

57

Der Medikus, der sich als Ingalf von Silas vorstellt, kniet vor dem Lager des Verwundeten nieder und entblößt ihn, sodass die Wunde an seiner Seite sichtbar wird. Es scheinen bereits Entzündungen entstanden zu sein, soweit du die Sache beurteilen kannst. Der Medikus bittet jetzt darum, allein gelassen zu werden und du folgst seinem Wunsch. Weiter bei 18.

58

Sich fragend, was der falsche Medikus hier wollte, siehst du dich im Schlafsaal um. Es kam ihm nicht auf den Mann an, soviel ist sicher, denn ihn zu töten, hätte er genügend Zeit gehabt. Die Truhe muss der Grund für sein Verhalten gewesen sein oder das, was der Reisende in ihr mit sich führte. Du suchst die Kiste vergeblich und kommst zu dem Schluss, dass deine Vermutungen richtig sind, denn der falsche Medikus scheint sie gestohlen zu haben. Aber was könnte in der Truhe sein, das so wichtig ist, dass sie jemande stiehlt? Und wer war der Mann, der sich als Ingalf von Silas ausgab? Weiter bei 40.

59

Der Mann flüchtet weiter durch die engen Gassen, schlägt einen Haken, biegt flink um eine Ecke und verschwindet in dem Eingangstor eines großen Hauses. Dahinter scheint ein Innenhof zu liegen. Mehrere Stimmen dringen von dort zu dir und ein Lagerfeuer erhellt die Wände matt. Unangenehmen Begegnungen ausweichend kehrst du um und siehst nach dem Opfer der beiden Diebe. Weiter bei 70.

60

Was für Nachforschungen willst du anstellen?

Willst du bei Abschnitt 126 herausfinden, ob jemand gesehen hat, wohin der falsche Medikus Ingalf von Silas verschwunden ist, nachdem er die Reisetruhe gestohlen hat?

Willst du am Hafen (88) die Kapitäne befragen, mit welchem Schiff der Mann mit der Truhe angekommen ist?

Oder willst du versuchen, den geflohenen Dieb ausfindig zu machen, der nach dem Überfall fliehen konnte (94)?

Wenn du allen diesen Möglichkeiten nachgegangen bist oder keine weiteren Nachforschungen anstellen möchtest, weiter bei 112.

61

Führe einen Regenerationswurf durch.

Als du durch das ferne Krächzen, das an das Krähen eines Hahnes erinnert, erwachst, fällt dein Blick sofort auf den Mann, den du gestern Nacht in die Taverne geschleppt hast. Er liegt ruhig auf seinem Lager und atmet kaum sichtbar. Schweiß perlt auf seiner Stirn, obwohl es nicht warm ist. Es geht ihm offensichtlich nicht gut, sodass du dich an einen Sohn der Wirtsfamilie wendest. Du drückst ihm 5 Heller in die Hand und gibst ihm den Auftrag, schnell einen Medikus her zu bestellen, damit er sich um den Verwundeten kümmert. Der Junge läuft flink davon.

Mit zunehmender Sorge bestellst du dein Frühstück. Dann geht es bei 163 weiter.



62

Die Wirtin steckt das Geld ein und teilt dir mit, dass sie nichts über Gernot weiß.

Unter dem Gegröle der Trunkenbolde verlässt du das "Krähennest". Weiter bei 25.

63

Die Taverne "Zum Ewigen Anker" ist eine heruntergekommene Wirtsstube, in der immer eine Gruppe von zwielichtigen Typen herumlungert. An der Decke hängt ein Anker, der jetzt als Kerzenleuchter benutzt wird. Die Wirtin hört sich deine Fragen über Gernot an und fragt, was du bestellen möchtest. Es gibt nur fettigen Eintopf und Dünnpier. Offensichtlich erwartet die Wirtin vermünzte Gegenleistung für ihre Antworten. Verlässt du den *Ewigen Anker* (29) oder gibst du ihr W6+3 Silbertaler (26).

64

Du verlierst den Elfen aus den Augen und entscheidest, zum Gasthaus zurück zu kehren (78).

65

Gwaldian erzählt dir, dass die *Säbelkrabben* in Aufruhr seien, weil ein Reisender sich nicht den Beutel abnehmen lassen wollte und bei dem Kampf ein Mitglied getötet haben soll. Weiter bei 29.

66

Du setzt dich in die Schankstube an einen Tisch und versuchst, deine Gedanken zu ordnen.

Der falsche Medikus muss gewusst haben, dass der Seefahrer schwer verwundet war, sonst wäre er nicht mit dieser faustdicken Lüge hier aufgetaucht. Von irgendjemandem muss er diese Information gehabt haben. Vielleicht hat ihn sogar jemand gesehen, wie er das

Gasthaus "An der Brücke" verlassen hat? Und wenn der Alte ein Seefahrer war, mit welchem Schiff ist er dann in Havena angekommen?

Entschlossen stehst du auf und trittst auf die Straße (60).

67

Du erfährst von Sira, dass die "Nedima" gestern erst aus Khunchom eingelaufen ist und eine große Ladung Stoff transportierte. An Bord waren außerdem einige Händler und ein älterer Passagier, der erst in Al'Anfa hinzugestiegen ist. Er war um die sechzig, trug eine grüne Seefahrerjacke und hatte eine mit rotem Leder bespannte Truhe dabei, die er hütete wie seinen Augapfel. Der Mann stellte sich als Alrik Torbensson vor und trug sich in die Passagierliste ein. Der Mann war, so fiel Sira auf, sehr verängstigt und schweigsam.

Dankend verlässt du das Schiff und wendest dich Abschnitt 55 zu.



68

Schnellen Fußes gehst du die Straße entlang. Aus der Ferne ertönen noch einige Schreie, die deine Ohren aber schon nicht mehr erreichen.

Während du deinen Marsch zum Gasthaus fortführst, denkst du die ganze Zeit an den Mann, der von den beiden Dieben überfallen wurde und überlegst, ob du nicht etwas Wichtiges vergessen hast. Da war doch etwas ... Moment! Es fällt dir wieder ein. Der Nebel scheint sich von deinen Schläfen zu lösen und den Blick auf ein offenes Geheimnis zu richten. Gefahr ... Abenteuer ... Held ... nur langsam kehrt dein Gedächtnis an alte Tage wieder zurück.

Willst du weitergehen (33) oder umkehren, um bei Abschnitt 21 nachzu-

sehen, ob du dem Mann noch helfen kannst?

69

Das Gespräch des Anführers mit dem Gardisten scheint beendet. Er blickt auf und zürnt der Menge, die den Weg blockiert.

"Im Namen des Praios, macht den Weg frei oder der Götterfürst wird euch zürnen!"

Mit diesen Worten reitet er seinen weißen Rappen unbarmherzig in die Menge, die ängstlich aufblickend Platz macht. Eine alte Bäuerin schafft es nicht rechtzeitig, vor den Hufen der herannahenden Reiter auszuweichen.

Willst du bei Abschnitt 54 versuchen, der Alten zu helfen oder bei Abschnitt 75 zur Herberge zurück gehen?

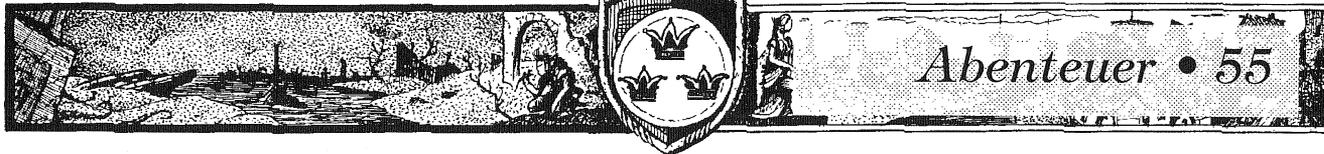
70

Der Mann, hager und etwa einen Kopf kleiner als du, trägt eine grüne Seefahrerjacke, die jetzt mit dem Schmutz der Straße befleckt ist und zahlreiche Blutspuren aufweist. Stöhnend hält sich der Mann die Seite, wo er wahrscheinlich von den Dieben verletzt wurde. Er hustet mühsam, und du hilfst ihm auf.

Neben ihm auf dem Boden liegt seine umgekippte Truhe, auf die es die Verbrecher abgesehen hatten. Da du zur Zeit keinen anderen Rat weißt, gehst du, den Mann auf deine Schulter gestützt, die Truhe mit einer Hand schleifend, den Weg weiter zum Gasthaus "An der Brücke", das nur noch einige Schritte entfernt liegt. Weiter bei 24.

71

Die Schankstube ist reich ausgestattet und es riecht nach verbrannten Duftkräutern. In einem Schaukelstuhl sitzt ein alter Mann, der geistesabwesend aus dem Fenster blickt und keine Notiz von dir nimmt. An einem der Tische sitzt eine junge Frau, die hauchdünne Kleidung trägt. Vor ihr steht eine Kasse, in die sie abgezähltes Geld legt. Im Gastraum, der eher einem Rahja-



tempel ähnelt, hängt an der Ostwand der Kieferknochen eines Pottwales, dem die Schenke sicherlich ihren Namen verdankt. Du kannst hier für 12 Heller einen Wein und für 2 Silbertaler eine köstliche Suppe bestellen. Es geht weiter bei 27.

