

AVENTURIEN

NR. 45
STUFEN 8-13

ALPTRAUM OHNE ENDE

THOMAS RÖMER

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3-5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 8-13



Das Schwarze Auge

10302

Das Schwarze Auge

ALPTRAUM OHNE ENDE

Ein DSA-Gruppenabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbdruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

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

Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1998
Printed in Germany 1998
ISBN 3-89064-302-7



Alptraum ohne Ende

Erster Teil der Kampagne um Borbarads Rückkehr
und die Sieben Gezeichneten

von
Thomas Römer

Ein Abenteuer für den Meister
und 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 8 – 13

Mit besonderem Dank an
Stephanie Becker, Christine Feyerabend, Brigitte Gerlach, Jörg Gies, Felicitas Ingendahl, Sabine de Jong,
Lars Klappert, Ina Kramer, Michelle Melchers, Jörg Middendorf, Claudia Mohr, Momo, Peter Schulze,
Anja Stock und Karl-Heinz Witzko, die in zwei Testrunden Blut und Wasser geschwitzt haben
und deren Heldinnen und Helden einen hohen Preis bezahlen mußten.

Dank auch allen Freundinnen und Freunden für ihre unendliche Geduld,
die sie mit mir während der Erstellung dieses Buches hatten.



Inhalt

Hintergrund (Meisterinformationen)	5
Was bisher geschah	6
Das Abenteuer	7
Einige Hinweise für den Spielleiter	9
Die Kampagne	9
Auf dem Weg nach Baliho	10
Ein herrlicher Sommer	10
Die Warenschau zu Baliho	11
Baliho	12
Einige typische Ereignisse	13
Das Spielhaus Nordstern	15
Erkundigungen in Baliho	22
Auf Kaisers und Herzogs Straße	25
Hinein ins Verderben!	37
Dragenfeld	42
Der Tsatempel	43
Sturm auf den Turm	47
Borbarads Rückkehr	52
Zurück nach Baliho	54
Anhang 1 (Personen)	56
Anhang 2 (Objekte und Schriftstücke)	58
Anhang 3 (Zeitplan)	60

Hintergrund (Meisterinformation)

"Dann sei es, Bruder. Wir beide wußten, daß es unvermeidlich ist. (...)

Bei der Ewiglichkeit der sieben Sphären, der sechs Elemente und der einen Kraft, beim Mysterium von Kha und dem Losstern, bei der Macht der zwölf Götter, der sechs Giganten und der sechs Urdrachen, bei den Sünden von Mada und Satinav, beim Willen unseres Vaters und bei der endlosen Verdammnis des Namenlosen spreche ich diese Worte:

Ewiger Los, Herr der Welten und Schöpfer des Alles, umfange diesen Geist und diese Seele, und Du, Menacor, sechsflügeliger Wächter des Limbus, halte Wacht über ein Äon Äonen, auf daß kein lebender und kein noch zu zeugender Mensch, Elf, Zwerg, Echs, Ork, Drach, Fee, und auch keiner von gemischter oder anderer Gattung in der Lage sei, selbigen zurückzurufen in die Dritte der Sphären, es sei denn, dies ist der Wille der Angerufenen oder mein Wille.

Also spricht Rohal, Sohn des Nandus.
FAHR ZUR HÖLLE, BORBARAD!"

Sein Blut kochte und das Fleisch schmolz von seinen Knochen. Die Lohe des Drachenodemus versengte ihn bis ins Innerste und tief in ihm schuf sie den Stein, geboren aus Wille, Drachenfeuer und der Kraft. Sein Leib verging, aber sein Zorn hält ihn am Leben. Bis zu dem Tag, an dem Körper, Geist und Stein wieder eins sein werden...

»Dies ist die Kunde von den Zeiten, wenn sich das Angesicht der Welt wandeln wird...

Wenn der Drache seinen Karfunkelstein verliert, wird sich die Kunde verbreiten von SEINER künftigen Macht, und SEIN Diener stirbt und kann doch nicht sterben...

Wenn der Sohn des Raben von der Tochter der Schlange niedergestreckt wird, erhebt sich wieder das leuchtende Zelt, und der Herrscher des Zeltes wird sein der dritte seines Namens...

Wenn der Kaiser aus Borons Schlund ins Goldene Land vertrieben wird, werden die Legionen des Blutgottes ins Herz des Greifen stoßen, und ein Sohn des Fuchses wird den Namen seines Veters und seiner Base tragen...

Wenn der Tote den Toten beschwört, werden sich auftun die Sphären, und es wird sein ein Heulen und Zähneknirschen unter den Zauberern und Gegenzauberern und den Leuchtenden Erleuchteten...

Dann wird erscheinen der Erste der Sieben Gezeichneten und sein Zeichen wird sein der Rubin und das Wissen um SEINEN Namen...

—Fragmente aus den *Orakelsprüchen von Fasar*

Was bisher geschah (Meisterinformation)

Auch wenn in der Zwischenzeit einige aventurische und auch irdische Jahre vergangen sind, so ist **“Alptraum ohne Ende”** doch die direkte Fortsetzung von **“Staub und Sterne”**, jenem Abenteuer, in dem ein fanatischer Borbaradianer versuchte, mittels einer Manipulation des Zeitflusses selbst, seinen in den Limbus geschleuderten Meister auf Dere zurückzuholen, und nur von der vereinten Macht eines Alten Drachen und Ihrer Helden aufgehalten werden konnte.

Wie es zur Verbannung Borbarads kam, können Sie (und Ihre Helden) in dem Prolog-Abenteuer **“Der Krieg der Magier”** erleben. Einen früheren (zum Scheitern verurteilten) Versuch einer Borbaradianer-Sekte, ihren Meister zu befreien, können Sie dem Klassiker **“Die Seelen der Magier”** (1988) entnehmen.

Sie erinnern sich vielleicht: Im **“Abspann”** von **Staub und Sterne** hieß es, daß Liscom von Fasar, falls er die Konfrontation mit Teclador überlebt hat, sich nach Selem zurückzieht, um dort seine finsternen Pläne weiterzuverfolgen. Und da wir unsere Versprechen einhalten...Voila!

Egal, wieviel Mühe sich die Helden und Teclador auch gegeben haben, Liscom in einen Haufen Asche zu verwandeln, er ist wieder da und diesmal mit einem Plan der nahezu (natürlich nur nahezu) unfehlbar ist, denn er muß sich nicht auf fremde Hilfe verlassen.

Aber der Reihe nach. Je nachdem, ob die Helden Liscom im Nebelstal zur Strecke gebracht haben, ihn durch die Dunkle Pforte (einen Sphärentunnel) nach Selem verfolgten und dort erledigten oder ob sie ihn laufen ließen, bieten sich zwei mögliche Ansätze für die Fortführung der Geschichte: Entweder stirbt er in Selem und wird, da ihm seine **“heilige Pflicht”** keine Ruhe läßt, zum **Wiedergänger**, oder er haucht bereits in der Gor sein Leben aus und gelangt als Geist nach Selem, einen Ort, dem er sich verbunden fühlt, um dort als **Nachtalp** sein Unwesen zu treiben und im Lauf der nächsten Monate wieder Gestalt anzunehmen (was in Selem recht einfach ist).

Beide Ansätze münden im Rahja des Jahres 16 Hal (am 31. Rahja, versteht sich) in derselben Ausgangssituation: Durch die von Moder und Algengeruch durchwehten Gassen von Selem hinkt ein Mann mittleren Alters und offensichtlich tulamidischer Abstammung, der seine leichenblasse Haut und die entstellenden Brandnarben mit Handschuhen und einem Seidentuch nur ungenügend verbergen kann.

Seine ehemaligen Freunde und Diener erkennen ihn jedoch wieder, und schon kurze Zeit später ist Liscom wieder in der Lage, in Selem nach Belieben ein- und auszugehen. Mittels einiger alter Manuskripte aus der Silem-Horas-Bibliothek und mehrerer Reisen in die Dschungel der Echsenmenschen

(nicht zuletzt aber wegen der Einsichten, die ihm der Rubin bringt, der seit seiner Wiedererstehung sein linkes Auge zielt) gelingt es ihm, die letzten Fehler in seinem geplanten Beschwörungsritus auszumerzen und sich erneut an sein finsternes Werk zu begeben.

Während seiner Forschungen stößt er auf das Geheimnis der magischen, weltumspannenden Kraftlinien und entdeckt dadurch zwei alte Satinavtempel am Ostrand des Regengebirges und südlich von Bastrabuns Bann. Die Linien, die von hier ausgehen, weisen beide nach Norden.

Im Jahre 19 reist er zum ersten Mal nach Weiden, mietet sich einige Wochen in Trallop ein und beginnt, Bedienstete um sich zu sammeln, die nach alten magischen Orten Ausschau halten sollen, und binnen kurzer Zeit entdeckt er, daß sich die besagten Linien in dem abgelegenen Dorf Dragenfeld unter einer alten Grenzfestung schneiden. Zu dieser Zeit schließt sich ihm auch Korobar an, ein Magier norbardischer Herkunft, der einige Jahre in Tobrien für Unruhe sorgte und dort zum Borbaradianer konvertierte.

Am 19. Rondra 21 Hal bezieht Liscom den Turm Drachentodt und beginnt, den Keller für das Große Werk vorzubereiten. Während der nächsten Monate trifft er sich häufig mit Schwester Laniare, der Dragenfelder Tsageweiheten, wobei es ihm gelingt, sie für seine Auslegung des echsischen Glaubens (und damit unwillentlich für sein Werk) zu gewinnen.

In den ersten Monaten des Jahres 22 reist Liscom wieder nach Süden, um in den alten Satinav-Tempeln die Grundlage für seine Beschwörung zu legen. Er bittet Schwester Laniare in einem Brief, am 1. Tsa 22 ein vorbereitendes Ritual **“gemäß dem alten Ritus der Zzah”** durchzuführen ≈ und damit nehmen die Ereignisse ihren unaufhaltsamen Lauf...

Bei Bedarf können Sie aus dem eben Gesagten ein kleines Zwischenabenteuer konstruieren, in dem die Helden feststellen, daß Liscom immer noch unter den Lebenden weilt (was zwar nicht ganz stimmt, aber die Helden dazu bringen könnte, sich an seine Fersen zu heften). In diesem Fall sollte sich die Spur Liscoms jedoch bei seinem Aufbruch in den Norden verlieren, damit die Helden Zeit für einige Abenteuer haben, während derer sie den Borbaradianer aus ihrer Erinnerung verdrängen können.

Er könnte zu jenem Zeitpunkt wieder in Erscheinung treten, wenn er die südlichen Satinav-Tempel für seine Große Beschwörung vorbereitet. Zu diesem Zeitpunkt würden dann auch die Helden auf das Geheimnis der Kraftlinien stoßen und hätten einen Wegweiser an der Hand, der sie nach Norden in dieses Abenteuer führt.

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Alptraum ohne Ende handelt vom wiederholten Versuch einer Beschwörung des Dämonenmeisters Borbarad durch seinen Anhänger Liscom von Fasar, den selbst sein eigener Tod nicht von seinen Bemühungen abhalten konnte.

Alptraum ohne Ende beginnt Ende Ingerimm des Jahres 22 Hal ≈ es verspricht, ein prächtiger Sommer zu werden ≈ in Baliho, wo sich die Helden am Rande einer Warenschau treffen, eine starke Präsenz von Praiosdienern und "weißen" Magiern feststellen können und auf ein seltsames Ereignis im Dorf Dragenfeld, im äußersten Nordosten des Mittelreichs, aufmerksam werden.

Erste Nachfragen führen die Helden ins Spielhaus Nordstern, wo sie die Bekanntschaft und Gastfreundschaft der Traviageweihten Mutter Linai machen, die noch am Abend der ersten Begegnung von einer seltsamen Vision heimgesucht wird: Mittels göttlicher Verständigung erfährt sie unmittelbar und aus erster Hand vom Tode der Tsa Geweihten Schwester Laniare. Die Priesterin ist von einer aufgetragenen Menge auf dem Scheiterhaufen verbrannt worden ≈ in Dragenfeld.

Mutter Linai bittet die Helden, für Aufklärung der Ereignisse zu sorgen, und erklärt sich notfalls auch bereit, die Gruppe zu begleiten. Es scheint, als habe die Tsa-Geweihte einen Frevel ungeahnten Ausmaßes begangen, der auch den Praiosdienern nicht unbemerkt geblieben ist.

In Baliho selbst können die Helden nur wenig über Dragenfeld oder die seltsamen Ereignisse in Erfahrung bringen, so daß sie sich wohl oder übel an den Ort des Geschehens begeben müssen.

Schon auf dem Weg, treffen die Helden in Anderath auf den Konvent der Praiosdiener, die offensichtlich bereits ihr Urteil über die Ereignisse gefällt haben. Wenn die Helden sich nicht sputen, mag es gut sein, daß die fanatischsten unter den Dienern des Greifen wieder einmal eine Hexenverfolgung größten Ausmaßes anzetteln, unter der wohl auch die Gemeinden der Jungen Göttin zu leiden hätten.

Von Anderath aus begeben sich die Helden auf schnellstem Wege, das heißt, entlang des Braunwassers, nach Dragenfeld, dem Ort, an dem die seltsamen Ereignisse ihren Ursprung haben. In den Orten entlang der Strecke können sie jedoch nur wenige verwertbare Informationen erhalten, die zudem immer verworrener werden, je weiter die Helden sich dem eigentlichen Schauplatz nähern.

Nächtens werden einzelne Helden von *Alpträumen* heimgesucht, die von Nacht zu Nacht grauenerregender werden und schließlich sogar körperlichen Schaden verursachen können. Diese Alpträume deuten schon nach kurzem darauf hin, daß hier eine weitere Macht ihre Finger im Spiel hat, schlimmstenfalls gar ein mächtiger Erzdämon.

Die eigentlichen Schrecken beginnen jedoch hinter dem

Dörfchen Runhag, wenn die Helden feststellen müssen, daß jemand sie mit Gewalt am Weiterkommen hindern will. Eine zerstörte Brücke und ein Überfall durch eine Horde Untoter bilden den Anfang, gefolgt von der Feststellung, daß diese Gegner offensichtlich keine Gnade gegenüber Unbeteiligten walten lassen, denn der gesamte Bautrup, der hier die Herzogsstraße weiterführen sollte, wurde aus dem Hinterhalt niedergemacht.

Aber ein viel größeres Grauen stellen die Veränderungen dar, die die umgebende Natur erleidet: Es sieht so aus, als würde eine gewaltige Kraft allen Lebewesen, Pflanzen wie Tieren, die Lebenskraft entziehen und sie altern lassen. Die Helden müssen schließlich erkennen, daß auch sie von diesen Veränderungen nicht ausgenommen sind. Langsam, aber sicher werden Stunden scheinbar zu Tagen und Wochen, und ein Ende scheint nicht in Sicht.

Wie dieser Prozeß endet, müssen die Helden schließlich feststellen, als sie den Überlebenden des Dorfes Dragenfeld begegnen, die sich auf der Flucht hinaus aus dieser Zone des Schreckens befinden. Von ihnen können die Helden jedoch erstmals verwertbare Informationen über den Ablauf der Ereignisse erhalten, und es wird schnell klar, daß hier offensichtlich ein gigantischer Frevel an den Zwölfen und gar an Sumu selbst seinen Lauf genommen hat.

Eine Begegnung mit einer ebenfalls gealterten, verzweiferten und zu allem entschlossenen Goblinsippe sollte den Helden schließlich klarmachen, daß ihnen nicht viel Zeit bleibt, um das Geheimnis um Dragenfeld zu lüften, sonst sehen sie ihrem eigenen Tod ins Auge.

Die letzten Meilen vor Dragenfeld zeigen, wie das Land am Ende dieses Zerfalls aussehen wird, und eine weitere Tatsache wird klar: Jetzt bleibt den Helden nur noch die Flucht nach vorn, ins Zentrum des Schreckens.

In Dragenfeld selbst können die Helden nichts mehr erreichen: Das Dorf ist vollständig zerstört, und eine längere Untersuchung würde die Kräfte der Gruppe unweigerlich aufzehren. Das einzige Gebäude von Belang ist auch das einzige, das dem Zeitsturm getrotzt hat: Schwester Laniares Tsatempel.

Hier, auf geweihtem Boden, haben die Helden erstmals wieder die Möglichkeit, sich frei von Alpträumen (und auch frei von der Angst, binnen der nächsten Stunden an Altersschwäche zu sterben) auszuruhen und herauszufinden, was die Ursache für Schwester Laniares gewaltsamen Tod war.

Auf Geheiß eines zugereisten Fremden, eines Magiers offensichtlich, hat sich die Tsageweihte nämlich einem alten ecksischen Kult angeschlossen, der Tsa und Satinav in ewigem Wechselspiel sieht, und Rituale kennt, die Macht der beiden Gottheiten wesentlich treffsicherer nach Dere zu lenken, als dies die Gebete der Zwölfgöttergläubigen jemals könnten.

Dieser Magier, in dem die Helden nach einigem Nachdenken den gefürchteten, aber tot geglaubten Liscom von Fasar erkennen können, hat Schwester Laniare dazu verführt, ein Ritual einzuleiten, das den Zeitfluß manipulieren soll. Dieses Ritual ist es auch, das sowohl für das plötzliche Wachstum der Feldfrüchte als auch für die ersten Alterungserscheinungen der Dragenfelder verantwortlich ist ≈ und letztendlich dazu führte, daß die Dörfler Laniare als Schwarzmagierin auf den Scheiterhaufen warfen.

Anhand des Tagebuchs der Geweihten läßt sich rekonstruieren, daß das Ritual noch in dieser Nacht seinen Höhepunkt erreicht, und daß das Zentrum allen Unheils offensichtlich die von Liscom bewohnte Grenzfeste Drachentodt ist. Und wenn die Helden zwei und zwei zusammenzählen können, wissen sie auch, was der Kern des Rituals sein wird: Borbarads Rückkehr.

Die Helden haben also nur noch wenig Zeit, sollten diese aber zu intensiven Gebeten um zwölfgöttlichen Beistand nutzen, bevor sie sich ins Zentrum der Erscheinungen wagen, denn binnen dieser Nacht werden die letzten Jahrzehnte von Borbarads Gefangenschaft aufgeholt, und dieser Zeitraum könnte sich bei nur geringem Zögern und ohne göttli-

che Hilfe schnell tödlich für die Helden auswirken.

Die Helden werden nur von wenigen Untoten gehindert, die Grenzfeste zu betreten, und von einigen Dämonen, in die unteren Geschosse vorzudringen, in denen Liscom sein Werk vollendet. Dort öffnet sich ein Tor in den Limbus, den Zwischenraum zwischen den Sphären, den Ort, an den Borbarad verbannt wurde, und genau hier müssen die Helden Liscom zur letzten Konfrontation gegenüberreten.

Die Vernichtung des Beschwörungskreises erweist sich zwar als einfacher als gedacht, jedoch kommen die Helden um wenige Herzschläge zu spät: Sie können zwar verhindern, daß Borbarad Liscoms verjüngten Körper übernimmt, nicht jedoch, daß sich Borbarads Geist im Diesseits manifestiert. Von dieser Tatsache sollten die Helden jedoch erst geraume Zeit nach dem Abenteuer erfahren. Zunächst einmal heißt es, die Auswirkungen des Alters zu überwinden und nach Baliho zurückzukehren, angeschlagen, aber vermeintlich unbesiegt. Die Wahrheit wird jedoch spätestens dann ans Tageslicht kommen, wenn einer ihrer Gefährten zum Träger des Rubin-eyes wird ≈ er ist der erste Sieben Gezeichneten, in deren Händen es liegt, Borbarad so lange zu bekämpfen, bis er endgültig vom Angesicht der Welt getilgt ist.

Einige Hinweise für den Spielleiter

Alptraum ohne Ende ist ein Abenteuer für drei bis fünf (höchstens sieben) Helden der Stufen 8 bis 13. Es ist unumgänglich, daß sich ein Magier in der Gruppe befindet, und auch weitere Zauberkundige sind von Vorteil. Ebenfalls wichtig für die Gruppe ist geistlicher Beistand, sprich, daß es unter den Helden einen Geweihten der Zwölfgötter gibt.

Es wäre von Vorteil, wenn sich in Ihrer Heldengruppe noch der eine oder andere Recke befände, der einst im Abenteuer **Staub und Sterne** Liscoms Pläne vereitelt hat. Dies ist zwar nicht unbedingt nötig, es gibt dem Abenteuer aber seinen eigenen Reiz, wenn die Helden genau wissen, mit wem sie es zu tun haben ("Er kann das niemals überlebt haben!") und welche Pläne er wahrscheinlich verfolgt ("Nein, nicht schon wieder!").

Sollten in Ihrer Gruppe weder Magier noch Geweihte mitspielen, so haben Sie die Möglichkeit, Reo Cordovan Sappalyo als Magier und Mutter Linai als Geweihte mit ins Abenteuer zu nehmen. Bedenken Sie aber, daß dann einige wichtige Passagen des Abenteuers von Meisterpersonen abgehandelt werden, was die Spieler in eine unbefriedigende Zuschauerrolle versetzen könnte.

Alptraum ohne Ende ist ein Abenteuer ohne komplizierte Verwicklungen und mit einem Handlungsfaden, der von den Helden zu seinem Ursprung aufgerollt werden muß. Das Abenteuer lebt vor allem von der Bedrohung durch den beschleunigten Zeitablauf, der die Helden dazu zwingt, sich um ihrer selbst Willen zu beeilen.

Ebenfalls wichtig ist die stimmungsvolle Beschreibung des Grauens, das über die Helden in Form der immer bedrohlicher werdenden Alpträume und der Schändung der Natur hereinbricht und schließlich in der Vision ihres eigenen Endes (in Gestalt der gealterten Dragenfelder) kulminiert.

Als probate Mittel zur Unterstützung einer solchen Horror-Atmosphäre haben sich gedämpftes Licht, langsames, ununterbrochenes Vortragen und Musikuntermalung (Themen aus Horrorfilmen wie "**The Fog**", getragene Orgelmusik oder ≈ als persönliche Empfehlung ≈ "**Black Aria**" von **Glenn Danzig**) erwiesen.

Die Übersichtskarte der Region, in der "**Alptraum ohne Ende**" spielt, finden Sie in der Box "**Dunkle Städte, Lichte Wälder**", eine Beschreibung Weidens wird derzeit erstellt. Um Ihnen die Orientierung zu erleichtern, haben wir in der Heftmitte noch einmal eine Schwarzweiß-Karte des eigentlichen Gebietes der Handlung abgedruckt. Karten und Pläne sind kaum erforderlich, Sie finden jedoch zur Unterstützung Ihrer Beschreibungen einige Skizzen an den entsprechenden Stellen im Text.

Weitere Hinweise zu abweichendem Verhalten der Helden (und wie Sie das Abenteuer trotzdem auf der richtigen Bahn halten können) finden Sie im Abschnitt **Links und Rechts des Weges**. Bitte beachten Sie auch die Zeitplan-Vorgabe am Ende dieses Bandes, die Ihnen als Richtlinie dienen soll, aber natürlich nach den jeweiligen Erfordernissen modifiziert werden kann.

Die Kampagne

Alptraum ohne Ende ist das erste Abenteuer in der Kampagne um Borbarads Rückkehr, die sich im Verlauf der nächsten Jahre entfalten wird. Diese Kampagne ist in zwei Teile gegliedert: eine *Hauptlinie*, in der erfahrene Helden - die sieben Gezeichneten - direkt mit Borbarad konfrontiert werden und in der sich immer stärker herauskristallisiert, daß nur eine bestimmte Konstellation aventurischer Helden, magischer Artefakte und äußerer Rahmenbedingungen die endgültige Verbannung des Dämonenmeisters garantieren kann, und mehrere *Nebenlinien*, in der Helden aller Stufen sich mit den Auswirkungen von Borbarads Existenz herumschlagen müssen. Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, das Amt des Meisters wechseln zu lassen, sollten Sie sich darauf einstellen, daß ein bestimmter Meister alle Abenteuer der Hauptlinie "Die Sieben Gezeichneten" mit all ihren Hintergrundinformationen leiten kann.

Alptraum ohne Ende bildet den Anfang der Hauptlinie, die

durch die *Orakelsprüche von Fasar* vorgegeben ist. In diesem ersten Abenteuer wird ein Held ein Zeichen, das *Borbaradmal*, erhalten und damit als einer derjenigen festgelegt, die zum Ende der Kampagne Borbarad direkt gegenüberzutreten werden.

Wählen Sie zu diesem Zweck einen Helden aus, dessen Rollenspiel (nicht unbedingt seine Eigenschaften) Sie am ehesten mit INTUITION identifizieren würden. Wenn möglich, sollte er magiebegabt sein.

Zumindest dieser Held sollte bis zum Ende der Kampagne am Leben und im Einsatz bleiben.

Bei dieser Gelegenheit stellen Sie gleich fest, welche der anderen sieben Eigenschaften Sie mit welchem Ihrer Helden identifizieren würden - die Kampagne handelt von sieben Gezeichneten! Falls Sie weniger oder mehr Helden als sieben haben, so führen Sie nur die passendsten Paarungen durch.

Auf dem Weg nach Baliho

Meisterinformationen:

Das Abenteuer beginnt in Baliho im Herzogtum Weiden, einer aufstrebenden Stadt, in der altehrwürdiges Rittertum und aufstrebende Großbürger um Macht und Einfluß ringen. Wir wissen nicht, was genau Ihre Helden nach Baliho treiben könnte, und haben aus diesem Grund die Warenchau als Startereignis festgelegt, weil sich zu einer solchen Veranstaltung sicherlich genügend Möglichkeiten bieten, daß die Helden alte Bekannte wiedertreffen, interessante neue Menschen kennenlernen und vielleicht einen lukrativen Auftrag annehmen können.

Wenn Sie meinen, Ihre Helden damit nicht hinter dem Ofen hervorlocken zu können, müssen Sie wohl oder übel ein anderes Ereignis konstruieren, das dem Geschmack der Gruppe mehr zusagt. Wichtig ist nur, daß die Helden sich am 22. Ingerimm 22 in Baliho aufhalten, damit die Ereignisse ins Rollen kommen. (Oder besser gesagt, die Ereignisse beginnen so oder so, auch ohne die Helden, die offensichtlich kein Interesse an heldenhaften Taten haben...)

Wenn sich die Ankunft der Helden aufgrund eines einleitenden Szenariums um ein oder zwei Tage verzögert, lassen Sie sich jedoch keine grauen Haare wachsen, sondern verschieben Sie einfach den Zeitplan um die entsprechende Anzahl von Tagen = es spielt keine Rolle, ob die eigentliche Beschwörung am 2. oder 3. Rahja stattfindet.

Das Herzogtum Weiden bietet genügend Gelegenheiten für kleinere Abenteuer auf der Anreise, die Sie dazu verwenden können, die eine oder andere falsche Fährte auszulegen, damit die Helden zu Beginn des eigentlichen Abenteuers ein wenig rätseln müssen, in welche Verwicklungen sie da geraten sind.

Als Abenteuerhintergründe für den Anmarschweg bieten sich an: die immer noch drohende Orkgefahr (schließlich halten die Orks immer noch die weidensche Grafschaft Bärwalde besetzt); die Rivalität zwischen den alteingesessenen Geschlechtern der Weidener Ritter und den neureichen Familien der Rinderbarone und Fernhändler (schließlich ist Weiden auch die Heimat des Gorge Kolenbrander, des als "Trallop Gorge" bekannten schwerreichen Fuhrunternehmers); die Unzahl von Räuberbaronen, die sich in der Schwarzen Sichel festgesetzt haben und gegen die kein Kraut gewachsen zu sein scheint (und auch Dragenfeld, der Ort des Finales liegt in einer Räuberbaronie am äußersten Rand des Mittelreiches).

Das einzige Ereignis, das Sie auf dem Hinweg einbauen müssen, ist die ungewöhnlich hohe Anzahl von Praiosdienern der einen oder anderen Art (Geweihte und auch Ordensmitglieder des *Bannstrahl' Praios*), die sich auf dem Weg nach Anderath befinden, wo offensichtlich ein Konvent der Diener des Greifen tagt.

Ein herrlicher Sommer

»So schnell, wie es aufgezogen war, hat sich das Gewitter auch wieder in Wohlgefallen aufgelöst«

Die Helden reiten oder marschieren durch eine in voller Blüte stehende Frühsommerlandschaft: sattgrüne Weiden, Kornfelder, die ihr erstes kräftiges Gelb zeigen, Blütenduft allerorten, der würzige Geruch des Waldbodens nach einem heftigen aber warmen Sommerregen, frischgedeckte Dächer und neu gekälkte Häuser in den Dörfern, Scharen von Reisenden, Bauern, die trotz ihrer harten Arbeit auf den Feldern alte Weisen singen, und dergleichen mehr.

Trotz einiger Unannehmlichkeiten (die entsprechenden Ereignisse auf dem Anmarschweg, siehe oben) kommen die Helden gut voran, auch wenn sie wahrscheinlich Baliho, das Ziel ihrer Reise, erst zwei Tage später als geplant erreichen werden. Aber was macht das schon? Gute Frunde werden ohnehin auf sie warten, und Gelegenheiten, Ruhm und Ehre zu erringen (und dazu ein Goldstück zu verdienen) werden sich auch morgen oder übermorgen noch bieten...

Meisterinformationen:

■ Beschreiben Sie den Frühsommer in seinen prächtigsten

Farben und scheuen Sie sich nicht, gefühlvolle Schilderungen zu bieten, ja, sogar ein wenig Kitsch ist nicht fehl am Platze: Dies ist die Zeit der lauen Abende, der romantischen Sonnenuntergänge über grünen Hügeln, der Barden und Musikanten. Rahja ist nicht mehr fern, die Sangerinnen und Sänger preisen die Anmut und Vornehmheit ihrer Angebeteten, den Herren und Damen von Stand mundet der frische Wein des Vorjahres, die Kaufleute bieten Waren aus fernen Ländern feil, und wer nicht Gut und Gold hat, dem bleiben immer noch die Freuden der körperlichen Liebe, deren Flamme auch im rauen Weiden nie verlöscht...

Zu dieser Stimmung passen auch gut riesige Viehherden, die zu den blau am Horizont schimmernden Hügeln getrieben werden, schwer mit Handelsgütern beladene Wagenzüge, Eselskarawanen und sogar eine Kavalkade Weidener Ritter, die mit wehenden Bannern durch einen in voller Blüte stehenden Obsthain preschen.

Doch diese Schönheit kann nur fünf Sinne verzaubern. Wer aber mit dem sechsten Sinn gesegnet (oder verflucht) ist, d.h. alle Zauberkundigen, aber auch Menschen mit

hoher Intuition, einem hohen Gefahreninstinkt- oder Pro-
phezeien-Wert, der verspürt eine seltsame Unruhe, ein
Kribbeln im Nacken, ein Gefühl des Beobachtetwerdens,
ohne dies jedoch jemals genau fassen zu können. Teilen
Sie dies allen magiebegabten Helden Ihrer Gruppe, aber
auch einem nicht zauberkundigen Helden insgeheim mit,
damit die Spieler ein wenig rätseln können, was denn
eigentlich die Ursache für ihr seltsames Empfinden ist.
Besonders betroffen sind hiervon Druiden, Elfen und Hexen,
aber einzig ein Elf, der oben genannte Besonderheiten auf-

weist, kann sein Gefühl in Worte fassen: *mhair thaintalwa
nurdraza*, in menschlicher Verkürzung der *letzte Sommer*.
Die Schilderung dieser Frühjahrspracht dient einzig dazu,
ein Gegengewicht zu den kommenden Schrecken zu schaf-
fen und die Helden von höchster Verzückerung in tiefste
Niedergeschlagenheit zu werfen.

Die überschäumende Kraft der Natur hat nichts mit den
kommenden Ereignissen zu tun (obwohl Sie die Spieler
darüber natürlich auch im Nachhinein im Unklaren lassen
sollten).

Die Warenschau zu Baliho

Meisterinformationen:

Baliho ist eine aufstrebende Stadt mitten im Herzen des
Herzogtums, dazu ein Ort, an dem sich die wichtigsten
Verkehrswege kreuzen. So ist es nicht verwunderlich, daß
der Magistrat der Stadt (in seltener Einvernehmlichkeit)
vor einigen Monaten beschloß, in Konkurrenz zu Trallop
ebenfalls jährlich eine Warenschau abzuhalten, auf der die
Erzeugnisse der Grafenstadt, vornehmlich Rinderhäute
und Lederwaren, präsentiert werden sollten.

Aus diesem Grund haben die Stadtoberen alle wichtigen
Händler von Almada bis ins Bornland kontaktiert, um ihrer
Schau einen weltmännischen Glanz zu geben.

Nun, das Ergebnis stellte sich als nicht ganz so eindrucks-
voll wie erwartet dar: ein großes Volksfest mit Viehauf-
trieb, einigen Marktständen und wenig fahrendem Volk ≈
nun, nicht eben weltstädtisch. Vielleicht wird's ja im näch-
sten Jahr besser.

Die Helden erreichen Baliho am 22. Ingerimm 22 gegen
Abend, am letzten Tag der Warenschau. Die meisten Herber-
gen der Stadt sind mit Gästen belegt, aber es sollte sich noch
ein Plätzchen finden lassen.

Die eigentliche Warenschau ist bereits zu Ende, aber noch
stehen auf der Festwiese südlich der Stadt (direkt an der
Reichsstraße) die Wagen, Zelte und Buden der Kleinkrämer,
Kuriositätenhändler und Zuckerbäcker, dazu der eine oder
andere Bierausschank und sogar noch einige Wahrsager und
Zahnreißer sind zu sehen. Die Marktwachen kauern schläfrig
auf einer Bank vor dem großen, grün-weißen Festzelt.

Im Zelt selbst beginnt gerade das große Abschlußfest: Auf
einer Empore sitzen einige adlige Damen und Herren, darun-
ter auch der gräfliche Vogt Avon Nordfalk von Moosgrund,
die versammelte Geweihtenschaft (von den Dienern des Phex
abgesehen, deutlich an ihren Festgewändern kenntlich), die
Ältesten der Stadt, die Vorsteher der Gilden und Zünfte. Auf
einer zweiten Empore bereiten sich gerade die Musiker auf
den Abend vor, während der Tanzboden dazwischen ver-
ständlicherweise noch verwaist ist.

An langen, einfachen Tischen sitzen vielleicht 300 Gäste
aller Stände und ständig strömen neue hinzu. Am Ausschank

der Brauergilde steht eine Gruppe debattierender Viehtrei-
ber. Alle Anwesenden haben ihr Praiostagsgewand angelegt.
die Stimmung ist jedoch eher ausgelassen als feierlich.

Wenn der Abend fortschreitet ≈ Dankes- und Lobreden der
Veranstalter und der wichtigsten auswärtigen Händler, die
eine oder andere akrobatische oder komödiantische Darbie-
tung, erneute Reden und schließlich die Eröffnung des Tanz-
bodens ≈ werden die Helden feststellen können, daß sich im
Zelt auch eine große Anzahl von grimmig dreinblickenden
Gestalten (vorwiegend Männer) in einfachen, weißen Roben
aufhalten, die selten in Grüppchen tuschelnd zusammenste-
hen, viel häufiger aber ≈ strategisch gut verteilt ≈ die Gäste
beobachten.

Meisterinformationen:

Die Ordensleute vom Bannstrahl Praios' ≈ um solche han-
delt es sich nämlich ≈ unternehmen allerdings nichts wei-
ter, das die Helden über ihre schiere Präsenz hinaus beun-
ruhigen könnte. Auf eventuelle Fragen reagieren sie höf-
lich, aber abweisend; es ist jedoch nicht zu übersehen, daß
sie nach irgendeiner Besonderheit unter den Festgästen su-
chen, vielleicht gar nach einem flüchtigen Zauberer oder
Ordensrenegaten.

Der Festabend auf der Warenschau dient letztlich nur
dazu, den Spielern ein wenig Stimmung zu vermitteln und
sie, so es not tut, zusammenzuführen. Dazu können Sie
eine Rauferei mit betrunkenen Viehtreibern, ein Wetttrin-
ken oder Ähnliches veranstalten. Wahrscheinlicher aber
ist, daß sich bis dato unbekannte Helden allein deshalb
zusammenfinden, weil sie wohl die interessantesten Perso-
nen auf dem Fest darstellen. Lassen Sie die Helden ruhig
auch spüren, daß die Augen der Festgesellschaft häufiger
auf ihnen ruhen ≈ sie sind schließlich bereits erfahrene
Kämpen, deren Taten sich vielleicht schon herumgespro-
chen haben. Sie werden sicherlich hin und wieder aufge-
fordert, von ihren Abenteuern zu erzählen, von der Jugend
bewundert und von den Honoratioren daraufhin taxiert, ob
sie wohl gute Leibwächter, Karawanenführer, Hofzauber-
er oder eine gute Partie für den Sohn oder die Tochter
abgeben würden.

Baliho

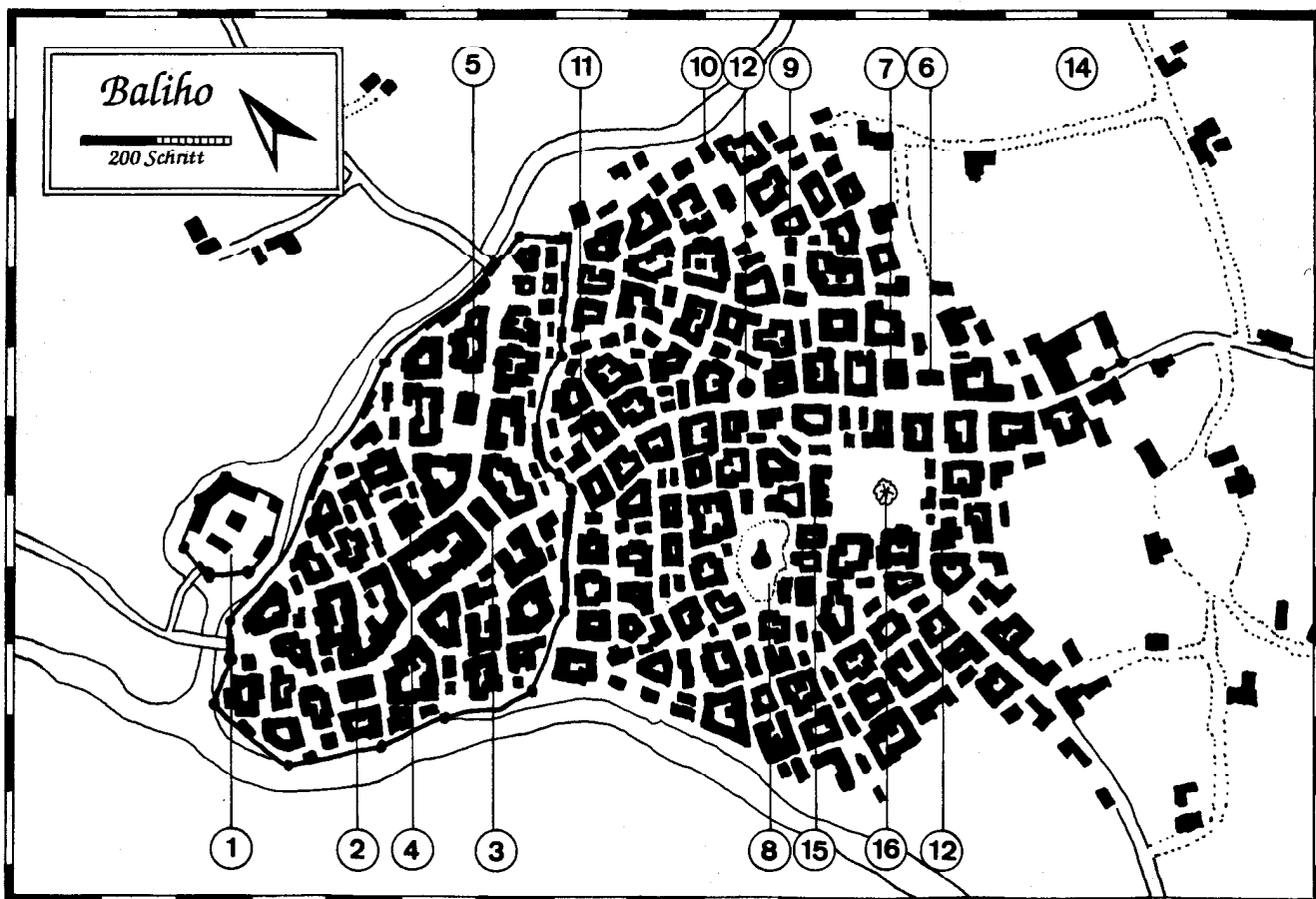
Das neue Baliho ist im ritterlich und rondrianisch geprägten Weiden fürwahr eine Absonderlichkeit: Die stolze Grafenstadt, Heimat des Weidener Rittertums, macht heutzutage höchstens noch ein Drittel des Stadtgebiets aus. Die restliche Fläche ist mehr oder weniger planlos bebaut, wobei die Reichsstraße die einzige sichtbare Achse darstellt.

