



Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerverwettbewerb im Sommer 2003 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenurm.de. Das Abenteuer ging für das Aventurium in den Wettbewerb und erreichte Platz 2.

# Die Einhornritter

von Mario Rogowski

Kontakt: [mandavarwin@aol.com](mailto:mandavarwin@aol.com)

Für 3–5 Helden der Stufen 8–12

Ort: Weiden

Zeit: 34 nach Hal



# Die Einhornritter

Von  
**Mario Rogowski**

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 8 bis 12  
Für den Meister und 3 – 5 Helden

Mit Dank an Lars Meiners und Frank Mienkuß  
(für die Bereitstellung, Beschreibung und Einbindung ihrer Charaktere  
Wolfhart von Aarenfels, Hartger von Lohenberg, Lissmene von Mönchbach)  
sowie Irene Franke  
(für kompetente Hilfestellung)

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN  
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH  
und werden mit freundlicher Genehmigung  
im Rahmen des Selbstkostenvertriebs unkommerziell genutzt.  
Das vorliegende Szenario hat nichts mit dem offiziellen Aventuriern zu tun,  
ist aber daran angelehnt. DSA Copyright © by Fantasy Productions GmbH/  
Text Mario Rogowski. Alle Rechte vorbehalten.  
Bild von Burg Pandlarils Wacht und Ritter Bragon von Caryad  
Copyright © 2003 by Caryad  
Bild Alverana von und Copyright © by Andreas John [www.Alveran.org](http://www.Alveran.org).  
Verbreitung und Vervielfältigung nur für privaten und nichtkommerziellen Gebrauch  
und nur in unveränderter Form erlaubt, ansonsten mit schriftlicher Genehmigung.  
Berlin im August 2003/April 2004

# Inhalt

Hintergrund (Meisterinformationen) -----	Seite 07
Das Abenteuer (Meisterinformationen) -----	Seite 09
Hinweise für den Spielleiter -----	Seite 10
Kapitel 1: Schwarz und Rot, die Botin ist tot -----	Seite 11
Kapitel 2: Residenz der Rinderbarone -----	Seite 12
Kapitel 3: Weißes weites Weiden -----	Seite 15
Kapitel 4: Pandlarils Wacht -----	Seite 20
Kapitel 5: Ruhe vor dem Sturm -----	Seite 23
Kapitel 6: Henkersmahlzeit -----	Seite 24
Kapitel 7: Schwerter und Dämonen -----	Seite 26
Kapitel 8: Kriegsrat -----	Seite 29
Kapitel 9: Fuchsfährten -----	Seite 31
Kapitel 10: Alveranskommando -----	Seite 33
Kapitel 11: Des Einhornritters Erbe -----	Seite 35
Kapitel 12: Silfurns Schrecken -----	Seite 38
Kapitel 13: Quellsteen -----	Seite 40
Kapitel 14: Der Einhornfriedhof -----	Seite 43
Kapitel 15: Alveranas letzter Angriff -----	Seite 46
Kapitel 16: Heldentod -----	Seite 49
Ausklang -----	Seite 53
Anhang 1: Burg Pandlarils Wacht -----	Seite 54
Anhang 2: Haus Mandavarwin -----	Seite 62
Anhang 3: Gäste und Verbündete -----	Seite 67
Anhang 4: Die Gauklertruppe -----	Seite 73
Anhang 5: Die Schurken -----	Seite 75
Anhang 6: Die Beizkunde -----	Seite 80
Anhang 7: Handouts -----	Seite 81

## Hintergrund (Meisterinformationen)

### - Uthgar Leorick Mandavarwin über die Gründung des Hauses Mandavarwin :

„ ... Wütendes Schnauben und aufgeregtes Wiehern drang an Pallatogas Ohren, als er tags darauf weiter durch den grünschimmernden Silfurn schritt. Durch das dichte Blattwerk blitzte und leuchtete mal silberblaues, mal purpurnes Licht. Mit blankgezogener Klinge betrat er eine kleine Lichtung, wo ein alter Twist nach langer Unterbrechung fortgesetzt wurde. Ein weißgleißendes Pferdewesen mit silbernem Horne auf der Stirn war dort verstrickt im Kampfe mit einer nachtschwarzen Parodie eines gehörnten Pferdes. Monsilberhorn traf zischend auf blutrotes Horn, wie zwei Lanzen bei einer ritterlichen Tjoste, so daß violette Blitze zwischen blaßblauen Funken zuckten. Die Hufe stampften wild auf den grasbewachsenen Boden, als sich die beiden Kontrahenten mit gedankenschneller Pirouette wieder in Angriffsposition brachten. Das Einhorn glich einer weißglühenden Sternschnuppe, deren flammende Bahn vom goldstrahlenden Schweif und Mähne angezeigt wurde. Die gehörnte Nachtmähre hingegen war so düster wie ein ausgetrockneter Brunnen in einer Madalosen Nacht und das gerillte Horn schimmerte wie ein in Blut getränktes Rapier. Hell kreischend scharrrten die Hörner gegeneinander, als sie abermals Schonungslos aufeinander donnerten. Erdreich wirbelte empor, wo die Hufe sich kraftvoll stemmten, Äste brachen, wo Lichtgirlanden durch die Bäume zuckten. Die Nachtmähre stampfte unwillig mit dem Vorderhuf und die blauen und blaßgelben Nadeln der Tannen schwirrten auf das Einhorn wie ein Pfeilhagel einer Zinnsoldatenarmee. Summend erstrahlte das Alicorn einen Lidschlag lang im weißen Feuer, dann prasselten die Tannadeln an einer immer wieder leicht bläulich aufblitzenden Lichtkuppel ab. Weitere Zaubereffekte folgten, doch Pallatoga konnte nicht mehr an sich halten. **„Siehst du ein schwarzes Einhörniges, so meide es Tunlichst, denn es ist das Aug' dessen, der keinen Namen nit mehr hat !”** erinnerte sich der Ritter einer alten Weise und stürmte auf das Nachtgeschöpf ein. Klagend prallten der magische Zweihänder Pandlarilie und das blutig schimmernde Horn aufeinander. Wuchtig führte Pallatoga seine Hiebe, zornig konterte das schattenhafte Pferdevieh mit lanzenartigen Vorstößen. Dämonenblut spritzte aus der klaffenden Pferdeflanke, Menschenblut sickerte aus einem tiefen Durchstoß in der Schulter, dann knackten einige Rippen des Ritters unter dem machtvollen Tritt der roten Hufe. Benommen sank Pallatoga zu Boden, doch die Sternenschimmernde Zauberkreatur stand sogleich schützend über seinem schwer verwundeten Leib. Es schüttelte die Mähne aus Sonnengeflecht und blaugrauer Nebel unwallte zunächst das Alicorn, dann beide getreuen Wesen. Die Nachtmähre scheute vor dem magisch erzeugten, dunstigen Grau zurück, wagte nicht sich hinein zu begeben. Als der Nebel sich verflüchtigte, war die Lichtung leer. Das Einhorn hatte

Pallatoga mit sich genommen, das Dämonenpferd war angeschlagen von dannen getrottet.

Ritter Uthgar



Auf einer anderen, von Blutulmen umstandenen Lichtung, erblickte der magisch geheilte Ritter unzählige Alicorni. Zwei davon durfte er an sich nehmen, als Dank für sein selbstloses Eingreifen. Zwei deshalb, da das Einhorn die Gedanken des Ritters bei dieser Gabe gelesen hatte. Pallatoga befürchtete, ein

Alicorn könnte als Beute einer verächtlichen Tat angesehen werden, da es aber eine Dankbarkeitsgeste und ein Freundschaftszeichen war, wollte Mandavar das Einhorn, das es auch so verstanden wird. Denn wann hatte je eine Person mehr denn ein Alicorn gefunden oder aber erjagt?

Als Herzog Herdan von Weidenau nach dem Erlebnisbericht von Pallatoga eines der Alicorni zum Geschenk bekam, deutete es seine Hoheit als gutes Omen für die weitere Suche nach der Bären-Cron, auf die er den Ritter und elf weitere Streiter ausgesandt hatte. Er vermachte dem Ritter ein eigenes Wappen und verlieh ihm den Ehrentitel Mandavarwin, Einhornfreund. Zugleich verpflichtete er aber den Ritter zur Lebenslangen Suche nach der Bären-Cron.

Als der letzte Erbe der Familie Finsterbach, übernahm Pallatoga die Burg Pandlarils Wacht und führte fortan seinen Ehrentitel als neuen Familiennamen. Auch das Finsterbacher Wappen, ein goldener Löwe mit erhobenen Pranken im Profil auf schwarzem Grund, mußte fortan dem silbernen Einhornhaupt auf grünem Felde weichen."

#### **- Das Geheimnis des Hauses Mandavarwin**

„Ein Götterlauf war seit der Gründung des Hauses Mandavarwin vergangen, da traf Pallatoga erneut auf das Einhorn. Es führte ihn durch einen verborgenen Zugang in eine große Höhle unter der Burg und offenbarte ihm ein schreckliches Geheimnis. Zu behüten was in der Höhle unter der Burg gebannt, auf das kein übel gesinntes Wesen damit Unheil über das Weidener Land bringe, sollte fortan seine vorrangige Aufgabe sein, denn die Magierkriege standen bevor und Mandavar spürte, wie diese drohende Katastrophe sich gleich einer zusammenballenden Gewitterfront anbahnte. Wenn einer dieser Magier das gebannte Verderben unter der Burg aufdecken sollte, so würde nun wieder zumindest ein Wächter da sein, der sein Leben geben würde wenn nötig, auf das die dunkle Macht nicht befreit werde. So wie es zuletzt Thalvar Isensvert getan hatte. Das wundersame Feenschwert „Pandlarilie“, das Pallatoga schon Götterläufe zuvor von der Fee Pandlaril überantwortet worden war, sollte ihn zusammen mit anderen Kleinodien diese Aufgabe bewältigen lassen.

Jenes Geheimnis nun, das vom Vater zum Sohne, von der Mutter zur Tochter, vom sterbenden Burgherren an den nächsten Erben weitergegeben wurde, will ich euch nun enthüllen, auf das ihr ermessen könnt, was bei diesem Kampf auf dem Spiel steht!"

#### **- Die Bitte der Fee Pandlaril**

„Einstmals, für euch vor unendlich langer Zeit, brachten dienerische Geschöpfe des Verderbers der Elemente einen Holzsplitter hierher. Ein Splitter, der Teil eines baumähnlichen Undings ist, welches die Sphären selbst durchdringt. In diesem Splitter aber, so überaus winzig er im Vergleich dazu auch ist, verbirgt sich ein nicht geringer Teil des Elementenverderbers. Diese düstere Kraft wurde am Ausbrechen gehindert, durch ein Schutzfeld, einen bannenden Kokon, der

einstmals von mehreren Einhörnern mit magischer Macht gewoben wurde. Ein Schutzmantel, so einzigartig, das nur die Macht der Einhörner in der Lage wäre, ihn außer Kraft zu setzen. Doch diese würden auch über das Ende Deres hinaus nicht daran denken, etwas Derartiges zu tun. Was die Einhörner einst bannten, ist aber auch von einzigartigen Kräften durchdrungen, denn die Diener des Verderbers der Elemente hatten durch Rituale, unheilige Liturgien und magische Formeln diesen Splitter mit dem Leib Sumus verbunden. Im Verlauf der Jahrtausende gelang es dem Elementeverderber, dessen Essenzen in dem Splitter verborgen sind, das Feld zu schwächen. Würden nun Essenzen vieler Einhörner dazu verwendet werden, das Bannfeld aufzuheben, so könnte dies in der gegenwärtigen Zeit, in der die Sphären erschüttert sind und die Harmonie zerrüttet ist, tatsächlich gelingen.

Ich, die man die Fee Pandlaril nennt, würde wohl jämmerlich vergehen bei dem Ansturm seiner Kraft, und mit mir das Weidener Land. Der verderbnisbringende Einfluß würde aber nicht halt machen danach, sondern sich weiter und immer weiter ausdehnen um sintemalen, und sei es auch erst in Tausenden Sommern und Wintern, ganz Dere zu Verschlingen. Dies dürft ihr nicht geschehen lassen! Das Geheimnis dieses Ortes, sowie der Zugang zum Einhornfriedhof, muß bewahrt bleiben. Die Unseeligen dürfen nicht ein einziges Alicorn erbeuten. Es bleibt keine Zeit Andere auszusenden, keine Zeit, Hilfe herbeizurufen. In diesem Augenblick, ruht die Hoffnung Weidens nur auf euch. So bedenket, was ihr als nächstes tun werdet!"

#### **- Heldengedanken**

„Der Einhornfriedhof!" murmelt ihr leise mit unterschwelliger Erfurcht, lauscht dem bedeutenden Klang, Viel schwang in diesen Silben mit: ein fernes Ahnen der Vergangenheit, Erinnerungen an Erzählungen aus euren Kindertagen, unerklärlich sacrosancte Gefühle und die schlummernde Gier etwas überderisches Schönes sehen, ja berühren zu können. Der Einhornfriedhof! Ein Ort der Vergänglichkeit und Ewigkeit gleichermaßen. Die Körper von Einhörnern mochten vergehen, ihre lebensbejahende Essenz jedoch blieb erhalten und erfüllte die Welt mit Harmonie. So war es doch oder nicht?

**Wappen von Weiden**



## Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Heldengruppe reist Ende TSA 34 Hal durch das, vor einem Jahr von Orks verheerte, Herzogtum Weiden und bemerkt einen Raubüberfall auf eine Beilunker Reiterin. Die Helden verhindern, dass die bereits erschlagene Botenreiterin ausgeplündert wird und bringen sowohl die Schriftstücke als auch die Leiche ins nahegelegene Baliho. Dort bittet man sie ein bereits von den Schurken geöffnetes Dokument zur Burg Pandlarils Wacht zu bringen und von dem Erlebnis zu berichten, da der Anlaß des Überfalls wohl eine Schurkerei gegen die dort wohnende Ritterfamilie war. Auf der Burg bleibt man durch diese Nachricht wachsam, bricht aber die Feierlichkeit die am nächsten Tag (dem 30. TSA) stattfinden soll und zu der die Helden natürlich geladen sind als Dank für ihre Mühen, nicht ab. Bis zur Mitternacht ist es auch ein kleines aber stimmungsvolles Fest, doch dann überschlagen sich die Ereignisse. Die angeworbenen Spielleute planen den Diebstahl eines Alicorns, welches sich im Besitz der Ritterfamilie befindet. Damit ließe sich angeblich ein magisches Tor öffnen, das zu dem legendären Einhornfriedhof und somit zu Ruhm und Reichtum führt. Um an das Alicorn zu gelangen haben sie Speis und Trank mit Schlafpulver „garniert“, so daß viele der Anwesenden eingeschlummert sind. Dadurch gelingt aber nicht nur der Diebstahl, eine Schar Söldlinge (die Botenmörder) kann auch die Burg besetzen. Ziel der Söldlinge (die von dem Erzschurken Galotta gesandt wurden) ist es zum einen, die Burg als Stützpunkt zu verwenden für die Truppen des Heptarchen, zum anderen ebenfalls Zugang zu diesem Einhornfriedhof zu erlangen, wengleich aus sehr viel übleren Grund. Den noch wachen Burgbewohnern gelingt es gerade noch sich in einen Raum zu verbarrikadieren, wo die Helden gebeten werden das Alicorn (welches sich inzwischen in den Händen der Burgbelagerer befindet) zu retten, da sonst großes Unglück über Weiden hereinbrechen wird. Unter der Burg nämlich befindet sich ein Teil des Dämonenbaums, dessen Saat in der ersten Spähre gelegt wurde. Denn als die Götterklinge Ingerimms den wuchernden Dämonenbaum unter sich begrub (siehe Box **Rauhes Land im Hohen Norden**, grünes Heft Seite 15, Zitat aus dem Arcanum), splitterte mindestens ein Teil wie ein abgehobelter Holzspan ab, flog Meilenweit bis ins Weidener Land, wo es durch die Baumkronen zu Boden fiel und lange Zeit unbeachtet blieb. Düstere Macht war in diesem Holzsplitter, aber aus eigener Kraft nicht fähig auszubrechen. Erst verblendete Anhänger des Agrimoth/Widharcil erkannten, von ihrem erwählten neuem Herrn geleitet, dass bestimmte Formeln, Gesten, Rituale nötig waren, um die Macht des Erzdämonen zu befreien. Sie brachten das Fundstück in eine natürlich entstandene Höhle, wo es sich unter unheiligen Zeremonien dort im Gestein verwurzelte. Doch die Fee Pandlaril und ihre Helfer, die Einhörner, waren wachsam. Sie vertrieben die Gefolgschaft des Erzdämonen und schufen, da sie das Wurzelwerk nicht mehr zu vernichten vermochten, ein

Bannfeld darum, auf das niemals die vernichtende Saat aufgehen möge.

Doch die Spähren wurden in der Vergangenheit immer wieder erschüttert, geschwächt, und die Macht des Wurzelwerks war geweckt worden, wollte hinaus. Als das Bannfeld schwächer und schwächer wurde, setzte das Einhorn Mandavar (auf Geheiß der Fee Pandlaril) erneut einen Wächter ein. Und wieder einen Wächter von jener Rasse, von der derzeit die größte Bedrohung ausging, in der Hoffnung, dass jener am Besten wüßte, wie er gegen Seinesgleichen vorzugehen hat. So wurde Pallatoga Mandavarwin zum Hüter des dämonischen Überbleibels, als Wurzel Widharcals bezeichnet, und mit ihm seine Nachkommen.

Gelänge es nun aber, die Magie von Dutzenden oder gar mehr Stirnhörnern in widernatürlicher Weise gegen das Bannfeld einzusetzen, so würde die Wurzel befreit werden und könnte ihre dämonischen Einflüsse voll zur Geltung bringen. Dies gilt es zu verhindern, indem man das gestohlene Alicorn der Mandavarwin den Söldlingen entreißt, auf das diese nicht das magische Tor zum Einhornfriedhof öffnen können, dem einzigen Ort wo unzählige Alicorni zu finden sind! Die Helden gelangen aus der erstürmten Burg und hetzen durch den nächtlichen Bärnwald hinter den Galottaschergen her. Doch auch die Hexe Yolana vom Rotwasser, eine Widharcil-Paktiererin die ihre eigenen, von Machtgier gekennzeichneten Pläne verfolgt, ist an der Dämonenwurzel interessiert und sowohl die Helden als auch Galottas Söldner stehen diesen Plänen im Weg. Zu spät gelangen die Helden daher zu der alten Ruine der Burg Quellstein, in dessen Mauern ein Tor zu einer Globule (hinter der sich angeblich der Einhornfriedhof befinden soll) beherbergt. Durch das mit dem gestohlenen Alicorn geöffnete Feentor folgen die Helden den Schurken in die Feenwelt nach. Die Helden merken schnell, daß die Einhörner hier sehr lebendig und auch sehr erzürnt über die Eindringlinge sind. Die Helden beweisen ihre friedlichen Absichten, so daß die Zaubertiere von ihnen ablassen. Sie erfahren was es mit dieser Globule auf sich hat und dass die Söldlinge bereits dabei sind mehrere Alicorni einzusammeln, was ihnen mit Hilfe einiger eingeschleppter Dämonen auch gelingt. Mit den Dämonen werden die Einhörner schon fertig (allein schon durch ihre riesige Anzahl in der Globule), doch müssen die Helden dafür sorgen dass die Söldnerschar mit ihrer Beute nicht aus der Globule entkommen kann, auf das nicht doch das schon vor Jahrtausenden von den Einhörnern gebannte Unheil befreit werde. Trotz aller Bemühungen misslingt dieses Vorhaben und die gnadenlose Treibjagd führt die Helden schließlich wieder zurück zur Burg Pandlarils Wacht, wo es nun zum Abschluß gilt die Burgbewohner auf spektakuläre Weise zu befreien und das erzdämonische Artefakt vor dem Zugriff götterloser Schurken verschiedenster Parteien zu bewahren.

## Hinweise für den Spielleiter (Meisterinformationen)

Weiden, das ist ein eigentlich friedliches, etwas rückständiges Herzogtum, welches im Westen, Norden und Osten von den Bergen des Finsterkamms, den Salamandersteinen sowie den Sichelgebirgen wie von einem steinernen Hufeisen umgeben ist. Dessen hügelige Landschaft weist inmitten riesiger Wälder weitläufige, saftige grüne Grasflächen mit gewaltigen, weidenden Rinderherden, zahlreiche, trutzige Burgen und beeindruckende Pferdekoppeln auf. Die Bauern sind stets TRAViagefällig, wenngleich auch misstrauisch gegenüber Fremden, die Adligen so ritterlich wie nirgendwo in Aventurien, die Herzogin von den Bewohnern ebenso geliebt wie von ihren Feinden gefürchtet. Doch schon vor des düsteren Halbgesetzes Borbarads verheerender Rückkehr (das die Wüstenei von Dragenfeld verursachte, auch wenn allgemein die Hexe Yolana aus der Schwarzen Sichel als Verursacherin für die Ödnis genannt wird) gab es so manch finsternes Geheimnis in diesem so idyllisch erscheinenden Landstrich: der verrufene Wald Blautann, der angeblich von Hexen beherrscht wird, der sagenhafte Neunaugensee, hier Pandlarin genannt, in dem ein monströses Dämonwesen aus der Ära des Gottes ohne Namen gefangen sein soll, die Burg Pandlarils Wacht, wo einer der Wohnsitze der Fee Pandlaril als auch der legendäre Einhornfriedhof vermutet wird, das gefürchtete Nebelmoor, das Erzählungen nach unzählige Schrecken birgt, der nebelverhangene Turm des mysteriösen Magiers Nachtschatten und die tausendjährige Eiche von Baliho, um nur die bekanntesten zu nennen. Inmitten all dieser fantastischen Örtlichkeiten machen verarmte oder verschuldete Ritter als Räuber die Straßen unsicher, befehlen sich aufstrebende, machtvolle (weil reiche) Viehhändler, hierzulande „Rinderbarone“ genannt, drohen die rotbepelzten Goblins in den Sichel mit Eroberungsgeschrei und seit längerer Zeit reckt der selbsternannte Kaiser von Yol-Ghurmak, der mächtige Schwarzmagier Galotta, seine dämonischen Klauen nach dem Herzogtum aus, welches von den schwarzpelzigen Orks im Winter 33 Hal erneut mit Feuer und Schwert heimgesucht wurde.

Warum die Helden durch Weiden reisen, müssen Sie, werter Meister, selbst entscheiden. Doch bietet es sich an, die Handlung als Zwischenereignis in einer laufenden Kampagne einzubetten. Die Helden sind demnach also nur auf der Durchreise zum eigentlichen Abenteuerort. Hierbei wird Vorausgesetzt, das die Heldencharaktere eine gewisse uneigennützig bzw. hilfreiche Einstellung ihrer Umwelt gegenüber besitzen und sich bereits kennen. Ist dem nicht so, da ihre Spieler noch über kein „aventurisches Lebensgefühl“ verfügen, so machen sie ihnen die jeweilige Situation mittel geeigneten Proben (bei der Eröffnungsszene z.B. **IN**, **KL** oder **Götter und Kulte**) deutlich. Einer bedrängten Person steht man nach Möglichkeit hilfreich zur Seite, zumindest versucht man einen Verletzten zu heilen bzw. behandelt man eine tote Person mit einem gewissen Respekt, will man nicht den Zorn der Zwölfe auf sich

ziehen. Das Schriftstücke, die mit einem Botendienst gesandt werden, eine besondere Behandlung verdienen und deren „Sicherstellung“ meist einen Obolus zum Dank bedeutet, sollte eigentlich dem tumbsten Spieler klar sein. Und auch wenn Weiden als ein relativ raues, hinterwäldlerisches Herzogtum verschrien ist, so herrschen doch Gesetze vor (insbesondere in größeren Ortschaften) an die sich auch schwerbewaffnete Herumtreiber (Helden) zu halten haben. Kennen die Helden sich noch nicht, sollten sie die Personen nach und nach auf ihrer Weidenreise aufeinander treffen lassen. In einer Herberge/Schenke erkundigt sich ein Held bei einem anderen nach dem Weg, wobei beide feststellen, das sie derselben Reiseroute folgen; eine der Heldenpersonen könnte z.B. von marodierenden Orks attackiert werden, während ein zweiter und vielleicht gar dritter Charakter hilfreich hinzukommen; auf einem Bauernhof, wo man anschließend um Gastung für die Nacht bittet, hat sich bereits ein weiterer Charakter eingefunden usw., bis man auf die Einstiegszenerie trifft. Als Spielleiter werden sie also wie immer viel Improvisieren müssen, was insbesondere die Kampfhandlungen betrifft und wie immer sollten Sie die jeweiligen Geschehnisse auf ihre Spielrunde ausrichten, denn ob sie viele oder wenige Kämpfe stattfinden lassen, harte oder leichte Proben verlangen ist, wie so oft, für den eigentlichen Handlungsverlauf irrelevant. Demzufolge ist auch jeder Heldentyp bzw. jegliche Profession zugelassen. Die Helden sollten aber von mittlerer bis hoher Stufe sein (**DSA4**: Erfahren bis Experten) und Übung in Konversation mit anderen Personen haben. Von orkischen, goblinischen oder echsichen Helden sollten sie hingegen logischerweise gänzlich Abstand nehmen.

Das Szenario ist für DSA3-Regeln konzipiert, doch Sie finden auch genügend Hinweise um nach den neuen DSA4-Regeln zu spielen. Zur Ausgestaltung der Reisetage, als auch der Stimmung an sich, sei auf die vortrefflichen DSA-Publikationen **SH Herzogtum Weiden** (veraltet), Abenteuer **Alptraum ohne Ende / Unsterbliche Gier / Mutterliebe** verwiesen, aus denen Sie sich die benötigten Informationen zusammenstellen können. Zur Grundausstattung eines jeden Spielleiters sollte der Besitz und die Kenntnis der Boxen **GMG** bzw. **Zauberei und Hexenwerk** und **DGSL** gehören.

### Einige verwendete Abkürzungen:

**GMG** = Götter, Magier und Geweihte; **MDSA** = Magie des Schwarzen Auges; **M.A.** = Mysteria Arkana; **C.C.** = Codex Cantiones; **DGSL** = Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos; **BA** = Bestarium Aventuricum; **HA** = Herbarium Aventuricum; **RLHN** = Rauhes Land im Hohen Norden; **KKO** = SH Kirchen, Kulte, Ordenskrieger; **BE** = Borbarads Erben, **Udd** = Unter der Dämonenkrone; **TTT** = Tempel, Türme und Tavernen; **MWW** = Mit Wissen und Willen; **LC** = Liber Cantiones; **MBK** = Mit blitzenden Klingen; **AZ** = Aventurische Zauberer; **MGS** = Mit Geistermacht & Spährenkraft; **AG** = Aventurische Götterdiener

# Kapitel 1: Schwarz und Rot, die Botin ist tot

## Allgemeine Informationen:

*„Der TSA-Mond im Götterlauf 34 Hal nähert sich dem Ende, doch noch immer sind die Auen und Hügel Weidens schneebedeckt als läge ein riesiges FIRuns-Bärenfell über dem Land, so das alles um euch herum weiß in weiß erscheint. Bisweilen wirkt die Umgebung aber auch grau, da mancherorts mehr Matsch liegt als pulvriger Schnee, denn der Frühling nahte. Frostig liegt der Schnee auf den Straßen und Wegen, verbeißt sich geradezu an den Pflastersteinen, während euch ein eisiger Wind umweht, der manchmal tanzende Schneeflocken zu euch treibt und beständig an eurer Kleidung zerrt. Plötzlich hört ihr Pferdewiehern und derbe Flüche und kaum habt ihr die flache Hügelkuppe erreicht, über die euer Weg führt, da seht ihr auch schon woher die Geräusche kommen. Ein schwarz gewandeter und auf einem Rappen sitzender Ritter warf soeben ein Schreiben mit verächtlicher Geste zu Boden, während mehrere Söldlinge eine am Boden liegende Person entkleiden. Unfaßbar, die blau-schwarze Uniform die man der liegenden Person abnehmen will, wird von einem goldenen, geflügelten „B“ geziert, dem Wappen der Beilunker Reiter!“*

## Meisterinformationen :

Dieses Szenario dreht sich um das, im weidener Land von Mythen und Sagen umwobene, Rittergeschlecht der Mandavarwin: die Einhornritter. Und irgendwo innerhalb des Delta-Areals Beonfirm / Beonspfort / Menzheim, wird die Heldengruppe Zeuge des Endes eines Überfalls, der zum Schaden der Ritterfamilie reichen soll. Wenn die Helden den Sachverhalt klären wollen, flüchten die Gestalten schneller in ein nahes Waldstück als die Helden gucken können. Wenn die Heldengruppe die Personenzahl der Schurken (genaue Anzahl können Sie bestimmen) nicht übertrifft, stellen sich diese auch willig zum Kampf (Kampfwerte im Anhang 5: Die Schurken). Da die Helden nicht schon zu Beginn des Abenteuers in BORons Hallen eingehen sollen, können sie die Würfel ruhig zu ungunsten der Irrhalkengardisten manipulieren, doch muß der schwarze Ritter auf jeden Fall entkommen können. Die Lakaien, so man sie gefangen nehmen kann, können auch unter einem BANNBALADIN (C.C. Seite 27 / LC Seite 26) nicht berichten, weshalb der Überfall angeordnet wurde, da sie darüber nicht informiert wurden. Den behelmten Ritter können sie jedoch genau beschreiben, kennen auch seinen Namen (Ubogor / nähere Beschreibung im Anhang 5) und zudem gehören sowohl er als auch die Söldlinge zu Galotta (dessen heraldischen Farben bekanntermaßen Schwarz und Rot sind).

Möglicherweise warten die Helden aber ab, bis die Schurken verschwunden sind. Das ist zwar nicht sehr tapfer, aber je nach Zusammensetzung der Gruppe durchaus verständlich und solange sie sich danach wenigstens um die Tote kümmern ist das in Ordnung. So oder so offenbart eine Untersuchung der Örtlichkeit, das die Person am Boden eine Frau und tatsächlich eine

Beilunker Reiterin ist. Ein Armbrustbolzen ragt ihr aus dem Hals. Ihr Tod ist schon eingetreten und nicht mehr rückgängig zu machen. Ihr Pferd (ein Warunker; **DGSL** Seite 13 und 16) ist geflohen aber ganz in der Nähe (sollte leicht einzufangen sein). In ihrer Botentasche befinden sich noch drei versiegelte Briefe. Die drei ungeöffneten Schreiben sind allesamt für Baliho bestimmt. Fällt Ihnen nichts anderes ein, so sind dies je ein Brief an den Rinderbaron Jobdan Boswitz, an den Tempel der RONdra und an das Spielhaus Nordstern. Der Inhalt spielt keine Rolle, schließlich sollten Helden nicht in fremder Leute Post schnüffeln (zumindest nicht, solange sie noch verschlossen ist). Vermutlich wird die Neugier die Helden das zerknüllte vierte Schreiben lesen lassen, welches der schwarze Ritter zu Boden geworfen hat. Ermuntern sie den einen oder anderen Charakter ruhig mittels einer Probe auf NG bzw. IN dazu. Es ist an das Haus Mandavarwin gerichtet (siehe Anhang 7: Handout 1)!

Das Rittergeschlecht der Baertreu von Krynruh ist für das weitere Abenteuer unwichtig. Wenn die Helden sich darüber erkundigen, muß der Meister improvisieren und die Burg „Krähenruhe“ (Krynruh) so platzieren, das die Botin aus dieser Richtung kam. Eine Probe auf **Heraldik** oder **Etikette** offenbart über die Baertreu nichts weiter (man kann nicht jeden kennen), über das Haus Mandavarwin nur, das sie zumindest im Weidener Volksmund ehrfürchtig als „Die Einhornritter“ bezeichnet werden und das sich über sie mindestens so viele Sagen ranken wie über den Blautann, den Neunaugensee oder das Nebelmoor. Zur Festung Nalgardis siehe **AB 101** Seite 23 (Weiden in Bedrängnis) oder ausführlicher in **Fantholi #23** Seite 31ff. (Truppen Galottas auf Weidener Boden). Schon jetzt könnten die Helden vermuten, das die Schurken nicht nur an der Nachricht, sondern auch an der Kleidung des Botendienstes interessiert waren, offenbar um dem Hause Mandavarwin mit einer fingierten Botschaft zu schaden. Die vorläufige Aufgabe der Helden sollte es nun sein, sowohl das Pferd als auch die vier Briefe nach Baliho zu bringen (wohl werden die Helden sich nicht zu einer Zustellung herab lassen, aber bei der Botenstation sollten sie sie schon abgeben, auf das sie von dort weitergeleitet werden) und vielleicht sogar die Leiche der Botin mitzunehmen (zumindest aber diese hier zu Bestatten, soll die gute Frau nicht das Heer der Untoten aus den Schwarzen Landen verstärken oder von Raubtieren gefressen werden). Je nachdem wie weit die Helden noch von Baliho entfernt sind, müssen Sie die Geschehnisse und Begegnungen der Reise dorthin selbst gestalten. Zudem sei ein Augenmerk auf die Zeit gerichtet, denn da die Helden bei der im Brief genannten Feier anwesend sein sollen, müssen sie spätestens am 27. TSA wieder von Baliho (Tempel von TRA, RAH, PRA, PHE und EFF; 5 Herbergen und 5 Schänken, 3 Spielhäuser und 4 Bordelle) aufbrechen. Dort haben die reichen Viehhändler, insbesondere ihre Handlanger, Vollstrecker genannt, das meiste Sagen.



## Kapitel 2: Residenz der Rinderbarone

### Allgemeine Informationen:

*„Durch die wirbelnden Schneeflocken seht ihr endlich die Bauten einer Stadt auftauchen, in deren Windschatten sich Schnee abgelagert hat und zu harten, verharschten Eis zusammengebacken ist. Die zweistöckigen, würfelförmigen Häuser entsprechen alles andere als dem euch bekannten weidener Spitzgiebelstil, sondern muten eher tulamidisch oder almadanisch an. Nicht mal eine Stadtmauer besitzt diese „Stadt“, so das es wohl doch eher ein Dorf und nicht die Stadt Baliho zu sein scheint.“*

### Meisterinfo:

Natürlich klärt sich der Irrtum schnell auf, die Helden haben ihr (vorläufiges) Wegziel erreicht und gelangen nach kurzem Nachfragen zur hiesigen Botenstation. Dort ist man äußerst bestürzt über den Vorfall, denn die ermordete Botin (die Almadanerin Vinora) war nicht nur eine geschätzte Person, nein, auch die Tat als solche erregt großen Unmut. Da selbst die meisten Wegelagerer sie respektvoll passieren lassen, ist die häufigste Todesursache für Botenreiter der Angriff wilder Tiere oder wetterbedingte Unglücksfälle. Direkte Angriffe lassen sich im letzten Jahrzehnt an einer Hand abzählen und nur in den schwarzen Landen hat es katastrophale Ausmaße angenommen. Das nun selbst hier die Unantastbarkeit eines Kuriers missachtet wird, ist ungeheuerlich und der Leiter der Station lässt 50 Dukaten Belohnung für die Ergreifung des Mörders ausrufen. Man zollt der Selbstlosigkeit der Helden aber dann sogleich mit Speis und Trank Respekt. Auch werden sie ihnen einige, den Geldbeutel der Helden angepasste, Übernachtungsmöglichkeiten nennen. Überrascht, das ein Brief geöffnet wurde von den Schurken, bittet man die Helden zunächst jedoch mit zur Stadtgarde zu kommen, um dort nochmals alles zu erzählen. Der Weibel wird mit einem Soldaten als Zeugen den Inhalt des Schreibens studieren, um mögliche Rückschlüsse für die Tat zu erlangen. Alle glauben daran, das etwas gegen die Mandavarwin geplant wird, auch wenn Niemand hier im geringsten ahnt, was. Man hält es für angebracht, das die Ritter dies unverzüglich erfahren und fragt die Helden danach, ob sie nicht den Brief weiterleiten wollen um vor Ort das Erlebte zu schildern. Sicherlich würden sich die Edlen Ritter erkenntlich zeigen für die Mühe. Die mögliche Teilnahme an einem Fest des Landadels ist nicht gering zu achten. Neben amüsantem Gaukelvolk, gibt es dort auch sicherlich erlesenere Speisen, als sich die meisten Heldengruppen leisten können. Und gerade solche Dinge sind es doch, die das Leben von mehr oder weniger edelmütigen Rumtreibern, also den Helden, lebenswert machen. Man kann nur hoffen das die Spieler das ebenso sehen und an der Aufklärung des hinterhältigen Mordes (50 Dukaten winken) und einer weiteren, geplanten Übeltat interessiert sind, da das Abenteuer ansonsten hier ein vorzeitiges Ende findet! Die Helden werden allerdings erst einmal in der von mehr als 3000 Leuten bewohnten Grafenstadt (Gräfin ist

seit Prais 30 Hal Herzogin Walpurga, doch Avon Nordfalk, der Baron von Moosgrund, verwaltet die Stadt für sie) Erkundigungen über die Mandavarwin einholen müssen. Dabei ist darauf zu achten, das viele Leute hellhörig werden bei diesem Thema, wissen wollen, warum die Helden solch ein Interesse zeigen, der Orkensturm von 33 Hal noch allgegenwärtig in den Köpfen der Bewohner tobt und das die Stadt in zwei separate Gebiete unterteilt ist. Der „Grafenstadt“ genannte Teil, im Dreieck beim Zusammenfluß des Rotwasser und Pandlaril gelegen, ist die ursprüngliche Stadt: gepflasterte Straßen, mehrgeschossige, spitzgieblige, eben weidentypische Häuser, umgeben von einer festen, wehrfähigen Stadtmauer und konservative, ja spröde erscheinende Bewohner bestimmen dort das Bild. Völlig gegensätzlich dazu schließt sich der zweite, als „Südstadt“ verrufene, Stadtteil an (in dem auch die Botenstation liegt): eine willkürlich erscheinende Ansammlung von würfelförmigen, zweistöckigen Holzbauten, von zumeist unkundiger Hand gefertigt, unbefestigte Straßen sowie das Fehlen einer Mauer sind die auffälligsten Merkmale. Lediglich ein hölzerner Bürgersteig ist den Bauwerken vorgelagert, da man auf den Straßen ansonsten in einem braunen Schlamm versinken würde. Denn der Schnee, von den Bürgern platt getreten, hatte sich mit der Erde und dem Dreck der Gassen und Wege vermischt, war mancherorts festgefroren und woanders völlig aufgeweicht. Dementsprechend groß ist das Gedrängel auf diesen Bootsstegähnlichen Gebilden. Hinzu kommt noch, das das Klientel sich erheblich von dem der Grafenstadt unterscheidet. Raue Viehtreiber, derbe Krämerinnen, finsterblickende Söldlinge, zwielichtiges Volk allenthalben. Lohnenswerte Orte um brauchbare Infos zu erhalten sind natürlich die Bibliothek, sowie die verschiedenen Tempel und Gasthäuser. Zur stimmungsvollen Gestaltung sei der Meister wieder auf DSA-Publikationen verwiesen, als da sind: **SH Herzogtum Weiden** (Seite 43 /44), die Abenteuer **Alpträum ohne Ende** (Seite 11-19 / 22+23) und **Unsterbliche Gier** (Seite 20).

Die Helden können diese Aussagen (die natürlich noch mit Infos aus der Personen – bzw. Burgbeschreibung erweitert werden können) locker alle an einem Tag hören. Schmücken sie die Erzählungen der Bewohner auch ruhig auf „thorwalsche Art“ aus. Die Personen bzw. Örtlichkeiten sind nur als Beispiel zu verstehen, wo und wer welche Art von Kenntnisse haben **kann**. Im TRAViatempel wird man sicherlich ebenso viel (wenn nicht gar mehr) wissen wie im PRAiostempel! Darüber hinaus sollten sie die Infosuche mit einigen Ereignissen etwas auflockern, z.B. mit einer Schenkenschlägerei, Deut-Schnickel-Duell um Antworten zu erhalten, ein Wurfdolchduell gegen einen Vollstrecker, ein durchgehendes Rind oder Pferd das eingefangen werden muß, da es sonst jeden Moment eine Person niedertrampeln wird, o.ä.!