72

Die kleine Taverne "Am Marktplatz" hat, dem Öffnungsschild nach, von früh morgens bis spät abends geöffnet. Die Stube ist gepflegt und gut gelüftet. An den Tischen sitzen nur wenige Marktgänger und Händler, die sich eine Pause gönnen, es scheint erst gegen Abend voller zu werden, wenn mehr und mehr Stände abbauen. Du kannst hier ein Bier für 5 Heller und eine warme Mahlzeit für 8 Heller bestellen, wenn du möchtest. Weiter bei 27.

73

Das Gasthausinnere macht den selben Eindruck, wie sein Äußeres. Es ist schlecht gefegt und die Tische sind nicht gewischt. Zurzeit halten sich nur zwei Personen in der Stube auf, aber du glaubst nicht, dass es zum Abend mehr werden. Der Wirt, ein kleiner untersetzter Mittvierzieger, blickt dich vom Tresen aus an. Du suchst dir einen Platz und kannst nun ein Bier für 1 Heller oder einen dünnen Eintopf für 3 Heller bestellen. Lies weiter bei Abschnitt 27.

74

Die Karacke "Vindbager" stammt aus Methumis und ist eines der größten Schiffe im Hafen. Ihr bauchiger Rumpf wird gerade von einer Reihe Matrosen beladen, als du an Deck kommst. Der Kapitän, ein kleiner, stämmiger Mann, der einem Zwerg nicht unähnlich sieht, steht auf der Trutz und gibt lauthals Signale. Offenbar macht man sich zum Ablegen bereit.

Kapitän Jonkeff ist äußerst ungehalten, als du ihn störst. Mach bitte eine *Charisma-Probe* +5. Gelingt sie, weiter bei 37. Ansonsten lässt dich der Kapitän

von Bord bringen (55) ohne auf deine Frage geantwortet zu haben.

75

Der Bannstrahl also hat Havena aufgesucht. Dir schaudert es, wenn du an die vielen Greultaten denkst, die man über die kalten und herzlosen Kämpfer dieser Elite erzählt. Sie haben nahezu uneingeschränkte Rechte durch den obersten Praiosgeweihten Aventuriens, um ihre Ziele durchsetzen zu können. Bei dem Volk sind sie unbeliebt, was aber niemand über die Lippen zu bringen wagt, da Folter und Tod die Drohung sind. Auch Adlige fürchten sich vor dem Bannstrahl, da diese sie sofort ihres Amtes entheben können, wenn Verdacht auf Reichsfeindlichkeit besteht.

Du wendest dich von dem Spektakel ab und kehrt zurück, um die Kräuter abzugeben (32).

76

Als du anklopfst, öffnet nach kurzer Zeit die mürrische Frau. Auf die Frage, ob sie den falschen Medikus gesehen hat, reagiert sie barsch. Leg eine *Betören-Probe* +2 ab. Gelingt sie weiter bei 16. Ansonsten schließt sie die Tür vor deiner Nase (9).

77

Der wirkliche Medikus macht sich sogleich an die Arbeit. Er säubert die Wunde und verbindet sie, wobei er einige Kräuter auflegt. Für seine Dienste verlangt er 10 Dukaten, die du ihm sogleich aushändigst.

Der Zustand des Mannes sei kritisch, so sagt er, und man müsse abwarten ob ihm die Götter wohl gesonnenseien. Mit dem Rat, die Wunde täglich zu verbinden und zu reinigen, verabschiedet er sich. Weiter bei 3.

78

Du wartest noch einige Zeit im Gasthaus, bis du dich entschließt, wieder

aufzubrechen. Wohin willst du dich wenden? Zum *Imman-Stadion* geht es bei 56. Möchtest du hingegen der *Prinzessin-Emer-Brücke* einen Besuch abstatten, geht es zu 8. Du kannst auch eines der zahlreichen Bordelle der Stadt aufsuchen (30).

79

Endlich erreichst du das Gasthaus "An der Brücke" und schleppst den Verletzten hinein. Die Frau des Wirtes hat, im Gegensatz zu ihren Mann, Verständnis für den Verwundeten und macht ihm notdürftig ein Strohlager im Schlafsaal zurecht. Mit Wasser und Tüchern versorgt sie die Stichwunde soweit sie kann und meint, dass man morgen unbedingt einen Medikus herbestellen müsse, da man heute Nacht keinen mehr erreichen würde. Schließlich schläfst du neben dem Mann ein. Du wachst bei 61 auf.

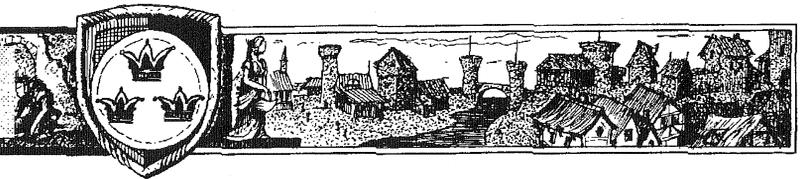
80

Nach kurzer Zeit erreichst du die *Brückstraße*, eine lange, gut gepflasterte Straße, die in Nord-Süd-Richtung verläuft und durch den havenischen Stadtteil *Nalleshof* vom *Halplatz* in den Südhafen führt. Zahlreiche Pensionen und Herbergen künden mit efferdgefälligen Schildern ihre Dienste an. Matrosen und Seefahrer sind auf der Straße zu sehen und in den Schenken zu hören.

Der Elf wendet sich nach Süden. Lies weiter bei 36.

81

Du schaffst es nur knapp, die Bäuerin mit einem tollkühnen Sprung von der Straße zu stoßen, sodass sie außer Reichweite der Hufe kommt. Die Pferde scheuen auf, als Du vor ihnen auf der Straße liegst an Stelle der Alten. Vorsichtig stehst du auf und machst den Reitern Platz. Einem Huf der Pferde kannst du leider nicht rechtzeitig ausweichen, was 2W6 SP verursacht. Waren dies die letzten Lebenspunkte, die du hattest, geht es zu 33. Ansonsten weiter bei 4.



82

Aus der Wirtsstube dringt lautes Stimmengewirr nach draußen. Vor dem Gasthaus sind vier Schimmel und ein alter, dunkler Warunker angebunden. Verwirrt trittst du ein. Weiter bei 132.

83

Das Zimmer ist ebenso prächtig wie das ganze Hotel. Mehr als die Einrichtung erstaunt dich aber der Gegenstand, der auf dem Tisch steht. In der Mitte des Zimmers steht die mit rotem Leder bezogene Reisekiste. Staunend geht es weiter bei 115.

84

Die Bücher, beide ledergebunden und von unterschiedlicher Dicke, sind in gebräuchlichem Spätgarethi verfaßt.

Ein Buch trägt auf dem Buchdeckel eine Farbwasserzeichnung, die ein typisches Wüstenzelt der Tulamiden darstellt. Darunter steht in breiter Schrift:

Sterne über der Wüste

Es handelt sich dabei, so stellst du fest, um eine novadische oder tulamidische Liedersammlung. Weiter bei 125.

85

Der Morgen graut, als man dich gefeselt auf ein Pferd stemmt und in schnellem Galopp davonreitet. Die Fesseln, so denkst du, wären nicht nötig, um dich am Weglaufen zu hindern. Die anstrengende Nacht und das Verhör haben dich arg mitgenommen, sodass du die Augen nicht mehr offenhalten kannst. Man bringt dich zu Abschnitt 97.

86

Im städtischen *Siechenhaus* verweist man dich wieder an den Perainegeweihten, der dich vor ein paar Tagen empfangen hat. Dieser schüttelt nur bedauernd den Kopf:

"Wir haben alles getan, was unsere Hände vermochten, aber er starb wenige Stunden später, nachdem die Bannstrahler ihn aus unserer Obhut gezerrt hatten. Sie riefen das Recht Praios' an, das sie dazu bemächtigete, den Kranken zu verhören." Er schweigt kurz und spricht dann weiter. "Es tut mir leid, aber das Verhör war wohl zu viel für ihn. Ohne das hätte er wahrscheinlich überlebt."

Unbändige Wut steigt in dir empor, als du die Worte des Geweihten vernimmst.

"Er gab uns für Sie noch das vor seinem Ableben."

Er nimmt einen kleinen Zettel aus seiner Robe und du liest die Zeilen des Verstorbenen. Danach verlässt du das *Siechenhaus*. Notiere dir die Nummer dieses Abschnitts und lies dann weiter bei 144.



87

Ja, das Schwert mit den Zwergenrunen. Es liegt nicht weit von dir entfernt auf dem Tisch. Du nimmst es zur Hand und wirfst Dich in den Kampf. Es ist tatsächlich magisch und erhöht deine AT um 2 Punkte und deine Parade um 1. Es hat W6+5 Trefferpunkt. Und nun zurück zum Kampf (127).

88

Sie begeben sich in den *Südhafen*, einem der jüngeren Stadtteile Havenas. Hier legen die meisten Handelsschiffe an, um ihre Frachten zu löschen. Entweder kommen Flußschiffe herauf, um ihre Ladung auf Seeschiffe zu verladen oder umgekehrt. Von hieraus werden Waren an die gesamte Westküste und bis ins Mittelreich transportiert.

Nur einige Handwerker haben zwischen den großen Lagerhallen ihre

Werkstatt. Hauptsächlich wird hier Ladung aufgebahrt und gelagert, bis das nächste Schiff kommt, um sie abzuholen. Nachts, so mutmaßt du, sind die tagsüber von Seeleuten bevölkerten Straßen wie leergefegt. Weiter bei 55.