Die **Grafenstadt** bildet in grobem Umriß ein Dreieck zwischen den Flüssen Pandlaril und Rotwasser, an dessen nördlicher Spitze sich die (1) Burg des Grafen auf einer Insel im Rotwasser erhebt. Von der Burg aus können die Anderather und Rudeiner Brücken eingesehen und notfalls mit einem Pfeilhagel eingedeckt werden. Hier residiert Avon Nordfalk von Moosgrund als Vogt für König Brin von Garetien, dem die Grafschaft in einer denkwürdigen Entscheidung zugesprochen wurde.

Weitere wichtige Gebäude innerhalb der Stadtmauern sind der (2) neuerrichtete Rondratempel und der (3) altehrwürdige Praiostempel, die (4) Markthalle und die (5) gräfliche Bibliothek. Innerhalb der Grafenstadt leben etwa 800 der mittlerweile mehr als 3000 Einwohner Balihos, meist Mitglieder alter und angesehener Familien, Kaufleute und erfolgreiche

Handwerker, ja sogar einige landlose Edle und Ritter. Die Grafenstädter sehen gerne auf die "Zugereisten" und "Viehtreiber" in der Südstadt herab, rühmen sich ihrer Bildung, ihres Stammbaums oder der Verdienste, die ihre Familie vor Urzeiten für diesen Grafen oder jenen Herzog erworben hat. Die Gebäude in der "Altstadt" sind fast ausschließlich im Weidener Spitzgiebelstil erbaut: selten mehr als fünf Schritt Breite in der Straßenfront, dafür jedoch umso mehr in die Länge und in die Höhe gezogen. Über dem steinernen Erdgeschoß erheben sich oftmals bis zu drei weitere Stockwerke als Fachwerk- oder Holzbau, immer ein wenig mehr überhängend, so daß sich die spitzen Giebel über der Gassenmitte fast berühren.

Das eigentliche Leben pulsiert jedoch in der **Südstadt** (oder dem "Ochsenviertel", wie die Grafenstädter gerne sagen). Zwar sind die Gebäude hier weder so alt wie in der Grafenstadt noch so herausgeputzt, dafür ist hier die Triebfeder des neuzeitlichen Balihoer Wohlstandes beheimatet: Pferde- und vor allem Rinderhändler und -züchter, all ihre Zulieferer und Abnehmer wie Schmiede, Stellmacher und Sattler: Mietställe, Geldverleiher, die Häuser der Viehtreiber, Hand-



werker, Gerber und Vergnügungsstätten jeglicher Art. Wichtige Gebäude sind der (6) Traviatempel, das (7) Armenhaus der Badilakaner, der (8) Rahjatempel und der (9) Phextempel, das (10) Spielhaus Nordstern und (11+12) weitere Spielhäuser, fünf Gasthäuser und Herbergen, vier Bordelle, (13) der Schuldturm, die (14) Kaiserliche Garnison und das (15) Stadtgericht. Die berühmte 1000jährige Eiche steht in der Mitte des (16) Marktplatzes.

Die meisten Gebäude sind zweistöckig, annähernd würfelförmig und weisen nur ein flaches Dach auf (almanischer Stil, würde der Kenner behaupten). Im Gegensatz zur Grafenstadt ist mit Ausnahme der Reichsstraße kein Weg gepflastert, dafür besitzt jedoch fast jedes Gebäude einen hölzernen Bürgersteig, damit die Bürger bei den heftigen Frühlings- und Herbstregnen nicht bis zu den Knien im Matsch versinken.

Eine weitere, wichtige Institution der Stadt ist die Kriegerakademie "Schwert und Schild zu Baliho", die auf einer Wasserburg etwa sechs Meilen westlich der Stadt untergebracht ist. Sie spielt in diesem Abenteuer jedoch ebensowenig eine Rolle wie die anderen Einrichtungen des klassischen Weidener Rittertums.

Meisterinformationen:

Sie haben bei der Beschreibung der Südstadt sicherlich bereits bemerkt haben, worauf wir hinauswollen. Dieser Teil Balihos stellt die für Aventurien größte Annäherung an eine *Westernstadt* dar, und so sollte das Klima auch geprägt sein. Der Beginn des Abenteuers spielt auch größtenteils in der Südstadt, so daß Sie sich auf deren Beschreibung konzentrieren können. (Daß die alte Grafenstadt noch so existiert, wie sie ist, verdankt sie nur der rigorosen Abschottung gegen die andere Hälfte ≈ ja, man kann fast behaupten, daß es sich bei den beiden Stadtteilen Balihos um gänzlich verschiedene Orte handelt.)

Die wahren Herren der Südstadt sind die *Rinderbarone*, niederrangige Edle und Junker, die ihrem eigentlichen Lehnsherrn meist nur dem Wort nach verpflichtet sind und die riesige Flächen Weideland besitzen. Viele Adlige sind bei ihnen verschuldet, so daß die Rinderbarone nach Belieben schalten und walten können. Diese Unsitte, die das Lehnswesen in Weiden mehr und mehr aushöhlt und die man von Menzheim im Süden bis über die Nordgrenze hinaus nach Hardorp findet, hat in Baliho zwei Pracht-

exemplare ihrer Art hervorgebracht: Marja Ganjanef und Jobdan Boswitz, die sich beflehen, als wären sie echte Landadlige...

Am stärksten wird das Bild der Südstadt von den *Viehtreibern*, den berittenen Knechten und Mägden der Rinderbarone, die oft aus aller Herren Länder stammen, geprägt: wettergegerbte, o-beinige Gestalten, angetan mit hohen Reitstiefeln, Pluderhose, knapper Weste, einem speckigen und staubigen ledernen Reitmantel und einem großen Schlapphut, dazu ein breiter Gürtel, in dem Peitsche und Messer stecken. Dies und bisweilen ein Wurfnetz sind auch die einzigen Waffen, die die Viehtreiber führen, denn die wenigsten von ihnen sind Freie, und so ist ihnen der Besitz langer Klingen untersagt ≈ was sicherlich ein Segen ist, denn es vergeht keine Stunde, in der nicht zwei Viehtreiber in Streit geraten und handgemein werden, und kaum eine Woche, in der nicht ein Mörder vom Galgen baumelt.

Die *Vollstrecker* wiederum sind meist die Handlanger der Rinderbarone, die Männer und Frauen fürs Grobe, echte Schlagetots halt, meist zugewanderte Söldner, deren Loyalität sich einzig mit Gold bewahren läßt. Zwar mag es auch unter ihnen einige ehrbare Gesellen geben, diese sind aber mit Sicherheit die Ausnahme. Viele von ihnen sind berühmte Duellisten, deren Hand stets locker über dem Schwertgurt pendelt. Auch die Vollstrecker bevorzugen Schlapphut, Reitmantel und Sporenstiefel, im Gegensatz zu den meisten Viehtreibern sind sie aber an der Waffe ausgebildet und dürfen diese als Söldner oder Stadtfreie auch führen ≈ ein Recht, von dem sie weidlich Gebrauch machen. Typische Waffen neben Säbel oder schlankem Schwert (oft kombiniert mit einem Linkhand) sind Peitsche und Wurfdolch, die die meisten von ihnen mit tödlicher Präzision zu führen wissen.

Die Hüter des Gesetzes sind die *Stadtgardisten*, kenntlich an ihren grünen Umhängen, der leichten Kürasse, Tellerhelm und Säbel. Bei einer Auseinandersetzung zwischen den rivalisierenden Landbesitzern und ihren Schlägern halten sie sich jedoch vornehm zurück und fallen vor allem dadurch auf, daß sie auf Fremde besonderes Augenmerk haben und bei diesen (also auch den Helden, wenn die ihren verdienten Ruf nicht genügend verteidigen) die kleinste Gesetzesübertretung mit pervalischen Mitteln ahnden.

Einige typische Ereignisse

Meisterinformationen:

Die folgenden Ereignisse können Sie jederzeit während des Aufenthalts der Helden in Baliho einflechten; sie haben nichts mit dem eigentlichen Abenteuer zu tun, können aber vielleicht die Helden auf eine falsche Fährte führen. Vor allem aber zeugen sie von der Macht der Rinderbarone und von der tiefgehenden Spaltung zwischen Grafenstadt und Südstadt.

Der Vollstrecker

»Ihr sitzt nun schon geraume Zeit in dieser eher nichtssagen- den Schänke mit dem pathetischen Namen *Kaisersstolz und Orkentod*. Das Rechte sind die wilden Viehhirten sicherlich nicht für euch, und auch die Handwerker sind eher ein schweigsamer Haufen ≈ zumindest euch gegenüber. Dafür gibt es hier gute Musikanten und Rinderbraten in wahren Trollportionen.



Da öffnet sich die Tür, und ein finstergesichtiger Mann tritt ein, den dunkelgrauen Reitmantel zurückgeschlagen, den Schlapphut tief in die Augen gezogen, ein schmales Schwert am Gürtel und eine Peitsche in der Linken.«

Es wird totenstill in der Schankstube. Einer der Handwerker ist aufgesprungen und sieht sich offensichtlich nach dem Hinterausgang um. Die Peitsche zischt wie eine wütende Schlange und wickelt sich um den Hals des schweißgebadeten Handwerkers.

‘Dies ist die letzte Warnung, Arven’ spricht der Finstergesichtige mit leiser, bedrohlicher Stimme. ‘Morgen Abend bringst du die 47 Goldstücke in den Bockigen Esel, oder...’ ‘Aber ich habe nicht so viel Gold, das muß Boswitz doch wissen...’

‘Morgen Abend im Esel, 47 Goldstücke.’ Der Vollstrecker zieht die Peitsche kurz fester um den Hals des angsterfüllten Handwerkers, der bereits blau anzulaufen beginnt. ‘Morgen abend.’ Dann wendet er sich um und geht.

Meisterinformationen:

Die anderen Gäste in der Schänke starren wie gebannt auf das Schauspiel, greifen aber nicht ein. Wenn die Helden den Vollstrecker ansprechen, wird er sie anraunzen, sich um ihren eigenen Dreck zu scheren.

Sollten die Helden ihn tätlich angreifen, wird er zuerst zwei Wurf dolche werfen, sodann sein Schwert ziehen, und versuchen, sich aus der Schänke zurückzuziehen.

Über eine solche Hilfeleistung ist Arven alles andere als

erfreut, da er nun damit rechnen muß, daß ihm Boswitz’ Schergen die Werkstatt demolieren werden. Über das eine oder andere Goldstück ist er jedoch hoch erfreut und wird die “hohen Herren” bei jedem seiner Bekannten lobend erwähnen und sie auch in seine Gebete an Travia einschließen. Es könnte gut sein, daß die Helden danach bald von Bettlern umringt sind.

Zudem haben die Helden, falls sie den Vollstrecker angegriffen haben, ein weiteres Problem ≈ sie haben sich mit einem der mächtigen Rinderbarone angelegt, und es mag gut sein, daß sie binnen kürzester Zeit in Baliho als Unpersonen gelten, denen man nicht hilft, es sei denn man steht auf der Seite von Marja Ganjaneff.

Ein echter Ritter

»Ihr schiebt euch gerade durch eine enge, staubige Gasse, als vor euch Fanfaren erschallen. Die Bürger drängen sich an die Hauswände. Ihr könnt Hufgeklapper vernehmen und schließlich auch Pferde erkennen: ein Ritter in vollem Zeug, begleitet von einem Knappen, zwei Waffenknechten und einem Priester. Die Gruppe scheint sich nicht im geringsten um die ehrfürchtig starrenden Passanten zu scheren. Hier und da wird ein liegengebliebener Korb zertrampelt, ein nicht schnell genug zurückgewichener Bürger unsanft zur Seite geknufft. Am Ende der Gasse bleibt der Troß stehen. Ihr könnt nicht verstehen, was der Ritter zu dem Geweihten sagt; dieser zieht jedoch einen Beutel hervor und wirft einem Bettler einige Münzen in die Schale. Dann verschwindet der Ritter samt Gefolge um die nächste Ecke.«

Meisterinformationen:

Die Gleichgültigkeit der Ritter gegenüber der Stadtbevölkerung ist schon fast sprichwörtlich. Während sie sich auf ihren Gütern sehr wohl um ihre Leibeigenen kümmern, sind die Städter für sie “verweichlichte Feiglinge”. Einzig mit den Handwerkern der Grafenstadt pflegen sie bisweilen Geschäftsbeziehungen. Ansonsten sind sie froh, wenn sie die stinkenden Gassen wieder verlassen können, um sich der Jagd, dem Turnier oder endlosen Questen widmen zu können.

Die Stadtbevölkerung nimmt’s gelassen. Man hat hier Sorgen genug, ohne sich auch noch um den Ehrenkodex des Landadels kümmern zu müssen.

»Haltet sie auf!«

»Ihr betrachtet gerade die Auslage des Schuhmachers ≈ eure Stiefel hätten eine Reparatur dringend nötig ≈ als der Boden unter euch leicht zu erbeben beginnt. Binnen Augenblicken ist die Luft erfüllt mit Staub, dem Brüllen von Rindern, dem Kläffen von Hunden und dem Peitschenknallen der Viehreiber. Eine unüberschaubare Masse an braunen und gescheckten Leibern prescht an euch vorbei, und ihr habt Glück, daß ihr rechtzeitig auf den erhöhten Bürgersteig gesprungen seid.«

Die galoppierende Rinderherde wird von einem Trupp Viehreiber verfolgt, die sich auf einem kleinen Platz aufteilen.

Während eine Gruppe die Rindviecher auf die Schlachtereizutreibt, sitzen die anderen elegant ab und marschieren obeneinig auf die nächste Schänke zu.

Meisterinformationen:

Ein solches "Gestampfe" ist nichts Ungewöhnliches in und um Baliho, und außer einigen umgerissenen Verandapfeilern und umgeworfenen Wagen entsteht auch kein weiterer Schaden. Den Helden sollte auch nichts passieren, wenn sie nicht gerade so irrsinnig sind, sich den Rindern in den Weg zu stellen. Die Viehtreiber sind momentan weder besonders rauflustig noch aggressiv ≈ sondern einfach nur durstig.

Eine Hinrichtung

»Auf dem Marktplatz hat sich heute eine ungewöhnlich große Menschenmenge eingefunden. Alle Augen starren gebannt auf die tausendjährige Eiche, von der bereits zwei Henkersschlingen herabbaumeln. Die Richtstätte wird von einem Kordon der Stadtbüttel abgeschirmt. Vom Schuldturm nähert sich ein Leiterwagen, auf dem ein Mann und eine Frau stehen, beide etwa mitte Zwanzig, beide gefesselt und mit steinerner Miene. Neben dem Wagen gehen ein junger Praiosgeweihter und eine muskulöse Frau mit roter Kapuze. Der Wagen hält unter den Stricken an, und die Henkerin legt den Delinquenten die Schlingen um den Hals.

'Alrik und Karja' verkündet der Praiosgeweihte, 'ihr seid für schuldig befunden worden des mehrfachen Viehdiebstahls, der falschen Brandzeichnung und des hinterhältigen Raubes. Da ihr derart eure Ehrlosigkeit unter Beweis gestellt habt, sollt ihr am Hals aufgehängt werden, bis daß der Tod eintritt.' Er gibt der Henkerin einen Wink, und der Wagen setzt sich in Bewegung. Die Delinquenten versuchen, noch auf der Ladefläche stehenzubleiben, dann verlieren sie jedoch den Halt. Ein kurzes Aufzucken, dann hängen die beiden Gestalten schlaff. Die Menge zerstreut sich.

Meisterinformationen:

'Die haben's aber auch verdient', 'Bei 'ner echten Enthauptung gibt's viel mehr zu sehen' 'Übermorgen ist ein echter Mörder dran' und ähnliche Gesprächsfetzen zeugen

davon, daß eine solche Hinrichtung nichts Ungewöhnliches ist. Die Sitten in Weiden sind rau, und die Praiosgeweihten machen bei Leibeigenen oder Stadtfreien und vor allem bei solchen Fällen wie Rinderdiebstahl oder Wege-lagerei wenig Aufhebens um solche Dinge wie korrekte Prozeßführung oder gar Verteidigungsreden.

Die Helden könnenn daran ohnehin nichts ändern, also gewöhnen sie sich besser bereits jetzt daran, denn im Wind baumelnde Gehenkte werden ihnen auf ihrem Weg noch häufiger unterkommen.

Dicke Kartoffeln

Ein untypische Ereignis ≈ und das erste zur eigentlichen Handlung gehörende ≈ ist der Überfluß an Kartoffeln, der in der Stadt zu herrschen scheint. Egal, wo die Helden cinkchren, werden ihnen Kartoffeln als Tagesgericht präsentiert, und ausnehmend große Exemplare ihrer Art dazu. (In allen kulinarischen Variatianten, egal ob mit dem traditionellen Bierbrot, in südländischer Beize oder mit dicken Saubohnen, gehört auf jeden Fall ein halber Stein Rindfleisch dazu.)

Meisterinformationen:

Helden, die schon häufiger einmal Kartoffeln gegessen haben, empfinden den Geschmack als eindeutig zu wässrig und pappig, während unerfahrene Helden sich fragen mögen, was bei allen Göttern an diesem faden Kram so schmackhaft (und vor allem so teuer) sein soll. Einem Helden, dem eine (verdeckte) Gefahreninstinkt-Probe+20 gelingt, können Sie den vagen Hinweis geben, daß "irgend etwas mit diesen Kartoffeln nicht stimmt."

Wenn die Helden sich umhören, woher denn in aller Welt diese riesigen und doch so faden Erdäpfel stammen, werden sie auf Lares Ehrwald verwiesen, einen stadtbekannt-nen Fuhrmann und freien Händler, der den Goblinspfad ins Bornland befährt und "heute morgen" die Kartoffeln auf dem Marktplatz feilgeboten hat.

Lares schläft momentan im *Schwarzen Stier* und will nicht gestört werden. Am Abend ist er jedoch im *Nordstern* anzutreffen, wo er hofft, seinen Gewinn zu vermehren.

Das Spielhaus Nordstern

Zwar nicht das einzige seiner Art in Baliho, aber sicherlich das luxuriöseste Spielhaus ist das "Nordstern" am Ufer des Rotwassers. Schon von der Straße aus kann man die Kuppel aus blauen Glasfenstern auf dem Dach des ehemaligen Eferdtempels erkennen, wenn auch sonst nur noch wenig auf den ehemaligen Zweck des Gebäudes hinweist: Die Mauern sind mit weißem Marmor geklinkert, Messing blitzt an Fensterrahmen und Fackelhaltern, und eine riesige Laterne verstrahlt ihr warmes Licht über dem Eingang.

Das Haus strahlt eine ruhige Atmosphäre aus, die nicht so recht zur ansonsten hektischen Betriebsamkeit passen will.

Meisterinformationen:

Das *Nordstern* ist von Sonnenuntergang bis Mitternacht auf jeden Fall geöffnet (sieben Tage die Woche), bei Bedarf, oder wenn der Abend für Dugobalosch, den zwer-gischen Besitzer, gut läuft, auch länger. Während der Öff-nungszeiten ist meist das gesamte Personal anwesend.

Die Helden sollten sich früher oder später im *Nordstern* einfinden, sei es, weil es sie reizt, ein paar Dukaten zu gewinnen, sei es, weil sie Lares suchen, oder weil sie einmal einen der berühmigten Rinderbarone aus der Nähe sehen wollen.

Treppe und Vorbau

Hier mag man noch ahnen, daß es sich bei diesem Gebäude um einen ehemaligen Tempel handelt: Drei Stufen aus ausgetretenem weißen Marmor von sicherlich fünf Schritt Breite führen auf den säulenumgrenzten Vorbau.

Vor der fast vier Schritt hohen Tür aus dunklen Hölzern und poliertem Messing halten zwei eindrucksvolle Krieger mit Hellebarden Wacht, während ein buckliger, zwerghafter Tulamide in überladener Galauniform offensichtlich die Gäste auf Vermögen und möglichen Ärger taxiert.

Meisterinformationen:

Es sollte für die Helden nicht unbedingt einfach sein, ins *Nordstern* zu gelangen. Entweder sie werfen sich wirklich "in Schale", oder sie sind eingeladen. In ersterem Fall (oder wenn einer der Helden ein echter Adliger ist), wird ihnen nach kurzer Rücksprache Einlaß gewährt, in zweitem Fall nur dann, wenn der Einladende sich gerade ebenfalls im Spielhaus aufhält.

Dies kann dazu führen, daß die Helden sich gut und gerne eine halbe Stunde die Beine in den Bauch stehen müssen. Dabei werden sie aber feststellen, daß sie bei weitem nicht die einzigen sind, denen es so ergeht. Außerdem können sie derweil die Stammgäste (die natürlich ohne weiteres eingelassen werden) beobachten: Eine Traviageweihte mit Gefolge, eine schwergewichtige und offensichtlich schwerreiche Frau sowie einige stutzerhaft wirkende Spieler.

Eingangshalle

Nachdem die Helden den Türsteher passiert haben, gelangen sie in eine Eingangshalle, die ebenfalls mit weißem Marmor und poliertem Messing prunkt. Links und rechts ziehen sich zwei "Garderoben" an den Wänden entlang, hinter denen ein hünenhafter Norbarde und eine noch etwas größere Thorwarlerin Mäntel und Waffen in Empfang nehmen. Am Ende des Ganges befindet sich eine weitere mächtige Doppeltür.

Meisterinformationen:

Von den Helden wird natürlich erwartet, daß sie ihre offensichtlichen Langwaffen abgeben. Katla und Darjew können die Tür zum Saal mit einem Hebel von ihrem Platz aus verschließen, so daß kein Bewaffneter ins "innere Heiligtum" eindringen kann. Die einzigen erlaubten Waffen sind Dolche oder eine "zeremonielle" Peitsche; Adlige dürfen allerdings ihr Schwert an der Seite tragen (auch wenn dies nicht gerne gesehen wird).

Wirtschaftsräume

Zu beiden Seiten neben der Eingangshalle finden sich mehrere kleine Wirtschaftsräume: Speisekammern, in denen der Bedarf für den Abend gelagert wird, eine kleine Küche, ein Waschraum für das Personal sowie je ein Abtritt.

Meisterinformationen:

Die Wirtschaftsräume sind ≈ mit Ausnahme der Latrinen ≈



ständig abgeschlossen und nur für das Personal zugänglich. Davon abgesehen gibt es auch nichts, das die Helden an diesen Räumen interessieren könnte.

Von den "Garderoben" aus führt jeweils eine versteckte Tür in die Wirtschaftsräume.

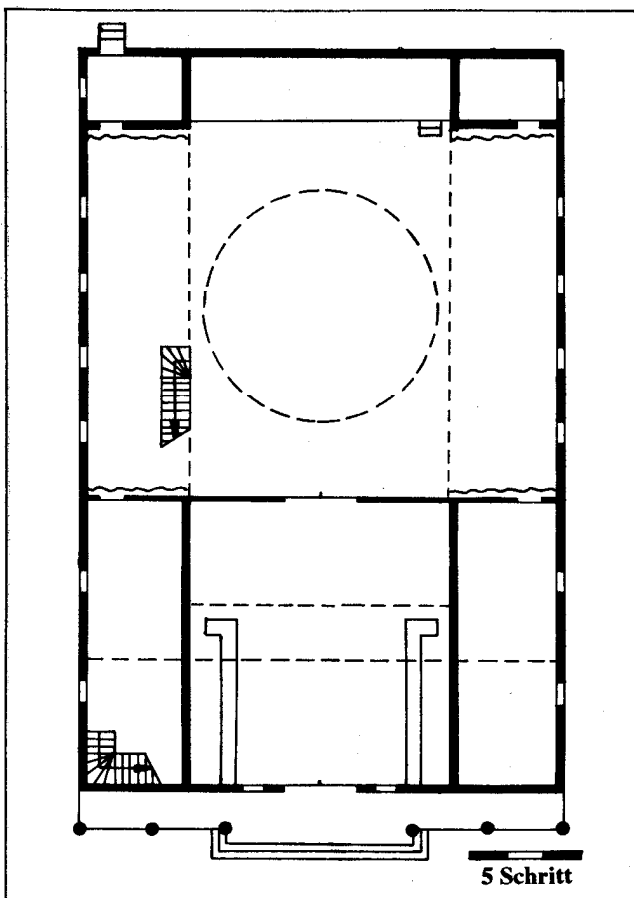
Saal

Der große Saal ist das Herz des Nordstern: insgesamt sicherlich sieben Schritt hoch und von einer Kuppel aus blauen Butzenglasscheiben gekrönt, in dreieinhalb Schritt Höhe von einer Empore umgeben, möbliert mit etwa zwei Dutzend runden Spieltischen aus dunkeln Edelhölzern und mehreren schweren Kerzenleuchtern aus poliertem Messing.

An der Schmalseite gegenüber dem Eingang erhebt sich eine kleine Bühne, vor der drei etwas größere Tische für die Gäste stehen, die bei einem Glas Wein das Geschehen auf der Bühne betrachten wollen.

Der Bühnenboden befindet sich etwa ein Schritt über dem Fußboden. Meistens spielen hier zwei oder drei Musikanten ruhige Melodien, bisweilen finden aber auch Soloauftritte berühmter Künstler, seien es Musiker oder Tänzer, statt. Wenn die Bühne nicht benutzt wird, kann sie durch einen Vorhang vom Rest des Saales abgetrennt werden. Im Bühnenhintergrund führt eine kleine Treppe zu einem Hinterausgang.

Unter der Empore befinden sich weitere Tische, an denen vornehmlich Glücksräder und einfache Wettspiele auspro-



Spielhaus "Nordstern"

Das Personal des "Nordstern"

● **Dugobalosch**, Sohn des Darbasch, den Besitzer des Nordstern, bekommen die Gäste selten zu Gesicht. Der mittlerweile 184jährige Brillantzweig aus den Beilunker Tunneln erkannte vor nunmehr 22 Jahren die Zeichen der Zeit und erwarb den baufälligen Efferdtempel für einen Spottpreis, um ihn sofort zu einem Spielhaus umzuwandeln, was sowohl seinen persönlichen Neigungen als auch seinem gesunden Geschäftssinn entsprach. Dugobalosch ist so lange ein gemütlicher Zwerg in den besten Jahren und mitreißender Erzähler seiner (wahren oder erfundenen) Heldentaten, wie niemand seinen oder den Ruf des Hauses in den Schmutz zieht oder schlimmstenfalls gar seine Gattin **Ugilne** (die bisweilen hinter der Theke steht) beleidigt. Dann jedoch kann er ausgesprochen unangenehm werden. Der Ruf seines Hauses wird übrigens seiner Meinung nach vor allem von Falschspielern, Trick- und Taschendieben geschädigt...

● **Hapa-Matac-Ca** (eine Moha), **Nirka** (eine Nivesin), **Maline**, **Gunelde**, **Edo**, **Lares**, **Kergaj** (ein Norbarde) und **Lamirion** (ein Halbeif) arbeiten die meiste Zeit als Schankpersonal (und bisweilen erfüllen sie auch andere Wünsche der Gäste). Sie sind allesamt von bestem Aussehen, graziösem Gang und freundlichem Gemüt und verstehen sich sogar auf gepflegte Konversation. Dugobalosch hat sie allerdings nicht nur wegen dieser Fähigkeiten eingestellt: Sie beherrschen allesamt die eine oder andere Art des waffenlosen Kampfes...

● **Katla** und **Darjew** fungieren offiziell als Hüter der Garderobe, aber jeder Gast weiß, daß die Thorwalerin und der Norbarde, beide prächtige Erscheinungen ihres jeweiligen Volkes und jeweils über 2 Schritt groß im Innern des Nordstern für Ordnung sorgen, falls sich ein Besucher erdreistet, ob eines zu hohen Verlustes oder zu viel Bärenodts handgemein zu werden.

● Die Türsteher **Ahrik** und **Storko**, zwei stämmige, etwa dreißigjährige Einheimische mit blondem Stoppelhaar, sind jeweils mit Hellebarde und Knüppel bewaffnet und sehen auch aus, als könnten sie damit umgehen. Ob sie bis drei zählen können, ist eine ganz andere Frage, jedoch wissen sie sehr wohl auf einen Wink von **Khalid**, wen sie einzulassen haben und wen nicht.

● **Khalid**, der Portier, ist der Gott der Schwelle, der jedoch eher wie ein Ausrufer einer Gauklertruppe aussieht: zwergenhaft, mit einem Buckel und einem nachgeschleiften Bein, faltigem Gesicht mit spärlichem Bart und einer Prachtuniform, die so manchen Markgraf-Großadmiral gelb vor Neid werden ließe. Der 43jährige **Khalid** hat einen "Blick" für das weitere Verhalten der Gäste und auch deren Zahlungsfähigkeit und ist zudem (fast) unbestechlich.

● **Dilga**, **Goswin**, **Helmar**, **Jetta**, **Ondinai** und **Wulf** (zu Stoßzeiten auch noch drei weitere Helfer), die Spielleiter und Spielleiterinnen an den einzelnen Tischen tragen allesamt rote Uniformröcke (und den Dolch im Gewande), sind zwischen 1,70 und 1,80 groß und wahre Meister des "Boltangesichts". Daß sie sich mit allen erlaubten und unerlaubten Glücksspielen, mit Falschspielertricks und deren Enttarnung auskennen TaW: 11+ auf MU: 12+, CH: 14+, FF: 14+), versteht sich von selbst. Zudem scheinen sie alle von Phex gesegnet und bescheren dem Haus erkleckliche Gewinne.

Einige Stammgäste im "Nordstern"

● **Mutter Linai** (Linai Perainiane Arvenspfordt) ist die Vorsterherin des Traviatempels zu Baliho, eine mütterlich wirkende Frau von Anfang 40, die offensichtlich die Zusammenkunft in einem phexgefälligen Haus ebenfalls mit ihrem Segen unterstützt. Mehr zu Mutter Linai finden Sie im Anhang. Sie ist meist in Begleitung von **Schwester Alwine** und **Bruder Sarkus** anzutreffen, zwei Traviageweihten von eher gewöhnlichem Benehmen, die wohl ein wenig aufpassen sollen, daß Mutter Linai nicht "über die Stränge schlägt". Die Zechkumpanin von Mutter Linai ist häufig **Nidara**, die oberste Geweihte der Rahja in Baliho.

● Die eindrucksvollste Erscheinung bietet sicherlich **Marja Ganjaneff**, eine Rinderbaronin von Mitte 50, eine Frau von gut 180 Stein Lebendgewicht, die einen grauen, zu enormen Höhen aufgesteckten Haarturm und Schmuck im Wert von gut 200 Dukaten zur Schau trägt. Ihr Stiernacken und ihre schiere Körpermasse lassen sie behäbig und fast ein wenig harmlos erscheinen, aber wenn Blicke töten könnten, dann hätten ihre eisgrauen Augen sicherlich schon mehrfach den Tod durch den Strang verdient. Sie verläßt ihr Anwesen in der Nähe von Rudein nie ohne ihren Vormann **Radulff**, einen schweigsamen Halbniwesen, der enormes taktisches Geschick beweist, wenn er seine Herrin beschützt und der mit seinen Waffen sicherlich so gut umgehen kann wie jeder professionelle Söldner.

● Der zweite Rinderbaron im Saal ist häufig **Jobdan Boswitz**, der schärfste Konkurrent von Marja Ganjaneff, hager und verhärtet, mit unstetem Blick und fahrigem Bewegungen. An seinem Schmuck kann man jedoch ebenfalls erkennen, daß es sich hier um einen Mann von Einfluß handelt. Boswitz wird meist von **Burgol**, seinem Leibwächter, einem der bereits beschriebenen zwielichtigen Söldnergestalten und von **Dara**, seiner Vorfrau, einer stämmigen, wettergegerbten Person, begleitet.

● **Reo Cordovan Sapallyo** (alias Horasio Halman ya Dascovia), Magister Extraordinarius der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis, Inspector des Hesindetempels zu Kuslik, Sonderbeauftragter des DBA, ist ein Lebemann von Ende 30, der braune Lockenpracht und locker fallende "Elfenkleidung" vorführt und etwas verweichlicht aussieht. Wenn man nachfragt, scheint es, daß er das "Nordstern" vorzugsweise wegen der rahjagefälligen Damen und Herren des Personals besucht.

● **Falk Ehrenbrinck** (alias Falka Hardtbrot) ist eine professionelle Spielerin, die sicherlich schon einige Dutzend Spielhäuser in ganz Aventurien gesehen hat, eine eher maskuline, nichtsdestotrotz rahjagefällige Erscheinung von etwa 28 Jahren mit kurzem, roten Haar. Sie ist schlank und gewandt, trägt Herrenkleidung nach neuester Vinsalter Stutzermode und ein verziertes Rapier (mit dem sie auch trefflich umgehen kann).

● **Tonkowan**, ein Moha, ist einer der Sargtischler des Ortes, der es zu gehörigem Reichtum gebracht hat. Er mag etwa Mitte 40 sein und trägt seine langen, blauschwarzen Haare meist zu einem Pferdeschwanz verknotet. Der Reichtum hat seiner ansonsten muskulösen Gestalt bereits einen leichten Bauchansatz beschert. Er ist meist mit einem schwarzen Rock mit goldenen Tressen, schwarzen Stiefeln und Schlapphut bekleidet.

biert werden können, auf jeder Seite ein kleiner Ausschank sowie Türen zu den Abtritten.

Je nachdem, wann die Helden den Saal betreten, ist er noch fast leer (gegen acht Uhr abends) oder bis zum Bersten gefüllt (etwa gegen zehn Uhr). Obwohl hier sicherlich mehrere hundert Dukaten pro Tag umgesetzt werden, sind keine offensichtlichen Saalwachen zu erkennen.

Meisterinformationen:

Im Nordstern wird vor allem Boltan oder Fünfas (entweder mit echten Spielkarten oder mit Würfeln) gespielt, aber die Spielleiterinnen und Spielleiter beherrschen auch solche Glücksspiele wie "Gareth brennt", "Taschenteufel" oder "1000 Batzen" ≈ oder alles, was Ihnen gerade einfällt, um den Helden das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Für den knapperen Geldbeutel geeignet sind die Glücksräder (in einfacher oder mehrfacher Kombination oder auch mit Setzbrettern als einfache Roulette-Varianten).

Die Spielleiter an den einzelnen Tischen spielen selbst ohne Tricks und Täuschung, besitzen aber offensichtlich ein "phexgefälliges Händchen" und verschaffen dem Haus so gute Gewinne. Falschspieler beziehen (wenn sie auffliegen) eine Tracht Prügel, danach werden sie vor die Tür gesetzt und erhalten ein Jahr Hausverbot.

Es ist auch möglich, sich ohne Spielleiter zu einem Spielchen zu treffen, jedoch müssen dann die benötigten Würfel oder Karten an der Theke ausgeliehen werden (1 Dukaten).

Die Getränkepreise sind ebenfalls gepfeffert; dafür kann man allerdings auch Qualität ≈ wie zum Beispiel echtes Ferdoker Bier oder Yaquirtaler Sandwein ≈ erwarten.

Empore

Die hölzerne Empore ist etwa drei Schritt breit und von einem Geländer aus edlen Hölzern begrenzt. Sie läßt sich über zwei Treppen links und rechts des Eingangs erreichen. An den beiden Längsseiten stehen einige kleinere Tische am Geländer, von denen aus man einen guten Blick über den Saal hat; an der Schmalseite über der Bühne befindet sich eine kleine Theke, an der Wein, Bier, Bosparanjer, Bärenstodt und andere flüssige Kostbarkeiten ausgeschenkt werden, während an der Schmalseite über dem Eingang schwere Vorhänge den Blick auf die dahinterliegenden Räume, offensichtlich Separees oder größere Alkoven verbergen.

Meisterinformationen:

Auf der Empore wird nicht gespielt. Vielmehr sitzen hier in ruhiger und gepflegter Atmosphäre (es gibt sogar Tischtücher) die Besucher, die gerne gesehen werden möchten (Auch Reo Cordovan Sapallyo und Falk Ehrenbrinck sind meistens hier anzutreffen).

Die Spielleiter an den unteren Tischen und die Bedienung auf der Empore achten darauf, daß keine "Kiebitze" die Spiele unten im Saal beeinflussen.

Separees

Am der Straße zugewandten Ende der Empore finden sich fünf kleine Räume, die durch schwere rote Vorhänge von der

eigentlichen Galerie abgetrennt sind. Alle Räume sind mit einer bequemen Lagerstatt, einem Tisch und mehreren Sesseln ausgestattet. Sie besitzen Fenster zur Straßenseite hin, die jedoch zu klein sind, als daß ein erwachsener Mensch hindurchklettern könnte. Im mittleren Separee führt eine Luke nach draußen, durch die die Laterne mit Öl versorgt werden kann.

Die Separees dienen zum einen als Besprechungsräume, wenn gute Kunden sich ungestört unterhalten wollen, zum anderen ist es auch möglich, daß sich ein Gast hierhin mit einem oder einer der Bediensteten zurückzieht, um sich im Liebesspiel zu ergehen ≈ ein mit 10 Dukaten nicht ganz billiges Vergnügen.

Meisterinformationen:

Reo Cordovan Sapallyo benutzt die Räume für beide Zwecke, und wenn Sie ihn als Informanten oder als mitgeführte Meisterperson verwenden wollen, wird er die Helden hier zur Besprechung treffen.

Keller

Das Gebäude ist komplett unterkellert. Die Kellerräume sind über eine Treppe aus den hinteren Wirtschaftsräumen und eine Laderutsche zu erreichen. Hier lagern die Bier- und Weinvorräte, ausgesiente Glücksräder, Geschirr und dergleichen mehr. In einem besonders gesicherten Raum befindet sich der Stahlschrank mit den Einnahmen.

Meisterinformationen:

Wir wollen nicht annehmen, daß Helden solchen Rufs noch in fremder Leute Keller einsteigen müssen, um ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Aber man weiß ja nie... Sollte dieser Fall eintreten, müssen Sie die Kellerräume selbst entwerfen. Bedenken Sie dabei nur, daß hier Einnahmen von sicherlich mehreren tausend Dukaten gelagert werden und daß der Besitzer ein geschäftstüchtiger Zwerg ist ≈ Sie können sich ausmalen, wie stark der Keller gegen Eindringlinge gesichert ist. Wenn Phex den Helden nicht besonders gnädig ist, können sie bestenfalls unerkannt den Keller wieder verlassen.

Lares erzählt

Wenn die Helden das *Nordstern* aufsuchen, um hier Lares Ehrwald zu treffen, werden sie ihn an einem der Glücksräder finden. Der etwa vierzigjährige Lares ≈ kurze, dunkelblonde Haare, wettergegerbt, breitschultrig und Fuhrmannshintern ≈ scheint nicht sonderlich von Phex gesegnet zu sein, denn er macht ein ziemlich verdrießliches Gesicht und stößt bisweilen auch Flüche aus, die zart besaiteten Personen die Schamesröte ins Gesicht treiben würden.