## Die Südstadt

### Jemand von der Stadtgarde:

„Die Mandavarwin? Dat sind die Einhornritter! Sie reiten auf elbischen Zauberpferden, hört man die Leute sagen. Aber ich sach euch, et sind nur irjendwelche armen Ritters. Hats doch viele hier im Weidschen. Müssen aber irjendwo nahe Baliho ansässig sein“

### Ein Beilunker Reiter:

„Die Einhornritter sind eine alteingesessene Ritterfamilie. Na ja, irgendwie sind wohl alle Adelsfamilien mehr oder minder Alt. Sollen an allen wichtigen Schlachten des Mittelreichs teilgenommen haben. Ihren Schild ziert ein silberner Einhornkopf, angeblich das legendäre Einhorn Mandavar aus dem Bärnwald. Dort im dunklen Forst steht auch Pandlarils Wacht, ihre angeblich durch Feenmagie errichtete Burg, doch wie man da hinkommt, weiß ich auch nicht. Von den heute anwesenden Boten war noch keiner dort.“

### Irgendwer in einer Schenke:

„Die mittem Einhornkopp? Uffen Schild sieht man det immer. Reiche Schnösel. Tun ja imma uff ärmlich, wa, abba et wird ja jemunkelt, dat een Vorfahr mal den janz joßen Reibach jemacht hat. Muß ja och, warum wär'n die sonst wohl so allogant, he? Ick meene, allogant sinse ja alle diese Schwertschwinga abba ... .. öh, ne ne, nich' ihr Herr. Ick meente die Oberen, nich' ja ... .. ja also, det jibt ja ne menge Rittas die beim Jobdan oder der Marja inne Schuld steh'n, wa, un' die sin' och nich' so einjebildet wie die Einhornritta. Ne! Imma so stolzer Blick, unnahbar, wie de Einhörnigen eben och sin', wa. Wer wees wat die Mandavarwin so für Dinger abziehn? Abba ick ab nücht jesacht!“

### Reisender Angroscho aus dem Kosch (hörte zufällig das Gespräch und mischt sich ungefragt ein):

„Mandavar ... Mandavarwin? Kommt mir bekannt vor. Sind das die, die nur Waffen aus guter Zwergenhand führen, gar echten Zwergenstahl, mit dem man bekanntermaßen sogar Werwesen töten kann? Aber ja, einer der Mandavarwin ist doch ein Falkenritter unseres guten Fürsten Blasius von Eberstamm. Ein Glück hat der Fürst nicht sein Leben gewagt für irgendeinen undankbaren Tunichtgut. Die Weidener sind eben verlässlich. Die Vorletzte der zwei mal 9 Falkenstreiter war ja auch eine Kriegerin aus Weiden. Torja hieß die wohl. Bestellt man gute Grüße.“

### Eine ansässige Krämerin:

„Ein Rittergeschlecht das in der verborgenen Burg Pandlarils Wacht wohnen soll. Angeblich arme Landadlige. Tüt mich nicht wundern, wenn die zu Raubrittern werden und dann uns Händler überfallen, nur damit sie ihren teuren Stand wahren können. Denn sie sollen nur Waffen aus zwergischen Schmieden führen und Kleidung von elbischer Hand tragen. Was anderes ist den hohen Herrschaften natürlich nicht fein genug!“

### Ein Kräuterhändler:

„Die Einhornritter sind keine echten Menschen! Feen- oder Elbenblut fließt durch ihre Leiber. Deshalb können sie auch selbst die Gestalt von Einhörnern annehmen, wenn sie durch Silfurns Tann streifen. Ihre Pferde und Waffen sind magischer Natur, mit denen sie allen unheiligen Kreaturen, wie Geistern, Werwesen und Dämonen, den Garaus machen. Sonst wäre der alte Wald sicherlich schon so verdorben wie der Blautann. Seltsame Gestalten also, aber uns Weidenern wohlgesonnen!“

### Eine Viehtreiberin:

„Kein wildes Tier wagt es sie anzugreifen, ja selbst die immer hungrigen Wölfe halten sich fern von ihnen. Hab' ich selbst erlebt, als einer von den Rittern den Wolfsangriff auf uns're Herde mit ein paar energischen Ausrufen gestoppt hat. Dann gab es so etwas wie eine Verhandlung zwischen Ritter und Rudelführer und ohne zu fragen hat der schneidige Bursche sogleich eines der Rinder mit ein paar Schlägen davon gejagt. Na, die Wölfe dann gleich hinterher. Hat das Rind sogar bezahlt der Ritter, obwohl er mir und Stine durch sein eingreifen sicherlich das Leben gerettet hat. Schade das er keinen Kuß als Dank annehmen wollte!“

### Ein Norbarden-Händler:

„Wunderliche Leit'! Hause' da mitte in de Bärnwalde, wo keine Reisigen nich' hinkommen tun. Ja Briederchen, verzaubert worden sollen die Leit' sein un' müssen nu' dem Einhorne dienlich sein, welches sie frieher mal gejagt. Ganz Schade das sein, aberr kanst du nichtse mache'.“

### Ein Bänkelsänger:

„Oh, natürlich. Die Einhornritter! Angeblich wohnen sie in einer verwunschenen, durch Feenmagie errichteten Burg irgendwo im Bärnwald, wo sie den legendären Einhornfriedhof mit den silbernen Gebeinen und goldenen Alicorni von tausend toten Einhörnern bewachen. Dadurch haben sie auch ihren Reichtum erlangt, mit dem sie natürlich nicht protzen wollen. Zieht nur übles Gelichter an. Der derzeit bekannteste Sproß des Hauses ist Ritter Bragon. Ein Liedchen zur Bärenhatz 30 Hal dichtete ich auf seinem Wunsche. Wollt ihr es hören?“ (das Lied findet sich im **Anhang 4: Die Gauklertruppe**)

### Ein mürrischer Jäger (der von Bruder Eisbart und Gwynnet Mandavarwin wegen der Benutzung von Drahtschlingen aus dem Bärnwald geprügelt wurde):

„Wat habt ihr denn mit diesen Biestingern zu schaffen? Ja Biestinger sag ich! Wat glaubt ihr denn, warum die so zurückgezogen leben, so tief im Wald, wo selbst unsereins nur selten Jagen geht? Hab' mal eine von ihnen erblickt auf einer Lichtung im Bärnwald, von menschlicher Statur, aber mit Elbenaugen und 'nem gewundenen Horn uff der Stirn. Hat zusammen mit diesem falschen Firungeweihten Bruder Eisbart das Blut eines Wolfes getrunken. Aus einem Glas, so wie hohe Herrschaften ihren Wein trinken, das müsst ihr euch mal vorstellen. Haltet euch also lieber fern von diesem üblen Gelichter!“

## Die Grafenstadt

### Die gräfliche Bibliothek:

Hier können sie aus dem Kapitel „Haus Mandavarwin“ zitieren, was Herkunft, Wappen und dergleichen betrifft. Auch die Verbannung Ubogors (siehe Anhang 5: Die Schurken) wurde hier vermerkt. Ebenso lassen sich hier die Handouts 2 und 3 finden und so Sie das **Fantholi** # 21 besitzen, können Sie den Spielern die Seiten 14+15 zeigen. Das Märchen von Mandavar, dem Einhorn, findet sich in **SH Herzogtum Weiden** Seite 67 (siehe dort auch Seite 17 und zusammenhängend **DGSL** Seite 7 bzw. Seite 14)!

**Die Wirtin des Goldenen Schwans** (vielleicht wurde hier Speis und Trank für das Fest eingekauft):

*„Die Einhornritter sieht man nicht allzu oft in Weiden. Machen sich wohl nicht viel aus Festen und Turneyen. Während der Ursurpation des unseligen Baeromar sah man ihr Wappen sehr viel häufiger erzählt man. Auf der Seite der Bärin natürlich! Sie leben auf der Wehrburg Pandlarils Wacht bei der Bärnwaldschneise. Oder tiefer drinnen im Tannicht. Das weiß wohl niemand so genau. Wer weiß ob sie nicht ein Geheimnis hüten. Womöglich den sagenhaften Einhornfriedhof? Ihr Name bedeutet ja wohl nicht ohne Grund -Freund von Mandavar dem Einhorn- oder? Jedenfalls sind sie mir nur als aufrechte, anständige Leute bekannt“*

**Ein Mephalit** (siehe **M.A.** Seite 17):

*„Oh, von diesen Leuten habe ich schon so manch wunderliches vernommen. Es heißt, ihre Burg sei durch Feenmagie entstanden, vielleicht ähnlich den alten, von Dschinnenmacht errichteten Bauwerken im Lande der Tulamiden. Höchst interessant! Auch Nandus, HESindes Weisheit, allgemein als Einhorn dargestellt, sollen diese Ritter verehren. Sollen sogar belesen sein! Und das hier, im bekanntermaßen alphabetischen Weiden. Höchst sonderbar! Aber was da nicht alles erzählt wird: Den legendären Einhornfriedhof, unendlicher Ruhm und unvergängliche Macht Jenem der ihn findet, sollen sie vor dem Zugriff Unbefugter behüten; sie seien keine Menschen sondern Biestinger von Einhorngestalt die den Bärnwald bewachen und nur magisch getarnt als Menschen umher wandeln; ja vielerlei wunderliche Fähigkeiten und magische Kleinodien von großer Machtfülle werden ihnen zugesprochen. Bei Gelegenheit werde ich mich diesem Mysterium einmal eingehender widmen!“*

**Eine ansässige alte Veteranin** (kennt auch den Weg zur Burg):

*„Aber natürlich kennen wir das Haus Mandavarwin! Ob Oger- oder Orkenschlacht, ob gegen den verfluchten Dämonenmeister oder den unseligen Baeromar, stets waren die Einhornritter dabei, immer für den Weidener Bären. Sie vergeuden ihre Zeit nicht mit sinnlosen Hofbällen oder unwichtigen Turnieren in irgendwelchen entlegenen Kaffs sondern folgen einer alten Queste. Sie wohnen in der verwunschenen Burg Pandlarils Wacht im Bärnwald, wo sie mit Hilfe der Fee Pandlaril über das Wohl Weidens wachen. Keine Intrigen, keine Machtansprüche und dennoch immer zur Stelle wenn*

*Weiden sie braucht. Echte Weidener Ritter! So wie wir damals, als noch der große Reto ...“*

**Ein übellauniger Junker:**

*„Ruhmsüchtiges Pack! Biedert sich überall an wo man ihren Namen weitertratscht. Dieses ganze Gerede über die Einhornritter ist doch alles nur Koboldgeschwätz. Magische Burg, Zauberpferde, Einhornfriedhof. Ts. Und das die Fee Pandlaril ihre Kräfte an den undertätigen, silbernen Gebeinen stärkt und die Magie der goldenen Stirnhörner nutzt um das Ungeheuer vom Neunaugensee im Zaum zu halten, ist ja wohl der größte Blödsinn den ich je gehört habe. Hah, ich sag euch, die führen was Hinterhältiges im Schilde. Wäre doch eine gute Tarnung für die Diener des Namenlosen oder nicht?“*

**Im PRAios-Tempel:**

*„Mandavarwin? Sicher kenne ich diese ehrbaren Streiter. Verkehre zwar nicht persönlich mit ihnen, doch ist ihr Name wohl bekannt. Kaum einer von ihnen der nicht seinen Schild mit Ruhm bedeckte im Laufe der Jahrhunderte. Man sagt, sie führen nur Klingen aus echten Zwergenstahl, mit den man bekanntermaßen sogar Werwesen töten kann. Aber auf das Gerede der Leute sollte man nicht allzu viel geben, wengleich außer Zweifel steht, das die Mandavarwin etwas wunderlich sind. Sie sind ebenso Stolz wie Hilfsbereit und entrichten ihren Tempel-Zehnt sowohl hier als auch im Haus der göttlichen Leuin, wie es sich für Adlige geziemt.“*

**Im RONdra-Tempel** (auch hier kennt man den Weg zur Burg):

*„Ehrenhafte Kämpfen der Burg Pandlarils Wacht. Selbst der Bär, möge er an RONdras Tafel speisen, war voll des Lobes über dieses alte Rittergeschlecht. Sollen ja schon beim Sturz der Dämonenbuhle Hela-Horas mitgeholfen haben. Aber erzählt wird viel, nur wissen tut man kaum etwas. Ihren Schild zierte ein silberner Einhornkopf, das legendäre Einhorn Mandavar aus dem Bärnwald. Ein redendes Wappen wie man so schön sagt. Es heißt sie tun nur als arme Landadlige, dabei hüten sie einen großen Schatz den sie mal entdeckt haben. Einen Drachenhort, eine Kriegskasse der Orks damals oder aber den Besitz des vormaligen Burgherren. Die Burg wurde auf alten Ruinen neu errichtet. Aber eine Wehrburg so tief im Wald ist schon seltsam. Ist zwar mehr ein Trutzturm, doch sollen die Wehren und Mauern nur selten einmal bröcklig sein. Dabei braucht man dort nun wahrlich nicht soviel Schutz. Silfurns Tann, also der Bärnwald, ist ja nicht vergleichbar mit dem Blautann. Vielleicht stimmt es ja was gemunkelt wird und die Fee Pandlaril sammelt tatsächlich dort ihre Kräfte, um dem sagenumwobenen Ungeheuer vom Neunaugensee weiterhin die Stirn zu bieten. Immerhin sind die Mandavarwin hochdekorierte Streiter und das, obwohl sie keinen politischen Einfluß haben. Möglicherweise stehen sie dem Herzogenhause näher als man ahnt!“*

## Kapitel 3: Weißes, weites Weiden

### Meisterinformationen:

Sobald die Helden in Erfahrung gebracht haben, wo die Ritterfamilie nun tatsächlich wohnt und wie man dort hingelangt, steht einem Aufbruch nichts mehr im Wege. Doch selbst wenn die Helden in früher Morgenstunde aufbrechen, braucht es fast zwei Tagesreisen bis sie vor der Burg Pandlarils Wacht stehen. Die Helden müssen daher einmal im Freien nächtigen. Zudem verändern unebenes Gelände und kräftezehrendes Wetter bekanntermaßen die Reisegeschwindigkeit, so das auch beim zweiten Reisetag schon die Nacht hereingebrochen sein sollte (gerade im Wald wird es so Finster sein, das die Helden Fackeln benötigen um sich zurecht zu finden) wenn die Burg erreicht wird. Da aber bei schlechten Wegverhältnissen ein Reiter auf lange Sicht meist nicht schneller ist als ein Läufer, wollen wir beide Augen zudrücken und einmal davon ausgehen, das zu Fuß reisende Helden ebenfalls zwei Tage benötigen. Den Standort der Burg können sie auf der Farbkarte Weidens im Bärwald festlegen, irgendwo südwestlich des sichtbaren Verlaufs des Flusses Pandlaril. Die Strapazen eines Fußmarsches oder Rittes durch tief verschneites Gelände und die beißende Kälte, die Wanderer und Reiter heimsucht, machen die zwei Reistage leider zu einem wirklich unangenehmen Erlebnis und die Helden (die hoffentlich geeignete Winterkleidung tragen) tun gut daran nicht wild umher zureisen, sondern (wie empfohlen) zunächst Richtung Pandlaril zu reiten bzw. zu laufen, dem Fluß an seinem östlichen Ufer aufwärts zu folgen soweit es das Gelände zulässt und sich dann durch den dichten Bärwald einen Weg zu bahnen.

**Zum Pandlaril noch folgendes:** der von Süden durch den Bärwald zum Neunaugensee fließende Fluß ist der Awadir (Grünwasser) und erst ab Baliho, wo er sich mit dem La'aha (Rotwasser) vereint, wird daraus der Pandlaril, wenngleich dieser Hauptstrom auf allen offiziellen Karten (und auch von den meisten Weidenern) generell stets als Pandlaril bezeichnet wird.

### Allgemeine Informationen

*Ein kalter Wind fegt dichte Schneemassen über das flache, baumbestandene Land. Die abgeernteten Felder liegen unter Schnee begraben, die Stoppelspitzen zeigen sich bleich über den Schneewehen. Die Sonne strahlt golden am wolkenlosen blauen Himmel, doch vermag sie nicht den Rauhref, der wie kristallener Zierrat auf Feldsteinen, Ästen und Stämmen liegt, zu schmelzen. In einem zügigen Trab, eingehüllt in einen Wirbelwind von aufgepeitschten, eisigen Kristallen, preschen die Pferde dahin und die Luft vor ihren Nüstern gefriert zu weißem Dampf. In den Mähnen und Schweifen der Tiere knistern diese Eiskristalle. Die Sonne steigt höher. Meile um Meile eilt ihr voran, vorbei an kleinen, anheimelnden Gehöften und Weilern, aber bald treibt der Wind graues Gewölk vor die leuchtende Praiosscheibe, sorgt für anhaltendes kaltes Schneetreiben.*

### Meisterinformationen

Begegnungen im Gelände zu dieser Jahreszeit sind sehr

selten. Bei dem lausig kalten Winterwetter haben verständlicherweise nur die wenigsten Leute einen Grund, ihre schützende Behausung zu verlassen. So mag ein Bauer gerade beim Holzhacken sein oder Wasser aus dem Brunnen schöpfen, wenn die Helden am Gehöft vorbei kommen, ansonsten wird es aber schon ein Erlebnis sein, einen Gelbfuchs (BA Seite 74) über die verschneite Ebene huschen zu sehen. Dennoch sollten ruhig Vorsichtsmaßnahmen von den Spielern getroffen werden, denn auch wenn sich keine Gefahr in der Nähe befindet, sollten die Helden aufmerksam durch die Lande reisen, da der Angriff von einem Rudel Wölfe, einem Baumdrachen, Wegelagerern oder (nach dem verheerenden Orkensturm von 33 Hal, dem die meisten Wohnstätten in der Grafschaft Bärwalde zum Opfer gefallen sind) marodierenden Orks nie auszuschließen ist. Die eine oder andere Reitprobe sollten Sie zwischendurch ruhig verlangen, von Orientierungsproben jedoch Abstand nehmen. Zwar ist die Landschaft wenig abwechslungsreich, bietet somit also kaum Orientierungshilfen, aber von Baliho aus den Pandlaril (eigentlich den Awadir) zu finden wird jedem Reisenden ohne große Mühe gelingen.

### Allgemeine Informationen

*Es ist klirrend kalt. Die ebene Landschaft geht in bewachsene Hügel über. Zu den vom Boden empor gewehten Eiskristallen gesellen sich nun auch noch von oben herab rieselnde Ifirnssternchen (Schneeflocken). Die Pferde haben es nicht leicht voranzukommen, denn der Boden unter ihren Hufen ist schwer und tief. Dampfende Atemwolken flüchten wie ruhelose Geister durch die dicken, tanzenden Flocken die einen Vorhang bilden, der es schwer macht sich zurecht zu finden. Hinter euch zieht sich die ausgetretene Spur eures eingeschlagenen Weges wie eine tiefe Ackerfurche durch den frischen Schnee. Das Fell der Pferde dampft durch die Anstrengung. Zu eurer Linken tauchen hohe Bäume mit mächtigen Kronen und wuchtigen Stämmen auf.*

*Während ihr die Pferde, unter deren Hufen beständig der Schnee knirscht, an dem Waldstück vorbei treibt, überzieht sich deren Fell bald mit einer dicken Schicht aus Schweiß und Schnee, die schnell zu Eis gefriert. In das Knirschen niedergetrampelter Schneedecke, dem Prasseln herabfallender Schneepolster von ausladenden Ästen, dem Prusten der Pferde und Knarzen von Sattelleder, mischt sich das Rauschen eines Flusses. Die Pferde schieben sich, von euch geschickt gelenkt, durch schneebedeckte Büsche, scheuchen dabei eine krächzende Krähe auf, die mit heftigem Flügelschlag davon eilt.*

### Meisterinformationen

Fragen Sie vor dem Wald beiläufig wie sich die Helden verhalten und lassen sie jeden Spieler mit einem W20 würfeln. Erklären sie dem Spieler mit der höchsten Zahl am Ende des Textes dann, das sein Pferd sich erschreckt, scheut und auf die Hinterläufe steigt. Es

bedarf einer Reitenprobe +2 um im Sattel zu bleiben. Ansonsten erleidet der Held 1W6 SP durch den (im Schnee gedämpften) Sturz. Mit einer gelungenen Körperbeherrschungsprobe läßt sich dieser Schaden sogar gänzlich vermeiden.

### Allgemeine Informationen

Dann erblickt ihr euren natürlichen Wegweiser. Auf der Wasseroberfläche des breiten, strömenden Flusses treiben einige Eisschollen, doch reichen sie nicht aus ihn gänzlich zu bedecken. Den einsamen Bauernhof am gegenüberliegenden Ufer mit seinen abgerodeten Feldern, die von Hecken und Mauern aus Feldsteinen gesäumt werden, könnt ihr durch die wirbelnden Schneeflocken mehr erahnen als sehen. Weit vor euch, noch Meilen entfernt, wird der Horizont von der Linie eines Waldes bestimmt, der in seiner Größe von hier wie eine bleigraue Wolke wirkt, die zu tief über dem Land lastet. Ihr folgt dem Flusslauf entlang der verschneiten, von Sträuchern bewachsenen Flußauen voran, wo hin und wieder schmale, zumeist zugefrorene Wasserläufe blitzen. Auf einer langgestreckten Insel im Strom hat sich eine Kolonie Enten eingefunden. Ein Pfeifhase (BA Seite 47), der kurz zu euch hinschaut, hoppelt eiligst ins nahe Unterholz zurück.

### Meisterinformationen

Da bietet sich natürlich die Jagd auf das Abendessen an. Und da wir schon beim Thema sind: Sollten ihre Helden sich auf Firungefällige Jagd begeben wollen, so könnten sie (je nach Gelände) durchaus auf eines der folgenden Tiere treffen: Kaninchen (BA Seite 46), Rotpüschel (46 Wald), Schneehuhn (51), Rebhuhn (52, Wald), Ente (52, Flußufer), Wildschwein (57, Wald). Natürlich steht es ihnen frei, weitere bzw. andere Jagdbeute ins Spiel zu bringen und auch Begegnungen der bedrohlichen Art sind hierbei nicht ausgeschlossen. So etwa ein Grimm- oder Schwarzbär (66, Wald), Streifendachs (67, Wald), Rotluchs (83 nur Wald), Steppenhunde (101 im Weideland, als Alternative für Wölfe), Steppentiger (97 seltene Begegnung am Waldrand), Waldspinne (202), Habicht (123 Wald), Bussard (123 Nest im Unterholz), Schleiereule (117), Schädeleule (118) oder ähnliches!

Die Überquerung der kleinen Bäche, die sich vom Fluß aus in die Schneelandschaft schlängeln, stellt eigentlich weder für Reiter noch Marschierende ein Problem dar, doch bietet es sich an, all zu sorglose Helden mit einer Reiten- bzw. Körperbeherrschungsprobe an mehr Aufmerksamkeit zu gemahnen. Denn ein scheitern der Probe kann durchaus ein verstauchtes Bein bei Mensch und Tier verursachen (3 SP; GE -2 bzw. verletztes Pferd muß für mehrere Stunden am Zügel geführt werden). Naturverbundene Helden können Sie mit dem Anblick einer Frisundrose (HA 159), Aulilie (Herbstzeitlose; HA 160) oder Ifirmsrose (HA 160) erfreuen.

## Ein Zugang zum Bärenwald

### Allgemeine Informationen

Die Ränder eines Einschnitts im Wald kommen näher, während gleichzeitig die strauchbewachsene Landschaft

zurückgedrängt wird und auch der Uferbereich sich Zusehens verkleinert. Der Nadeln und Blätter beraubt stehen die kahlen Baumstämme im lockeren Abstand voneinander, als müssten sie ihre Scham vor den Anderen verstecken. Als bald erheben sich die Ränder rampenartig mehrere Schritt über die Waldschneise, die der Awadir einstmals gepflügt hatte empor, so das die Bäume wie auf einem Podest stehen. An dieser Stelle, wo der Wind ungehindert Zutritt hat und von den Bäumen umschlossen wird, wirkt das gefrorene, von einer glitzernden Eisschicht überzogene Erdreich wie poliert.

### Meisterinformationen

Der Fluß hat sich hier nicht nur einen Weg durch die dichten Baumgruppen gebahnt, das Flussbett hat sich auch tief ins Erdreich gegraben und so eine regelrechte Schlucht produziert. Zwar sind die schrägen, steilen Hänge nur wenige Schritt hoch, aber dennoch bilden sie beiderseits des Awadir natürliche Mauern, die die Breite der Ufer auf eine Handvoll Schritt begrenzen. Der Boden ist jetzt so glatt von geschmolzenen und wieder gefrorenen Schnee, daß sowohl die Pferde, denen weiterhin der Schweiß im Fell gefriert, als auch laufende Helden leicht ins Schlittern geraten können. Dies ist ein nicht ungefährlicher Weg! An der Schneise lauern ganz sicher keine marodierenden Orks oder Räuber, weder bei dem vorherrschenden Wetter noch im Sommer, aber theoretisch ist sie für einen Hinterhalt mit Bogenschützen geradezu ideal, was erfahrene Helden mit einer Kriegskunstprobe +2 bestätigen werden. Das die Gefahr ganz woanders liegt, werden die Spieler schnell merken.

### Allgemeine Informationen

Die Schneebedadenen Äste der Bäume, die nun euren Weg säumen, hängen wie schlaff gewordene Arme auf den Boden herab und scheinen allen Vorbeikommenden ihr Leid klagen zu wollen. Ganz so, als bekümmerte es sie, das alle Reisenden argwöhnisch zu ihnen empor blicken. Gleich wundersamen Kristallen glitzern und gleißen Eiszapfen, die sich wie zur Versöhnung an ihren Ästen gebildet haben. Dem zum trotz wird das Schneetreiben heftiger, wirbelt den frisch gefallenen Schnee auf und reißt ihn mit sich fort. Die aufgepeitschten Eiskristalle schneiden wie kleine Messer in die Haut. Äste und ganze Kronen zerbrechen laut hörbar unter dem wütenden Wind. Immer steiler werden die flachen Hänge und wo im Frühling, Sommer sowie Herbst möglicherweise ein schmaler Uferweg auszumachen ist, findet sich jetzt nur trügerische Eisfläche. Das Rauschen des Flusses schwillt zu einem wilden Brausen an, verursacht durch den Wiederhall von den Hängen. Ein Windstoß wirft breite Schneefahnen und Tannenzapfen von den Kanten der seitlichen Hänge, wo gestürzte Tannen den Zugang in den Wald versperren. Schlagartig verringert sich die Sicht bis auf wenige Schritt.

### Meisterinformationen

Die Gefahren der Waldschneise dienen dreierlei Zweck: Zum einen sollen sie die Reise natürlich interessanter machen. Zum anderen soll damit aber auch verdeutlicht werden, das manche Stellen des Weidener Landes nicht

umsonst im Winter gemieden werden. Und letztendlich dürfen sich die Helden ruhig darüber wundern, weshalb die Burg an derart abgelegenen und unzugänglichen Ort errichtet wurde, wo kein Händler entlang reist und es nichts zu bewachen gibt.

### 1. Hölzerne Pikeniere

Die schräg abgebrochenen, lanzenartigen Äste an den entwurzelten Bäumen, die ein Sturm von den Hängen auf den Weg schleuderte, stellen durch die im Schneetreiben behinderte Sicht ein ernstzunehmendes, gar tödliches Hindernis dar. Mit einer Sinnenschärfeprobe +6 erkennt der Held nur schemenhaft ein Hindernis und kann beritten nur mit einer Reitenprobe +4 bzw. zu Fuß mit einfacher GE-Probe 1W6 +3 TP vermeiden. Reiter erleiden vorerst keinen Schaden, wenn die Probe misslingt, da das Tier aufgespießt bzw. von dem Ast geschrammt und verletzt wird. Das hat aber eine Reitenprobe +SP zur Folge, bei deren misslingen der Reiter stürzt und 1W6 +4 SP erleidet. Dieser Schaden kann wiederum nur mit einer gelungenen Körperbeherrschungsprobe auf 1W6 vermindert werden. Gelingt aber eine Sinnenschärfeprobe +10, dann sieht der Held den spitzen, starr auf ihn bzw. sein Reittier gerichteten Ast und kann problemlos (ohne weitere Probe) daran vorbei Reiten oder gehen (je nachdem ob die Helden ihre Pferde am Zügel führen oder nicht). Jeder Held sollte einmal diesem Hindernis ausweichen müssen.

### 2. Banzai-Bäume

Es mag auch gut sein, das der stürmische Wind gerade jetzt einen gestürzten, aber verkeilten Baum aus seiner losen Verankerung reißt oder gar einen jungen Baum entwurzelt, der von den Hängen hinab auf die Helden stürzt. Lassen sie wieder jeden Spieler einen W20 rollen und gestatten sie dann dem Spieler mit der höchsten Zahl eine Probe auf Sinnenschärfe +8 (oder Gefahreninstinkt +4)! Nach Gelingen der Probe kann der Held versuchen, durch eine gelungene Körperbeherrschung +4 (mit Pferd am Zügel) bzw. Reitenprobe +4 dem gewaltigen Geschoß weitestgehend auszuweichen, so das er und sein Pferd nur je 1W6 +2 TP erleiden. Misslingt eine der Proben, so wird der jeweilige Held und sein Reittier von dem (natürlich verhältnismäßig kleinen) Baum erschlagen, was je 3W6 +5 TP bedeutet. Dieses Ereignis sollte aber nur ein einziges Mal für die gesamte Gruppe eintreten.

### 3. Herzogs-Stippen

Eine weitere Gefahr stellt der schneidende Wind dar, denn er drängt die Reisenden mit mächtigen Böen hin zum Fluß und wo der feste Erdboden endet und die vereiste Wasserfläche beginnt, offenbart sich nur Jenen, die scharfe Sinne haben! Genauer gesagt ist eine IN-Probe +2 (um zu bemerken das man zu nah am Ufer ist) oder Tierkunde +4 (um in dem, bei dem Wetter beständigen, Scheuen und unwilligen Schnauben des Reittieres eine Gefahr zu erkennen) von Nöten um nicht ins eisige Wasser zu geraten. Die Hufe der Pferde hämmern am Silberweidenbestandenen Ufer nämlich auf eine dünne Eisschicht, die schnell knirschend auseinander splittert ...

Wer Baden geht erleidet 2W6 Punkte Kälteschaden und kann sich alleine nur mit einer KK-Probe +3 ans feste Ufer retten. Mit der hilfreich dargebotenen Hand eines anderen Helden bedarf es für Beide lediglich einer einfachen KK-Probe. Ob das Reittier ohne das Eingreifen der Helden ans Ufer gelangen kann oder von der Strömung mitgerissen wird, da der Übergang von Land und Wasser nicht so seicht ist wie bei einer Furt, liegt in ihrem ermessener werter Meister. Um den Pferdeleib aus den eisigen Fluten herauszuziehen bedarf man aber mindestens ein Seil, das man wie ein Lasso um den Hals des Tieres werfen muß. Es sei denn, ihre Spieler haben plausible und spontane Ideen um das Tier anderweitig zu retten. Seien sie an dieser Stelle ruhig gnädig, werter Meister, denn die Selbstlosigkeit der Helden sollte nicht zwanghaft auf solche Weise belohnt werden.

### Allgemeine Informationen

*Drohend ballen sich weitere schwarze Wolkenwände zusammen, und Dunkelheit zieht von fern über das Land, über dem unheilverkündend das schauerliche Geheul eines Wolfes liegt. Bald geht die Schneise in ebeneres Land über, das sich euch als kältestarrende, bewaldete Einöde darbietet. Dem abschüssigen, trügerischen Untergrund des Uferweges weiter zu folgen, würde nicht nur für eure Pferde ein hohes Risiko bedeuten, daher folgt ihr nun, wie man es euch geraten hat, einem im Schnee schwer erkennbaren Trampelpfad zwischen den Bäumen, der vom Strauchbestandenen Ufer des Flusses abzweigt und hinein führt in den riesigen Bärenwald. Das Rauschen des Awadir wird schnell von den hölzernen Säulen hoher Nadelbäume gedämpft, die sich hier mit mächtigen Eichen und auch den namensgebenden Weiden mischen. Im Wald rührt sich nichts. Nur hin und wieder rieselt etwas Schnee von den Ästen, von huschenden Rotpüscheln oder dem kalten Wind dort vertrieben. Die dicht beieinander stehenden, ebenso stolz wie hoch empor ragenden Stämme bilden fast undurchblickbare Wände, zwischen denen Sträucher mit gelbgrauer Rinde und verschwenderisch duftenden, lachsfarbenen Blüten im Unterholz wachsen, manche mit Dornen gespickt. Vorbei an gestürzten, morschen Baumriesen, mit duftenden blassblauen Blütendolden behangene Sträucher und gar einigen spannlangen Blumen, führt euer Weg durch das Halbdunkel des Waldes. Da bricht unvermittelt eine Schneeschicht hoch oben von einem Ast und fällt wie ein bauschiger Vorhang mitten auf den Weg. Mit krächzend-fauchenden Gebrüll stürzt sich ein dunkler Schatten auf euch herab.*

### Meisterinformationen

Sollten sie zuvor gerechterweise gnädig mit der Spielerschar verfahren, so seien sie nun gnadenlos, wenn die Spieler unverbesserlich weiter am Ufer entlang reisen wollen. Die überstandenen Gefahren sollten den Spielern verdeutlicht haben, das es sinnvoller ist den Trampelpfad zu benutzen. Zumal der Fluß sicherlich einige Windungen nimmt, welche die Reisetrecke fast verdoppeln. Zudem wird das Gelände immer unwegsamer, da alsbald die Bäume dicht am und im Wasser wurzeln und sich das Unterholz, oft

bestehend aus Dornbüschen wie Spinnendorn, Kratzdistel, oder Ogerbeerenranke (siehe **HA** Seite 146ff.), derart verdichtet das es ohnehin kein Durchkommen gibt. Die Helden müssten schon ein Floß bauen, damit sie auf dem Wasser den eingeschlagenen Weg fortsetzen können. Da werden sie dann improvisieren müssen, werter Meister. Übrigens: Bei den Sträuchern im Vorlesetext handelt es sich um Seidelbast, Schneeballbusch und Brombeere (**HA** 139), bei den Blumen um das Firunsglöckchen (**HA** 160) und der unvermittelte Angreifer ist ein Baumdrache (**BA** Seite 259 ff.), der die Helden aber nicht zwangsläufig attackieren muß, sondern auch über sie hinweg rauschen kann!

## Warmes Feuer in kalter Nacht

### Allgemeine Information:

*Keuchend stapft ihr weiter. Schneekristalle tanzen in der von Wolfsgeheul erfüllten Luft, der Boden dieses weglosen Geländes knirscht beständig unter eurem Tritt, da findet ihr eine Fährte im kniehohen Schnee. Sie führt entlang der mächtigen Tannen. Es sind die Abdrücke von großen Pranken. Fingerdicke Krallen hatten sich tief in den Schnee eingegraben. Eine Bärenfährte! Was nur mochte den Winterschlaf des zottigen Riesen gestört haben? Da erbebt plötzlich die Erde unter ungestümen Tritt, reißt euch aus euren Überlegungen. Irgend etwas Großes, Schweres kommt auf euch zu ... ...Vor euch seht ihr eine Mauer aus gedrunghenen Körpern, bedeckt mit borstigen schwarzen Fell und gefährlichen Hauern an den gesenkten Köpfen, die mit stampfenden Hufen auf euch zu hält ...*

### Meisterinformationen:

Ein kolossaler Keiler mit doppelt Spannlangen Hauern ist der Führer der wütend grunzenden Wildschweine, die mit böse funkelnden kleinen Augen auf die Helden zuschießen wie Rammböcke. Kleine Bäume werden geknickt wie Grashalme als die schweren, massigen schwarzen Körper dagegen prallen. Überlegen sie gut, ob sie hier einen Kampf zwischen den Helden und dieser Rote provozieren wollen. Die Borstenviehcher fliehen vor zwei großen Wolfrudeln (die den Bären aufgeschreckt haben), haben es nicht auf die Helden abgesehen und preschen hier einfach vorbei. Ein schnelles Erklettern von Bäumen und anschließendes Einfangen der geflohenen Pferde sollte daher eigentlich genügen.

Während der Wintermonate geht die Sonne früh unter und die Temperaturen fallen rasch, wenn die Dunkelheit kommt. Ein Dorf oder Gasthaus ist hier weit und breit nicht vorhanden. Die Helden werden daher im verschneiten Wald campieren müssen, der hauptsächlich aus Nadelhölzern und dornigen Gestrüpp zu bestehen scheint. Lassen sie sich von den Spielern beschreiben, nach was für einen Ort für ihr Lager die Helden suchen. Eine gestürzte Tanne etwa, deren Wurzelteller die Helden weit überragt und unter deren Stamm man eine windgeschützte Kuhle findet? Eine vom Alter hohl gewordene Eiche vielleicht? Oder kleinere, dicht beieinander wachsende Tannen, deren niedrigen Äste sich ineinander verhakt und eine Menge

Schnee aufgefangen haben, so das ein natürliches Dach entstanden ist? Möglicherweise auch eine Lichtung, um Platz für einen eventuellen Kampf zu haben? Wie auch immer der Lagerplatz aussieht den die Helden sich erwählen, Brennholz muß zusammen geklaubt werden, um dort ein Feuer zu entzünden. Angst vor Waldschraten und Wölfen wäre dabei zwar der Stimmung halber wünschenswert, doch droht derzeit von diesen keine Gefahr. Mit einer Schätzen-Probe +6 kann man dem Geheul entnehmen, das es sich um 2 bis 3 Dutzend Wölfe handeln muß, wobei eine Tierkunde-Probe +8 sogar verrät, das es sich um zwei verschiedene Wolfsarten handelt (Grim- und Waldwölfe, siehe **BA** Seite 110ff.) und letztendlich lokalisiert eine Orientierung-Probe +3 das Geheul in südlicher Richtung (wo die Helden hinwollen).

Suchen die Helden kein Brennholz oder gelingt es ihnen nicht, ein Feuer zu entfachen, so erleiden sie am nächsten Morgen 1W6 SP wegen Unterkühlung. Doch auch mit einem Feuer sollten sie von allen eine Wildnislebenprobe +3 verlangen, um festzustellen wer seinen Schlafplatz korrekt hergerichtet hat. Kalter Schnee liegt überall und damit jede Menge Feuchtigkeit, mit der sich die Woldecken voll saugen können. Eine mit Wachs versiegelte Lederplane unter den Decken kann eine Menge von dieser Bodenfeuchtigkeit abhalten. Den Boden von Schnee und Frost einigermaßen frei zu schaben, sollte denselben Effekt haben, so keine Planen vorhanden sind. Einige im Lagerfeuer erhitzte Steine können, unter den Woldecken oder in den Schlafsäcken gelegt, für angemessene Wärme sorgen. Um dem eisigen Nachtwind nicht gänzlich schutzlos ausgeliefert zu sein, hilft ja vielleicht das Aufspannen einer Plane, notfalls auch des Reisemantels. Zelte bieten ebenfalls Schutz vor Wind und Schneetreiben, haben meistens aber auch keinen Boden und zudem benötigen sie Platz, der zwischen den Baumstämmen vielleicht nicht vorhanden ist um ein sicheres Lager zu errichten! Warme Getränke hingegen vertreiben zwar (wie auch warme Mahlzeiten) von Innen den ärgsten Frost aus Gesicht und Händen, über Nacht hält diese Wärme jedoch nicht vor. Was nicht bedeutet, das man darauf verzichten kann. Bei misslingen der Wildnisprobe gibt es daher nur die halbe Regeneration, da der Nachtplatz sich als zu klamm und feucht erweist und nicht genügend Wärme zum erholen spendet. Der **Box RLHN** (gleichnamiges Buch Seite 58-63) oder besser noch **SH Firuns Atem** (Seiten 86-92) können sie weitere hilfreiche Hinweise entnehmen, die sich auch auf die Wildnis des Weidenlandes übertragen lassen.

Der nächtliche Himmel ist von mehr oder weniger dichten Wolken bedeckt, die wie eine willige Schafherde vom Wind am Madamal vorbei getrieben werden. Das spärliche, nur zuweilen durch die dichten Baumkronen scheinende Licht des fast vollen Mondes und der Sterne reicht aus, um an die zehn Schritt weit zu sehen. Da und dort raschelt etwas (wohl ein kleines Nagetier) durch das verschneite Unterholz oder schwebt mit bedächtigen Flügelschlag ein Nachtvogel vorbei. Alles in allem verläuft die Nacht also recht ruhig. Um die nächtliche Wache (die die Spieler selbstredend aufstellen sollten) dennoch nicht zu ereignislos

verlaufen zu lassen, zumal das anhaltende Wolfsgeheul bereits unliebsamen nächtlichen Besuch ankündigt, bietet sich eine der Begegnungen an, wie sie weiter oben zum Thema Jagd genannt wurden. Die Wölfe haben aber genug mit ihrer Fehde zu tun und werden das Lager nicht angreifen, eine Gruppe Orks hingegen schon. Eine recht erfreuliche Begegnung wäre Olduin Moorstrüpp oder Dolgrom, Sohn des Elgrasch (siehe Anhang 3: Gäste und Verbündete). Erster ist froh die Nacht nicht allein verbringen zu müssen, besonders bei den ungewöhnlich vielen Wölfen in der Gegend und kann die Helden am nächsten Morgen auch zur Burg führen. Letzterer hat sich im Wald verirrt und sich den Helden schon von Weiten durch sein ungezügelt Gezeter angekündigt, bevor er auf das wärmende Feuer zutreten ist.

Den nächsten Reisetag sollten sie entsprechend den vorangegangenen Texten improvisieren, bis die Helden am Abend vor den Mauern der Burg stehen. Möglicherweise helfen sie Olduin (der dem nicht anwesenden Wilderer Firuns Zorn auf den Leib wünscht) einen Wolf aus der Drahtschlinge eines Wilderers zu befreien. Oder Dolgroms treues Zwergenpony hat sich in dem unebenen Gelände eine Fessel gebrochen (was den Tod des Tieres nach sich zog) und das schwere Faß mit Ferdoker Bier muß nun von den Helden abwechselnd getragen werden. Handeln sie den zweiten Tag also kurzweilig und ohne allzu viele Würfe ab.