89

Mit einem Handzeichen befiehlt Angus von Praiosdank der Menge zu schweigen. Er entzündet eine Fackel und geht langsam um den Scheiterhaufen herum, wobei er murmelnd immer wieder praiosgefällige Gebete und Predigten wiederholt. Er will gerade die Fackel in den Scheiterhaufen stecken, als eine Gruppe von Reitern aus der Stadt kommt. Es handelt sich um havenische Gardisten, die von einem älteren Mann angeführt werden. In seinen Augen ist Zorn zu lesen und wütend tritt er dem Bannstrahler gegenüber.

"Im Namen des Königs von Albernia und des Rechts. Was tun Sie hier?"

"Wir richten diesen Mann im Namen des Praios. Niemand wird uns daran hindern."

"In Havena gibt es Gesetze ..."

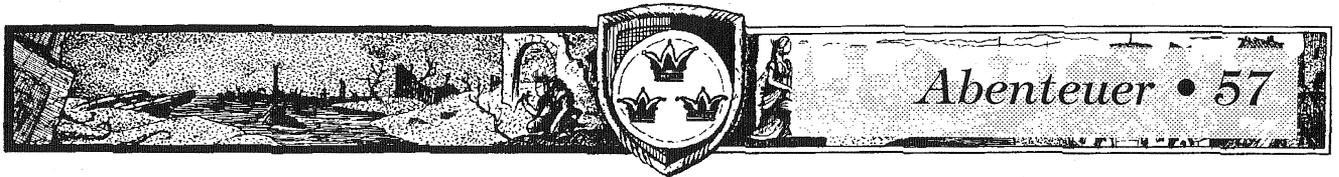
Eine hitzige Diskussion entbrennt, die damit endet, dass die Bannstrahler vorläufig in Gewahrsam genommen und der zum Tode Verurteilte vom Scheiterhaufen geholt wird.

"Das wird ein Nachspiel haben!" posaunt Angus von Praiosdank mit hochrotem Kopf. Doch momentan hat er wenig Möglichkeiten, sich durchzusetzen.

Nachdem die Streitenden fort sind, löst sich auch die Menge rasch auf. Auch du kehrst in die Stadt zurück (136).

90

Die Karte mißt etwa drei mal vier Spann und ist auf dünnes Leder gezeichnet. Dargestellt ist eine Karawanenroute von Unau nach Kannemünde mit wichtigen Karawansereien, Oasen und Wasserlöchern, die auf dem Weg liegen. Der Zeichner und Kartograph vergaß offensichtlich eine Entfernungsangabe. Zurück zu 158.



91

Als du eintrittst, macht der Anführer Zeichen zu dem Krieger an der Treppe, der dich augenblicklich festnimmt. Du wirst entwaffnet und ebenfalls auf einen Stuhl gebunden. Weiter bei 122.

92

Du machst dich auf, eine neue Unterkunft zu suchen, die für deinen Geldbeutel erträglich ist und nicht von Ratten oder Ungeziefer bevölkert wird.

Es verschlägt dich nach *Nalleshof*, einem Stadtteil am Hafen, wo zahlreiche Schenken, Tavernen und Gasthäuser liegen, die hauptsächlich von Seefahrern besucht werden und auf diese eingerichtet sind. Das Viertel ist sauber und hat genügend Möglichkeiten, billig unter zu kommen. Du entscheidest dich für die Pension *"Leuchtturm"*, wo die Preise phexgefällig und die Unterkunft sauber ist. Nur die Gesänge betrunkenen Seemänner in der benachbarten Schenke werden dir in der Nacht Probleme bereiten. Du erwachst am nächsten Morgen bei Abschnitt 135.

93

Man gibt dir deine Waffen und Ausrüstung zurück und entlässt dich aus der Garnison, in der ebenfalls der Kerker untergebracht ist. Du grübelst noch, von welchem Magister der Bannstrahler geredet hat, als du die Straße überquerst und von einem Elfen mit Hut und Stab angesprochen wirst. Weiter bei 162.

94

Wachsam gehend, mehr schleichend, bewegst du dich ins *Orkendorf*, dem verufensten Stadtteil Havenas. Die engen Gassen werden oft von mehrstöckigen Häusern gesäumt, die in einem verwahrlosten Zustand sind und Ruinen ähneln. Einige der Gebäude sind schon so verfallen, dass sie jeden Augenblick einstürzen könnten.

Auf den Straßen sammelt sich der Dreck zu dunklen Pfützen, die übel nach

Abfall und anderem stinken. Überall sind Ratten zu sehen, die sich über die auf den Straßen liegenden Reste hermachen. Zwischen den Häusern kauern dunkle Gestalten, die mit völliger Armut und oft einer unheilbaren Krankheit geschlagen sind. Weiter bei 48.

95

Du trittst hinaus auf den *Halplatz*, der von einer langen Allee gesäumt wird, die am havenischen *Rondratempel* endet. Es ist Mittag und du beschließt, zuerst einmal ordentlich in einem nahegelegenen Gasthaus zu essen (streich bitte dafür 2 Silbertaler ab).

Nachdem für dein leibliches Wohl gesorgt ist, überlegst du, was dir in der übrigen Zeit zu tun bleibt, bis du den Magier wieder aufsuchst. Weiter bei 136.

96

"Man benötigt", fährt der Elf fort, "ein Schlüsselwort, um die Zauber nacheinander zu aktivieren. Ohne dieses Wort kann ich die Zauber nicht aufheben, die auf der Truhe liegen. Bei diesem Befehl handelt es sich um einen artikulierten Laut, der nur den Schutzzauber aktiviert. Die Verwandlung würde danach von selbst ausgelöst werden. Leider ist das Muster so perfekt gewebt, daß der Schutzspruch nicht umgangen oder passiv gestellt werden kann. Ohne das Lösungswort bin ich machtlos, denn mit einem Antispruch würde ich beide Zauber aufheben." Weiter bei 157.

97

Führe einen Regenerationswurf durch.

In einem dunklen, fensterlosen Raum wachst du auf. Nachdem du dich an die Dunkelheit gewöhnt hast und wieder vollkommen bei Bewußtsein bist, blickst du dich um.

Man hat dich in Ketten gelegt und dir die Waffen abgenommen. Es riecht übel nach Unrat. Der Boden ist feucht und mit aufgeweichtem Stroh bedeckt. Im

Halbdunkeln kannst du die Maße des Raumes nur abschätzen, aber er scheint zig Rechschritte zu messen. An den Wänden kannst du andere Gestalten ausmachen, die ebenfalls Gefangene zu sein scheinen. Sie warten weiter bei 107.

98

Nach ausgiebigem Grübeln fällt dir ein, dass du es vergessen haben musst. Ärgerlich - aber wahr!

Firlionel Nachtschatten entlässt dich aus seinem Dienst und verlässt mit dem nächsten Schiff und der Truhe den Hafen. Weiter bei 33.

99

Ein Gardist tritt in den Kerker, gefolgt von einem zweiten. Beide schreiten die Reihen der Gefangenen ab und bleiben vor dir stehen. Danach kettet man dich los und zerrt dich nach oben, wo das helle Tageslicht deine Augen blendet. In einem großen Raum warten schon Angus von Praiosdank und seine Männer auf dich. Von Praiosdanks Gesichtszüge lassen auf keine große Genugtuung schließen. Weiter bei 120.

100

Leg eine *Gewandheits-Probe* +2 ab. Mißlingt sie, geht es weiter zu Abschnitt 81. Gelingt der Wurf, weiter bei 45.

101

Du vertäust das Ruderboot an einem Felsen und betrittst die Insel. Der halb-kreisförmige Begräbnisplatz jagt dir einen Schauer über den Rücken. Nachtschatten hingegen bewegt sich ohne Furcht auf leichten Füßen wie ein typischer Vertreter seines Volkes durch die Nebelschwaden.

Am Scheitelpunkt des Steinkreises hält er an, hebt den Schädel mit einer Hand zu den Sternen empor und beginnt, eine seltsame Formel in einer anderen Sprache zu murmeln. Nachtschatten ruft die Geister an, die auf diesem Platz woh-



nen und bittet sie denjenigen herzuschicken, den er sucht.

Offenbar versuchen noch andere Wesen Eintritt in diese Welt zu erlangen. Über dem westlichen Wasser machst du einige unirdische Lichter aus, die langsam pulsieren. Aus einigen Gräber steigen geisterhafte Schemen auf, die in mattblauem Licht durch die Nebelschwaden huschen und menschenähnliche Fratzen tragen. Weiter bei 154.

102

"So wurde bald der Kreis, der sich den Namen seines Anführers gab, aufgemischt und zerstört. Nur wenige überlebten und mussten die Flucht in alle Windrichtungen ergreifen. Seitdem gab es immer wieder Anhänger, die diesem Weg folgten bis in die heutige Zeit.

Ein solcher Anhänger der Theorien hat es geschafft wider meiner Mühen, in den Besitz dieser Truhe zu kommen. Erst gestern konnte ich seiner habhaft werden und ihm das Stück wieder entreißen."

Magister Nachtschatten erhebt sich und schreitet zur Truhe.