Lares läßt sich gerne auf ein Bier oder einen "Där" einladen, um seine momentane Pechsträhne zu unterbrechen. Wenn ihn die Helden auf die Kartoffeln ansprechen, wird er zuerst etwas unwirsch reagieren (er hat die Frage sicherlich schon

zwei Dutzend Mal beantworten müssen), aber nach ein oder zwei weiteren Bier und Bär auftauen. Er erzählt seine Geschichte mit breitem Bornländischem Akzent, häufig unterbrochen, von eingestreuten "Jau", "Woll", "Will ich wohl meinen" und "Bei Phex".

Lares befährt den Goblinpfad schon seit einigen Jahren, meistens alleine, seltener einmal in einer größeren Karawane. Da diese Strecke sonst nur selten von Händlern und Fuhrleuten genutzt wird, aber die kürzeste Verbindung ins Bornland darstellt, wirft jede Fahrt einen erklecklichen Gewinn ab. Lares nimmt dabei fast alle Güter, die er bekommen kann, meidet aber Schnaps, Waffen und Schmiedewaren, da diese sowohl von den Räuberbaronen als auch von den Goblins sehr begehrt sind und kaum die Hälfte der Strecke überleben.

Auf seiner letzten Fahrt hatte er in Festum einige Pelze (im Sommer immer billig) und in Irberod feines Wolltuch eingekauft und die Fahrt auch ohne Schwierigkeiten bis Dragenfeld hinter sich gebracht, als ihm dort von den Bauern Kartoffeln von enormer Größe und in großer Menge angeboten wurden ≈ zu einem Preis, bei dem er nicht Nein sagen konnte. Er hat seine Tuche und Pelze dort deponiert und wird wohl die nächste Fahrt nur bis Dragenfeld machen, um dort Töpferwaren zu verkaufen und seine eingelagerten Waren wieder abzuholen.

Wie hoch der Gewinn ist, den er mit dieser Fahrt gemacht hat, will er den Helden nicht verraten. Außerdem habe er ohnehin alle angebotenen Kartoffeln aufgekauft, so daß wohl kein Geschäft mehr zu machen sei.

Über Dragenfeld selbst kann er nur wenig erzählen. Ein Bauernkaff am Rand der Welt sei es halt, aber recht ansehnliche Mädels habe es da. Einen Tempel, eine Dorfschänke und eine alte Burg, neuerdings wohl wieder bezogen, nichts weiter.

Meisterinformationen:

Sie müssen Lares nicht im *Nordstern* auftauchen lassen, sondern können das Gespräch auch in einer anderen Schänke führen (man wird ihn dann beim Deutschnackeln, Messerwerfen oder einem ähnlichen Fuhrmannsspiel und in deutlich besserer Erzähllaune antreffen). Wenn Lares sich jedoch im Spielhaus aufhält, können Sie am gleichen Abend auch die anderen wichtigen Meisterfiguren, vor allem Mutter Linai, einführen.

Lares kann den Helden auch die Strecke nach Dragenfeld beschreiben, sie vor Räuberbaronen und Goblins warnen, einige Gerüchte über die Balckener Sträflinge oder die verschlossenen Runhager verbreiten oder ihnen den einen oder anderen Hinweis auf gute Rastplätze in der Wildnis geben ≈ von der eigentlichen Geschichte hat er jedoch nicht die geringste Ahnung.

Er kann noch einige weitere Informationen preisgeben, nach denen die Helden aber erst fragen können, wenn sie Mutter Linais Vision miterlebt haben. Diese Informationen finden Sie im Kapitel **Erkundigungen in Baliho**.

Ein Ende im Feuer

Meisterinformationen:

Die Helden müssen nun auf jeden Fall mit Mutter Linai zusammentreffen. Dies kann dadurch geschehen, daß die Helden sich über die Anwesenheit einer Traviageweiheten in einem solch phex- und rahjagefälligen Haus wundern und sie direkt ansprechen, oder dadurch, daß Mutter Linai an die Helden herantritt und sie zu einem Umtrunk einlädt ≈ schließlich sind die Abenteurer weit gereist und können sicherlich allerlei Neuigkeiten aus fremden Ländern berichten.

Die Begegnung mit Mutter Linai kann noch am selben Abend stattfinden wie das Gespräch mit Lares Ehrwald (dann müssen Sie jedoch den Zeitplan entsprechend anpassen), besser ist es jedoch, wenn dies am nächsten Abend geschieht. Sie könnten mit verschiedenen Ereignissen erreichen, daß die Helden am nächsten Abend auch wieder im Nordstern anwesend sind. Denkbar wären:

- die Nachricht eines alten Bekannten, der sich ebenfalls in Baliho aufhält.
- Ein Schuldner bittet die Helden, an seiner Statt Marja Ganjaneff oder Jobdan Boswitz eine bestimmte Summe Geldes zu übergeben.
- Am nächsten Abend gastiert eine berühmte tulamidische "Schönheitstänzerin" im Nordstern.
- Mutter Linai ist selbst auf die Helden aufmerksam geworden und lädt sie für den nächsten Abend ein.

Mutter Linai und die Geweihten in ihrer Begleitung haben einen Stammplatz an einem der großen Tische vor der Bühne. Die Tempelvorsteherin wird die Helden auf jeden Fall bitten, einige Neuigkeiten aus der Welt außerhalb von Weiden zu erzählen ≈ was man Neues über die Orken wisse, was mit Hilberian, dem selbsterklärten "Boten des Lichts" geschehen sei, wie es der kaiserlichen Familie gehe, ob endlich wieder Frieden im Land herrsche und dergleichen mehr.

Die Geweihte ist selbst eine begnadete Erzählerin und kann den Helden viel über das Leben in Baliho, über erheiternde Vorfälle im Tempel oder Anekdoten über die Lokalhonorationen erzählen, wobei sie in ihrer Wortwahl und der Auswahl ihrer Geschichten nicht gerade zimperlich ist, was bei ihren Gefährten mehr als einmal ein säuerliches Gesicht hervorruft.

Wenn das Gespräch angenehm verläuft und die Helden den Anschein erwecken, weltoffene Leute zu sein, wird Mutter Linai bei der Bedienung ein Pfeifchen ordern, das mit etwas mehr als Tabak gefüllt ist und auch den Abenteuern einen Zug anbieten. Dies ist ihre Form der Gastfreundschaft, wie auch einige der Runden, die im Laufe des Gesprächs getrunken worden sind. auf ihre Rechnung gehen...

»Urplötzlich, mitten im Satz, fällt Mutter Linai zurück. Ihre Augen werden starr und glasig, Schweiß steht auf ihrer Stirn und ihr Atem geht schwer.«

Meisterinformationen:

Wenn die Helden aufspringen, um Mutter Linai zu helfen, werden sie von Schwester Alwine und Bruder Sarkus zurückgehalten. Die Ehrwürdige Mutter sei mit der Gabe der Göttlichen Verständigung gesegnet und dürfe nicht unterbrochen werden. Auch im weiteren Verlauf der Trance werden die heiden Geweihten (und notfalls auch Schwester Nidara) verhindern, daß die Helden die Träumende aufwecken.

»Die Geweihte scheint offensichtlich große Schmerzen zu leiden. Ihre Haut wird zusehends röter, ja es scheint fast, als würden sich Brandblasen bilden. Sie windet sich auf ihrem Stuhl, ihre Robe ist schon jetzt schweißdurchtränkt.

Und dann beginnt sie zu murmeln. Kaum vernehmbar, eher röchelnd: 'Feuer. Eine große Menschenmenge. Flammen, die Kleidung und Haut verzehren. Eidechse. Scheiterhaufen. Schmerzen. Dunkelheit.'

Dann sackt sie in sich zusammen, urplötzlich bleich wie Boron selbst. Schließlich schlägt sie die Augen auf.«

Meisterinformationen:

Die Vision der Geweihten sollte eigentlich für allerlei Aufregung im Saal gesorgt haben, jedoch nichts geschieht. Erst wenn die Schankdiener Mutter Linais bleiche Gesichtsfarbe bemerken, werden sie sich nach ihrem Befin-



den erkundigen. Auch die Geweihten können sich nicht erklären, warum das absonderliche Verhalten niemandem aufgefallen ist.

Was die Helden nicht wissen: Reo Cordovan Sapallyo, der unauffällig am Nebentisch saß, hat den Tisch der Geweihten mit einer Zone des Desinteresses (einem modifizierten IGNORANTIA UNGESEHN) umgeben, so daß alle Außenstehenden ≈ außer ihm selbst ≈ nichts von den Ereignissen bemerkt haben. Für diese erscheint es jetzt so, als habe die Ehrwürdige Mutter einen leichten Schwächeanfall erlitten. Aber wen wundert's, bei diesem südländischen Rauschkram.

Vielleicht sind aber die Helden jetzt auf Sapallyo aufmerksam geworden und merken ihn sich für weitere Nachfragen vor. Wenn nicht, so wird er die Helden auf jeden Fall am nächsten Tag bei ihren Untersuchungen in der Stadt ansprechen.

»Die Geweihte scheint bis ins Innerste von ihrer Vision getroffen worden zu sein. Von ihrer ansteckend guten Laune ist nichts mehr zu spüren.

‘Sie haben in Dragenfeld eine Dienerin der Jungen Göttin verbrannt, Schwester Laniare. Ich habe ihre letzten Augenblicke miterlebt.’

‘Seid morgen um die neunte Stunde im Tempel!’

Dann erheben sich die Geweihten und verlassen den Saal.

Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden die Geweihten beschatten wollen, wird ihm dies ohne größere Schwierigkeiten gelingen. Die Priester begeben sich in der Tat geradewegs zum Traviatempel. Wenn die Helden Mutter Linai in der Nacht aufsuchen wollen, werden sie freundlich, aber bestimmt von einer jüngeren Geweihten abgewiesen: Die Ehrwürdige Mutter sei ins Gebet vertieft und wünsche keine Störung.

Erkundigungen in Baliho

Meisterinformationen:

Die Helden müssen in Baliho schon bestimmte Orte aufsuchen, um wenigstens an ein paar Informationen zu kommen. Von den Bürgern Balihos ≈ selbst den weitgereisten ≈ ist der Name Dragenfeld den wenigsten ein Begriff, und noch viel weniger können sich an irgendwelche Details erinnern.

In einem beliebigen **Handelskontor** oder bei den **Beilunker Reitern** können die Helden allerdings einige grundlegende Informationen über die Strecke einholen; genug zumindest, um sich für den Fall der Fälle eine Routenplanung zurechtzulegen. (Wenn Sie wollen, können Sie den Helden die Karte auf Seite 27 kopieren, oder besser, sie grob durchpauken und diese "Rohversion" aushändigen.)

Im Laufe des Tages können Sie noch eines oder mehrere Ereignisse aus der Liste auf den Seiten 13-15 einfügen, um die Helden von ihrem eigentlichen Vorhaben abzulenken. Im **Phex-** und im **Rondratempel** weiß man von nichts (oder erzählt zumindest nichts davon), und im **Rahjatempel** kann die Vorsteherin Nidara nur das weitergeben, was sie am Abend zuvor erlebt hat ≈ aber das wissen die Helden ja selbst bereits.

In den **Praiostempel** werden die Helden nicht vorgelassen, es sei denn, einer der Helden ist für seinen besonders festen Glauben bekannt oder selbst Geweihter des Götterfürsten. Was den Helden allerdings auffallen könnte (**Sinnenschärfe+5**), ist die große Anzahl von Kutschen und Pferden in der Nähe des Tempels. Einige der Pferde gehören eindeutig den Beilunker Reitern, während zwei Kutschen das Zeichen von Magierakademien (!) zeigen: die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth und die Halle der Austreibung zu Perricum.

Um den Tempel herum patrouillieren etwa ein halbes Dutzend finster dreinblickende Laien des Bannstrahlordens und unterbinden jeden Versuch, an den Fenstern zu lauschen ≈ aber keine Sorge, die Helden werden den Praiosanhängern und Antimagiern schon noch begegnen (**Eine Besprechung unter Freunden**).

Der Traviatempel

Das Haus der Göttin des Herdfeuers läßt sich eigentlich nur an einem drei Spann hohen, umlaufenden Fries als Tempel erkennen, ansonsten könnte es auch ein großes Lagerhaus sein.

In den frühen Morgenstunden sammeln sich die Bettler und Armen der Stadt vor dem Tempel, um sich eine Schale Suppe abzuholen (und die Prozedur dann bei den Badilakanern zu wiederholen).

Wenn die Helden, wie bestellt, um die neunte Stunde ankommen und die junge Geweihte im Tempelraum, wo auch die Armenspeisung stattfindet, nach Mutter Linai fragen, bekommen sie erst einmal die Suppenkelle in die Hand ge-

drückt, damit die Novizin Zeit hat, das Begehrt der Helden zur Tempelvorsteherin weiterzutragen.

Nach kurzem Warten werden die Helden dann zu Mutter Linai vorgelassen, die immer noch von der Vision des vergangenen Abends gezeichnet scheint. Nach kurzer Vorrede beginnt sie zu erzählen, was sie mit ihrem inneren Auge gesehen hat:

»Es mag wohl die letzte Viertelstunde ihres Lebens gewesen sein. Sie hatten Laniare gefesselt und bereits auf den Scheiterhaufen gestellt, als sie zu beten begann...

Ich sehe noch deutlich die Menge vor mir. Sicherlich das gesamte Dorf, Junge, Alte, zwei aufgebahrte Leichen, eine Mutter mit einem toten Kind im Arm. Verzweiflung und unbändiger Haß. Einer hatte sich eine alte Bannstrahl-Robe angezogen und den Richter gespielt...

Laniare hat aber auch gespürt, daß sie einen Fehler begangen hatte. Nein, einen Frevel gegen die Zwölf und gegen die Junge Göttin im Besonderen. Sie hat bereut und ihrem Unglauben abgeschworen, was auch immer dies war. Das einzige, das in ihren Gedanken noch klar war, als die Flammen ihren Körper fraßen, war eine Art Frühlingsopfer...

Und daß sie selbst jetzt das Opfer bringen müsse, um ihre Verfehlungen ungeschehen zu machen...

Die Schmerzen waren furchtbar, aber sie hat sie bis zum bitteren Ende ertragen. Wie können Menschen einander so etwas antun?

Aber ich glaube und hoffe, die Junge Göttin hat sie wieder angenommen. Zumindest waren ihre letzten Gedanken von göttlichem Frieden erfüllt...«

Meisterinformationen:

Die Geweihte ist in der Tat von ihrer Vision noch stark mitgenommen und demzufolge etwas kurz angebunden. Sie läßt sich auch, trotz aller äußeren Freundlichkeit, nicht auf irgendwelche Phrasendrescherei im Stile von "Das wird wohl der Götter Wille gewesen sein" ein.

Auf entsprechende Nachfragen weiß Mutter Linai folgendes oder kann die entsprechenden Informationen einsehen:

- Mutter Linai kennt Schwester Laniare von mehreren Treffen persönlich und kann sie auch beschreiben: etwa acht Spann groß, lange braune Haare, braune Augen, eher zierlicher Körperbau, aufgeschlossenes Wesen, wenn auch bisweilen etwas grüblerisch. Nein, befreundet waren die beiden Geweihten nicht.
- Schwester Laniare hat ihr Amt am 21. Efferd 17 im Alter von 24 Jahren angetreten. Sie stammt aus der Gegend von Beilunk und verbrachte ihr Noviziat in einem Kloster im Tobrischen.
- Mutter Linai hat Schwester Laniare das letzte Mal auf dem Weidener Zwölfgöttlichen Konvent vor zwei Jahren hier in Baliho gesehen. Laniare wirkte etwas abwe-

send und hat auch mehrfach bei verschiedenen Vorträgen gegen die allzu konservative Art der Schriftenauslegung protestiert ≈ aber das ist ja für Diener und Dienerinnen der Jungen Göttin nichts Ungewöhnliches und schon gar keine Häresie.

- Die Kopien des Tempelregisters von Dragenfeld, die sie nach Salthel zum Geweihten des Markverweser schickte, waren einwandfrei.

Mutter Linai ist sehr an der Aufklärung des Falles interessiert (sie hat ebenfalls die Anwesenheit der Praiosdiener und vor allem der berüchtigten Bannstrahler in Baliho bemerkt) und notfalls auch bereit, mit den Helden zu reisen (allerdings nur, wenn sich unter den Abenteurern kein Geweihter befindet).

Eine besondere Belohnung außer dem Segen der Zwölf kann sie nicht bieten, ist aber bereit, für eventuelle Auslagen der Helden aufzukommen, sofern diese sich im üblichen Rahmen halten. Falls die Helden nicht über Pferde verfügen, kann sie auch diese besorgen und sich auch um Proviant für die Reise kümmern.

Sie schlägt vor, daß die Helden sich heute noch in der Stadt umhören, um dann morgen in aller Frühe aufzubrechen.

Lares weiß noch mehr

Die Helden finden Lares Ehrwald immer noch im Schwarzen Stier, wo er sich gerade reisefertig macht. Er ist auf dem Weg zu seinem Bruder in Wehrheim, aber gerne bereit, den Helden noch ein paar Fragen zu beantworten, wenn sie ihm erklären, daß sich in Dragenfeld seltsame Dinge abgespielt haben.

Meisterinformationen:

Lares weiß, daß die Burg bei Dragenfeld "Drachenkopf oder Drachenlanze oder so ähnlich" heißt, daß die Geweihte "ein knackiges junges Ding ist..., 'tschuldigung, war", daß "die ganze Jejend voll im Saft stand, jau", daß die Burg zum Zeitpunkt seiner Durchreise wohl leer war "ham irgendwas jebabbelt von Jelehrtem, ordentlichem Kerl, wohl aussem Süden, aber in Ordnung". "iss abber wech bis Winter, ham se gesacht".

Wie bereits bei seinen ersten Erzählungen erwähnt, kann er die Helden vor allerlei Gefahren auf dem Weg warnen, gute Gasthäuser empfehlen und dergleichen mehr.

Ein Mann von Welt

Wenn die Helden ihn nicht von sich aus aufsuchen (er residiert im *Goldenen Schwan*, dem besten Haus am Ort), wird Reo C. Sapallyo sie im Laufe des Tages irgendwo in Baliho treffen und versuchen, mit ihnen ins Gespräch zu kommen.

Er ist sehr an der Aufklärung der Angelegenheit interessiert und auch bereit, sein Wissen mit den Helden zu teilen.

Meisterinformationen:

Sapallyo ist gewissermaßen der "Joker" in diesem Abenteuer. Sie können ihn als Informanten einsetzen, um den

Helden magisches Hintergrundwissen zugänglich zu machen, er kann als rettende Kavallerie auftauchen, wenn die Helden in arger Bedrängnis sind

In besseren Kreisen

Wenn einer der Helden von Stand ist, wird er sicherlich versuchen, mit seinem Anliegen zum Vogt vorzudringen oder zumindest bei angesehenen Ritters, vielleicht auch bei reichen Händlern oder Handwerkern, nachfragen wollen.

Meisterinformationen:

Verständlicherweise hat der Vogt keine Zeit für solche Angelegenheiten. Wenn der Held aber insistiert, kann ihm ein Schreiber einen Geleitbrief ausstellen, der ihn zu entsprechenden Nachforschungen in der Bibliothek berechtigt.

Ritter, Kaufleute oder Handwerker werden ebenfalls die Bibliothek empfehlen, allerdings wird es ohne einen Geleitbrief etwas schwieriger werden, die Bibliothekare von der Dringlichkeit des Anliegens zu überzeugen.

Die Bibliothek

Der altertümliche Backsteinbau in der Grafenstadt wird wahrscheinlich eines der Ziele sein, das die Helden zuerst ansteuern, in der Hoffnung, hier einige Informationen über das Weidener Hinterland zu erlangen.

Die Bibliothek wird betreut von Answin und Gerberod Stock, zwei Halbbrüdern, deren Lieblingsthemen Familiengeschichte und Heraldik sind. Gerberod, der ältere, versucht ständig, Answin, einen weizenblonden Jüngling, unter die Haube zu bekommen, und sollte sich unter den Helden eine "gute Partie" (vorzugsweise eine rondragefällige Reckin adliger Herkunft) befinden, so wird Gerberod sicherlich gerne seine Vermittlungsdienste anbieten.

Insgesamt ist die Bibliothek recht gut sortiert: Die etwa 300 Bände behandeln allerdings fast ausschließlich Weidener Lokalgeschichte, Ackerbau und Viehzucht, Militärwesen und Pflanzenkunde.

Meisterinformationen:

Die Helden können folgende, für das Abenteuer relevante Informationen einsehen:

- Ein *Wappen- und Adelsregister* für Weiden: Dragenfeld gehört dem Baron Fenn Weitenberg von Drölenhorst, der wegen seiner ruchlosen Taten allerdings *in proscriptione* ist ≈ ein gesetzloser Räuberbaron also, der nur deswegen noch nicht der Gerichtsbarkeit überantwortet wurde, weil dies einen mittelgroßen Heerzug inklusive Belagerungsgerät erfordern würde.
- Eine Abschrift des *Weidener Census Waldemariensis*, einer Volks- und Steuerzählung aus dem Jahre 16 Hal: Dragenfeld hat 287 Einwohner und bringt wegen besagten Räuberbarons keine Steuern ein. Die Burg *Turm Drachentodt* ist unbewohnt, die ehemaligen Wehranlagen sind nicht gepflegt.
- Diverse Schauergeschichten über Goblinüberfälle, Drachenerscheinungen und dergleichen mehr.

- Wenn die Helden nach magischen Werken fragen, werden sie abschlägig beschieden. Man habe nur ein einziges Werk, das ein Reisender vor Jahrzehnten einmal aus dem Tobrischen mitgebracht habe. Bedauerlicherweise steht das Buch wegen seines eindeutig götterlästerlichen Inhalts auf dem Index.

Um trotzdem Einblick in das Werk zu erhalten, ist schon einiges an Überzeugungsarbeit notwendig (Bekehren/Überzeugen oder Betören, jeweils +7, notfalls auch ein ordentlicher BANNBALADIN +5).

Bei dem Buch handelt es sich um ein handschriftliches, etwa 300 Jahre altes Buch, das in Tulamidisch verfaßt ist, und von den Zeiten der Echsenherrscher handelt. Wirklich gebildete Helden (**Geschichtswissen, Magiekunde, Sternkunde** o.ä. +10) werden erkennen, daß es sich hierbei um gesammelte Teilabschriften solch unterschiedlicher Werke wie des Arkanums, des Codex Sauris, des Folianten und einiger anderer, unbekannter Werke handelt.

Die Helden können hier auch die im Kapitel **Hintergrund** genannten Passagen aus den *Orakelsprüchen von Fasar* finden.

Interessanterweise fehlen einige Seiten, die offensichtlich mit einem scharfen Federmesser aus dem Buch getrennt wurden. Dies ist den Bibliothekaren bislang noch nicht aufgefallen; werden sie jedoch darauf angesprochen, wissen sie zu erzählen, daß sie das Buch zum letzten Mal vor drei Jahren ausgeliehen haben und daß der damalige Entleiher, ein gewisser Hamid ben Seyshaban aus Khunchom wohl der Missetäter sein müsse ("Seltsamer Kerl. Stank wie eine Belhankaner Duftwasserherstellung. Augenklappe und schwarze Handschuhe. Ganz geheuer war der nicht."). Wenn die Abenteurer weiter nachfragen, erinnert

sich Answin, daß ben Seyshaban auch nach dem *Register* und dem *Census* gefragt habe...

Über den Untersuchungen, die die Abenteurer in Baliho angestellt haben, ist der Abend angebrochen. Sie sollten sich zwar besser für die folgende Reise ausruhen, aber der Abend wird wohl, wie für Helden typisch, wieder bei Wein und Glücksspiel enden...

Aufbruch

»Wie kaum anders zu erwarten, seid ihr etwas zu spät am Tralloper Tor. Mutter Linai wartet in der Tat mit Reit- und Packpferden auf euch, und auch die Packsattel scheinen ordentlich mit Proviant gefüllt. Vor euch liegt die Straße, die nun für die nächste Woche euer Heim sein wird ≈ aber das seid ihr ja gewohnt...«

Meisterinformationen:

Mutter Linai hat (falls die Helden sie benötigen) erfahrene und genügsame Pferde ausgesucht und auch an Proviant und Wasser für drei Tage gedacht.

Wenn sie die Helden nicht begleitet, übergibt sie ihnen einen gesiegelten Geleitbrief, der die Helden nicht nur berechtigt, auch an höchster Stelle Informationen einzuholen, sondern sie auch unter den Schutz des Tempels stellt, womit räuberische Angriffe gegen die Abenteurer einem Tempelfrevel gleichgestellt sind. (Daß dieser Geleitbrief auch in vielen Gasthäusern für freie Unterkunft und Verpflegung sorgt, müssen Sie den Helden ja nicht sofort auf die Nase binden.)

Falls Mutter Linai mit den Helden reist, hat sie sich entsprechend reisefertig gemacht.

Auf Kaisers und Herzogs Straße

Vom Praiostempel hallen acht dumpfe Gongschläge herüber. Es geht los.

Meisterinformationen:

Für die Strecke nach Anderath sollten die Helden auf ausgeruhten Pferden kaum mehr als drei Stunden benötigen. Die Orte am Wegesrand, vier kleine Weiler im Tal des Pandlaril, sind nicht weiter von Bedeutung.

Anderath ≈ Eine Besprechung unter Freunden

Bei Anderath führt eine schmale Steinbrücke über den Pandlaril. Das 300-Seelen-Dorf gehört zur Domäne des Barons Arbolf zu Pandlaril (sein Geschlechtername ist zu lang, um ihn hier zu nennen) und kann einen Rondra- und einen Perainetempel, zwei Gasthäuser und drei Schänken sein eigen nennen.

Dieser Ort besitzt vor allem dadurch Bedeutung, daß hier eine gepflasterte Straße ins westliche Weiden abzweigt, genauer, zum Rhodenstein, dem Zentrum des Widerstandes gegen die Orks, die die Grafschaft Bärwalde östlich des Finsterbachs besetzt halten.

So ist es nicht verwunderlich, daß Anderath vor Rondrageweihten und Weidener Rittern, aber auch vor zweifelhaften Abenteurern nur so wimmelt. Seltsamer ist schon die offensichtliche Präsenz der Bannstrahler. (Richtig, heute morgen haben die Helden keinen einzigen von ihnen in Baliho gesehen.)

Nördlich von Anderath liegt ein kleiner Wehrhof, und just dort stehen all die Kutschen, die die Abenteurer gestern noch in Baliho gesehen haben. Um den Hof herum sind mehrere Zelte aufgebaut, die sicherlich einhundert Menschen beherbergen können. Überall weht das Greifenbanner.

Meisterinformationen:

Die Praiosgeweihtenschaft zeigt Interesse an der Region, seit Brunn Baucken, der Hochgeweihte zu Baliho, vor etwas mehr als zwei Wochen eine Vision hatte, in der aus einem Greifenei eine Eidechse entschlüpft, die sich in eine schwarze Schlange verwandelt und dann ihre Eltern auffrisst. All dies scheint auf dem Naira Kubuch zu spielen, einem der höchsten Gipfel der Roten Sichel.

In der Schule der Austreibung zu Perricum beherbergt man dagegen einen Patienten (einen Magus aus Festum, der seit seinem Besuch in Selem nicht mehr bei Verstand ist), der ständig davon faselt, daß in den Namenlosen Tagen 22 unter einem Regenbogen ein mächtiger Magier geboren würde, der seine Feinde mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstrecken wird.

Da man zwischen der Geweihtenschaft und den Antimagiern einen recht regen Austausch pflegt, entschlossen sich beide Gruppen, die beiden Visionen, die ja in dieselbe Richtung zeigen, gemeinsam zu erkunden.

Von Ragath aus machte sich der Inquisitor Amando Laconda daVanya mit Gefolge auf den Weg, während die Akademien in Gareth und Perricum jeweils ihre stellvertretenden Spektabilitäten, Thiron von Uckelsbrück bzw. Selara Moriani zu einem Treffen schickten, das auf einem Gutshof bei Anderath (der dem Balihoer Greifentempel gehört) stattfinden soll ≈ eben jenes Treffen, in das die Helden gerade hineingeraten.

Eine solche Aufregung bleibt natürlich in den üblichen "gutinformierten Geweihtenkreisen" nicht verborgen, und so erfuhren sowohl der "Erwählte" (der Ordensmarschall des Bannstrahls) als auch der Kusliker Hesindetempel von der Angelegenheit. Während ersterer sich, bestätigt in dem Glauben, daß "die Eidechse eine falsche Schlange ist", mit etwa 50 Getreuen nach Anderath aufmachte, entsandte zweite Fraktion ihren besten Kenner magischer Phänomene: Reo Cordovan Sapallyo

Die Helden werden in Anderath unweigerlich von einer respektgebietenden Praiosgeweihten (begleitet von vier Bannstrahlern) angesprochen und nach ihrem Woher und Wohin befragt. Egal, ob sich Mutter Linai bei der Gruppe aufhält, die Helden den Geleitbrief des Tempels vorzeigen oder sonst irgendwie Aufsehen erregen (und das tut eine solche Abenteuergruppe unweigerlich), sie werden "gebeten", an einer Besprechung auf dem Gutshof teilzunehmen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht einen Affront riskieren wollen, werden sie der Aufforderung Folge leisten (und sei es nur, um weitere Informationen zu erhalten).

Im großen Saal des Gutshauses sind daVanya, der Tempelvorsteher von Baliho, der "Erwählte", von Uckelsbrück und Moriani anwesend. Je nachdem, wie viele Informationen die Helden preisgeben (und es ist schwierig, in der Anwesenheit von Praiosgeweihten zu lügen), werden sich die Anwesenden ein Bild von der Lage machen. Dabei werden die Argumente der Helden nur deswegen angehört, weil sie im Auftrag des Traviatempels handeln (das sollten sie den Spielern auch deutlich machen). Die schonungslose Enthüllung der Wahrheit dürfte hierbei die beste Politik sein, um nicht den Fanatikern vom Bannstrahl neue Gerüchte zur Hand zu geben.

Allgemein tendieren Moriani und von Uckelsbrück dazu, die Angelegenheit zuerst weiter zu erforschen, während der Erwählte und Baucken lieber gestern als heute sämtli-

che Tsatempel, Magierakademien und vorzugsweise jedes Dorf der Umgebung durchsuchen lassen wollen. Alle werden sich jedoch an die Anordnungen da Vanyas, eines schweigsamen Mittsechzigers mit stechenden Augen, halten ~ und dieser wird folgenden Schiedsspruch erteilen:

Die Helden (und somit der Traviatempel zu Baliho) erhalten Zeit bis zum 15. Rahja, um zur Klärung der Angelegenheit beizutragen. Sollten sie bis dahin nicht zurück in Anderath sein oder entsprechende Kunde mitbringen, werden alle Tsatempel der Umgebung auf häretische Umtriebe untersucht. Dieweil haben die Magister sämtliche verfügbaren Quellen zu konsultieren, während ein Stoßtrupp der Bannstrahler zum Naira Kubuch aufbricht, um dort die Lage zu erkunden. An besagtem 15. Rahja findet zur Mittagsstunde eine abschließende Beratung statt. Damit ist die Besprechung, die etwa 2 Stunden gedauert hat, beendet. Weitere, verwertbare Informationen können die Helden in Anderath nicht erhalten, so daß sie sich mit einem flauen Gefühl im Magen wohl wieder auf den Weg machen werden, froh, den Fanatikern zumindest etwas Zeit abgetrotzt zu haben.

Von Anderath nach Braunsfurt sind es fast vierzig Meilen, und selbst wenn die Helden sich beeilen, werden sie dort nicht mehr bei Tageslicht ankommen. Entlang der Strecke liegen jedoch einige größere Höfe, drei Weiler von jeweils etwa 50 Seelen und zwei Landgasthäuser, so daß die Helden schon ungewöhnliches Pech haben, wenn sie die Nacht im Freien verbringen müssen.

Braunsfurt

Die ummauerte Stadt an der Mündung des Braunwassers in den Pandlaril ist ein wichtiger Handelsplatz im nördlichen Weiden, der unter dem Banner des Herzogs Waldemar steht und von Vogt Norholt von Mauterndorf verwaltet wird. Die fast 900 Einwohner ernähren sich vornehmlich von Handwerksarbeiten für die Weiler und Gutshöfe der Umgebung oder arbeiten für den Rinderbaron Gero von Hollbrinck.

Die Helden finden hier einen Praios- und einen Perainetempel, drei Gasthäuser und zwei kleinere Schänken. Besonders sehenswert ist die "Steile Brücke", eine hohe, wehrhafte Bogenbrücke über das Braunwasser, unter der sogar größere Flußschiffe (mit umgelegtem Mast) hindurchfahren können. Die Braunsfurter sind aufgeschlossene und neugierige Menschen und natürlich am Woher und Wohin der Helden interessiert. Sie können allerdings nicht alle Reisenden vom und zum Goblinpfad beschreiben, dafür sind es schlicht zu viele. Von besonderen Vorkommnissen in den letzten Tagen oder Wochen wissen sie nichts, wenn man einmal von den Geschichten über Viehdiebstähle, Kälber mit zwei Köpfen, marodierende kleine Orkbanden, Neunaugen, die den Pandlaril hochschwimmen, einer Messerstecherei im Aal... und ähnlichen Geschichten absieht.

Die Helden müssen sich jetzt links halten und gelangen durch das Goblintor auf die Tobrische Straße (eine Herzogsstraße zweiter Ordnung). Die nächste Etappe führt die Helden auf

dieser Straße nach Dreybircken, das sie binnen der nächsten zwei Stunden erreichen. Die Straße ist umgeben von sattgrünen Weiden voller fatter Kühe, einzelnen kleinen Wäldchen und ummauerten Kornfeldern. Im Nordosten kann man in einiger Entfernung die Türme einer Burg erkennen.

Dreybircken

Ein kleines Dorf von etwa 150 Seelen, das dem Vogt von Mauterndorf untersteht, aber wohl eher nach der Pfeife des Braunsfurter Rinderbarons Gero von Hollbrinck tanzt. Demzufolge liegen um das eng zusammengedrückte Dorf mit seinen windschiefen, spitzgiebligen Häusern ausgedehnte Viehweiden, auf denen mehrere hundert rotbunte Kühe stehen. Die Dreybirckener sind ein rauher Menschenschlag und im einzigen Gasthaus des Ortes gehören handfeste Raufereien zur Tagesordnung. Ein Perainetempel und zwei Büttel stellen die letzten Rollwerke der Zivilisation dar. Gegen die Überfälle von Räufern schützt sich das Dorf mit einer kleinen Palisade, was jedoch den Viehdiebstahl von den Weiden nicht verhindern kann. Wenn man aber einmal einen Rinderdieb erwischt, wird er ohne viel Federlesens aufgeknüpft und ohne den Richtspruch des Vogts zu bemühen. Aus diesem Grund können die Helden auch östlich des Dorfes das zweifelhafte Schauspiel zweier sanft im Sommerwind schaukelnder Gehenkter bewundern.

Meisterinformationen:

Außer den passenden allgemeinen Informationen über die Strecke und Gerüchten über die Nachbardörfer und -baronien ist in Dreybircken nichts Nennenswertes zu erfahren.

Die Straße wendet sich nun schärfer gen Osten, folgt im Groben aber immer noch dem Braunwasser. Linkerhand beginnt bald ein dichtes Waldgebiet, dessen Unterholz bis fast an die Straße heranreicht.

Bis Aelderwald benötigen die Helden etwa drei Stunden.

Meisterinformationen:

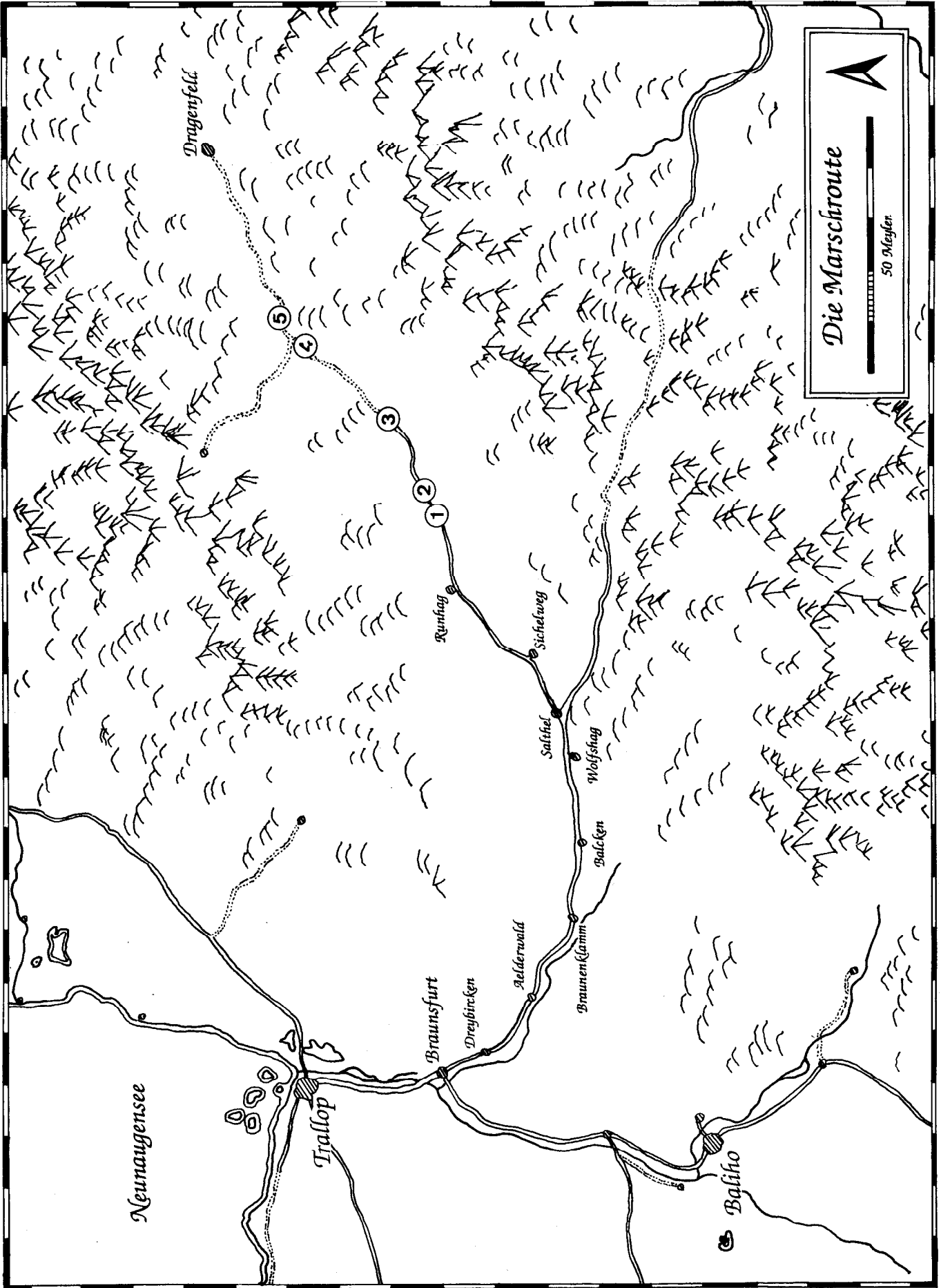
Eine ideale Stelle für einen Raubüberfall, mag es den Helden durch den Kopf fahren ~ allein, die Straßenräuber und Räuberbarone haben sich mehr auf den östlichen Teil der Strecke verlegt, und die Helden können gefahrlos passieren.