### Allgemeine Informationen

*Unter den weißbereiften Ästen der Bäume hinweg reist ihr weiter. Es wird rasch kälter. Die Pferde scheinen die Nähe von Ställen voller Wasser und Hafer zu spüren, denn sie laufen ohne euer Zutun schneller. Endlich tauchen, wie ihr zwischen den aufstäubenden Schneefahnen und Bäumen hindurch erkennt, die Mauern einer Burg auf. Der Wald wird lichter und silbrige Madastrahlen brechen durch das Geäst, offenbaren eine verzaubert wirkende Lichtung. Scharf heben sich die silberbestrahlten Zinnen und Türme der Burg gegen den Himmel voller Dunkelheit ab. Die Zugbrücke, die über den halbzugefrorenen Wassergraben geleitet, ist zu eurem Bedauern hochgezogen, doch roter, flackernder Lichtschein der vom Burghof empor dringt, kündigt davon, das die Bewohner noch nicht zu Bett gegangen sind.*

### Meisterinformationen:

Falls ein Held überprüfen möchte, ob die Burg tatsächlich von Feenmagie errichtet wurde, so hat er nun Gelegenheit für Hellsichtmagie! Ein ODEM ARCANUM (C.C. Seite 141 / LC Seite 128) zeigt erstaunlicherweise eine äußerst starke Rotfärbung der Burg, jedoch nur bis zu den Wehrgängen hinauf. Darüber ist nichts zu erkennen. Ein OCLUS ASTRALIS (C.C. Seite 140 / LC Seite 127) zeigt deutlich, das die Magie nicht von den Steinen selbst ausgeht, sondern diese lediglich von einer magischen Strahlung (welche den gesamten Bereich der Burg bis hinauf zu den Wehrgängen abdeckt) durchwoben sind. Der Ursprung dieser Strahlung findet sich fast im Zentrum unter der Burg und ist von violetten Schlieren durchzogen. Ein Anzeichen für

dämonisches Wirken! Es sind Matrizen einer Vielzahl von miteinander verwobene, mittels INFINITIUM IMMERDAR (C.C. Seite 74 / LC 85) erstellte Zaubersprüche erkennbar, die in ihrer Wirkung entfernt an GARDIANUM PARADEI (Seite 14 / LC 61), ARMATRUTZ (Seite 208 / LC 19), FORTIFEX INVISIBIL (Seite 252 / LC 59), BAND UND FESSEL (Seite 26 / LC 26), STURMGEBRÜLL BESÄNFT'GE DICH (Seite 265 / LC 184), FEUERBANN (Seite 214 ), MAGISCHER RAUB (Seite 197 / LC 111), und sogar an DAS SINNEN FREMDER WESEN (Seite 191 / LC 163) gemahnen! Die wirkende Magie ist jedoch so fremdartig und nicht mit den gildenmagischen Formeln gleichzusetzen, so das ein Spielermagier die genannten Zauber allenfalls für sich als Erklärungshilfe nutzen, die eigentliche Wirkung aber nicht durchschauen kann. Im Zentrum, welches von den Zaubern wie von einem Kokon umgeben ist, wirkt dazu noch ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (C.C. Seite 20 / AZ Seite 155, Aura verhüllen).

Und natürlich kann man somit auch erkennen, das sich einige magische Gegenstände und mindestens zwei Zauberkundige (die Elbe und der Scharlatan) auf der Burg befinden. Da der EXPOSAMI CREATUR (C.C. Seite 136 / LC 55) weder Mauern noch Felsgestein durchdringt, lässt sich auch nicht herausfinden, wie viele Personen derzeit auf der Burg versammelt sind.





## Kapitel 4: Pandlarils Wacht

### Meisterinformationen:

Am günstigsten ist es wohl, wenn die Helden am Abend des 29.TSA eintreffen (denn dann wollen die Helden nicht gleich wieder los und der Burgherr schickt sie auch nicht hinaus).

Natürlich können sie ihre Heldengruppe auch schon Tage vorher eintreffen lassen, wenn sie einen Handlungsverlauf zu improvisieren verstehen. Tag für Tag können sie die Helden dann mit einen neuen, gerade eingetroffenen Gast überraschen um das Geschehen voranzutreiben. Schnitzen, Rüstungen polieren, Waffen schleifen, Beizvögel füttern, Pferde striegeln, Zwiebel- oder Knoblauchzöpfe knüpfen, den Vorratskeller aufräumen und dabei eine Bestandsliste erstellen und derlei Dinge mehr sind die Beschäftigungen hier. Sticken oder am Spinnrad spinnen bzw. am Webrahmen weben, tut hier allerdings niemand! Tagsüber sind in der kleinen Burg und insbesondere auf dem Burghof zum Zeitpunkt des Abenteuers jederzeit Personen anzutreffen. Trainierende Kämpfer, Bewohner die die Pferde herumführen oder Futter heran bringen, übende Gaukler, scherzende Gäste.

Wenn die Helden rufend um Einlaß begehren, fragt Goljan Oovenske (siehe Anhang 3) mit harter Stimme wer sie seien und weshalb sie einzutreten wünschen. TRAvias Gebote werden hoch geachtet hier auf der Burg, doch läßt man nicht ohne Grund Vorsicht walten. Es gibt keinen Grund, weshalb die Helden über die Absicht ihres Hierseins Lügen sollten, zumal dies auch ein sehr berechtigter Grund für ihr Begehren ist.

Eine detaillierte Beschreibung der Burg sowie ihrer Bewohner und derzeitigen Gäste finden Sie in den entsprechenden Anhängen.

### Allgemeine Informationen :

- Die Stimme des Torwächters hallt laut über den Burghof, meldet eure Ankunft. Das Geräusch der rasselnden Ketten, als die Zugbrücke herabgelassen wird, kündigt davon das man euch Willkommen heißt auf der Feste. Während die Brücke dröhnend aufschlägt, werden bereits die Torflügel dahinter auf- und ein eisernes Fallgitter hochgezogen.

- Dumpf pochen die Hufe eurer Pferde auf die schweren Holzbohlen, dann werdet ihr von einem düsteren Schlund verschluckt. Die Hufe klackern auf Stein, produzieren hallende Echos, als ihr durch den stollenartigen Tordurchgang reitet, der Platz genug für ein Fuhrwerk aufweist. Rotes, unstabiles Licht dringt durch einige kindskopfgroße, trichterförmige Löcher in der steinernen Decke über euch. Da erblickt ihr ein weiteres hochgezogenes Fallgitter, das den Zugang zum Burghof gesichert hatte. Ihr reitet unter den speerartigen Enden hindurch, verlaßt den dunklen Stollen durch dieses zweite Tor, dessen schwere Holzflügel weit offen stehen. Derart gesichert sind sonst nur die Eingänge von bedeutenden Städten oder Grenzfestungen, kommt es euch in den Sinn. Die

Errichtung einer solchen Burg muß Tausende von Dukaten kosten. Nicht einmal jeder Baron hat das Glück, eine echte Burg sein eigen zu nennen, sind es doch meist nur Wehrhäuser oder -höfe mit einem separaten Turm, die solch ein Adliger besitzt. Pandlarils Wacht jedoch ist eine verhältnismäßig kleine, aber ungemein wehrfähige Trutzburg, wie euer geschultes Auge erkennt.

- Gerade werden Fackeln, Öllampen und Windlichter in der Burg, deren Zinnen mit Schneehauben verziert sind, verteilt. Eiserne Körbe, die zwischen bunten Turnierzelten verteilt stehen, sind mit Glut, Holz und Holzkohle gefüllt, womit sie gleichermaßen Licht wie Wärme verbreiten. Die feuchte Luft läßt die Fackeln blaken, die Lichter der Öllampen und Kerzen flackern und knistern. Bewaffnete Personen in bunten Wappenröcken werfen Kräuter wohlriechender Art in die Glut, die sie von einer goldhaarigen Elfe überreicht bekommen. Rechter Hand erblickt ihr eine graue, rissige und frostüberzogene Holzfront, die sich zwischen Wehrmauer und Bergfried ausbreitet. Die senkrechten Schießscharten sind von beunruhigender Dunkelheit ausgefüllt. Eine schwere, dunkle Holztür scheint der einzige Zugang zu sein. Kaum das ihr eure Reittiere gezügelt habt, ruft hinter euch eine kräftige Frauenstimme: „**Rondra zum Gruße, Reisende! Steigt ab und folgt mir nach zur Stallung. Alsdann werde ich euch zum Burgherren geleiten.**“ Eine Kriegerin, die soeben die Torflügel wieder verschlossen hat, tritt aus dem Tordurchgang hervor und stellt sich euch als Awylin von Dragenfeld vor.

- Von den neugierigen Blicken der Bewaffneten begleitet, marschiert ihr über den schneebedeckten Burghof, vorbei an trainierendes Gauklervolk, das euch freundlich zunickend Begrüßt. Ihr erblickt zwischen den farbenfrohen, Wappengeschmückten Zelten mehrere buntbemalte Planwagen, dazu einen eisverkrusteten Flinken Ferdoker und einen Brunnen von viereckiger Form, an dessen Überdachung sich eine Reihe funkelnder Eiszapfen gebildet hat. Der Holzseimer, der an der Winde hängt, schwankt leicht im kalten Wind. Auf dem Brunnenrand sitzt, umzäunt von den Planwagen, ein turtelndes Pärchen, das euch nun ebenso interessiert wie verwundert mustert. Die Kriegerin führt euch zu einem ebenso großen Portal wie das Burgtor, das in den großen Turm hinein führt. Abgestandene, nach Heu und Pferdemit, Leder- und Waffenfett stinkende Luft schlägt euch entgegen, als ihr die von Laternenlicht erhellten Stallungen betretet.

### Meisterinformationen

Sowohl die Gaukler als auch eine Handvoll Gäste sind bereits vor ein-zwei Tagen angekommen, die meisten Eingeladenen jedoch erst heute Mittag eingetroffen. Keiner der Anwesenden benimmt sich den Helden gegenüber unfreundlich und ein Gruß wird sofort erwidert werden. Bei dem Pärchen handelt es sich um

Bragon Mandavarwin und Lissmene von Mönchbach, die die letzten Tage für rahjagefälliges Beisammensein genutzt haben und dementsprechend gut gelaunt sind. Dennoch folgt Bragon den Neuankömmlingen wachsam zu den Stallungen, um am Tor gelehnt abzuwarten was geschieht.

### Allgemeine Informationen

*Eine Frau im orangefarbenen Ornat einer Traviageweihten tritt kurz darauf an euch heran und im mütterlich-besorgten Tonfall meint sie: „Travia zum Gruße, frostgeplagte Reisende. Ich dachte, alle geladenen Gäste wären schon angekommen. Na, das hätte mir Bragon aber sagen können, das er noch einige „Sattelbrüder“ erwartet. Ich weiß ja gar nicht wohin mit den ganzen Leuten. Irmegunde Mandavarwin bin ich, mit wem habe ich denn die Ehre, bitte?“ fragt sie freundlich und entbindet mit einem dankenden Kopfnicken die Kriegerin davon, sich um euch zu kümmern, so das diese sich verabschiedet und sich euren Pferden widmet.*

### Meisterinformationen

Schön wäre es, wenn die Spieler nach der namentlichen Vorstellung ihrer Helden Irmegunde darauf hinweisen würden, das sie nicht die „Sattelbrüder“ von Bragon sind, sondern einen ganz anderen Grund für ihr Erscheinen haben. Ist das nicht der Fall, so betritt Bragon den Stall und erklärt seiner Mutter das er diese Personen gar nicht kenne. Vielleicht hat Uthgar sie eingeladen. Eine Erklärung erwartend blicken Bragon und seine Mutter die Helden an. Egal ob die Helden eine knappe Angabe machen, jetzt nichts erzählen oder gar ausführlich alles darlegen wollen, Irmegunde wird sie bitten ihr in den Rittersaal zu folgen um ihren Mann Uthgar alles zu berichten. Bragon geht daraufhin hinaus um Lissmene zu holen.

### Allgemeine Informationen

*- Ihr folgt der Traviageweihten hinaus zu einer steinernen Treppe, deren schneebedeckten Stufen hinauf zum südlichen Wehrgang geleiten, auf dem es auch nicht wärmer ist als seine Bezeichnung versprach. So betretet ihr, zusammen mit einem Schwall kalter Luft, den Rittersaal im Bergfried. Nur wenige Gespräche verstummen, als ihr eingetreten seid. Eine lange, schwere Tafel, umstellt mit vielen hohen Lehnstühlen, beherrscht den Raum. Neben einer weiteren Tür die in den Raum führt, steht eine kleinere Tafel, die sowohl von Stühlen als auch einfachen Sitzbänken umringt ist. Etliche Leute haben sich an den Tischen eingefunden. Einige haben noch gar nicht bemerkt das Neuankömmlinge erschienen sind, denn Herolde die mit Fanfarenstößen neue Gäste ankündigen, gibt es hier natürlich nicht. Andere mustern euch nun mit unverhohlener Neugierde. Um den Blicken zu entgehen schaut ihr euch ebenfalls um. Die Decke, von der zwei wagenradähnliche Holzleuchter an Seilen herab hängen, wird durch schwere, kunstvoll verzierte Balken in Rechtecke unterteilt. Attribute vergangener Schlachten und Jagden, hauptsächlich Waffen, Felle und Tierköpfe, schmücken die steinernen Wände. Ein riesiger Wandteppich, der die kahlen Mauersteine*

*kunstvoll überdeckt, hängt an einem hervorragenden Mauerstück welches wohl zum Treppenhaus gehört. Das Pärchen vom Brunnen betritt den Saal und der Mann bittet euch mit einer stummen Geste Platz zu nehmen. Der Boden ist mit Holz verkleidet worden wie ihr bemerkt, denn die einzelnen Bretter knarzen etwas als ihr darüber lauft. Harziger Geruch durchzieht den Raum. Ein Feuer aus den Scheiten trockener Bäume lodert in einem wuchtigen Kamin, der kantig aus einer Ecke vorspringt. Darüber, an der Wand, hängt ein großes seidenes Tuch von grüner Farbe, darauf das weiße Haupt eines Einhorns im Profil prangt. Dies mußte das Wappen der Mandavarwin sein. Die Traviageweihte raunt einem silbermähnigen Hünen am Kopfende der Tafel etwas zu. Daraufhin erhebt sich der ergraute Ritter, breitet seine kräftigen Arme aus und meint mit polternder Stimme an euch gewandt: „Travias Segen mit euch, gute Leut‘! Gesellt euch zu uns und wärmt euch auf.“*

*- Auf einem hellen, feingearbeiteten Holztablett wird euch von Irmegunde Knoblauch und Bierbrot zur Begrüßung gereicht hiernach ein irdener Teller mit würziger Rindssuppe und ein Zinnbecher mit Met (Wasser, Bier o. ä. gibt es natürlich auch ) oder einen Kräuterteeggefüllten Tonbecher samt Dunkelbrotscheibe mit Schmalz. Mit jedem Schluck und jeden Bissen gewinnen eure Körper neue Kraft. Die Hitze der lodernnden Flammen im riesigen Kamin läßt aus dem Haar und der Kleidung Dampf Wolken aufsteigen. Eine wohlige Wärme breitet sich allmählich in eurem Inneren aus und mit wonniger Entspannung blickt ihr euch weiter um. Die große Tafel besteht aus massiven Holz, keine dünne Holzplatte die auf zwei Holzböcken gelegt wurde, wie man es all zu oft in billigen Gasthäusern oder bei verarmten Adligen erblicken konnte. Die prachtvollen Lehnstühle darum weisen an Armlehnen und Beinen Blütenartiges Schnitzwerk auf, jede Rückenlehne aber endet in einem geschnitzten Pferdekopf mit gewundenem Horn auf der Stirn. Die Stühle an der kleineren Tafel sind mit gedrechselten Beinen versehen und ihre Rückenlehnen bestehen aus Leder, auf welches verschiedene Kampfszenen aufgemalt sind. Dann ist der Zeitpunkt gekommen, an dem der Burgherr nach dem Grund eures hierseins fragt.*

### Meisterinformationen :

Geographie +2 oder Etikette +4 offenbart den Helden, das der Gast nach alter Tradition die Knoblauchzehe über das Brot reiben und einmal abbeißen soll. Bei den Zwölfgöttergläubigen soll damit wohl an die Gebote TRAVIAS gemahnt werden, hingegen kennt man bei den Novadi das gemeinsame Brotbrechen. Bragon hat sich, derweil die Helden sich stärken und etwas von der Reise erholen konnten, an die Seite seines Vaters gesetzt und leise mit ihm gesprochen, geklärt das weder er noch sein Vater die Helden kennen und somit nicht eingeladen haben. Über das Geschehen, welches die Helden schildern, sind alle sehr verwundert, können sich keinen Reim darauf machen. Gwynnet ist nach dem lesen des Briefes sehr betroffen über den Tod von Olgwain Baerntreu, der ihr ein guter Freund war und durchaus

für sie in Betracht für einen Traviabund kam. Erst wenn der Name Ubogor erwähnt wird, scheint bei den Angehörigen der Mandavarwin Phexens Taler zu fallen (und auch bei einer Handvoll Gäste). Aufklären tut man die Helden aber (noch) nicht. Für ihre Mühen lädt man sie zum morgigen Fest ein. Zunächst weist man den Helden aber erst einmal ein Lager auf dicken Mänteln/Decken im Stall zu, die über leidlich frischem Stroh gebreitet liegen. Von den wenigen Zimmern ist keines mehr frei und ob sich noch ein Zelt findet, in den die Helden nächtigen können? Holzschüsseln mit warmen Wasser (aus dem summenden Kessel über dem Feuer des Stallkamins) stellt man auf dreibeinige Holzschemel, auf denen bereits weiche Tücher zum abtrocknen liegen. Mann bietet den Helden aber auch die Möglichkeit, ein heißes Kräuterbad im großen Zuber zu nehmen. Ob die Nacht entspannend ruhig bleibt, oder ob die Hexe Yolana 3 bis 7 ihrer Hexen zur Burg schickt, um die junge Gisadala zu entführen, sei Ihnen überlassen. Die Hexen gelangen dann entweder auf ihren Besen fliegend oder mittels SPINNENLAUF (C.C. Seite 231 / LC 157) in die Burg, wo sie natürlich von den entschlossen kämpfenden Anwesenden (und den Helden?) schnell wieder vertrieben werden können.

### Der Tag des Erbfestes

Das Frühstück am nächsten Morgen besteht aus frischer Milch mit Honig (Met, Kräutertee), Hühnereier, Käse, geröstete Nüsse (oder Eicheln), Butter und Ofenfrisches Weizenbrot. Das Fest beginnt erst am Abend, wenn es dämmt, doch natürlich tummeln sich derweil die anwesenden Personen auf der ganzen Burg. An dieser Stelle nun verläßt das Abenteuer dann auch zunächst jeglichen linearen Handlungsablauf, da die Helden sich frei in der Burg bewegen können und daher wohl teilweise getrennte Wege gehen werden, wo sie zu unterschiedlichsten Zeiten auf die unterschiedlichsten Leute treffen. Da die Burg recht klein ist, trifft man auch überall auf einen Gast oder Familienmitglied. Hier werden spontan einige freundschaftliche Zweikämpfe ausgetragen, in der die alten Kämpen einige Kniffe weitergeben, da „duellieren“ sich zwei Edle mit spontanen Kehrreimen, die Gaukler lassen im Zelt den Würfelbecher kreisen und liefern sich mit dem zumeist jungen Gefolge der Adligen eine heitere Schneeballschlacht. Auf dem Burghof, wo am Abend über einem großen Feuer ein ganzer Ochse gebraten wird, tummeln sich trotz des kalten Wetters die meisten Leute.

### Gespräche

- Allgemein unterhalten sich die Leute über frühere Abenteuer oder aktuelle Geschehnisse aus dem AB, Fantholi, KK o.ä. Gazetten, aber auch die Beizjagd sowie Dicht- und Kriegskunst sind beliebte Gesprächsstoffe.

- Auf die Gerüchte angesprochen, geben die Mandavarwin zumeist nur ausweichende Antworten. Sie wollen das Mysterium das sie umgibt (und vielleicht gar selbst gefördert haben) offenbar gerne aufrecht erhalten. Uthgar kann den Helden aber die Geschichte von der „Perle der Hoffnung“ erzählen (Handout 4). Darin ist

auch die Rede von dem Feenschwert „Pandlarilie“, welches sich nun schon seit Jahrhunderten in dem Besitz der Mandavarwin befindet. Die Elbe Valdriel hingegen kann etwas zum Einhornfriedhof (auf oder über dem die Burg ja angeblich errichtet wurde) beisteuern: eine zynische Erzählung der Auelfen (Handout 5)

- Persönlicher wird es, wenn Bragon von seiner Mutter ermahnt wird, nicht nur mit Lissmene RAHja zu opfern sondern endlich einen TRAviabund mit ihr zu schließen, wovon der Ritter (obwohl er tatsächlich aufrichtig in „seine“ Lissi verliebt ist) zumindest momentan nicht sehr viel hält. Sowohl er als auch Lissmene sind viel zu sehr in ihren Verpflichtungen involviert, als das sie derzeit eine Familie gründen könnten. Während Lissmene jedoch schon in Betracht gezogen hat, dauerhaft nach Weiden überzuwechseln, stellt für Bragon allein schon die Überlegung dazu eine Beleidigung dar. Niemals würde er dem Weidener Land (und damit der Fee) den Rücken kehren.

Von Uthgar hingegen bekommt er Schelte, weil er durch die Ernennung als Führer der Huscarls sich zu leicht in die „kleingeistigen Intrigenspielchen der Adelhäuser“ verstricken kann, was die Mandavarwin doch seit jeher vermeiden konnten. Bragon hält dagegen, das die Zeiten düsterer geworden sind, zu viele Veränderungen gerade bei den alten Völkern stattgefunden haben und die Mandavarwin sich nach Verbündeten in den eigenen Reihen umsehen müssten. Wofür die Ritterfamilie Verbündete braucht, sagt er Anderen (also auch den Helden) nicht.

- Abenteuerrelevant sind die Gespräche zwischen dem Waidmann Olduin, Bruder Eisbart, der Junkerin Roana Baerngrimm von Wulfenwacht und den Mandavarwin. Hierbei geht es um das vermehrte auftreten von Grim- und Waldwölfen und der Sichtung von untoten Krähen in der Nähe der Burg. Beide Tierarten wurden schon häufiger von der Hexe Yolana als Späher und Kampfeinheit missbraucht. Auch der Sturm der am Mittag auftritt (siehe nächstes Kapitel; eventuell auch die Hexen in der vergangenen Nacht) wird als ihr Werk vermutet. Lassen Sie die NSCs offen diese Meinung vertreten, damit später deutlich wird, das es neben den Burgeroberern noch eine weitere Partei gibt, die hier mitspielt. Zu welchem Zweck jedoch, ahnen nur die Mandavarwin.

Zum gestalten einiger unterhaltsamer Szenen seien sie auf die Anhänge Burg Pandlarils Wacht, Die Gauklertruppe sowie Gäste und Verbündete verwiesen, wo sie hoffentlich einige Anregungen finden werden. Beachten Sie des weiteren die Angaben zur Etikette im Kapitel 6: Henkersmahlzeit! Kurz nach der PRAiosstunde jedoch lässt Yolana erst einmal den beschworenen Arjunoor (M.A. Seite 149 / MGS Seite 60) los, um die Mandavarwin zu entführen und die Burg in Trümmern zu legen. Der bannende Kokon, der von den Einhornern um die Wurzel Widharcals gelegt wurde und einen Großteil der Burg ebenfalls schützt, vielmehr noch die mächtige TRAvia-Liturgie *Große Weihe des Heimsteins* (KKO Seite 11 und 44), verhindern diesen heimtückischen Plan jedoch.

## Kapitel 5: Ruhe vor dem Sturm

### Allgemeine Information:

*Starker Wind kommt auf, heiß und drückend wie in der Wüste Khom. Graue Wolkebänke ziehen sich, aus allen Himmelsrichtungen kommend, am Horizont zusammen, verhüllen das trübe glimmende Praiosgestirn und kommen rasch näher. Grollender Donner ertönt, lange nachhallend. Zunächst sind es nur junge Bäume die sich im aufkommenden Sturm winden, dann wanken selbst mächtige Eichen und stämmige hohe Tannen. Unruhe kommt bei den Anwesenden auf. Bald ist der Sturm direkt über der Burg. Zu einem grauschwarzen, wallenden Gebilde zusammen geballt, kreisen die düsteren Gewitterwolken in einem rasenden Wirbel um die zinnenbewehrten Mauern, vollführen mit infernalischen Brausen einen wilden Reigen und dann herrscht tiefste Finsternis. Der Sturmwind hat sich zu einer Windhose gewandelt, welche die schweren Regenwolken als eine undurchdringliche, wirbelnde Wand in ihrem Sog gefangen hält. Schrilles Heulen dringt aus dem Inneren des Wirbels hervor, wie unzählige ungeölte, rostige Brunnenwinden, so das ihr euch unwillkürlich die schmerzenden Ohren zuhältet. Nur zu deutlich nehmt ihr den widerlichen Gestank von Schwefel wahr, glaubt gar eine unnatürliche Erscheinung inmitten des drehenden Wolkenwirbels zu erkennen. Ungläubige, vielleicht gar ängstliche Schreie ausstoßend, bringen sich die Gäste in die vermeintliche Sicherheit der Gebäude. Näher und näher rückt die drehende Gewitterfront, scheint strudelartige Fangarme auszusenden, aber unter dumpfen Dröhnen, das wie ein Schmerzenslaut oder doch zumindest wie ohnmächtiges Wutgeheul klingt, wird die Windhose von irgendeiner Macht zurück gedrängt. Niemand wird von der Kraft der Sturmböen umgeworfen, kein einziger Dachziegel wird herausgerissen, nicht einmal ein Zelt wird fortgezogen, ganz so, als ob ihr an TRAvias Herdfeuer selbst verweilt. Über euch drehen sich die Wolken in einem schnellen Wirbel und nun fallen immer wieder schwere Regentropfen wie von Riesenhand geschleudert auf die Burg hernieder, erreichen jedoch nie den Burghof. Dann zischt ein zorniger Blitz wie ein rotglühender Speer aus der schwarzbrodelnden Wolkenmasse, steht einige Herzschläge lang bedrohlich knisternd über dem Burghof, vergeht jedoch ebenso wie die seltsamen Regentropfen an einer blaßblau aufleuchtenden Lichtbarriere, die in Höhe der Wehrgänge die gesamte Burg zu überspannen scheint. Als bald ebbt der Sturm ebenso plötzlich ab, wie er gekommen ist, der Wind schweigt, die Wolken lösen sich in schattenhafte Schleier auf und übrig bleibt nur der Schweflige Gestank und ein wildes Chaos im Wald.*

### Meisterinformationen:

Der Dämonensturm vereint eine Windhose mit einem Malmkreis, die Regentropfen bestehen aus flüssigem Metall und der Wind kann wie eine Feuersbrunst so ziemlich alles in Brand stecken. Nichts und niemand

kommt hier durch! Die Burg befindet sich sozusagen „im Auge des Sturms“, so das die Wolken durch die rotierenden Windböen eine selbst für Elbenaugen undurchdringliche Wand darstellen. Allein schwefelgelbe Schlieren markieren den Rand der tosenden Gewalten und dort trudelt immer wieder ein brennender Baum empor. Geäst bricht, Rinde entflammt. Im Wald rings um die Burg bersten immer mehr Bäume, werden von einer zornigen Macht entwurzelt und brennend in dem jetzt vorherrschenden Wirbel gezogen, wo sie in kreiselnden Bewegungen zu Staub zermahlen werden. Der Wind braust und dröhnt derweil in den Ohren wie ein gigantischer Schwarm wilder Hornissen.

Eine gelungene Sinnenschärfe-Probe + 13 läßt in den Wirbeln den riesigen, aber schemenhaften Leib einer Schlange mit einem Widderkopf erkennen. Eine gelungene Probe auf Magiekunde + 7 (für Beschwörer nur + 3) hilft den Dämon zu identifizieren. Die Anwendung eines ODEM ARCANUM oder eines OCULUS ASTRALIS läßt (je nach Gelingen) durch violette Schlieren im rotleuchtenden Sturm ebenfalls auf dämonisches Wirken schließen.

Mit Luftwirbeln, die wie Krakenarme daraus hervor schnellen, versucht der achtgehörnte Diener Agrimoths gemäß seines Auftrags, die so an einer Flucht gehinderten Mandavarwin zu ergreifen und mit sich zu nehmen, bevor er die Burg in Trümmern legt, alle anderen Anwesenden darunter begrabend. Doch nicht nur, das (wie erwähnt) TRAvias Macht seine Kraft gar nicht erst auf das Gelände läßt, auch die Magie der Einhörner schützt vor solchen Vorhaben mit einer GARDIANUM-ähnlichen Energiekuppel.

Die vernichtende Kraft in den dämonischen Gewitterwolken, zu einem gewaltigen, Blitzähnlichen Strahl gebündelt, ist schließlich nurmehr ein zorniger Wutausbruch des Dämons, der erkennt, das er hier nichts ausrichten kann. Als der blutrote Blitz auf das schützende Feld auftrifft, ist die Umgebung für Sekunden sowohl in Rubinrote Lichtreflektionen als auch in sternengleißendes, blaßblaues Licht getaucht. Danach ist alles überstanden. Das Tosen des Sturms dauert scheinbar eine Ewigkeit, doch vergehen nur wenige Minuten bis alles vorbei ist.

Eine Bekämpfung des Dämonen ist ebenso schwierig wie überflüssig. Das Ereignis soll zum einen verdeutlichen, das die Mandavarwin bedroht werden, zum anderen auch einen Hinweis auf eine weitere Partei geben, die hier mitspielt. Darüber hinaus hat die Hexe Yolana durch diese Beschwörung einen Großteil ihrer Astralkraft verschwendet, so das beim Showdown die Flucht dieser sehr machtvoll gewordenen Meisterperson plausibel wird. Und nebenbei ist es ja auch ein nettes Intermezzo.

Doch was den Anwesenden (und damit auch den Helden) noch bevorsteht, läßt dieses Ereignis wahrhaftig wie die Ruhe vor dem Sturm erscheinen.

# Kapitel 6: Henkersmahlzeit

## Allgemeine Info :

Die vielfältigsten Gerüche ziehen durch die Räume, winden sich über Treppen, unter Türschlitze und durchdringen die Vorhänge, als ihr euch zum Rittersaal begeben. Stimmengewirr und Fußescharren, das Gelächter und das Klappern der Becher bzw. Trinkhörner künden euch, das das Fest begonnen hat. Wohlgemut tretet ihr in den großen, euch schon bekannten, Saal ein und laßt den Blick schweifen. Vögel und anderes Getier stecken an Spießen, die sich über dem flackernden Feuer des Kamins drehen und einen herrlichen Duft verströmen. Die Tafel, an der sich bereits viele der Edelleute schon eingefunden haben, biegt sich schon jetzt unter der Last der aufgetragenen Speisen und Getränke. Einige der Gäste fehlen aber noch. „Nehmt Platz, wehrte Freunde“ werdet ihr von Uthgar auffordert als er euch erblickt. „Der Braten wird noch eine Weile brauchen, doch Wein, Met, Ferdoker oder frisches Minzwasser mögen vorerst auch eure Gaumen erfreuen.“ Gerne kommt ihr dieser Aufforderung nach. Ihr nehmt auf den prächtigen Stühlen unter wuchtigen Balken und dem Zierrat der Wände Platz, so das das Fest denn auch für euch einen feucht-fröhlichen Verlauf nehmen kann.

## Meisterinformationen:

Auch wenn die Feier am Abend im Vergleich mit den Festivitäten reicher Händler oder gar dem höheren Adel eher bescheiden zu nennen ist, kann man sich hier ganz gut Amüsieren. Denn nicht nur die Gaukler (allen voran der Scharlatan Mythanos) verstehen es die Gäste zu unterhalten, nein, auch die Anwesenden selbst erweisen sich als fröhliche Gesprächspartner, die so manchen Scherz oder lustige Anekdote zum Besten geben. Des weiterem sind sowohl das Essen als auch die Getränke in vielfältiger und reichlicher Menge vorhanden, so das auch weitgereiste Helden sich nicht wie in einer billigen Dorfschenke fühlen werden. Richten sie es bitte so ein, das gerade Bragon gut mit den Helden auskommt. Er ist zwar Landadliger, aber dennoch ein junger abenteuerlustiger Draufgänger, der die gefährlichen Questen die er bestehen musste im Nachhinein (da er sie ja gut überstanden hatte) als positive Erfahrung betrachtet, die er auch in Zukunft nicht missen möchte. Er fühlt sich also mit den Helden, die wohl in etwa seine Altersklasse haben, kameradschaftlich verbunden. Und durch die spätere, gemeinsame Errettung der Burg könnten sie durchaus zu echten Freunden werden. Ähnlich können sie mit den beiden Rittern Hartger und Wolfhart verfahren.

## Etikette

Allerdings sei beachtet, das Etikette-Schnitzer der Helden von den Mandavarwin als auch Wolfhart übersehen werden mögen, von den meisten anderen Gästen von Stand wohl eher nicht. Die Helden sollten solche Fehltritte aber ausbügeln können, wenn sie sich zum einen als unterhaltsame, sympathische Leute erweisen oder sich zum anderen gelegentlich nützlich

machen. Dies bedeutet, das sie Irmegunde, die bei allen Servicetätigkeiten nur gelegentlich von Bragon, Lissmene und Valdiria unterstützt wird, zur Hand gehen. Tätigkeiten wie präparieren von Bratspießen mit Kaninchen- und Geflügelfleisch, Brennholz herauf holen bzw. nachlegen, Getränke herbei schaffen, die ofenfrischen Spezereien aus dem Kamin im Stall herauf holen usw. stehen hierbei zur Auswahl! Das sollte am heutigen Abend dann auch Etikette-Experten unter den Gästen über einen Fauxpas hinweg sehen lassen! Einzig die Bezeichnung „Schwarztoerien“ erregt bei allen Adligen tiefen Unmut (und sorgt für CH-Einbußen). Besetztes, unterdrücktes, umkämpftes Land o.ä. mag man das Herzogtum nennen, ohne gleich ein Murren zu ernten.

## Speis und Trank

Ein fürstliches Mahl wird hier nicht gerade kredenzt, aber auch die kräftige Rindssuppe, eingelagerter Räucherschinken mit hellem Weizenbrot (nicht das Dunkle der Bauern), frischer Flußfisch mit Wurzelgemüse, würziger Kaninchenbraten mit Saubohnen, saftiger Rinderbraten mit Kartoffeln, sowie in großen Mengen wahllos zwischendurch gereichte Speisen wie ofenfrische Brezeln, Honigküchlein, geröstete Eicheln, gebratene Rebhühner, Käse und deftige Traloper Krachwürste mit Kraut, dürften den Helden auf herzhafte Weise munden und ihre hungrigen Mägen stopfen können. Eine Überraschung liefert die Auelfe mit ihren HASELBUSCH-Erdbeeren, die eine besondere Gaumenfreude jetzt im Winter darbieten. Zum Nachspülen können sie wählen zwischen **Bier** (*Ferdoker Gerstenbräu / Kräuterbier*, wird heiß getrunken), **Wein** (*Rengorer Reblaus*, Weiß, feinherb, / *Trollinger*, Rotwein / *Valporaner*, süßer Rotwein / *Balihoer Bärentod*, Roggen-Branntwein), **Likör** (*Gnitzer*, Kirchlikör), hauseigenen **Met**, ( kalt oder heiß) oder **Quellwasser** mit frischer Minze (die von der Auelfe mitgebracht wurde).

Um die Helden in Gespräche zu verwickeln und die Spieler zwischen den einzelnen Textpassagen zum Rollenspiel zu animieren, verwenden Sie bitte die in Kapitel 4 gemachten Angaben.

## Allgemeine Informationen:

- Die Haut des euch dargereichten Geflügels ist bereits knusprig braun gebraten und als ihr hinein beißt, zergeht das zarte Fleisch der Innenseite auf euren Zungen, während würzige Bratenflüssigkeit herab tropft. Das Getränk eurer Wahl mundet ganz vorzüglich dazu. Als schließlich auch der letzte geladene Gast im Rittersaal erschienen ist, bläst ein Gaukler auf einer Flöte (die plötzlich klingt wie eine Fanfare die zum Turniere ruft, da Mythano einen Vocolimbo darauf gesprochen hat), denn der Burgherr hatte sich erhoben. Erwartungsvolle Ruhe breitet sich über den Feiernden aus. Der eisige Wind rüttelt an den glatt gegerbten Tierhäuten, welche die schmalen Fensteröffnungen

verschließen, im Saal und in den anderen Räumen jedoch ist es wunderbar warm. „**Bewaffnet euch alle nun mit einem gefüllten Horn oder Becher**“ fordert Leoric die Anwesenden auf, „**und trinkt mit mir zusammen auf die neue Herrin von Pandlarils Wacht. Ein Hoch auf die Erstgeborene, meine geliebte Tochter Gwynnet Mandavarwin !**“ beendet er die militärisch knappe Ansprache, womit die Übergabe der kleinen Burg und dem noch kleineren ererbten Landfleck vollzogen ist. Das stets weitergereichte, schon von Uthgars Urgroßvater geführte Schwert Sternenschimmer, welches aus echtem Zwergenstein gefertigt worden war, übergab er seiner Tochter Knie und Haupt beugend, so das Gwynnet sichtlich gerührt einige Tränen vergoß. Hochrufe erschallen, Becher und Hörner klappern gegeneinander und einige Gäste überreichen ihre mitgebrachten Präsente. Da wird von dem Angroscho Dolgrom eine Koschammeruhr überreicht, hier einige Bücher und dort andere Dinge. Die feingearbeitete Falkenhaube von Ritter Wolfhart sorgt kurzzeitig für Belustigung, da Habichte keiner Verkappung bedürfen, aber für Gwynnet zählt ohnehin nur der freundliche Gedanke der hinter dem Präsent steckt, so das sie den Koscher herzlich umarmt.

- Nachdem sich die neue Burgherrin artig bei allen Gästen für ihr Erscheinen und ihre reichen Gaben bedankt hat, bittet sie alle darum, nun ordentlich von dem vorhandenen Speis und Trank zu nehmen, auf das es ein stimmungsvolles Fest werde, wie es noch keines auf dieser Burg gefeiert wurde. Mit lautem Hallo versichern ihr die Anwesenden dies zu tun. Auf den Spießern, die über dem hochflackernden Feuer im großen offenen Kamin aufgestellt sind, stecken nun knusprig braungebrannte Hasen, die von Irmegunde fleißig gedreht und mit Fett übergossen werden. Der Geruch des frischen Bratens steigt unaufhörlich in eure Nasen, spornt euren Appetit an. Ritter Bragon und die Auelfe fangen an, weitere Speisen auf der Tafel zu verteilen. Der Scharlatan der Gauklertruppe gießt plötzlich einen Schwall Wein auf die Erde und wirft irgendein Pulver hinterher. Der Wein und das Pulver vermengen sich zischend, blühen dann wie eine feuerrote Blume empor. Mit einem süßen Duft verpufft die Blume, die Rauchfetzen verflüchtigen sich, von Ohhh- und Ahhh-Rufen begleitet. Gerne verneigt sich der Künstler vor dem applaudierenden Publikum. So vergeht einige Zeit, in der die Anwesenden sich mit Hochrufen auf den Gastgeber und dem Singen von bekannten Liedern unterhalten und einen Becher nach dem anderen leeren.