"Dieses Stück soll Fragmente enthalten, die den Glauben des vergangenen Ordens komplett wiedergeben. Mich interessiert daran die Tatsache, dass die Anhänger von einer streng atheistischen Philosophie ausgingen. Sie müssen wissen, auch meine Wenigkeit ist Atheist und leugnet die Götter aller Rassen."

Er fährt mit den Fingern über das metallene Doppelschloß.

"Diese magische Barriere sollte leicht überwunden sein."

Nachtschatten schließt kurz und konzentriert die Augen. Mit einem leisen Klicken springt das Schloß auf (138).

103

Der Mann stellt sich als Angus von Praiosdank vor und macht auf dich den Eindruck, als würde er lieber zuerst foltern und dann Fragen stellen. Er ist der Anführer einer Reitergruppe des

Bannstrahls, einem fanatischen Praiosorden, deren Mitglieder für ihre Unerbittlichkeit und ihre Härte bekannt sind. Weiter bei 140.

104

Der menschlicher Schädel füllt deine gesamte Handfläche aus und hat keine auffälligen Besonderheiten. Zurück zu 158.

105

Der Marktplatz ist gut besucht und die Menschenmassen drängen sich um die einzelnen Stände. Im Mittelbereich des Platzes ist eine besonders große Menge zu erkennen, die in Aufruhr zu sein scheint. Willst du einen Blick dorthin werfen (117) oder dich woanders umsehen (136)?

106

"Wenn der Alte meinte", wirft der Magier ein, "dass ein Toter helfen könnte, müsste ich ihn eigentlich rufen können, wenn ich ein persönliches Gut oder etwas von seiner Leiche besäße. Aber leider haben wir so etwas nicht. Wenn man das Grab von jemandem auf der Boroninsel sucht, müsste man es finden können, wenn ein Körperteil oder ein persönliches Stück des Toten in unserem Besitz wäre. Aber lassen wir das."

Grübelnd suchst du weiter nach einer Möglichkeit. Die Stunden verstreichen langsam. Weiter bei 149.

107

Eine dreckige Gestalt, die dicht neben dir angekettet ist, raunt dir zu:

"Du hast lange geschlafen, seit se dich hergebracht habn. Was hasdn ausgefressen, dasde gleich die Praiospfaffen aufn Plan bestellst?"

Du entschließt dich, nicht auf die Frage zu antworten. Der Gefangene redet unbeirrt weiter:

"Da wird nochn Amtsknecht komm'n. Das is hier immer so. Der liest dir dann ne Anklage undso vor, damitte weißt warum ma hier is."

In dem Moment ertönen Schritte hinter der Metalltür und ein Gardist steckt den Schlüssel ins Schloß. Sie warten ruhig bei Abschnitt 128 ab.

108

Angus von Praiosdank erhebt das Wort.

"Bürger von Havena!" spricht er, "mit den mir verliehenen Vollmachten und dem Befehl im Sinne der Zwölfe und ihres Herren Praios richte ich diesen Mann am heutige Tag. Er soll vor die Tore der Stadt geschleift und dort an einem Pfahl brennen, bis seine Gebeine zu Asche und Staub zerfallen. Damit ist sein frevlerisches Handeln in den Augen der Götter getilgt und seine Gnade wieder hergestellt."

Er schleift den Mann fort, ohne dass dieser sich wehrt.

Willst du den Menschen zum Tor hinaus folgen (129) oder dich abwenden (136)?

109

Du springst auf und machst Nachtschatten auf deine Idee aufmerksam. Er hält es für sehr wahrscheinlich, dass der Schädel zu dem Toten gehört, den er sucht.

Während du in dem Hotelzimmer gewartet hast, ist es dunkel geworden. Der Mond steht hoch am Himmel und spendet mattes Licht als du durch die nächtlichen Straßen gehst. Weiter bei 159.

110

Mit einem letzten Schlag streckst du deinen Gegner nieder. Du fürchtest, die wütenden Diebe um dich herum würden dich jetzt erschlagen, als Rafel vortritt. Er beruhigt die Menge und schleust dich nach draußen. Dort flüstert er Ihnen zu:

"Ein Mann, der sich als Jngalf von Silas ausgab, heuerte Gernot und

Tutchan an, einen Reisenden zu überfallen. Der Mann sollte mit dem khunchomer Schiff ankommen und in eine grüne Seemannsjacke gekleidet gewesen sein. Eine rotlederne Kiste, die er bei sich trug, sollten die beiden ihm abnehmen. Den Rest könnten sie behalten, hat er gesagt.

Dieser Jngalf hat die beiden gut bezahlt für ihre Arbeit. Er trug mehrere Tätowierungen auf dem rechten Unterarm, Schlangen glaub' ich, und er soll erst vor ein Paar Tagen mit dem Pferd angekommen sein, hab' ich mir sagen lassen.

Mehr weiß ich nicht, und jetzt hau ab, bevor die anderen dich kriegen."

Er blickt sich kurz um. Böse funkelt er dich an.

"Und wenn du es wagst, nur daran denkst, unsere Bande oder unser Versteck zu verraten, werden die Fischer deine verfluchten Knochen aus dem Fluß fischen, hast du verstanden?"

Du nickst und verlässt das *Orkendorf* auf dem schnellsten Wege. Sollte dich der Kampf zu sehr mitgenommen haben, kannst du dich für 5 Dukaten beim Wundheiler versorgen lassen, was dir 2W6+10 LP wiedergibt. Weiter geht es bei 60.

111

Das Hotel gilt als das größte und nobelste seiner Art in ganz Havena. Dem Magier muß es an Dukaten nicht fehlen, mutmaßt du.

Gemeinsam durchschreitet ihr den Pavillon, der in Meerestönen gehalten ist, und schreitet eine breite Treppe empor. Das Geländer, feinste havener Handwerkskunst, ist mit Meeresbewohnern verziert und mit Perlmutter besetzt. Einen langen Teppich folgend, bewegst du dich hinter dem Elfen her, bis er vor einem Zimmer hält. Er öffnet die Tür und lässt dich ein (83).

112

Müde machst du dich auf zu deiner Herberge. Die Suche nach der Truhe war lang und anstrengend und nicht

besonders ergebnisreich. Nicht einmal diesen falschen Ingalf hast du finden können.

Erschöpft nährst du dich dem Gasthaus "An der Brücke", wo noch einladend ein Licht brennt. Sie freuen sich auf eine warme Mahlzeit. Weiter bei 82.

113

Das Fernrohr ist aus Messing und scheinbar eine teure Anfertigung von einer geübten Hand. Das Gerät ist recht groß und schwer und trägt an der Seite eine Gravur im Metall, die die verschiedenen Formen des Madamals widerspiegelt. Leider ist eine Linse schwer beschädigt, sodass man nicht hindurch schauen kann. Zurück zu 158.

114

"Die Toten können helfen, mmh", murmelt der Elf, wobei er sich durchs silberne Haar fährt.



"Er muß etwas in Havena gewollt haben, sonst wäre er nicht hierher gekommen. Vielleicht wusste er, dass das Schlüsselwort in Havena zu finden ist, aber nicht genau wo. Die Toten, das könnte eine Anspielung auf die Boroninsel sein, die sich in der Mitte des Hafenbeckens erhebt und wo die Boroni ihren Dienst abgeschieden vom übrigen Treiben in der Stadt tun. Wir müssen das überprüfen."

Gemeinsam mit Firlionel Nachtschatten machst du dich auf, ein Boot zu finden, das dich und ihn zur Boroninsel übersetzt. Weiter bei 156.

115

Der Magier schaut dich ruhig mit seinen tiefgrünen Augen an, wobei er dir seine Hand auf die Schulter legt.

"Nun, mein Freund, was sagen Sie? Sie machen ja ein Gesicht, wie einst Magister Hebrael bei der primären transshärologischen Entschwörung des hochhöllischen Duglums.

Ich sagte bereits, dass ich Ihnen einiges erklären werde."

Bei 124 musst du dich setzen.

116

"Vielleicht helfen uns die Grabplatten weiter", raunt Ihnen Meister Nachtschatten zu, als ihr anlegt.

Auf dem Weg zum Tempel erklärt der Helfer der Borongeweihten, dass man, bevor die Grabstätten betreten werden dürfen, ein Versprechen an den Totengott ablegen muss, seine Ruhestätten nicht zu schänden oder zu schmähen.

Doch Meister Nachtschatten erhebt entschieden Einspruch:

"Ich werde mich keiner lächerlichen Rabenstatue beugen, nur um einen Totenplatz zu betreten. Dies ist einfaches Land und meine Füße darauf werden es nicht verändern, wenn ich es ohne Gebet betrete. Was kümmern mich diese lächerlichen Riten. Geht zu eurem Meister und bestellt ihm das. Er wird es verstehen."

Weiter bei Abschnitt 147.



117

Der Mann in der Mitte ist von drei stämmigen Kriegern umringt. Du stellst fest, dass es sich bei der Gruppe um Angus von Praiosdank und seine Bannstrahler handelt. Der Magier ist nirgends zu sehen.

Von Praiosdank hält einen verwahrlosten Mann neben sich fest, der in ein grünes Gewand gehüllt und in Ketten gelegt ist. Sein irrer Blick schweift über die Menge, wobei ihm Speichel aus dem Mund tropft. Nach genauem Hinsehen erkennst du in der ärmlichen Gestalt den falschen Medikus, der sich als Ingalf von Silas ausgab und nun von den Bannstrahlern so zugerichtet wurde, dass er nicht mehr klar denken kann. Willst du weiter zusehen (108) oder dich abwenden (136)?