Aelderwald

Auch dieser Weiler, der sich zwischen dem gleichnamigen Wald und der Straße ausbreitet, gehört noch zur Baronie Mauterndorf. Hier wohnen etwa 200 Menschen in verstreut liegenden Gehöften, während an der Straße ein Gasthaus und ein Traviatempel den Wanderer grüßen. Am Ufer des Braunwassers steht eine Mühle, und oberhalb des Gerinnes hängen ein Dutzend Reusen ins Wasser. Ansonsten scheint man auch hier karges Silber mit Schaf- und Rinderzucht zu verdienen.

Meisterinformationen:

Die Dorfbewohner besitzen keine spielrelevanten Informationen, können den Helden aber den Weg zwischen



Neunaugensee

Trallop

Braunsfurt

Dreybircken

Aelderwald

Braunenklamm

Balken

Salzfel

Stachelweg

Runfhag

Bafho

Dragenfell

Die Marschroute

50 Meilen

Braunsfurt und Salthel eingehend beschreiben («...und an der Weggabelung, da gehts dann nach Festum, das ist im Bornland, müßt Ihr wissen, und nach Mendena im Tobrischen, aber das ist beides mehr als zwei Wochen von Salthel...«), wobei sie nicht müde werden, Reisende vor den Schergen des Räuberbarons Terkol von Buchenbruch zu warnen («...Halsabschneider und götterlose Halunken allesamt, und der Baron obenauf ist der schlimmste von allen. Hunde fressen sie...« »...und mit Tieren tun sie's auch...« »...und Schwerter und Bögen haben sie alle...«) und demzufolge dringend vor einer Übernachtung im schroffenfelschen Braunkenklamm abzuraten.

Ohnehin ist es mittlerweile bereits abend geworden und die Helden tun gut daran, sich hier ein Nachtlager zu suchen. Wenn sie aber partout weiterziehen wollen, lassen Sie sie ruhig die letzten Stunden Sonnenlicht nutzen...

...denn die Nacht kommt ≈ mit dem *ersten Alptraum*.

Entlang der Klamm

Etwa drei Meilen hinter Aelderwald bietet sich den Helden eine wildromantische Szenerie: Die vorherrschende Landschaft aus sanft gewellten, grünen Hügeln und vereinzelt Wäldchen macht schroffere Felsen und einzelnen, von verküppelten Kiefern und Kletterranken bewachsenen Felstürmen Platz, während das Braunwasser sich immer tiefer in dieses Felslabyrinth zwängt und schließlich zu beiden Seiten von Felswänden eingeschlossen ist.

Die Straße ist weiterhin gut gepflastert und folgt dem nunmehr gurgelnden und wild rauschenden Bach in eine finstere Klamm, die sich von etwa 100 Schritt Breite schnell auf 20, dann auf 15 Schritt verengt. Die Straße ist teilweise aus dem Felsen gehauen und bietet nur einem Wagen Platz, weswegen man etwa alle 200 Schritt eine Ausweiche findet, die nochmals tiefer in die Flanke des Berges schneidet. Linkerhand ragen die Felsen zwischen 60 und 100 Schritt in die Höhe, während rechterhand etwa zehn Schritt tiefer das Braunwasser schäumt. Die Schieferfelsen am anderen Ufer ragen nicht ganz so hoch auf wie die im Norden, sind aber genauso mit Schründen und kleinen Höhlen durchzogen.

In der Klamm herrscht kaum mehr als Halbdunkel, und nur ein schmaler Streifen blauen Himmels verrät, daß man sich noch nicht unter Tage befindet. Nur am frühesten Morgen und am späten Nachmittag fällt einmal ein direkter Sonnenstrahl in die Schlucht. Es ist unangenehm kühl und feucht.

Meisterinformationen:

Die Straße ist an einigen Stellen feucht und glitschig und verbietet jegliche Art von Reitkunststückchen oder gar einen scharfen Galopp. Bei gewöhnlichem Schrittempo haben die Helden und ihre Pferde jedoch nichts zu befürchten und höchstens einmal einem herabhängenden, tropfnassen Zweig auszuweichen.

Die enge Klamm und das fehlende Tageslicht mögen bei einigen Helden (**RA-Probe**) im wahrsten Sinne des Wortes Beklemmung auslösen. Dies kann so weit gehen, daß

Links und rechts des Weges (Meisterinformationen zur Reiseplanung)

Sobald die Helden in Baliho die schrecklichen Nachrichten erfahren und sich in der Bibliothek kundig gemacht haben, gibt es für sie eigentlich nur einen Weg, um möglichst schnell nach Dragenfeld zu gelangen ≈ eben jenen, den wir in diesem Abenteuer beschreiben. **Alptraum ohne Ende** ist in der Tat recht linear angelegt, keine Verschwörung führt die Helden an der Nase herum, kein Hinweis sie ans andere Ende Aventuriens...

Wir wissen aber auch, daß Helden oftmals ungeahnte Kreativität an den Tag legen, wenn es darum geht, "ausgetretene Pfade" zu meiden und somit unbewußt die Pläne des Meisters, alle ausgearbeiteten Begegnungen, sorgfältig gemalten Karten und liebevoll gestalteten Meisterpersonen in einen Haufen Altpapier zu verwandeln. Dies gilt es zu verhindern oder im erträglichen Rahmen zu halten.

Pädagogischer Hinweis (erhobener Zeigefinger): Wichtig hierbei ist jedoch, daß die Spieler niemals das Gefühl haben, von Ihnen gegängelt und in eine bestimmte Richtung gedrängt zu werden. Die Spieler dürfen (zumindest während des Abenteuers) nie erfahren, daß es für sie überhaupt keine Auswahlmöglichkeiten gab. Es muß ihnen so vorkommen, als seien all ihre Handlungen selbstbestimmt und nur von der Suche nach der "besten und logischsten Vorgehensweise" diktiert.

In der Tat können Sie mit Hilfe der Beschreibungen in

diesem Abenteuer auch die Hinweise geben, die es den Helden "logisch" erscheinen lassen, warum sie so und nicht anders handeln ≈ und das alles, ohne einen einzigen *deus ex machina* (in Gestalt von Erdspalten, eines Rudels Brückentrolle oder eines betrunkenen Erzdämonen) zu benötigen.

Ortskundige Helden (oder solche Streckenkenner wie Lares Ehrwald) wissen vielleicht, daß man auch direkten Weges von Baliho nach Braunkenklamm oder gar nach Salthel gelangen kann; sie wissen aber auch, daß auf dieser gesamten Überlandstrecke kaum bessere Wege als Wildpfade existieren (von solchen Annehmlichkeiten wie Landgasthäusern ganz zu schweigen). Zwischen Braunkenklamm und Braunsfurt ist das Braunwasser ohnehin nicht zu überqueren, und der direkte Weg nach Salthel führt durch bewaldetes Hügel-land, was die Marschgeschwindigkeit der Helden drastisch reduzieren würde.

Des weiteren scheint es laut der Karte möglich, querfeldein von Braunsfurt nach Runhag zu gelangen, doch auch für diese "Abkürzung" würden die Helden länger brauchen als wenn sie der Straße folgten. Sie müßten hierfür nämlich zum einen mit reduziertem Tempo durch Weide- und Ackerland (mit Entwässerungsgräben, Feldsteinmauern und dergleichen mehr) reisen und sich zum anderen mit hoher Wahrscheinlichkeit mit den Schergen des Räuberbarons Terkol von Buchenbruch auseinandersetzen.

der Held umkehren und die Klamm so schnell wie möglich verlassen will, und nur unter hohem Aufwand an Überredungskunst, Schmeichelei, Zauberei oder Branntwein dazu gebracht werden kann, weiterzureiten.

Ein Held, den ob der steilen Felsen, des feuchten Weges und des unergründlichen Gurgelns unter ihm die Höhenangst packt (HA-Probe +5), hat es da etwas einfacher: Hier heißt es, absteigen, das Pferd am Zügel nehmen und den Blick immer schön brav an die Felswand richten.

Die Felswand an beiden Ufern läßt sich ohne größere Schwierigkeiten erklettern (3 einfache Klettern-Proben), da sie Hand und Fuß durch die vielen Risse, Simse und Vertiefungen guten Halt bietet. Bisweilen können die Helden auch Höhlen im Schiefer entdecken, die jedoch entweder vollkommen leer oder von Vögeln, Wasserratten oder anderen Bodenräubern bewohnt sind.

Wenn Sie wollen, können Sie natürlich in diesen Höhlen auch das eine oder andere Geheimnis ansiedeln ≈ für eine Räuberbande, einen Drachen oder Schwarzmagier bieten sie jedoch keinesfalls genügend Unterschlupf, könnten aber vielleicht nach langem Krauchen in niederhöllischer Finsternis der Hintereingang zu einer größeren Höhle oder einem versteckten Tal in diesen bizarren Schieferformationen sein.

Wenn ein Held die Felsen erklimmt, wird er sich in einer fremdartigen Landschaft wiederfinden, die ihm außer dem Sonnenstand keinerlei Orientierung gewährt. Das wild zerklüftete Gelände bietet allerlei kleineren Tieren Schutz

und Nahrung und ist ob des dichten Brombeergestrüpps für Zweibeiner kaum zu durchqueren. Was mögen sich hier, auf vielleicht vierzig Reichtmeilen Land, für Geheimnisse verbergen?

Braunenklamm

Die Straße windet sich über eine Strecke von sicherlich acht Meilen durch die finstere Klamm, bis die Helden schließlich das "Licht am Ende des Tunnels" erkennen können: Braunenklamm. Dieser Ort ist in Nordaventurien sicherlich einmalig, denn wie Möwennester an den Felsen hängende Häuser kennt man sonst nur von den Zyklopeninseln oder aus den Schluchten des Mhanadistaner Hochlands.

Die Straße wird von einem wuchtigen Torhaus versperrt, an dem die Helden wohl oder übel Zoll in Höhe von einem Heller pro Bein (und drei Heller pro Rad) zahlen müssen. Dahinter öffnet sich ein kleiner Talkessel von vielleicht 30 Schritt Durchmesser, an dessen östlichen Ende man ein weiteres Torhaus gleicher Bauart erkennen kann. Ein Bauwerk am Ufer des Braunwassers stellt, wenn man den Geräuschen glauben kann, wohl eine Mühle dar, wenn man auch kein Mühlrad erkennt.

In sicherlich 80 Schritt Höhe wird der blaue Sommerhimmel von zwei Linien in drei Teile gespalten: Über dem östlichen Torhaus führt eine schindelgedeckte Steinbrücke über den Fluß, während über dem westlichen Tor eine Hängebrücke die Klamm überspannt.

Das Auge wird jedoch von der Nordwand unweigerlich in

Links und rechts des Weges...

Die Strecke und der Zeitplan sind so angelegt, daß die Helden einen Teil der Strecke zu Pferd und den Rest zu Fuß zurücklegen. Es kann natürlich sein, daß die Helden über Fluggeräte unterschiedlichster Machart verfügen oder mittels ADLER, WOLF... oder Hexenbesen flugfähig sind. In diesem Fall müssen Sie wohl oder übel eine fliegende Abfangstaffel aus zwei oder drei dämonischen Wesenheiten auftauchen lassen, die den oder die Helden am Rande der verfluchten Zone zum Niedergehen zwingt ≈ just an jener Stelle, wo sie Korobar und seinen Spießgesellen in die Arme laufen (siehe **Ein Überfall**). Kurze Erkundungsflüge können Sie allerdings ohne weiteres erlauben.

Was Sie natürlich ebenfalls erlauben können, ist, daß die Helden mit Kutsche oder Planwagen reisen. Spätestens ab der zerstörten Brücke werden sie dann allerdings zu Fuß gehen müssen.

Ein letztes Wort zum Wetter: Sie können das Wetter nach Ihrem Gutdünken gestalten, um die Reisegeschwindigkeit der Helden dem Zeitplan anzupassen. Selbst ein so freundlicher und prächtiger Sommer hält immer das eine oder andere plötzliche Gewitter bereit. Sobald die Helden sich in der verfluchten Zone aufhalten, ersterben allerdings sämtliche Witterungserscheinungen.



seinen Bann gezogen, denn dort erheben sich, eins über dem anderen und jeden Felsvorsprung ausnutzend, sicherlich 70 Häuser in schwindelnde Höhen, untereinander durch steile, schmale Treppen oder holzerne Stiege verbunden. Doch während im Süden die Häuser wie kleine, weiße Würfel aussehen, handelt es sich hier um schmale, zwei- bis vierstöckige Fachwerkhäuser mit spitzen Giebeln, deren obere Geschosse teilweise bedrohlich überkragen...

Meisterinformationen:

Braunenklamm wurde zur Zeit der Priesterkaiser von Flüchtlingen und Gesetzlosen gegründet, und die untersten, ältesten Gebäude stammen sogar noch aus dieser Zeit. In den Häusern auf Höhe der Straße haben sich vor allem die Handwerker und Krämer niedergelassen, die mit den Reisenden handeln, dazu ein Ingerimtempel, Pferdestall und das Haus der Büttel, aber auch eines der beiden Gasthäuser des Ortes findet sich hier: der geräumige, weil in den Felsen hineingebaute, aber unverschämte teure *Kupferkrug*. Das zweite Gasthaus, *Herzogsruh* mit Namen, bietet zwar nur acht Schlafplätze und erfordert einen mühseligen Aufstieg bis fast an den Rand der Klamm, ist dafür ob seines Namens angenehm und trotz seines Namens wohlfeil. Eine Messingplakette neben dem Eingang unterrichtet den Reisenden, daß hier Selindian Hal von Gareth, Kronprinz des Neuen Reiches am 12. Phex des Jahres 18 Hal das Licht der Welt erblickte.

Braunenklamm dient in erster Linie als einzige rechtmäßige Einnahmequelle des "Räuberbarons" Terkol von Buchenbruch zu Östlingen, der in bewußter Dreistigkeit sein Wappen (drei übereinanderstehende grüne Buchen auf weißem Feld) an die Tore genagelt hat. Baron Terkol ist zwar *in proskriptione*, d.h. er steht unter Reichsacht, aber die Stadtältesten haben genug Respekt vor den Rittern des Barons, daß sie fast jede seiner Forderungen erfüllen und unter anderem die Tor- und Brückenzölle an ihn abführen. Bei dem knarrenden Gebäude am Talgrund handelt es sich in der Tat um eine Mühle, die ihr Wasser über einen Stollen auf ein querliegendes Mühlrad leitet. Die Mühle wird von einem Zwerg, Gormar, Sohn des Gurthasch, vom Volk der Hügelzwerge, betrieben.

Folgende Informationen können die Helden in Braunenklamm erhalten:

- Man weiß einigermaßen über den Fortgang des Straßenbaus Bescheid, da etliche Braunenklammer Handwerker beim Bautrupp arbeiten. Die letzten Nachrichten sind allerdings fast zwei Wochen alt.
- Die Gegend um und hinter Runhag gilt, je nach dem wem man glauben soll, als "verwunschen", "goblinverseucht", "in der Hand von Räuberbaronen" oder "wahrscheinlich von Drachen beherrscht ≈ ich hoffe ihr habt eine Jungfrau dabei, höhö".
- Der Ort Dragenfeld ist bestenfalls dem Namen nach bekannt, von Absonderlichkeiten weiß man nichts.

Tödliche Träume I (Meisterinformationen)

Die Träume sind ein Land, das nur der unwissende Schläfer gefahrlos betreten kann. Alle Kundigen fürchten die Nacht, wenn Boron und Thargunitoth (eine erzdämonische Wesenheit und Gegenspielerin Borons) um den Geist der Schlafenden ringen. Wo Boron der Seele Ruhe schenkt, sucht Thargunitoth, Besitz vom Schläfer zu ergreifen, wo Boron in Träumen den Tag vergessen läßt, schreckt Thargunitoth mit Alpträumen in einer unvergeßlichen Klarheit, wie sie sonst nur der Tag beschert.

Die Nächte, die die Helden durchleben, stehen unter der Herrschaft des Erzdämonen: Ab der ersten Übernachtung in oder bei Aelderwald werden sie von Alpträumen geplagt, die vom Leiden Borbarads künden, Träume, die von Borbarad selbst geschickt scheinen. Diese Träume sind jedoch Teil des Kontaktes, den Dere durch Liscoms Zauber mit Borbarads Gefängnis, dem Limbus, hat und beruhen vornehmlich darauf, daß Liscom sich für ein Ritual solcher Macht natürlich mit allen Erzämonen verbünden mußte ≈ allen voran Thargunitoth, der er auch einen Teil seiner unheiligen Existenz verdankt.

Die Träume, die die Helden erleiden, werden von der Präsenz mächtiger Gehornter begünstigt, und dies führt auch dazu, daß die Schläfer in ihren nächtlichen Träumen zu echtem Schaden, ja sogar zu Tode kommen können.

Es gibt jedoch eine Möglichkeit, einem solcherart betroffenen Träumer zu helfen: Mittels mächtiger Hellsichtzauber kann ein magiekundiger Held in die Träume seines Gefährten eindringen. Dafür geeignet sind der SENSIBAR, der IN DEIN TRACHTEN..., notfalls auch DAS SINNEN FREMDER WESEN. Wenn ein

Zauberer einen dieser Sprüche auf den Träumer anwendet, so wird er sofort in die Traumwelt gezogen und erscheint dort als deutlicher Fremdkörper. Er ist dann allerdings in der Lage, dem Träumer beizustehen und eventuelle Kämpfe an seiner Seite auszufechten. Der Zauberer kann auch seine Sprüche anwenden, wobei er (vom anfänglichen Hellsichtzauber abgesehen) nur ein Zehntel der AE für die im Traumreich gesprochenen Zauber aufwendet. Im Traum haben alle Beteiligten die zehnfache LE (oder besser, wenn sie erwachen haben sie nur 1/10 des Schadens erlitten).

Sollte ein Spieler von sich aus auf die Idee mit dem Hellsichtzauber kommen, gewähren Sie ihm ruhig einige Extra-AP. Ansonsten müssen Sie, spätestens für den Fünften Traum, die Helden mittels KL- oder Magiekunde-Proben auf den richtigen Weg führen.

Der Erste Traum

Für diesen Traum sollten Sie mit dem betroffenen Spieler (dem Helden mit dem höchsten IN-Wert) aus dem Raum gehen und ihm dort den Traum vorlesen. Ob er sein Wissen an den Rest der Gruppe weitergibt, bleibt ihm selbst überlassen:

»Du bist König, Kaiser, Gott. Unermeßliche Macht fließt durch deine Adern. Auf ein Wort von dir zerfallen Städte zu Staub. Ein Fingerschnippen, und Menschen winden sich in Agonie. Du hast die Meere in kochendes Blut und die Flüsse in zähen Schleim verwandelt. Du hast Berge über blühenden Städten aufgetürmt und die Ältesten der Bäume deinem Willen unterworfen. Sie haben sich selbst zerfleischt.

Wenn die Helden (zu Fuß und ohne Pferde, versteht sich) die steilen Treppen erklimmen, finden sie am oberen Rand der Klamm ein idyllisches kleines Dörfchen mit Perainetempel, Rondraschrein, halbkreisförmiger Palisade und den befestigten Zollhäuschen der beiden Brücken (Brückenzoll 1 Silberstück für die Steinbrücke, 1 Heller für die Hängebrücke). Nur wenige Spuren zeugen noch davon, daß der Ort vor fünf Jahren von marodierenden Orks geplündert und fast niedergebrannt wurde.

Ein Pfad führt gen Osten zur Karrenstraße und gen Norden durch das Felsgewirr. Zwischen dem Brombeergestrüpp weiden einige Ziegen und hier und da erkennt man die Feldsteinbegrenzungen von kargen Feldern.

Meisterinformationen:

Kriegskundige oder in Sachen Wehrbau bewanderte Helden können feststellen, daß sich das Dorf von den drei in die Palisade gebauten Steintürmen aus hervorragend verteidigen läßt, zumal man beide Zugänge unter Beschuß nehmen kann. Wenn man einmal der Höhe nach durch Braunenklamm gewandert ist, kann man erkennen, daß hier sicherlich sechshundert Menschen leben.

Etwa eine Meile hinter Braunenklamm weitet sich das Tal des Braunwassers erneut zu einem Kessel von vielleicht dreihundert Schritt Durchmesser, an dessen Nordrand sich die Karrenstraße in engen Serpentinaen aufwärts windet.

Im Osten kann man erkennen, daß der Fluß, hier kaum mehr als ein Wildbach, erneut in einer Klamm verschwindet, durch die jedoch nur ein schmaler Balkensteg führt. Folgen die Helden der Karrenstraße, so gelangen sie nach mühevolem Aufstieg an den oberen Hang eines bewaldeten Quertals. Endlich weicht die Beklemmung der Lunge, endlich wieder Himmel über dem Kopf!

Die Straße ist hier wieder zwei Karren breit und hervorragend ausgebaut, so daß die Helden nach kurzer und verdienster Rast ihrem nächsten Etappenziel \approx Balcken \approx entgegen galoppieren können, das sie längstens zwei Stunden später auch erreichen.

Meisterinformationen zum Zeitverlauf:

Die Helden werden wahrscheinlich in Braunenklamm übernachten und hier vom zweiten Traum überrascht werden. Wenn die Abenteurer am nächsten Morgen nachfragen oder ihren Traum laut am Frühstückstisch diskutieren, werden sie mitbekommen, daß noch ein oder zwei andere Personen im Ort (Personen mit hoher Intuition wie die blinde Tochter des Schmieds oder der wunderliche alte Irgan) diesen seltsamen Traum hatten, ihn sich aber auch nicht erklären können.

Wenn die Helden in der Wildnis rasten, gestalten Sie die Umgebung nach dem Traum ruhig als etwas bedrohlicher als sie eigentlich ist \approx die Helden haben guten Grund für eine Portion Verfolgungswahn.

Deine Legionen sind unbezwingbar. Abermillionen Sklaven hören deine Befehle. Deine Gedanken lenken die Bahn der Sterne. Die mächtigsten der Götter winden sich vor dir im Staub.
Du bist das Licht. Dein Sieg ist hohl.«

Das Opfer dieses Traumes wird zwar kurz, von einem unguen Gefühl geweckt, aus dem Schlaf schrecken, aber bald wieder einschlafen.
Dieser Traum bewirkt bei dem betroffenen Helden, der sich nach dem Aufwachen am nächsten Morgen nur noch vage an den Traum erinnern kann (Sie sind nicht gezwungen, ihn ein zweites Mal zu erzählen), das Gefühl von Sinnlosigkeit und Verzweiflung \approx für den folgenden Tag ist der MU-Wert um 1 Punkt gesenkt.

Der Zweite Traum

Auch diesen Traum sollten Sie nur den zwei betroffenen Helden (höchste IN) erzählen, und ebenfalls nur ein einziges Mal:

»Du stehst auf einer schier endlosen roten Ebene, die mit dem rötlichen Horizont zu verschmelzen scheint. Auch der bis in den Himmel reichende Turm neben dir ist von blutroter Farbe. Es ist dein Turm...

Dann verspürst du plötzlich einen grellen Schmerz, so als würde dein Körper in unermeßliche Längen gezogen. Um dich herum verschwindet die Landschaft in einem Farbenwirbel, um einem grauen Wabern Raum zu schaffen, einem über den Schmerz hinaus körperlich zu spürenden Prickeln...

Du stehst auf einer schier endlosen grauen Ebene, die mit dem

grauen Horizont zu verschmelzen scheint. Neben dir ist etwas, ein Wesen, Ding oder Zustand, das dich vernichten will. Eine Woge grauen Hasses schwappt dir entgegen. Du beginnst zu laufen...
Du läufst und läufst, aber über die Jahrhunderte deiner Flucht wird der Vorsprung vor IHM Haarbret um Haarbret geringer. 10000 Meilen vor dir erkennst du einen grünen Fleck \approx deine Rettung.
Du läufst und läufst. Ein Gefühl von Glück. Der Fleck wird größer. Ein grünes Tor. Aber ES ist hinter dir. Du kannst seinen grauen Atem hören. ES kommt näher. Du springst durch die grüne Öffnung und beginnst sofort zu fallen. Der ziehende Schmerz verschwindet. ES fällt mit dir...
Du stehst auf einer schier endlosen grünen Ebene, die mit dem grauen Horizont zu verschmelzen scheint. In diesem Moment hat ES dich erreicht...
Du wachst schreiend und schweißgebadet auf...«

Die rote Fläche ist natürlich die Gorische Wüste, das Zentrum von Borbarads ehemaliger Macht, während das graue Wabern den Limbus darstellt, in den Borbarad verbannt wurde. Die grüne Ebene steht für Weiden, für die Jetztzeit. Bei dem Verfolger könnte es sich um Rohal handeln, aber auch genauso gut um ein Symbol für die Schrecken des Limbus.

Wenn der Träumer erwacht, wird er erst einmal nicht wissen, wo er sich befindet oder wer er ist. Er hat zudem 1W6 Schadenspunkte erlitten und wird sich den gesamten nächsten Tag von einer unsichtbaren Wesenheit verfolgt fühlen (MU -1, AG +1), bisweilen sogar glauben, sie zu sehen. Dieses Gefühl legt sich gegen Abend, und alle Werte normalisieren sich wieder.

Balcken

Dieses kleine Dorf (92 Einwohner) im Herzen der Räuberbaronie Schroffenfels lebte einst wie die anderen Orte des westlichen Sichelwacht von Ackerbau und ein wenig Viehzucht. Diese Zeiten sind jedoch seit dem Baubeginn der Herzogsstraße endgültig vorbei: Etwa eine Meile südöstlich des Dorfes wurde vor zwei Jahren ein Steinbruch eingerichtet, in dem etwa 60 Schwerverbrecher aus allen Teilen des Mittelreichs Steine für den Straßenbau schlagen müssen, während 50 weitere in den südlichen Wäldern Bäume für Bau- und Brückenholz fällen.

Das provisorische Zuchthaus in der Nähe des Steinbruchs wird von zwei Dutzend Gardisten bewacht, die wegen ihrer Härte und Grausamkeit zu diesem Dienst kommandiert wurden. Daher geschieht es nicht selten, daß Gefangene die Flucht ergreifen und versuchen, in den Reihen der Räuberbarone Zuflucht zu finden.

Holz und Steine werden von Zimmerleuten und Steinmetzen im Dorf grob bearbeitet und dann auf die schweren Wagen verladen, die das Material bis zur Baustelle 45 Meilen hinter Runhag bringen.

An der Balckener Hauptstraße liegen zwei Gasthäuser (von denen das *Eber und Einhorn* das bessere ist), ein Traviatempel und das Blockhaus der Herzöglich Weidenschen Baucompagnie, das auch einen Ingerimmschrein und eine Niederlassung des Fuhrunternehmens Kolenbrander beherbergt. Ein halbes Bannet Pikeniere soll Dorf und Steinbrüche vor den Übergriffen des Räuberbarons schützen. Die Gardisten sind in einem provisorisch wirkenden Feldlager nördlich der Straße untergebracht.

Meisterinformationen:

In Balcken, von den Pikenieren und von den Aufsehern des Straflagers können die Helden folgendes erfahren:

- Die Herzogsstraße entlang des Goblinpfades ist schon bis 40 Meilen hinter Runhag ausgebaut.
- Es gelingt immer wieder einigen Sträflingen zu fliehen und sich in die Wälder zu schlagen.
- Der Bautrupps besteht aus sicherlich fünfzig gut bezahlten Handwerkern und Arbeitern. Ihnen ist sogar eine Schar Rundhelme zur Bewachung des Lagers gegen Goblinüberfälle mitgegeben worden.
- Alle drei Tage bricht von Salthel aus ein Wagenzug mit Lebensmitteln für die Baukolonne auf.
- Der letzte Transport von Holz und Steinen zur Baustelle fand vor einer Woche statt.
- Die Runhager sind ein seltsames Völkchen, und es würde nicht verwundern, wenn sie in ihren Wäldern finstere Rituale abhalten würden.
- Der Markverweser kümmert sich wenig um seine abgelegene Grafschaft. Er kann die Räuberbarone ohnehin nicht zur Rason bringen, und die Goblins waren in den letzten Jahren recht friedlich.
- Im Tobrischen wohnen verrückte Schwarzmagier. Bisweilen entführen sie auch Reisende aus Weiden, um an ihnen schreckliche Experimente zu vollziehen.
- Dragenfeld? Da sagen sich Fuchs und Hase gute Nacht.

Wolffsrath

Dieser altertümlich erscheinende Ort mit seinen 183 Einwohnern liegt am Beginn der "Delle", eines flachen Trogtals, das sich von hier etwa dreißig Meilen nach Nordosten zieht. Die Straße führt in sanftem Bogen durch fette Wiesen hügelab und man kann ihr graues Band weit nach Osten verfolgen, wo am Horizont schwach Burg Aarkopf zu erkennen ist.

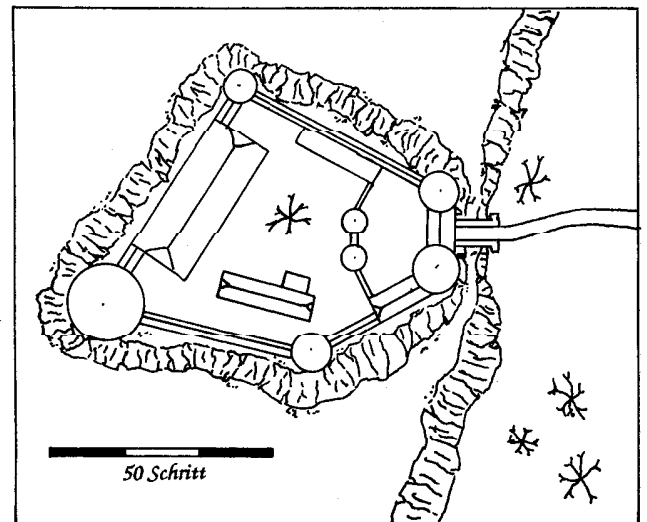
Wolffsrath lebt von der Viehzucht und dem Anbau von Roggen und Dinkel, hat aber, von einem Dorfgasthof und einem Perainetempel abgesehen, für den Wanderer nichts von Interesse zu bieten.

Meisterinformationen:

Für die Helden mag sich dies etwas anders darstellen, denn auch in Wolffsrath wirft man gerne ein neugieriges Auge auf durchreisende Fremde und ist stets froh über Neuigkeiten oder Tratsch aus anderen Teilen des Herzogtums oder gar aus dem fernen Gareth ≈ allein, verwertbare Informationen gibt es keine. Die Wolffsrather können sich zwar an den Fuhrmann erinnern, der vor gut einer Woche mit einem Wagen voller Kartoffeln durch den Ort fuhr, und sind auch in der Lage, die regelmäßigen Bautransporte zu beschreiben. Bisweilen sitzen die Bauarbeiter hier beim Bier und erzählen wüste Geschichten von Goblins und Drachen, aber selbst die Wolffsrather erkennen die meisten Geschichten bestenfalls als gut gesponnenes Garn an. Von den Orten der Umgebung gelten Runhag, die Sichelweger Heide und Brauenklamm als besonders verrufen. In Dragenfeld ist noch kein Wolffsrather je gewesen, aber "man munkelt da ja so einiges. Ihr wißt schon, wenn dieselben Familien seit Jahrzehnten in einem Dorf..."

Salthel

Von Burg Aarkopf, auf einem schroffen Hügel südlich von Salthel gelegen, regiert Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach die Reichsmark Sichelwacht. Seine Barone wird von Vogt Odilbert von Brockingen verwaltet.



Burg Aarkopf bei Salthel

Salthel selbst macht nicht den Anschein einer Grafenstadt: Zwar haben sich viele der 584 Einwohner dem Handwerk verschrieben und somit Salthel zu einem wichtigen Marktflecken gemacht, aber Kultur und Bildung scheinen hier im wilden Land Fremdworte zu sein, wobei einzig die Geweihtenschaft (es gibt Tempel der Travia und des Ingerimm) eine löbliche Ausnahme bildet.

Die Stadt mit ihren hohen, spitzgiebligen Häusern und engen Gassen wird von einem Erdwall und einer Palisade geschützt. Das einzige Stadttor führt zur Herzogsstraße hinaus und ist von einer Stunde nach Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang verschlossen. 4 Gardisten und 8 Büttel versehen im Ort ihren Dienst.

Meisterinformationen:

In Salthel können die Helden einiges über die vor ihnen liegende Strecke und die dort stattfindenden Bauarbeiten erfahren, wenn sie die richtigen Fragen stellen und ein wenig mit dem Silber klimpern. In Salthel ist man weit weniger abergläubisch, was Runhag und Umgebung angeht ≈ Zentrum allen Unwesens ist für die Saltheler das Tobrische Waldland. Des weiteren kann man allerlei Abenteuerliches über die Goblins erfahren (von "geben gute Kundschafter ab" bis "Menschenfresser")

Burg Aarkopf ragt als trutziger Zahn gut fünfzig Schritt über das Umland. Der steile Hügel ist für eventuelle Belagerer nur von einer Seite (Süden) aus zugänglich, doch hier erhebt sich das mächtige Torhaus, das mit seinen zwei Türmen, Zugbrücke und Fallgatter jedem Feind den Einlaß verwehren kann. Im kleinen Vorhof finden sich die Pferdeställe, an die sogleich eine weitere Mauer mit Tor anschließt. Der Haupthof beherbergt den Palas, die Kemenate der Ritter der Mark, ein Wirtschaftsgebäude mit Backstube, Schmiede usf. und schließlich den 10 Schritt durchmessenden und 25 Schritt hohen Bergfried, gekrönt von den Bannern von Mark (Blauer Wolf auf Goldenem Feld) und Verweser (Silberner Gestechhelm auf Rotem Grund).

In der Burg leben neben der großen Familie des Markverwesers und etwa dreißig Bediensteten noch sechs Ritter und Ritterinnen der Mark, jeweils mit Knappe und zwei Waffenknechten. Kemenate und Ställe bieten noch Platz, um zehn herzogliche Rundhelme aufzunehmen, was bisweilen auch vorkommt, wenn der Markverweser gegen Räuberbarone oder Goblins zieht.

Unterhalb des Burghügels liegen die ärmlichen Katen von wohl zwei Dutzend Leibeigenen, die für Markverweser und Vogt die Felder bestellen.

Meisterinformationen:

Den Helden wird nur dann Zutritt zur Burg gewährt, wenn sich unter ihnen ein Adliger oder eine Adlige des Mittelreichs oder des Bornlandes befinden. Aber auch in diesem Fall wird ihnen dies kaum weiterhelfen, denn der Baron ist mit dem Vogt, vier Rittern und zehn Rundhelmen unterwegs, um eine Goblinbande am Tobrischen Stieg auszurauchern. Die übrigen Ritter können den Helden nur das

wiedergeben, was sie auch in Salthel erfahren können. Der Hofzauberer des Markverwesers befindet sich zwecks Studien in Ysilia und wird nicht vor zwei Wochen zurückerwartet. Es ist den Abenteurern allerdings möglich (wenn sie mit dem Geleitbrief des Traviatempels winken), die Kopien der Tempelbücher einzusehen und so zu erfahren, daß ein gewisser Hamid ben Seyshaban jetzt im Turm Drachentodt wohnt.

Es existiert ebenfalls ein Register aller seltsamen und bedrohlichen Vorfälle beim Bau der Herzogsstraße (Goblinüberfälle, ein Ausbruch Blauer Keuche, die Sichtung eines Drachen, ansonsten nichts Bemerkenswertes).

Die Nacht in Salthel oder der näheren Umgebung bringt den Helden den *dritten Traum*.

Bei Salthel gabelt sich der Weg. Während die gut ausgebaute Straße weiter nach Osten in die Schwarze Sichel und schließlich ins Tobrische führt, zweigt eine, zwar ebenfalls gepflasterte, aber deutlich schmalere Straße nach Nordosten ab. Wären nicht die Wegweiser (die stolz "Festum" und "Ysilia" verkünden), wäre man leicht versucht, den falschen Weg zu nehmen.

So aber führt der Weg der Helden gen Nordosten, stetig über leicht gewellte, mit einzelnen Baumgruppen bestandene Hügelketten aufwärts führend.

Sichelweg

Bei Sichelweg handelt es sich um die erste neue Kolonie entlang der zukünftigen Herzogsstraße. Der Ort scheint gut gewählt, denn zum einen genießt man hier noch den Schutz des Saltheler Vogtes, was die Räuberbarone ein wenig abschrecken mag, zum anderen bieten die sanften Hügel genügend Weideland und die nahen Wälder Bau- und Brennholz, und auch an frischen Quellen ist kein Mangel.

Der Ort wirkt mit seinen, in Reih und Glied stehenden, weiß gekalkten Blockhäusern fast unwirklich, und man muß fast befürchten, daß dieser Traum eines Baumeisters beim Berühren zerplatzt. Nichtsdestotrotz sind die 220 Bewohner Sichelwegs durchaus real und ein aufgeschlossener und freundlicher, wenn auch etwas rauher Menschenschlag dazu.

Zwei Gasthäuser bieten dem Reisenden Obdach (dazu ein süffiges, am Ort gebräutes Dinkelbier), und ein gefälliger Traviatempel erinnert stets daran, daß hier Menschen eine neue Heimat gefunden haben.

Meisterinformationen:

Auch die Sichelweger wissen natürlich, was auf "ihrer" Straße so alles vor sich geht, und sind auch gern bereit, dieses Wissen zu teilen. Sie können allerdings nur Dinge berichten, die den Helden bereits bekannt sind, dafür jedoch eine Menge neuer Gerüchte verbreiten.

Hinter Sichelweg endet das zivilisierte Weiden. Von links und rechts kann man in der Ferne bereits die Sicheln zusammenrücken sehen, während sich vor den Helden eine karge Heide ausbreitet. Vereinzelt Bäume und Sträucher neigen

sich gen Südwesten, gebeugt von einem unangenehmen, schneidenden Wind, der zwischen den Sichel hervorfährt und den Helden jetzt genau ins Gesicht bläst. Im Osten erkennt man am Horizont die Wälder der Schwarzen Sichel.

Meisterinformationen:

Dies ist das Land der Räuberbarone, die auf der Heide und in den Wäldern auf der Jagd sind, wobei ihr Wild von Hasen bis zu reisenden Krämern reicht. Letztere brät man zwar nicht am Speiß, sondern preßt ihnen nur einen "Zoll" ab, aber dies reicht schon aus, um nur den Wagemutigsten den Goblinpfad noch profitabel erscheinen zu lassen. Bisweilen wird die Strecke von Karawanen mit ordentlicher Bedeckung genutzt, aber in diesem Abenteuer können die Helden mit Sicherheit auf keine Händler treffen.

Reisende Bewaffnete wie die Helden, die den adligen Wegelagerern ihre Beute oder gar Herrschaft streitig machen könnten, sind den Räuberbaronen ein Dorn im Auge (einmal ganz davon abgesehen, daß solche Reisegruppen eine gute Quelle für Gold, Waffen und Pferde darstellen), und die Helden sollten versuchen, keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Die Barone und ihr Gefolge (bis zu einem Dutzend) sind meist zerlumpt und ärmlich, allerdings bis an die Zähne mit Schwertern, Streitkolben, Bögen und Armbrüsten bewaffnet. Wenn die Abenteurer sich nicht wehren, müssen sie schlimmstenfalls einen saftigen "Zoll" zahlen. Greifen sie allerdings zu den Waffen, kämpfen die Räuber und fliehen erst, wenn sie sich deutlich im Nachteil sehen. Wenn die Heldengruppe zu schwach oder schon angeschlagen ist, sollten Sie die Barone nur in wilden Gerüchten auftauchen lassen.

Runhag

Runhag ist mit seinen 47 Bewohnern die letzte größere Ansiedlung vor Dragenfeld. Wie der Name schon sagt, soll es in den Wäldern nördlich des Weilers einen druidischen Steinkreis geben, weswegen die abergläubischen Runhager dieses Gebiet meiden. Das Dorf liegt auf einem kleinen, künstlich aufgeschütteten Hügel etwa eine Meile nördlich der Straße und ist mit einer vier Schritt hohen Palisade gesichert. Das einzige Steingebäude am Ort beherbergt sowohl einen Krämerladen als auch das Gasthaus.