- Die schweren Scheite im Feuer knacken, es ist warm und gemütlich inmitten der festen Mauern. Hunde laufen zwischen den Beinen der Sitzenden umher, schaben sich an den Bänken die Läuse und Schwären aus dem Fell und erhoffen sich die eine oder andere Leckerei. Immer wieder werden die übrig gebliebenen Spieße gedreht, damit das köstliche Fleisch nicht verkohlt, denn viele Gäste sind nach unten gegangen um von dem Ochsenbraten zu bekommen. Ab und zu ruft man euch Scherzworte zu, Gäste fragen, wie es euch unterwegs ergangen sei auf euren Reisen, die

musizierenden Gaukler vollführen spontan einige akrobatische Verrenkungen, eine Tänzerin schmiegt sich grazil an den einen oder anderen ... .. Kurzum, die Gäste feiern ausgelassen auf der kleinen Burg, auch wenn das Licht etwas an Helligkeit verloren hat.“

#### **Meisterinformationen:**

Während der Feier hat Ritter Wolfhart eine Vision, in der er Bragon in lodernnden Flammen sterben sieht! Wo, wann und wie sich dies ereignet, woher das Feuer kommt (Drachenodem, Hylailier Feuer?), kann er nicht sagen. Die meisten Gäste halten dies für das Gebrabbel eines Betrunkenen. Aber dazu später mehr. So mancher Gast (darunter auch Bragon und Lissi, die sich für kurze Zeit hinauf auf den Rundturm begeben um RAHja zu opfern) verlässt aus verschiedensten Gründen zwischenzeitig den Rittersaal. Man sucht den Abort auf, sucht ein Plätzchen für ein ruhiges, ernsthafteres Gespräch, will nur frische Luft schnappen um den Alkoholschweren Kopf frei zu bekommen oder einfach nur weil es an dem offenen Feuer gemütlicher ist. So versammeln sich auf dem Burghof bald einige Leute um den am Spieß steckenden Ochsen, wo Irmegunde, die überall zugleich zu sein scheint, geübt mit einem scharfen Messer großzügig bemessene Stücke aus dem saftigen Braten schneidet, um diese auf Weißbrotscheiben zu legen. Zusammen mit Erdäpfeln, Zwiebeln und Knoblauch gelangt dann alles auf einen vergoldeten Zinnteller und wird einem Gast gereicht. Der würzige Duft des Bratens weht durch die ganze Burg und lockt bald noch mehr Gäste aus dem Rittersaal hinab. Die Gaukler, die nun eigentlich zur Tat schreiten wollten, sind genötigt eine nächtliche Vorstellung als Ausklang des Festes zu geben und müssen den Diebstahl noch etwas verschieben. Mythanos gibt einen der Gaukler jedoch Anweisung, sich ins Große Gemach zu begeben, da dies jetzt niemand bemerken wird und später, wenn alle eingeschlafen sind, mit dem Alicorn herunter zu kommen. Nach einiger Zeit auf dem Burghof zieht es die Leute dann doch wieder hinauf in den Rittersaal, da zum einen der Wind eisiger wird, zum anderen hier unten keine Sitzmöglichkeiten vorhanden sind.

#### **Allgemeine Informationen:**

Das Stimmengewirr schwillt an und schwillt ab, ein Barde schlägt verhalten die Laute und die Hunde knurren dankbar, wenn ein Gast ihnen Knochen zuwirft. Wieder scheint das Licht der Lampen und Kerzen ein wenig dunkler zu werden, geht es doch schon auf Mitternacht zu. Manche Festgäste legen ihre bier- oder weinschweren Häupter auf die mit Essensresten und Flüssigkeiten besudelte Tischplatte und schlafen schnarchend ein. Andere stillen noch immer ihren ungeheuren Hunger oder gießen gewaltige Mengen verschiedenster Getränke in sich hinein. Irmegunde, die bereits fleißig die überflüssigen Dinge von der Tafel geräumt hat, bringt gerade zwei leere Weinkrüge aus den Rittersaal, da erblickt (Name eines Helden) einen der Gaukler, der auf der nach oben führende Treppe steht und dem Scharlatan Mythano mit einem gewundenen silbernen Horn verstohlen zuwinkt.

## Kapitel 7: Schwerter und Dämonen

### Meisterinformationen:

Werter Meister, hatten sie bisher die schwere Aufgabe, etliche Meisterpersonen auf unterschiedlichste Weise mit den Helden kommunizieren zu lassen, so haben sie nun die nicht minder schwere Bürde, gleich einem Feldherren den Eroberungskampf um die Burg Pandlarils Wacht glaubhaft zu gestalten! Der Kampf soll hier nicht in aller Ausführlichkeit beschrieben werden, zumal sich die Aktionen der Helden (und auch Meisterpersonen) selten in ein starres Korsett zwingen lassen. Lediglich ein möglicher Handlungsverlauf sowie einige dafür wichtige Geschehnisse sollen kurz erwähnt werden. Doch der Reihe nach:

### Eroberung der Burg

Einigen Gästen bekommt der Wein oder das Bier nicht besonders gut und sie schlafen zeitig ein, was an dem Schlafmittel liegt, das einer der Gaukler (besonders) in das bevorzugte Getränk der Gäste geschüttet hat. Die Gaukler selbst hatten sich zuvor schon mit einem Gegenmittel vor der Wirkung geschützt. Da die Helden noch einiges zu leisten haben, sollten sie darauf achten, diese nicht ebenfalls zu vergiften. Wenn die Helden also am liebsten den Weine zusprechen, so wird wohl eher das Bier vergiftet worden sein. Sie können aber auch, so sie eine Kampfstarke Heldengruppe ins Abenteuer führen, diese ebenfalls vergiften lassen. Im schwindeligen Zustand (den sie den Spielern durch heftige Abzüge auf GE, FF, KL und Kampffertigkeiten deutlich machen) kämpfen auch Superhelden nicht so gut und werden daher hoffentlich lieber erst die Flucht antreten, die für den weiteren Verlauf der Handlung nun mal wichtig ist. Während im Burghof einige der Anwesenden umherschlendern oder eben im Rittersaal eingeschlummert sind, gelang es einer Person der Gauklertruppe in das **Große Gemach** einzudringen um das Alicorn zu entwenden und winkt nun, an der Treppe stehend, dem Scharlatan Mythano damit zu um es Ihm zu überreichen. Ein Held soll dies bemerken und ruhig versuchen das zu verhindern (was natürlich nicht gelingen darf), damit er später den Anderen davon berichten kann. Kaum aber das einer der Helden den diebischen Gaukler ergreifen will, dringen vom Burghof Waffengeklirr und Schreckensschreie herauf und schnell wird jedem halbwegs nüchternen Gast klar, das die Burg überfallen wird. Kurz darauf stürmen auch schon die ersten Angreifer durch die Türen in den Rittersaal.

Zuvor nämlich ist Adepta Alverana mittels NEBELLEIB (C.C. 226 / LC 120) in das Torhaus geschwebt. Die völlig verduzte, auf den nackten, plötzlich erscheinenden Frauenleib starrende Alwyna von Dragenfeld, setzt Sie mit PARALÜ PARALEIN (C.C. 228 / LC 130) außer Gefecht. Sodann lässt sie die Zugbrücke herab und zieht das Fallgitter empor. Während sich einige der im Burghof befindlichen Gäste (richten sie es ein, das auch einer der Helden hier ist) wundern was da vor sich geht, vielleicht gar nach der Kriegerin rufen, schreitet Harpyion über die Zugbrücke, legt die Hände

auf die Torflügel und verwandelt diese in blankes Eis. Da hallt der gräßliche Schrei zweier widernatürlicher Wesen über das Land. Zwei miternachtsschwarze, fliegende Chimären sind es, scheinbar eine Vermischung von Panther und gorischer Schwarzgeier, die wie die verzerrten Schatten der, bekanntermaßen aus Löwe und Adler bestehenden, praisogefälligen Greife wirken: Irrhalken! Aus einem flammenden Kragen, der wie ein dorniger Kranz um den unheiligen Halsen liegt, züngeln vier feurige Hörner wie frischgeschmiedete Säbel, die eine kometengleiche Feuerspur am sternlosen Himmel ziehen. So als öffneten sich die Niederhöllen selbst, quillt plötzlich eine lavaartige Masse unter dem ölig glänzenden, struppigen Gefieder der weitgespannten Flügel hervor, sprüht von oben wie feurige, den Burghof erhellende Glut auf die Gäste herab. Das Schutzfeld hält auch diesen Feuerregen zischend ab und verzerrt die Dämonenglut bei jedem Auftreffen, so das ein wahres Feuerwerk aus blassblau aufblitzenden Sternen über den Köpfen der Gäste entsteht. In einer anderen Situation wäre dieser Anblick sicherlich ein Fest für die Augen. Kein luftzerteilendes Rauschen wie bei anderen Gefiederten erklingt, als die Höllengreifen ein weiteres Mal die Burg überfliegen, sondern ein wahres Gewittergrollen begleitet sie. Mit einem markerschütternden Geschrei, einem Gemisch aus gierigem Geiergekrächze und Raubkatzengebrüll, durchbrechen die dämonischen Wesen, die nur aus schattenhafter Schwärze und flammendroter Drachenglut zu bestehen scheinen, knisternd das Schutzfeld, welches kurzfristig taghell aufleuchtet. Wie ein schwarzroter Wirbelwind donnern die flammengekrönten Schattengreifen dann auf die Gäste herab. Im gleichen Moment, wo die rotglühenden Kohlestücke und zuckenden Flammen einen Gast treffen, Haar, Kleidung und Haut verbrennen, verspürt jener Getroffene die alles gefrierende Kälte der Niederhöllen sich wie Rauhreif über seinen Körper legen. So manches Zelt und mancher Planwagen fängt bei diesem Angriff sofort Feuer, die Habe darin droht schnell zu verbrennen. Knappen und Knappinnen versuchen zu retten was zu retten ist, bergen aber vor allem die Waffen. Auch der Unterstand der Pferde lodert auf, wie panisches Wiehern den sich vor dem Dämonenfeuer in Sicherheit bringenden Anwesenden verkündet. Doch war dies erst der Beginn des schrecklichen Ansturms auf Burg Pandlarils Wacht. Noch bevor die Irrhalken mit triumphierenden Grollen beiderseits des inneren Burgtores landen, um wie zwei basaltene Statuen den Durchgang zu flankieren, prescht der schwarze Ritter Ubogor, in jeder Hand zwei Dämonengefäße haltend, mit seinem Dämonenross unter lauten Klirren durch das von Harpyion vereiste Tor hindurch in die Burg! Hinterdrein kommen in einer Kette seine Schergen und Alveranas Peitschenbrüder gestürmt, die sich in einer Keilformation um ihn positionieren.

(**Kette:** Bevorzugte Aufstellung für den Marsch mit dem Vorteil die Flanken zu sichern. ■ /

**Keil:** Bevorzugte Aufstellung, um eine Bresche in feindliche Linien zu schlagen. ( )

Die Statuetten zerspringen in etliche Teile als Ubogor sie auf den Boden wirft und aus dem aufwallenden Schwefel schälen sich vier in schwarze, wallende Kutten gehüllte Gestalten, deren rotglühende Augen in einem endlosen, schwarzen Nichts zu schweben scheinen. In ihren gelben Krallenhänden halten sie links eine ölig glänzende Peitsche und rechts ein schwarzviolett pulsierendes Schwert: Heshtothim! Durch den aufkommenden Tumult, von den Gästen unbehelligt, brüllt Ubogor (der hier zunächst beobachtet wie der Ansturm verläuft und erst im Rittersaal den Kampf aufnimmt) seine Befehle, wirft zwei weitere Statuetten zersplitternd zu Boden. Die Angreifer teilen sich in Sekundenschnelle in drei Gruppen. Während je zwei Heshtothim über die Treppen der Wehrgänge im Norden und Osten hinauf schweben, je vier der Irrhalken-Gardisten im Schlepp, nehmen die zwei neuen Heshtothim vor Ubogor ihre Plätze ein (es dienen nun 6 von 13 Stück der Eroberung der Burg). Die völlig fassungslosen, überraschten Verteidiger ziehen wie in Trance ihre Waffen, bauen sich zaghaft in einer Reihe auf.

**(Reihe:** Bevorzugte Aufstellung für den Kampf mit dem Vorteil möglichst viele Waffen in Richtung Feind wirken zu lassen ( )).

Selbst in Weiden gilt es als nicht sehr höfisch, gerüstet wie zum Kriege beim Festbankett zu erscheinen, was wiederum nicht bedeutet, der Anblick eines Ritters im schönsten Prunkharnisch bei solchen Feierlichkeiten wäre hier im Herzogtum sonderlich selten. So kommt es, das die Gäste wohl gewappnet den Angreifern entgegen treten können. Nach einem drei-vier Herzschläge andauernden Moment des Schreckens, in der sich die Gegner Waffenhaltend anstarren, die Situation einordnen, kommt es zum Kampf! Zuerst setzen sich Ubogor und seine bei ihm weilenden Schergen (2 Belhalhar-Paktierer; 16 Peitschenbrüder; 2 Weiße Hetzer, sowie Harpyion und die beiden Heshtothim) in Bewegung. Daraufhin hechtet Valdrirel, von einem AXCELERATUS (C.C. Seite 97) unterstützt, gedankenschnell wie eine Raubkatze über den Burghof und bringt sieben der heranstürmenden Peitschenbrüder mit den Ausrufen *bha'iza dha feyra* (BLITZ DICH FIND; C.C.170 / LC 33) und *bhanda fialza dhaom'ra* (BAND UND FESSEL; C.C. 26 / LC 26) zum stehen. Dann stellt sie sich einen Heshtothim zum Kampf. Ritter Bragon kämpft mit präzisen Kehlkopfattacken (einen als „Wolfsbiß“ bekannter Schwertschlag) gegen menschliche Gegner, wird sich aber zunächst ebenfalls um einen wallenden Heshtothot kümmern, da er eine der wenigen Personen mit magischer Klinge ist. Ein recht kurzer Kampf der Weißen Hetzer, Peitschenbrüder und Paktierer gegen die wenigen wachen bzw. nüchternen Gäste entbrennt nun auf dem Burghof, der sich durch die gelegentlich aus der Luft herabstürzenden Irrhalken (die entweder mit ihren glühenden Geierschnäbeln bzw. brodelnden Pranken eine Attacke schlagen oder Feuerglut herab regnen lassen, bevor sie sich auch

schon wieder empor schwingen) sowie der deutlich besseren Kampfkraft der Angreifer schnell zum Bergfried mit seinen Räumlichkeiten ausweitet, da sich die Leute dort zu retten versuchen. Die beiden Heshtothim und die Gardisten auf dem östlichen Wehrgang, erreichen (im Gegensatz zu der Gruppe auf dem nördlichen Wehrgang) auf diesem Wege nicht wie geplant den Rittersaal, da die Tür zu **Raum 7b** vermauert ist (siehe Burgbeschreibung). Sie müssen sich also erst wieder hinab begeben und die Treppe des südlichen Wehrganges benutzen. Vielleicht sollten, gerade als sie dort ankommen, die Türen des Rittersaals magisch verschlossen werden. Den Helden und noch wachen Gästen wird durch den heftigen Ansturm (die Angreifer kommen bald durch beide Türen des Rittersaales) nichts anderes übrig bleiben, als sich in die oberen Gemächer zurückzuziehen, wo man sich verbarrikadieren kann um die vertrackte Lage zu überdenken. Detailliertere Angaben zu den Dämonen Asqarathi (Irrhalken); Heshtothim; Iriadhzal; entnehmen sie bitte **M.A.** Seiten 150/156/157 und dem Buch **UdD** Seiten 74/75/77 aus der Box **BE** (wo auch der Weiße Hetzer beschrieben ist).

**DSA4:** siehe **MGS** Seiten **61** und **65!**

Dies ist, das sei hier nachdrücklich angegeben, lediglich eine Variante wie die Eroberung der Burg verlaufen kann. Sie, werter Meister, können die Schurken gerne sehr viel raffinierter Vorgehen lassen, wichtig ist nur, das der Hauptkampf im Rittersaal ausgetragen wird, so das die Helden sich im Großen Gemach verschanzen können und nicht ermeuchelt werden. Wenn Sie den Verteidigern gleich zu Beginn eine bessere Chance einräumen möchten, dann kann ein Held geistesgegenwärtig das Seil für das innere Fallgitter kappen, so das Ubogor nur die Hälfte seiner Leute zur Verfügung hat. Während des folgenden Kampfes können die Helden dann aber nicht verhindern, das zwei-drei Gardisten das Fallgitter empor ziehen, so das der Rest der Mörderbande herein stürmen kann und alles seinen gewohnten Gang nimmt. Wollen sie gar eine richtige Belagerung mit Sturmleitern, Belagerungsgerät und dergleichen? Dann kann ein Held Alverana oder einen anderen Schurken beim Versuch das Tor zu öffnen ertappen und dieses Vorhaben vereiteln, so das Ubogor alles einsetzen muß was er hat, um die Mauern zu stürmen. Gegen Pfeile von den Wehrgängen sind Ubogors Leute dann mit Schilden geschützt und das vereiste Öl (im Kessel des Torhauses) für die Pechnasen braucht sicherlich eine halbe Stunde zum Sieden, bevor es eingesetzt werden kann. Aber es werden einige Krüge Hylailier Feuer im **Baderaum** der Burg gelagert und können mittels einer (verborgenen) Röhre in der Westwand des Raumes in das Wasser des Burggrabens entleert werden. Die brennende Wasseroberfläche wird eine Belagerung aber ziemlich erschweren. Bedenken Sie bitte, das es dramaturgisch notwendig ist, das die Burg erobert wird. Der Dämon Irhiadhzal in Ubogors Pferd kann zuvor schon 12 der verstorbenen Vorfahren der Mandavarwin als Untote aktiviert haben, die er hier nun in den Kampf führt und auch von gefallenen Verteidigern kann er Besitz



ergreifen. Jedenfalls muß der Ansturm letztendlich so groß sein, das sich die Verteidiger in den Bergfried zurückziehen müssen und der Kampf wie gehabt im Großen Gemach vorläufig ausklingt. Da es sich um einen Kampf gegen Dämonen bzw. Paktierer handelt, die dem von TRAvia gesegneten Ort in Frevlerischerweise betreten haben, müssen die Helden (und anderen Gäste) nicht befürchten durch ihr Eingreifen (das der *Segnung des Heimes* zuwiderläuft) ebenfalls zu Frevlern zu werden.

### Mit Magie und Göttersegen

So die Helden tatsächlich keine magischen bzw. geweihten Waffen oder Artefakte ihr Eigen nennen, um eine Chance gegen die Dämonen zu haben (**DSA4**: auch normale Waffen verletzen Dämonen, jedoch ist deren RS dagegen meist so hoch, das ein Treffer nicht wirklich effektiv ist), so wird es dem mit der Pandlarilie kämpfenden Uthgar gelingen, einen Hesthoth mit nur einem Hieb zu vernichten! Die zurückgelassenen Waffen (Schwert 1W6 +4 TP und Peitsche 1W6 TP) können die Spielerhelden an sich nehmen. Allerdings kostet jede Aktion (AT oder PA) mit diesen Waffen 1 LP und sie verflüchtigen sich nach 1W6 +1 Tagen aus dieser Spähre. Ohne den tollkühnen Helden etwas heilende Unterstützung bei diesem riskanten Unternehmen angedeihen zu lassen, wird dieses also schnell tödlich für ihn enden. Sinnvoller wäre es da, diese offizielle, recht übertriebene Regelung außer acht zu lassen und dem betreffenden Helden stattdessen 1 Punkt Ausdauer pro Aktion abzuziehen. Auch der Verlust von einem Punkt KK nach jeweils 10 KR (die mit der dämonischen Waffe gekämpft wurden) klingt plausibel. Dieser Verlust kann nur durch lange Nachtruhe aufgehoben werden. Alternative: KK des betreffenden Helden sinkt und JZ steigt nach Verschwinden der Waffe um einen Punkt. Permanent, versteht sich!!! Schließlich sind dies Waffen aus der Domäne des Herrn der Rache!

Auch das „Ausborgen“ einer besonderen Waffe von anderen Personen bietet sich als weitere Möglichkeit an. Als da wären der von Ubogor getötete Usilius Lanzward mit seiner Waffe „Greifenzorn“, oder der Rondrakamm des erschlagenen Leowart Rotbach bzw. jener der schlummernden Morrigana Mandavarwin!

### Kleine Eindrücke des Kampfes

- Minorcor, der Meckerdrache, flattert wild schimpfend herum und kann mittels LUCIFERI (C.C. Seite 159) einem schwachen Helden unterstützen oder einen Gegner mit einer gespeiten Flamme bzw. Klauenhieb / Biß kurzzeitig ablenken.

- Wolfhart von Aarenfels wird von den Attacken eines Hesthoth arg bedrängt. Sein Kampfstil ist äußerst defensiv, er pariert (mit vor Entsetzen geweiteten Augen) lediglich die harten Schläge des Dämons, attackiert aber seinerseits nicht. Offenbar hat ihn der Anblick des niederhöllischen Wesens jeglichen Mut geraubt. Da strauchelt er, fällt. Doch noch bevor der Dämon dieses Missgeschick ausnutzen kann, trifft eine

lange, hell singende Klinge die unheilige Kreatur, die sofort in eine schwarzgelbe, schwefelstinkende Wolke vergeht. Uthgar Mandavarwin war es, der den gestürzten Wolfhart beistand und nun aufhilft. Gemeinsam stellen sie sich neuen Gegnern zum Kampf - Während eines Zweikampfes weicht einer der Kontrahenten dem Schlag aus, so das die Waffe den auf der Tafel ruhenden Kopf eines Gastes (**Tharon Helmecher** von Ulmentruz) vom Rumpf trennt. Ein unruhmlicher Tod im Schlaf.

- Der Scharlatan wird samt Alicorn von zwei Hesthothim gefangen genommen (was die Helden nicht verhindern können, da sie zu sehr bedrängt werden), nachdem Ubogor oder Alverana ihn (samt Alicorn) entdeckt und mit fast schon panischer Stimme dessen Ergreifung befohlen hat.

- Der Zwerg Dolgrom, der tapfer gegen einen Gardisten streitet, hechtet plötzlich mit den Ausruf: „Angroosch!“ auf dicht beieinander stehende Gäste (möglichst zwei oder mehr Helden) zu. Einen Lidschlag später explodiert eine eisige Kugel an seinem Leib und Kristallsplitter fetzen durch den Zwergenkörper hindurch auf die Leute zu. Während sein blutig zerrissener Körper am Boden aufschlägt, erreichen die von einem FRIGOSPAEHRO (Eisvariante des Feuerballs; siehe C.C. Seite 179 / LC 82) verursachten, rasiermesserscharfen Eissplitter die Gruppe (welche jedoch durch das Eingreifen des Zwerges nur mehr die letzten 1-2 Schritt der Eiswelle abbekommen). Dolgrom hat die Leute vor Harpyions Zauber bewahrt, ihnen das Leben gerettet!

- Gwynnet, die sich zunächst im Hintergrund hält, hetzt ihren Habicht Salavar auf Harpyion, bevor sie sich dann doch humpelnd in den Kampf stürzt. Vor den schrecklichen Schnabelhieben und Klauenattacken muß der Magier (der hierdurch sein rechtes Auge einbüßt) nach draußen flüchten, so das er eine Weile nicht mehr am Kampfgeschehen teilnehmen kann. Der Habicht flattert kreischend hinauf zur Turmplattform.

- Uthgar wird von seinem älteren Bruder Ubogor bedrängt und schwer am Bein getroffen. Usilius Lanzward stürmt herbei, deckt Ubogor mit einem Gewitter gezielter Schläge ein, die der schwarze Ritter jedoch beängstigend leicht und betont lässig pariert. Während sich Uthgar mit der schwer blutenden Wunde schwerfällig zurückzieht, bringt Ubogor Usilius mit zwei kraftvollen Schwerthieben schwer verwundet zu Fall. Ein Held kann nun einen Moment der Unachtsamkeit Ubogors (der höhnisch Grinsend über den zu Fall gebrachten steht und sich anschickt, seinem Bruder nachzusetzen) ausnutzen um ihn zu attackieren. Grimmigen Blickes nimmt Ubogor den Kampf auf.

- Beide Eingangstüren des Rittersaals sind verzaubert (siehe Burgbeschreibung), die nun von dem (möglichst von einem Helden) gestützten Uthgar mit den Schlüsselworten aktiviert werden. Sollten die Helden nicht nach oben fliehen wollen, dann lassen sie einen der Irrhalken die verzauberten Türen durchbrechen und einen Kampf auf Leben und Tod beginnen ...

# Kapitel 8: Kriegsrat

## Meisterinformationen:

Das Große Gemach ist ein guter Ort um die Wunden zu behandeln, denn es gibt einiges an Kräutern und Verbandszeug und Minorcor flattert mit einem Eimer hinab zum Fluß um Wasser herauf zu holen. Auf dem Balkon gibt es genug Notrationen, die für mehrere Tage für alle Anwesenden ausreicht. In einer verschlossenen Truhe lagern sowohl Einbeerensaft als auch Antidot und andere Tränke. Für den Augenblick können die Helden und ihre Verbündeten erst einmal Verschnaufen und die Lage überdenken, da auch die Schurken sich erst einmal Sammeln, ja vielleicht gar ein Gelage abhalten, nachdem die anderen Gäste gefesselt und im Rittersaal festgesetzt wurden. Ubogor, der Magier Harpyion und Adepta Alverana sowie Ubogors Dämonenpferd betreten in der Zwischenzeit die Höhle mit der Wurzel. Zum einen wollen sie sich die Örtlichkeit (die sie vielleicht schon vor dem Angriff auf die Burg kurz inspiziert haben) genauer ansehen, zum anderen das Ritual zur Befreiung der Wurzel vorbereiten. Und sicherlich werden sie danach auch den Rest der untererdischen Räumlichkeiten unter die Lupe nehmen und dabei den Geheimgang durch das Badezimmer entdecken. Der Irhiadhzal jedenfalls wird auf Ubogors Anweisung die getöteten Gäste und/oder einige von den hier beerdigten Ahnen der Mandavarwin unter seine Kontrolle bringen (insgesamt bis zu 12 Untote) und auf der Burg (insbesondere die Wehrgänge) verteilen.

## Unter Belagerung

Man will zwar nicht ewig hier oben bleiben, aber sich vorerst hier verbarrikadieren und auf eine Belagerung vorbereiten. Deshalb sollte zunächst einmal eine Bestandsaufnahme gemacht werden. Wie viel ist von Heil- oder Zaubersmittel vorhanden, wo kann man noch welche herbekommen, welche wirksamen Waffen fährt man gegen den Gegner auf, wie kann man Hilfe herbei holen u.ä.? Auch muß geklärt werden wer die Angreifer sind, welche Ziele sie verfolgen, was für ein Interesse sie an dem Scharlatan haben, wie kampfstark sie tatsächlich sind? Ermuntern sie die Spieler durch solche von den Meisterpersonen in den Raum gestellte Fragen zu einer analytischen Diskussion. Um einige nützliche Dinge aus dem Rundturm zu besorgen, muß man vom Großen Gemach über die Brücke zum Turm wechseln (bitte bestimmen Sie selbst, was für Artefakte und/oder Elixiere sich in welchem Raum finden lässt). Hier auf der Brücke findet sich nicht nur der schlafende Jäger Olduin, der sich zuletzt mit Gwynnet darüber unterhalten hat, welche Greifvögel wohl bei der Erschaffung der widerlichen Harpyien verwendet werden (Falken, Adler, Geier?) sondern auch ein Irrhalk, der auf den obersten Zinnen des Rundturms wie ein Gargyl hockt und das Vorhaben der Helden erschweren kann. Bedenken Sie dabei, das es ein Geschöpf des Erzdämons der Rache ist und daher nicht zwangsläufig einen Kampf mit den Helden führen muß, sondern diese lediglich etwas quälen mag. Eine

Möglichkeit wäre, die Helden über die Brücke rennen und in den Eingang des Rundturms springen zu lassen, während die Feuersglut wie ein flammender Wasserfall herab fällt. Mit einer gelungenen IN-Probe (nach Ihrer Maßgabe erschwert) wird dabei der richtige Moment zum Losrennen erkannt (der Irrhalk lässt ja nicht pausenlos Feuer aus sich heraus quillen) und eine gelungene GE-Probe (erschwert?) sorgt für einen schadenlosen Hechtsprung. Geht die IN daneben, rennt man zu früh los und die GE-Probe wird (zusätzlich?) erschwert.

## Der wahre Grund des Angriffs?

Wie die Anwesenden von einem der Gaukler erfahren, der sich mit ihnen hierher geflüchtet hat, will Mythano mit dem Alicorn der Mandavarwin ein Tor öffnen, das angeblich zum Einhornfriedhof führt. Dies geht aus einem alten Schriftstück hervor, welches sich im Besitz des Scharlatans befindet (dem Tagebuch des FIRun-Geweihten Nemrod Firngard). *„Deshalb sind wir ja auch auf die Burg gekommen, denn wo sollte man sonst ein Alicorn herbekommen? In der Bibliothek, die Mythano verbotenerweise aufgesucht hatte mit Hilfe seiner magischen Fähigkeiten, muß er einen entscheidenden Hinweis entdeckt haben, wo der Einhornfriedhof zu finden ist. Ansonsten hätte er nicht beschlossen unseren Plan, alle Personen mit Schlafgift zu betäuben, heute durchzuführen, sondern gewartet!“* jammert der Gaukler. Sollte Valdiriel nicht schon bei der Feier ihre zynische Erzählung über den Einhornfriedhof zum Besten gegeben haben, so wird sie das jetzt tun (Handout 5). Damit wissen die Spieler aber immer noch nicht, wer die Angreifer sind und was diese wollen, denn das sie keine Komplizen der Gaukler sind, ist jedem hier klar. Roana Baerngrimm, die nur mit Mühe die Wirkung des Schlafmittels abschütteln kann, schließt in gewohnt selbstsicheren Tonfall aus, das es sich um Verbündete der Hexe Yolana handelt. Die Helden kennen den Ritter, können aber nur wenn sie am Anfang des Abenteuers einen Gefangenen gemacht und ausgehört haben, wissen das er zu Galottas Leuten zählt (es sei denn er trug bei dem Überfall auf die Botin offen einen Schild mit dem Wappen Galottas). Bragon hat natürlich sowohl seinen Onkel Ubogor als auch Alverana wiedererkannt, vermutet daher einen persönlichen Racheakt. Er bestätigt auch die (mögliche) Aussage der Helden, daß Beide in Galottas Dienst stehen (Bragon hat Ubogor 27 Hal bei der Tobrieninvasion bei einer Begegnung die von Ubogor gestohlene „Pandlarilie“ abgenommen. Sein Onkel war damals schon im Auftrage Galottas unterwegs. Alverana kennt er von der 60. Tsatagsfeier des Nordmärkischen Herzogs, wo sie des Herzogs Truppen ins Verderben stürzen wollte). War das Ganze also wirklich nur ein Racheakt?

## Eine gewagter Gedanke

Die Reaktion der Gäste auf das Gehörte ist recht unterschiedlich. Sie reicht von lautstarker Entrüstung

und konstruktiven Verteidigungsmaßnahmen bis hin zu einem Ausfall. „*Ubogor hat sich für das Alicorn interessiert, nicht für den Scharlatan!*“ verkündet Uthgar mit düsterer Stimme in die Überlegungen der Anwesenden, die ihn fragend mustern. Er ahnt bereits, was Ubogor hier plant. „*Er sucht ebenfalls den Einhornfriedhof!*“ sagt er bestimmend in dem erwartungsvollen Schweigen. Die Frage, warum Ubogor diesen sagenhaften Ort denn suchen sollte, beantwortet er nicht. Doch auch er will nun, fast schon in Panik geraten, wissen wo der Einhornfriedhof liegt. Gerne würde er die Bibliothek durchstöbern, um vielleicht den Hinweis zu finden den Mythano entdeckt hat. Doch der Schlüssel für die Tür war am Schlüsselring, den Uthgar beim Kampf im Rittersal verloren hat und jetzt würde wohl kaum jemand auf den Burghof gelangen, um ungestört die Tür aufbrechen zu können, oder? Vom Balkon (oder der Brücke zum Rundturm) mit einem Seil auf die Turmplattform klettern und von dort hinab auf den Wehrgang ...?

Wolfhart, der von der Dämonenattacke so überrascht war und sich deshalb Selbstvorwürfe macht, ist am überlegen, ob er dieses Risiko eingehen sollte, um seine Schmach im Kampf zu tilgen (obgleich keiner der Anwesenden ihn für seine kurzfristige Lähmung gering achtet, war er doch nicht allein mit dieser Reaktion)! Kaum aber hat sich Wolfhart bereit erklärt das Wagnis einzugehen (von den Helden unterstützt?), da öffnet sich plötzlich die Rückwand des Kamins und Irmegunde betritt den Raum durch diesen Geheimgang. Sie war gerade im Stall, hatte zwei leere Krüge hinab gebracht, da brach der Kampf aus und sie versteckte sich im Kamin. Uthgar und die anderen Mandavarwin werden sie herzlich umarmen, während der eine oder andere spekuliert ob man nicht durch diesen Gang fliehen könnte/sollte. Irmegunde kann durch den Heilungssegen (KKO Seite 15) bis zu vier Personen geringfügig heilen (jeweils 6 LE, für die sie je 6 KP aufwenden muß).

#### Das Rätsel des wächsernen Ritters

Die Frage, ob es weitere Geheimgänge gibt, die man vielleicht nutzen könnte, verneint Uthgar. Nur die Kamine sind miteinander verbunden. Eine gelungene Probe auf Menschenkenntnis +12 bzw. Lügen +6 offenbart jedoch, das der alte Ritter etwas verbirgt. Darauf angesprochen oder einfach aus einer Laune heraus ergreift Uthgar die alte grüne Kerze in Form eines Ritters und betrachtet sinnierend den Orakelspruch, der einstmals hinein geritzt wurde, der da lautet:

*Mein Erbe möge sein einst reich /  
wenn sintemalen Wachs verfliegt /  
Silberglanz in seiner Hand liegt /  
so folge er Efferds feuchten Pfad /  
zu finden Königswürd'ge Kemenat /  
die einem Drachenhorte gleich.*

Er wirft dem fragenden Held die 1 ½ Spann hohe, 4 Finger dicke Kerze zu und erklärt, das die Bibliothek einstmals die Schatzkammer der Burg war und keine offizielle Eingangstür aufwies. Doch leider ging das

Wissen um den Zugang vor einigen Generationen verloren. Erst auf Anweisung von Imenea Mandavarwin wurde das Mauerwerk von Zwergenhand durchbrochen und eine Tür eingesetzt. Es muß also einen Geheimgang auf der Burg geben, der zur Bibliothek führt, von dem er aber nicht weiß wo der Eingang ist, was ihn sichtlich schon lange ärgert! Möglicherweise verrät die Lösung des Kerzenspruchs wo der Eingang ist, doch die Lösung ist ihm noch nicht eingefallen.

Den Helden sollte es da besser ergehen! Wenn auch die Spieler die simple Lösung nicht finden, wird Lissmene von Mönchbach (die einen leichten Treffer an der Hüfte abbekommen hat und leidlich versorgt wird) eher beiläufig das Rätsel lösen.

Mit dem Orakelspruch wies ein Vorfahre auf den filigranen Schlüssel im Inneren der Kerze hin und auf den Geheimgang im Brunnen, der zu der (ehemaligen) Schatzkammer führt. Man muß also nur die Kerze abbrennen lassen oder sie aufschneiden. Bisher wollte aber niemand die Kerze zerstören, da man ja nicht wußte ob sie noch gebraucht wird oder nicht.

Zugegeben, das Rätsel ist recht einfach und läßt die ach so klugen Einhornritter ziemlich blöd erscheinen, aber manchmal sieht auch ein Elb den Blautann vor lauter Nadelbäumen nicht!

#### Eine gewagte Aktion

Wenn der Schlüssel nun hervor geholt wurde, bittet Uthgar einen der Helden (möglichst einen Streuner, Jäger, Gaukler oder sonst eine Person die so aussieht, als verstünde sie sich darauf auf Phexens Pfaden zu wandeln) durch den Geheimgang des Kamins hinab bis in die Stallungen zu gehen. Von dort soll er zum Kastenwagen des Scharlatans und anschließend zum Brunnen schleichen, um sämtliche Schriftstücke über den Einhornfriedhof zu bergen. Hier oben wird man die Texte dann gemeinsam studieren. Den aufbegehrenden Wolfhart bringt er mit befehlsgewohnter Stimme zum Schweigen: „*Zum einen brauchst Du nichts beweisen, Jungspund, da Du tapfer gestritten hast und zum anderen hat der Bursche hier (deutet auf den erwählten Helden) weit mehr Chancen wieder lebend nach oben zu gelangen als Du und ich zusammen! Wir sind eben das Schlachtfeld gewöhnt, da bewegt man sich nun mal anders.*“ Ob die restlichen Helden ihren Freund begleiten oder mit den anderen Anwesenden etwas unternehmen sollen um die Aufmerksamkeit der Schurken auf sich zulenken, bleibt Ihnen überlassen, werter Meister. Notfalls, wenn keiner der Helden der Bitte folge leisten will (was natürlich sehr schade wäre), werden Wolfhart (der sich ein triumphierendes Lächeln gönnt) und Bragon (der den „Waffenbruder“ nicht allein in dieses gewagte Unternehmen ziehen lassen will) die Schriftstücke besorgen. Die Helden sollten dann aber zumindest für eine gute Ablenkung sorgen.

Vielleicht schicken Sie den Rest der Helden aber auch solcherart zu den anderen Zimmern im 2. Stock, um aus Bragons, Gwynnets oder Gisadalas Gemach einige weitere nützliche Dinge zu bergen.

## Kapitel 9: Fuchsfährten

### Meisterinformationen:

Auch hier sei Ihnen, werter Meister, nur grob der mögliche Handlungsverlauf geschildert. Passen sie das Geschehen an den Wissensstand und die Einsatzfreude der Spieler sowie den Fähigkeiten der Helden entsprechend an. Je nachdem wie schwer oder leicht sie es den Helden machen wollen, sollten sie entscheiden ob sich in den Stallungen oder dem Burghof jemand aufhält oder nicht. Jedenfalls ist je ein Heshthot vor den Türen des Rittersaals, dem Burgtor sowie der verschlossenen Tür der Bibliothek postiert worden und auf den Wehrgängen wandeln Untote herum.

### Wände haben Ohren (besonders im Kamin)

Uthgar drückt im Inneren des Kamins einen bestimmten Stein, worauf ein Klicken zu vernehmen ist. Dann drückt er die steinerne Rückwand nach hinten auf. Im Licht einer Laterne sehen die Helden eine Wendeltreppe, deren steinerne Stufen direkt hinter dem Kamin in die dunkle Tiefe führen. Die Helden sollten sich möglichst leise verhalten, damit nicht einer der Schurken die Schritte oder Stimmen der Helden vernimmt. Bei jedem Kamin können die Helden mittels Sinnenschärfe lauschen, ob einige Schurken anwesend sind oder nicht und ob diese sich unterhalten. So lässt sich vielleicht erfahren, was mit den anderen Gästen geschehen ist. Wurden die schlafenden bzw. besiegten Leute getötet oder gefangen genommen? Gerade beim Kamin im Rittersaal könnten sie die Helden ein Gespräch, das Ubogor mit seinen Leuten führt, aufschnappen lassen und so noch einige Spielrelevante Details an die Spieler vermitteln (warum Galotta sie hierher gesandt hat; wie sie hierher gekommen sind; besondere Fähigkeiten von Ubogors Rüstung oder den Paktierern usw.). Vielleicht beschwert sich ja Harpyion, das Alverana an seiner statt den Einhornfriedhof aufsuchen und auch noch zwei Irrhalken mitnehmen darf, wo doch Galotta ihm diese Aufgabe und die Dämonen ausdrücklich für die Sicherung der Burg bestimmt hat. Ubogor kann dann im bedrohlichen Tonfall erklären, das die beiden hier verbliebenen Irrhalken die Fähigkeit Präsenz haben und daher völlig ausreichend sind. Zumal niemand weiß, das die Burg in ihren Händen ist. Und außerdem ist Ubogor froh dieses nörgelnde, besserwisserische und sich dem Dämonenkaiser anbietende kleine Mädchen vorerst los zu sein. Mittels Magiekunde kann die Bedeutung der Dämonenpräsenz bestimmt werden (nämlich das der besiegte Dämon in der dritten Spähre verbleibt und unter Verlust von 10 % seiner eigentlichen LE beim nächsten Sonnenuntergang neu erscheint. Endgültig gebannt werden kann der Dämon nur wenn er exorziert wird oder seine LE endgültig auf Null sinkt).

### Wie ein Schatten in der Nacht

Mindestens die Hälfte aller Zelte und Wagen auf dem Burghof sind verbrannt. Die verkohlten Überreste der Planwagen und die durch die Hitze verbogenen

Eisenreifen, über die einst die Leinenplanen geworfen wurden, wirken wie verendete Riesentiere. Der Wagen des Scharlatans ist glücklicherweise nur wenig von Flammen gezeichnet worden: eines der Räder ist verbrannt, so das er schräg an seinem Platz steht. Die Schwierigkeit ist, dort ungesehen hin zu gelangen. Zwar schiebt sich des öfteren eine Wolke vor das helle Madamal, so das die Helden die kurzzeitig auftretende Dunkelheit nutzen können, doch die Dämonen lassen sich davon nicht beirren. Eine Schleichenprobe +4 bei den Dunkelphasen sollte genügen um vom Stall zum Wagen zu kommen. Eine gescheiterte Probe kann eventuell mit einer Versteckenprobe (erschwert um die Punktzahl, um die die Schleichenprobe misslungen ist) ausgeglichen werden. Wenn die Anderen keine (oder keine ausreichende) Ablenkung unternehmen oder die Helden durch ungenügende Schleichfertigkeiten entdeckt zu werden drohen, dann bringen Sie Awylin von Dragenfeld wieder ins Spiel. Vom Turmhaus aus wird sie einen tödlichen Pfeil auf den Schurken (möglichst einen der Untoten oder der Peitschenbrüder) abschießen, der einen Helden gerade entdeckt hat und verhindert somit einen Alarmruf.