118

Von Praiosdank scheint zufrieden und nickt dem Magier nur zu. Dieser scheint zu wissen, was seine Aufgabe ist.

Man trägt dich ins Hinterzimmer, wo du bis zum Morgengrauen verhört wirst. Der Magier und von Praiosdank wechseln sich dabei ab, dir zu drohen, und die Informationen über den Mann mit der Truhe, den falschen Medikus und deine Nachforschungen aus dir heraus zu bekommen. Man scheint dir nicht zu glauben, und du musst die Geschichte wieder und wieder erzählen.

Glaubst du, dass die Bannstrahler erschaffen, alle Informationen aus dir heraus zu bekommen (85) oder zweifelst du daran (133)?

119

Die goldene Dublone liegt schwer in deiner Hand und zeigt das Wappen Al'Anfas, wo diese Münzen geprägt werden. Zurück zu 158.

120

Ein Amtsdienstler tritt ein und setzt sich an einen breiten Tisch, der unter Akten und Formularen zu verschwinden scheint.

Er zieht ein Pergament hervor und verliest es. Es geht dabei um dich, um deine nicht nachzuweisenden Straftaten und um eine Entschuldigung der Stadt Havena, dich in ihren Kerkern festgehalten zu haben. Anscheinend haben die Havener auch nicht viel am Hut mit den Bannstrahlern, schmunzelst du. Das Gesicht von Praiosdanks nimmt rötlichen Schimmer an. Am Ausgang zischt er dir noch zu:

"Das nächste Mal sind Sie dran! Wäre nicht der Magister, hätten Sie noch Jahre im Loch abzusitzen."

Du begibst dich nach draußen zu 93.

121

Auf der Grabplatte sind Buchstaben eingraviert:

*was will jeder werden
was will keiner sein*

Wenn du die Lösung des Rätsels herausgefunden hast, zähl die einzelnen Buchstaben vom Alphabet ab (a=1, b=2, c=3 usw.). Von den ermittelten Zahlen bildst du die Summe und subtrahierst 4.

Diesen Wert nimmst du mit 5 mal und erhältst so den Abschnitt, bei dem du weiterlesen musst. Wenn dir nichts einfällt, weiter bei 33.

122

Kennst du den Mann mit dem sonnengekrönten Helm? Wenn ja, geht es weiter bei 140, ansonsten weiter bei 103.

123

Die dunkelgrüne Robe ist aus gutem Stoff und trägt am Saum eine goldene Borte. Zurück zu 158.

124

Nachtschatten nimmt bequem in einem Stuhl dir gegenüber Platz.

"Nun, mein Freund, Sie werden wissen, dass um diese Truhe - oder besser ihren Inhalt - einiges Aufsehen gemacht wurde. Das ganze ist ein Komplex ihrer menschlichen Rasse und für einen Gelehrten von meinem Volke nur zu belächeln."

Er macht eine kurze Pause, um ein selbstbewusstes Lächeln in den Raum zu werfen.

"Trotz dieser Fehler gab und gibt es in Ihrem Volk einige Menschen, die von der absoluten Gleichheit aller Wesen überzeugt sind und



einige interessante Theorien in eine feindselige Welt gesetzt haben. Dieser Wesenszug ist bemerkenswert, bei Thargunitoth, das ist er.

Leider, leider gab es wiederum Menschen, die das totale Mächtigkeitsgleichnis als Konzept nicht akzeptieren konnten, meint solche, die zuviel Macht besaßen und sie sich nicht mit einigen Thesen und Spekulationen wegnehmen lassen wollten. Elfische Philosophie ist den Menschen leider nur zu wenig bekannt."

Gespannt hörst du zu. Weiter bei 102.

125

Das zweite Buch ist in helles Rindsleder gebunden und trägt keine Zeichen auf dem Deckel. Du schlägst es auf und liest auf der ersten Seite den Titel:

Wider Fron noch Lehen

Das Werk scheint ein Manifest an die arbeitenden Stände zu sein und enthält eine Untersuchung des feudalistischen Systems - ein Buch, für das man im Mittelreich sicherlich in den Kerker geworfen werden würde. Der Verfasser ist ein gewisser Yesatan von Eslamsgrund. Zurück zu 158.

126

Du gehst zu der Straße, an der das Gasthaus "An der Brücke" liegt, um dort eventuell zufällige Beobachter ausfindig zu machen und zu befragen. Weiter bei 9.

127

Du beugst dich gerade hinab zu dem Magister, als es in der geöffneten Truhe anfängt, hell zu leuchten. Bleicher Dampf dringt heraus und Lichtpartikel drehen sich wie winzige Sterne um die Kiste herum. Du greifst nach deiner Waffe.

Der Arm eines Wesens kommt hervor. Die Tatze, grün-geschuppt und dreiklauig, stützt sich am Rand ab, sodass

der Rest des Wesens hervor kommt. Übler Geruch erfüllt den Raum. Langsam erhebt sich der zwei Schritt messende Gigant. Die Kreatur ist von Kopf bis Fuß mit grünen Schuppen bedeckt, auf seiner Stirn prangt ein hochgebogenes Horn. Die muskulösen Beine führen zu einem schleimtriefenden Torso, von dem ein stechender Gestank ausgeht, und der zwei mächtige Arme bildet, die in dreiklauigen Pranken enden. Der Kopf ähnelt dem einer Fliege, wenn das vielzählige Gebiß nicht wäre, aus dem lechzend eine unterarm-lange Zunge hängt.

Die Kreatur, die nur den finstersten Niederhöhlen entsprungen sein kann, greift an.

Dämon aus der Truhe:

MU: 25, AT: 9, PA: 8, TP: 2W+2, RS: 4, LE: 40, MR: 15

Der Dämon kann nur mit magischen Waffen bekämpft werden. Solltest du über keine magische Waffe verfügen, kannst du auch versuchen, die Truhe zu beschädigen, was aber ihren Inhalt zerstören würde, es sei denn du hättest einen anderen Plan (161).

Die Kiste hat eine Strukturstärke von 80. Wenn die Struktur auf 0 oder darunter sinkt, ist sie zerstört und der Dämon vernichtet. Die Truhe ist nur mit einer AT +4 zu treffen, während der Dämon dich weiterhin attackiert.

Gelingt es dir das Dämonwesen zu vertreiben, weiter bei 142. Solltest du sterben, weiter bei 33.

128

Sich keiner Schuld bewußt, erwartest du ruhig den Amtsvorsteher, der dir die Anklage verlesen wird. Angus von Praiosdank hin oder her, man kann dir kein Verbrechen in die Schuhe schieben, das du nicht begangen hast! Weiter bei 99.

129

Unter dem hysterischen Rufen der Menschenmenge wenden sich die



Bannstrahler mit ihrem Gefangenen nach Osten. Man zieht die *Garethstraße* entlang durch das *Gareth Tor* auf einen einige hundert Meter weit entfernten Hügel zu. Dort ragt schon der dunkle Pfahl in den hellen Mittagshimmel hinein. Um ihn herum sind Holzscheite und Reisig aufgestapelt, die jetzt von einem Bannstrahler mit Tran begossen werden, während die zwei anderen den dreckigen, keuchenden Mann mit Ketten an den Pfahl binden. Er nimmt von nichts Notiz und grinst die beiden Krieger schwachsinnig an. Weiter bei 89.

130

Die drei Talglichter sind etwa bis zur Mitte abgebrannt und mit Kerben versehen worden, sodass sie als Stundenkerzen dienen. Zurück zu 158.

131

Bedächtig gehst du durch das knöcheltiefe, feuchte Gras auf den Friedhof zu. Die Pfade sind schlecht gepflegt und kaum noch zu erkennen, nur ab und zu markieren Kiesel den Weg.

Der Friedhof ist in der Form eines riesigen Halbkreises angelegt worden und mehrere sichelförmige Reihen von Grabsteinen sind zu sehen. Vereinzelt Gräber sind mit kleinen Statuen geschmückt und wirken größer als die anderen, andere tragen gar keinen Stein



und werden mit verblichenen Holztafeln markiert.

Du schreitest durch die Reihen mit dem Blick auf die Grabinschriften, wobei du hoffst, des Rätsels Lösung zu finden. Nach etwa einer Stunde gibst du es auf. Unzählige Gräber sind verwittert, andere mit Moos bewachsen und manche tragen nur einen glatten Felsen als Grabdenkmal. Nein, es sind einfach zu viele.

Du kehrst zurück zum Boot, wo Nachtschatten auf dich wartet. Weiter bei 164.

132

In der Schankstube bietet sich folgender Anblick:

Die Tische sind zur Seite gerückt und mehrere Stühle sind umgeworfen worden. Geschirr liegt zertrümmert auf dem Boden. Von oben, aus dem ersten Stockwerk, ist Gepolter zu hören, als ob dort jemand randaliert. Die Treppe wird von einem Krieger mit Zweihänder versperrt. Er trägt ein Kettenhemd und einen prachtvollen Umhang, der eine goldene Sonne auf himmelblauem Grund zeigt.