Die Runhager wirken verschlossen und abweisend und über ein geknurrtes »Tag auch« oder »Weiß nicht« hinaus wird man ihnen kaum etwas entlocken können.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dennoch darauf bestehen, die Dörfler auszufragen, bieten sich vor allem Krämerladen und Gasthaus an, die beide von Feengunde Buckstein und ihrer Familie geführt werden. Die Bucksteins wohnen erst seit 27 Jahren in Runhag und gelten daher immer noch als "Zugereiste". Sie können jede Menge Klatsch über die Baukolonne verbreiten, sie wissen aber auch, daß irgendwo hier in der Gegend Korobar, der "Schrecken vom Tobimora", ein berühmter Schwarzmagier sein Unwesen treiben soll, zumindest wurde ein hünenhafter Norbarde gesehen, auf den die Beschreibung paßt.

In den Wäldern nördlich von Runhag leben tatsächlich zwei Druiden, von denen einer gestern im Dorf war und sehr aufgeregt tat. Er sagte, *die Elemente seien in Aufruhr*.

Die Helden werden wahrscheinlich die Nacht in Runhag verbringen ≈ und somit Opfer des *Vierten Traums*.

Tödliche Träume II (Meisterinformationen)

Der Dritte Traum

Diesen Traum können Sie vor der versammelten Gruppe erzählen. Die Spieler, egal ob betroffen (die beiden Helden mit dem höchsten HA-Wert) oder nicht, haben jedoch keinerlei Möglichkeit, in den Verlauf des Traums einzugreifen:

»Du fällst. Kein Boden. Kein Rauschen der Luft. Kein oben oder unten. Nur Fallen.

Du weißt, daß du von *da* kommst und *dorthin* fallen wirst. *Da* ist hoch oben in der Zeit. *Dort* ist jetzt.

(Kunstpause)

Andere fallen nun mit dir. Unkenntliche Formen. Vielgestaltig. Fremd und doch bekannt. Du hast keine Angst vor ihnen. Sie fallen mit dir, weil du fällst. Du bist ein gefallener, nein, ein fallender Alveraniar der Götter. Du fällst mit Macht.

Jetzt kommt näher. Näher. NÄHER.

Dein kleiner Finger schlägt auf. Schmerz. Äonen später dein Ringfinger. Mehr Schmerz. Dein Mittelfinger. Unermeßlicher Schmerz. Du beginnst zu schreien. Schreien. SCHREIEN.

Und immer noch schlägst du auf. Mit jeder Faser deines Körpers, die vom Aufprall zermalmt wird, wächst der Schmerz. Und du

weiß, auch wenn dein Herz und dein Hirn zerquetscht und zu Staub zerrieben werden, hat der Schmerz kein Ende, denn du bist ein sterbender Alveraniar der Götter.

Du stirbst mit Macht.

Einen Herzschlag lang.
Äonenlang.«

Dieser Traum hat bereits ernstere Auswirkungen auf den betroffenen Helden: Nachdem er schreiend erwacht ist, fühlt er sich in der Tat *wie zerschlagen*. Überall an seinem Körper finden sich Blutergüsse und Quetschungen.

Er erleidet 2W6 SP und muß am nächsten Tag seine Werte für KK, FF, GE um je 1 Punkt senken, seinen HA-Wert jedoch verdoppeln. Gegen Abend sind die blauen Flecken dann verschwunden, und die Werte kehren auf ihren Ursprungszustand zurück.

Der dritte Traum steht für die Schmerzen, die Borbarad im Limbus erleiden muß, und hat ansonsten keinen konkreten Bezug, sollte den Helden aber eine erste und ernste Warnung sein, daß sie im Lauf der kommenden Nächte nicht nur mit geistigem Unwohlsein zu rechnen haben.

Ein Weghindernis

»Seit eurem Aufbruch aus Runhag ist fast ein halber Tag vergangen, und ihr seid gut vorangekommen. Langsam aber beständig steigt die Straße an, und links und rechts schieben sich zuerst einzelne Wäldchen, dann dichter Wald an das gepflasterte Band heran, bis ihr gänzlich von mächtigen und uralten Bäumen umgeben seid.

So eine Herzogsstraße hat doch ihre Vorteile gegenüber den Waldpfaden, die ihr eigentlich erwartet habt. Pflastersteine, ein Straßengraben zur Entwässerung, ach, das sind schon Zeichen von Zivilisation! Und vor euch erhebt sich sogar der Bogen einer nagelneuen Steinbrücke...«

Meisterinformationen:

Erhob. Denn von dem höchstens zwei Jahre alten Meisterwerk der Baukunst zeugen nur noch Stein- und Holztrümmer in der gut acht Schritt tiefen und genauso breiten Klamm, die quer über den Weg verläuft. An beiden Ufern stehen noch die Widerlager und einige Balken, die jedoch bedrohlich ächzen, sobald man einen Fuß auf sie setzt.

Schon eine oberflächliche Untersuchung der Überreste bringt ans Licht, daß die Brücke gezielt sabotiert wurde: Axthiebe und Brandspuren sind kaum zu übersehen. Hierfür sind Korobar und seine Kumpane verantwortlich, die die Brücke am vorangegangenen Tag zerstört haben..

Die Helden stehen jetzt vor der schwierigen Wahl, die Pferde zurückzulassen und zu Fuß weiterzugehen oder sich nach einem anderen Übergang umzusehen, vielleicht gar eine Behelfsbrücke zu errichten.

Eine Erkundung des Bachufers bringt wenig Ermutigendes hervor: Auf einer Strecke von sicherlich drei Meilen (diese

Strecke kann man im dichten Wald in einer Stunde zu Fuß zurücklegen ≈ an Reiten ist nicht zu denken) findet sich keine geeignete Stelle.

Wollen die Helden nun ihren Weg zu Fuß fortsetzen, so sollte ihnen das ohne größere Schwierigkeiten gelingen. Sie können sich entweder an einem Seil hinüberhängeln (**Klettern-Probe**, bei Mißlingen 1W+2 SP durch den Sturz) oder angeleint in die Klamm hinab- und an der anderen Seite wieder hinaufsteigen (auf beiden Seiten je eine **Klettern-Probe-3**, zum Durchqueren des Baches eine **GE-Probe**; mißlingt eine der Proben, so erleidet der betreffende Held 3 SP). So oder so kostet sie die Überquerung eine halbe Stunde.

Bestehen die Helden jedoch darauf, mit den Pferden weiterzuziehen, so wird es schwierig: Sie können entweder zwei Bäume fällen und aus diesen und den Resten eines dritten eine Behelfsbrücke errichten, wobei für die Konstruktion eine einfache **Mechanik-** oder **Baumeister-Probe** anfällt. Dies dauert insgesamt drei Stunden, wenn sich alle Helden am Brückenbau beteiligen.

Ein Zwerg könnte darauf kommen, die Pferde mittels einer improvisierten Seilbahn auf die andere Seite zu befördern. Mit den benötigten Flaschenzügen, Umlenkrollen, Lederbändern, genügend Seil, einer **Mechanik-Probe+3** und 12 Stunden Zeit sollte auch dies gelingen.

Die elegantesten Methoden bietet jedoch die Zauberei. Der **SOLIDIRID FARBENSPIEL** bietet sich hier ebenso an wie der **NIHILATIO GRAVITAS** (ob die Pferde diesen Effekt mögen, sei einmal dahingestellt...), das eindrucksvollste Schauspiel können Sie jedoch einem Elfen präsentieren, der mittels des **HASELBUSCH UND GINSTER-KRAUT** einen Baum bittet, sich über die Klamm zu lehnen

Der Vierte Traum

Dieser Traum sollte wegen der großen Gefahr wiederum nur von einem Helden (vorzugsweise einem Zauberkundigen mit hoher IN) geträumt werden. Sie sollten ihn allerdings allen Spielern vorlesen.

»Ein Kampf. Ein einziger Gegner. Maskiert. Ein Kampf mit Schwert und Zauberei. Finten, Ausfälle, Treffer.

Dein Gegner steckt Treffer um Treffer ein und geht doch nicht zu Boden. Aber auch du erhältst Hieb um Hieb, Zaubersprüche nagen an deinem Geist.

Dann gelingt es dir, seine Maske herunterzureißen.

Ein Gesicht starrt dich haßverzerrt an. Dein Gesicht. Verbissen schwingst du deine Waffe in die Fratze. Das Gesicht zerplatzt. Dein Gesicht zerplatzt. Du fühlst unsäglichen Schmerz. Dein Gesicht fügt sich wieder zusammen.

Er trifft dein Bein mit einem sengenden Blitz. Dein Bein verkohlt. Sein Bein verkohlt. Ihr leidet Schmerzen jenseits aller Beschreibung. Das Bein wächst nach.

Dein Stich durchbohrt sein Herz. Dein Herz. Er stirbt. Du stirbst. Dein Herz bleibt stehen. Du bist tot.«

Dies ist natürlich der Kampf der Zwillingsschürder Rohal und Bor-

barad, wenn auch in einer etwas "verweltlichten" Version. Die Gefährten des Träumers werden ihn zunächst im Schlaf keuchen und stöhnen hören, und ihn, wie schon die Betroffenen in den Nächten zuvor, nicht wecken können. Schon nach kurzer Zeit bemerken sie, wie sich die Laken des Träumers blutrot färben, so als hätte er eine oder mehrere Wunden erlitten (man kann jedoch keine solchen erkennen!).

Nun sollte ein Held in den Traum eindringen und dem Träumer zur Seite stehen. Der Kampf ist dann schnell zugunsten des Träumers entschieden, was bei dem Betroffenen trotz allem ein Gefühl der Niederlage hervorruft (schließlich verkörperte er Borbarad): MU-2 für den nächsten Tag. Außerdem erleidet der Träumer 2W6 SP. (Sie können den Kampf natürlich auch ausspielen: in diesem Fall bleiben 1/10 der im Traum aufgewendeten ASP und verlorenen LP auch nach dem Aufwachen als Schaden.)

Wenn noch keiner der Helden auf die Idee gekommen ist, in die tödlichen Träume einzudringen, wird es für den betroffenen Helden ernst ≈ zumindest sollten Sie es so darstellen: Der Held atmet nicht mehr, sein Herz hat aufgehört zu schlagen, und seine Gefährten sollten alle Anstrengungen unternehmen, ihn wiederzubeleben, was nach einer bangen Minute auch gelingt: In diesem Fall erleidet der Träumer nur 1W6 SP (davon geht 1 LP permanent verloren) und ist die nächsten 6 Stunden völlig mutlos (MU 5).

und eine gangbare Brücke zu bilden. Zu diesem Zweck eignen sich mehrere der alten Bäume in der Nähe der Schlucht. Für den Zauber benötigt der Elf zwei Stunden Zeit und 6W6 ASP.

Wir gehen im folgenden (für die Zeitplanung als auch für eventuelle Beschreibungen) davon aus, daß es den Helden irgendwie gelungen ist, die Pferde über die Klamme zu bringen. Zunächst einmal können sie ungestört weiterreiten...

Ein Überfall

Die Helden sind nach der Überquerung des Baches noch keine Meile geritten, als sich ihnen das nächste Hindernis in den Weg stellt.

Meistertinformationen:

Würfeln Sie verdeckte **Sinnenschärfeproben+8** für die Helden, um festzustellen, ob sie den folgenden Hinterhalt bemerken.

»Der Wald um euch wirkt auf befremdliche Weise bedrohlich. Nervös tänzeln eure Pferde auf der Stelle, und auch ihr könnt euch des Gefühls nicht erwehren, daß ihr beobachtet werdet. Plötzlich sirren vier Pfeile knapp an euch vorbei, und einen Herzschlag später treten etwa zehn Schritt vor euch ein Zauberer und zwei offensichtlich untote Kreaturen auf den Weg. Als ihr einen Blick über die Schulter werft, erkennt ihr weitere Scheusale hinter euch.«

Meisterinformationen:

Erweist sich kein Held als aufmerksam genug, dann wird die Gruppe das Ziel zweier Pfeilsalven. Danach springen Korobar und zwei Untote vor ihnen auf den Weg, vier hinter ihnen, während die menschlichen Handlanger von beiden Seiten angreifen. Waren die Helden aufmerksam genug, so benötigen die menschlichen Bogenschützen **5 Kampfrunden**, bis sie ins Gefecht eingreifen können. Bei den Gegnern der Helden handelt es sich um den Magier Korobar, seine Schergen Alrik, Alwine, Brodar und Perainidan sowie sechs offensichtlich kaum verwusste Untote.

Korobars Werte:

MU 15; AT 12; PA 12; LE 37; AE 59; RS 2

TP 1W+2 (Zauberstab); GST1; AU 48; MR 14; MK 40

Korobars genaue Werte, seine Ausrüstung, vor allem jedoch seine Zauberfertigkeiten, finden Sie in **Anhang 1**. Sollte sich das Blatt gegen Korobar und seine Spießgesellen wenden, so wird er versuchen zu entkommen und seinem Meister vermittelt eines *Difar* eine Nachricht zukommen zu lassen und dann nach Dragenfeld zu fliehen. Sollte dies nicht gelingen, kämpft er bis zum Tode, denn er weiß, daß ihn nur noch der Scheiterhaufen erwartet.

Die Werte von Brodar und Alwine:

MU 16; AT 12; PA 11; LE 38; RS 2

TP 1W+4 (Schwert); GST1; AU 50; MR 20; MK 20

Schußwaffen: 23 (Kurbogen)

Die Werte von Perainidan und Alrik:

MU 17; AT 14; PA 14; LE 45; RS 3

TP 1W+5 (Schwert); GST2; AU 60; MR 20; MK 25

Schußwaffen: 21 (Kurbogen)

Keiner der vier trägt mehr als das Nötigste bei sich, vor allem aber auch keine Hinweise auf ihren Auftraggeber. Sie kämpfen genauso schweigend und verbissen wie die Untoten – und sie kämpfen ebenfalls bis zu ihrem Tod.

Ein ANALÜS kann, wenn er sofort nach dem Tode gesprochen wird, enthüllen, daß die vier offensichtlich unter einem magischen Bann standen. Die genaue Art des Beherrschungszaubers bleibt den Helden jedoch verborgen.

Sollte es ein Helden schaffen, einen der Schergen zu fangen (was möglichst nicht gelingen sollte, aber man kennt ja das Trickarsenal mancher Heldengruppen), so kann dieser nur mittels **BEHERRSCHUNGEN BRECHEN** (gegen Liscoms Stufe 17) befreit werden. An die Zeit, während der das Opfer unter dem Bann stand, kann es sich nur vage erinnern. Es kann aber Liscom (in seiner verhäulerten und stark parfümierten Gestalt) beschreiben und auch Dragenfeld und die alte Grenzfestung als Wohnort des Zauberers benennen. Ob dieser jetzt anwesend ist, weiß es nicht.

Im Wald finden sich vier Kurbögen und jeweils 14 Pfeile, mit denen die vier die Helden beschossen haben.

Die Werte von vier Untoten:

MU 30; AT 9; PA 4; LE 30; RS 3

TP 1W+3 (Säbel); GST2; AU unendlich; MR 14; MK 12

Zwei Untote haben bessere Werte:

MU 30; AT 10; PA 5; LE 35; RS 4

TP 1W+4 (Schwert); GST2; AU unendlich; MR 14; MK 15

Die Untoten kämpfen natürlich sinn- und geistlos bis zu ihrer endgültigen Vernichtung. Sie können keine der *verfeinerten Kampfregeln* anwenden und auch keine Patzer ausgleichen. Finten sind gegen sie nutzlos, sie erleiden auch keine Einbußen durch schwere Treffer. Wegen ihres abstoßenden Anblicks wird für jeden Helden eine TA-Probe fällig, bei deren Gelingen er eine Einbuße von 3 Punkten auf seinen AT-Wert erleidet.

Korobar wird die Untoten notfalls dazu einsetzen, seinen Rückzug zu decken. Über die menschlichen Kämpfer hat er dazu nicht genügend Macht, ob sie leben oder sterben, ist ihm aber auch egal.

Alle Untoten tragen einen silbernen Nagel in der Stirn. Auf diese Weise gelingt es Korobar, sie für geringeren Kraftaufwand zu kontrollieren. Wird der Nagel herausgezogen, verliert sich dessen arkane Kraft. (Diese Artefakte sind für einmalige Anwendung vorgesehen.) Mit einer **Alchimie-Probe+7** können die Helden jedoch feststellen, daß die Nägel aus einer Arkanium-Legierung bestehen.

Den Helden bleibt nun kaum eine andere Möglichkeit, als die Seelen der Verstorbenen Boron zu überantworten, die eigenen Wunden zu pflegen und weiterzureisen.

Hinein ins Verderben!

Meisterinformationen:

Die Helden haben jetzt die Zone betreten, deren Lebenskraft den Zauber speist, mit dem Liscom seinen Meister aus dem Limbus zurückholen will.

Zuerst sollte dies nur Helden mit hoher Intuition auffallen, vor allem aber Druiden, Hexen und Elfen, dann auch anderen Magiekundigen, und schließlich sind die Effekte für alle Abenteurer deutlich sichtbar.

Die spieltechnischen Effekte der Zone finden Sie im Anhang. Hier sei nur erwähnt, daß die Helden ab jetzt schneller altern, zunächst jedoch kaum merklich, und daß die leidende Natur sich verzweifelt gegen ihre Schändung wehrt. Am besten stellen Sie dies mit den im folgenden grau unterlegten Texten dar.

»Irgend etwas an diesem Wald ist nicht so, wie es sein sollte. Ob dies an den vereinzelt braunen Blättern liegt, oder an der Unruhe, die die Tiere anscheinend befallen hat, vermagst du nicht zu sagen.«

Etwas später:

»Du kennst das Gefühl von Kraftlosigkeit nach einem anstrengenden Tag oder einem komplizierten Zauber, wenn alle Kraft dich flieht. Hier aber scheint es, als würde die gesamte Umgebung diese Kraftlosigkeit ausstrahlen.«

Noch Später:

Für einen Druiden oder eine Hexe: »Du berührst den Boden = und plötzlich trifft dich die Erkenntnis wie ein Schlag: Irgend jemand oder irgend etwas hat Sumu eine schwere Wunde geschlagen, und langsam, aber sicher, entflieht ihr die Lebenskraft. Es scheint nicht so, als wolle sich die Wunde wieder schließen.«

Eine friedlose Ruhestätte

»Eure Sinne sind bis aufs äußerste gereizt. Ihr habt keinen Zweifel, daß auch euch die seltsame Verwandlung befallen wird, die die umliegende Natur peinigt, die einzige Frage ist: wann?»

Doch jetzt nehmen eure Sinne etwas anderes wahr, einen Brandgeruch, der langsam immer stärker wird, je weiter ihr vorankommt. Schließlich betretet ihr eine Lichtung, an deren anderem Rand die Straße nur noch als Pfad weitergeht. Und auf der Lichtung bietet sich euch eine Szenerie, wie ihr sie seit dem Orkensturm nicht mehr gesehen habt.«

Vor den Helden liegen die rauchenden Überreste einer Wagenburg. Hier müssen bis vorgestern wohl etwa dreißig Wagen und die gleiche Anzahl Zelte gestanden haben, jetzt aber

sind die meisten davon bis auf die Metallteile verbrannt, und was noch steht, ist zumindest übel angesengt. Zwischen den Zelten und Wagen liegen Leichen, teilweise ebenfalls bis zur Unkenntlichkeit verkohlt, teilweise von hinten niedergehauen, andere ohne äußere Verletzungen, aber mit dem Ausdruck äußerster Entsetzens auf dem Gesicht.

Meisterinformationen:

Dies war das Lager der Baukolonne, die am vordersten Abschnitt der Hezogsstraße arbeitete. Schon bei flüchtiger Untersuchung der Überreste können die Helden Stapel von Bauholz, Hacken und Schippen, zurechtgeschlagene Pflastersteine und dergleichen mehr entdecken.

Eine Untersuchung der Überreste der Wagen (lassen Sie einige **Sinnenschärfe-Proben** würfeln) zeigt, daß der Überfall auf das Lager vor etwa zwei Tagen stattgefunden haben muß. Offensichtlich wurden die Wachen niedergemacht und im Freien nächtigende Arbeiter im Schlaf erschlagen, sodann die Wagen mit Brandpfeilen beschossen und die Fliehenden aus dem Hinterhalt dahingeschlachtet. Unter den Leichen finden sich keine Wachen, sondern offensichtlich nur Arbeiter (darunter auch der zwergische Ingenieur). Wenn man von der Anzahl der Wagen und Zelte ausgeht, so muß etlichen Arbeitern die Flucht gelungen sein, und einem Teil der Wachen sind die Helden ja ohnehin bereits begegnet (Korobars untote Schergen).

Für diesen ersten Überblick benötigen die Helden etwa eine halbe Stunde. Eine genauere Untersuchung der Wagen, die insgesamt etwa zwei Stunden dauert, fördert eine versteckte Kiste zutage (**Sinnenschärfe-Probe+7**), die Verbandsmaterial, nichtmagische Wundkräuter, eine Portion Chonchinis, eine Phiole mit einem Gegengift gegen Schlangenbisse (Antidot C) und einen magischen Heiltrank (Heiltrank D) enthält. Die Soldkasse, nutzbare Waffen und Wertgegenstände bleiben jedoch verschwunden. Anscheinend hat bereits jemand die Wagen geplündert.

Was die Helden nicht wissen, aber ob der Sternkonstellationen ahnen können (**Sternkunde-Probe+5**), ist, daß sie die Toten möglichst bestatten sollten, damit diese nicht Gefahr laufen, als Untote wiederaufzuerstehen. Wenn Mutter Linai die Gruppe begleitet, wird sie die nötigen Riten vollziehen (und wenn die Helden nicht von selbst darauf kommen, auch zuerst das Begräbnis vorschlagen). Sollte Mutter Linai nicht bei der Gruppe reisen, so kann ein anderer Geweihter die Begräbnisriten vollziehen, im Notfall sogar ein Laie, dem eine Probe auf **Götter und Kulte+5** gelingt.

Falls die Helden die Toten nicht begraben, so müssen sie damit rechnen, daß demnächst einige Untote die Wälder von Sichelwacht unsicher machen, denn auf dem Rückweg sind viele der Leichen verschwunden...

Wenn die Helden die Toten ausplündern wollen, bevor sie sie begraben (oder gar ausplündern und die Leichen dann

liegen lassen), so können sie dies tun (außer einigen persönlichen Habseligkeiten und kleinen Münzen im Gesamtwert von 11 Dukaten findet sich nichts), dann aber werden die Toten mit Sicherheit wiederkommen, und sie werden ein vornehmliches Ziel haben ≈ die Helden. Ein Geweihter, gleich welchen Gottes, der eine Plünderung nicht mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln zu verhindern sucht, wird von seinem Gott verstoßen!

Mutter Linai wird, falls es ihr nicht gelingt, eine solche Schandtät zu verhindern, wutentbrannt die Gruppe verlassen und nach Baliho zurückreisen. Wenn die Helden sie gar noch verspotten, wird sie sich mit einem Fluch (»Möget Ihr niemals Rast noch Ruhe finden!«) verabschieden. Sollte einer dieser Fälle eintreten, so sind die Helden wahrscheinlich von jetzt an ohne geistigen Beistand.

Sie können die Zeit, die die Helden für das Begräbnis benötigen, so einteilen, daß Sie mit einem eventuell verschobenen Zeitplan wieder ins Reine kommen.

Gleich, ob die Helden sich noch im Lager der Baukolonne aufhalten oder bereits einige Meilen hinter sich und die Stätte des Grauens gebracht haben, bricht nun die Nacht herein und in ihrem Gefolge der *Fünfte Traum*.

Doch nicht nur der Alptraum mag die Helden wachhalten: Immer wieder brechen Tiere durch das Unterholz ≈ und zwar ausschließlich in Richtung Südwesten, so als wäre die gesamte Tierwelt auf der Flucht vor den Kräften, auf die die Helden gerade zusteuern.

Die Tiere kümmern sich nicht um die Helden und stellen keine Gefahr für das Lager dar. Wenn man allerdings versucht, sie aufzuhalten, fühlen sie sich in die Enge gedrängt und reagieren entsprechend aggressiv.

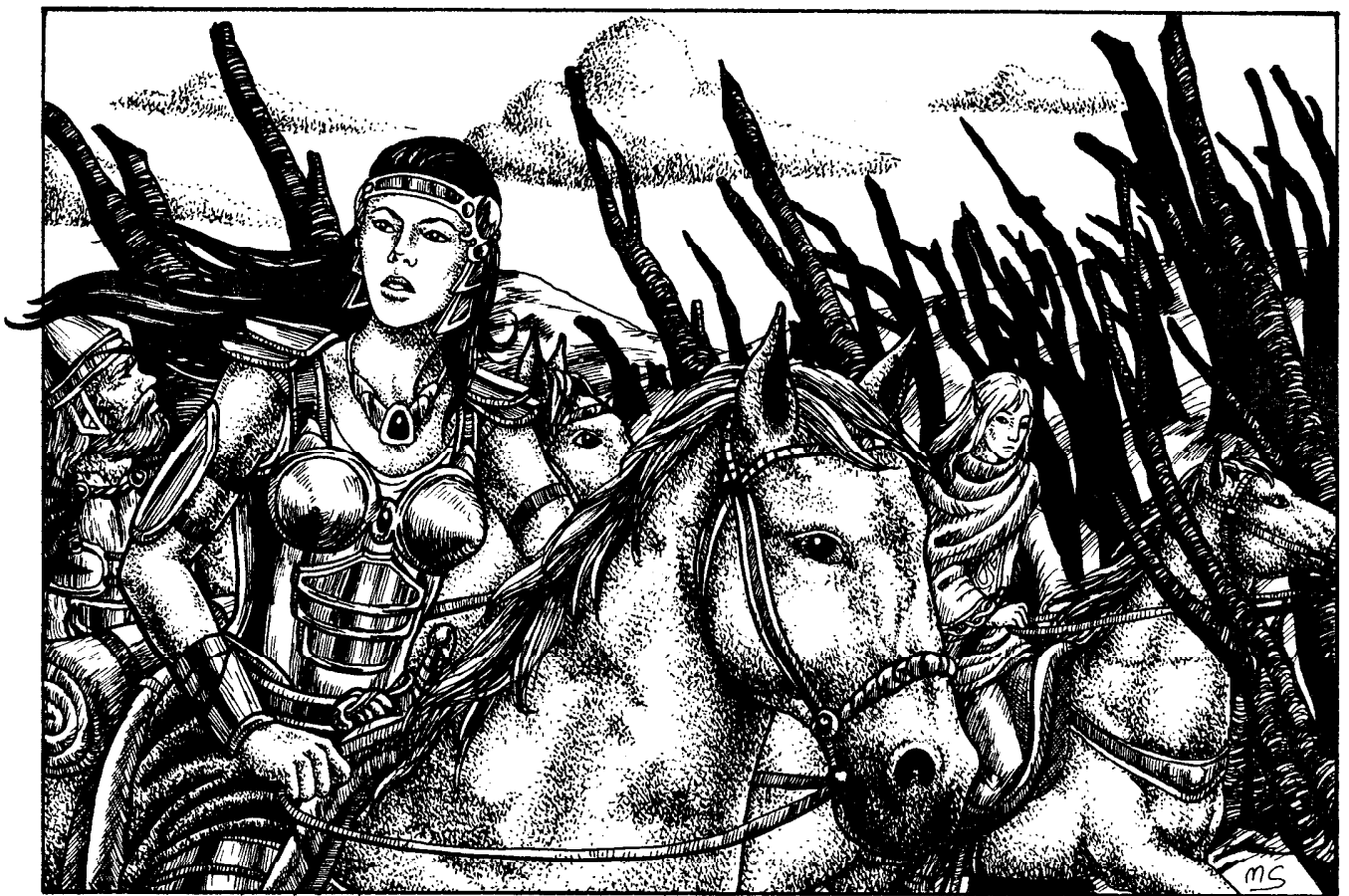
Der Marsch geht weiter

Am nächsten Morgen werden sich alle Helden (nicht nur der Träumer der letzten Nacht) seltsam ermattet und zerschlagen fühlen. Trotz allem heißt es, weiterzureisen, wenn man die seltsamen Ereignisse ergründen will.

»Obwohl kein Windhauch zu spüren ist, scheinen sich die Bäume zu bewegen. Wenn du näher hinsiehst, bist du dir dessen sogar ganz sicher. Nur wiegen sie sich nicht sanft im nicht vorhandenen Wind, nein sie drehen und winden sich, so als ob sie große Schmerzen erleiden. Hier und da ist die Erde aufgebrochen und Wurzeln haben sich erhoben ≈ ganz so, als versuchte der Baum zu fliehen...«

»Alrik hatte sich morgens in Runhag doch rasiert ≈ aber jetzt ziert sein Gesicht ein rechtschaffener Dreitagebart. Wenn ihr genauer hinseht, bemerkt ihr an jedem von euch kleine, aber deutliche Veränderungen...«

»Der Baum, vor dem ihr gerade steht, sieht wirklich absonderlich aus: Neben gelben, vertrockneten Blättern sprie-



Ben junge grüne Triebe, die seltsamerweise alle in Richtung Südwesten zeigen. Die Triebe sind jedoch seltsam verdreht, verknotet und verkrüppelt...«

Die Helden können auch immer wieder beobachten, wie Tiere einzeln oder im Rudel aus Richtung Nordosten fliehen, als würden sie von einer unsichtbaren Meute gehetzt.

»Der Himmel erstrahlt in kräftigem Blau, und es erscheint dir fast, als würden hier unten die Farben langsam verblasen. Kein Windhauch ist zu spüren. Der Boden ist übersät mit gelben Blättern, die sich langsam grau färben, je weiter ihr vordringt.«

Am Nachmittag erreichen die Helden den Abzweig nach Zollhaus. Spätestens hier versagen ihnen die Reittiere den Dienst. Weder gutes Zureden noch Schläge mit der Reitgerte bringen sie dazu, weiterzugehen. Andere Tiere, die die Helden begleiten, gewiß aber die Vertrauten von Hexen, senden eine angstgefüllte Gedankenbotschaft aus: 'Wenn du mich zwingst, mit dir zu kommen, werde ich gewißlich sterben.' Sobald die Helden die Tiere freilassen, werden diese die verfluchte Zone verlassen. Sie können dann in Rungha wieder "eingesammelt" werden, unruhig, aber augenscheinlich unversehrt. Sollten die Abenteurer die Tiere allerdings hier

an Ort und Stelle festbinden oder mit sich nehmen, dann erwartet sie ein langsames und schreckliches Ende... Die Helden müssen nun wohl oder übel zu Fuß ihren Weg fortsetzen.

»Es ist still geworden. Ihr hört weder Vogelgezwitscher noch das ansonsten so häufige Knacken im Unterholz, nicht einmal das Rauschen des Windes in den Bäumen, nur eure Schritte.

Es scheint, als wäre die gesamte Tierwelt aus diesem Land geflohen. Nur hin und wieder entdeckt ihr einen Kadaver am Wegrand, offensichtlich die ältesten der Tiere, all jene, denen die Flucht nicht gelungen ist...«

»Hier und da stehen die ersten Bäume bereits kahl und blattlos, die Zweige im Todeskampf gen Himmel verdreht, die Borke teilweise abgefallen, teilweise mit harzigen Schwären bedeckt...«

»Ein Rehkitz am Wegrand, tot wie alles andere hier, aber das ist für das unglückliche Tier mit den zwei Köpfen und drei Beinen wohl auch besser so. Seltsamerweise zeigen sich an dem Kadaver weder Maden noch Fliegen, zumindest keine noch lebenden...«

Tödliche Träume III (Meisterinformationen)

Der Fünfte Traum

Diesen Traum können Sie ebenfalls laut vorlesen, damit die Gefährten die Möglichkeit haben, entsprechend einzugreifen. Betroffen ist der Held mit dem höchsten JZ-Wert.

»Du bist alleine. Vollkommen und vollständig alleine. Alleine mit deiner Wut, deinem Haß.

Du gibst deinem Haß Gestalt: Zaubersprüche, Dämonengestalten. Pfeile aus schieferm Haß sendest du in die graue Leere hinaus. Doch nichts geschieht.

Lange Zeit nichts.

Und dann kommt dein Haß zurück. Von allen Seiten. In allen Gestalten. Er dringt auf dich ein, umhüllt dich, erdrückt dich, nimmt dir die Luft. Du schreist, doch der Haß und die graue Leere verschlucken alle Geräusche. Kein Fluchen und kein Flehen bremsen deinen Haß, der an die reißt, in dir bohrt, dich erwürgt...«

Dieser Traum nimmt dem betroffenen Helden langsam, aber sicher die Lebensenergie: Pro KR verliert er so lange einen Lebenspunkt, bis es den Gefährten gelingt, ihn mittels Zauberei (BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, VERSTÄNDIGUNG STÖREN, ein GARDIANUM um ihn herum, ein REVERSALIS SOMNIGRAVIS) zu wecken oder einer der Gefährten in den Traum eindringt, um den Träumer von seinem würgenden Haß (der sich als ein Knäuel schwarzer Schlangen manifestiert) zu befreien. Hierzu ist nur der Wille des Eindringlings erforderlich, dann lösen sich die Schlangen in grauen Nebel auf, der in alle Richtungen zerfließt. Der Träumer muß bis zum nächsten Abend mit drastisch erhöhten schlechten Eigenschaften leben (alle Werte verdreifacht).

Der Sechste Traum

Dieser Traum betrifft den Helden mit dem höchsten Gefahreninstinkt-Wert. Sie können den Traum laut vorlesen.

»Du bist umgeben von Feinden. Dutzende, Hunderte. Sie fallen vor deinem Schwert wie der Weizen vor der Sichel. Nur selten durchdringen ihre Schläge deine Deckung.

Du aber watest im Blut. Du bist geschaffen zum Töten, Töten, Töten.

Du spürst, wie mit jedem Treffer deine Kraft nur noch mehr steigt, so sehr wie auch dein Wille zur Vernichtung.

Doch dann bist du allein. Keiner stellt sich dir noch entgegen. Und immer noch willst du töten, töten, töten.

Also betrachtest du deine Finger mit den langen, scharfen Nägeln, und reißt dir dein eigenes Herz heraus.«

Auch dieser Traum hat weniger mit der Person Borbarads zu tun als mit dem Wahnsinn, den vierhundert Jahre Limbus mit sich bringen. Er zeigt auch, wie wenig Menschlichkeit Borbarad nach dieser Zeit noch verblieben ist = wenn er sie jemals besessen hat. Die Gefährten bemerken, daß der Träumer angestrengt atmet, so als sei er in einen Kampf verstrickt. Von seinen Fingern tropft Blut. Es ist möglich, daß die Helden den Betroffenen aufwecken. Geschieht dies jedoch während des Traums oder ganz kurz danach, so greift der Träumer seine Gefährten an und bekämpft sie so lange, bis er mit einer KL-Probe (jeweils pro Kampfrunde) feststellt, daß er sich wieder in der wirklichen Welt befindet.

Außer einer zeitweiligen Verwirrung (die nächsten 6 Stunden KL-2) und 1W6 SP trägt der Betroffene keinen Schaden davon.

Es dunkelt. Boron verhüllt die grauenhafte Szenerie gnädig mit dem Mantel der Nacht. Doch auch Boron kann nicht verhindern, daß einer der Helden vom *Sechsten Traum* heimgesucht wird.

Die Karawane der Verlorenen

Kurz nach dem Traum: »Ihr habt Alrik gerade wieder beruhigt, als eure gereizten Sinne Geräusche vernehmen, von irgendwo im Nordosten, hinter der Hügelkette. Ihr schleicht den Pfad hügelan und entdeckt, etwa eine halbe Meile von euch entfernt, ein Nachtlager, an dem sicherlich einhundert Menschen ruhen. Ihr schleicht langsam näher.«

Meisterinformationen:

Es scheint, als wäre das Lager gerade errichtet worden: Zwei Feuer zu beiden Enden des Weges beleuchten eine gespenstische Szenerie. Zwischen den Feuern stehen vier bis hoch über Bord beladene Ochsenkarren und zwei Planwagen, ebenso bepackt mit Hausrat, Möbeln, Hühnerkäfigen und dergleichen.

Dazwischen hinken und humpeln etwa 100 gebeugte Gestalten, offensichtlich Menschen, einher und bereiten sich auf die Nacht vor. An jedem der Feuer stehen zwei Wachen, die so ausschauen, als hätten sie noch nie eine gefährlichere Waffe als eine Mistforke geführt.

Es handelt sich deutlich erkennbar um einen Flüchtlingstreck, und er muß wohl aus dem nächsten Dorf an der Strecke stammen ≈ aus Dragenfeld.

»Ihr nähert euch mit der gebührenden Vorsicht. Man weiß ja nie, wie solche verängstigten Dörfler reagieren. Auf den Ruf der Wache hin bleibt ihr stehen, obwohl es für euch ein Leichtes wäre, die Zivilisten zu überrumpeln.

In die Flüchtlinge kommt Bewegung. Sie sammeln sich hinter den Wachen, so daß ihr im Feuerschein ihre Gesichter sehen könnt.

Das Blut stockt euch in den Adern. Keiner der etwa hundert Dörfler scheint jünger als dreißig Jahre, es sind keine Kinder zu sehen, dafür jede Menge Greise. Auf dem Boden krabbeln die Jüngsten ≈ vielleicht Fünfundzwanzigjährigen ≈ mit leeren Gesichtern hilflos umher und beginnen zu greinen, wenn ihr sie scharf anschaut.

In allen Gesichtern steht ein Entsetzen geschrieben, das sich nicht in Worten ausdrücken läßt. Ein sicherlich achtzigjähriger Mann, der Dorfälteste wohl, geht auf euch zu.«

Meisterinformationen:

Der "Dorfälteste" ist 31 Jahre alt.

Wenn die Helden nicht aggressiv auf die Dörfler zutreten, werden sie bald ins Gespräch kommen. Die Dragenfelder sind sich sicher, daß sie von Tsa verflucht worden sind, weil sie die Geweihte verbrannt haben. Sie sind über jede Form geistlichen Beistands (auch von Laien, "gebildeten Herren und Damen") froh und erzählen ohne Zögern und ohne jegliche Falschheit ihre Geschichte:

Das Unglück begann schon vor Wochen, als sich zum ersten Mal zeigte, daß die Früchte des Feldes wesentlich früher zur Reife gekommen waren als üblich. Vielleicht war Schwester Laniare ja wirklich von Tsa begünstigt, wie sie seit einiger Zeit behauptete, vielleicht wußte sie auch nur die richtigen Gebete ≈ "Bosparano war das jedenfalls nicht" ≈, um die Gnade der Göttin herabzurufen.

Aber der Segen erwies sich bald als Fluch: Als die ersten mißgebildeten Kinder nach fünf Monaten Schangerschaft geboren wurden, als die Bäume anfangen zu verdorren, kräftige Bauern über Nacht starben und schließlich fünf Dörfler spurlos verschwanden, war es für die Dörfler klar: Die Schwarze Hexe Laniare hatte ihr Dorf verflucht ≈ und wie man mit Schwarzen Hexen verfährt, da gibt es keinen Zweifel...

Aber der Schrecken endete nicht, auch nachdem die Hexe verbrannt und ihre Asche in alle Winde verstreut worden war. Vielmehr wurde alles noch schlimmer: Das Land verödete; Kinder wurden dreiköpfig über Nacht geboren und hinterließen von ihren Müttern nur noch eingeschrumpelte Hüllen; junge Burschen vergreisten binnen drei Tagen ≈ und schließlich wandelten des Nachts untote Kreaturen durch das Dorf. Also haben sie das Dorf vorgestern verlassen, voller Angst, daß sie der Fluch der Göttin trotz allem noch verfolgen wird ≈ sie sind sich mittlerweile sicher, eine Unschuldige verbrannt zu haben, und flehen einen Geweihten unter den Helden oder Mutter Linai um Vergebung an.