### Erstes Zwischenspiel

Plötzlich flattert der kleine Meckerdrache Minorcor, der unbemerkt während der Unterredungen zum Balkon heraus ist, aufgeregt durch eine Schießscharte hinein ins Große Gemach, einen kleinen Vogel vor sich her treibend. „*Wer ist das hier, wohl ein Spion? Das ich nicht lache, welch ein Hohn. Der Tod wird sein dein kläglich Lohn, du elender Dämonensohn!*“ schimpft er böse, mit dem Maul nach dem Vogel schnappend. „*Hach, mit meinem feurig Atem, könnte ich dich einfach braten!*“ sinniert er. Aufgeregtes Gemurmel ertönt, Helmbrecht hält den Minidrachen gar für verrückt. Bragon jedoch ruft zunächst dem Schuppenwicht ein strenges: „*Fang ihn, aber tue ihm nichts!*“ zu und noch während er die Elbe Valdiriell anspricht: „*Val, bitte ein Odem!*“ murmelt sie schon ein *uida mandra sanya'ray* (ODEM ARCANUM; C.C. 141 / LC 128). Ein kurzes Nicken bestätigt dem Ritter sodann, das der kleine Vogel von einer magischen Aura umgeben ist. „*Tatsächlich ein Spion?*“ fragt er die Elbe ungläubig, doch diese sieht den kleinen Piepmatz nur intensiv an (DAS SINNEN FREMDER WESEN; C.C.191 / LC 163). „*Das kannst du dir wirklich sparen, laß mich diesen Schurken garen. Zu erkennen diese Augenwischerei, bedarf ich keine Zauberei!*“ zischt Minorcor ungehalten zur Elbe, immer noch hinter den Vogel herjagend. Die Helden sollten sich an dem Einfangen des Piepmatzes (Tierkunde = Praiosgrüßer) beteiligen. Nur eine gelungene FF-Probe + 6 führt zum Erfolg (oder ein Zauber wie PARALÜ). So oder so durchbricht Valdiriells glockenhelles Lachen kurz darauf die angespannte Atmosphäre. „*Gib ihn mir bitte!*“ sagt sie sanft zu dem Fänger. Als sie den Vogel vorsichtig in Händen hält, erklärt sie den Anwesenden, das sich einer der Gaukler

wohl durch einen Zaubertrank in diesen zwitschernden Gesellen verwandelt hat. Nach einigen SR wird die Wirkung dann verfliegen und die Rückverwandlung einsetzen. Also viel Aufregung um nichts! Bragon wird den kleinen Meckerdrachen dennoch für seine Aufmerksamkeit ordentlich loben.

### **Stille Suche**

Die Tür des bunten Kastenwagens ist entweder abgeschlossen oder gar magisch gesichert, so das Proben auf Schlösser knacken oder FORAMEN FORAMINOR (C.C.101 / LC 59) nötig sind. In dem chaotischen Durcheinander im Inneren können die Helden nicht nur das lädierte Tagebuch des Firungeweihten finden (die zwei relevanten Textstellen, Handout 6, sind markiert) sondern auch die Handouts 7 und 8, sowie nach Ihren Maßgaben auch einige (besonders für den weiteren Spielverlauf) nützliche Dinge: Elixiere; Kräuter; Gifte; magische Amulette oder Ringe! Mythanos hat einiges Seltsames Zeug angesammelt, übertreiben Sie dabei aber nicht, denn solche Dinge sind teuer und selten. Desweiteren sollte den Helden auffallen, das hier Kleidung liegt die einem ganz bestimmten Gaukler gehört (vielleicht das verführerische Kleid einer Tänzerin oder das grellgelbe Gewand eines Akrobaten). Dieser Gaukler hatte sich aus panischer Angst hierhin geflüchtet, wo er (oder sie) eine Phiole mit Vogelsymbol sah. Um deren Bedeutung wissend trank der Gaukler hastig das Elixier und verwandelte sich in einen kleinen Vogel, einen Praisgrüßer! Die leere Phiole liegt natürlich ebenfalls noch hier.

### **In dunkle Tiefen**

Bevor die Helden sich nun schleichend zum Brunnen begeben (was nicht schwer sein sollte, da die Planwagen sich nahebei gruppiert haben), können sie sehen wie Alverana (das Alicorn in einem Lederranz verstaue und den gefesselten Mythano vor sich her schupsend) samt einigen Söldnern (6 Peitschenbrüder) die Burg verlassen. Der Gedanke, die Verfolgung aufzunehmen ist sicherlich nicht verkehrt, jedoch selbst wenn mehr als ein Held vor Ort ist, fehlt ihnen zum einen die Kampfkraft ihrer Kameraden um es mit den Schurken aufnehmen zu können (besonders wenn sie gehört haben das die Adepta zwei Irrhalken dabei hat), zum anderen dürften sie bei ihrer Schleichtour durch den Geheimgang kaum vollgerüstet sein oder gar all ihre unentbehrlichen Habseligkeiten dabei haben, so das dieses Vorhaben schnell wieder vergessen werden sollte. Uneinsichtige Spieler verleiden Sie dann am Besten mit einem Irrhalken, der seinen „Katzentrieb“ so nebenbei an einem der Gauklerpferde ausläßt (er zerreißt das grauslich wiehernde, erbarmungswürdige Tier in kleine, handliche Portionen), ihr Vorhaben. Ein Held der versucht hier vorbei zu kommen, braucht keine Meistergnade erwarten!

Da der Schlüssel für das Brunnengitter nicht vorhanden ist, müssen die Helden das Schloß natürlich ebenfalls (möglichst leise) aufbrechen. Um die eisernen und moosbewachsenen, dadurch mitunter glitschigen Stiegen unbeschadet hinab klettern zu können, bedarf es schon einer gelungenen Probe auf Klettern oder

Körperbeherrschung (erschwert nach Ihrem Ermessen). 6 Schritt weiter unten haben die Helden die Qual der Wahl zwischen einen Gang nach Westen und Süden (siehe Burgbeschreibung).

### **Zweites Zwischenspiel**

Die Elbe Valdiriel hat in der Zwischenzeit mit einem nur ihr bekannten Verständigungszauber das Einhorn Mandavar über die Vorgänge unterrichten. Das Einhorn erschien ihr jedoch etwas abwesend zu sein verkündet sie, ganz so, als ob es gerade anderweitig beschäftigt gewesen wäre. Was durchaus der Wahrheit entspricht, denn Mandavar hier und die Fee Pandlaril dort müssen sich noch eine ganze Zeit lang gegen die Angriffe einer kampfstarken Gruppe zur Wehr setzen. Das Einhorn kämpft gegen einige Waldschrate, von einem Dämon beseelt und von der Hexe Yolana gesandt, auf das Mandavar nicht Alverana aufhalten kann. Geweihte des Namenlosen hingegen, denen das Treiben bezüglich der Mandavarwin nicht entgangen ist, attackieren die Fee. In dem Vorhaben der anderen Gruppierungen (die Befreiung der Dämonenwurzel) sahen sie durchaus eine Möglichkeit, die Fee und ihre Diener ein für alle mal auszuschalten, damit sie das Ungeheuer vom Neunaugensee erwecken können. Davon werden sowohl die Helden als auch die Anwesenden Parteien auf der Burg vorerst aber nichts erfahren.

Um durch den Zauber ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF (C.C.192 / LC 62) ihre Elfensippe von den hiesigen Geschehnissen in Kenntnis zu setzen, benötigt die Elbe jedoch neue Astralkraft. Entweder stellt ihr ein zauberkundiger Held etwas von seinem ASP-Trank zur Verfügung oder er läßt sich mittels UNITATIO (C.C. 203 / LC 169) „anzapfen“! Wenn noch nicht geschehen (vielleicht aus Angst vor dem Irrhalk), böte es sich nun an den Rundturm nach Zaubertränken und anderen nützlichen Dingen zu betreten. Ansonsten ist Minorcor die letzte Rettung, da er „angezapft“ wird.

### **Die Bestätigung**

In der Bibliothek angelangt können sie den Helden bei ihrer Suche nach dem richtigen Schriftstück die Handouts 2 und 3 zuspätspielen, so diese nicht bereits in der Bibliothek von Baliho gefunden wurden. Der Raum wird zwar des Öfteren gefegt, dennoch liegt über vielen Schriftstücken eine leichte Staubschicht. Die Spuren von tastenden Fingern auf den Büchern deuten auf Mythano hin und tatsächlich entdeckt dann ein Held (Probe auf IN oder Sinnenschärfe +4?) bei der Suche unter einigen verstaubten Werken ein völlig sauberes Buch: Die Trollzacker Manuskripte (M.A. Seite 240ff)! Dies musste das Buch sein, dem der Scharlatan den entscheidenden Hinweis entnommen hat, denn einer von den Rittern hätte sich ganz gewiß die Mühe gemacht sämtliche Bücher abzustauben. Sicher kann man sich dabei zwar nicht sein, aber auch nach längerem herumsuchen ist hier nichts entscheidendes mehr zu entdecken. Jetzt bleibt also nur noch der Rückweg, der natürlich ebenfalls schleichend besritten werden muß (es sei denn, der Held verfügt über andere Möglichkeiten wieder hinauf zu gelangen).

# Kapitel 10: Alveranskommando

## Meisterinformationen:

Nach der Rückkehr der Helden im Großen Gemach werden alle Schriftstücke von den Anwesenden sorgfältig studiert und die Erkenntnisse dann gemeinsam ausgewertet. Aus dem Tagebuch (Handout 6) geht hervor, dass der Eingang zum Einhornfriedhof bei oder in der Burg Quellsteen zu finden ist. Das Wissen, wo diese Burg zu finden ist, ging jedoch im Laufe der Jahrhunderte verloren. Durch das rote Einlegeband ist nun in den Trollzacker Manuskripten eine Textpassage gekennzeichnet (Handout 9) und der darin erwähnte goldene Hügel ist dann auch der entscheidende Hinweis. Dieser Hügel nämlich, davon erzählte schon Bruder Eisbart, ist geradezu überwuchert von Gulmond, was ihm sein gelbes Äußeres verleiht und von altersher von den Waidmannen und Kräuterfrauen Goldhügel genannt wird. Ein Hügel der sich auch auf dem Wandteppich im Rittersaal findet. Ein Hügel, wo die Burg Quellsteen erbaut wurde. Weitere Textpassagen aus den Trollzacker Manuskripten finden Sie z.B. in **MDSA** Seite 76 (Kobolde) und **BA** Seite 221 (Feentore) bzw. **DSA4: MWW** Seite 124!

Spätestens jetzt sollten die Helden allen Anwesenden von den patrouillierenden Untoten und dem Ausrücken Alveranas berichten. Bruder Eisbart gibt danach mit gebrochener Stimme zu bedenken, dass er mit Mythanos über den Goldhügel gesprochen hat und der Scharlatan daher eine ungefähre Wegbeschreibung hat. Nun ist jedem klar, dass Mythano den Schurken als Führer dient. Daher entschließt sich Uthgar zu einer Teilung der getreuen Streiter!

## Die Speerspitze

Die Heldengruppe, die sich mit Phexens Pfaden offenbar besser auskennt als die hiesigen, mehr in geordneten Schlachten erfahrenen Edelleute, soll mit einem Seil von dem Bergfried (der von mindestens einen Irrhalk beobachtet wird) herab klettern, den Burggraben überwinden und durch den Bärnwald bis zur Burg Quellsteen am Goldhügel vordringen, um Alverana am betreten des Einhornfriedhofs oder zumindest an der Bergung von Alicorni zu hindern. Der größere Teil der Streiter muß zwischenzeitlich die Eindringlinge aus der Burg vertreiben, egal wie, koste es was es wolle! Valdiriel erhebt Einwände, hält es für das Beste, die verständigten Elben nochmals zu rufen und hinter den Schurken her zu schicken, da diese sich im Bärnwald deutlich besser auskennen als die Helden. Uthgar ist jedoch nicht kompromissbereit. Ruhig aber bestimmend sagt er:

*„Ja, es ist wie ihr sagt, teure Freundin! Aber ihr wisst ebenso gut wie ich, dass die Rückeroberung der Burg vorrangig hat. Mandradao und die Anderen können nicht nur für ein Ablenkungsmanöver sorgen, welches uns Gelegenheit gibt hier herauszustürmen, sie verfügen mit dem Magischen Donnerkeil auch über eine Waffe um die Dämonen zu besiegen. Ohne ihre Magie werden wir wohl unterliegen!“*

Mit ungekannter Ernsthaftigkeit blickt die Elbe den alten Ritter an. Mit ebenso trauriger wie mahrender Stimme antwortet sie unheilverkündend: *„Wenn der Einhornfriedhof wirklich gefunden wird und Dutzende Alicorni geborgen werden von den Angreifern, wird ganz Weiden unterliegen!“* Betretenes Schweigen breitet sich aus, weil weder die Mandavarwin noch die Elbe bereit zu sein scheinen, die Anwesenden näher aufzuklären. Da tritt Bragon vor: *„Dies wird nicht Geschehen! Zwölfgöttergefällige Selbstlosigkeit hat diese tapferen Abenteurer hierher gebracht und in der Zwölfe Namen werden wir gemeinsam die unheilige Brut vernichten!“* sagt er zuversichtlich und blickt nickend mit einem entschlossen-grimmigem Lächeln zu den Helden. Dann wendet er sich seinem Vater zu und sagt bestimmend: *„Keine waghalsige Kletterei, Vater. Das ist wahrlich nicht der Zeitpunkt für Geheimniskrämerei, daher nehmen wir den anderen Weg!“* Uthgar zögert, scheint abzuwägen was das für die Zukunft bedeutet, als der Rondrianer Helmbrecht Molchberger seine Grübeleien schroff unterbricht: *„Das die Burg einen Fluchttunnel besitzt, dürfte jedem hier klar sein, das ist bei jeder Burg so. Und solch selbstlose Leute (deutet auf die Helden) werden das Wissen darum sicherlich nicht schändlich ausnutzen!“* Uthgar blickt daraufhin streng in die Runde und verkündet mit einer Selbstsicherheit, die keinen Zweifel duldet: *„Rückzug ist manchmal taktisch sinnvoll, doch diese Burg wird von den Mandavarwin bis zum letzten Blutstropfen verteidigt. So war es und so wird es immer sein. Es gibt hier keinen Fluchttunnel!“* Dann legt er dem Helden der am nächsten steht kameradschaftlich die große Hand auf die Schulter und sagt fast schon väterlich an alle Helden gewandt: *„Die Bestandsaufnahme ist gemacht. Stellt euch eine geeignete Ausrüstung zusammen, sucht aus was euch notwendig erscheint um die Aufgabe zu erledigen. Danach führe ich euch hinaus!“*

Es ist offensichtlich, dass außer der Elbe alle Anwesenden die Idee unterstützen und es bleibt zu hoffen, dass die Helden die Aufgabe nicht ablehnen.

## Hilfe für die Helden

Den Weg nach Quellsteen kann ihnen nur Bruder Eisbart oder Olduin Moorstrüpp beschreiben, denn die Elfen halten sich schon immer von diesen „Ort des Bösen“ fern. So kennt Valdiriel auch nur unzureichend den Weg. Begleiten soll keiner der Beiden die Helden. Daher befindet sich Olduin in einem Tiefschlaf, verursacht von dem Schlafmittel der Gaukler, der nur mittels **KLARUM PURUM (C.C.121 / LC 90)** soweit aufgehoben werden kann, damit er einige wenige Auskünfte zu geben in der Lage ist (bevor er wieder ermattet zusammensinkt). Bruder Eisbart hingegen ist schwer Verletzt (mindestens sechs Peitschenhiebe eines Heshthot haben ihn arg zugesetzt und er hat nicht mehr die nötige KK für langatmige Erklärungen bzw. eine Hetzjagd durch den Bärnwald). Ritter Hartger von Lohenberg läßt es sich jedoch nicht ausreden, Bragon

und die Helden zu begleiten („*Es ist Pandlarils Wunsch gewesen!*“ beteuert er Bragon immer wieder). Auch anderweitige Hilfe soll ihnen zuteil werden. Die ebenfalls hier verbleibende Valdiriel wird einem Helden der sich aufs Bogenschießen versteht 3-5 von zehn besonderen Pfeilen mitgeben. Diese Pfeile (eigentlich für Kurzbogen) sind aus Alicorni gefertigt und daher magisch (1W6 +6 TP)! Irmegunde kann für 6 KP auf einen Helden einen Weisheitssegen (**KKO** Seite 14) legen um seine MR zu erhöhen. Der Rondrianer Helmbrecht Molchberger kann die Waffe eines Helden segnen (aus Liebe zur gefangenen Morigana auch einen weniger RONdragefälligen Streiter und auch ohne eingehende Prüfung; siehe **KKO** Seite 33). Je nachdem, was Sie die Helden im Rundturm an Elixieren haben finden lassen, wird ihnen natürlich auch davon etwas mitgegeben.

### Vorsicht und Vertrauen

Dann ist der Zeitpunkt des Aufbruchs gekommen und Uthgar führt Bragon, Hartger und die Helden durch den Kamingang hinab in den Stall und von dort die Treppe hinab in den Baderaum. Uthgar wird den Wunsch seines Sohnes entsprechen, aber nicht den Fehler machen, allen Streitern von der Wurzel zu erzählen. Nur der kleinen Heldentruppe die durch den zaubergetarnten Höhleneingang aus der Burg entkommen soll, vertraut er sich an und hebt die Wichtigkeit der Mission damit hervor. Den Anderen Verbündeten (also hauptsächlich Meisterpersonen) wird es wohl genügen, das Söldlinge des Galotta eine Schurkerei planen, die dem Weidener Land schadet und deshalb verhindert werden muß, wozu eben auch die Rückeroberung der Burg zählt.

### Schlacht um die Burg

Wenn sie eine große Heldengruppe ins Abenteuer führen bzw. die Gaukler von einer weiteren Spielerschar verkörpert werden, müssen sie hier nicht nur eine gewissenhafte Aussortierung vornehmen (denn es soll nur ein kleiner Stoßtrupp von einer Handvoll Leute sein und nicht ein halbes Banner) sondern die zurückgebliebenen Leute angemessen Beschäftigen. Ziel der Verteidiger ist bekanntermaßen die Rückeroberung der Burg und wie man dies am besten bewerkstelligen kann, sollte in einem weiteren Kriegsrat besprochen werden. Der Irhiadhzal in Ubogors Pferd hat (wie bereits erwähnt) bis zu 12 Untote erweckt und diese zur Bewachung der Burg auf den Wehrgängen verteilt. 12 weitere Gegner sollten als Übermacht eigentlich genügen, um auch eine starke Heldengruppe außer Gefecht zu setzen. Notfalls holt der Dämon nach der Vernichtung der Untoten 12 weitere aus der Gruft (insgesamt befinden sich dort sicherlich vier Dutzend, aber der Dämon kann bekanntermaßen nur je ein Dutzend gleichzeitig kontrollieren). Er selbst regeneriert jede KR vermutlich fast ebenso viele LP wie er SP hinnehmen musste (desgleichen der mit Belhalhar paktierende Alrik Drachwill). Die Irrhalkengardisten verschießen (wieder?) mit ihren Repetierarmbrüsten vergiftete Bolzen, Harpyion mag seine Zauberkräfte durch einen großen Zaubertrank weiterhin aufrecht erhalten und

Ubogor hat sicherlich zur Vorsicht einen Heiltrank mitgenommen, so das er für lange Zeit auch für mehrere starke Helden ein unüberwindlicher Gegner bleibt. Während die Ressourcen der Verteidiger also schrumpfen, haben die Schurken mehrere Möglichkeiten ihre Kampfkraft zu erhalten.

Denkbar ist auch das Eintreffen einer Nachhut. Wie erwähnt will Galotta die Burg als Operationsbasis verwenden, eine Verstärkung der hiesigen Truppe wäre somit auch nicht unlogisch! Wenn sie also mehr als die eingeplante Anzahl Söldner und Dämonen ins Spiel bringen wollen, bietet es sich an, das Ubogor während des Kriegsrats der Verteidiger ein PLANASTRALE-Artefakt aktiviert hat, durch das ein bis zwei Dutzend Söldner als Truppenverstärkung eingetroffen sind, die die Burg bemannen. Selbst ein Dschinnenring kann den Verteidigern dann keinen Sieg mehr bescheren, sondern den Helden lediglich einen furiosen Kampf gönnen, bei denen sie all ihre überragenden Fähigkeiten und machtvollen Artefakte hemmungslos einsetzen können.

Falls Sie noch mehr Brisanz während dieses Kampfes wünschen, dann lassen Sie doch eine Truppe des Portifex Xeraan (**UdD** Seite 108) auftauchen. Der goldgierige Zaubergnom hat ebenfalls von den Mythen der Mandavarwin gehört und insbesondere dem Gesagten über den angeblichen Reichtum (Drachenhort; Einhorngebeine;) Gehör geschenkt. Als seine Spione von dem Entsenden der Galottaagenten erfuhren, glaubte er sofort das der hinterhältige Scharlachappenmagier sich die Schätze der Ritter holen wollte und schickte dann selbst einen Kommandotrupp los. Dieser wird dann wohl hauptsächlich aus Kämpferinnen der Mactalēānata oder Kämpfer der Schwerter Borbarads bestehen, aber sicherlich auch einige Zantim und/oder Shruufya beinhalten (vielleicht gar einige Hummerier? Aber wie bekommt man die nach Weiden?). Zu den genannten Truppenmitgliedern siehe **UdD** Seite 110-112.

Während die Verteidiger sich verzweifelt anschicken Galottas Schergen zu überwältigen, wird die Burg also von Xeraans Leuten attackiert und für jede Partei beginnt ein Zweifrontenkrieg, bei der letztendlich Xeraans Leute vernichtet werden, die Verteidiger der Burg aber in Gefangenschaft von Ubogor geraten.

Doch auch ohne Xeraans Leute sollte es durch das Vorgenannte ein aussichtsloser Kampf werden, der zur Gefangennahme der Verteidiger führen muß.

Ihnen, werter Meister, fällt sicherlich auch noch etwas ganz anderes ein, um starke Spielerkämpfer und machtvolle Spielermagier alt aussehen zu lassen ...

### Anmerkung zu den Dämonen:

Allgemein verrichten Dämonen **einen** Dienst (z.B. einen Kampf) und verschwinden nach Erfüllung dieses Dienstes bzw. wenn sie beim Versuch den Dienst auszuführen „getötet“ werden. Die hiesigen Dämonen wurden jedoch allesamt von Galotta beschworen und erfüllen bisweilen mehrere Dienste. Für **DSA4** gilt hier die Regelung für Experten der Beschwörung (siehe **MWW** Seite 133).

# Kapitel 11: Des Einhornritters Erbe

## Meisterinformationen:

Im **Baderaum**, vor dem schwarzen Schrank stehend, erklärt Uthgar den Helden und Ritter Hardger was es mit dem Geheimnis der Mandavarwin auf sich hat (siehe Hintergrund auf Seite 5). Dann betätigt er den Öffnungsmechanismus der Geheimtür und geleitet alle über die breite, steinerne Wendeltreppe hinab. Es geht zunächst den Nordgang (**D**) lang, dann dem Westgang (**E**) und abschließend den zweiten Nordgang (**H**) zur großen Höhle (**I und J**), wo die Helden die Wurzel Widharcals erblicken und der Fee Pandlaril begegnen. Zuvor sollten sie aber folgendes bedenken:

In der Höhle kommt es hin und wieder zu Ausbrüchen von Widharcals Macht. Kerzen- oder Fackelflammen springen vom Docht bzw. der Fackel auf die Helden um Kleidung, Haut oder Haare anzuzünden (keine Gegenwehr möglich, einmalig 1W6 SP), stinkende Windböen (KK-Probe +2 oder 2 SP) löschen nichtmagische Lichtquellen, Erzbröckchen hageln auf die Helden ein (IN-Probe; bei gelingen Ausweichen +4 oder 1W6 SP). Lassen sie die Spieler zwischen den Vorlesetexten mit einem W20 würfeln und attackieren sie dann den Helden mit dem höchsten Würfelwurf. Zudem ist es gut möglich, das Ubogor und Harpyion weitere Untersuchungen anstellen hier unten. Auch hat der Irhiadhzal bereits 12 Untote unter seiner Kontrolle, die er für die Verteidigung der Burg auf die Wehrgänge schickt, die aber auch noch hier herum staksen können. Einen langandauernden und damit geräuschintensiven Kampf sollten die Helden in diesem Fall doch besser vermeiden (sonst hetzt Ubogor womöglich einen Irrhalk hinter den Helden her), zumal sie solche Begegnungen mit Schleichen und Verstecken vermeiden können. Zumindest aber am Höhleneingang stehen zwei Untote auf Wache und wenn es da zu „Action“ kommt, ist das nicht weiter tragisch, da die Helden dann sowieso aus der Burg raus sind!

## Allgemeine Info:

- Schale, stickige Luft schlägt euch entgegen, als ihr die gewendelten, steilen Stufen hinab steigt. Fackeln und Kerzen werden entzündet, doch reicht ihr Schein nicht weit sondern verliert sich in unzähligen Nischen und Vertiefungen im schrundigen Gestein. Ritter Hartger ist nicht minder erstaunt als ihr. Plötzlich durchläuft eine heftige Erschütterung das Gewölbe. Felsen und Erdreich ächzen, Staub rieselt von der Decke herab. Legen die Eindringlinge etwa die Burg in Schutt und Asche? Nein, ihr spürt wie der Boden **unter** euch erzittert und bebt. Ein Knistern von magischen Energien hallt durch das Gewölbe, vermischt mit dem Geräusch eines sengenden Drachenodem. Irgendwo scheinen nun doch Mauern einzustürzen, denn das Geräusch von berstendem Gestein ertönt und Staub wirbelt auf. Einige kränkliche Nebelschwaden umwehen euch wie klebrige Netze von geisterhaften Spinnen, als euch Uthgar mit angespannter Haltung tiefer ins Innere des dunklen Ortes führt.

- Der Boden erzittert. Ein langgezogenes, dumpfes Grollen dringt aus der Tiefe herauf. Giftiggelber und modriggrüner Nebel verdichtet sich. Aus seinem Inneren erklingen Laute, die keiner menschlichen oder tierischen Kehle entstammen können. Schreie unheimlicher Qual sind es, die die Luft durchzittern, untermischt von einem dumpfen Grollen wie von einer gigantischen Bestie. Es ist, als schläft unter der Burg ein gewaltiger Drache, der nun erwacht.

- Durch das Schwadengebräu hindurch erblickt ihr in einer großen, natürlich gewachsenen Höhle Steinernen Sarkophage am wasserumspülten Boden und metallene Gedenktafeln an den Felswänden, die in den Lichtinseln erscheinen. Offenbar ist dies die Ahnengruft der Mandavarwin, doch Uthgar scheint nicht bereit, zum jetzigen Zeitpunkt Erklärungen abzugeben. In dem gegenüberliegenden Teil der Höhle erblickt ihr ein knotiges, hölzernes Gebilde das im felsigen Grund steckt. Mannshoch, gewunden wie eine Schlange, vom Boden ausgehend sich kegelförmig verbreiternd und von schattenhafter Schwärze, teils versteinert, teils in Flammen stehend, durchsetzt mit schwefelgelben Wucherungen, aus denen beständig zähe Nebelschwaden quellen, so präsentiert sich hier die abscheulichste Baumwurzel die ihr je erblickt habt. Schrill gellen Schreie durch die Schwaden, dumpfes Gestöhn, Wehklagen, dann haßerfülltes Fauchen. Da bricht sich unvermittelt eine feurige Lohe Bahn aus der Wurzel. Nur eine Armlänge weit dringen die zuckenden Flammen vor, dann werden sie knisternd von einem silberblauen Lichtkokon verschluckt, der um das Holzgebilde gesponnen ist. Wie Irrlichter zucken silberblaue Blitze an den Wänden entlang, ja die gesamte Luft, die hier und da bläulich aufflackert, scheint von der schützenden Magie durchdrungen zu sein. Derartiges habt ihr gestern Mittag bereits bei dem Sturm erlebt.

## Meisterinformationen:

Das Feuer erreicht die Helden also nicht, aber dennoch wäre beim Herannahen der Flammen ein guter Augenblick gekommen, nach den Reaktionen der Spieler zu fragen. Bleiben ihre Helden unberührt stehen oder werfen sie sich zu Boden, beginnen sie gar verzweifelt einen Schutzzauber zu sprechen? Vermitteln Sie auch danach eine unheimliche, bedrohliche Atmosphäre, machen Sie den Spielern die Boshaftigkeit dieses dämonischen Dings bewusst. Auch die Spieler von sehr hochstufigen Helden sollten ruhig etwas Angst um ihre Charaktere bekommen, denn wenn die Macht dieses Splitters vom Weltenbaum ausbrechen sollte, hätten auch diese dem nichts entgegen zu setzen.

## Allgemeine Informationen:

- Umlodert von grellweißen Feuer, welches die Schutzbarriere ausfüllt, bildet sich eine Gestalt inmitten dieses Feuers, die nur als schwarzer Schatten



*undeutlich und verschwommen erkennbar ist. Die Flammen vereinigen sich mit dem schattenhaften Wesen zu einer heulenden und kreischenden Zunge aus fauchend hochloderndem Feuer und beißendem Rauch, die sich wild zuckend durch das knisternde Licht gen Alveran dreht. Mit einem hautzerreißenden, glassplitternden Geräusch durchbricht die Feuerzunge die silberblaue Barriere, wird davon verzehrt und nur noch die allgegenwärtigen gelbgrünen Schwaden bleiben zurück, die sich jedoch nach einiger Zeit des stinkenden Dahintreibens auflösen.*

*- Das Feuer erlischt plötzlich, der Schatten schwindet, die Nebel weichen, lösen sich auf, stoben ins Nichts davon, vertrieben von einer silbrig schimmernden Wolke, aus der leiser, lockender Gesang dringt, der süß und einschmeichelnd ist, einfach unwiderstehlich. Die blauglühende Wolke die sich aus dem Nichts vor der Wurzel gebildet hat, schwebt nieder auf die Wasserfläche weiter hinten in der Höhle. Dort beginnt das Wasser sich empor zu stülpen und zu formen, ja, menschliche Gestalt anzunehmen. Das Wesen ist eindeutig weiblich. Zwar sehr zartgliedrig, aber dennoch in voller weiblicher Pracht, die mit einem filigranen Gewand wie aus sternenglitzernen Schleiern bedeckt ist und von innen heraus zu Leuchten scheint. Die durchscheinende Erscheinung beginnt sich zu festigen, bleibt jedoch unwirklich wie ein Traumgespinnst, scheint auch eher im wallenden Dunst heran zu schweben, als zu laufen. Bragon und Hartger beugen Knie und Haupt vor der Gestalt, die sowohl von einem Hauch der Unvergänglichkeit umgeben ist als auch dem Duft von Minze und Rosenwasser. „Herrin!“ sagt der aufrechtstehende Uthgar mit einem Kopfnicken, und erstmalig hat seine feste, befehlsgewohnte Stimme einen belegten Klang. Sie schenkt ihm ein herzliches Lächeln, erwidert träumerisch sein Nicken. Sanft streichelt sie durch das Haar der knienden Ritter, bedeutet ihnen mit anmutiger Geste sich zu erheben.*

#### **Meisterinformationen:**

Diese Vertrautheit wird die Gestalt den Helden, so diese ebenfalls respektvoll niedergekniet sind, nicht entgegen bringen, denn es handelt sich hier um niemand geringeren als die Fee Pandlaril, auch „Herrin vom See“ genannt! Sie ist offenbar die Verkörperung eines älteren, elementareren Efferdkultes. Für manche Leute eine (wenn nicht gar die höchste) Dienerin des Meeresgottes Efferd, für andere eine Legatin des Elementarherren des Wassers. Doch vermag, im wahrsten Sinne des Wortes, auch der mächtigste Dschinn ihr nicht das Wasser zu reichen. Denn sie ist nicht einfach eine Quellnymphe oder ein bezauberndes Geschöpf mit durchsichtigen Flügelchen, sondern nicht weniger als die personifizierte Lebenskraft des Weidener Landes selbst! Allein ihre nächtlichen Gesänge sind es, die das Legendäre Ungeheuer vom Neunaugensee im Schlafe hält und somit die Verwüstung des Herzogtums durch diese Ausgeburt des Namenlosen verhindert. Dennoch ist sie kein allmächtiges Wesen, das mit einem Fingerschnippen ganze Dämonenscharen vernichten kann. Es ist bei

solch Überderischen Gestalten immer schwierig, Machtfülle oder Schwächen in starres Regelwerk zu pressen, doch Macht kennzeichnet sich ja nicht zwangsläufig darin, besonders große Zerstörung verursachen zu können. Als eines der wenigen Wesen Aventuriens (oder gar Deres?) vermag die Fee nämlich hin und wieder ein wenig den Schleier der die Zukunft verbirgt zu lüften. Ihre Planungen und Ziele umfassen Jahrhunderte, sind für einen Sterblichen daher nur schwer zu begreifen. Belassen Sie es also dabei, das dieses Wesen ebenso wie alle anderen gewissen Gesetzmäßigkeiten unterworfen ist, die es nicht erlauben, alleine gegen die bestehenden Bedrohungen des Weidener Landes vorzugehen! Dazu hat sie z.B. vor einigen Jahren den alten, auf sie eingeschworenen Ritterorden „Ritter des alten Weges“ (dem einst auch Lanzerich Uhrentann vom Quell, der Erbauer der Burg Quellsteen, angehörte) neu entstehen lassen. Ritter Hartger ist einer dieser „Feenritter“. Bragon hingegen ist kein Mitglied dieses Ritterordens, dennoch einer der wenigen besonders Begünstigten der Fee und ihr absolut Loyal ergeben. Sie tritt den Helden höflich, aber geistig scheinbar in weiten Fernen weilend entgegen. Versuchen Sie, werter Meister, die Einzigartigkeit und Entrücktheit, die Machtfülle und Mystik Pandlarils würdig darzustellen. Auch wenn sie es ist, die um Hilfe ersucht, sollte sie nicht wie eine Bittstellerin auf die Spieler wirken. Vergessen Sie bitte nicht: Sie ist das Land und das Land ist Sie! Mehr zur Fee vom Pandlaril finden sie im **AB 87** Seite 26ff.

#### **Allgemeine Informationen:**

*Feingesponnenes Haar fließt wie geschmolzenes Mondsilber um ein alabasternes Gesicht, das ebenso kindlich unbeholfen wie allwissend erhaben wirkt und das von einem seltsamen Leuchten umgeben ist, wie eine Wolke vom Strahlenkranz der Praiosscheibe. Helle Augen glitzern wie Morgentau im Praioslicht aus diesem Gesicht. Dann spricht die ebenso gespenstig wie anmutige Gestalt zu euch. Nicht mit einer von der Luft getragenen Stimme wie es bei euch der Fall ist, sondern eher durch eine geistige Verständigung. Es ist keine Sprache der Worte sondern der visuellen Eindrücke. Dennoch ist die Stimme wie ein Flüstern in euren Köpfen, mit sanften, ungemein weiblichen Klang, samtig weich, berauschend wie süßer Wein, und von betörender Sinnlichkeit. Der Anblick der übermittelten Bilderbotschaft läßt unwillkürlich euren Atem stocken, verwirrt eure Gedanken. Eure Augen nehmen unzählige Eindrücke auf und doch vermögt ihr nicht zu erkennen, was ihr alles erblickt. Ihr seht Szenen des blühenden Lebens, ohne dieses näher beschreiben zu können. War dieses hier eine Begrüßung, oder jenes eine Unmutsäußerung, gab es Dank für euer Erscheinen oder Tadel für euer Verhalten? Ihr wisst es nicht, alles war so überwältigend. Dann, nach unendlich erscheinenden Herzsclägen, harmonieren Stimme und Bilder und ihr könnt Einzelheiten herausfiltern. Ihr fühlt euch wie Blinde, die auf wundersame Weise sehen, wie Taube, die auf unerklärliche Art hören lernen. Ein weizengelbes Feld, sanft im rauschenden Sommerwind sich wiegend. Ein dichter Wald, durchglüht von den Laubfarben des*

*Herbstes, darin Jäger auf wilder Hatz nach allerlei Wild, das dem grünleuchtenden Wasser des Awadir folgt bis zu einer Burg an dessen Ufer. In den Gewölben der Burg ein knotiger Wurzelstrang, abgesplittert von einem wild wuchernden Riesenbaum, der unter einem gigantischen Felsmassiv begraben liegt, unter einem Gebirge, das sich wie eine Götterklinge in das dämonische schwarze Holz gegraben hat. Gelbgrüner Nebel strömt aus dem Wurzelstrang empor zum Firmament, um dort als grünelbe Wolken wie eitrige Schwären zu verweilen, bis ein aufkommender Sturm sie wie eine unwillige Schafherde über das weidenbestandene Land treibt. Mißtönend orgelt ein Niederhöllischer Wind (Arjunoor) durch die Öffnungen der Wurzel, verheerende Sturmböen nach draußen bringend, sengende Flammenlohe und zeretzende Erzkeile über das Land tragend. Der Tod senkt sich auf Weiden herab. Zuerst sterben die Fische im Awadir, bald auch im Pandlaril und Pandlarin, wo sie mit aufgedunsenen Bäuchen auf schlackeartigem Wasser träge dahin treiben. Dann verdorren die Pflanzen entlang des Flusses. Entlang der Ufer verdorrt Gras und Schilf, vom Ufer dann weiter hinein in die Wälder. Junge Triebe sterben ab, Blätter im saftigen Grün fallen braun und trocken zu Boden, wo bereits runzelige, faulige Früchte liegen, die vormals mit köstlicher Pracht lockten. Ungeachtet dessen quillt giftiggelber Nebel aus dem Boden, der wie tastende Tentakel vorwärts wallt, sich wie ein schwefliges Leichentuch über alles Lebende ausbreitet und zu ersticken droht. Schwefeliger Schleim schlägt sich nieder. Zunächst nur in unmittelbarer Nähe der Wasserläufe, dann auch in den Gassen der Dörfer und Städte im weiteren Umkreis. Kein Vogel singt mehr sein Lied in den sonnigen Himmel, kein Schmetterling flattert von bunter Blüte zu bunter Blüte, waren doch die Blumen längst schon verdorrt. Eindrücke von tobenden Elementen blitzen vor euch auf. Da sind aufbrechende Berge, aus deren Schlünden Feuer steigt, Wolken, die Schwefel und Pestilenz in sich tragen, schweben über den Lebewesen, dort regnet es Feuer und da trägt ein Irre kreischender Wirbelwind seine Opfer davon. Der Mißklang steigert sich noch mehr, scheint durchsetzt von Haß und Qual zugleich und er erschafft beides zugleich. Euch ist, als werden eure Eingeweide verknotet beim Ertönen des Kreischens. Je reißt die Bilderflut ab, just in dem Moment, an dem ihr schon geglaubt habt, von den dämonischen Elementen zerrissen zu werden. Keuchend taumelt ihr umher. Ihr habt einen Augenblick gräßlichen Schauderns hinter euch. Das widerwärtige, den ganzen Körper durchflutende Gefühl des Abscheus, das euch kurz durchströmte - ihr werdet es Zeit eures Lebens nicht wieder vergessen! Ein alptraumhafter Gedanke bemächtigt sich eurer: saht ihr hier Bilder von Ereignissen die geschehen konnten, geschehen werden? Erschüttert blickt ihr in das, euch auf undefinierbare Weise musternde, Gesicht des filigranen Wesens vor euch, dessen Augen in einem eigentümlichen Feuer strahlen und dessen Haar schimmert wie Madastrahlen auf Wellenkämmen.*

#### **Meisterinformationen:**

Damit die Helden diese Apokalyptische Vision tatsächlich Zeit ihres Lebens nicht wieder vergessen, erhöhen Sie am Besten bei jedem TA oder AG permanent um einen Punkt (**DSA4:** Falls vorhanden erhöhen, ggf. neu einführen oder ähnliche Schlechte Eigenschaft steigern)! Geben Sie den Spielern danach aber erst einmal Gelegenheit, sich von den unschönen Texten zu erholen und/oder sich einige Gedanken darum zu machen, eventuell Fragen zu stellen. Das Gesehene ist tatsächlich die Zukunft! Oder besser gesagt, jene Zukunft, die eintritt wenn die Kraft der Wurzel befreit werden sollte. Das Entstehen einer zweiten Dämonenbrache oder gar etwas noch viel Schlimmeres. Natürlich gibt es auch andere Bedrohungen für das Herzogtum, außerhalb wie innerhalb, die anderswo von anderen Personen abgewehrt werden, doch ist unleugbar, das die Mandavarwin hier zusammen mit der Fee, dem Einhorn Mandavar, der Elfensippe Einhornruf und vermutlich einigen Auserwählten der Fee die die Ritterfamilie noch gar nicht kennt, tatsächlich nicht weniger als das Wohl Weidens beschützen!