In der Stube hält sich ein zweiter Mann auf, der ähnlich gekleidet ist. Er trägt außerdem einen Helm, den eine Sonne ziert und als Waffe ein Bastardschwert. Die Wirtin ist, zusammen mit ihrem Mann, auf ein Paar Stühle gefesselt worden und wird von einem kahlköpfigen Magier in dunkler Robe verhört. Weiter bei 91.

133

Sie schaffen es, sei Dir sicher.

Jedes Detail wird aus dir herausgepresst, bis du der Ohnmacht nahe bist. Ja, selbst wenn dein TaW Selbstbeherrschung 18 und deine MR 23 betragen! Weiter bei 85.

134

Legeine *Klugheits-Probe* +4 ab, um dich zu erinnern. Mißlingt sie, weiter bei 98 - ansonsten 151.

135

Führe einen Regenerationswurf durch.

Du begibst dich nach einem kargen Frühstück zum *Halplatz* und betreten das Hotel *"Zum Großen Fluß"*. Anfangs gibt es Probleme mit dem Besitzer des Etablissements Dalbach Tainach, aber nachdem Firlionel Nachtschatten persönlich herbeordert wurde und das Missverständnis aufklärt, wirst du eingelassen. Weiter bei 153.

136

Willst du über den Marktplatz schlendern (105), ein Gasthaus aufsuchen (152), zum *Siechenhaus* gehen, um nach dem ehemaligen Besitzer der Truhe zu sehen (86) oder, wenn du alle diese Möglichkeiten auskosten hast, zum Gasthaus *"An der Brücke"* zurückkehren, um dort Quartier zu beziehen (150)?

137

Das hübsch verzierte Kurzschwert liegt gleich sehr gut in deiner Hand. Als du die Klinge betrachtest, fallen dir seltsame Runen auf. Fragend blickst Du Nachtschatten an.

"Das sind Zwergenrunen und bedeuten so viel wie 'Vergessen'. Man spürt, dass die Klinge von einer astralen Aura umgeben wird. Aber diese Waffe ist sicherlich nicht das Geheimnis der Truhe! wahrscheinlich ein plumper Kampfzauber. Nichts bedeutendes"

Zurück zu Abschnitt 158.

138

Stauend stehst du auf und betrachtest die Truhe.

In ihr liegen die unterschiedlichsten Gegenstände, die Nachtschatten behutsam herausnimmt und auf dem Tisch ausbreitet.

Als er damit fertig ist liegen vor Ihnen zwei ledergebundene Bücher, ein menschlicher Totenschädel, ein leicht beschädigtes Fernrohr, eine Wüstenkarte, die ein Gebiet der Nähe um Unau

zeigt, eine dunkelgrüne Robe, drei abgenutzte Federkiele, ein Lederbeutelchen mit mittelreichischem Geld, eine Dublone, drei halbabgebrannte Kerzen, ein irdenes Fläschchen mit Branntwein, ein schlichter Stirnreif aus Silber und ein Kurzschwert. Weiter bei 158.

139

Du wendest Dich um, suchst verzweifelt nach Seelentod. Und dann ereilt dich dein Seelentod. Ein unglaublich wuchtiger Schlag raubt dir die letzten Lebenspunkte. Weiter bei 33.

140

Von Praiosdank winkt den Magier her. Er hat ihn anscheinend mitnehmen müssen, sonst wären diese praiostreuen Fanatiker wohl nie seine Gesellschaft geraten. Der Magier scheint beherrscht und übergeht die Grobheiten seiner Mitreisenden. Wahrscheinlich ist ihm die Anwesenheit der Bannstrahler genauso unangenehm wie ihnen die seine.

Von Praiosdank richtet sich an die verängstigste Wirtsfamilie:

"Das könnte doch gut derjenige sein, von dem sie mir erzählt haben. Gestalt, Kleidung und Ausrüstung passen jedenfalls."

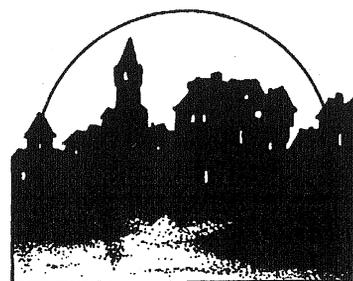
Er zückt einen Dolch und hält ihn der Wirtin an die Kehle.

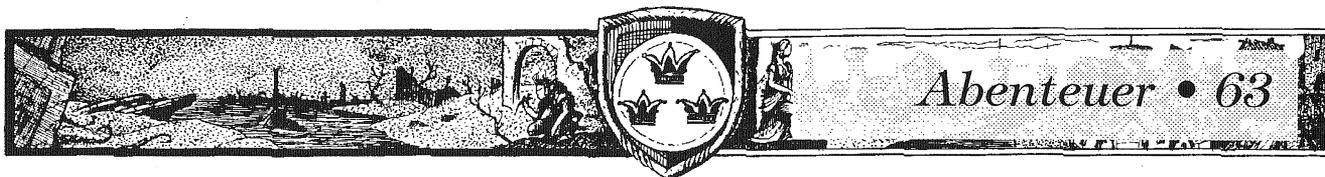
"Würde der Mann mit der Truhe von der/dem da angeschleppt?"

Die Frau antwortet mit einem zitternden Ja. Weiter bei 118.

141

In dem Lederbeutelchen liegen 5 Dukaten, 8 Silbertaler, 15 Heller und 2 Zwergentaler. Zurück zu 158.





142

Wenn Du die Truhe zerstört hast, lies weiter. Wenn du den Dämon mit der Waffe getötet hast, lies nun *das Ende*.

Die Kiste zerfällt in Stücke. Der schuppige Dämon windet sich unter starken Schmerzen und rollt sich auf dem Boden zusammen, sodass er am Ende aussieht wie eine grünschuppige Kugel. Diese Kugel wird immer kleiner und verschwindet in einem hellen Licht.

Nach dem Kampf erwacht Firlionel Nachtschatten. Er dankt dir für deine Mithilfe und bedauert den Verlust der Truhe. Die Kenntnisse, die sie enthalten hätte, wären für ihn von großem Wert gewesen. Trotz dieser Enttäuschung entlohnt er dich, indem er dir den Inhalt der Truhe überlässt (Abschnitte 158 und 138) und dir einen glänzenden Saphir (45 Dukaten) überreicht. Lediglich das Buch mit dem Titel *Wider Fron noch Lehen* will er behalten.

Am nächsten Morgen triffst du dich mit ihm am Kai, wo eine Karacke in Richtung Grangor ausläuft. Der Elf hat die Überfahrt bezahlt und steht erhobenen Hauptes am Oberdeck.

Du schaust zu ihm hoch und tauschst ein Paar letzte freundliche Worte mit ihm aus, als das Schiff ablegt. Du blickst ihm nach, bis er hinter der letzten Brücke verschwunden ist.

Du erhältst 100 Abenteuerpunkte für die Beendigung dieses Abenteuers und einen freien Steigerungsversuch auf dein Talent Gassenwissen. Zur Besonderheit des Kurzschwertes siehe Abschnitt 87.

ENDE

143

Verzweifelt nachdenkend sitzt du mit dem Magier in seinem Zimmer. Auf dem Tisch sind noch immer die Gegenstände ausgebreitet, die in der Truhe waren. Sie selbst wurde von dem Magier während seiner Abwesenheit versteckt.

Ratlosigkeit macht sich in deinem Kopf breit. Die Worte des alten Mannes - die Toten können helfen - schwirren dir in den Ohren. Ein Blick hinüber zu Firlionel Nachtschatten zeigt, dass auch

er den selben Gedanken nachhängt. Weiter bei 106.

144

"Die Toten können helfen."

Kommst du von 86, geht es weiter zu 136. Solltest du von 151 kommen, geht es weiter bei 114.

145

Mit dem Schlüsselwort begibst du dich so schnell wie möglich zurück ins Hotel, wo Nachtschatten ermattet die Truhe hervorholt. Und sich auf das letzte Ritual vorbereitet, das ihm seine ganze Kraft rauben wird. Bevor er beginnt, weist er dich darauf hin, dass vollkommene Ruhe herrschen muss, damit die Formel gelingt.

Er fängt an, sich mit gleichmäßigen Armbewegungen um die Truhe herum zu bewegen. Dabei hat er die Augen weit aufgerissen und bringt tierische Laute über seinen Mund. Am Ende wiederholt er das Schlüsselwort und bricht zusammen. Weiter bei 127.

146

Das irdene Gefäß ist einen Spann hoch und mit einem Korken verschlossen. Darin befindet sich ein starkes alkoholisches Getränk - offensichtlich Branntwein. Zurück zu 158.

147

Bedauerlicherweise hat der Tempelvorsteher Torbson Hijaska kein Verständnis dafür und verweist den Elfen mit hochrotem Kopf der Insel. Du musst Wohl oder Übel alleine den Friedhof betreten (131).

148

Du gibst dem Elfen den Zettel. Der schaut ihn sich sofort interessiert an ... Weiter bei 114.

149

Dein Blick schweift durch den Raum, über das Bett, die Tür, während du nachdenkst. Der Schrank, der Stuhl, der Magister, das Fenster. Der Boden, die Decke, der Tisch.

Auf dem Tisch fällt dir der grüne Umhang ins Auge und darauf liegend befindet sich der Totenschädel; DER SCHÄDEL! Weiter bei 109.