Über Liscom ≈ oder besser Hamid ben Seyshaban ≈ wissen die Dörfler nichts zu berichten, außer, daß sie glauben, daß er mit dem Schwarzmagier Korobar im Bunde stehe, der vor nicht allzu langer Zeit in der Gegend gesehen wurde. Sie wissen aber, daß um Drachentodt des Nachts Skelette in zerschlissenen Rüstungen wandeln, die jeden angreifen, der sich dem Turm nähert. Bis zum Dorf, das nun wohl gänzlich in Trümmern liegen muß, ist es für ausgeruhte und kräftige Wanderer ein strammer Tagesmarsch.

Unter den Dörflern befindet sich auch Geshmine, die letzte von Liscoms Kämpferinnen. Sie sieht kaum besser aus als der Rest des Dorfes. Wenn die Helden weiterziehen, wird sie versuchen, sie zu verfolgen und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Wird sie bereits im Lager verdächtigt, reißt sie ihren in Lumpen gehüllten Zweihänder von einem der Planwagen und stürzt sich in den Kampf.

Geshmines Werte:

MU 18, AT 14, PA 14; LE 57; RS 4

TP 2W+3 (Zweihänder); GST1; AU 75; MR 20; MK 40

Geshmine ist von Todesangst gezeichnet, und muß doch alles tun, um ihrem Zauberbann gerecht zu werden. Sollte es den Helden gelingen, sie lebend zu fangen und den Bann zu brechen, kann sie ebenfalls berichten, wie es noch vorgestern in Dragenfeld aussah, wichtiger sind jedoch ihre Informationen über Turm Drachentodt, den sie recht genau (in seinem intakten Zustand) beschreiben kann, ebenso wie den Zauberer, der offensichtlich Ursache all diesen Grauens ist.

Goblinüberfall

Als hätte die Nacht noch nicht genügend Schrecken für die Helden bereitzgehalten, droht doch schon mit dem Morgen die nächste Gefahr.

»Ihr werdet von einem Rascheln im mittlerweile trockenen Unterholz aufgeschreckt. Als ihr auffahrt, könnt ihr in einiger Entfernung im bleichen Licht des Morgens Gestalten durch den Wald schleichen sehen.

Als ihr euch umdreht, stellt ihr fest, daß euer Lager von mehreren Dutzend Goblins umzingelt ist. Einige von ihnen tragen Bögen«

Meisterinformationen:

Die Goblins haben sich zwar strategisch günstig plaziert und scheinen auch alle mehr oder minder gut bewaffnet zu sein, machen jedoch keine Anstalten, zum Angriff überzugehen. Wenn die Helden sich ruhig verhalten (sie dürfen sich jedoch selbst bewaffnen) und auch unter den Dörflern für Ruhe sorgen, treten nach kurzer Zeit eine mit Knochen und Kräuterbeutelchen behängte Goblinfrau und drei männliche, bewaffnete Begleiter auf den Weg.

Bei genauerem Hinsehen kann man erkennen, daß alle Goblins graue Strähnen im Pelz haben, einige sogar kahle Stellen. Auch unter den Goblins im Wald kann man übrigens keine Jugendlichen oder gar Kinder erkennen.

Die Goblinfrau stellt sich in gebrochenem Garethi als Jamuutan vor, offensichtlich die Schamanin und Stammesoberste. Sie verlangt zu wissen, wer die Helden sind und was sie in diese Gegend treibt. Sie scheint den Abenteurern zu mißtrauen (**Menschenkenntnis+10**), sie schlimmstenfalls für Schergen Korobars zu halten, von dem sie weiß, daß er ein mächtiger und böser Zauberer ist.

Hier ist einiges diplomatisches Geschick von den Helden gefordert. Notfalls muß einer der Helden sich von ihr in den Geist sehen lassen, um die Unschuld der Gruppe zu bezeugen.

Wenn erwiesen ist, daß die Helden gegen den Fluch angehen wollen, der das Land befallen hat, ist Jamuutan bereit, ihnen jegliche Hilfestellung zu geben, die in ihrer Macht steht. Sie weiß zwar wenig über Turm Drachentodt und nichts über Liscom, ist aber bereit, den einen oder anderen Zauber für die Helden zu wirken.

Sollte es zum Kampf kommen (den nur die Helden verschulden können ≈ entweder dadurch, daß sie mit Waffen auf Jamuutan losgehen oder daß sie sich hartnäckig weigern, mit der Schamanin zu kooperieren), dann ist es für die Goblins das letzte Gefecht. Sie haben nichts mehr zu verlieren und kämpfen bis zu ihrem Ende, notfalls mittels Kratzen und Beißen. Findet der Kampf im Lager der Dragenfelder statt, greifen die Goblins auch die fast wehrlosen Zivilisten an, und es kommt zu einem Blutbad.

Die Werte von 25 Goblins:

MU 6; AT 7; PA 6; LE 13; RS 2

TP 1W+2 (Dolche, Knüppel); GST1; AU 3; MR -5; MK 5

Die Werte von 14 Goblinskämpfern:

MU 10; AT 12; PA 19; LE 24; RS 3

TP 1W+3/1W+4 (Säbel/Speer); GST1; AU 40; MR 2; MK 12

Jamuutans Werte:

MU 15; AT 8; PA 7; LE 18; AE 44; RS 1

TP 1W+3 (Knochenkeule); GST1; AU 35; MR 8; MK 35

Eine detaillierte Beschreibung der Schamanin finden sie auf S. XX.

Eine Vollkommene Wüste

Nun wissen die Helden, was sie erwartet ≈ und doch führt der Weg weiter, direkt in die Zone der Verwüstung hinein.

»Um euch herum könnt ihr kein Grün mehr erkennen. Alle Bäume und Sträucher sind verdorrt, ja selbst der Humus hat sich fingertief in grauen Sand verwandelt. Hier und da sind einzelne Baumriesen unter ihrem eigenen Gewicht zusammengebrochen.«

»Ihr fühlt euch, als hättet ihr seit Wochen nichts mehr gegessen, als wärt ihr seit Jahren unterwegs und seit Jahrzehnten verflucht. Wenn ihr euch gegenseitig anseht, sind eure Blicke stumpf, eure Haut fahl und fleckig, eure Haare und Bärte lang und verfilzt, eure Kleider zerschissen und bleich, eure Sohlen durchgelaufen. Nur euer Wille hält euch noch aufrecht ≈ und die Gewißheit, daß ihr den Rückweg nicht überleben würdet.«

Die Helden werden jetzt auch langsam Probleme mit ihrer Ausrüstung bekommen: Nicht nur, daß alle Kleidungsstücke langsam bleich und verschossen aussehen, sie werden auch immer brüchiger, reißen leicht ein und bekommen scheinbar von selbst erste Löcher. Nur Metall und Stein (und magische Gegenstände jedweder Beschaffenheit) widerstehen der unbarmherzigen Alterung.

Diese Effekte sollten die Ausrüstung noch nicht in ihrem Gebrauchswert beeinträchtigen, aber schon ankündigen, was schließlich mit ihr geschehen wird.

Weitaus schlimmer betroffen sind sämtliche Lebensmittel, die die Helden mit sich führen. Sie sind zwar nicht verschimmelt oder verfault (Schimmelpilze sind bereits abgestorben), sehen aber mit ihrer bleichgrauen Farbe ausgesprochen unappetitlich aus und sind vollkommen vertrocknet. Brot, Schinken, Wurst, Käse ≈ all dies ist so hart, daß es nicht mehr eßbar ist. Das Wasser, das die Helden mit sich führen, schmeckt zwar abgestanden, erfüllt aber noch seinen Zweck. Die Helden beginnen also langsam unter bohrendem Hunger zu leiden.

Dragenfeld



»Mehr von Verzweiflung als von Verstand und Logik getrieben, stolpert ihr den nächsten Hügel hinauf. Das Laufen fällt euch schon merklich schwer, und ihr merkt, daß eure Kräfte vielleicht noch einen halben Tag, eher aber nur noch Stunden reichen mögen.

Oben angelangt, könnt ihr in ein kleines Quertal hinabblicken. Die Zerstörung, die sich euren wunden Augen bietet, ist total: Der Boden ist hier mit einer spanndicken Schicht ekligen grauen Staubes bedeckt, den kein Lufthauch aufzuwirbeln vermag. Ja, selbst die Luft scheint stillzustehen. Alle Elemente schweigen, kein Leben rührt sich, und jegliche Farbe ist aus der Umgebung gewichen.

Aus dem grauen Leichentuch, das sich bis zum Horizont zu erstrecken scheint, erheben sich auf dem Talgrund Gebäude, oder besser, das, was Satinavs Hörner davon übrig gelassen haben: eingestürzte Dächer, zusammengesunkene Mauern, geborstene Tore. Und wie ein anklagender Finger ragt der schwarze Pfahl eines Scheiterhaufens auf...

Am anderen Ende der Senke könnt ihr eine dünne schwarze Linie erkennen, die sich quer durch das Haupttal zieht, und in deren Mitte sich ein abweisender Wehrbau erhebt. Mitleidlos funkeln kalte Sterne über euch.

Und doch gibt es eine Stelle, die dem kosmischen Grauen getrotzt hat, denn in der Mitte des Dorfes könnt ihr einen kleinen Klecks Farbe erkennen ≈ der Tempel der Jungen Göttin.«

Meisterinformationen:

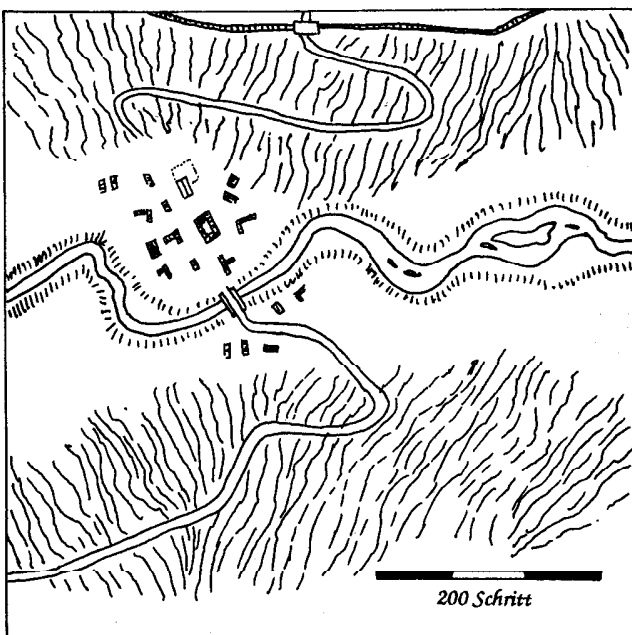
Dies sind in der Tat die Überreste von Dragenfeld, einem Dorf, das in der Blüte seiner Tage fast 300 Seelen beherbergte. Bei der Festung am anderen Ende des Tales handelt es sich um den Turm Drachentodt, der einst die Grenze zwischen dem Herzogtum Weiden und dem Bornland markierte.

Das Dorf

»Furcht und Hoffnung beherrschen euch jetzt gleichermaßen, als ihr den im grauen Staub kaum erkenntlichen Pfad ins Dorf hinunterstolpert. Um euch herum ragen kahle, bleichgraue Mauerreste auf, und bisweilen meint ihr, ein Seufzen zu vernehmen.«

Meisterinformationen:

Wie auch die Landschaft ist das Dorf einer vollkommenen Vernichtung anheimgefallen. Nur das Fehlen des Windes hat verhindert, daß nicht alle Gebäude längst eingestürzt sind. Die Funktion einiger Häuser läßt sich sogar noch erkennen oder erraten: 1) Schmiede, 2) und 3) Schänken oder Gasthäuser, 4) ein Krämerladen, 5) ein großer Pferdestall, 6) eine Tischlerei, 7) ein guterhaltenes Steingebäude,



Dragenfeld

das wohl den Magistrat oder den Vogt beherbergte, 8) bis 11) größere Bauernhäuser, 12) der Boronanger.

Um dies zu erkennen, müssen die Helden jedoch eine halbe Stunde durch den Ort wandern. Die flüchtige Untersuchung eines einzelnen Gebäudes auf Hinweise oder Wert-sachen dauert jeweils mindestens eine Viertelstunde ≈ und fördert nichts Verwertbares zu Tage. Eine detaillierte Durchsuchung braucht eine halbe Stunde pro Ruine, mit dem gleichen Ergebnis wie zuvor.

Wenn die Helden sich des Nachts in den Ruinen Dragenfelds herumtreiben, werden sie mehrfach Zeuge geisterhafter Erscheinungen:

- Ein Kind spielt am Straßenrand mit einem Kreisel. Plötzlich beginnt es zu altern, über Jugend und Mannesalter zum Greis, schließlich zum Leichnam, zum Skelett und zu einer Wolke wirbelnden Staubes, *immer noch mit der Peitsche des Kreisel treibend*.
- Die Erde tut sich auf und Blut quillt hervor. Druiden und Hexen, die dies sehen, wissen sofort, daß hier Sumu leidet.

- In Herden und ehemaligen Feuerstellen können die Helden das Ende von Schwester Laniare verfolgen. Wenn die Stricke weggebrannt sind, hebt sie anklagend einen brennenden Arm und deutet auf Turm Drachentodt.

- Ein blaßblau an den Wänden erscheinendes, in unsäglichem Schmerzen verzerrtes Gesicht, das den Helden vage bekannt vorkommen kann (IN-Probe+5), wenn sie in Liscoms Turm das Porträt von Tharsonius von Bethana gesehen haben. Dabei ertönt ein leises Wimmern.

Jede der Erscheinungen ist dazu angetan, Urängste in den Helden aufsteigen zu lassen. Würfeln Sie für jeden Helden, der eine solche Erscheinung beobachtet, mit dem W20: 1-4: MU sinkt um 1, 5-8: KL sinkt um 1, 9-12: IN sinkt um 1, 13-16: AG steigt um 1, 17-20: TA steigt um 1. Die einzige Möglichkeit, sich von diesen nagenden Ängsten zu befreien, ist eine Rast, besser noch verbunden mit intensivem Gebet, im Tsatempel.

Der Tsatempel

Meisterinformationen:

Das einzige Gebäude, das Satinavs Hörnern getrotzt hat, und auch das einzige Gebäude, das die Helden aufsuchen müssen, da sich hier sowohl wichtige Informationen als auch eine Stärkung für den Rest des Weges befinden, ist der Tsatempel.

Wahrscheinlich wird die Heldengruppe ohnehin als erstes den Tempel ansteuern. Sollte sie sich jedoch ohne Umschweife auf den Weg zur Festung machen, dann läuft sie in ihr sicheres Verderben.

Geben Sie den Helden *eine* Warnung (»Ihr könnt euch kaum noch auf den Beinen halten und stolpert bei jedem zweiten Schritt«, oder »die leeren Fensteröffnungen des Turmes scheinen euch höhnisch zuzuzwinkern und verspotten zu wollen. Und scheinen die Balken des eingestürzten Daches nicht ein zerbrochenes Rad zu bilden?«), und lassen Sie sie danach ziehen ≈ jetzt liegt ihr Schicksal nur noch in der Hand der Götter...

»Bei näherer Betrachtung hat auch der im klassischen Stil gebaute Tempel bereits gelitten. Hier und da blättert die Farbe ab, die Fenster sind blind vom grauen Staub, und auch der eine oder andere Ziegel ist schon vom Dach gefallen. Euch jedoch erscheinen die Farben fast unnatürlich grell und bunt, ja, der Tempel scheint von Leben zu pulsieren, während um euch herum alles kalt, tot und still ist.«

Eine letzte Rast

»Ihr steigt die drei Stufen zum Hauptportal hinauf, das sich ohne Schwierigkeiten öffnen läßt. Ein gleißender, bunter Lichtstrahl fällt hinaus in die graue Öde.«

Der Altarraum

Das Heiligtum des Tempels mißt acht auf acht Schritt und ist bis auf den Altar unmöbliert. Den Boden bildet ein Mosaik, das das Symbol der Göttin, eine sich in den Schwanz beißende Regenbogeneidechse, darstellt. In dem Kreis, den die Eidechse bildet, erkennt man eine mehrfarbige Spirale.

Das Wandbild über dem Altar stellt die Göttin halb als Mensch, halb als Eidechse dar, die Wandbehänge neben dem Altar zeigen, wie Tsas segensreich ins Wirken der Landbevölkerung eingreift.

Tagsüber fällt durch zwei runde Fenster buntes Licht in die Tempelhalle: Die linke Glasmalerei zeigt Simia als Künstlerin, die rechte Tsas als Heilerin, umgeben von ihren Schwestern Hesinde und Peraine.

Der Altar selbst wirkt eher karg: ein einfacher Block aus dem hier vorherrschenden Sandstein, ohne jegliche Verzierungen oder Ornamente. Auf dem Altar stehen zwei ewige Lichter in Laternen aus buntem Glas.

Meisterinformationen:

Hinter den Wandbehängen führen Türen in die Sakristei und zu den Wohnräumen.

Sakristei

In diesem kleinen, 2 x 2 Schritt messenden Raum werden in Regalen oder in der Ecke stehend die rituellen Gegenstände für den Dienst an der Göttin aufbewahrt: Festtagsroben, Überwürfe und Schals, ewige Lichter, bunte Lampions und Laternen, ein Baldachin und ein mit bunten Muscheln besetztes Kästchen. Die bunten Stoffe erschlagen die Helden fast mit ihrer vielfarbigem Pracht.

Meisterinformationen:

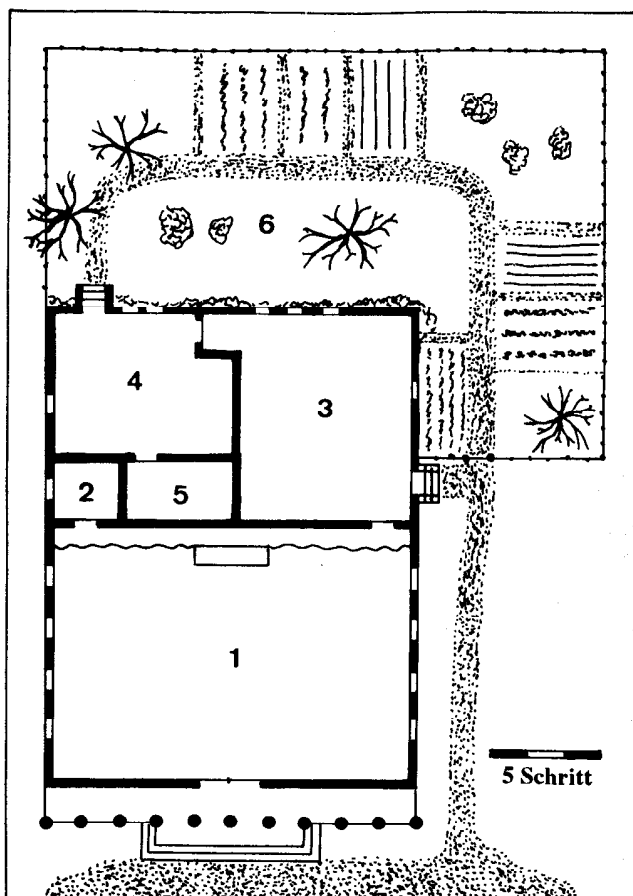
Die Gewänder und Ritualgegenstände sind für die Helden ≈ so sich kein Tsa-Geweihter unter ihnen befindet ≈ von geringerem Interesse. Das (ungesicherte) Kästchen birgt jedoch einen wahren Schatz: 5 Fläschchen mit magischem ≈ in diesem Falle natürlich geweihtem und ohne Eidechsen-schwänze zubereiteten ≈ Heiltrank (Heiltrank E), den die Helden jetzt sicherlich benötigen werden.

Wohn- und Arbeitszimmer

In diesem unregelmäßig geformten Raum stehen ein Schreibpult, zwei einfache Sessel und ein Tisch, an der Ostwand hängt ein Bücherregal, ein verglastes Fenster im Norden eröffnet den Blick auf den Garten. Türen führen in die Küche, in den Andachtsraum und nach draußen auf den Hof. An der Westwand prangt ein farbenprächtiger Wandteppich: "Tsa lehrt die Elfen die Regenbogenbrücke." Einer der Sessel ist umgestürzt, auf dem Fußboden sind die Spuren schmutziger Stiefel zu erkennen. Ein kleiner, in allen Regenbogenfarben gewebter Teppich ist verrutscht und halb in die Ecke geschoben.

Meisterinformationen:

Der Raum wurde von den wütenden Dragenfeldern auf der Suche nach Schwester Laniare in diese Unordnung versetzt.



Der Tsatempel zu Dragenfeld

Im verschlossenen Schreibpult (**Schlösser knacken+3, FORAMEN 4 ASP**) finden sich ein Tintenfäßchen, Gänsekiel und mehrere Blätter unbeschriebenes Pergament. Hinter dem Wandteppich ist kein Geheimfach zu entdecken, und auch unter dem Teppich findet sich keine Falltür. Wenn man jedoch das schwere Schreibpult verrückt, entdeckt man zwei lose Bodenbretter, unter denen sich in der Tat eine schwere Kassette verbirgt: die an ihrem Siegel eindeutig als solche kenntliche Tempelkasse (**Schlösser knacken+7, FORAMEN 6 ASP**) mit einem Inhalt von 21 D, 16 S und einer Menge Heller und Kreuzer. Sollten die Helden vorhaben, die Kasse zu plündern, so wird Mutter Linai (falls sie die Gruppe begleitet) das zu verhindern versuchen.

Bei den Büchern handelt es sich dreimal um das *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*, ein Bändchen *Gebete an die Tagesheiligen*, ein Exemplar des *Weydenschen Hand- und Halsrechts*, das *Dragenfelder Register* (Geburten, Sterbefälle, Hochzeiten, Tempelzehnt etc.), *Heimatland ≈ Fremdes Land* von Bastan Munter, die *Fünff Arkanen Capitel Hranga Betreffend*, den *Codex Sauris* und das *Liber Zhammorica per Satinav*, die beiden letzteren in Zelemja verfaßt.

Dem *Register* lassen sich natürlich neben den Geburts- und Sterbedaten der Dragenfelder einige weitere interessante Informationen entnehmen:

21 EFF 17: Schwester Laniare übernimmt den Tempel von ihrem Vorgänger Bruder Rupold, der im Alter von 81 Jahren verstarb.

11 PER 19: Ein gewisser Hamid ben Seyshaban aus Khunchom bittet um die Erlaubnis, die verlassene Grenzfestezu beziehen zu dürfen. Nach seiner beeideten Versicherung, daß er nicht dem Rastullah-Glauben anhängt, leitet Schwester Laniare seine Bitte an den Markverweser weiter.

18 PHE 20: Hamid ben Seyshaban erhält die Erlaubnis, die Feste aus eigenen Mitteln wieder herzurichten. Er darf jedoch keine Bewaffneten in seinen Diensten halten.

19 RON 21: Nach kurzer Renovierung bezieht er den Turm. Als Profession gibt er "Magus und Privatgelehrter" an und wird entsprechend besteuert. In den folgenden Jahren zahlt er ohne Säumnis den Tempelzehnt.

TRA 21 bis PHE 22: In diesem Zeitraum finden sich immer häufige Eintragungen wie "Bauer Nardels Feld gemäß dem L.Z.S. eingeseget." oder "Im Namen von Tsa und Satinav: Glückliche Geburt im Hause des Freibauern Sulm." Auch wird Tsa bisweilen "Z'zah" geschrieben oder mit einer Zelemja-Glyphe abgekürzt.

1 TSA 22: "Feldsegen gemäß dem L.Z.S. über die ganze Gemark ausgesprochen."

12 ING 22: "Zehntherechnung wegen überaus frühzeitiger Ernte vorgezogen ≈ die Vielgestaltige ist mit uns: Haushalt Arstein bringt sechzehn Maß Weizen und zehn Stein Rüben, Haushalt ben Seyshaban nicht angetroffen, Haushalt Berlinger bringt..."

14 ING 22: "Die Freibauern Ettl Sulm und Dirka Mooswyn zeihen Unbekannt der Hexerei, da beiden Haushalten je ein Kalb mit zwei Köpfen geboren."

20 ING 22 (letzter Eintrag): "Unruhe im Dorf wegen unerklärlichen Wachstums von Kind und Vieh. Habe nach Salthel zum Magus des Markverwesers und nach Trallop zur Geweihtenschaft um Beistand geschickt."

Die drei Bücher über die Religion und Lebensgewohnheiten der Echsen sind, auch für eine Tsageweichte, eher... ungewöhnlich.

Die *Arkanen Kapitel*... befassen sich fast ausschließlich mit dem Kult des H'Ranga, des echsischen Herrschafts- und Kriegsgottes, jedoch finden sich hier auch Hinweise auf das komplette Pantheon der vor-tulamidischen Welt-herrscher. Es handelt sich hierbei um eine "bearbeitete" Ausgabe, bei deren Lektüre keine Gefahr besteht, dem Wahnsinn zu verfallen. Das Buch wurde wenig gelesen und enthält nur bei den Querverweisen handschriftliche Anmerkungen (in Schwester Laniars Schrift).

Der *Codex Sauris* (offensichtlich eine sehr alte Fassung) ist dagegen schon fast zu einer Loseblattsammlung geworden. Vor allem die Kapitel über echsische Religion sind zerlesen und teilweise bis zur Unkenntlichkeit mit Randbemerkungen versehen. Die handschriftlichen Eintragungen stammen von Schwester Laniare und einer fremden Person. Helden, die sich bereits durch Liscoms Turm gekämpft haben, könnten die Handschrift eventuell wiedererkennen (**Lesen/Schreiben-Probe+12**). Interessanterweise wird hier häufiger auch auf heilige Bücher des Zwölfgötterkults verwiesen.

Am interessantesten dürfte aber sicherlich das *Liber Zhammorica per Satinav*, das L.Z.S. sein: Hier werden nämlich genaue Anrufungen und Opferrituale für die einzelnen Götter des echsischen Pantheons beschrieben.

Mehrfach wird auf ein herrschendes Geschwisterpaar namens Ssad'Nav und Ssad'Hvarr aus der echsischen Frühzeit verwiesen, die mächtige Zauberer gewesen sein sollen. Ssad'Nav wurde wegen eines Frevels wider die Götter an den Urgrund der Zeit gefesselt und wird mehrfach als "der Steuermann in Ketten" bezeichnet.

Selbst für einen des Zelemja kundigen Helden bleiben einige Passagen vollständig im Dunkeln. Diese Abschnitte sind nämlich in den Glyphen von Yash'Hualay abgefaßt, die in ganz Aventurien vielleicht einem halben Dutzend Menschen bekannt sind. Die entsprechenden Passagen geben alte Zaubersprüche der Echsen wieder, die Sie den Helden (so sie die Schrift irgendwann einmal entziffern) zur Verfügung stellen können. Um welche Sprüche es sich hierbei handelt, liegt in Ihrer Hand.

Um die Schrift zu entziffern, benötigt man entweder den Zauber XENOGRAPHUS CLARVOYANT oder enorme Sprachkenntnisse und das "Wörterbuch", das sich bei Schwester Laniars Privatbesitz im Schlafraum befindet. Den genauen Modus finden Sie ebenfalls dort beschrieben. Wer die Bücher eingehend studiert (wofür man sicherlich ein halbes Jahr benötigt), und wem danach sowohl eine **KL-Probe** als auch Proben auf **Geschichtswissen+7** und **Götter und Kulte+12** gelingen, dem erschließt sich die ganze, schreckliche Wahrheit, die auch Schwester Lariane

erfahren mußte: Die Gottheiten Z'zah und Tsa, aber auch H'Szint und Hesinde sind Erscheinungsformen *einer* Wesenheit ≈ und die Menschen verehren seit Jahrtausenden alte Echsen-götter. Einen Geweihten mag diese Einsicht schier um Glauben und Verstand bringen, und auch andere Anhänger der Zwölfe mögen zutiefst erschüttert werden, wenn sie der Hauch der Äonen streift.

Schlafzimmer und Küche

Die Abmessungen des Raumes entnehmen Sie bitte dem Plan. In der Nordwestecke steht ein großer Kachelofen, der auch als Herd dient, im Süden schließt sich daran ein Bett an. An der Ostwand hängt ein Regal mit Küchengeräten, Gewürzen, Töpfen und Pfannen; an der Südwand steht ein Arbeitstisch, unter selbigem stehen mehrere Kisten und Säcke. Eine Tür führt nach Norden in den Kräutergarten, eine nach Süden in die Speisekammer und eine dritte nach Osten in den Arbeitsraum. In der Decke können zwei Klappen geöffnet werden, die sowohl als Rauchabzug als auch als Oberlicht dienen.

Meisterinformationen:

Unter dem Bett, nur notdürftig versteckt, finden die Helden eine kleine Kassette, in der sich Schreibzeug, einige Blatt leeres Pergament und zwei Bücher befinden.

Beim ersten der Bücher handelt es sich um das private Tagebuch Schwester Laniars, das Sie auf Seite 59 beschrieben finden, beim zweiten um eine Art "Vokabelheft", in dem die seltsamen Glyphen aus dem *Liber Zhammorica per Satinav* Wörtern und ganzen Sätzen aus dem Garethi gegenübergestellt sind.

Um mittels dem "Wörterbuch" und dem *Liber Zhammorica* die Yash'Hualay-Glyphen (auch Proto-Zelemja genannt) zu entschlüsseln, muß ein Held, der diese Absicht hegt, Zelemja auf mindestens 4 beherrschen. Wenn er sich intensiv, d.h. mindestens 4 Stunden am Tag, mit den Büchern beschäftigt, steht ihm jedes Vierteljahr eine **Sprachen kennen-Probe+30** zu, bei deren Gelingen er einen Zauber entschlüsselt hat. Die nächste Probe ist dann nur noch um 25 Punkte erschwert, bei deren Gelingen die folgende um +20 und so weiter.

Im *Liber Zhammorica* finden sich insgesamt 6 Zauber, und für jede entschlüsselte Formel erhält der Held einen Punkt in Yash'Hualay-Glyphen, bis hin zum Maximum von 6 Punkten in dieser Schrift, die die Echsenherrscher für Rituale verwendeten.

Mittels des Zaubers **XENOGRAPHUS CLARVOYANT** ≈ **Deute mir die fremde Hand** lassen sich die Formeln ebenfalls entschlüsseln: Pro echsischem Zauber sind drei XENOGRAPHUS von jeweils 67 ASP nötig, die Probe auf den Hellsichtzauber ist beim ersten Echsenzauber um 7 Punkte erschwert, beim zweiten um 6 Punkte usf.

Mittels dieser Zauberei, die Sie in dem Band *Codex Cantiones* in der Box **Götter, Magier und Geweihte** finden, läßt sich die Schrift nicht erlernen, dafür erhält der Magier, der auf diese Weise die Zauber entschlüsselt, pro

wiederentdecktem Echsenzauber einen freien Steigerungswurf auf sein Talent Magiekunde.

Speisekammer

In diesem zwei auf vier Schritt messenden Raum bewahrte Schwester Laniare ihre Vorräte auf. Zwar handelt es sich ausschließlich um vegetarische Nahrung wie Brot, eingelegtes Gemüse, Käse und Eier (und auch einige der unheiligen großen Kartoffeln), die den Helden jedoch trotzdem munden dürfte ≈ schließlich sind ihre Beutel und Mägen schon seit geraumer Zeit leer.

Meisterinformationen:

Von der Milch abgesehen sind alle Nahrungsmittel noch in einwandfreiem Zustand.

Kräutergarten

Der mit einer zwei Schritt hohen Mauer umgrenzte Garten hinter dem Tempel ist, wie alles außerhalb des geweihten Bodens, völlig verwüstet und mit einer dicken grauen Staubschicht überzogen.

Gebetsstunde

Im Angesicht der auf die Helden einprasselnden Schrecken wäre es nur natürlich, wenn die Helden jetzt um zwölfgöttlichen Beistand flehen. Dies sei ihnen nicht verwehrt ≈ je inbrünstiger, desto besser.

Meisterinformationen:

Die Helden haben eine gute Chance, daß ihre Gebete wirklich erhört werden, denn die Ereignisse in und um Dragenfeld sind so welterschütternd, daß sie bis in die fünfte Sphäre zu spüren sind. Lassen Sie alle Helden (auch nichtgeweihte Anhänger der Zwölf) eine Mirakelprobe (MU/IN/CH) würfeln, wobei folgende Modifikatoren zur Wirkung kommen:

- Auch gefallene Gegner borongefällig bestattet: -1
- Im Laufe des bisherigen Abenteuers besonders göttergefällig verhalten: -2
- Besondere Notlage des betenden Helden (schwer verletzt oder kaum noch Astralenergie): -1
- Held spendet einen für ihn wertvollen Gegenstand, eine größere Geldsumme oder gelobt eine Queste: -1
- Zauberer schwört schwarzmagischen Praktiken ab: -2
- Zauberer will seine magische Kunst aufgeben/Krieger

will zum Tsa-Glauben konvertieren oder ähnlich schwerwiegendes Opfer: -7

- Nicht nur für den eigenen Erfolg gebetet, sondern auch andere (zum Beispiel Schwester Laniare) in die Gebete eingeschlossen: -1
- Geweihte erhalten ihren üblichen Stufenbonus
- Leichen der Bauarbeiter geplündert: +3
- Held hat allgemein götterloses Verhalten auf dem Anmarschweg gezeigt: +1
- Die Tempelkasse aus dem Tsatempel entwendet: +1
- Den Tsatempel in irgendeiner Art geschändet oder entweiht: +7
- Mutter Linai mehrfach und heftig beleidigt +2

Allen Helden, denen die Probe gelingt, sollten Sie das Gefühl vermitteln, wirklich erhört worden zu sein. Außerdem sollten Sie sich entsprechende Markierungen machen. Diesen Helden können Sie im Lauf des restlichen Abenteuers göttlichen Beistand zukommen lassen. Dies heißt nicht, daß Praios einen Blitzstrahl vom Himmel sendet oder Rondra selbst in schimmernder Rüstung erscheint, Sie können aber einem rondragefälligen Krieger im Kampf gegen Dämonen eine *Gute Attacke* bei einem Wert von 2 erlauben, gewöhnliche Waffen gegen Dämonen wirksam werden oder eine mißlungene Probe wiederholen lassen usf.

Wenn die Helden wirklich götterfürchtig sind, können Sie ihnen sogar eine wundersame Wiederbelebung eines gefallenen Gefährten gestatten, sollte die Notwendigkeit dazu bestehen.

Zeitverlauf

Die Helden können und sollten sich im Tsatempel ausruhen. Hier sind sie nicht nur vor den Auswirkungen des letzten Traums geschützt, sondern können auch in aller Seelenruhe (und das ist wörtlich gemeint) regenerieren: Wenn sie sich hier vier Stunden niederlegen, erhält jeder Abenteurer 2W+2 Lebenspunkte zurück, zauberkundige Helden dazu noch 1W+2 Astralpunkte. Haben die Helden gar besonders intensiv gebetet, können sie bei schlechten Würfelresultaten noch den einen oder anderen Punkt aufschlagen.

Viel wichtiger aber ist, daß sie hier von den Auswirkungen des Zeitsturms unberührt bleiben. Wenn sie einen Blick aus dem Fenster werfen, können sie allerdings erkennen, daß die Verwüstung draußen weiter ihren Lauf nimmt. Machen Sie den Helden klar, daß sie der Verfall mit aller Macht treffen wird, wenn sie jetzt zum Turm aufbrechen.

Sturm auf den Turm

»Jetzt gilt's. Wenn die Voraussagen stimmen habt ihr längstens bis zum Morgengrauen Zeit ≈ und das mag für euch viele Jahre bedeuten. Durch den bleichen Staub stolpert ihr den flachen Hügel hinauf. Kein Baum, keine Mauer schützen euch davor, entdeckt und mit einem Pfeilhagel überschüttet zu werden.

Doch nichts passiert. Hier ist es still, stiller, als es auf einem Boronanger je sein wird. Der Tod hier ist endgültig und ohne Hoffnung.

Noch fünfzig Schritt, noch dreißig, dann steht ihr vor der inneren Umfriedung des Turmes Drachentodt. Nichts deutet darauf hin, daß dies das Zentrum der Finsternis ist. Die Anlage ist in genauso mitleiderregendem Zustand wie der Rest des Dorfes, verfallen, staubbedeckt, ausgebleicht...«

Meisterinformationen:

Den nun folgenden Teil bis zur Rückkehr Borbarads sollten Sie in einem Zug durchspielen. Die Helden haben in der Tat keine Zeit zu verlieren, denn wenn sie sich jetzt wieder aus dem Tempel ins Freie begeben, werden sie von der vollen Macht des Zeitstrudels erfaßt.

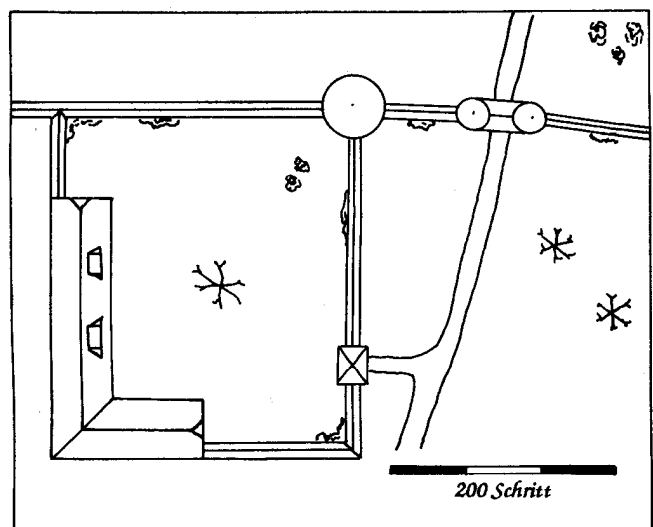
Machen Sie den Helden nachdrücklich klar, daß ihre Ausrüstung langsam aber sicher vor die Hunde geht, daß ihnen die Kleidung in Fetzen vom Leib hängt, daß sie fast *spüren* können, wie die Lebenskraft aus ihnen schwindet ...

Zudem ist die Beschwörung in der Tat vor Sonnenaufgang beendet. Bestehen die Helden darauf, länger im Tempel zu rasten oder nach der Bekämpfung der Untoten sich wieder dorthin zurückzuziehen, weisen Sie sie deutlich auf die verbleibende Zeit hin. Bestehen die Helden trotzdem auf einer entsprechenden Pause, dann sind sie gescheitert und können keine Meistergnade erwarten. Dies ist die Zeit für Heldentum, echtes, aventurienrettendes, pathetisches Heldentum und nicht für Zögern und Zaudern. Die Helden müssen wissen, daß sie vielleicht in den Tod gehen, näher an Borons Reich sind als jemals zuvor.

Andererseits sollten Sie auch nicht zu kleinlich sein, wenn die Helden sich bislang wirklich bemüht haben, aber hinter dem Zeitplan herhinken. Da ohnehin kein subjektives Zeitempfinden mehr möglich ist (und Sie in diesem Fall eine halbwegs objektive Zeitmessung an den Gestirnen mit einer schützenden Wolkendecke verhindern können), schenken Sie den Helden einfach die Stunden, die sie wohl noch benötigen.

Die Anlage

Turm Drachentodt ist ein uraltes Bauwerk, das noch aus der Zeit vor den Priesterkaisern stammt. Zuerst wurde nur der eigentliche Turm als Wachtposten gegen Drachen und Goblins errichtet; als der Goblinpfad zu einer viel benutzten,



Turm Drachentodt

wenn auch gefährlichen Verkehrsader wurde, kamen die Nebengebäude hinzu, und schließlich noch die quer durch das Tal führende Mauer, die zuerst Weiden vom Bornland und schließlich, bis zu Kaiser Rctos Grundreform die Marken Sichelwacht und Obertobrien trennte.

Die Wehranlage stand etwa dreißig Jahre ungenutzt und wurde erst vor kurzer Zeit wieder neu bezogen.