Nur damit hier kein übles Missverständnis entsteht und der Stellenwert, die Bedeutung der Mandavarwin für Weiden nicht ungebührlich hoch wird: das Herzogtum steht und fällt NICHT mit dieser Ritterfamilie! Ein einzelner, zur Wache an der Ausfallpforte einer Burg befehligter Ritter mag eben diese Ausfallpforte gegen eine Übermacht von Feinden erfolgreich verteidigt und damit die Belagerung der Burg an dieser Stelle verhindert haben. Das Wohl und Wehe der Burg lag aber nicht allein in seinen Händen, wie man fälschlicherweise glauben könnte. Denn hat nicht auch die Ritterin auf dem Wehrgang erfolgreich gegen die Angreifer gekämpft, diese zurück gedrängt? Hat nicht auch der Knappe, der Wagemutig ins Lager der Belagerer geschlichen ist und dort die Katapulte unschädlich machte, zum Wohl und Wehe der Burg beigetragen? Machen Sie sich und den Spielern bewußt, das die ultimative Gefahr für das Herzogtum nicht allein unter der Burg Pandlarils Wacht zu finden ist, die Mandavarwin aber sicherlich EINE der schwersten Bürden für das Wohl Weidens zu tragen haben. Zu diesem Zeitpunkt jedoch, hängt das Wohl Weidens aber tatsächlich maßgeblich von den Taten der Mandavarwin und den selbstlosen, unerschrockenen Helden ab. Daher sollten Sie den Spielern nun die Bitte der Fee Pandlaril (siehe Hintergrund Seite 6) vorlesen.

Wenn die Helden wirklich sehr angeschlagen sind, nur über wenig oder gar keine Heilränke bzw. -kräuter mehr verfügen, vermag die Fee sie zu heilen (vollständig oder teilweise). Benötigen die Helden tatsächlich trotz der im Kapitel 7 genannten Möglichkeiten noch magische Waffen, kann die Fee auf jegliche normale Waffe einen Regenbogenfarbenen Schimmer legen, dessen Wirkung einer geweihten Klinge entspricht und bis zum Ende des Abenteuers bestehen bleibt. Weitere Feenmagische Unterstützung liegt wiederum in Ihrem Ermessen!

# Kapitel 12: Silfurns Schrecken

## Meisterinformationen:

Zunächst verlassen die Helden die Burg durch den getarnten Höhlenausgang (die beiden Untoten austricksen oder niedermachen). Da die Schergen Galottas die Höhle ebenfalls durch diesen Eingang betreten mussten (Alverana hat zumindest die Wirkung des HEXENKNOTEN aufgehoben), haben sie wahrscheinlich zwei oder mehr gefällte Baumstämme als provisorische Brücke über den Burgraben gelegt, die vermutlich immer noch hier liegen. Wenn Ihnen das all zu simpel erscheint, dann hat Ubogor bis zu diesem Zeitpunkt eben schon den Geheimgang entdeckt und die Baumstämme entfernen lassen, auf das nicht heimlich jemand in die Burg schleicht. Das bedeutet, die Helden können den Burgraben entweder durch das eisige Wasser schwimmend überqueren; mittels SOLIDIRID (C.C. 89 / LC 155; kann notfalls Valdiriel bewerkstelligen wenn sie hinzu geholt wird); oder sie holen die Fahnenstange aus der Magierhöhle (F) und setzen damit unter Körperbeherrschungsproben zur anderen Seite über (ähnlich wie ein Stabhochspringer hinüber schwingen oder als schmale Brücke verwenden und hinüberbalancieren). Anschließend hasten sie hinter Alverana und ihren Söldlingen her, mitten durch die Dunkelheit des nächtlichen Waldes (der mancherorts sehr gelitten hat unter dem jüngsten Orkensturm), hin zum Goldhügel und der Ruine der Burg Quellstein. Verlangen sie verschiedenste Talentproben (z.B. auf Sinnenschärfe, Gefahreninstinkt, Holzbearbeitung, Wildnisleben, Tierkunde und natürlich Fährtensuchen) um die Helden mehr oder weniger Sicher durch den Wald zu führen. Halten sie die Schnitzeljagd aber nicht länger als nötig aufrecht und wägen sie die Stärke ihrer Heldentruppe gut ab, wenn es zu eigenen Begegnungen (besonders mit versprengten Schwarzpelzen) kommen soll. Es warten noch einige Gefahren auf die kühnen Streiter.

## Allgemeine Informationen:

*Die Landschaft ringsum liegt still im glitzernden Schnee. Die beißende Kälte hat etwas nachgelassen, aber dennoch steht der Atem vor euren Gesichtern wie eine morgendliche Nebelbank. Noch einmal tief durchatmend schreitet ihr entschlossen voran. Leichtes Schneetreiben begleitet euch auf euren Weg durch die glitzernde Weiße des harschen Schnees, auf dem ihr noch deutlich die Sohlenabdrücke mehrerer Personen erkennen könnt. Oder waren es doch eher die Spuren von Silberweiden, die des Nachts ja umherwandeln sollen? Die Schneebedeckten Bäume sehen jedenfalls aus wie verzauberte Trolle und biegen sich unter der schweren, weißen Last die auf den Ästen liegt, als beugten sie sich neugierig herab bei eurem Vorbeischreiten. Wolfgeheul durchbricht die beklemmende Stille, hallt als schauriges Echo durch die Nacht. Nein, dem Geheul wurde geantwortet und zwar ganz in eurer Nähe.*

## Wilde Wölfe

Die Helden hören also wieder Wolfsgeheul, vermischt mit kläglichen Winseln und dem Knacken von Holz. Kurz darauf preschen einige graubepelzte Leiber aus dem Unterholz und hinter breiten Baumstämmen hervor. Die Helden sollten schnellstmöglich Verteidigungsposition beziehen. Der nachfolgende Kampf sollte jedoch nur wenige KR andauern, denn eigentlich befinden sich die Grimwölfe (bestimmen Sie selbst die Anzahl der Tiere) bereits in einem Kampf. Sie springen nach einigen halbherzigen Angriffen fiepend an den Helden vorbei und fliehen vor dem knapp 2 Dutzend Mitglieder zählenden Rudel Waldwölfe, welches nun erscheint und sich knurrend den Helden in einer Halbkreisformation entgegenstellt. Abwartend, lauernt. Bragon wird die Helden notfalls gewaltsam daran hindern, die Waldwölfe zu attackieren. Ein hochgewachsener Rüde mit silbergrauen Strähnen im mitternachtsschwarzen Fell nähert sich witternd einige Schritte und mustert die Helden aus eigenartig schimmernden Augen. Bragon tritt vor und beginnt in elbisch mit dem Wolf zu sprechen. Einige Herzschläge später ruckt der Rüde plötzlich auf der Stelle herum und hechtet davon, gefolgt von dem Rest des Rudels, welches in wenigen Herzschlägen hinter den Baumstämmen verschwunden ist. Der Rudelführer, so kann Bragon den Helden erklären, war der mittels ADLER, WOLF und HAMMERHAI (C.C. 206 / LC 10) verwandelte Elb Mandradio Nebelhaar, der mit diesem Rudel seit Jahrzehnten befreundet ist und auf die Jagd geht. Mit ihrer Hilfe vertrieb er nun entgeltig die unter Yolanas Herrschaft stehenden Grimwölfe aus dieser Gegend, welche seit mehreren Tagen die Burg Pandlarils Wacht umschleichen.

## Werte der Grimwölfe:

MU 10 AT 9 PA 4 LE 18 RS 2  
TP 1W6+2 AU 80 MR 0  
(Weitere Infos siehe BA Seite 11)

## DSA4:

Biß: INI 10 +1W6 AT 11 PA 6 TP 1W6 +3 DK N  
LeP 25 AuP 80 KO 10 RS 2 MR 3 GS 10

## Allgemeine Informationen:

*Die Schneedecke wechselt beständig im mischwaldigen Silfurn. Sie liegt hoch, wo die kahlen, blattlosen Kronen der Laubbäume wenig Schutz vor dem Schneetreiben geben, und ist eher hartgefroren wo die buschigen Äste der Tannen den meisten Schnee auffangen. Immer häufiger aber rücken die hohen Stämme mit ihren weit ausladenden Ästen so nahe zusammen, das es kaum ein Durchkommen gibt. Mit singenden Klängen bahnt ihr euch einen Weg durch die dichten Äste, die kaum das Licht der Mada durchlassen. Ihr findet neben zahlreichen Vogeltapsern und Hasenfährten auch immer wieder abgebrochene Äste. Die Bruchstellen sind frisch. Etwas huscht*

*geisterhaft durch das hohe Astwerk. Ein flattern wie von Flügelschlag ist zu hören. Da bricht (Name des Helden) unvermittelt in den Boden ein. Bis zu seinen Rahjfrüchten steckt er mit seinem linken Bein in einem tiefen Loch.*

#### **Meisterinformationen:**

Dieser unangenehme Fehltritt in den Dachs-, Fuchs oder Kaninchenbau beschert dem (männlichen) Helden 3 SP, da er sich seine Genitalien ordentlich geprellt hat. Sowohl die Grimwölfe als auch die toten Krähen kündeten der Hexe Yolana von der Anwesenheit der Helden im Wald, was ihr überhaupt nicht behagte. Yolana will verhindern, das die übereifrigen Streiter Alveranas Schar aufhalten. Sie hofft darauf, das die Adepta genügend Alicorni beschafft, damit das Bannfeld gebrochen werden kann. Natürlich beabsichtigt sie, Alverana nach ihrer Rückkehr vom Einhornfriedhof selbst auszuschalten. Daher hetzt sie zunächst ihre schon seit Tagen um die Burg hechelnden Grimwölfe auf die Helden. Als das nicht den erwarteten Effekt erzielte, sendet sie ihnen die Krähen auf den Hals, die sich soeben in der Nähe der Helden sammeln.

#### **Angriff der Todeskrähen**

##### **Allgemeine Informationen:**

*Von irgendwo her dringen seltsame Geräusche an eure Ohren. Ein Rauschen wie von einem aufkommenden Sturmwind und ein anhaltendes Quietschen. Wie auf ein stummes Kommando bricht da urplötzlich eine dichte, gewaltige dunkle Masse aus den verschneiten Baumkronen und Büschen hervor, stürzt sich übergangslos mit ohrenbetäubenden Gekreische auf euch herab. Ehe ihr euch verseht, seit ihr in einer wirbelnden Wolke aus struppigen Federn, hornigen Klauen und zernarbten Schnäbeln eingehüllt.*

*Unzählige gefiederte Körper prallen mit mörderischer Wucht und rücksichtsloser Gewalt gegen euch, krallen sich in eure Harre und Kleidung, hacken mit den gekrümmten Schnäbeln nach euren Augen, drohen euch einfach unter sich zu ersticken.*

*Der gefiederte Tod blickt euch sowohl aus leeren Augenhöhlen als auch starren, leblosen Knopfaugen entgegen.*

##### **Meisterinformationen:**

Mit brausendem Flügelschlag und einem solch verzerrten, markerschütternden Gekrächze, das es die Wirkung eines BÖSEN BLICK FURCHT bzw. eines HORRIPHOBUS (C.C. Seite 28 und 35 / LC 33 und 79) entwickeln kann, kündigt sich der Vogelschwarm an. Rollen sie einmal mit dem W20. Ist der Wurf höher als die MR der oder des Helden, so sind/ist diese/r von den Auswirkungen des Bösen Blicks betroffen. Ist der Wurf gar um 7 Punkte höher gewesen, entspricht die Wirkung einem Horriphobus. Dessen ungeachtet stößt übergangslos der aus 36 (oder mehr?) Tieren bestehende Schwarm wie eine grauschwarze Wolke herab. Verlangen Sie von jedem Spieler nun eine TA-Probe +2 (DSA4: MU-Probe +3)! Wer Angst verspürt, muß mit einem Malus von 2 Punkten kämpfen bzw.

zaubern. Des Weiteren beachten Sie bitte die Regeln zum Kampf gegen **Fliegende Gegner** aus DGS Seite 59 (DSA4: MBK Seite 70ff)! Unter dem Schnee verborgene Dachslöcher, Wurzelwerk und Baumstümpfe tun ein Übriges um den Kampf gegen die kreischenden, hackenden, reißenden Geisterkrähen deutlich zu verschlimmern!

Entscheiden Sie hier bitte selbst, ob es sich bei den untoten Vögeln um Erscheinungen oder Tierkadaver handelt (siehe M.A. Seite 113 und 176 bzw. DSA4: MWW Seite 131 und 138). Beides lässt sich mit normalen Waffen bekämpfen. Gestorben sind sie zwar unter der Wirkung des Hexenzaubers KRÄHENRUF (C.C. 61 / LC 95), ihre Verbindung zur Hexe Yolana ist aber deutlich größer als gewöhnlich. Sie verrichten nicht einen Dienst und entschwinden dann erlöst, sondern dienen Yolana wie gut dressierte Tiere bis sie vernichtet sind.

##### **Werte der Krähen:**

**LeP 5 AT 8 PA 0 RS 0 TP 1SP (Schnabel)  
MR 12 GS 12/1**

(Die Angabe des MU- bzw. IB-Wertes ist überflüssig, da die Todeskrähen dem Befehl ihrer Herrin Yolana auf jedem Fall folge leisten und sofort zum Angriff übergehen). Optional können Sie hier eine Regelung aus dem Abenteuer **Rückkehr zum Schwarzen Keiler** übernehmen:

fällt bei der AT eine 1, die ein Held nicht pariert, so wurde eine schwere Augenverletzung verursacht! (1W6 +4 SP zusätzlich)! Innerhalb der nächsten SR braucht es mindestens 10 magisch zugeführte LP (Heilzauber oder ein magischer Heiltrank) um den Verlust des verletzten Auges zu verhindern. Gelingt dies nicht, so braucht der Held künftig eine Augenklappe und büßt jeweils 5 permanente Punkte auf AT und PA ein.

Effektive Magie gegen den Vogelschwarm wäre z.B. IGNISSPAEHRO (C.C. 179 / LC 82) oder AUGES LIMBUS (C.C. 81 / LC 21), wengleich dies wie mit Katapulten auf Praiosgrüßer schießen wäre. ZORN DER ELEMENTE (C.C. 93 / LC 190) oder RADAU (C.C. 183 / LC 138) sind jedoch eine hervorragende Wahl, da diese ebenfalls gegen mehrere Angreifer eingesetzt werden können. Ob hingegen der (wegen der Menge der Gegner recht teure) PARALÜ PARALEIN (C.C. 228 / LC 130) oder der PLUMBUMBARUM (C.C. 182 / LC 135) überhaupt gegen diese Totenvögel wirkt, sei Ihrer Entscheidung überlassen. Ein ARMATRUTZ (C.C. 208 / LC 19) zum Schutz vor dem Angriff ist allerdings sehr zu empfehlen.

##### **Schwarze Reste**

##### **Meisterinformationen:**

Nach dem mehr oder weniger hartem Gefecht sehen die Helden recht ramponiert aus: die Haare sind zerzaust, die Kleidung teilweise zerschissen, Hände und Wangen sind blutig zerkratzt. Um sie herum liegen entweder die knochigen, leidlich Federbestückten Krähenkörper oder der Wind zerfasert gerade die Reste eines schwarzen Nebels.

## Kapitel 13: Quellstein

### Allgemeine Informationen:

*Durch die Bäume geht ein Rauschen, als der Wind auffrischt, ganz so, als erhebt ein ruheloser Geist seine mahnende Stimme. Fast glaubt ihr schon, die Krähen kämen zurück, aber eine teerige Dunkelheit hatte sich zwischen den Bäumen ausgebreitet und mit ihr eine bedrückende Stille, die den Wind bedrohlich laut erklingen läßt. Ein beängstigendes Gefühl der Verlorenheit hat euch beschlichen, seit irgendeine gebieterische Macht das Leben zum Schweigen verdammt. Plötzlich schwingt irgendwo quietschend ein Fensterladen in seinem Scharnier und schlägt dumpf dröhnend gegen eine Mauer. Kurz darauf seht ihr dann auch schon zwischen den dunklen Stämmen die zernarbten Mauern alter Bauwerke aufragen.*

### Meisterinformationen:

Alverana und ihre Leute sind bereits in der Globule, so das die Helden keine Angst vor einem Hinterhalt haben müssen. Zumal die Schurken auch nicht wissen, das sie verfolgt werden. Dennoch sollten die Spieler nicht so ohne Weiteres ihre Helden in die Burg spazieren lassen, sondern taktisch geschickt vorgehen, um mögliche Gefahren frühzeitig zu erkennen. Von dem Gulmond, der dem Hügel die gelbe Farbe verlieh, ist natürlich nichts zu sehen und von der einstigen Burg am Hügelrand sind nur noch die Grundmauern zum teil erkennbar, überwuchert von vereisten Gesträuch und Moos. Türme, Haupt- und Nebengebäude sind seit Jahrhunderten zerfallen unter der berstenden Hitze eines großen Feuers, so das lediglich zu erahnen ist, wie der Grundriss der Burg einstmals ausgesehen haben mochte. An manchen Stellen hat der kalte Wind mannshohe Schneewächten aufgetürmt, woanders allen Schnee verweht. Trotz des Winters bietet sich diese Stelle an, einige Pflanzen als „Begegnung“ einzubauen: ganz besonders die Madablüte, Phosphorpilz und Rattenpilze (**HA** Seiten 107 / 113 / 116) seien hier genannt. Und natürlich tummeln sich hier auch etliche Ratten, die über die herumstöbernden Helden herfallen können. Letztendlich ist die Ruine der Burg Quellstein aber auch nicht anders, als Dutzende andere die Sie ihren Spielern präsentiert haben. Nun ja, bis auf eine Ausnahme ...

### Allgemeine Informationen:

*Aus der Nähe betrachtet wirken die Ruinen, die von dem kalkigen Schein des Madamals überzogen sind, noch gespenstischer. Fahlweiß glühende Nebelfetzen gleiten wie Sternenschweife durch die Winternacht. Ihr setzt vorsichtig und bedächtig Schritt um Schritt. Tod und Verwüstung hatten hier gehaust. Trümmer schichten sich überall Mannshoch auf. Die hohen Mauern der Türme und breiten Wände der Gebäude waren eingestürzt, am Boden zerschellt, nunmehr überwachsen von Dornigen Gestrüpp. So gut wie nichts war geblieben. Allein die Außenmauern der Burg sowie ein Schreinartiges Gebilde wirkten einigermaßen intakt und stabil, wenngleich sie Löcher*

*aufwiesen, durch die das Unkraut seinen Weg gebahnt hatte. Wie verwehte Seidentücher schweben die schmalen Nebelstreifen um die Ruinen. Vorangetrieben vom Wind, der heulend über die bröckligen Mauern pfeift, dabei verrottetes Stroh und Schnee aufwirbelt, breitet der Nebel sich in der gesamten zerstörten Burg aus. Langsam schreitet ihr durch die Überreste der einstigen Festung. Es ist totenstill und nur eure eigenen Schritte sowie der klappernde Fensterladen unterbrechen diese Stille. Lockeres Geröll und pulvriger Schnee knirscht unter euren Stiefeln. Da erwacht unvermittelt zwischen den eingefallenen Bauten ein vielfältiges Leben: Schwärme von Fledermäusen erfüllen die Luft, Ratten und Mäuse rascheln umher, ganz so, als übten sie sich in panischer Flucht.*

### Meisterinformationen:

Der Ritterorden vom Alten Weg (**AB 87** Seite 26ff) unterstand damals wie heute der Fee Pandlaril und Lanzerich Uhlentann vom Quell galt den Sagen nach als ihr treuester Kämpe. Aus heute unbekanntem Grunde zerfiel der Ritterorden, doch kann gemutmaßt werden, das die Diener des Gottes ohne Namen so manchen Ritter töteten. Denn wenn diese Handlanger der Fee (menschlicher Ersatz für die Einhörner, Waldschräte und anderer Wesen) beseitigt waren, konnte die Fee sich nicht mehr gänzlich allein auf die Bewachung des Ungeheuers vom Neunaugensee konzentrieren, sondern musste wieder allein das gesamte Herzogtum überwachen, was die Anrufung des Ungeheuers vereinfachte. So wurde also auch Lanzerichs Burg von Schergen des Namenlosen am Ersten der Fünf unheiligen Tage überfallen. Doch weder die Kampfkraft noch die lockenden Verheißungen des blinden, zyklischen (!!!) Geweihten dritten Grades erbrachten einen Sieg. Lanzerichs von Feenmagie begünstigte Wehr und sein unerschütterlicher Glaube ließ ihn Söldlinge, Dämonen und Mirakel schadlos an Körper und Seele überstehen. Einzig Riannon, des Ritters Weib, konnte der Zyklop noch vor seinem Ende tödlich verwunden und die Feenmagie Pandlarils reichte gerade noch aus ihre Seele zu retten, nicht aber ihr Leben. So trug der Namenlose doch noch den Sieg davon, denn Lanzerich fiel über diesen Verlust den Wahnsinn anheim, erschlug am Fünften der unheiligen Tage jegliche Person die er in seiner Burg antraf und warf die Leichen in den Brunnen. Danach entlebte er sich selbst. Aus einer Laune heraus oder mit einer perfiden Absicht verschmolz der Namenlose Lanzerichs Seele mit den Seelen der Erschlagenen und band diese an den Leib des getöteten Zyklopen.

Als die Ritter des Grafen Nasildir dann die Burg schleiften, wurde der untote Riese unter den Trümmern begraben. Im Irrglauben, die kümmerlichen Mauersteine hätten den Zyklopen erschlagen, ließen sie ihn achtlos liegen. Doch grub er sich später wieder aus den Trümmern und schlich seither um die Burgreste

herum. Schon manches Mal nutzen die Diener des Rattenkinds diesen Ort für ihr unheiliges Tun.

Als nun Alverana mit ihren Schergen die Ruine erreichte, stellte sich ihnen der Zyklop entgegen. Nachdem er zwei der Peitschenbrüder erschlagen hatte (die Leichen können die Helden leicht finden), warf die Adepta ein tönernes Behältnis (worin sich das Öl für ihre Öllampe befand) auf den Riesen und fackelte ihn dann kurzerhand mit einer fauchenden Feuerlanze ab! Mit dem Talent Heilkunde Wunden können die spärlichen Überreste (Unterkiefer; Fingerknochen; o.ä.) durchaus als einem Zyklopen zugehörig identifiziert werden. Da der Wirtskörper unwiderruflich vernichtet ist, streifen die zu einem Wesen verbundenen Geister nun als eine Art mächtiger Gruftnebel um und durch die Ruine und werden zu einer tödlichen Gefahr für die Helden.

#### **Allgemeine Informationen:**

*Unwirklichen Tentakeln gleich winden sich mit Blicken kaum zu durchdringende Nebelschwaden über die Trümmer, hüllen recht schnell Mauerstücke, Sträucher und Gebäudereste ein. Es wird schlagartig kälter. Mit dem wabernden Dunst kommt auch die Angst. Sie kriecht über eure fröstelnden Körper und nistet sich in Herzen und Hirnen ein. Die Ahnung von etwas Grausamen, unglaublich Böartigen befällt euch und das kalte Grauen springt euch mit einem Mal an wie ein wildes Tier, obwohl doch gerade ihr nicht zu den Ängstlichen zählt. Die Nebelschleier verdichten sich und ihr glaubt ein Wispern und Flüstern zu hören, welches die frostige Luft erfüllt. Etwas Fremdes, Unbegreifbares drang mit den dicken Schwaden zu euch herüber. Purpurn glühen die Nebelschwaden auf und eigenartiges, grauenerregendes Wimmern und Schreien ertönt von irgendwo her. Angespannt lauscht ihr in die wattige Stille, starrt erwartungsvoll in die graue, wabernde Wand die ringsum näher auf euch eindringt. Nichts ist zu sehen, nichts ist zu hören. War es nur eine Täuschung? Dichter und dichter wird der Nebel. Das Grauen hüllt euch ein, dringt von überall zugleich auf euch ein. Irgendetwas regte sich in dem pulsierenden Gewölk. Ein unheimliches Leben, nicht zu sehen, nicht zu greifen, aber deutlich zu spüren. Nun steht ihr alle im wabernden Dunst. Undeutlich sind noch einige Mauerstücke zu sehen, der Rest scheint vom Erdboden verschluckt worden zu sein. Madas Mal schimmert nurmehr als verwaschener Fleck durch den Nebel. Menschenähnliche, gepeinigte Gesichter bilden sich plötzlich hier und dort, nur wenige Herzschläge lang, dann verschlucken wallende Schwaden sie wieder. Das Böse kommt näher, wird massiver, bedrohlicher. Eindringlicher ertönen die eigenartigen Laute und ein abstoßendes Leben breitet sich mehr und mehr aus. Die geisterhaften Gesichter wandeln sich zu schmerz erfüllten Fratzen und verzerren sich schließlich zu dunstigen, kreischenden Totenschädeln. Das Kreischen geht euch durch Mark und Bein.*

#### **Meisterinformationen:**

Dieses Geisterwesen von undefinierbarer Form ist ein perverses Machwerk des Gottes ohne Namen und daher nur bedingt den gängigen Kategorien der Geisterwelt

vergleichbar. In erster Linie ähnelt es einem riesigen Gruftnebel, einer Variante des Irrlichts (M.A. Seite 113 bzw. DSA4: MWW Seite 131), doch wird er nicht versuchen Lebewesen in den Tod zu locken sondern fällt ganz gezielt über ein Opfer her. Gleichzeitig ist das Wesen aber auch eine Art Nachtalp (M.A. Seite 112), der dem Opfer beim umhüllen LP und Sirkayan entzieht! Damit wird zudem noch eine vampirische „Verwandschaft“ deutlich und dieses Sikaryan kommt natürlich uneingeschränkt dem Gott ohne Namen zugute! Die LE des Wesens können Sie leicht variieren: es waren insgesamt 10 Personen die Lanzerich erschlagen hat, mit ihm selbst also 11 ruhelose Seelen. Bestimmen Sie nun die Höhe der Pseudo-LE die jede Seele ihr Eigen nennt, multiplizieren Sie diese Zahl mit 11 und schon ist die Gesamt-LE dieses sonderlichen Gruftnebels ermittelt. Ein Beispiel: wenn Sie jeder Seele 20 LE-Punkte zugestehen (ein Gruftnebel zählt ja zu den Irrlichtern und laut M.A. verfügen diese über vorgeschlagene 20 LE) verfügt das Geisterwesen also über stattliche 220 LE! Es spricht jedoch auch nichts dagegen, wenn jede Seele nur über z.B. 5 LE-Punkte verfügt. Vielleicht hat die Trennung von dem Zyklopenkörper sie bereits arg verletzt oder sie sind generell außerhalb der 5 Tage des Namenlosen geschwächt.

#### **Das Kampfverhalten des Geisterwesens**

Der Angriff gleicht der guten Attacke eines Nachtalps. Es umschlingt also bei einer gelungenen AT kurzfristig sein Opfer, wenn diesem die Ausweichenprobe mißlingt (eine gelungene PA des Opfers mit einer Waffe verursacht zwar die halben TP, doch muß zusätzlich noch dem Angriff des Wesens Ausgewichen werden, da es einfach wie Nebel durch die Waffe durchgleitet)! Dabei sei zu beachten, das es sich grob gesagt um 11 Gruftnebel handelt, die sowohl miteinander als auch mit dem normalen Nebelschwaden verschmolzen sind. Sie verüben gemeinsam, also wie ein Einzelwesen, eine AT auf ein Opfer und können auch nur einmal pro KR wie ein Wesen Ausweichen. Ist der Angriff erfolgreich gewesen, entzieht jedoch JEDER der 11 Gruftnebel separat aber zur gleichen Zeit LP von dem umschlungenen Opfer. Das bedeutet elfmal einen W6 Schadenspunkte bei einer Person!!! Fällt beim Schadenswurf eine 6, so wird diese Summe nicht nur von den LP sondern auch dem Sikaryan des Opfers abgezogen.

Die Berührung ist nur wie ein leichter Hauch, aber das Opfer spürt dennoch, wie es in der Bewegungsfreiheit eingeschränkt, der Brustkorb zugeschnürt wird. Wie mit eisigen Nadeln sticht unerträgliche Kälte selbst durch die Kleidung und Rüstung. Etwas Eisiges greift nach dem Herzen, das Blut scheint in den Adern zu gefrieren. Die Bewegungen erlahmen, die Muskeln verkrampfen sich. Eine geradezu namenlose Kälte lähmt das Opfer, macht die Glieder taub und gefühllos. Ein Gefühl, das sich im gesamten Körper ausbreitet und sich gar bis zur Seele erstreckt. Unfähig etwas gegen den lähmenden Bann tun zu können, steht das Opfer wie steifgefroren da. Zumindest wird dem umschlungenen Helden dies so erscheinen. Tatsächlich

dauert dieses Erlebnis höchstens einige wenige Sekunden.

### **Vernichtung des Geisterwesens**

Wie alle Geister ist es nur von magischen oder geweihten Waffen und Kampfmagie zu verletzen. Wann immer die Pseudo-LE einer Seele verloren gegangen ist (im Beispiel also je -20 LP), entschwindet diese aus dem Nebel. Gleichzeitig sinkt die Anzahl der TP um 1W6 (nach der Vernichtung des ersten Grufnebel sinkt die Anzahl also von 11 x 1W6 auf 10 x 1W6, usw.). Sinkt die LE des Wesens auf „Null“, lichtet sich der Nebel. Nicht sehr schnell, sondern Interwallweise löst er sich auf, so das die Umgebung wieder ganz normal zu erkennen ist. Erst beim nächsten Neumond kann sich dieses Geisterwesen wieder im Diesseits manifestieren, aber nur ein Exorzieren kann das Wesen endgültig aus der dritten Spähre bannen, wobei die Seelen mit einem erlösenden Seufzen ins Totenreich geschickt werden.

Werte des Geisterwesens:

**MU 40 (DSA4: INI 14 +1W6) AT 12 PA 8**  
**LE variable RS 6 SP 11 x 1W6 GS 30**  
**AU 1000 MR 12**

### **Allgemeine Informationen:**

*Der Zugang zu dem Gebäude ist ein geschwungener Bogen, von starken Säulen getragen und einst geschützt durch ein gewaltiges Tor. Nun liegt es zerborsten und zersplittert davor, zwischen steinernen Resten von kunstvoller Form. Ein moosgesäumtes, marmornes Gesicht, verstümmelt und vom Mondlicht nur halb beleuchtet, blickt zu euch auf. Früher mussten Figuren vor dem Eingang gestanden haben, doch jetzt waren sie nur noch in zerbrochenen Stücken zu erkennen, auf dem Boden liegend, von Hasserfüllter Hand dorthin geschleudert.*

*Durch das an vielen Stellen geborstene und eingestürzte Dach dringt das fahle Leuchten des Madamals hinab in die Düsternis, bildet bleiche Inseln des Lichts am Grunde der Finsternis. Der Schein der Fackel tanzt über alte Wände, verursacht Schatten, die verschiedenste skurrile Figuren zeigen. Eine Berührung wie von Geisterhand streift eure Gesichter. Am verschneiten Boden seht ihr Fußstapfen, die zu einigen Trümmern führen. Darunter erblickt ihr eine altersschwach wirkende Falltür. Die Eisenbeschläge sind angerostet und das Holz oberflächlich von Moder zersetzt.*

### **Meisterinformationen:**

Die Helden können beim durchsuchen der Burg durch die eventuell nur halbverschneiten Spuren von Alverana und den Schurken zu dem Gebäude gelenkt werden, so die Spieler nicht ohnehin neugierig darauf sind. Es hat tatsächlich die Form eines Wegrandschreins (TTT Seite 31), ist jedoch 8 x 8 Schritt groß und aus weißem Marmor (!) errichtet worden. Die Statuen waren, das ist selbst aus den spärlichen, immer noch sehr kunstvollen Resten zu erkennen, von ungewöhnlichem Liebreiz gewesen und stellten Menschen und Tierfiguren von erlesener Pracht dar. Jemand hatte die Statuen umgestürzt und auf sie eingeschlagen um sie zu verschandeln. Vermutlich die Geweihten des Namenlosen, vielleicht auch Lanzerich

selbst. Im Inneren des halbzerfallenen Gebäudes herrscht eine nur vom Mondlicht spärlich aufgehellte Dunkelheit. Zum Teil wagenradgroße Gespinste hängen hier kreuz und quer, doch die kleinen Spinnen die hier hausen sind keine Gefahr. Eiserne Scharniere quietschen, wenn die Helden die Falltür, zu denen die Spuren führen, öffnen. Dahinter führt eine steinerne Rampe mit besonders breiten und flachen Stufen ansatzlos in einem Halbbogen hinab. Silberblaues Leuchten dringt von unten herauf. Schließlich gelangen die Helden, nur 3 Schritt tiefer, in ein kunstvolles Kellergewölbe von etwa 12 x 12 Schritt Größe, das vollständig unter Wasser steht (etwa 2 Schritt Wassertiefe). Die eigenartigen Stufen verlieren sich in dem Wasser, welches im silberblauen Licht glitzert und schimmert und aus seinen unergründlichen Tiefen zu stammen scheint. Lanzerich mochte die Wesenheit, die ihren verderbnisbringenden Odem über den Mondsichelsee verströmte, erschlagen haben, den See selbst vermochte er jedoch nicht wieder zu retten. Da er aber wusste, das der See von einer unterderischen Quelle gespeist wurde die als Feentor fungierte, entschloß er sich dazu die Quelle umzulenken und den See trocken zu legen. Um dem Einhorn Mandavar auch weiterhin Gelegenheit zu geben, in die Globule zu gelangen, ließ er dieses Gewölbe bauen. Über die Stufen kann tatsächlich ein Pferd gefahrlos hinab zum Wasser steigen. Und dort, am Ende der seltsamen Treppe, erblicken die Helden den halb im Wasser liegenden Körper des Scharlatans Mythano. Die Schwertklinge eines Söldners hat ihn durchbohrt. Ob er schon verstorben ist, noch einige letzte Worte an die Helden richten kann oder gar von diesen noch zu retten ist, bleibt ganz Ihren Wünschen überlassen. Auch ob Alverana das Alicorn achtlos fortgeworfen hat (weil „drüben“ ja unzählige auf sie warten), so das die Helden es hier finden und als Schlüssel zum öffnen des Feentores benutzen können (einfaches berühren des Wassers mit dem Stirnhorn genügt) oder ob sie es vorsichtshalber mitgenommen hat. Im letzteren Fall bedeutet das Leuchten des Wassers, das die Pforte noch offen ist und die Helden nun schnell ins Wasser steigen sollten (da ja niemand von ihnen weiß, wie lange die Öffnung noch bestehen bleibt). Die gar nicht mal so verkehrte Überlegung, nun einfach hier auf die Rückkehr der Schurken zu warten, um diese dann zum Kampf zu stellen, sollten Sie zu unterbinden wissen. Vielleicht durch Proben auf Neugierde (die Gelegenheit diesen legendären Ort besuchen zu können, wird den Helden wohl kein zweites Mal in diesem Leben vergönnt sein); Goldgier (die angeblich mondsilbernen Gebeine und goldenen Stirnhörner sind ein Vermögen wert, besonders in der hier zu vermutenden Anzahl von mehreren hundert oder gar tausend Stück); oder sogar Totenangst (Alicorni sollen das Leben verlängern!!!). Aber gut, wenn ihre Spieler tatsächlich nicht wollen, dann sollten Sie sie auch nicht dazu drängen, sondern lieber die Situation improvisieren. Denn nichts ist schlimmer, als eine Spielerrunde die vom Spielleiter gegängelt wird! Den Spielern entgeht mit der Globule sicherlich etwas, doch an dem Tod von Hartger und das Überbringen der eingesammelten Alicorni ändert es letztendlich nichts.

# Kapitel 14: Der Einhornfriedhof

## Allgemeine Informationen:

- So unangenehm angenehm wie eine wohltuende, nichtsdestotrotz schmerzhaft, Massage empfindet ihr das Durchschreiten des wässrigen Feentors. Die unendlich anhaltende Kürze dieses einen Schrittes ist vorüber, und damit das Kribbeln, Ziehen und Zerren, das Festhalten, Wegstoßen und Blockieren unbekannter Wesen oder Kräfte. Doch alle Gedanken über die Seltsamkeit des Globulentes verwehen Augenblicklich, als blendende Helligkeit eure Augen trifft. Blinzelt kneift ihr die Augen zusammen.

- Kurz darauf öffnet ihr die Lider, zaghaft, vorsichtig, damit die stechende Helligkeit nicht eure Augen erblinden läßt. So bildet sich ein Oval aus Licht. Das Licht einer Sonne aus einer fremden Welt. Denn durch das Licht könnt ihr einen Blick werfen auf... .. einen Traum, eine Luftspiegelung, einer Vermengung von Farbe und Schönheit die es in eurer Welt nicht gibt.

## Meisterinformationen:

Das magische Portal selbst zieht natürlich jedes Lebewesen hinein in die Anderswelt, wenn es erst einmal aktiviert wurde, dafür gibt es ja ein Tor, einen Durchgang. Die Beschaffenheit der Globule jedoch sträubt sich gegen die Anwesenheit der meisten Wesen, da diese nicht „rein“ genug sind. Das erklärt die gegensätzlichen Gefühle die die Helden beim Durchschreiten verspürten. So als stünden sie in dem Spannungsfeld von zwei gegenpoligen Magneten. Natürlich vergeht auch hier die Zeit anders als in Aventurien, darum herrscht hier fast immer Sonnenlicht vor. Ein ODEM ARCANUM (C.C. 141 / LC 128) wird den Anwender zeitweilig erblinden lassen, ein OCULUS ASTRALIS (C.C. 140 / LC 127) offenbart eine fein verästelte, verwobene Struktur astraler Fäden bekannter und unbekannter Art und Herkunft, so als befände man sich inmitten eines magischen Artefakts. Was der Wahrheit recht nahe kommt.

## Allgemeine Informationen:

Ihr steht im Wasser, nahe am Ufer eines silbern schimmernden Mondsichelsees, umgeben von einem farbenprächtigen Blütenmeer, das sich sanft im lauen Windhauch wiegt. Angenehm erklingt das Rauschen der Gräser, die sich bis in die Unendlichkeit zu erstrecken scheinen, beglückend das helle Summen der glitzernden Insekten, die sich zwischen den Blumen tummeln, beruhigend das verhaltene Murmeln der Quelle, welche sich leise aus einem Mannshohen Findling plätschernd im See ergießt. Ein rosagoldenes Licht spiegelt sich lieblich auf der kräuselnden Wasserfläche, umfängt die Landschaft, als breite sie sich inmitten eines geschliffenen Amethysten aus, durch den die mittägliche Sonne scheint, auch wenn ihr den Ursprung des Lichts nicht erblicken könnt.

## Meisterinformationen:

Manch ein Spieler wird sich unter einem Friedhof der Einhörner genau das vorgestellt haben: ein paradiesisch schöner Ort, an dem sich ein Unicornu zufrieden Niederbetten kann für die Ewigkeit. Manch anderen wird die wunderbare Landschaft eher skeptisch werden lassen. Warten sie einen Moment, lassen sie den Spielern Zeit sich zu beratschlagen. Im Moment sehen sie nur eine hügellose Blumenlandschaft die sich ringsum bis zum Horizont erstreckt und einen klaren Sichelförmigen See unbestimmten Ausmaßes. Von den Personen, die die Helden verfolgt haben, ist weit und breit nicht das Geringste zu erkennen. Lassen Sie die Helden eine Zeitlang durch die Globule laufen und sich zwischen den Vorlesetexten erläutern, was jeder Einzelne tut. Einen fliegenden Helden können sie Tage fliegen lassen, ohne das sich eine Veränderung ergeben muß. Wenn sich die Helden ein wenig im Einklang mit der Globulenstruktur befinden, wird sich schon etwas tun. Allerdings werden die Helden die Veränderungen der Umgebung ganz erprubt erleben. Ein Gebirgszug kündigt sich nicht schon in weiter Ferne mit hoch aufragenden Gipfeln und steinigen Ausläufern an, sondern wird von einem Lidschlag zum nächsten wie vom Himmel gefallen vor den Helden aufragen. Dies ist eine Feenwelt, da müssen sie nicht alles Wissenschaftlich erklären. Aber egal was die Helden bis zum Erscheinen der Einhörner auch tun werden, sie erleiden bis zu diesem Zeitpunkt keinerlei Schaden, selbst wenn sie ihn willentlich herbeiführen wollen. In solch einem Fall sollten sie aber je eine einfache Selbstbeherrschungsprobe der „Barbaren“ verlangen, bei deren Gelingen keiner gewillt ist, Gewalt anzuwenden. Ein AP-Abzug nach ihrem Ermessen sollten sie ebenfalls in Betracht ziehen, für die Inkompetenz die der Spieler seiner Umwelt entgegen bringt. Zum Ausschmücken der Feenwelt sei wieder auf einige DSA-Publikationen verwiesen, als da sind: **Das Fürstentum Albernia** (gleichnamiges Heft der Box, Seite 16-18, der Farindelwald)/ **Fürsten, Händler, Intriganten** (Abenteuerheft „Im Schatten des Adlers“ aus der Box, Seite 17-24), die Abenteuer **Im Jahr des Greifen II** (Seite 12-22), **Feenflügel** (geeignetes Material im ganzen Heft), **Namenlose Dämmerung** (Seite 33-39). Diese mögen dem Meister zur Inspiration dienen.