150

Als du im Gasthaus "*An der Brücke*" auftauchst, empfängt dich die Wirtin wütend. Man hatte zu viele Probleme wegen dir mit den Bannstrahlern gehabt, sodass man dich, nach Erhalt der Zeche von 6 Silbertalern und 5 Hellern, mit samt deinem Hab und Gut hinauswirft. Weiter bei 92.

151

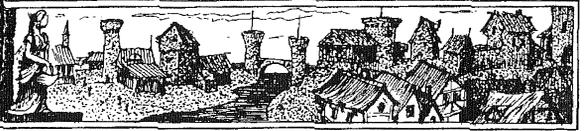
Notieren Sie sich diesen Abschnitt und lesen Sie Abschnitt 144.

152

Du betrittst die Schenke "*Marktkrug*", wo du für 4 Heller ein Bier bestellen kannst. Wenn du dich genug ausgeruht hast, geht es weiter bei 136.

153

"Ich habe", beginnt der Elf auf seinem Zimmer angekommen zu sprechen, "sämtliche Gegenstände und die Kiste untersucht und magisch analysiert. Verblüffenderweise konnte ich bei keinem der Fundstücke etwas Besonderes feststellen, sieht man einmal von dem Kurzschwert ab. Nur die Truhe selbst war umhüllt von einer astralspezifischen Aura. Als ich mich mit ihr weiter beschäftigte, entdeckte ich arkane Symbole auf den Truhenseiten, über die ein magisches Muster gelegt worden war. Bei dieser Zauberkombination, so scheint mir, wurden unterschiedliche



Muster angewandt. Zum einen enthält es einen Schutzzauber mit transphärologischen Anzeichen, die auf Elementarmagie oder Dämonologie hindeuten und einen mir unbekanntem Verwandlungsspruch, der aber leider von dem Schutzzauber überdeckt wird, sodass ich ihm nichts genaueres entnehmen konnte. Es ist, so scheint es, die Truhe selbst des Rätsels Lösung."

Weiter bei Abschnitt 96.

154

Nach einer Weile scheint Nachtschattens Versuch von Erfolg gekrönt zu sein. Schweiß steht ihm auf der Stirn, denn die Beschwörung scheint viele seiner Kräfte aufgezehrt zu haben. Der Schädel auf seiner Handfläche bewegt sich. In seinem Inneren beginnt ein weißes Licht zu leuchten, das stärker wird und ihn durch die Augen verlässt. Er schwebt zu einer grabbewachsenen Grabplatte und verharrt in einem halben Schritt Höhe über ihr.

Nachtschattens Konzentration bricht. Er wirkt erschöpft und geht müde auf das Grab zu. Mit feuchten Händen beseitigt du den Bewuchs. Weiter bei Abschnitt 121.

155

Die Federkiele sind oft benutzt und abgegriffen. Mit ihnen wurde Tinte und Tusche aufgetragen. Zurück zu 158.

156

Am Hafen machst du schnell das Ruderboot aus, das, von einem Boroni gelenkt, zum Übersetzen zur *Boroninsel* genutzt wird. Langsam steuerst du auf die Insel zu.

Die *Boroninsel* liegt zwischen den Stadtteilen *Fischerort*, *Südhafen*, *Orkendorf* und *West-Nalleshof*. Im Nordwesten sind die Häuserreihen der *Krakeninsel* zu erkennen, die größer als die *Boroninsel* und mit dem Festland verbunden ist. Die Havener scheinen das Rabenköpfige Haupt des Totengottes zu

fürchten - warum sonst hätte man ihn auf die abgeschiedene Insel verbannt. Es ist selten, dass jemand die Geweihten in ihrem Tempel am Nordende der Insel besuchen kommt. Der südliche Rest wird als Grabstätte benutzt. Auf der Insel begraben zu werden, ist in Havena aber eher ein seltener Fall. Gewöhnlicherweise bestehen die Angehörigen darauf, dass der Leichnam Efferd übergeben wird. So werden viele Tote einfach verbrannt und während einer Zeremonie in den Wind übers Meer gestreut. Das Boot legt bei 116 an.

157

"Ich habe die ganzen Gegenstände, die in der Truhe lagen eingehend nach einem Schlüsselwort überprüft und alle möglichen Lösungen ausprobiert - ohne Erfolg.

Als Sie den Besitzer mit der Truhe antrafen, hat er Ihnen gegenüber vielleicht in Angst auf sein baldiges Ableben irgendwelche Andeutungen gemacht? Ein Wort oder eine Lösungsmöglichkeit erwähnt?"

Du grübelst lange über die wenigen Worte, die du mit dem Mann gewechselt hast, aber es fällt dir schwer, dich zu erinnern.

Wenn du noch weißt, was der Alte zu dir sagte, weiter bei 114. Wenn es dir

entfallen ist, weiter bei 134. Hast du eine Nachricht von ihm erhalten, wirst du diese hoffentlich notiert oder zumindest behalten haben (148).

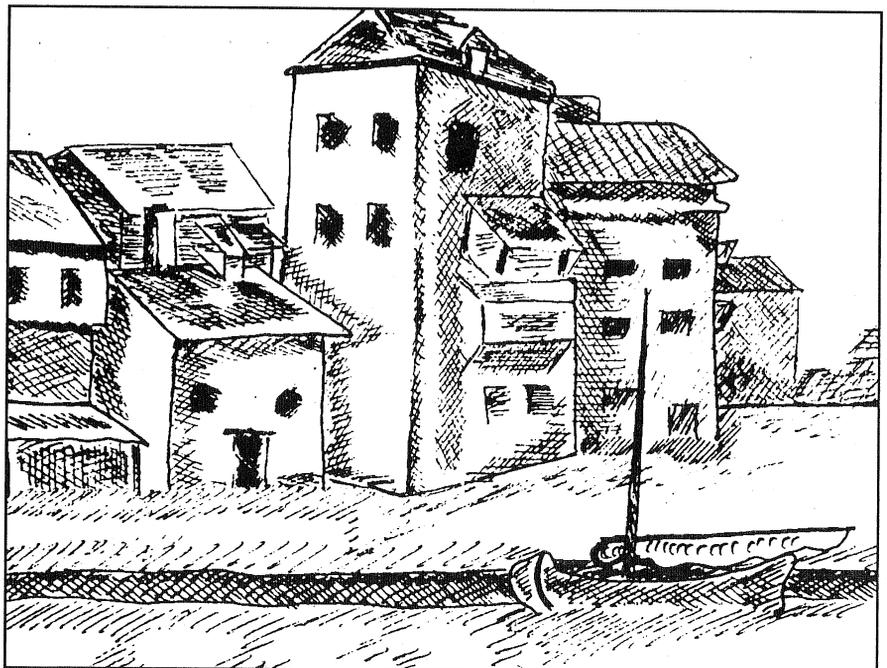
158

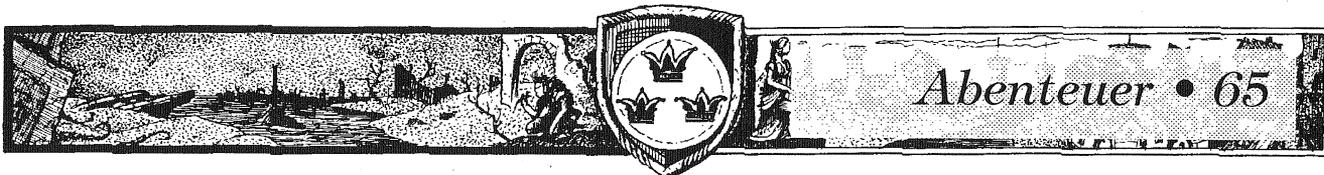
Wenn Du möchtest, kannst du einen Teil des Truheninhalts genaueren Untersuchungen unterziehen. Was schaust Du dir an?

- die zwei Bücher (84)
- den Schädel (104)
- das Fernrohr (113)
- die Karte (90)
- die Robe (123)
- die Federkiele (155)
- das Geld (141)
- die Dublone (119)
- die Kerzen (130)
- das Fläschchen (146)
- den Stirnreif (160)
- das Kurzschwert (137)

Nachdem du dir ich fünf Gegenstände angesehen hast, bittet dich Magister Nachtschatten, das Hotel zu verlassen, und am nächsten Vormittag wiederzukommen. Er würde in dieser Zeit den Inhalt mit seinen magischen Fähigkeiten analysieren, um Klarheit zu schaffen. Dafür benötigt er Ruhe.

Du verlässt das Gebäude bei 95.





159

Nachts gibt es keine Überfahrt zur *Boroninsel*, zumal diese Möglichkeit sowieso ausfällt, da der Tempelvorsteher Firlionel Nachtschatten verboten hat, die Insel je wieder zu betreten.

Der Magier entscheidet, dass man ein Boot kurzweilig 'ausborgen' müsse. Leise ruderd kommt die nebelumwobene Insel in Sicht. Weiter bei 101.

160

Der Stirnreif besteht aus Silber und scheint zwergische Handwerkskunst zu sein, da auf ihm drei Zeichen des Angram signiert wurden, wobei es sich anscheinend um das Kürzel des Herstellers handeln dürfte. An der Stirnseite des Reifs ist eine runde Fläche mit einem fünfstrahligen Stern darauf angebracht wurden. In der Mitte des Symbols sitzt ein winziger Saphir. Zurück zu 158.

161

Da war doch noch dieses magische Kurzsword aus der Truhe. Wie hieß es doch gleich?