Die Mauer

Die quer durch das Tal verlaufende Wehrmauer hat eine Gesamtlänge von fast drei Meilen bei einer Höhe von fünf Schritt. In besseren Zeiten konnte sie nur durch das neben Turm Drachentodt gelegene, schwere Haupttor passiert werden, aber schon vor dem Einsetzen des Zeitzaubers war das Bauwerk an mehreren Stellen in sich zusammengesunken, der hölzerne Wehrgang morsch und die sechs Türme zur Heimstatt von Raben und Krähen geworden.

Drachentodt mit seinen Nebengebäuden ist nochmals von einer sechs Schritt hohen und etwas besser erhaltenen Mauer umgeben. Näheres hierzu entnehmen Sie dem beiliegenden Plan.

Nebengebäude

Innerhalb der eigentlichen Mauer von Drachentodt befinden sich noch ein Stall mit darüberliegender Scheune sowie ein Wohn- und Wirtschaftsgebäude. Man kann noch erkennen, daß beide Gebäude vor geraumer Zeit hergerichtet wurden, aber jetzt künden nur noch die Außenmauern und einige ausgebleichte, bis in den Kern vertrocknete Balken vom Vorhandensein der Bauwerke.

Meisterinformationen:

Die Erdgeschosse der beiden Gebäude können ohne Gefahr für Leib und Leben betreten werden, bieten jedoch nichts von Interesse. Allerdings halten sich in beiden Gebäuden **jeweils 2 Skelette** auf, die jegliche Eindringlinge auf der Stelle angreifen.

Die Werte eines Skeletts:

MU 30, AT 10, PA 8, LE 20, RS 3 (verrostete Kettenhemden)
TP 1W+4 (Schwert); **GST2; AU 500; MR 20; MK 22**

Wenn die Helden ein paar Skelette bekämpfen, werden auch die anderen beiden aufmerksam und greifen nach **2W6+4 Kampfrunden** in Gefecht ein. Dabei versuchen sie, die Helden in die Ecke zwischen Turm und innerer Mauer zu drängen. Falls ihnen dies gelingt, erhalten die Skelette nach weiteren **10 KR** Verstärkung (die Skelette aus dem Erdgeschoß, dem 1. Ober- und dem 1. Kellergeschoß) aus dem Turm. In dieser Situation könnte es den Helden gelingen, die Reihen der Untoten zu durchbrechen und in den geöffneten Turm einzudringen.

Kurze Anmerkung: Nach allem, was die Helden bislang in diesem Abenteuer mitgemacht haben, entfallen die sonst für die Begegnung mit Skeletten üblichen Totenangst-Proben. Was jedoch weiterhin gilt, sind die Regeln für den Kampf gegen solche Untote: Nur Hieb- oder

Äxte richten vollen Schaden an, während Dolche, Speere, Pfeile oder Stichwaffen nichts bewirken. Schwerter und Zweihänder bewirken jeweils nur den halben Schaden. Gegen Untote sind Finten und Ausfälle wirkungslos; sie selbst können jedoch ebenfalls keine der "verfeinerten Kampfregele" anwenden. Sie erhalten durch schwere Treffer weder AT/PA-Einbußen, noch werden sie eher kampfunfähig als bei ihrer endgültigen Vernichtung.

Der Turm

Turm Drachentodt ist ein stumpfer, trutziger Zahn aus grauem Sandstein, der an seiner Basis zwölf Schritt durchmißt und sich zum obersten Stockwerk hin auf sechs Schritt Durchmesser verjüngt. Mit seiner fast 20 Schritt Höhe sieht der Turm immer noch imposant aus, auch wenn der ehemals schmucke Wetterschutz über der Aussichtsplattform vollständig in sich zusammengebrochen ist. Alle Stockwerke weisen schmale Schießscharten auf. Vom 1. Obergeschoß führt eine schmale Tür auf den inneren Wehrgang. Den eigentlichen Eingang zum Turm bildet eine schwere, gußeiserne Tür, die ≈ wie sollte es anders sein ≈ verschlossen ist.

Meisterinformationen:

Es ist ohne große Schwierigkeiten möglich, an der Außenseite des Turms hinaufzuklettern (**Klettern-Probe+3**), jedoch sind die Schießscharten zu schmal, um auf diese Weise einzudringen. Wenn ein Held die Plattform erklimmt, lesen Sie an der entsprechenden Stelle weiter. Eine komplette Kletterpartie dauert 1/2 SR pro Held.

Die Tür im ersten Obergeschoß stellt eine Möglichkeit dar, jedoch ist der hölzerne Wehrgang so verrottet, daß sich höchstens ein Held dort ohne Einsturzgefahr aufhalten kann. Es kostet 1 SR, den Wehrgang zu erklimmen und sich bis zur Tür vorzuarbeiten, und eine weitere SR, die Pforte (**Schlösser knacken +5, FORAMEN 6 ASP**) mittels eines geeigneten Schlüsselersatzes zu öffnen.

Die offensichtlichste Möglichkeit ist die schwere Eisentür, die einem geschickten Schloßknacker oder Zauberer wenig Schwierigkeiten bereiten sollte (**Schlösser knacken +7, FORAMEN 8 ASP**). Das nichtmagische Öffnen des Schlosses dauert etwa 1 SR.

Erdgeschoß

Sobald die Helden die Tür geöffnet haben, können sie das Erdgeschoß betreten: Der einzige Raum ist rund, mißt von Wand zu Wand fünf Schritt und ist etwa fünf Schritt hoch. Das einzige Licht fällt durch die offene Tür hinein.

Wenn die Helden für Beleuchtung gesorgt haben, können sie eine an der Wand entlangführende, geschwungene Treppe nach oben erkennen, ebenso eine Öffnung im Boden auf der der Treppe gegenüberliegenden Seite ≈ wohl der Abstieg zum Keller.

Der Raum ist mit zwei Truhen und einer kleinen Sitzbank möbliert. Auf dem Boden liegt ein ausgebleichter Teppich, der bei der ersten Berührung zu Staub zerfällt. Links und rechts des Eingangs befinden sich in zwei Schritt Höhe Fackelhalter, gegenüber der Tür hängt ein halbzerfallenes

Banner an der Wand, das einen magiekundlich begabten (**Magiekunde-Probe+5**) erschauern läßt: Schwarz auf Rot ist deutlich die Aroqa-Rune zu erkennen ≈ das Siegel des Erzdämons Thargunitoth.

Unter dem Banner steht eine typisch weidensche Ritterrüstung, die sich auf einen mächtigen Zweihänder stützt. Die Rüstung bewegt sich. Gleichzeitig können die Helden von beiden Treppen aus ein metallisches Scharren und Schleiffen vernehmen.

Meisterinformationen:

In der Ritterrüstung befindet sich natürlich ein belebtes Skelett, ein unglücklicher Weidener Ritter aus Uhdewald.

Die Werte des Skeletts:

MU 35; AT 13; PA 10; LE 40; RS 8 (verrostete Gestechrüstung)
TP 2W+4 (Zweihänder); **GST2; AU 500; MR 20; MK 40**

Das schleifende Geräusch rührt von **zwei weiteren Skeletten** her, die von oben und unten nahen und nach spätestens **10 KR** in den Kampf eingreifen. Die Werte der beiden Skelette finden Sie jeweils unter den Einträgen **1. Obergeschoß** bzw. **1. Kellergeschoß**.

Sollte ein Held das Banner Thargunitoths anzünden (einfaches Herunterreißen genügt nicht, die Fahne brennt jedoch wie Zunder), so fällt der MU-Wert aller Skelette auf 20, die MR auf 12; ihre AT- und PA-Werte sinken jeweils um 2 Punkte.

Auf Anrufe wie "Halt, im Namen der Götter!" oder Halt, bei Boron!" reagieren die Skelette nicht, ein "Halt im Namen Herzog Waldemars!" läßt jedoch den letzten Funken Lehenstreu in den Geistern der Verstorbenen aufflackern. Dies gibt den Helden 2 Kampfrunden Zeit, während die Skelette die widersprüchlichen Befehle in ihren leeren Schädeln überdenken müssen.

Wenn die Untoten schließlich zu einem wüsten Knochenhaufen zerhauen sind (und eine andere Möglichkeit wird es wohl kaum geben, will man die Skelette nicht im Rücken haben), können die Helden den Raum untersuchen, doch auch hier findet sich nichts von Interesse: Die Sitzbank und die Truhen sind von Satinavs Hörnern angegriffen, aber noch intakt, in den Truhen finden sich aber nur einige silberne Becher, einige Flaschen mit überaltertem Wein und ähnliche, der Bewirtung von Gästen dienende Gegenstände.

1. Obergeschoß

Wie das Erdgeschoß ist auch dieser Raum kreisrund. Im Osten und Westen führen Steintreppen nach unten bzw. nach oben. Unter der Treppe im Osten führt eine (verschlossene) Tür auf den Wehgang. Nach Norden und Süden weisen je zwei, nach Osten und Westen je eine Schießscharte.

Der Raum ist mit mehreren Tischen und Regalen, einem Lesepult sowie einer kleinen Esse möbliert. Auf den Tischen stehen alchemistische Apparaturen, Fläschchen mit halb eingetrocknetem Inhalt und dergleichen mehr, in den Regalen

stehen etwa zwei Dutzend Bücher, ein weiteres, Niobaras *Foliant*, liegt aufgeschlagen auf dem Lesepult.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden das Skelett aus diesem Raum noch nicht im Erdgeschoß besiegt haben, so müssen sie sich jetzt mit ihm auseinandersetzen. Auch hier gilt, daß die Zerstörung des Untotenbanners im Erdgeschoß oder ein Befehl im Namen Herzog Waldemars die entsprechenden Effekte zeigt. Wenn die Helden sich zu lange mit dem Untoten beschäftigen, erhält dieser Verstärkung aus dem zweiten Obergeschoß. Gleiches mag auch für den Fall gelten, daß Ihre Gruppe allgemein noch sehr kampfkraftig ist.

Die Werte des Skeletts:

MU 30; AT 12; PA 9; LE 25; RS 5 (Kettenhemd und Schienen)
TP 1W+5 (Morgenstern); **GST2; AU 500; MR 25; MK 30**

Der Raum war in der Tat ein alchemistisches Labor. Die Bücher sind alle in bedauernswertem Zustand. Wenn Sie ein magisches Werk (aus den Bereichen Beschwörung, Magietheorie und Borbaradianerei) einführen wollen, dann mögen ein oder zwei Bände noch intakt und lesbar sein, keinesfalls jedoch mehr.

Der Foliant weist noch handschriftliche Zusätze auf, die bei Gelingen der entsprechenden Proben (Sternkunde+7 oder Magiekunde+10) darauf hinweisen, daß heute Nacht die richtige Zeit für eine große Beschwörung ist (Satinav steht um Mitternacht im Meridian, die Pforte Uthar ist offen, Ucuri steht im Delphin etc.), die bis zum Morgen grauen beendet sein muß. Ein einzelnes, daneben liegendes Blatt zeigt die identischen Sternkonstellationen und das Datum **22. Boron 129 Rohal**.

Schon aus Zeitgründen verbietet sich ein Herumexperimentieren mit den verschiedenen Fläschchen, Retorten, Kolben und Destillen. Zudem einige Gefäße schon bei der geringsten Berührung ein überraschendes Verhalten zeigen. Wenn die Gruppe noch einigermaßen bei Kräften ist, können Sie ruhig einige Schadenspunkte durch austretende Gase, plötzliche Stichflammen und dergleichen verteilen; dadurch sollte jedoch kein Held zu Tode kommen (es sei denn, die Gruppe stellt sich wirklich ausgesprochen blöde an). Wirkende Tränke oder Elixiere sind nicht zu finden; beim genaueren Durchsuchen lassen sich jedoch noch drei Unzen Arkanium aus verschiedenen Gefäßen herauskratzen.

2. Obergeschoß

Auch dieser Raum hat einen Durchmesser von fünf Schritt. Bis auf die an den Wänden nach oben und unten führenden Treppen ist er vollkommen leer. Zwei schmale Schießscharten weisen nach Norden.

Meisterhinweise:

Wenn die Helden den Turm sehr schnell erstürmen (oder wenn Sie meinen, daß die Gruppe noch zu sehr bei Kräften ist), halten sich hier zwei Skelette auf.

Die Werte eines Skeletts:

MU 30; AT 9; PA 7; LE 20; RS 4

TP 1W+5 (Bastardschwert); GST2; AU unendlich; MR 14; MK 22

3. Obergeschoß

Auch dieser fünf Schritt durchmessende Raum ist vollkommen leer. Eine Treppe führt nach unten, zwei an der Wand angebrachte Eisenleitern nach oben; durch die geborstene Decke kann man den Himmel erkennen. Schießscharten führen in alle vier Himmelsrichtungen.

Meisterhinweise:

Der Boden ist hier bereits stark in Mitleidenschaft gezogen. Wenn eine Person von mehr als 100 Stein Gewicht die mittleren zwei Schritt des Fußbodens betritt, gibt dieser nach, und der Held verschwindet unter Getöse und dicken Staubwolken ins darunterliegende Geschoß. Durch den Sturz und die fallenden Trümmer erleidet er 2W+2 TP (1W+1 TP, falls ihm eine **Körperbeherrschungs-Probe+5** gelingt).

Plattform

Die Plattform hat einen Durchmesser von 5 Schritt, die umlaufende Brustwehr eine Höhe von zwei Schritt, wobei sich etwa auf jedem Schritt Umfang eine Schießscharte von 2 Spann Breite befindet. Das Wetterdach, das einst den Ausguck schützte, ist heruntergebrochen und liegt über die Plattform verstreut. Alle Trümmer und Mauerstücke sind von grauem Staub bedeckt.

Meisterhinweise:

Bis auf den äußersten südlichen Rand ist die komplette Plattform unbegebar, da sie unter dem geringsten Gewicht (20 Stein oder mehr) einstürzt. Geben Sie den Helden eine entsprechende Warnung. Wer dennoch so unvorsichtig ist, der landet, nachdem er gemeinsam mit Balkentrümmern, Dachziegeln und Mauerresten auch den Boden des 3. Obergeschosses durchschlagen hat, im Zweiten Obergeschoß und zieht sich dabei 4W+4 TP zu (2W+2 bei einer gelungenen **Körperbeherrschungs-Probe+7**). Von dieser Gefahr sind vor allem diejenigen betroffen, die sich dem Turm fliegend nähern und versuchen, auf der Plattform zu landen. Von unten läßt sie sich ohnehin nur über die südliche Leiter erreichen, und auch hier merkt man sofort, daß der Boden morsch bis in den Kern ist.

1. Kellergeschoß

Ein runder Raum von viereinhalb Schritt Durchmesser. Treppen führen entlang der Wände nach oben und unten. Die Möblierung (ein Tisch, drei Sessel, eine Truhe, einige Kerzenhalter und zwei Wandbehänge) lassen auf eine Art Empfangsraum schließen. Der Boden ist komplett mit einem zerschissenen Teppich bedeckt, der sich unter den Füßen der Helden in seine Bestandteile auflöst.

Meisterinformationen:

■ Sollten die Helden das Skelett aus diesem Raum noch nicht

im Erdgeschoß besiegt haben, so müssen sie sich jetzt mit ihm auseinandersetzen. Auch hier gilt, daß die Zerstörung des Untotenbanners im Erdgeschoß oder ein Befehl im Namen Herzog Waldemars die entsprechenden Effekte zeigt.

Die Werte eines Skeletts:

MU 30; AT 12; PA 9; LE 25; RS 6 (Reste einer Ritterrüstung)

TP 1W+6 (Kriegshammer); GST2; AU 500; MR 20; MK 30

In der Nähe der nach unten führenden Treppe können die Helden (mit einer **Sinnenschärfe-Probe+5** oder gezielter Suche) unter den Resten des Teppichs einen Beschwörungskreis aus dünnen Arkaniumfäden entdecken. Um das Pentagramm liegt ein doppelter Ring, in dem die entsprechenden Zeichen darauf hinweisen (**Magiekunde-Probe+7**), daß hier ein Dämon Wache hält. Je nach körperlicher Verfassung der Gruppe handelt es sich hierbei um einen Heshthot oder einen Zant.

Der Dämon erscheint binnen W6 Kampfrunden, sobald jemand das Pentagramm überquert (die einzige Möglichkeit, auf die nach unten führende Treppe zu gelangen) oder am Beschwörungskreis herumhantiert. Er greift jedoch nur Helden auf besagter Treppe oder in diesem Raum an; weiter geht sein Wachgebiet nicht. Verlassen die Helden dieses Gebiet, so dematerialisiert sich der Dämon, um bei erneutem Durchschreiten des Pentagramms mit frischen Werten wieder aufzutauhen. Je nach Kampffähigkeit der Gruppe oder Ausstattung mit magischen Waffen können Sie auch einen zweiten Dämon ins Pentagramm binden, der nach der Vernichtung des ersten erscheint.

Heshthots Werte:

MU 30; AT 13; PA 8; LE 20; RS 0

TP 1W+4 (Schwert) oder 1W (Peitsche)

GS 8; AU unendlich; MR 10; MK 30

Ein Heshthot kann nur mit Zaubersprüchen, magischen oder geweihten Waffen verletzt werden, aber auch nur mit einer seiner beiden Waffen pro Kampfrunde angreifen. Wer durch einen Peitschenhieb Schaden erleidet, der verliert zusätzlich zu seinen Lebenspunkten noch einen Punkt seiner KK (bis zum nächsten Sonnenaufgang). Wer eine Attacke des Dämonenschwerts pariert, dessen Waffe hat in Zukunft einen um 1 erhöhten Bruchfaktor. Wenn ein Heshthot mit einem einzigen Hieb "getötet" wird, dann läßt er bei seiner Entmaterialisierung sein Schwert und seine Peitsche zurück (siehe dazu die **Kuriositäten im Anhang**).

Zants Werte:

MU 30; AT 15 (2 AT/KR); PA 8; LE 30; RS 3

TP 2W+2 (Reißzähne), 1W+4 (Pranken) oder 1WW+2 (Schwanz)

GS 8; AU unendlich; MR 15; MK 45

Ein Zant kann nur mit Zaubersprüchen, magischen oder geweihten Waffen verletzt werden.

Der Beschwörungskreis läßt sich "entschärfen", indem man entweder einen **DESTRUCTIBO (12 ASP, davon 1 permanent)** auf das Pentagramm spricht, oder indem man

die Zeichen vorsichtig verändert, so daß der Zweck des Dämons ein anderer ist oder ein "harmloseres" Wesen erscheint. Hierfür sind sowohl eine **Magiekunde-Probe+7** als auch eine **FF-Probe+2** vonnöten, wenn der Entzifferer und der Entschärfer derselbe sind. Unter Anleitung muß ein Held eine **FF-Probe+5** ablegen.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, den Wächtdämon zu überlisten: Ein Held springt über das Pentagramm und versucht, so schnell wie möglich in das darunterliegende Geschoß zu gelangen. Dazu benötigt er **20-GE Kampfrunden**. Der Dämon wird stets versuchen, diesen Helden anzugreifen, so daß der Rest der Gruppe bereits auf die Treppe gelangen und notfalls vom obersten Sims in den darunterliegenden Raum springen kann (**Körperbeherrschungs-Probe+3**, sonst **1W SP**; bei einem Patzer landet ein Held im Heptagramm und ruft den Shruuf herbei...).

2. Kellergeschoß

Dieser ≈ ebenfalls kreisförmige ≈ Raum mißt vier Schritt von Wand zu Wand, ist nur zweieinhalb Schritt hoch und bis auf die Treppe und eine Falltür im Boden völlig leer. Spuren von Befestigungen an den Wänden zeigen, daß dies wohl eine ehemalige Vorratskammer ist.

Bei genauerem Hinsehen erkennt man, daß in die kupferne (oder zumindest mit Kupfer beschlagene) Bodenluke mit Arkanium ein Heptagramm eingelassen ist, um das sich Zeichen gruppieren (**Magiekunde-Probe+7**), die für "Schutz" und "Wache" stehen und auch über den Namen des Wächters keinen Zweifel lassen: Shruuf...

Meisterinformationen:

Der Shruuf erscheint, sobald ein Held ins Heptagramm tritt oder sich an der Luke zu schaffen macht. Für seine Materialisation benötigt er **W20 Sekunden**, was den Helden notfalls die Gelegenheit zur Flucht gibt. Es gibt keine anderen Möglichkeiten, den dämonischen Wächter zu überwinden, als ihn zu bekämpfen, mittels **PENTAGRAMMA** oder **REVERSALIS HEPTAGON** zu bannen oder den Beschwörungskreis mittels **DESTRUCTIBO** zu entzaubern (**23 ASP**, davon **2 ASP permanent**).

Shruufs Werte:

MU 50; AT 15 (4 AT/KR); PA 4; LE 50; RS 5; TP 1W+7 (Tentakel), 3W+3 (Biß); GS 6; AU unendlich; MR 20; MK 150

Ein Shruuf kann pro KR mit vier seiner fünf Tentakel attackieren. Gelingt ihm eine Gute Attacke und kann diese nicht pariert werden, so hat er mit einem Tentakel ein Opfer ergriffen und versucht, es in der nächsten KR zu beißen. Aus dem Griff des Dämons kann man sich nur mit einer gelungenen Kraftprobe+8 befreien.



Je nach Verfassung der Heldengruppe können Sie auch einen stärkeren (oder einen zweiten) Dämon ins Heptagramm bannen.

Haben die Helden schließlich gesiegt (und es gibt keine andere Methode, weiter nach unten zu gelangen, wie sie gleich erkennen werden), hindert sie nichts mehr daran, die schwere Luke einfach anzuheben und ins nächste Geschoß vorzudringen...

Borbarads Rückkehr

»Mit euren ≈ jetzt bereits deutlich schwindenden ≈ Kräften hebt ihr die schwere Falltür an, immer bereit, einen doch noch erscheinenden Dämon abzuwehren oder vor einem aus der Öffnung hervorschießenden IGNIFAXIUS zur Seite zu springen. Es bleibt still, also wagt ihr vorsichtig einen Blick nach unten...«

Meisterinformationen:

In der Tat hindert die Helden nichts und niemand daran, die scheinbar letzte Barriere zu überwinden. Es ist sogar möglich, mittels eines PENETRIZZEL durch den Boden zu sehen (Dicke etwa 1/2 Schritt). Jedoch ist es auch dann noch lebensgefährlich, nach unten zu teleportieren (TRANSVERSALIS) oder durch den Boden zu sinken (DURCH MARMORSTEIN...), da beide Versuche auf jeden Fall innerhalb oder am Rand der Schutzkuppel enden würden.

»Keine Pfeile, kein IGNIFAXIUS. Unter euch liegt ein Raum von vielleicht sechs Schritt Höhe und einem Durchmesser von etwa vier Schritt. Von vielleicht anderthalb Spann an den Wänden des Raumes abgesehen spannt sich eine rötlich glosende Schutzkuppel über das Zentrum des Raumes.

Innerhalb der Kuppel könnt ihr nur ein graues Wabern erkennen. Wenn sich die grauen Nebel teilen und ihr etwas genauer hinseht, lassen sich die silbrig strahlenden Umriss eines Tridekagramms erkennen.

Seltsamerweise scheint die Schutzkuppel keine Halb-, sondern eine Vollkugel zu umspannen...«

Meisterinformationen:

Die Schutzkuppel stellt eine Kombination aus einem GARDIANUM und einem den Helden unbekanntem materiellen Schutzzauber dar (dies würde ein ANALÜS enthüllen, wenn die Helden überhaupt noch Zeit für solche Untersuchungen haben), der weniger ein Eindringen von außen verhindern soll, als vielmehr dazu dient, die graue Substanz zusammenzuhalten und so ein Übergreifen des Limbus auf die existierende Welt unmöglich zu machen.

Jede Kampfunde, die ein Held mit der Kuppel in Berührung steht, verursacht **1W6-1 Schadenspunkte**. In die Substanz des Schutzwalls läßt sich nur mit magischen Mitteln eine Bresche schlagen. Hier bieten sich zwei Möglichkeiten an: ein DESTRUCTIBO im Wert von 49 ASP, davon 3 ASP permanent und rohe magische Gewalt (magische Waffen FULMINICTUS, IGNNIFAXIUS). Bei letzterer Methode müssen der Barriere 200 SP zugefügt werden, außerdem entzieht dies magischen Waffen die inwohnende Kraft.

Sollten Ihnen diese Werte zu hart erscheinen, oder ist die

Heldengruppe bereits am Ende ihrer Kräfte angelangt, dann passen Sie die Werte entsprechend an. Sollte Ihre Gruppe über keinerlei magische Waffen verfügen, dann ist die Kuppel auch mit gewöhnlichen Waffen zu schädigen, die dann allerdings unwiederbringlich verloren sind.

Die Helden haben die Wahl, die Kuppel von oben mittels Zaubersprüchen oder magischen Geschossen zu zerstören oder sich hinabzulassen und vom äußersten Rand des Raumes auf die Kuppel einzuschlagen. Dabei müssen sie allerdings die Kuppel berühren (herunterspringen und auf der Kugelschale zu Boden rutschen, **1W6+2 SP**).

Die Idee, sich bis knapp über die Kugel an einem Seil hinabzulassen und sich dann zur Wand des Raumes zu schwingen, mit einem Haken festzuhalten und einen weiteren Kletterhaken einzuschlagen, damit die Nachfolgenden auf diese Art die Kuppel nicht berühren müssen, ist zwar recht schwierig (Körperbeherrschung+8), sollte aber honoriert werden.

Ebenfalls möglich (und fürwahr heldenhaft) ist es, auf die Kuppel zu springen, und mit einem Brennen in Füßen und Knien auf die Barriere einzuschlagen. Wenn die Helden die Schmerzen und den Schaden ignorieren (schildern Sie das Brennen und Ziehen, das der magische Schutz verursacht, so plastisch wie möglich), haben sie sich einen zusätzlichen freien Steigerungswurf für ihren MUT in der Tat verdient.

»Mit einem letzten Flackern löst sich die Kuppel unter Schwefelgestank auf ≈ und plötzlich füllt graues Wabern den Raum. Obwohl ihr glaubt, festen Boden unter den Füßen zu haben, meint ihr gleichzeitig zu fallen. Ein Blick in die Gesichter eurer Gefährten zeigt, daß sie ähnlich empfinden. Ihr seht nicht, wohin ihr fallt, ja könnt noch nicht einmal sehen, daß ihr fallt, aber ihr spürt es ganz deutlich.«

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich nun im Limbus, der Leere zwischen den Sphären, dort, wo Zeit und Raum nicht zählen und eins sind. Dort, wohin Borbarad vor mehr als 400 Jahren verbannt wurde. Liscom hat mittels seiner Beschwörung in der Tat ein Tor in diese lebensfeindliche Leere aufgestoßen, um hier die Zeit um jene 420 Jahre voranzutreiben und so seinen Meister in die Gegenwart zu holen.

Verlangen Sie von jedem Helden eine HA-Probe, um festzustellen, wie gut der Betroffene mit dem ständigen Gefühl des Fallens klarkommt. Nicht, daß dies irgendeine Auswirkung haben würde, es vergrößert aber das Gefühl drohender Gefahr.

Sie sollten jetzt die verbliebene LE und AE aller Helden

erfragen, um die Gestaltung des Finales darauf abzustimmen. Wenn sie noch bei Kräften sind, sollten die Helden jede weitere Spielrunde 1 SP erleiden. Ist es um ihre LE nicht mehr so gut bestellt, so teilen Sie ihnen nur mit, daß ihnen das graue Wabern scheinbar die letzte Lebenskraft aus dem Leib ziehen will.

»Vor euch leuchtet der Dreizehnstern in einem schon bösar-
tig wirkenden, silbernen Licht. Dämonische Symbole hängen wie an unsichtbaren Fäden vor euch im Raum, in einer fremdartigen Geometrie um den Stern verteilt. An seinen Spitzen könnt ihr dreizehn Gestalten erkennen, die sich rhythmisch zu bewegen scheinen, und in der Mitte des Tridekagramms sitzt eine in silbernem Licht gebadete Gestalt, die einen großen Edelstein über ihren Kopf hält. Dies muß der Beschwörer, der Herr all diesen Leids sein. Ihr bewegt euch auf den Beschwörungskreis zu.«

Meisterinformationen:

Das Tridekagramm befindet sich räumlich in derselben Entfernung und Richtung zu den Helden wie vor dem Ausfließen des Limbus. Sie können sich einfach auf ein Ziel konzentrieren und darauf zugehen, wobei sie für ihre Gefährten jedoch plötzlich schräg zu stehen und zu gehen scheinen.

Obwohl keine Wegmarken, ja noch nicht einmal fester Boden zu erkennen sind, kommen die Helden im grauen Nichts in der Tat voran und erreichen binnen kürzester Zeit den Beschwörungskreis, und hier haben sie auch wieder das Gefühl von Grund unter den Füßen. Sie können sich jetzt entweder den Wesen an den Spitzen des Sterns zuwenden oder sich auf den offensichtlichen Beschwörer konzentrieren.

»Die Gestalten an den Spitzen des Sterns sind mitnichten irgendwelche weiteren Beschwörer, denn dazu hätte man sie wohl nicht mit Ketten binden müssen. Und es sind auch keine rhythmischen Bewegungen, die sie ausführen, vielmehr winden sie sich in unsäglichen Schmerzen. Das schlimmste aber sind ihre Gesichter, oder besser, das, was von ihnen übrig geblieben ist: Die Haut spannt sich wie bleiches, altes Pergament über den Schädel, die Augen sind hervorgetreten und blutunterlaufen, und noch während ihr zuseht, platzt die Haut über den Knochen, um sich sofort in grauen Staub aufzulösen. Obwohl in den Gesichtern kein Fleisch mehr zu erkennen ist, verraten die Augen und der aufgerissene Mund doch die Qual, die die Opfer hier erleiden müssen.«

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei den dreizehn Untoten um verschwundene Bauern und Jäger aus der Umgebung, allesamt kräftige Frauen und Männer, mit deren Lebenskraft Liscom seinen Zauber speist. Sie sind allesamt dem Tod so nahe, daß man sie nicht mehr ins Leben zurückholen, sondern nur noch von ihrem Leiden erlösen kann.

»Der Beschwörer sieht kaum lebendiger aus als seine rituel-

len Opfer. Es scheint, als sei sein Fleisch vor langer Zeit bis auf die Knochen verbrannt. Und doch zeigt die Ruine seines Gesichts Ähnlichkeiten mit einem Mann von Kultur und Bildung, aber ohne Skrupel und menschliche Moralbegriffe, fanatisch in seinem Glauben an die Rückkehr seines Meisters. Seine linke Augenhöhle ist leer.

Es ist Liscom von Fasar, und mit einem Schlag wird euch klar, welche Beschwörung er hier zelebriert und daß er wohl nur noch um Haaresbreite von einem endgültigen Erfolg entfernt ist. Schon spürt ihr, wie die Kraft der Sphären sich in seiner Person zusammenballt und wie eine Präsenz sich in die hintersten Winkel eurer Gedanken schleicht.

Und derweil scheint Liscom von Herzschlag zu Herzschlag junger und gesünder zu werden: Seine Narben glätten sich, seine Haut bekommt wieder eine frische Farbe, seine verdrehten Knochen richten sich wieder ≈ dieses Mal will er selbst das Gefäß sein. Liscom bringt gerade sein finales Opfer dar.«

Meisterinformationen:

Der erste ≈ und nicht der schlechteste ≈ Gedanke der Helden wird sein, Liscom mit einem gezielten Streich den Kopf vom Rumpf zu trennen und so der Beschwörung ein Ende zu setzen. Zögern Sie diese letzte Attacke jedoch durch Ihre Erzählung noch ein wenig heraus, beschreiben Sie, wie Liscom offensichtlich immer kräftiger und gesünder wird, wie sich eine mächtige Wesenheit immer mehr in ihm zu manifestieren scheint ≈ um dann die Helden zum Schlag kommen zu lassen.

Nach vier oder fünf mächtigen Hieben oder einem gezielten Treffer ist das Gefäß, das einmal Liscom von Fasar war, so tot, wie ein Mensch nur sein kann. Seine Seele ≈ so er noch eine besessen hat ≈ ist für immer verschwunden, und vielleicht hat er sogar seinen persönlichen Frieden gefunden.

Die Helden verspüren jedoch eine plötzliche Aufwallung von Haß und Enttäuschung, die sie wie ein körperlicher Hieb trifft.

Dramaturgisch ist es am geschicktesten, wenn die Helden sich zuerst Liscom zugewandt und diesen niedergestreckt haben. Sie müssen dann nämlich mit Schrecken feststellen, daß das Ritual offensichtlich ohne den Beschwörer weiterläuft. Sie müssen sich nun um die dreizehn Opfer kümmern, um den Zauber zu beenden.

»Liscom liegt vor euch in seinem Blut, aber noch immer winden sich die dreizehn Opfer in namenlosen Schmerzen. Eine Macht, eine Präsenz, ein Wesen scheint sich um euch herum zusammenzuballen.

Entschlossen. Logisch. Kalt. Keine Spur mehr von Haß oder Enttäuschung. Nur noch Entschlossenheit. Macht. Übermenschliche Macht. Dämonische Macht. Ein Fürst der Niederhöhlen. Ihr kennt seinen Namen.

Ihr wendet euch den Opfern zu. Er soll ihre letzte Kraft nicht haben. Ihr müßt sie retten, und sei es, indem ihr sie tötet, auch wenn euch eine solche Tat der Verdammnis anheimfallen ließe.

Meisterinformationen:

Ganz gleich, was die Helden unternehmen, um die Opfer zu töten oder zu retten - die Dreizehn sterben in demselben Augenblick, da einer von ihnen mit der Hand, einem Gegenstand oder einem Zauber berührt wird, oder wenn auf irgendeine Weise die Linien des Tridekaramms durchbrochen werden.

»Einer nach dem anderen sinkt hernieder. Ihre Gesichter zeugen von Erlösung und Frieden. Nicht für Euch. Es kommt näher. Näher.

Als das letzte Opfer fällt, erschüttert Urgewalt die Sphären. Wirbelnde Farben. Unsägliche Schmerzen. Euer Leben zieht im Zeitraffer an euch vorbei. Dies muß das Ende sein.

Und doch empfindet ihr ein Gefühl von Zufriedenheit, von Erfüllung. Es ist vollbracht. Dann schwinden euch die Sinne. Boron breitet den Mantel der Nacht gnädig über euch aus.«

Meisterinformationen:

Gestalten sie die letzten Sekunden so spannend wie möglich. Die Helden müssen das Gefühl bekommen, ihre Aufgabe im letzten Sekundenbruchteil doch noch vollbracht zu haben. Im Moment des Zusammenbruchs erleiden sie jeweils **4W6 Schadenspunkte** (oder gerade so viele, wie sie überleben können).

Wenn Ihre Heldengruppe noch über Mittel zur Rettung in letzter Sekunde verfügt, dann lassen Sie ruhig einen Helden "zu Tode kommen" um ihn dann in einer dramatischen Rettungsaktion von Golgaris Rücken zu holen.

Wenn die Gruppe sich besonders dumm angestellt oder bis zum Schluß keinen Respekt vor den göttlichen und dämonischen Mächten gezeigt hat, die sie umgaben, dann würfeln sie den Schaden mitleidlos aus und lassen den Zufall entscheiden.

Andererseits hat sich eine Gruppe, die trotz aller Verzweiflung ihren Mut nicht hat sinken lassen, an ihrem Glauben an die Zwölfe und ihren moralischen Grundfesten festgehalten hat, auch einen Blick auf die Göttlichkeit verdient: Lassen Sie einen der Helden scheinbar sterben, um ihn

schließlich durch göttliches Wirken wieder ins Reich der Lebenden zurückzubefördern.

Ein Held (nämlich jener, den Sie für das Borbaradmal ausersuchen haben, weil er am gesamten Verlauf der Kampagne teilnehmen wird) verdient jedoch besondere Behandlung. Nehmen Sie ihn zur Seite und teilen Sie ihm folgendes mit:

»In dem Moment, als dir die Sinne schwanden, hast du ES gespürt. ES ist durch dich hindurchgegangen vom Dort ins Hier. ES ist hier, und die Zufriedenheit, die du gespürt hast, ist SEINE Zufriedenheit. Du bist für immer gezeichnet, denn du wirst seinen Namen niemals vergessen können.«

Meisterinformationen:

Im Laufe der folgenden Wochen wird der betroffene Held ständig unter Kopfschmerzen leiden und dabei nächtens 1 LP weniger regenerieren. Dann beginnt sich sein linkes Auge zu trüben und schließlich rot zu färben (er erblindet auf diesem Auge für die Dauer zweier Wochen), zu erhärten und das Licht wie ein vielfach geschliffener Rubin zu reflektieren.

Um genau zu sein: Sein Auge sieht nun aus wie jener Rubin, den Liscom bei seiner Beschwörung verwandte, denn es *ist* jener Rubin. Der Stein läßt sich mit gewöhnlichen Mitteln (Chirurgie, **VERWANDLUNGEN BEENDEN**) nicht entfernen ≈ und einen **DESTRUCTIBO** auf einen Zauberkundigen zu sprechen, ist eine heikle Sache, die leicht im Verlust aller Zauberkräfte resultieren kann. Sie können den Rubin nach Ihrem Geschmack (und mit besonderer Rücksicht auf den des Spielers) auch anderswo als anstatt des linken Auges, plazieren, zum Beispiel auf der Stirn oder der Schläfe.

Der Rubin bringt dem Helden einige Vorteile, die er jedoch erst im Laufe der nächsten Jahre kennenlernt und die in späteren Abenteuern beschrieben werden. Sie können den Helden jetzt bereits damit trösten, daß er für alle Hellsichtzauber in Zukunft 1 ASP weniger aufwenden muß.

Zurück nach Baliho

Die Zone vollkommener Zerstörung hat sich bis etwa zum Abzweig nach Zollhaus ausgebreitet. Selbst mit dem Beistand von Tsa und Peraine wird hier auf Jahre hinaus kein Baum und Strauch wachsen. Die letzten Zeichen der Zone zeigen sich noch bis kurz vor Runhag, jedoch wird hier bald das Leben wieder seinen gewohnten Lauf nehmen.

In Salthel ist der Markverweser wieder zurückgekehrt und erwartet einen Bericht, da er durch verschiedene Gerüchte aus der Nordprovinz aufgeschreckt worden ist.

Das Treffen der Praiosdiener findet am 15. Rahja in Anderrath statt, und die Helden sollten alles daransetzen, dort rechtzeitig zu erscheinen. Nach der Berichterstattung der Helden werden die Vorwürfe gegen die Geweihtenschaft der Tsa schnell fallengelassen, und man geht zu Dringlicherem über. Denn eines wird aus den Berichten klar: Die Helden

konnten verhindern, daß Borbarad im Diesseits einen Körper besitzt und daß die Zone der Verwüstung weiter fortschreitet, jedoch nicht, daß der Dämonenmeister sich als Geist auf Dere befindet und nun jederzeit Besitz von einem Körper ergreifen kann.

Die Helden werden gebeten, über die Ereignisse Stillschweigen zu bewahren, um eine allgemeine Hysterie zu vermeiden, jedoch werden alle Hochgeweihten und alle Magierakademien sofort in über die Vorfälle in Kenntnis gesetzt.

Die Abenteurer können nach Baliho zurückkehren, wo sie im Gästehaus des Traviatempels alle benötigte Hilfe erhalten und bis zur vollständigen Genesung bleiben können. Sie können sich hier ebenfalls ihre verlorene Ausrüstung ersetzen lassen (pro Held im Wert bis zu 50 Dukaten) und erhalten jeweils 20 Dukaten zur Deckung ihrer weiteren Auslagen.

Der Dank der Geweihten läßt sich jedoch nicht in schnödem Gold aufwiegen, und so werden die Helden wohl um einiges ärmer in die Welt hinausziehen, stets begleitet von der nagenden Ungewißheit, wann sich wohl das erste Zeichen des Dämonenmeisters manifestiert...