## Allgemeine Informationen:

- Ihr erblickt tausende von Blüten, doch keine ist wie die andere. Jede erstrahlt in einer eigenen Farbe von seltsamer Fremdartigkeit und dennoch leuchtender, unvergänglicher Schönheit. Blumen, von der Farbe des Perlenmeeres, mal Blau, mal Grün, mal eine Mischung aus beidem. All dazwischen Blüten von Pfirsischrosa und Karmesinrot und Zitronengelb. Ein berauschernder Duft liegt über allem, ein Duft der längst in Aventurien vergessen ist, da er eure Herzen mit nie gekannter Friedlichkeit und Ruhe erfüllt. Das helle Licht, gefiltert und verändert durch die Farben der Blüten, bildet eine



*seltsame, verzauberte Stimmung. Der Schein dieser unsichtbaren Lichtquelle umhüllt alles wie warmer Honig, läßt den hesindigoblauen Himmel leuchten wie niemals zuvor. Schmetterlinge tanzen munter durch die Luft, wie empor geworfene bunte Papierschnipsel bei einer Feier, als ihr durch die Seide des Blumenmeeres wandert, begleitet von dem schmeichelnden Geruch und den winzigen Bewegungen von unzählbaren Blüten. Die Pflanzen werden nicht geknickt, sondern weichen eurem Tritt elegant aus, wiegen sich erst dann wieder im milden Windhauch als ihr vorüber gegangen seid. Andere Pflanzen, die sich unter euren Stiefelsohlen zusammengerollt haben, federn nun unversehrt in ihre vormalige Haltung zurück. Nachtlose Tage vergehen so oder auch nur wenige Herzschläge, bis die Schatten eines Waldes auf euch fallen.*

*- Aus dem Wald dringt der aromatische Duft von unbekanntem Früchten, die in seinem Inneren reifen. Ihr überlegt noch, ob ihr diesen wie aus dem nichts erschienenen Forst betreten sollt oder es besser bleiben laßt, da seit ihr schon mittendrin, ohne auch nur einen Schritt getan zu haben. Bäume erheben sich in schwindelerregende Höhen, von Girlanden aus durchscheinenden, goldgrünen Blattwerk und Früchten geschmückt. Die Früchte funkeln wie Juwelen im undefinierbaren Sonnenschein. Hier ein rubinrotes Apfelähnliches Gewächs, dort ein Smaragdgrünes, das einem samtigen Pfirsich ähnelt. Wie aus einer Schradoker Spieldose erklingt es im Wald. Der Gesang der Vögel ist nicht schöner als ihr es aus heimischen Gefilden gewohnt seid, doch das Gezwitscher besaß eine nie gehörte Klarheit, das frei war von jeglichem Mißklang. Die Luft selbst schien erfüllt zu sein von einer Art Glück und Seeligkeit, einer gütigen Macht, für die ihr keine erklärenden Worte findet. Allein diese Luft zu atmen stimmt euch froh, denn keine Sorge lastet hier auf euren Herzen, weder der Schmerz vergangener Zeit, noch die Angst vor der Zukunft.*

*- Fast glaubt ihr, ein Teil dieser wundersamen Welt zu werden, die Ruhe, Frieden und Geborgenheit verspricht, wie ihr es noch bei keinem Ort Aventuriens, ja nicht einmal in den Tempeln von Tsa und Travia, erfahren durftet, als ihr ein bestialisches Brüllen vernehmt. Ein Brüllen von abgrundtiefer Bosheit, in dem unendliche Mißgunst für das Leben, unsägliche Verachtung für den Frieden und unverhohlene Freude über die Zerstörung desselben mitschwingt. Ein Brüllen, das bereits über der Burg Pandlarils Wacht erschallte.*

#### **Meisterinformationen:**

Egal wie lange sie die Helden herum führen, jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, wo es Ernst wird. Alverana hat ihre Überraschung hier auf lebendige, äußerst aggressive Einhörner zu treffen (zwei ihrer Leute fanden bei der ersten Begegnung den Tod) schnell überwunden und mittels OCULUS ASTRALIS durchschaute sie die Machart der Globule gut genug um entsprechend handeln zu können. Da die hiesigen Einhörner unglücklicherweise keinen besonderen Ort hatten, an dem sie ihre Stirnhörner abwarfen, sondern diese zur gegebenen Zeit einfach abfielen ließen, brauchte die

Adepta nur mit Hellsichtmagie nach den Alicorni Ausschau zu halten um diese zu finden. Die beiden in Gefäße gebundenen Asqarathi ließ sie frei um die Einhörner anzugreifen und somit von ihr und den beiden verbliebenen Peitschenbrüdern abzulenken, damit sie gemeinsam so viele Alicorni wie möglich einsammeln konnten. Die schiere Masse der hier lebenden Einhörner könnte es zwar theoretisch locker zehnmal mit einer Handvoll Dämonen dieser Kragenweite aufnehmen, aber leider wird die Struktur der Globule schon durch die bloße Anwesenheit aufrechter Streiter wie den Helden gefährdet. Während die Magie der Einhörner aber die beschädigte Struktur bei Wesen wie den Helden längerfristig stabilisieren kann, ist die Erscheinung des wahren Chaos, das Dämonen nun einmal darstellen, etwas, das nicht nur die hiesige Harmonie aus dem Gleichgewicht bringt, sondern auch an den Kräften der Erschaffer, also der Einhörner, selbst zerrt. Man stelle sich die Verbindung der Einhörner zu ihrer magisch konstruierten Welt als Symbiose vor, wie sie auch zwischen einer Dryade und einem Baum besteht. Das eine kann nicht ohne das Andere existieren. Die Dämonen sind hier also so etwas wie ein Virus, der einen Organismus befallen hat. In diesem Fall eben die Globule. Daher werden die Einhörner ganz schön zu kämpfen haben mit diesen beiden Dämonen, die obendrein auch noch die meiste Zeit in der Luft umher fliegen um ihre Höllenglut herab regnen zu lassen und daher schwer zu erreichen sind für die Magie der Einhörner. Den Helden obliegt es, zu verhindern das die geraubten Hörner nicht zum Einsatz kommen. Das sollte aber erst bei der Rückkehr auf Burg Pandlarils Wacht gelingen. Jetzt haben die Helden erst einmal andere Sorgen, denn die Einhörner wissen ja nicht, das die Helden nicht zu den Schurken gehören.

#### **Allgemeine Informationen:**

*- Was auch immer für ein Wesen den Triumphschrei ausgestoßen hat, dieser Ort ist eine Oase des Friedens, der Ruhe und des Lichts, eine Stätte, an dem dieses Wesen zweifellos nicht hingehört. Zahllose Pfade führen euch durch den Wald, vorbei an Hecken, die leuchtend bunte Früchte und Beeren tragen, ganz so als hätte jemand funkelnde Juwelen an den Zweigen aufgehängt. Es war ein blühender Garten, ein Wunder der Peraine ... .. was ist das? Die gesamte Landschaft wandelt sich. Unzählige Baumstämme voraus sind geknickt oder zerfallen, die leuchtenden Früchte sind matt und stumpf, die Beerenbehängenen Sträucher sind jämmerlich verkümmert. Inmitten all der Sanftheit und Farbvielfalt hat sich eine düstergraue, schwefelgelbe Steppe ausgebreitet, so entsetzlich wie eine Brandnarbe, in der die zerbrochenen Überreste der Bäume und Blütenhecken wie geschwärzte Knochen liegen. Eine Spur der Zerstörung und des Zerfalls zieht sich Sternenförmig von dieser leblosen Lichtung durch den verstummten Wald wie ein wucherndes Geschwür.*

*- Plötzlich steht das Wesen vor euch, wie aus dem Boden gewachsen. Es ist der Moment der Entdeckung, der euch unsicher verharren läßt, als ihr des hellen Körpers zwischen den Bäumen gewahr werdet. Das Wesen ist wie ein leuchtender Strahl des Madamals bei*

*finsterster Nacht und gönnt euch einen schiefen Seitenblick. Solch ein Gesicht habt ihr noch nicht gesehen. Nicht menschlich, nicht tierisch, nicht dämonisch. Einfach nur ...*

*... Einzigartig !*

*Der Atem des Wesens ist wie frisches Minzwasser, rein wie Licht und die verborgene, rosagoldene Lichtquelle läßt einen Regenbogenfarbenen Nebel um das sonnengoldene Horn, welches auf seiner Stirn prangt, entstehen. Blendende Farben tanzen nun auf seinem silbergleißenden Fell, während der sanfte Wind das Horn liebkost, so das es mit schwingendem Ton zu klingen beginnt, klar und rein.*

### **Meisterinformationen:**

Die Darstellung von Einhörnern in Bild und Schrift findet sich in vielen irdischen Kulturräumen und durchzieht deren Mythologie in verschiedenster Form. Ursprünglich wohl ein Stier mit nur einem Horn, erhielt das Fabelwesen je nach Kulturraum ein anderes Äußeres. Für die Chinesen z.B. ist das Ki-lin ein Reh mit Pferdehufen, Ochenschwanz und einem einzelnen Horn, im Islam ist das Shadhavar eine Art Antilope mit mehrfach verzweigtem Horn oder ein gelber Hase mit schwarzem Horn. Im christlichen Raum fand sich schon früh ein einheitliches Bildnis, so das fast immer ein Pferdeähnliches Geschöpf mit einem gedrehten Horn gezeigt oder beschrieben wurde, wenn es um ein Einhorn ging. Oft Erwähnung findet auch die Eigenschaft der Einhörner, Gift zu neutralisieren. Das führte wohl dazu, jenes Horn auf der Stirn als Allheilmittel anzusehen. Aventurische Einhörner sind eindeutig den christlichen Darstellungen angelehnt, doch egal ob die Helden schon Einhörner getroffen haben oder nicht, die Wesen hier wirken tausendmal befremdlicher als alles was den Helden bisher über Einhörnern bekannt ist.

Die Helden dürften wahrlich erstaunt sein, hier ein lebendes Einhorn anzutreffen. Noch überraschter werden sie sein, wenn die Einhörner nicht mit Friedfertigkeit sondern Aggressivität auf das Erscheinen der Helden reagieren. Dennoch sollten die Helden friedlich bleiben! Jegliche aggressive Haltung gegenüber den Einhörnern, hat ernsthafte Konsequenzen. Auch wenn die Helden verletzt werden, müssen sie ruhig und gelassen reagieren wie ein TSA-Geweihter oder Rohalsjünger. Nach kurzer Zeit werden die Einhörner schon merken, das die Helden ihnen nichts böses wollen und in ihrem Tun einhalten. Einzig ein „Held“, der ein Einhorn zu Tode bringt, wird bis zum bitteren Ende durch die Globule Verfolgt. Aber auch Helden, die Intuitiv richtig reagieren, sollten eine erschwerte Selbstbeherrschung ablegen, denn ein zum tödlichen Stoß heranpreschendes Einhorn ist ein ebenso imposanter wie erschreckender Anblick. Einzig Ritter Bragon wird von den Unicorns nicht behelligt, was daran liegt, das er nach seiner Geburt von Mandavar gezeichnet wurde. Allerdings reagieren sie zunächst auch nicht auf seine beschwichtigenden Worte. Die Magie der Einhörner umfaßt ein breites Spektrum, doch Schadenszauberei ist nicht gerade ihr Hauptgebiet. Als Richtlinie mögen ihnen daher ZWINGTANZ; ZORN DER ELEMENTE; BLITZ DICH FIND; FULMINICTUS und

GLIEDERSCMERZEN (siehe C.C. Seiten 51; 93; 170; 174; 175 / LC 192; 190: 33; 60; 39) dienen. Mehr zu den Einhörnern finden Sie im M.A. Seite 79 und im BA Seite 218ff!

**DSA4:** siehe auch Basis Seite 150 und MWW Seite 125.



### **Allgemeine Informationen:**

- *Gebannt starrt ihr auf das statuenhaft verharrende Wesen, lauscht dem singenden Alicorn. Gerade wollt ihr das Wort an das herrliche Geschöpf richten, da schwingt das Horn wie ein gedankenschnell geführter Schwerthieb auf (Name des Vordersten Helden) herab. Sengender Schmerz durchfährt (Heldennamen) und taumelnd weicht er zurück. Die Augen des Wesens lassen keinen Haß erkennen, keinen Zorn, keine Freude oder Genugtuung über diese Tat. Gleichgültigkeit ist es wohl, was aus dem Sternblick des Einhorns zu lesen ist. Es ruckt mit dem pferdeähnlichen Kopf herum und (Heldennamen) wird wie von einem unsichtbaren Pfeil getroffen zu Boden geschleudert, während der Rest von euch plötzlich von wütend peitschenden Ästen attackiert wird.*

- *Wie aus dem nichts, ganz so als hätte jemand einen blendenden Schleier von euren Augen gezogen, stehen einige andere Einhörner um euch herum, vielleicht noch zehn Schritt entfernt. Ihre unterarmlangen, gewundenen Hörner sind wie Lanzen beim Tjostengang gefällt, als sie mit den gesenkten Häuptionen heranstürmen. Offensichtlich ist auch diesen Neuankömmlingen nicht nach einem Gespräch zumute.*

- *Ein weiteres Einhorn donnert heran, ein todbringendes Monstrum, das durch nichts zu stoppen ist. Auch dieses Einhorn unterscheidet sich Äußerlich nicht von seinen Artgenossen. Noch zwei, drei Sprünge, dann wird es dich aufspießen.*

## Kapitel 15: Alveranas letzter Angriff

### Meisterinformationen:

Haben die Helden den Einhörnern widerstanden und ihre friedlichen Absichten demonstriert, wird das zuerst erblickte Einhorn, welches noch immer von einem Tsagefälligen Regenbogenschimmer umgeben ist, gedanklich mit Bragon Kontakt aufnehmen, da er als Einziger in der Lage ist, sie zu verstehen. Die Helden werden nun (mit Bragon als Vermittler) über die weiter oben beschriebenden Geschehnisse aufgeklärt und darum gebeten, die Magierin mit ihren Getreuen aufzuhalten, auf das diese nicht mit den Alicorni den bekannten Schrecken unter der Burg entfesseln können. Es ist wieder mal an Ihnen, werter Meister, zunächst eine spannende Hetzjagd durch die Globule und dann bis zur Burg zu gestalten.

### Allgemeine Informationen:

*Eilig stürmt ihr durch den Wald. Wenn Bragon die Angaben des Einhorns richtig gedeutet hat, befindet sich Alverana bereits auf dem Rückweg. Und wer weiß wie sich die Zeitveränderung in dieser Feenwelt auswirkt. Wenn ihr diese Globule verlasst, mochten erst wenige Herzschläge, vielleicht aber auch Tage oder Wochen vergangen sein. Wenn Alverana diese Welt hier erst einmal verlassen hat, mochte alles zu spät sein. Ihr musstet sie unbedingt abfangen. Plötzlich bleibt Hartger von Lohenberg stöhnend stehen, fährt nervös mit seiner Hand über die Stirn. Bragon gesellt sich neben seinem Gefolgsmann: „Was ist dir?“ fragt er besorgt. Unsicher und verstört blickt Hartger in die Runde: „Ich weiß es nicht genau, aber ich vermeinte Pandlarils Stimme vernommen zu haben! Ich, ich ... ..es ist nichts. Laßt uns vorsichtig weiter gehen!“ schlägt der junge Ritter vor. Doch kaum das ihr euch in Bewegung setzt, erscheinen mehrere Gestalten unweit von euch entfernt! Fast gleichzeitig mit einer ausgerufenen Zauberformel feuern sie einige Armbrustbolzen auf euch ab.*

### Meisterinformationen:

Alverana übergab einen ihrer Schergen die eingesammelten Alicorni und einen Ring der mit einem TRANSVERSALIS TELEPORT (C.C.112 / LC 167) belegt ist. Sofort nachdem er die Globule verlassen hat, solle er an die Burg der Einhornritter denken und den Ring aktivieren. Gesagt, getan! Ubogor besitzt nun also die benötigten Stirnhörner, doch das wissen die Helden ja nicht. Die Adepta blieb absichtlich zurück, um sich nun an Bragon zu rächen. Der letzte verbliebene Peitschenbruder sowie die beiden Quitslinga mit den seltsamen Namen Schwarz und Rot benutzen bei dem gelegten Hinterhalt Armbrüste, deren Bolzen 2W6+2 TP anrichten. Bragon wird von einem Armbrustbolzen am linken Oberschenkel getroffen und bricht erst einmal zusammen. Zwei der Bolzen können aber noch für die Helden gefährlich werden. Gestehen Sie den Spielern je eine IN-Probe zu, auf das ihre Helden nach gelingen der Probe ein Ausweichen vor den Bolzen versuchen können. Alverana wird hingegeben auf einen

Helden (Magiekundige bevorzugt) ihren Lieblingszauber GRANIT UND MARMOR (C.C. 218 / LC 65; bzw. Personenbeschreibung) sprechen, der in jedem Fall funktioniert oder kann mittels PARALÜ bis zu drei Helden gleichzeitig paralysieren (insbesondere wenn diese ebenfalls offenkundig Magiebegabt sind oder sie eine große Heldenschar hierher geführt haben). Ihre Helfer werfen die Armbrüste achtlos weg und ziehen dann die Waffen um sich mit den übrigen Helden im Nahkampf zu messen. Alverana wird zunächst den Peitschenbruder mit SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT (C.C.184) verstärken, ihn mit ARMATRUTZ (C.C. 208 / LC 19) zusätzlich schützen und dann die Kampffertigkeiten ALLER angreifenden Helden mit dem PLUMBUMBARUM UND NARRETEI (C.C. 182 / LC 135) kurzfristig einschränken. Nun, diese Reihenfolge muß nicht strikt eingehalten werden.

### Allgemeine Informationen:

*Etwas abseits erhebt sich Bragon unter Schmerzen, stellt sich neben Hartger, raunt ihm etwas entgegen und nickt euch grimmig entschlossen zu. Nach diesem ehrlosen Hinterhalt stellen sich euch die Schurken nun zum Nahkampf. Am auffälligsten dabei sind zwei Frauen! Die eine ist komplett in rotes, die andere in schwarzes Iryanleder gekleidet. „Wir sind Blutrot und Nachtschwarz!“, rufen sie nacheinander wie ein unheilverkündendes Echo, „ Und ihr steht den Plänen unserer Freundin Alverana im Weg!“ Blutrot packt ihren Streitkolben, der aus einer Mindoritlegierung gegossen zu sein scheint, fester. Nachtschwarz zieht ein schwarzes Ritterschwert. Sollte es wirklich aus Endurium sein? „Schwarz...“ beginnt die schwarzhaarige Nachtschwarz „...und Rot!“ komplettiert die rothaarige Blutrot! „Wir sind eurer Tod!“ rufen die Zwillinge und greifen zusammen mit einem im Berserkerwahn geifernden Söldling an. Die verderbte Alverana jedoch hält sich spöttisch lachend im Hintergrund. Bragon und Hartger, die der Adepta näher sind als ihr, tauchen unter den Hieben der Schurken hinweg, stürzen sich auf die Adepta. Ihr seht noch wie Sie auf Bragon deutet, hört den Ruf: „IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL!“, doch dann entzieht sich das Geschehen euren Augen weil die Gegner heran sind.*

### Meisterinformationen:

Drei Gegner haben die Helden also. Aber was für welche! Einen ehemaligen Vollstrecker eines Rinderbarons, der 14 KR lang mit einer um 5 Punkte erhöhten AT und 5 zusätzlichen TP angreift (wobei sein PA-Wert um 5 Punkte gesenkt ist), zusätzlich zu seiner Lederrüstung geschützt durch einen magischen RS von 3 Punkten. Sowie zwei maraskanisch aussehende Schwertschwingerinnen, die schon allein mit ihren Waffen tödliche Treffer erzielen können und mit den Helden etwas spielen werden. Doch die beiden Quitslinga können und werden ebenfalls Verwandlungsmagie einsetzen, wann immer die

Helden die Oberhand zu gewinnen drohen. Zumal sie ja auch Alverana zu schützen versuchen. Bevor die Beiden aber so energisch gegen die Helden vorgehen, werden sie den Kampf kurz unterbrechen und sich im Geiste beratschlagen, was mit den Helden geschehen soll. Dies gibt den Spielern die Gelegenheit zu sehen was mit den beiden Rittern geschehen ist. Denn die Vision Wolfharts sagte ja, Bragon würde in Flammen sterben und die Adepta hatte eine Flammenlanze gezaubert. Sollte sich seine Vision hier nun bewahrheiten?

#### **Allgemeine Informationen:**

*Während die Zwillinge etwas unschlüssig zu sein scheinen, seht ihr euch schnell nach der Adepta um, auf das sie euch nicht in den Rücken fällt. Der Anblick ist erschütternd: Bragon wälzt sich schreiend am Boden, derweil Alverana die verbrannte Gestalt Hartgers mustert! Einen Moment bleibt sie neben den auf dem Rücken liegenden Ritter stehen und betrachtet den schwelenden Körper. Auf dem Brustkorb sah sie deutlich die beiden gekreuzten Schwerthiebnarben. Die rothaarige Adepta grinst böse und murmelt: "Wie passend, Schwarz und Rot!" ehe sie sich wieder Bragon zuwendet, der gerade wieder zu sich kommt. Triumphierend wirft sie ihr rotes Haar zurück. Ihr weit geschlitztes Gewand umfließt sie wie eine schwarze Flamme, als sich ihre grünen Augen auf den verzauberten Weidener richtet: "Nun wirst du bezahlen, Einhornritter! Nicht umsonst hast du dich in die Pläne von Galotta und Alverana eingemischt!" Mit diesen Worten verwandelt sie ihren Stab in ein Flammenschwert und wirft einen Hassverzerrten Blick in die Runde. Keiner von euch ist nah genug um Alverana aufzuhalten, als sie die Waffe hebt um Bragon zu erschlagen, zumal sie ausruft: „Tötet die anderen endlich!“*

#### **Meisterinformationen:**

Im letzten Moment warf sich also Ritter Hartger von Lohenberg zwischen Bragon und die Flammenlanze. Wie eine Fackel loderte er auf und brach zusammen. Bragon, geschockt von Opfer seines Gefolgsmannes, bekam zu spät mit das die Adepta ihn inzwischen erreicht hatte und ihn so mit dem Wort „HÖLLENPEIN!“ zu Boden schicken konnte. Nun, nachdem sie sich an seinen Schmerzen geweidet hat, will sie ihn mit dem Flammenschwert töten. Doch Bragon liefert ihr nun erst einmal einen Schwertkampf, den sie nur durch das schwebende Schwert übersteht. Gleichzeitig nehmen die Zwillinge den Kampf wieder auf, entschlossener als zuvor. Aus ihren Busen peitschen etliche Schritt lange Tentakel hervor, die selbstständig agieren und im Inneren einen undurchtrennbaren Muskelstrang aufweisen, so das sie zwar verletzt, aber nicht abgeschnitten werden können (Tentakel: AT 14 PA 10 TP 1W6 +5). Die Zwillinge haben dann 3 AT und PA pro KR! Da Alverana zu unterliegen droht, attackieren sie auch Bragon, der dadurch entwaffnet und abermals zu Boden gerissen wird. Da zieht Alverana einen Dolch und will ihn dem Ritter in den Rücken stoßen, doch einer der Helden sollte sie solange ablenken können, bis Hartger zum letzten Mal in Aktion treten kann.



#### **Allgemeine Informationen:**

*Sie zögert durch Dein Eingreifen, doch schon umspielt wieder ein selbstgefälliges Lächeln ihre Lippen. Ein Tentakel reißt Dich von den Beinen, bringt Dich vor der Adepta zu Boden. Plötzlich hörst Du sie ächzen. Blut perlt über ihre Lippen, den Hals hinab. Ebenso fassungslos wie Du blickt sie auf die blutige Schwertschneide die sich durch ihren Brustkorb gebohrt hat. Mehr als ein Stöhnen entfährt der Adepta nicht, als die Gestalt hinter ihr das Schwert wieder aus ihrem Leib reißt. Taumelnd dreht sich Alverana von Föhrensteg um. Hinter ihr kniet...*

*...Hartger von Lohenberg! Seine Augen leuchten wie weiße Steine auf schwarzem Basalt aus seinem geschundenen Gesicht. Wo einstmal Haare sprossen ist die Haut aufgeplatzt und rotes Blut rinnt über schwarzverbrannte Haut. Tief aus seinen Eingeweiden, produziert von geschundenen Stimmbändern, erklingt seine Stimme wie das Krächzen eines Boronraben, ergänzt die höhnischen Worte „Schwarz und Rot“ die Alverana zu ihm sagte mit dem Ausruf: „ICH BIN DEIN TOD!“ Kaum erhoben fährt sein Schwert, Flammring, waagrecht durch die Luft und Alveranas Kopf fliegt vom Rumpf getrennt davon. Blut spritzt auf Bragons grün-weißen Wappenrock! Die beiden Zwillinge hechten auf ihren Tentakeln über euch hinweg und verweilen in sichernder Position nahe der toten Adepta. Hartger bricht über den Rumpf seiner Feindin zusammen. Bragon eilt ebenso wie ihr zu dem jungen Ritter. Vorsichtig dreht er Hartger herum und hält den treuen Freund nun in seinen Armen. „Warum?“ fragte er traurig. „Der... Wunsch... der Fee!“ röchelt Hartger zur Antwort. Kaum eine Stelle des Körpers war von dem magischen Feuer verschont geblieben. „Bragon!“ krächzt er und seine verbrannte Hand krallt sich in den Wappenrock des Waffenbruders. Bei jeder Bewegung platzt die verbrannte Haut auf und Blut perlt über schwarzes Fleisch. „Übergib... meinen Leib dem Pandlarin!“ Bragons braune Augen füllen sich mit Tränen. „Das werde ich, treuer Freund...“ Flackernd schließt*

*Hartger die Augenlider, dann fällt sein Kopf haltlos zur Seite. Wieder gibt es einen Ritter der Fee weniger...*

#### **Meisterinformationen:**

Weder Heilmagie noch Wunder können das Ende Hartgers verhindern! Ruhmreich geht er in die Halle Rondras ein! Die Quitslinga beratschlagen sich abermals gedanklich. Galottas Pläne mit der Wurzel sind ihnen absolut egal. Nachdem Alverana, die sie für ihren Meister gewinnen sollten, gestorben ist, gibt es für sie nun keinen Grund mehr länger hier zu verweilen. Kurz berühren Blutrot und Nachtschwarz ein Medaillon das um ihre Hälse hängt. „*Wir sehen uns wieder...*“ sind ihre letzten Worte bevor sie mit einem Windhauch verschwinden. Wer weiß, vielleicht werden die Helden die Beiden ja irgendwann wieder sehen, weniger zurückhaltend! Kurz darauf wird dann ein Einhorn bei den Helden erscheinen. Es ist das Selbe, welches sie zuerst getroffen haben und das als einzigstes mit Bragon „gesprochen“ hat. Es bedauert den Verlust des jungen Streiters, teilt den Helden dann mit, das die Dämonen vernichtet wurden, die Harmonie langsam wieder hergestellt ist. Doch dann erfahren die Helden, das sie nicht verhindert haben, das die gesammelten Alicorni aus der Feenwelt gebracht wurden und sollten sich nun eiligst auf den Weg machen den Dieb zu stellen, bevor er die Burg erreicht. Den Wahrheitsgehalt dieser Aussage können die Helden schnell überprüfen, denn weder bei Alveranas kopflosen Leichnam noch bei dem getöteten Peitschenbruder ist auch nur ein Alicorn zu finden. Und wenn die Spieler dann einmal nachrechnen, das Alverana mit sechs Söldnern aufgebrochen ist, zwei davon bei Quellstein und drei weitere hier getötet wurden, verbleibt tatsächlich noch einer der mit eingesammelten Stirnhörnern hätte fliehen können. Zum Abschied wird das Regenbogeneinhorn alle Helden mit einem Zauber ähnlich dem BALSAM SALABUNDE (C.C. Seite 119) komplett heilen und ihnen für 1W6+3 Stunden Dauer das Gefühl von Unerschütterlichkeit (MU+3) mit auf den Weg geben. Ob sich bei den wenigen von Alveranas Habseligkeiten etwas Nützliches für die Helden findet (Zaubertrank?), sei Ihnen überlassen.

#### **Allgemeine Informationen:**

*Das Einhorn schüttelt die Mähne. Plötzlich glüht das Alicorn im weißen Feuer auf und ihr bemerkt, das ihr euch nicht mehr bewegen könnt. Oh, welch hinterhältige, verschlagene Kreatur. Das Wesen hat euch genarrt, euch mit Lügengeschichten eingelullt um nun zum tödlichen Schlag auszuholen. Offenbar glaubt es, ihr wäret die letzten die von dieser Globule wüssten und will euch daher vernichten. Irgendetwas müßtet ihr doch tun können. Da senkt sich auch schon dieses weißgleißende Mordinstrument, stößt hinein in eure Gesichter. Für einen Lidschlag berührt euch das madahelle Horn mit der Nadelfeinen Spitze an der Stirn, so sanft wie fallende Schneeflocken, ganz so, als wolle es ein Spinnennetz nicht zerreißen. Wohlige Wärme pulsiert Wellenartig durch eure Körper, ein Kribbeln und Ziehen entsteht an euren wunden Stellen, bis es von einem Gefühl von scheinbar zart gehauchten*

*Küssen abgelöst wird. Keine einzige Stelle an euren Körpern wird nun noch von schmerzenden Verletzungen verunziert und in eurem Inneren seid ihr derart gestählt, das ihr es kaum erwarten könnt, euch die Schurken zu schnappen.*

#### **Meisterinformationen:**

Es steht Ihnen, werter Meister, vollkommen frei den Endkampf mit Alverana selbst zu gestalten. Wenn es einer der Helden sein soll, der Alverana unschädlich macht, dann ist Ritter Hartger eben tatsächlich durch den Flammenstrahl gestorben und kann hier nichts mehr ausrichten. Betrachten Sie den vorangegangenen Text schlicht als eine Variante von vielen, der Ihnen den geplanten Ablauf etwas näher bringen soll.

Was den Zeitunterschied zwischen der Anderwelt und Aventurien betrifft, sollten Sie diesen nicht allzu groß ausfallen lassen. Maximal die doppelte Anzahl an Stunden, welche die Helden in der Globule verbracht haben, mögen seither in Aventurien vergangen sein. Wie sich die Situation darstellt, wenn bereits einige Tage vergangen sind, sei ganz ihrer Meisterlichen Phantasie überlassen. Minorcor könnte nach Trallop zur Herzogin geflogen sein, die dann mit einem Banner Rundhelme auftaucht. Vielleicht hat auch Yolana schon die Oberhand gewonnen und ist dabei, das Ritual zur Befreiung der Wurzel zu vollenden, wobei die Gefangenen bereits als Ritualopfer verwendet wurden (also Tod sind!) ...

## Kapitel 16: Heldentod

### Meisterinformationen:

Auch im letzten Kapitel sind die Pläne, das Vorgehen der Spieler bzw. deren Helden nicht Vorhersehbar, daher kann es auch hier nur einen Vorschlag geben, wie die weitere Handlung wohl aussieht. Machen Sie sich auf einige verrückte Ideen Ihrer Spieler gefaßt.

### Angst zu Sterben?

In der Globule kannten die Helden weder Müdigkeit noch Schwäche, nun aber fühlen sie sich ausgezehrt wie nach tagelanger Wanderung. Einen anstrengenden, von Kämpfen gekennzeichneten Rückweg sollten Sie den Helden besser ersparen, aber das sei ganz Ihnen überlassen. Bragon hat sich den Leichnam von Hartger über die Schulter gelegt und schleppt ihn durch den Wald. Bei einer kurzen Verschnaufpause wirkt er plötzlich etwas geistesabwesend. Dann bittet er die Helden allein weiter zu gehen. Selbst wenn man sich abwechseln würde, dauert es einfach zu lange bis man zurück ist. Aber den Toten hier liegen lassen kann er auch nicht. Er komme so schnell wie möglich nach. Von diesem Entschluß läßt er sich nicht abbringen, beharrt auch darauf, sich selbst um den toten Hartger zu kümmern. Fast dürfte das auf die Spieler wirken, als hätte der Einhornritter es mit der Angst bekommen. Schüren sie diesen falschen Verdacht ruhig mit einigen Sätzen die Bragon vor sich hin spricht, die so klingen, als zweifelte er an der Richtigkeit der Entscheidungen die die Fee trifft. Es behagt Bragon tatsächlich nicht, das Pandlaril dem jungen Hartger befohlen hat, das dieser sein Leben für ihn geben soll. Was konnte es in der Zukunft denn so Wichtiges geben, das die Fee ausgerechnet ihn am Leben erhalten will? Etwas mit sich selbst im Hader bittet er die Helden also, Voraus zu gehen und ihn etwas allein zu lassen.

### Auf zum Endkampf

Schließlich gelangen die (mürrischen?) Helden zur Burg, deren Zugbrücke hochgezogen ist. Dort sind die letzten Verteidiger nach heldenmütigem Kampf gestorben oder gefangengesetzt worden, auf das sie den großen Triumph des aus Weiden verbannten Ubogors miterleben können. Auf den Wehrgängen wandeln sechs Untote als Wachen umher, auf dem Rundturm hockt ein Irrhalk und im Burghof sind vier Heshthotim postiert, wie die Helden von dem Elben Mandradao Nebelhaar erfahren können, der sie vor der Burg „abfängt“! Zehn weitere Elben sind in seiner Begleitung. Von Valdiriel mit einem ELFEN, FREUNDE zu Hilfe gerufen, sind sie mit ÜBER STROM (C.C. 114 / LC 102) und MOVIMENTO (C.C. 109 / LC 119) hierher geeilt. Der Zauber WEIßE MÄHN (C.C. 70 / LC 181) bot sich nicht an, da auch die Zauberpferde nicht besser durch den dichten Wald kommen als gewöhnliche Pferde. Doch der Kampf war entweder schon entschieden oder aber eine Handvoll Elben gelang in die Burg (während die anderen einen Ablenkungsangriff starteten) und unterstützten die Verteidiger. Die Elben wurden wohl alle getötet. So

oder so wollten die Elben auf Bragons Wiederkehr warten um zu beratschlagen, was jetzt getan werden sollte. Ob es noch Überlebende (und somit Gefangene) gibt, wissen die Elben nicht. Ein in solchen Dingen erfahrener Held kann vermuten, das wohl wie gewöhnlich Blutopfer benötigt werden, um das geplante Ritual durchzuführen, so das eine gute Chance besteht das nicht alle Mandavarwin und Gäste getötet wurden. Ob jedoch Gefangene befreit werden können oder nicht, ein heftiger Kampf läßt sich sicher nicht vermeiden. Die verbliebene Astralkraft der Elben (bei jedem noch etwa 20-30 ASP) wird wohl zunächst in einen ARMATRUTZ (C.C. 208 / LC 19) investiert werden, um den RS um 3 Punkte zu erhöhen. Der Rest wird für den FULMINICTUS (C.C. 174 / LC 60) genutzt. Da sowohl die Helden als auch die Elben vollkommen geheilt sind, sieht das nach einer Kampfstarken „Eingreiftruppe“ aus.

In Anbetracht der Burgbewachung (die Elben haben weder geweihte noch magische Waffen) ist es für die Helden dennoch sicherlich leichter durch die Höhle einzutreten. Nachdem zwei (neue?) Untote überwunden worden sind, finden die Helden die zurückgebliebenen Streiter gefesselt in der Höhle (I) zwischen den Särgen hocken. Sie werden tatsächlich als Blutopfer gebraucht, daher sind sie noch am Leben. Ubogor steht mit Harpyion, 4 Untoten und dem Rest seiner Mörderbande scheinbar etwas unschlüssig bei der Dämonenwurzel, während die Dämonen (drei Heshthotim und ein Irrhalk) wie basaltene Statuen an verschiedenen Stellen Posten bezogen haben. Wie die Helden von den Gefangenen erfahren können, ist Ubogor ebenso ratlos wie verärgert, denn das Ritual das hier vorbereitet wurde, kann ohne die Adepta Alverana nicht vollendet werden, da sie offenbar von Galotta das benötigte Wissen bekommen hat, wie man die gute Macht der Einhörner in den Alicorni in bössartige Kraft umkehren kann. Derartiges hatte sie, vermutlich mit derselben Formel die hier zur Anwendung kommen sollte, bereits bei der >Träne der Hoffnung<, einer schwarzen Perle der Fee Pandlaril, geschafft. Ein Wissen, das dem Eiszauberer Harpyion glücklicherweise fehlt.

Da die Schurken deshalb aber sicherlich nicht die Burg räumen, sondern eher bei Galotta einen Ersatz für Alverana anfordern werden (wenn auch mit deutlichen Unbehagen), gilt es sie zu überwältigen. Erst weitere Verstärkung holen zu wollen, ist keine gute Idee! Noch ist der Eingang zur Höhle leicht zu betreten, das wird sich in den nächsten Tagen (solange braucht es bis man mit ein-zwei Bannern Rundhelmen aus Trallop zurück ist) aber sicherlich ändern, ist er doch eine eindeutige Schwachstelle. Das würde dann eine verlustreiche und langandauernde Burgbelagerung werden, denn wenn die Mauern mit genügend Verteidigern bemannt sind, ist es kaum möglich Pandlarils Wacht einzunehmen. Die Entscheidung mußte hier und jetzt gefällt werden. Irmegunde kann zu Beginn des Kampfes das Mirakel Glücksregen (KKO Seite 15 / AG Seite 97) mit ihren letzten 18 KP für einen Helden erleben, was drei

Einsen bei einem Talent, Zauber oder gar drei Meisterliche Attacken hintereinander ohne zu würfeln bedeutet (setzen Sie dieses Mirakel als Joker ein, vielleicht auch erst zum Ende des Kampfes, um einem Helden eine wirklich spektakuläre Tat vollbringen zu lassen).

### Gnadenloses Gemetzel

Ubogor will seine maßlosen Rachegeleüste gegenüber seiner Familie als auch an Weiden stillen, Harpyion erwarten höchste Ehrungen im Galottareich beim Erfüllen des Auftrags und die überall in Ungnade gefallenen Söldner lassen sich lieber von einem Heldenschwert durchbohren als von Dämonen zerfleischen, was bei einem Versagen ihr zu erwartender Lohn wäre. Für alle Schurken gibt es also nur Sieg oder Niederlage, und so sollten sie den Showdown auch darstellen: nicht zu sehr in die Länge ziehend, doch hart und Kompromisslos.

So schnell wie eine Kerzenflamme im Sturmwind verlischt der glimmende Hoffnungsfunke, der die Helden eben noch beseelte, denn schnell werden sie merken, wie schlecht ihre Chancen tatsächlich stehen. Die befreiten Gefangenen haben bei dem Kampf um die Burg (wo vermutlich auch die Truppen Xeraans beteiligt waren) schwere Verletzungen hinnehmen müssen, sind demnach alle ziemlich angeschlagen, die Waffen hat man ihnen natürlich abgenommen (und vermutlich im Rittersaal gelagert). Doch wenn die Helden den Showdown verzögern wollen, um Waffen zu holen, werden sie entdeckt und der Kampf entbrennt (es spricht aber nichts dagegen, das ein Held bzw. der eine oder andere Gast während des Kampfes versucht, nach oben zu gelangen um Waffen zu besorgen. Wie viele KR dafür benötigt werden sei ganz in Ihre meisterlichen Hände gelegt). Wenn die Befreiten nicht eine Zweitwaffe oder zumindest einen Dolch von den Helden bekommen, werden sie sich mit bloßen Händen auf die Schurken stürzen müssen, was einem Selbstmordakt gleichkommt. Erst wenn von besiegten Gegnern die Waffen ergriffen werden können, steigen die Chancen zugunsten der Helden etwas. Gegen die Dämonen werden die Helden aber wohl so ziemlich allein antreten müssen (zumal die oben in der Burg befindlichen Dämonen auf Ubogors gedanklichen Befehl in wenigen KR herbei eilen können), was ziemlich übel werden wird. Der schwer verletzte Uthgar wird bei dem Versuch, die nahe bei seinem verderbten Bruder Ubogor im Boden gerammte Feenklinge „Pandlarilie“ zu erreichen, von eben diesen Enthauptet!

Der Irhiadhzal (dessen Vorhandensein für die Helden vermutlich sehr neu ist, da sie eher von einem Nekromanten ausgehen dürften) wird die Dutzenden von Untoten in den Kampf beordern, ja sogar die erschlagenen Verbündeten wiederbeleben. Der Kampf gegen Skelette und lebende Leichname löst noch mehr Entsetzen unter den Verteidigern aus, als die Dämonen. Selbst die Elben sind davor nicht gefeit (außer der weitgereiste Mandradao). Hier ist Wolfhart eine große Hilfe. Er entdeckt am Boden neben einem Sarg eine von einem untoten Einhornritter fallengelassene Waffe (es handelt sich um einen dem BORon geweihten

Rabenschnabel; offenbar ist der zu unheiligen Leben erwachte Ritterahne einst ein Geweihter gewesen). So unschlüssig und überrumpelt Wolfhart bei dem unvermuteten Angriff der Dämonen beim Erobern der Burg auch gewesen war, so grimmig entschlossen geht er nun mit dieser Waffe gegen die Untoten vor, lässt sich auch nicht durch die bekannten Gesichter toter Gäste aus der Fassung bringen. Dadurch gelangen die waffenlosen Verteidiger endlich wieder an Schwerter oder anderes Kriegsgerät (wenn auch nicht an magisches, allerdings findet sich ja vielleicht noch eine RONdrageweihte Klinge bei einem anderen Sarg).