- Seelentod (139)
- Gewissheit (28)
- Vergessen (87)

Du kannst auch zum Kampf gegen den Dämon zurückkehren (127).

162

"Gestatten, Firlionel Nachtschatten, Magiethoretiker."

Er zieht mit einer eleganten Bewegung seinen Hut.

"Ich denke, wir suchen beide nach dem selben Gut und sollten kooperieren. Aber lassen Sie mich ihnen erklären, was es mit diesem Stück auf sich hat. Bitte folgen Sie mir."

Da dir der Elf anscheinend aus dem Kerker geholfen hat, hast du keinen Grund, nicht mit ihm zu gehen. Er wendet sich zielstrebig zur Stadtmitte und betritt das Hotel "Zum Großen Fluss". Du folgst ihm zu Abschnitt 111.

163

Dein Frühstück besteht aus einigen Kanten Brot und etwas Wurst. Während du es in der Wirtsstube zu dir nimmst, überlegst du, was der Mann damit meinte, als er gestern zu Ihnen sagte: "Die Toten können helfen". Während du grübelst, kommt dir die wahrscheinlichste Möglichkeit in den Sinn, nämlich dass er im Fieberwahn gesponnen hat. Weiter bei 10.

164

Nachtschatten ist ebenso enttäuscht wie du selbst. Unter hunderten von Gräbern das richtige zu finden, ohne zu wissen, was man genau sucht, ist unmöglich. Vielleicht ist die *Boroninsel* auch eine vollkommen falsche Spur.

Du kehrst zurück ins Hotel (143).

Das Ende

Der schuppige Dämon windet sich unter starken Schmerzen und rollt sich auf dem Boden zusammen, sodass er am Ende aussieht wie eine grünschuppige Kugel. Diese Kugel wird immer kleiner und verschwindet in einem hellen Licht.

Nach dem Kampf erwacht Firlionel Nachtschatten und erhebt sich.

In der Truhe verebbt langsam das helle Licht, sodass man wieder hinein sehen kann. Die Lichtteilchen verlöschen und bald steht nur noch die weit geöffnete Truhe da.

Mit zitternden Händen greift der blasse Elf hinein und holt drei Bücher hervor, die vorher nicht dort lagen. Die ledergebundenen Werke sind 18cm - 24cm groß und je etwa einen Finger dick. Nachtschatten schlägt sie behutsam auf und blättert. Die Pergamentseiten wirken so frisch, als wären sie gerade erst gepresst worden, die Tinte wie neu aufgetragen.

Du lässt Nachtschatten längere Zeit, sich mit seinen Errungenschaften zu befassen, aber dir liegt eine drängende Frage auf der Zunge, die du unbedingt an ihn stellen musst. Als du ihm auf die Schulter klopfst, sieht er dich an, als würde er aus einer anderen Welt erwa-

chen. Du bittest um eine Erklärung, warum du für drei schlichte Bücher dein Leben auf die Kante gesetzt hast. Mit einem Lächeln erklärt er dir den Grund:

"Diese Bücher, mein unwissender Freund, sind die vielleicht besterhaltensten Abschriften eines alten Dokuments, das von einer verbotenen Hesindesekte, die etwa um 200 vor Hal existierte, verfasst worden ist. Es enthält Theorien und Thesen, die im Mittelreich verboten sind, weil sie gegen das feudalistische System und die Götter aufbieten. Solche Bücher werden bei Fund sofort verbrannt.

Die Sektenmitglieder hatten einen Anführer, nach dem sie ihren Orden benannten: Jlaris - und was ich in meinen Händen halte sind seine Chroniken."

Am nächsten Morgen hast du dich mit dem Elfen am Hafen verabredet. Er hat eine Passage auf einer Karacke gebucht, die bis nach Neersand fahren will. Am Kai übergibt er Ihnen einen Beutel, als Dank für deine Mithilfe. Du öffnest ihn und hältst einen funkelnden Diamanten in den Händen.

Nachtschatten gibt dir ein letztes Mal freundschaftlich die Hand und geht an Bord. Kurze Zeit danach erscheint er auf dem Oberdeck des Schiffes und blickt erhobenen Hauptes gen Himmel. Das Schiff legt ab, als ihr einen letzten Gruß wechselt. Du blickst ihm nach, bis das Schiff hinter einer Brücke verschwunden ist. Ein Wort erfüllt ihren Kopf: *Nachtschatten*.

Sie erhalten für die Beendigung dieses Abenteuers 150 Abenteuerpunkte und einen freien Steigerungsversuch auf Ihr Talent Gassenwissen. Der Diamant des Elfen ist 75 Dukaten wert.





Geistergeschichten

2 Szenarien für Havena von Andreas Michaelis

Ein Geist in Nöten

„Doch wartet auf die Nacht, denn dann werden die Geister wach und rufen nach den Sterblichen, um sie ins Verderben zu reißen.“

Benötigte Erweiterungen:

Turmine Yetrick: Havena-Ergänzung 3 - Fuchsfährten
Doto Runwalt: Havena-Ergänzung 2 - Licht und Schatten

Seit Tagen schon sind die Helden in Havena, ohne auf eine Aufgabe zu stoßen, die ein wenig Abwechslung in die langweiligen Tage bringen würde. Als sie am Abend wieder in einem Gasthaus sitzen, um sich bei Suppe und Bier zu stärken, betritt eine Dame (Turmine Yetrick) den Gasträum und sieht sich suchend um. Nachdem sie die Helden erblickt hat, kommt sie auf sie zu und spricht sie an.

Vor einer Woche wurde die Frau zum ersten Mal mitten in der Nacht wach. Irgendein seltsamer Krach hatte sie aus dem Schlaf gerissen. Doch die Knechte, die gleich darauf das Haus durchsuchten, konnten nichts ungewöhnliches finden. Auch in den folgenden Nächten wurde die Ruhe der Dame gestört, so daß sie sich nun aus lauter Verzweiflung in einem Hotel einquartiert hat. Sie bittet die Helden, sich einmal der Sache anzunehmen.

Die Abenteuerer können daraufhin eine Nacht in dem Wohnhaus verbringen. Irgendwann hören sie seltsame Geräusche (aus einem beliebigen Raum). Sehen sie nach, können sie in dem Raum noch eine seltsame Erscheinung sehen, die aber sofort flieht, wenn die Helden eintreten; offensichtlich ein Geist.

In der nächsten Nacht wird der Geist wieder auftauchen, aber diesmal flieht er nicht. Bei ihm handelt es sich um eine durchscheinende Erscheinung, die wie ein sehr alter Mann aussieht. Ganz überraschend spricht er die Helden an:

„Algor hat es mir nicht zurückgebracht, und nun findet meine Seele keine Ruhe. Ich muß den Jadediskus finden!“

Bei der Erscheinung handelt es sich um den Geist eines ehemaligen Geschäftsfreundes von Algor Yetrick, dem verstorbenen Mann von Turmine. Er liebte dem Pferdehändler aus Havena einst einen Talisman des Rur und Gror, ließ sich aber versprechen, daß er ihn zurückbekäme. Da Algor jedoch aus Havena verbannt wurde, konnte er dieses Versprechen nicht halten.

Traurigerweise kann der Geist ohne diesen Talisman nicht seine ewige Ruhe finden (warum auch immer), weshalb er nun nach dem Artefakt sucht.

Doch der Talisman befindet sich nicht mehr im Hause Yetrick. Er gehörte zu den Gegenständen, die aus dem Andachtsraum (W7) verkauft wurden, um die Schulden der Familie zu begleichen.

Aufgabe der Helden wird es sein, dieses Artefakt zu finden und es dem Geist zu geben, der sich daraufhin in Luft auflöst und nie wieder erscheint.

Neben dem Haus der Yetricks könnte die Zunft der Pferdehändler ein weiterer Anlaufpunkt für die Helden sein, wo allerdings nur festgehalten wurde, daß viele absonderliche und wunderliche

Dinge an den Kuriositätenhändler Doto Runwalt verkauft worden seien. Und was der damit gemacht hat, kann sich der Freund der Havena-Ergänzungen bestimmt schon denken...

Gesicht am Fenster

„Sie kommen, wann sie wollen. Sie erschrecken uns, aber sie bleiben verborgen. Sie können nicht sterben und sie beneiden uns...“

Benötigte Erweiterungen:

Taverne "Alte Marschen"
Havena-Ergänzung 2 - Licht und Schatten

Es ist ein vergnüglicher Abend in der Taverne "Alte Marschen" und die Gäste feiern ausgelassen. Plötzlich schreit eine junge Streunerin erschrocken auf und zeigt mit zitternder Hand zu einem der Fenster. "Ein Geist", stammelt sie und bricht schließlich ohnmächtig zusammen.

Diesem einen Vorfall hätte Jorin sicherlich keinerlei Bedeutung beigemessen, aber in den kommenden Tagen wiederholt sich die Szene. Immer wieder behaupten die Gäste des Streuners ein aschfahles Geistergesicht am Fenster gesehen zu haben. Schnell kursiert das Gerücht, in der Taverne würde es spuken, so daß viele Gäste fortbleiben.

In seiner Verzweiflung wendet sich Jorin Beannard an die Helden, die eines Abends seine einzigen Gäste sind. Er bittet sie, sich des Falles anzunehmen - er zahlt jedem 50 Dukaten!