“Abspann”

Der Traum von der Herzogsstraße ist vergangen. Der Goblinpaß ist eine Wüste und wird es noch lange Jahre bleiben. Die ruhelosen Geister der hingemordeten Menschen und Tiere werden jedem Wanderer stets vor Augen führen, welches Grauen hier geschah.

Und das schlimmste von allem: Borbarad ist zurück. Nicht in der Gestalt des Erzmagus Tharsonius von Bethana, nicht im Körper Liscoms von Fasar, sondern als der von Rache getriebene Geist einer Wesenheit, die man in ihrer Machtfülle und Zerstörungswut nur mit einem gleichsetzen kann: einem Erzdämonen.

Die Helden haben für ganz Aventurien ein wertvolles halbes Jahr gewonnen, genügend Zeit, damit die Geweihtenschaft der Zwölf, die Gilden der Magier und die Ältesten der Zwerge und Elfen nicht vollständig von den kommenden Ereignissen überrascht werden, während irgendwo zwischen Sichelwacht und Bärwalde ein Geist einen Körper sucht.

Ob ihm dabei Erfolg beschieden ist, oder ob das Grauen aus der Vergangenheit erneut triumphieren kann, erfahren Sie im nächsten Abenteuer der Kampagne um Borbarads Rückkehr und die Sieben Gezeichneten: **Unsterbliche Gier** von Hadmar Freiherr von Wieser.

Lohn der Angst

Für die Erfahrungen, die die Helden auf dieser Reise gesammelt haben, erhalten sie pauschal jeweils **350 Abenteuerpunkte**, dazu die Punkte, die sie durch heldenhaften Kampf erringen konnten. Je nach Verhalten der Helden können Sie noch bis zu 100 AP für gutes Rollenspiel bei einzelnen Helden aufschlagen. Besonders belohnenswert sind hier gut gespielte Furcht, eine gerechte Entrüstung über die Schändung Sumus oder ein göttergefälliges Verhalten. Haben die Helden keinerlei Gefühl für die Dramatik und Bedeutung der Geschehnisse entwickelt und sich stets wie debile Randalierer gebärdet, so konnten sie in diesem Abenteuer keine für sie nützlichen Erfahrungen machen, und erhalten folglich keine AP. Jeder Held erhält **3 Versuche**, wie beim Stufenanstieg **seine Totenangst zu senken**. Würfelt der Spieler unter oder gleich dem TA-Wert, gut so, würfelt er so gleich mehrmals ≈ umso besser. Würfelt er jedoch eine 20, so steigt die TA um 1 Punkt. In gleicher Weise wird mit dem **Mut-Wert** der Helden verfahren. Wer ein- bis dreimal größer oder gleich dem aktuellen MU-Wert des Helden würfelt, der hat Glück gehabt, wer jedoch ein- oder mehrmals eine 1 würfelt, dessen MU sinkt jeweils um 1 Punkt.

Ein Geweihter, der das Unternehmen erfolgreich abgeschlos-

sen hat, erhält **150 zusätzliche AP** zu seinem Grundvorrat hinzu, alle magiebegabten Helden **2 permanente Astralpunkte**. Dazu erhält jeder Held noch je **drei Freiwürfe auf Magiekunde** und **Selbstbeherrschung**, je **zwei Würfe auf Gefahreninstinkt** und **Prophezeien** und je **einen Freiwurf auf Götter und Kulte** und **Geographie**.

Durch die Benachrichtigung aller Hochgeweihten und der Magierakademien haben die Helden zudem in Zukunft einen gewissen Bonus, wenn sie mit den Geweihten und Magiern verhandeln, wenn es um eventuellen göttlichen Beistand, das Erlernen neuer Sprüche usw. geht.

Alterung

Ob diese Belohnung jedoch die körperlichen Auswirkungen aufwiegt, wird jeder Held anders beurteilen, leugnen lassen sie sich jedoch nicht: Alle Helden haben den eisigen Hauch der Ewigkeit gespürt, als Teile der 400 Jahre, die Borbarad in Gefangenschaft verbrachte, an ihnen vorüberzogen.

Jeder Held altert um **2W6+4 Jahre**. Diesen Wert können Sie nach den folgenden Bedingungen modifizieren: pro Geweihtem in der Gruppe: -1 Jahr; besonders schnelles Vorgehen: -2 Jahre; besonders langsames Vorgehen: bis zu +5 Jahre; der Erste Gezeichnete: +2 Jahre. Wenn Sie besondere Aktionen einzelner Helden für eine Sonderbehandlung angemessen halten, verteilen Sie nochmals +/- 5 Jahre.

Nachdem Sie festgestellt haben, um wie viele Jahre die einzelnen Helden gealtert sind, können Sie die entsprechende Tabelle auf Seite 32 aus **Mit Mantel Schwert und Zauberstab ~ Vom Leben in Aventurien** konsultieren, um festzustellen, von welchen Auswirkungen die Helden betroffen sind. Für die meisten Helden wird dies eher positive Effekte mit sich bringen, wenn man einmal davon absieht, daß jugendliche Frische und Schönheit dahin sind. Sehr passend in diesem Zusammenhang wäre übrigens plötzlich aufgetretenes schlohweißes Haar, ein häufiges Zeichen für überstandene Schrecken.

In der Zwischenzeit

Was machen Ihre Helden während des halben Jahres bis zum Winter 23, wenn die Handlung wieder mit der Rückkehr nach Weiden einsetzt?

Zunächst werden sie Zeit brauchen, um sich von den unglaublichen Strapazen zu erholen.

Zusätzlich sollte aber jeder Spieler angeben, womit sein Held die Zeit verbringt. Informiert er irgendwelche Autoritäten, Vorgesetzte oder Lehrmeister von den Ereignissen? Welche Forschungen betreibt er selbst? Studiert er die gefundenen Bücher? Genießt er - im gesteigerten Bewußtsein seiner Sterblichkeit - sein Leben?

Oder widmet er sich - insbesondere als Träger des Rubin- auges - den merkwürdigen Träumen von Fleischbrocken, die ihn, von allen Seiten herandrängend, unter sich begraben, und von Bluthähen, die über die Ufer treten und bergwärts einem gemeinsamen Ziel zustreben?

Anhang 1: Dramatis Personae

Liscom von Fasar

Von dem fanatischen, aber stilvollen Borbaradianer ist nichts übriggeblieben: Liscom ist nur noch eine verbrannte, geschundene Hülle, die von einem eisernen Willen gelenkt wird und nur ein Ziel hat ≈ die Beschwörung Borbarads. Um nicht allzusehr aufzufallen, hüllt er sich stets in weite Gewänder, verdeckt sein verbranntes Gesicht hinter einem Schleier und parfümiert sich im Übermaß. Er spricht mit rauher, gebrochener Stimme.

Von all dem werden die Helden jedoch nichts mitbekommen, denn wenn sie den Turm erreichen, ist Liscom nicht mehr als das Zentrum der von ihm initiierten Beschwörung.

Liscoms Plan:

Wie schon in **Staub und Sterne** versucht Liscom, seinen Meister Borbarad aus dem Limbus zurückzuholen, wohin jener vor über vierhundert Jahren von Rohal geschleudert wurde. Dazu bedient er sich dieses Mal eines alten echsischen Zaubers, der nicht zum Ziel hat, Borbarad direkt zu rufen, sondern die letzten vierhundert Jahre im Zeitraffer-tempo abrollen zu lassen.

Liscom hat eine Verbindung zum Limbus, dem Zwischenraum zwischen den Sphären, geschaffen, so daß er sich nicht am Ort von Borbarads Verschwinden aufhalten, sondern nur noch den zeitlichen Abstand überbrücken muß.

Der zweite Teil von Liscoms Plan beinhaltet, daß er selbst sechs Jahre in der Zeit zurückreist und dadurch wieder einen intakten Körper erhält ≈ und eben jenen Körper soll Borbarad erhalten, während Liscom sich bewußt ist, daß sein Geist in dem seines Meisters aufgehen wird.

Spieltechnische Werte Liscoms sind nicht erforderlich, da ihm die Helden nicht in direkter Konfrontation gegenüberstehen werden.

Korobar

Der hünenhafte Norbarde wirkt auf den ersten Blick nicht wie ein gefährlicher Schwarzmagier und Borbaradianer, und doch machte er mit seinen Beschwörungen lange Zeit das nordwestliche Tobrien unsicher. Er ist ein profunder Kenner des Un-Lebens und hat einen Pakt mit der erzdämonischen Wesenheit Thargunitoth geschlossen, was ihn auf dem Gebiet der Nekromantie zu ungeahnten Leistungen befähigt.

Korobar fiel Liscom bei seiner ersten Reise in den Norden auf und wurde von diesem alsbald zu seinem Statthalter ernannt. Der Norbarde ist rücksichtslos und machtbesessen. Er träumt davon, als Kommandeur einer Legion Untoter Furcht und Schrecken über Tobrien und das Bornland zu

bringen ≈ ein klassischer Finsterling also. Als Borbaradianer steht für ihn die Erfüllung seiner Aufgabe allerdings noch über dem Wert seines eigenen Lebens.

Korobar ist auch für die Entführung der dreizehn Ritualopfer verantwortlich.

MU: 15	AG: 2	Stufe: 14	Alter: 37
KL: 16	HA: 3	MR: 13	Größe: 1,91
IN: 14	RA: 1	LE: 44	Haarfarbe: schwarz
CH: 14	TA: 0	AE: 99	Augenfarbe: schwarz
GE: 13	GG: 4	AT/PA: 13/17	(Magierstab)
FF: 14	NG: 4		
KK: 13	JZ: 5		

Herausragende Talente: Korobar verfügt über eine gehörige Portion magischen und nichtmagischen Wissens. Dies spielt allerdings im Verlaufe des Abenteuers keine Rolle. Er kennt sich zudem recht gut in der Wildnis aus.

Zauberfertigkeiten: alle Borbaradianersprüche 12+, alle Beschwörungen von Dämonen und Untoten 12+, Gardianum 6, Horriphobus 10, Transversalis 4, Ignifaxius 9, Dunkelheit 4, Armatrutz 5, Paralü 8

Ausrüstung: Wenn die Helden ihm begegnen, trägt er schwarze Kleidung (Lederumhang, Wattierter Waffenrock, Hose, Lederstiefel) und führt als Waffen seinen Magierstab, einen Langdolch und einen mit Drachenspeichel vergifteten Wurf-dolch mit sich. Doewoitoron besitzt er einen Heiltrank (D), einen Zaubertrank (D), ein Amulett, das seine MR gegen Beherrschungszauber um 7 Punkte erhöht (3x je 20 KR), dazu Wasser, Proviant und einige persönliche Habseligkeiten.

Besonderheiten: Falls Korobar beim ersten Kampf entkommt, wird er sich zum Turm zurückbegeben (dabei Geshmine informieren) und dort das Kommando über die Untoten übernehmen. Er wird versuchen, mit den Skeletten einen Hinterhalt für die Helden zu legen oder sie zumindest strategisch günstig postieren.

Brodar, Geshmine, Alrik, Perainidan, Alwine

Die fünf Söldner fielen nacheinander unter den Bann Liscoms und bilden seine "Garde". Sie begleiten Liscom oder Korobar auf ihren jeweiligen Reisen und haben unter anderem zusammen mit Korobar auch die dreizehn Ritualopfer für die Beschwörung entführt.

Sie sind Liscom mittels eines rituellen Beherrschungszaubers ergeben ≈ um genau zu sein, sie stehen unter einem dämonischen Zwang ≈ und würden auch ihr Leben für ihn geben. Am schwächsten ausgeprägt ist dieser Zwang bei Geshmine.

Mutter Linai

Linai Perainiane Arvenspfordt ist die Tempelvorsteherin des Traviatempels zu Balilo, und als solche dürfte man von ihr eigentlich ein traviagefälligeres Auftreten erwarten, als sie an den Tag legt: Sie treibt sich in zweifelhaften Kaschemmen herum, raucht in der Öffentlichkeit Rauschkraut und mußte schon mehr als einmal volltrunken nach Hause geschleppt werden.

Trotz allem ist sie eine treue Dienerin ihrer Göttin. Sie versucht, den Geist Travia an jene Orte zu tragen, wo er sonst eher im Schatten existieren muß. Daß dies ihrer lebenslustigen Art sehr entgegenkommt, trifft sich natürlich gut. Die Tatsache, daß sie von der Göttin gelegentlich Visionen geschickt bekommt und daß sie die Gabe der Wunderbaren Verständigung besitzt, zeigt, daß sie Travia wohl recht nahe stehen muß.

Mutter Linai begleitet unter Umständen die Helden (wenn sie sie wirklich eindringlich bitten und sich kein Geweihter unter den Helden befindet). In diesem Fall werden die Helden allerdings schnell feststellen, daß sie nicht nur eine freundliche Seite hat, sondern die Grundsätze ihres Glaubens sehr wohl erbittert verteidigen kann ≈ auch gegen götterlästerliches Verhalten der Abenteurer.

MU: 13 **AG:** 1 **Stufe:** 12 **Alter:** 41
KL: 14 **HA:** 3 **MR:** 13 **Größe:** 1,76
IN: 15 **RA:** 1 **LE:** 61 **Haarfarbe:** braun
CH: 15 **TA:** 3 **KE:** 72 **Augenfarbe:** graugrün
GE: 12 **GG:** 2 **AT/PA:** 13/11 (Knüppel)
FF: 14 **NG:** 4
KK: 13 **JZ:** 3

Herausragende Talente: Bekehren 16, Zechen 12. Es gibt jedoch kaum eine Betätigung (von Waffenspezialisierungen einmal abgesehen), die ihr wirklich fremd wäre.

Ausrüstung: Wenn Mutter Linai die Helden begleitet, ist sie wie eine professionelle Abenteurerin mit dem Nötigsten ausgestattet. Sie trägt dann über ihrer Robe auch einen wattierten Waffenrock und führt einen Streitkolben mit sich (wir befinden uns in Weiden!). In diesem Fall sollten Sie sie auch mit einem Heiltrank ausstatten.

Besonderheiten: Auf dem Marsch wird sie sehr auf traviagefälliges Verhalten der Helden achten und vor allem jegliches sinnlose Morden, jede Art von Leichenfledderei und anderes götterlästerliches Verhalten zu unterbinden suchen. Sie können sie dann jederzeit als Gewissen und moralische Instanz der Helden einsetzen.

Jamuutan

Als Schamanin ist die mittlerweile 45jährige Jamuutan die unumschränkte Herrscherin ihres kleinen Stammes, der Kuyac Mapai (Bergjäger). Trotz ihres hohen Alters ist sie alles andere als vergreist, sondern besitzt eine flinke Zunge und einen wachen Geist. Sie hat bereits erkannt, daß das momen-

tane Übel von Turm Drachentodt ausgeht; ihr ist aber das Überleben ihres Stammes wichtiger als die Beseitigung der Gefahr (bei der ihre besten Kämpfer mit Sicherheit sterben würden). Sie ist den Helden jedoch ausgesprochen dankbar, daß diese die gefährliche Aufgabe übernehmen wollen.

Falls die Helden Jamuutans Stamm angreifen, zeigt sie keine Gnade und wird sie mit elementaren Gewalten attackieren, so lange es ihr möglich ist.

Jamuutan spricht gebrochen Garethi.

MU: 15 **AG:** 3 **Stufe:** 10 **Alter:** 45
KL: 12 **HA:** 1 **MR:** 8 **Größe:** 1,44
IN: 15 **RA:** 1 **LE:** 18 **Haarfarbe:** rotbraun
CH: 15/7 **TA:** 3 **KE:** 44 **Augenfarbe:** gelb
GE: 10 **GG:** 2 **AT/PA:** 8/7 (Knochenkeule)
FF: 14 **NG:** 4
KK: 7 **JZ:** 3

Herausragende Talente: Jamuutan kennt sich in der Wildnis aus. weiß um die Belange von Ackerbau und Viehzucht und kann alle Arten von Lebewesen einschätzen.

Zauberfertigkeiten: Als Schamanin beherrscht sie die in der *Magie des Schwarzen Auges* in Götter, Magier und Geweihte genannten Schamanenzauber: Sie kann die Macht der Elemente anrufen, sich mit den Geistern der Ahnen verständigen, einen Exorzismus durchführen, Wunden und Krankheiten heilen. Als *Goblin*schamanin beherrscht sie zudem noch einige Fruchtbarkeits- und Jagdzauber.

Ausrüstung: Jamuutan besitzt nichts außer ihrer Knochenkeule, einigen Heilkräutern und etwas zerlumpter Kleidung

Besonderheiten: Wenn die Helden sich den Goblins gegenüber freundlich verhalten, ist Jamuutan bereit, ihnen zu helfen: Sie kann ihnen verlorene Lebenspunkte zurückgeben, den Schutz der Elemente auf sie herabflehen oder (falls die Helden Geshmine gefangen haben) einen Exorzismus vollziehen.

Reo Cordovan Sapallyo

Der unter dem Namen Horasio Halman ya Dascovia geborene Magus hat an der Akademie zu Methumis die Hellsicht erlernt, sich in Relhanka fortgebildet und schließlich dem *Pentagramm von Vinsalt* angeschlossen. Er ist jedoch seit einigen Jahren vornehmlich im Auftrag des Kusliker Hesindetempels unterwegs, um magische Phänomene zu erforschen. Nebenbei läßt er dem DBA die eine oder andere Information zukommen.

Sapallyo gibt sich ganz als Lebemann und hat daran auch seine helle Freude, vor allem, wenn er sich dann in seiner wahren Erscheinung präsentieren kann. Man sollte sich nicht von seinem blasierten Auftreten blenden lassen. Er zieht zwar Verstehenheit und Intrige einer offenen Auseinandersetzung vor, ist aber entschlossen und kann seine Fähigkeiten genau abschätzen.

Sapallyo begleitet notfalls die Helden auf ihrer Mission (wenn sie selbst über keinen Magier verfügen), läßt sich aber

besser als Rettung in letzter Minute einsetzen, da er alle Bewegungen der Helden genau verfolgt und ihnen auf jeden Fall in geringem Abstand nachreist.

MU: 14 **AG:** 1 **Stufe:** 15 **Alter:** 39
KL: 16 **HA:** 3 **MR:** 15 **Größe:** 1, 77
IN: 15 **RA:** 1 **LE:** 41 **Haarfarbe:** dunkelbraun
CH: 16 **TA:** 1 **AE:** 107 **Augenfarbe:** braun
GE: 14 **GG:** 3 **AT/PA:** 12/14 (Rapier)
FF: 14 **NG:** 7
KK: 11 **JZ:** 2

Herausragende Talente: Man kann nicht behaupten, daß Sapallyo ein Freund der Wildnis wäre, dagegen ist er in Städten und vor allem in besseren Kreisen so zuhause wie ein Streuner oder ein reicher Kaufmann. Er ist in höchstem Maße gebildet, beherrscht sieben Sprachen und gute Umgangsformen und kann auch ohne den Einsatz von Zauberei Menschen so beeinflussen, daß sie seine Wünsche erfüllen.

Zauberfertigkeiten: alle ihm zugänglichen Hellsicht- und Bewegungszauber auf 11+, Auris Nasus 10, Duplicatus 10, Blitz dich find 10, gute Kenntnis vieler Verständigungszauber
Ausrüstung: Sapallyo ist vornehm gekleidet und mit einem Rapier bewaffnet. Er besitzt zudem noch einen Satz Reisekleidung und etwas Ausrüstung für einen kürzeren Aufenthalt im Freien. Eventuelle magische Gegenstände aus seinem Besitz sollten Sie an den Verlauf des Abenteuers anpassen, damit er die Helden notfalls tatkräftig unterstützen kann. Außerdem verfügt er über eine Unmenge echter und gefälschter Dokumente, die ihn schon aus so mancher peinlichen Situation gerettet haben.

Besonderheiten: Wenn Sapallyo die Helden nicht begleitet, kann es trotzdem gut sein, daß er ihnen einen unauffälligen magischen Gegenstand ins Gepäck schmuggelt, der ihm den Aufenthaltsort der Helden und vielleicht ihr Gefühlsleben übermitteln kann. Auf diese Weise ist er in der Lage, die Gruppe zu verfolgen und kann notfalls als "rettende Kavallerie" eingreifen.

Anhang 2: Objekte und Schriftstücke

Arkanium

Dieses zweite der magischen Metalle, auch Marboblei genannt, gilt als das klassische Amulettmetall, obwohl der eigentliche Werkstoff für Amulette eine Legierung aus gleichen Teilen Quecksilber, Mondsilber und Arkanium ist. Letzteres nämlich ist von noch weicherer Beschaffenheit als das gewöhnliche Blei (aus dem es auch entstehen soll, wenn Blei von ungezügelter magischer Kraft durchpulst wird), jedoch von reinweißer bis hellgrauer Farbe und nur geringfügig leichter als Gold, und wie dieses muß es durch Legierung gehärtet werden. Aus diesem Grund lassen sich auch kaum Waffen (von Streitkolben oder Morgensternen einmal abgesehen) aus hochmagischen Arkanium-Verbindungen herstellen; als Metall für Einlegearbeiten ist es jedoch hervorragend geeignet. Arkanium findet sich bisweilen in großen Tiefen in Silber- und Bleierzen und ist sogar für die meisten Alchimisten noch erschwinglich, denn eine Unze kann schon für 50 Dukaten in Uhdenberg, Albenhus oder Fasar erworben werden.

Arkanium nimmt besonders leicht die magischen Muster als seine eigenen an: Die Probe auf den ARCANOVI und die Proben auf die wirkenden Sprüche sind jeweils um 2 Punkte erleichtert, wenn das Artefakt aus dem hochmagischen Amulettmetall besteht. Für reines Arkanium sind diese Erleichterungen nochmals verdoppelt, für weniger magisches Waffen-Arkanium halbiert.

Magische Kraftlinien

Es existieren in Aventurien Orte, die von großer magischer Macht durchdrungen sind, sei es, weil sich dort viele Zauberkundige aufhalten, sei es, weil dort ein Übergang zu anderen Sphären möglich ist oder weil dort magische Metalle in der Erde verborgen liegen. Diese Orte sind untereinander durch ein dichtes Geflecht magischer Kraftlinien verbunden, die in ihrer Art ein besonderes Muster bilden. Eine detailliertere Abhandlung zu diesem Thema finden Sie im Heft **Mysteria Arkana** in der Box **Götter, Magier und Geweihte**.

Hier mag nur interessieren, daß die alte Grenzfeste, in der Liscom sich eingerichtet hat, auf einem Kreuzungspunkt dieser Kraftlinien liegt, ebenso wie eine (den Helden bekannte) Gegend in der Gorischen Wüste. Die wichtigste Kraftlinie führt von Dragenfeld zum Nachtschattensturm bei Baliho (und zu beiden Enden natürlich darüber hinaus). In Richtung der Kraftlinien sind bestimmte Arten von Zaubern, namentlich Bewegungen und Verständigungen erleichtert, (wenn man es versteht, die Kraft der Linien zu deuten und zu nutzen). Entlang dieser Linie breitet sich aber auch die Zone des Verderbens vornehmlich aus.

Dies führt dazu, daß in erster Linie das als Goblinpaß bekannte Tal zwischen Roter und Schwarzer Sichel von der Verwüstung betroffen ist, während schon wenige Meilen abseits der Linie nur noch geringe Wirkungen zu spüren sind.

Die Zone

Liscoms Beschwörung hat ein Tor zum Limbus aufgestoßen und lenkt Satinavs Macht nach Dere. Dies bewirkt zum einen die Alterungserscheinungen, denen die Helden im Laufe des Abenteuers ausgesetzt sind, zum anderen aber auch eine Nähe zu den Sphären, die sich in einem Bonus für alle Zauberhandlungen auswirkt:

Sämtliche Beschwörungen von Dämonen und Untoten sind um 3 Punkte erleichtert, ihre Beherrschung um 1 Punkt. Ob die Helden dies im Laufe des Abenteuers herausfinden werden, ist fraglich. Eine Wirkung, die sie jedoch auf jeden Fall verspüren, ist die verbesserte nächtliche Regeneration von Astralenergie: Nicht nur, daß sie das höhere ihrer Würfelresultate zur Steigerung der AE verwenden dürfen, sie erhalten auch 2 Punkte pro Nacht zusätzlich zurück. Diese Wirkung setzt etwa ab der Überquerung der Klamm ein.

Das Tagebuch

Schwester Laniars Tagebuch umfaßt mittlerweile mehr als 200 Seiten und ist damit eindeutig zu lang, um es auch nur in Auszügen abzudrucken.

Es beginnt mit ihrer Ernennung zur Geweihten Dragenfelds im Jahre 17 Hal. Die ersten Tage und Wochen beschreiben, wie froh sie ist, eine feste Aufgabe gefunden zu haben und der Jungen Göttin an einem Ort dienen zu können, an den ihr Ruf bislang noch nicht gedrungen zu sein scheint.

Über die nächsten Jahre bemerkt man jedoch immer häufiger, daß das Feuer ihres Glaubens nachläßt und sie sich mehr und mehr vor den Dörflern verschließt, um ihren Gedanken nachzuhängen = Gedanken, die sie nur ihrem Tagebuch anvertraute, und die bestenfalls als ketzerisch gelten mögen: Wie es denn um die Gestalt der Göttin beschaffen sei, der wohl auch die Echsen huldigten (soviel bekommt man auch bereits im Noviziat mit) und ob es nicht eine Möglichkeit gäbe, den Willen der Göttin mehr und gezielter auf irdische Belange zu lenken. Da fallen die Erklärungen, die der tulamidische Gelehrte Hamid ben Seyshaban ("endlich ein Mann von Bildung, ein Tulamid dazu, der das Echssche wohl aus der Nähe kennt", es folgt eine genaue Beschreibung des in weite schwarze Gewänder gehüllten, verschleierten Gelehrten) im Poraino 19 gibt, der sich auf Studienreise im Dorf aufhält, natürlich auf fruchtbaren Boden. Und da er offensichtlich kein Diener des Wüstengötzen ist, hält Schwester Laniare den Kontakt mit ihm aufrecht, und erhält von ihm auch den Codex Sauris, in einer alten Fassung, die endlich mehr über die Religion der alten Echsen verrät. Laniare geht dazu über, die echsische Sichtweise als der zwölfgöttlichen zumindest als ebenbürtig anzusehen. Sie ist froh, als er um die Erlaubnis bittet, sich hier niederlassen zu dürfen, obwohl ihre Gefühle ihm gegenüber nicht ungeteilt sind ("ein Mann von Macht, umgeben von einer Aura, die ich nicht zu deuten vermag, die mir aber Unruhe berettet, was wohl auch daran liegen mag, daß ihm ein gruusiges Schicksal zuteil ward").

Schwester Laniare und Hamid ben Seyshaban halten schriftlichen Kontakt, während sich der Gelehrte im Süden aufhält. Die Briefe finden sich zwar nirgendwo, doch deutet Laniare häufig "einleuchtend

einfache Erklärungen" und "neue Erkenntnisse" an, die sie durch den Kontakt mit ben Seyshaban gewinnt. Etwa um diese Zeit beginnt sie auch damit, Isa als Z'zah zu schreiben und verschiedene Glyphen in ihr Tagebuch zu kritzeln.

Ende 20 Hal taucht ben Seyshaban wieder auf, und beginnt, die alte Feste zu renovieren. Des Abends unterhält er sich mit Schwester Laniare über Philosophie. Er zeigt ihr die Macht Satinavs, des unergründlichsten der Echsen götter, indem er für einige Augenblicke die Zeit anhält, und gibt sich als Geweihter Satinavs zu erkennen. Es sei sein Zeichen, daß er vergehen müsse, doch er habe das Opfer mit Freuden gebracht.

Er könne ihr Wege und Möglichkeiten eröffnen, die Kraft ihrer Göttin, die im steten Wechselspiel mit seinem Gotte sei, dorthin zu lenken, wo sie am dringlichsten gebraucht würde = den Menschen zu Nutzen und den Höheren zur Ehr. Er lehrt sie die Wege, die allen Wesen durch die Kraft H'Szints und P'pyrs offen stehen.

Gemeinsam studieren die beiden das Liber Zhamoricam per Satinav, und Laniare lernt einige Anrufungen, die in der Tat besondere Wirkungen zeigen. Heilungen, Reparaturen, Tier- und Pflanzensegen, göttliche Zuversicht = sie beschreibt jede der Wirkungen detailliert in ihrem Tagebuch (verweist jedoch immer auf das LZS).

In einer stürmischen Winternacht beschwört (ruft an?) ben Seyshaban die Kraft seines Gottes, der sich in all seiner Macht und Herrlichkeit zeigt, und die beiden mit einem eisigen Hauch der Ewigkeit streift. Hamid verspricht Laniare, sie eine Anrufung auch für Zzah, die Ewig Junge Göttin zu lehren, sie müsse nur ein wenig Geduld haben...

Schließlich lehrt ben Seyshaban sie statt dessen ein kompliziertes Frühlingsritual, eine Anrufung, die am 1. Isa durchzuführen ist und die den Segen der Göttin auf das gesamte Dorf hinabrufen soll. Schwester Laniare hegt gewisse Zweifel ob dieses Rituals (es kommt wesentlich häufiger Satinav als Isa darin vor), überlegt auch geraume Zeit, während ben Seyshaban sich wieder auf eine Reise begibt = und führt es dann doch durch.

Sie selbst beschreibt die Wirkung als phänomenal. Sie vermeint zu spüren, wie die Kraft der Pflanzen und Tiere anschwillt, um sich in einem gewaltigen Strom zu vereinigen, wie schon zu Zeiten als der Schnee noch das Land bedeckt, das Leben sich regt und entwickelt. Doch immer mehr wachsen ihre Zweifel, als sie an Pflanze, Tier und Mensch die ersten "Nebenwirkungen" beobachtet. Zuerst fürchtet sie, das komplizierte Ritual falsch ausgeführt zu haben, aber schließlich wird ihr klar, daß offensichtlich genau jene Wirkungen, die das Dorf nun mit Macht heimsuchen, von ben Seyshaban erwünscht sind

Die letzten drei Tage wird Laniare schließlich klar, daß sie offensichtlich einem frevlerischen Betrug sondergleichen, vielleicht sogar einem Diener des Namenlosen aufgesessen ist. Sie verbringt ihre Tage im Gebet, in der Hoffnung, die Junge Göttin möge ihr verzeihen und den Fluch vom Dorfe nehmen. Am 22. Ingerimm morgens entschließt sie sich, ben Seyshabans Turm aufzusuchen und ihn zur Rede zu stellen. Sie ist sich sicher, daß er wieder am Orte weilt und von dort eine mächtige Beschwörung lenkt.

Dazu wird es jedoch nicht mehr kommen: "Die Dörfler haben sich entschlossen, in mir den Ursprung allen Übels zu sehen, womit sie sicherlich nicht völlig im Unrecht sind. Sie haben sich vor der Tür zusammengerottet, wagen es aber nicht, den Tempel zu entweihen.

Die ersten übersteigen die Mauer zum Kräutergarten.

So sei es. Ich gehe mein Leben in Deine Hände.

Laniare Armand, 22 ING 22, zur Mittagsstunde."

Anhang 3: Zeitplan

Im folgenden stellen wir Ihnen kurz den Zeitplan vor, in dessen Rahmen sich das Abenteuer abspielt. Wir haben an mehreren Stellen "Luft gelassen", damit Sie die Möglichkeit haben, dem Zeitplan so genau wie möglich zu folgen

Wir haben den 22. Ingerimm des Jahres 22 Hal als X-Tag festgelegt, es steht Ihnen jedoch frei, die Ereignisse um den einen oder anderen Tag nach vorn oder hinten zu verschieben. Allerdings sollte das Abenteuer vor den Namenlosen Tagen beendet sein.

- X-3/abends **Liscom** von Fasar erreicht vom Bornland kommend Dragenfeld und bezicht in aller gebotenen Heimlichkeit seinen Turm.
- X-2/morgens **Liscom** beginnt seine große Beschwörung.
- X-2/abends Die **Helden** erreichen Baliho und können an der Abschlusfeier der Warenschau teilnehmen. Hier besteht die Möglichkeit, neue Gruppenmitglieder einzuführen. In Dragenfeld nehmen die Auswirkungen des Zaubers überhand, so daß die Dorfbevölkerung unruhig wird. **Korobar** entführt die ersten drei Ritualopfer in der Nähe von Zollhaus.
- X-1/tagsüber Die **Helden** können sich in Baliho umschaun und erfahren von den *dicken Kartoffeln*. **Korobar** entführt fünf weitere Opfer nördlich von Dragenfeld.
- X-1/abends Die **Helden** unterhalten sich mit Lares Ehrwald und lernen eventuell Mutter Linai und Reo Cordovan Sappalyo kennen. In **Dragenfeld** verschwinden fünf Bauern spurlos (entführt von **Korobar**). Dies bringt das Faß zum Überlaufen.
- X/21:00: In **Dragenfeld** wird Schwester Lanlare verbrannt, **Mutter Linai** wird im Nordstern im Beisein der **Helden** von der Vision des Scheiterhaufens heimgesucht.
- X+1/09:00: Besprechung der **Helden** und **Mutter Linai**; danach können die Helden Erkundigungen in Baliho anstellen.
- X+2/08:00: In Baliho setzen sich die **Helden** in Marsch.
- X+2/12:00: Die **Helden** erreichen Anderath. Dort geraten sie in ein Treffen der Inquisition und erhalten die eindringliche Warnung, die Ereignisse so vollständig wie möglich aufzuklären, da sonst Praios' strafende Hand das Land von allen Ketzern und Schwarzmagiern reinigen wird.
- X+2/20:00: Helden rasten auf halber Strecke nach Braunsfurt.
- X+3/10:00: Die **Helden** erreichen Braunsfurt. Da sie dort keine verwertbaren Informationen erhalten können, brechen sie sicherlich eine Stunde später wieder auf.
- X+3/13:00: Die **Helden** erreichen Dreybircken, sammeln Informationen und reisen wohl eine Stunde später wieder ab.
- X+3/17:00: Die **Helden** erreichen Aelderwald. Nachdem sie sich umgehört haben, können sie entweder weiterziehen oder im Dorf rasten. In der Nacht träumt einer der Helden den **ERSTEN TRAUM**. In dieser Nacht bricht auch **Korobar** auf, um die Strecke nach Salthel gegen eventuelle Störungen der Großen Beschwörung abzusichern. Geshmine bleibt in Dragenfeld.
- X+4/12:00: Wenn die **Helden** am frühen Morgen aus Aelder-

wald aufgebrochen sind, erreichen sie jetzt Braunenklamm. Es ist anzunehmen, daß sie den Rest des Tages hier verbringen. Hier können Sie als Meister mittels einiger Ereignisse in der Klamm den Zeitplan das erste Mal ins Reine bringen. Hier ereilt sie der **ZWEITE TRAUM**.

- X+5/10:00 Die **Helden** erreichen Balcken und können sich im Dorf und im Straflager umhören.
- X+5/14:00 Die **Helden** erreichen Wolffsrath und sammeln Informationen.
- X+5/abends Die **Helden** erreichen Salthel. In der Nacht ereilt sie der **DRITTE TRAUM**.
- X+6/1200 Die Helden erreichen Sichelweg.
- X+6/abends Die Helden erreichen Runhag und erleben den **VIERTEN TRAUM**. **Korobar** und seine Schergen metzeln die Bauarbeiter nieder. Aus den geeignetsten Opfern erweckt Korobar sechs Untote.
- X+7/morgens Die Bevölkerung von **Dragenfeld** begibt sich auf den Weg, um den immer stärker werdenden Alterungserscheinungen zu entfliehen. Mit ihnen zieht Geshmine, eine der Kämpferinnen Liscoms und Korobars. Die **Helden** gelangen an die zerstörte Brücke und müssen sie entweder umgehen, die Pferde zurücklassen oder eine Behelfsbrücke bauen.
- X+7/1500 Kurz hinter der Brücke lauern **Korobar** und seine **Schergen** auf die **Helden**. Es kommt zum Kampf.
- X+7/nachm. Die **Helden** verspüren die ersten Veränderungen an sich und der Umgebung.
- X+7/abends Die **Helden** erreichen das zerstörte Lager der Baukolonne. Mit der Erkundung des Lagers und der Bestattung der Gefallenen haben Sie die Möglichkeit, den Zeitplan ein zweites Mal zu korrigieren. Daß sich in dieser Umgebung der **FÜNFTE TRAUM** einstellt, verwundert nicht.
- X+8/tagsüber Die **Helden** werden von der bedrückenden Umgebung und den ersten Alterungserscheinungen zur Eile angespornt. Spätestens am Abzweig nach Zollhaus (etwa nachmittags) versagen ihnen jedoch ihre Reittiere den Dienst, und die Abenteurer müssen sich zu Fuß weiterquälen.
- X+8/abends Nach unerfreulichen weiteren acht bis zehn Meilen müssen die **Helden** rasten. In der Nacht werden sie vom **SECHSTEN TRAUM** heimgesucht. Davon geweckt, entdecken sie unweit ihres Lagers die Karawane der Verlorenen = die letzten Überlebenden Dragenfelds.
- X+9/früh Die **Helden** werden von einer verzweifelten Goblinsippe überfallen. Mit etwas Verhandlungsgeschick sollte es ihnen jedoch gelingen, sich aus der Affäre zu ziehen und vielleicht den Segen der Schamanin Jamuutan zu erlangen.
- X+9/tagsüber Die **Helden** quälen sich zu Fuß durch die Vollkommene Wüste und erreichen am späten Nachmittag Dragenfeld und somit das Zentrum des Verderbens.
- X+10 Noch vor Sonnenaufgang stürmen die **Helden** den Turm Drachentodt. Liscoms Beschwörung scheitert, doch Borbarad gelangt ins Diesseits. Es ist der 2. Rahja des Jahres 22 Hal.



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer
Krieger oder weise Magierin, als unerschütter-
licher Zwerg oder weltgewandte Streunerin
Abenteurer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu
erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges
stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen
Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines
finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister
des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und
Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre
Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich
aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre*
Kreativität, *Ihr* Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien
begeistern zu lassen.

ALPTRAUM OHNE ENDE

Weiden ist nicht nur das Zentrum aventurischen
Rittertums und die Heimat unermeßlich reicher
„Rinderbarone“, sondern auch eine unruhige
Grenzprovinz, die an die von Goblins
bewohnten Gebirge und die legendären
Drachensteine anschließt, eine Provinz, in
deren undurchdringlichen Wäldern finstere
Kulte blühen ...

In dem kleinen Dorf Dragenfeld stirbt eine
junge Geweihte auf dem Scheiterhaufen.
Diente sie selbst den dunklen Mächten oder
wurde sie das Opfer einer Verschwörung?
Welche Rolle spielt die Zwölgöttliche

Inquisition, deren Diener in großen Scharen
nach Weiden kommen? Und warum wer-
den die Helden tag für tag von stetig
schlimmer werdenden Alpträumen
geplagt?

Alptraum ohne Ende ist der erste
Band der Kampagne um
Borbarads Rückkehr
und die Sieben
Gezeichneten.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 45

SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler):
mittel/niedrig

ANFORDERUNGEN (Helden):

Zauberer, Hintergrund-
wissen, Kampffertigkeiten,
Interaktion, Talenteinsatz

STUFEN: 8 – 13

ORT UND ZEIT:

Weiden,
Ingerimm 22 Hal/1015 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers
benötigen Sie das Abenteuer-Basis-
Spiel und die Box Götter, Magier
und Geweihte. Dieses Buch enthält
alle weiteren Informationen, um als
Meister des Schwarzen Auges eine
Gruppe von Spielern durch das
Abenteuer zu führen. Kenntnis der
Spielhilfe *Das Herzogtum Weiden*
ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen
von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 1997, 1998 by
Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow Erben.
Alle Rechte vorbehalten.

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



ISBN 3-89064-302-7

10302