### Werte der Untoten:

**MU:** 30 **AT:** 8 **PA:** 2 **LE:** 25-35 **RS:** 1-4

**TP:** 1W6+2 (Hände) / 1W6+4 (Schwert/Streitkolben) / 1W6+5 (Morgenstern) / 2W6+4 (Zweihänder)

**GS:** GST2 **AU:** unendlich **MR:** 5

Vor dem Kampf ist für Jeden eine TA-Probe erschwert um 2 fällig. Bei gelingen der Probe wird die AT des Betroffenen um 2 Punkte vermindert.

(weitere Hinweise siehe **M.A.** Seite 176)

### DSA4:

**IB:** 10 **LE:** 30 **GS:** 5

Andere Angaben wie oben  
(siehe auch **MWW** Seite 137)

### Widerstand ist Zwecklos

Wenn die Spieler schon glauben, schlimmer könne es gar nicht mehr kommen, werden sie eines besseren belehrt. Yolana nämlich hält ihre Zeit für gekommen. „*Es ist Genug, ihr Narren!*“ hallt unerwartet ihre schrille Stimme durch die weite Höhle, unterbricht damit das Kampfgeschehen. Neben der Hexe stehen mehrere junge Frauen mit roten oder schwarzen Haaren, je einen Besen in der Hand. Hinter den Frauen ragen borkige Leiber empor, hoch wie zwei Mann: Waldschrate! Dämonisch beseelte noch dazu. Und nun bauen etliche Goblins eine schützende Mauer vor den Frauen auf, die siegesgewiß ihre Säbel schwingen. Selbstherrlich erläutert sie den Kämpfenden die Situation. Die Mandavarwin und ihre Verbündeten sind am Ende, sollten sich ergeben, da Yolana sonst Ubogor zur Seite steht. Das wäre dann wirklich ihr Ende! Und Ubogor solle ihr Platz machen, denn sie wüsste durchaus die Kräfte der Alicorni richtig einzusetzen, könnte die Wurzel also befreien. Wenn dann der Bärnwald zu etwas schlimmeren als der Blautann geworden und ihr untertan ist, würde sie Galotta gewiß gestatten das er hier in der Burg Stellung beziehen kann. Natürlich nur, wenn er ihr bei einigen Projekten, die sie in Weiden zu erledigenden hätte, Hilfe zukommen ließe. Ubogor bricht daraufhin in schallendes Gelächter aus: „*Keine Ahnung, ob der verrückte alte Magier sich mit Dir geschäftlich einigen mag oder nicht, ICH hingegen benötige keine Hilfe! Deine süßen Schlampen können gerne hier bleiben, ich und meine Leute werden uns schon mit ihnen zu amüsieren wissen, aber Du hässliche Vettel hättest dich besser aus meinen Angelegenheiten gehalten!*“ donnert ihr seine zornige Antwort entgegen. Wie auf einen stummen Befehl stürzt sich der Irrhalk (oder so

er schon „tot“ ist, der zweite aus der Burg, der nun durch den Höhleneingang gerauscht kommt) auf Yolana. Diese lässt sich sogleich von zwei Waldschraten beschützen und reagiert entsprechend verärgert. Sie schleudert ein, sich wahllos unter den beiden kämpfenden Parteien manifestierendes, agrimothisches PANDAEMONIUM (C.C. 65 / LC 129) in die Höhle. Gleichzeitig stürzen sich die Hexen (sie benutzen eisenbeschlagene Keulen von 1W6+2 TP), beschützt von den Goblins, in den Kampf. Gut möglich, dass die Hexen den Waldelfenzauber AXCELERATUS (C.C. 97 / LC 23) beherrschen, was eine deutliche Verbesserung im Kampf bedeutet. Ihre Angriffe (Waffe, Zauber, Flüche) richten sich gegen beide Parteien. Bei den Goblins ist das natürlich ebenso. Die Hexenflüche finden Sie in **MDSA** Seite 65ff bzw. **MWW** Seite 61ff. Sollte Ihnen das immer noch nicht spektakulär genug sein, dann kraucht behäbig die schwarze Kröte Tuur-Amash (**M.A.** Seite 169 / **MGS** Seite 73) durch den Höhleneingang. Der siebengehörnte Dämon wird als Meister des geschändeten Erdreichs sofort die erschlagenen Waldschrate wiederbeleben und diese in den Kampf zurück schicken (wenngleich diese dann geringere Kampfwerte haben als zuvor, da der Dämon in ihnen entschwunden ist).

Auch kann die Dämonenkröte mit ihrer meterlangen Zunge selbst zum Angriff übergehen.

Spätestens jetzt sollten alle Spieler wirklich begriffen haben, dass ihre Charaktere im Begriff sind zu sterben. Sie können sich entweder zur verzweifelten Flucht wenden (nahe beim Höhleneingang lauert eventuell die Kröte mit ihrer Peitschenzunge, im Geheimgang zum Badezimmer mögen einige Untote rumtorkeln) und damit das Herzogtum Weiden dem baldigen Verderben preisgeben oder sich der Taten der Sieben Gezeichneten erinnern, welche sich für eine höhere Sache aufgeopfert haben. Der Kampf hier mag zwar nicht Weltentscheidend sein, aber dennoch entscheiden die jetzigen Taten der Helden immerhin, was mit einem ganzen Herzogtum geschieht. Können sie den qualvollen Tod von Tausenden von Menschen und Tieren tatsächlich verantworten mit der Begründung, dass sie an ihrem Leben hängen? Erinnern Sie die Spieler notfalls an die Vision die sie hier unten hatten, die Vision die sie Zeit ihres Lebens nicht wieder vergessen werden. Wenn die Spieler dann (verärgert?) ihre Charaktere mit lebensmüden Aktionen den großen Heldentod sterben lassen wollen, ist der richtige Zeitpunkt gekommen, die rettende Kavallerie in die Höhle stürmen zu lassen:

### **Rettung naht**

#### **Allgemeine Info:**

*Was da so plötzlich in die Höhle hinein galoppierte und all die Götterverlassenen Schurken, ja selbst die grollenden Dämonen ängstlich innehalten ließ, war ein Wirbelwind aus Licht. Als hätte der Augrimmer Wind Gestalt angenommen, stand das Wesen plötzlich mitten unter euch: mit machtvoller Erhabenheit und kühler Eleganz! „Mandavar“ erschallt es da aus vielen Mündern, von Freund und Feind gleichermaßen mit ungläubigem Staunen gesprochen. Es ist ein Einhorn,*

*unverkennbar! Es gleicht einem Pferd nur so sehr, wie ein Vinsalter Schoßhund einem Silberwolf gleicht, sein schimmerndes Fell beschämt die Sterne und Mähne wie Schweif leuchten heller als sämtliches Geschmeide eines Drachenhortes. Das Spiralhorn erglüht in Mondsilberner Pracht, als würde das Madamal zum ersten Mal seine Strahlen über Dere senden, doch nur eure Gegner halten sich wie plötzlich erblindet die Hände vor die Gesichter, taumeln stöhnend zurück. Das Spiralhorn funkelt, so wie tausend Sterne die in der Nacht im kalten Licht erstrahlen und läßt einen Schwarm Regenbogenfarbener Funken um jeden von euch und euren Verbündeten tanzen. Es hebt einen Vorderhuf, hält ihn grazil in der Schwebeweise wie eine Statuette und knisternd webt sich ein silberblau schimmernder Lichtkokon um das Zauberwesen. Dann bäumt es sich auf, doch nicht wie ein Pferd, mehr wie ein mythischer Sagenritter der eine magische Lanze empor regt. Es schnellte vorwärts wie ein Pfeil von der Bogensehne. Das Haupt mit stoßbereiten Horn gesenkt, alle Hufe vom Boden gelöst, stürmt es unter die Feinde wie der Rondrikan, bestehend nur aus Bewegung und prismatischen Feuer, denn Mähne und flatternder Schweif erscheinen wie eine goldene Flammenspur. Panik ergreift da die meisten der blutrünstigen Schurken, ja sie taumeln mit GROßER VERWIRRUNG ziellos umher, ihre Waffen fallen lassend, da sie nutzlos am Körper der Lichtgestalt abprallen.*

*Hieß es in den Sagen nicht, dass nur Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit imstande wären, ein Einhorn zu vernichten?*

#### **Meisterinformationen**

Na, wenn dieser Auftritt keinen Applaus wert war! Mandavar wirkt zunächst einen BLITZ DICH FIND auf alle menschlichen Gegner (Irrhalkengardisten; Ubogor; Harpyion; Goldmar; Alrik; Yolana; die Hexen und eventuell vorhandene Peitschenbrüder), webt dann einen Zauber ähnlich dem LUCIFERI LICHTERTANZ (C.C. Seite 159) um die Helden (was für die vorgenannten Personen eine AT-1 bzw. eine Zaubererschwerms von 1 bedeutet / **DSA4**: siehe LC Seite 56 Variante Leuchtender Panzer) und einen ARMATRUTZ - GARDIANUM - Mix um sich selbst. Der auf die Peitschenbrüder, Gardisten und Hexen geworfene Zauber GROßE VERWIRRUNG (C.C. Seite 32 / LC 67) raubt diesen je 3 Punkte von KL und IN für 21 SR (**DSA4** entsprechend anpassen)!

Vergessen Sie das Regelwerk aber an dieser Stelle und werfen Sie stattdessen mit beeindruckenden Zaubereffekten um sich. Verwirrt und geblendet wie die Schurken sind, sollte es den Helden nicht schwer fallen diese zu überwältigen oder in die Flucht zu schlagen. Zumal auch noch Ritter Bragon mit 10 Zwergenkriegern hinter dem Einhorn in die Höhle stürmen.

Bragon hatte im Geiste eine Botschaft von Mandavar erhalten, die besagte, dass er sich mit dem Einhorn treffen sollte. Dazu musste er in eine andere Richtung gehen als zur Burg. Das Einhorn hatte mit mindestens zwei der dämonischen Waldschrate zu tun, so dass es einige Zeit aufgehalten wurde. Als es dann zur Burg eilte, machte es eine seltsame Entdeckung und



verständigte Bragon. Es transportierte kurz darauf den toten Hartger und Bragon zu einer durch die Nacht marschierenden Gruppe Angroschim. Sie stammten aus den Finsterkamm-Bingen und wurden von ihrem Bergkönig zur Burg gesandt. Uthgar hatte Garbalon, Sohn des Gerambaloch, den mit ihm befreundeten Bergkönig der Finsterkamm-Bingen (siehe **SH Herzogtum Weiden** Seite 68), schon vor zwei Jahrzehnten um einige Axtkämpfer gebeten, die hier eine Gefahr für Weiden bewachen sollten. Darüber wollte Garbalon erst nachdenken. Nun hatte er (nachdem er bereits 33 Hal auf Uthgars bitten 50 Zwergenkrieger gegen die Orks gesandt hatte; siehe **Fantholi #25**) der Bitte also zugestimmt. Vielleicht lag es an einem von INGerimm gesandten Traum, der den Zwergenkönig zu diesem Schritt bewogen hat. Es mag eine gewagte Theorie sein, aber vielleicht fühlte sich der Gott mitverantwortlich für die Entstehung der Wurzel, war es doch immerhin seine Götterklinge die diesen kleinen, abgesplitterten Teil des Weltenbaums entkommen ließ. Doch möglicherweise hatte Garbalon auch andere Gründe für das Entsenden der Zwerge. Da es Uthgar war, der einstmals ein übles Geschick von der Zwergenbinge ferngehalten hatte, gab es da tatsächlich viele die sich freiwillig meldeten, um für ihre geretteten Familien den Dank für diese alte Tat auszudrücken. So kommt es also, das die gutgelaunten Angroschim (die zwar merkten das sie zu spät zum Fest erscheinen würden, aber mit den mitgebrachten Bierfässern am morgigen Tag die Feier weiterzuführen gedachten) sich nach kurzer Erklärung natürlich gerne auf die Seite der Mandavarwin stellten beim Kampf um die Burg. Gemeinsam eilten sie zur Pandlarils Wacht, wo dem Fluß plötzlich die Fee entstieg. Pandlaril hat letztendlich natürlich die Angriffe der Geweihten des Namenlosen abwehren können, ist aber am Ende ihrer Kräfte und kann für die Helden nichts mehr tun. Allein für eine Sache hatte sie noch Macht: nach langem, eindringlichen bitten von Bragon, ließen die Zwerge ihre Äxte von der Fee bezaubern, so das sie nun auch Dämonen verletzen können (was möglicherweise die Dämonenkröte Tuur-Amash auch sogleich schmerzhaft erfahren muß)! Um den toten Hartger kümmert sich die Fee selbst.

Bragon wird sich sofort zu seinem Onkel Ubogor vorkämpfen und die „Pandlarilie“ zurück erobern, die er fortan im Duell gegen den schwarzen Ritter führt (es sei denn, ein Heldenkrieger steht ihm zur Seite, dann kämpft er beidhändig mit seinen Waffen und wird dem Waffenbruder die Feenklinge für diesen Kampf geben). Allein schon durch die dämonische Rüstung die Ubogor trägt, erleidet Bragon natürlich ebenfalls schwere Verletzungen und wird das Duell letztendlich auch nur durch das Wasser in der Höhle überleben, das ja eine heilende Wirkung auf ihn hat.

Gegen das Dämonenroß, so es noch nicht besiegt wurde, wird er jedoch dringend die Hilfe der Helden (oder eben der Zwerge) benötigen.

Mandavar kann noch 40-60 LP (BALSAMSALABUNDE) auf die Helden verteilen, die eine oder andere Horn-AT gegen das Dämonenroß Irhiadhzal ausführen, den Rest müssen dann die Helden hinbekommen. Alles in allem

also keine unlösbare Aufgabe mehr für die Recken, aber eben auch keine einfache!

Nachdem die Orks im letzten Jahr vergeblich versucht haben die Burg zu erobern, wäre dies den Erben Borbarads nun beinahe gelungen, doch zum Glück sind die Helden ja zur Stelle und können dies letztendlich verhindern. Ihre Recken können Stolz auf sich sein!

## Ausklang (Meisterinformationen)

Nachdem die Schlacht geschlagen, alle Gegner aus der Burg vertrieben oder gar vernichtet wurden, versorgt man leidlich die Wunden, trägt die Toten zusammen und gibt sich erst einmal einen langen, erholsamen Schlaf hin. Es dauert mehrere Tage bis die überlebenden Gäste wieder soweit genesen sind, das sie die Heimreise antreten können. Zuvor jedoch wird der eine oder andere Adlige sich nochmals die Namen der Helden sagen lassen (sie sich merken), vielleicht gar eine Einladung, alle zusammen auf jeden Fall ihren Dank aussprechen. Auf Burg Pandlarils Wacht sind die Helden ohnehin gerne gesehen und wer seine alten Tage auf der Burg verbringen will, erhält gerne Quartier (sofern er die Burg mitverteidigt). Wer weiß, vielleicht sind die Ritter Bragon und Wolfhart ja zu echten Freunden der Helden geworden.

Herzogin Walpurga, die von Prinz Walthard von dem schrecklichen Geschehen erfuhr, begibt sich kurz darauf mit einigen Rundhelmen zur Burg, nachdem sie den Befehl erteilt, nach Söldlingen und Hexen zu suchen, die möglicherweise herumstreunen. Sie ist zwar sehr betroffen über die erlittenen Verluste, denkt in erster Linie jedoch an das Herzogtum (weshalb sie von den Einhornrittern ja auch so geschätzt wird). Deshalb bittet sie Gwynnet eindringlich, hier ein Halbbanner Rundhelme stationieren zu dürfen (ohne Zustimmung von Gwynnet geht das nicht, da Burg und Umland den Mandavarwin gehören), auf das Galotta nicht doch noch einen Brückenkopf nach Weiden hier errichtet, wie durch die Feste „Nalgardis“ bereits geschehen. Die neue Burgherrin lehnt ab, erklärt der sogleich aufbrausenden Herzogin, das einige Einhörner aus der Globule hier gewesen waren. Zwar kümmere sie nach wie vor nicht mehr die Welt der Menschen, es behagte ihnen aber auch nicht, das Sumus Leib hier von dämonischen Mächten geschändet werden sollte. Mit Mandavar und der Fee Pandlaril zusammen erneuerten sie nicht nur das Bannfeld um die Dämonenwurzel, sie verstärkten es sogar. Die intensive Strahlung lässt nun nicht einmal mehr Schwefelschwaden entstehen und reicht sogar bis hinauf zu den Zinnen des Rundturmes. Auch mit Alicorni würde ein Überwinden des Schutzkokons jetzt nicht mehr so ohne weiteres gelingen, vielleicht gar unmöglich sein. Was die militärische Sicherheit der Burg anbelangte: Von den Zwergen, die Garbalon, ausschickte, sind acht noch am Leben, wenngleich sie einige Wochen der Erholung bedürfen. Diese acht Zwergenkrieger haben es sich bereits in den Höhlen „gemütlich“ gemacht. Sie werden die Räumlichkeiten sicherlich noch etwas erweitern, auch müssten einige Särge in die kleinere Höhle umgelagert werden, aber entscheidend war, das sie hier dauerhaft verbleiben würden. Da auch die Auelben weiterhin ein wachsames Auge auf die Burg haben, erachtet Gwynnet es als unnötig das nun herzogliche Truppen hier stationiert werden sollen. Zumal dies auch die Aufmerksamkeit anderer Adelshäuser auf die Burg lenken würde. Ein unerfreulicher Umstand, den die Mandavarwin aber seit

Jahrhunderten zu vermeiden wussten. Da aber sowohl der junge Ritter Hartger als auch der bornische Söldling Goljan ihr Leben gelassen haben, würde Gwynnet einen (rein personellen) Ersatz durch zwei Rundhelme begrüßen. Herzogin Walpurga stimmt dem gerne zu und erteilt zwei ihrer Untergebenen den Befehl, zum zusätzlichen Schutz auf der Burg zu verweilen. Sie erlässt die Order, das beide Gwynnet zugeteilt und unterstellt sind, auf das Niemand sonst Befehlsgewalt über sie habe. Gwynnet ist sich jedoch bewusst, das die Beiden Ritter dem Hause Löwenhaupt weit mehr Loyalität entgegenbringen als den Mandavarwin und das die beiden Augen und Ohren für die Herzogin sein werden. Was bleibt ist ein Geheimnis, das keines mehr so richtig ist, doch dies werden die Überlebenden doch sicherlich nicht weitertratschen wie ein Maraskaner, oder? Immerhin werden andere diese Erkenntnis ebenfalls im Gedächtnis behalten, nämlich Valdiriel, Mandavar und die Fee Pandlaril ...

Galotta und Yolana sinnen natürlich auf Rache an den Helden und den Mandavarwin, wobei diese auch die einzigen Schurken sind, die noch von der Wurzel wissen (sofern Sie, werter Meister, mit Harpyion nicht anderes im Sinn haben).

### Heldengaben

Nur Sie allein, werter Meister, können ermessen was die Helden ihrer Spielrunde geleistet haben und welche Belohnung diese dafür verdient haben. Sie mögen also, im angemessenen Rahmen versteht sich, selbst entscheiden was für Gaben den Helden zugute kommen soll. Lediglich einige Anregungen seien Ihnen hier gegeben. Nun, je nachdem wie schwierig sie das Szenario gestaltet haben, sind wohl für jeden Helden pauschal 250-350 AP zu ergattern, dazu bis zu je 150 AP für rollenspielerische Leistungen (bei **DSA4** vielleicht auch 100-200 mehr), dazu je 2 Freiwürfe (**DSA4**: Spezielle Erfahrungen) auf die Talente Reiten, Zehen und Etikette, jeweils 1 Freiwurf auf Menschenkenntnis, Geographie, Geschichtswissen und Magiekunde sowie 2 Versuche die Eigenschaft MU um einen Punkt zu heben. Weiteres nach Ihrem Ermessen. An materiellen Dingen sollte zunächst jeder eines von den zurückgelassenen Alicorni erhalten! Dazu je 50 Dukaten von Gwynnet und als besonderen Dank eine Gabe nach Heldentypus: Ein Empfehlungsschreiben von Bragon (Anfertigung einer Persönlichen Waffe aus Zwergenschmiede, gar in der Finsterkamm-Binge selbst, Kosten übernehmen die Mandavarwin); ein verzaubertes Artefakt (arcanovisiert, 1-3 Ladungen); ein Buch aus der Burgbibliothek (ein seltenes das der Held schon lange sucht); eines von Uthgars Pferden (ein erprobter Traloper Riese) oder der Habicht Bhayardir vielleicht? Ob die Herzogin noch eine Belohnung vergibt (Bärenorden?) ist Ihre Entscheidung, aber es gibt da auf jeden Fall noch 50 Dukaten Belohnung von den Beilunker Reitern!

# Anhang 1: Burg Pandlarils Wacht

## Allgemeines

Auf einer spärlich mit Sträuchern bewachsenen Lichtung im Bärnwald, etwa zwei Tagesreisen von Baliho entfernt, thront die Burg auf einem kleinen Tafelberg, einem Felsstück, das an der Oberfläche etwa 50 auf 50 Schritt Gesamtfläche und etwa 5 Schritt Höhe aufweist, sich jedoch in den Erdboden sehr viel tiefer erstreckt und ausweitet. Tatsächlich wurde die Burg bis zur Hälfte des Erdgeschosses aus dem Fels heraus geschlagen! Darauf wurden dann die Mauersegmente und die Turmbauten errichtet. Beim Anblick der Burg sieht es daher so aus, als stehe das Bauwerk auf einem „flachen“ Steinsockel von gut 5 Schritt Höhe.

Von außen betrachtet besteht die fast quadratische Burg aus einem 16 Schritt hohen Bergfried, zwei Ecktürmen, einem Torhaus, welche mit 4 Mauerteilen verbunden sind und einem mehr als 20 Schritt aufragenden Rundturm, welcher auf einer aus dem Fluß ragenden kleinen Felsinsel errichtet wurde. Innen findet sich noch (für Eintretende rechts vom Tor) ein Gesindehaus. Der so verbliebene Burghof wird von einem überdachten Brunnen geziert. In der gesamten Burg befinden sich gußeiserne Laternenhalter in Form von ausgestreckten Händen, deren Finger leicht nach oben gewölbt sind. Ob die Gesamtzahl dieser merkwürdigen Halter ein Geheimnis birgt können Sie selbst entscheiden. Fackeln werden jedenfalls nur auf dem Burghof genutzt.

Beachten sie bitte, das beim Bau der Burg (auf den Resten der Burg Silfurns Wacht) die TRAVIA-Liturgie *Große Weihe des Heimsteins* zur Anwendung kam. Nach der Fertigstellung erhielt die gesamte Burg noch zusätzlich die *Segnung des Heimes* (siehe **KKO** Seite 11 und 44), daher verhalten sich zumindest sämtliche normale, nicht unter einem magischen Bann stehenden Tiere ungemein friedlich, wenn sie die Burg betreten. Dies gilt für Heldenpferde ebenso wie für einen verirrtten Baumdrachen. Darüber hinaus hat sich die bannende Magie der Einhörner zwar vorrangig um die dämonische Wurzel gelegt, aber die schutzwirkende Strahlung umspannt den gesamten Felsen (eine Fackel produziert ja auch nicht nur da wo sie im Halter steckt einen Lichtfleck in der Finsternis, sondern erhellt auch die weitere Umgebung, wenn auch nicht so intensiv). Magie auf dem Burghof und darunter ist somit nur mit einem Malus von 7 Punkten zu wirken (dies gilt auch für zauberkundige Helden) und Dämonen, Paktierer u.ä. erleiden einmalig 1W6 SP bei jeglichem betreten dieses Bereichs. Auf den Wehrgängen und im Rittersaal kommt immerhin noch ein Zauberminus von 2 Punkten zum tragen. Darüber wirkt sich der Bannkokon nicht mehr aus (zumindest nicht während dieses Abenteuers, aber danach! Siehe **Ausklang** ).

Vor der Burg, am nahen Waldrand, befindet sich ein kleiner FIRun-Schrein. Einer der Vorfahren der heutigen Mandavarwin ließ einen 1 Schritt hohen, aufrechtstehenden Firunsbären Meißeln, der in den Vorderpranken eine Opferschale hält. Die wenigen Devotionalien, die z. B. Wanderer, Kräutersucher oder Jäger hier hinterlassen, werden von dem FIRun-

Geweihten Bruder Eisbart (siehe *Gäste und Verbündete*) entnommen oder von Gwynnet Mandavarwin, welche die Dinge dann Eisbart überantworten, da er ab und an vorbei schaut.

Besitztümer und Gebrauchsgegenstände in Schränken oder Truhen finden hier keine große Erwähnung, ebenso wenig Geheimfächer in Boden oder Wände, deshalb sollten Sie die starren Raumbeschreibungen mit derartigen Details ausschmücken, wie Sie ihnen dienlich erscheinen.

Die Angaben zu BP / Härte / Struktur beziehen sich auf die **SH Armorium Ardariticum**, so das man die Burg auch ganz detailliert Angreifen lassen kann. Die Pläne sind nicht Maßstabgetreu und dienen hauptsächlich der besseren Orientierung.

## 1. Burggraben

Um die Burg zieht sich von Flußrand zu Flußrand ein Wassergraben von 4 Schritt Breite und 3 Schritt Tiefe, der sich bei der Torfront auf ca. 3 Schritt Breite verengt, gleichzeitig aber weitere 2 Schritt tiefer ist. Der Aushub ist allerdings nicht als Wallgrat verblieben, sondern schon damals abtransportiert worden, da er hier ohnehin keinen weiteren Schutz bieten würde. In **Raum 12** kann durch eine Öffnung Steinöl oder Hylailer Feuer ins Wasser gelassen werden, welches so an der Oberfläche brennt.

## 2. Torhaus (Erdgeschoß)

Der von zwei Löwenstatuen flankierte Eingang der Burg ist ein 3 Schritt breiter und 3 ½ Schritt hoher Durchgang, der einstmals wie ein Tunnel in den Fels geschlagen wurde. Über diesen 'Stollen' errichtete man ein steinernes, von drei Drachenhäuptern verziertes Gebäude. Der Torbereich besteht aus massiven Fels (BP = 120 / Härte = 12 / Struktur = 18). Die Nutzfläche des Durchgangs beträgt 3 x 4 Schritt. Dieser Durchgang kann auf vielfältigste Weise verschlossen werden. Zuvörderst mit einer Zugbrücke aus Steineiche (BP = 25 / Härte = 4 / Struktur = 15), sodann mit einem Fallgitter aus Eisenstangen (BP = 20 / Härte = 5 / Struktur = 16), zuletzt mit einem zweiflügeligen Tor aus Eichenholz (BP = 40 / Härte = 5 / Struktur = 18) in dem sich eine kleine Pforte für Einzelpersonen befindet. Das gegenüberliegende Ende des Durchgangs kann, mit Ausnahme der Zugbrücke, auf dieselbe Art verschlossen werden und die 6 Öffnungen in der 4 Schritt hohen Decke (Wurf- bzw. Gußlöcher) machen deutlich, das die schwächste Stelle einer Burg hier das Bestmögliche an Sicherheit bietet.

Übrigens: die kleinen Löwenstatuen vor dem Eingang sind je mit einem GARDIANUM (C.C. Seite 14) von 35 ASP arcanovisiert (C.C. Seite 244)! Die Schutzkuppel wölbt sich von dem Löwen über den Graben zum Tor. Auch die Drachenköpfe (eigentlich nur Pechnasen) wurden verzaubert und zwar je mit einem IGNIFAXIUS (C.C. Seite 178) von 5W6 TP! Wenn ihnen die Mandavarwin damit dann doch zu abgehoben erscheinen oder magisch geschützte Tore insbesondere

in Weiden ihnen generell nicht Zusagen, dann lassen sie diese Möglichkeit einfach aus. Es ist ohnehin nicht in diesem Abenteuer vorgesehen, dass diese Zauber bei der Eroberung der Burg zum Einsatz kommen.

### 3. Mauersegmente

Alle Mauerstücke sind 2 Schritt breit und (vom Felssockel aus) insgesamt 6 Schritt hoch, wobei der unterste Teil von gut 1 Schritt Höhe ebenso wie der Sockel aus massiven Gestein besteht (BP pro Lfd. Schritt = 120 / Härte = 12 / Struktur = 18). Die folgenden 3 Schritt Höhe bestehen aus massiven Mauerwerk (BP = 210 / Härte = 10 / Struktur = 17). Eine 2 Schritt hohe Zinnenkrone aus Stein (BP pro Lfd. Schritt = 40 / Härte = 10 / Struktur = 15) bildet den Abschluß der Wehrmauern. Die drei verschieden stationierten steinernen Treppen, welche 1 Schritt breit sind, bieten einen raschen Zugang vom **Burghof** zu den Wehrgängen.

### 4. Burghof

Der Hof hat eine Nutzfläche von ca. 21 x 12 Schritt. Hier finden sich sowohl ein **Brunnen** als auch ein Haukerl (eine Zielpuppe für Nahkampfübungen) und ein Flinker Ferdoker (Drehfigur zum trainieren des Lanzenreitens).

Im Norden, rechts neben dem zweiten Tor, befindet sich die Seilwinde für das hintere Fallgitter (das meistens jedoch hochgezogen ist) und links eine 1 Schritt schmale Steintreppe (die auch im Süden und Osten zu finden ist) hinauf zum Wehrgang. Im Westen gelangt man durch ein großes, zweiflügliges Portal zum Erdgeschoß des Bergfrieds, das als **Stallung** fungiert oder durch eine schwere Holztür ins **Gesindehaus**.

Zur Zeit des Abenteuers befinden sich hier etliche Turnierzelte, in denen einige Gäste, zumeist aber deren Knapen, residieren. Auch die Gauklertruppe hat hier mit ihren Wagen und Zelten Quartier bezogen (im Halbkreis um den Brunnen herum) und mangels Unterstellmöglichkeiten wurde aus groben Leinen- und Lederbahnen eine windgeschützte Räumlichkeit für die Pferde errichtet. Zeichnen sie diese „Residenzen“ bitte nach eigenen Ermessen auf den Burgplan ein.

### 5. Brunnen

Im südlichen Teil des Burghofs befindet sich eine 1x1 Schritt messende, aus groben Steinen gewirkte Ummauerung eines Brunnenschachts. Diese 1 Schritt hohe Umrandung wird von zwei kunstvoll beschnitzten Holzbalken flankiert, welche ein 2 x 2 Schritt messendes Spitzdach tragen. Zwischen den Balken befindet sich eine querlaufende Winde, wo an dem aufgewickelten Seil ein Holzeimer hängt. Das Dach ist mit der Haut eines Tatzelwurms bespannt, der einstmals von Wulfgar Mandavarwin erschlagen wurde. Ein eisernes Gitter (samt Vorhängeschloß und Kette) liegt über dem viereckigen Brunnenrand und soll ebenso wie das Dach verhindern, dass giftige Geschosse oder Kadaver in das Trinkwasser geraten. Den Schlüssel für das Vorhängeschloß trägt der Burgherr Uhtgar bei sich.

Die seitlichen Tragbalken sind mit Einhorn-, Blumen- und Efferdgefälligen Bildnissen beschnitzt, die von Elfenhand der Sippe *efeynanda* stammen.

In der östlichen Schachtwand sind Steigeisen befestigt, die benutzt werden, wenn doch einmal Unrat in das Wasser fällt. So kann es schnell geborgen werden. Im Falle des Brunnenversiegens kann so ebenfalls der 15 Schritt Tiefe Schachtgrund erreicht werden, auf das man weiter bohren kann, bis man erneut auf eine Quelle stößt.

Vor allem aber erreicht man so, in 6 Schritt Tiefe, zwei klassische Geheimgänge. Beide sind aus dem Fels heraus geschlagen worden, etwa 2 Schritt hoch und halb so breit. Der südliche Gang ist ebenmäßiger, geradliniger gearbeitet, macht nach etwa 7 Schritt einen Knick nach Osten und endet nach etwas mehr als 4 Schritt an einem neuen Schacht mit eisernen Kletterstiegen. Oben angekommen steht man nach einem weiteren Schritt vor der hölzernen Rückwand eines Buchregals. Die Geheimtür, Teil eines westlichen Regals, ist aber verschlossen und nur der filigrane Schlüssel aus der grünen Kerze (im **Großen Gemach**) vermag sie zu öffnen. Dann kann man die Bibliothek durch die mannshohe Öffnung, welche das nach Innen schwingende Regal frei gibt, betreten.

Der westliche Gang ist ein natürlicher Spalt im Fels, der nur geringfügig erweitert wurde. Er endet nach etwa 5 Schritt an einem den Gang verschließenden Erdrutsch aus Felsgestein (der erst bei genauerer Untersuchung als solcher erkannt wird, da das Gangende eher wie eine schrundige Felswand aussieht). Dahinter liegt die kleine Familiengruft (C)!

### Gesindehaus

Das Gesindehaus ist nur an der ostwärts gelegenen Front aus grauem, rissigem Tannholz errichtet worden, ansonsten aber ist es sicher zwischen den Wehrmauern im Norden und Westen sowie der Nordwand des Bergfrieds eingebettet. Die senkrechten Schießscharten in der hölzernen, frostüberzogenen Frontwand sind von beunruhigender Dunkelheit ausgefüllt. Durch eine dunkle, eisenbeschlagene Steineichtür (der einzige Zugang) gelangt man in einen 1 Schritt schmalen und 3 Schritt hohen Gang, der in West-Ost-Richtung verläuft. Er mündet in einem 3x12 Schritt breiten und 3 Schritt hohen fensterlosen Korridor, der sich in Nord-Süd-Richtung erstreckt. Linker Hand verjüngt sich der Korridor kurzzeitig, da eine 1 Schritt schmale Steintreppe hinauf zum westlichen Wehrgang führt. Rechter Hand gehen 3 Türen ab, die zu den Räumen **6a**, **6b**, und **6c** führen. Am Nordende führt eine weitere Tür zu **8a**. Neben den obligatorischen Laternenhaltern finden sich als Wandschmuck nur noch reichgefüllte Waffenständer.

### 6a und 6b Gesindekammern

Die beiden Räume sind 5 x 3 Schritt groß und 3 Schritt hoch. Tageslicht fällt spärlich durch eine schmale Schießscharte. Bei Nacht erhellt eine Sturmlaterne auf einem kleinen Tisch die Räumlichkeit. Weitere Möbelstücke sind je ein mit Strohsack versehenes Bett, das aus einfachen Holz geschreinert wurde und ein einfach gezimmerter Schrank. Unter den Betten befindet

sich je eine mit Vorhängeschloß versehene Truhe für persönliche Dinge. Der Steinboden ist von einigen schäbigen Schafsfellen bedeckt. Die Zimmertüren können mit einem eisernen Riegel (von Innen) verschlossen werden.

Eine Kammer wird von **Awylin von Dragenfeld** bewohnt, die andere diente bislang Hartger von Lohenberg als Quartier, wird aber nach dem Abenteuer von Imjescha bewohnt werden, da ihr Gatte Goljan verstorben ist. Während des Abenteuers residiert hier Prinz Walthard von Löwenhaupt.

### 6c Imjeschas/Goljans Kammer

Dieser 5 x 5 Schritt messende Raum weist einen hübsch bemalten, robusten Holzschrank, ein Bett mit Strohsack sowie einen großen Tisch samt drei Schemeln auf. Hier finden sich zwei Truhen unter dem Bett, eine Laterne auf dem Tisch und einige abgetretene Hirschfelle, die den kahlen Steinboden bedecken. Die Tür ist mit einem richtigen Türschloß gerüstet. Da die Norbardin und der Bornländer seit längerem ein Paar sind, haben sie dieses ehemalige Gästequartier als neues Domizil zugewiesen bekommen. Beide tragen einen Schlüssel für das Schloß bei sich.

Nach dem Abenteuer ziehen hier die beiden Rundhelme ein.

### Ecktürme

Der Grundriß beträgt 6 x 6 Schritt, die Nutzfläche 3 x 3 Schritt. Sie sind aus Stein errichtet (BP = 120 bzw. 100 für den 1. Stock / Härte = 10 / Struktur = 17) und insgesamt 8 Schritt hoch, wobei die letzten 1½ Höhenmeter von einem feuerfesten Schrägdach aus gebrannten Dachziegeln gebildet wird (BP = 100 / Härte = 3 / Struktur = 15). Jeder der Räume **7a**, **7b**, **8a**, **8b** hat eine Deckenhöhe von 4 Schritt, wobei in der ersten Etage jeweils das Dachgebälk zu sehen ist.

### 7a Bibliothek

Hinter einer eisenbeschlagenen Steineichertür (**FORAMEN +6 / ASP 8 oder Schlösser Knacken +8**) befindet sich ein von Gwen Petryl-Licht erhellter, fensterloser Raum, dessen Wände von hölzernen Regalen verdeckt sind. In den Regalen stapeln sich dicke Bücher und liegende Schriftrollen und dazwischen stehen Dutzende von mehr oder minder kleinen Einhorn-Statuetten. Der steinerne Boden wird im Zentrum von einem 1½ Schritt durchmessendes Mosaik geziert, welches einen Ourobouros darstellt. Darauf steht ein einfacher, kleiner Holztisch, vor dem wiederum ein gepolsterter Lehnstuhl steht. Zwei Faustgroße Leuchtsteine flankieren Innen, von steinernen Händen die aus der Wand ragen gehalten, die Tür und drei weitere sind auf den Regalen und dem Tisch verteilt.

Insgesamt finden sich hier um die 40 Bücher und mehrere Dutzend einzelne, gerollte Schriften. Dies kann man als kleinen Wissensschatz bezeichnen. Die Werke bieten sowohl für Reisende (z.B. *Großer Aventurischer Atlas, Von Weg und Steg, Bestarium von Belhanka*) als auch für Magieinteressierte (z.B. *Leitfaden des wandernden Adepten, Encyclopaedia Magica*) wichtige Informationen.

Einige seltene Werke, die sie, werter Meister, bitte selbst auswählen mögen, können sowohl aus dem **Mysteria Arkana** oder aber ihrer eigenen Feder stammen. Es mag auch hochbrisantes darunter sein, wie etwa *Borbarads Testament* oder eine unvollständige Abschrift des *Daimonicons*, immerhin sind die meisten Werke hier „Beutestücke“ von abenteuerlichen Reisen, die von den Mitgliedern des Hauses Mandavarwin seit Jahrhunderten unternommen werden und nicht jedes Mitglied interessiert sich für die hiesigen Schriftstücke. Gwynnet widmet die meiste Zeit ihren Habichten, Irnegunde verbringt viel Zeit im Tempel, Bragon hat Früher vieles gelesen, ist aber in letzter Zeit arg in Anspruch genommen worden durch gefährliche Questen, nur Uthgar ließt noch immer regelmäßig. Bedenken sie desweiteren, das sich einige Werke auch doppelt finden, entweder weil diese leicht verfügbar sind (*Premis Tierleben* z.B.) oder aber sich zwei unvollständige Werke ergänzen (*Lexikon der Pflanzenkunde*).

Die Statuetten, die aus Holz, Metall oder Edelsteinen bestehen, zeigen allesamt nur Einhörner, aber diese in verschiedenen Haltungen. Ebenfalls Errungenschaften von Generationen, so das sie hier das eine oder andere Geheimnis verbergen können. So könnte z.B. eine Statuette einen schmalen Sockel aufweisen, in dem sich ein vergilbtes Pergament verbirgt. Die Schatzkarte eines Piraten, der Lageplan einer Drachenhöhle, eine vergessene Zauberformel, Teil einer Seekarte von Myranor, das Rezept für Perainapfelstrudel ...? Alles Mögliche könnte darauf verzeichnet sein.

Der mittlere Teil des westlichen Regals ist übrigens eine klassische Geheimtür, denn früher war dieser Raum die Schatzkammer der Burg und hatte keine offizielle Eingangstür. Doch leider ging das Wissen um den Zugang vor einigen Generationen verloren. Erst auf Anweisung von Imenea Mandavarwin wurde das Mauerwerk von Zwergenhand durchbrochen und eine Tür eingesetzt. Um die Geheimtür zu öffnen, muß man den filigranen Schlüssel aus der grünen Kerze (im **Großen Gemach**) in ein Schloß, welches in dem Mauerwerk hinter dem Regal zu finden ist, stecken. Dies funktioniert von beiden Seiten, doch nur hier drinnen ist das Schloß durch Bücher verborgen. Der Steinboden weist keinerlei Kratzspuren auf, die Rückschlüsse auf eine Geheimtür zulassen könnten.

In der kleinen Bibliothek der Burg finden sich auch einige alte Textpassagen zu den Burgen Quellsteen und Pandlarils Wacht, die sie den Helden zuspielden können.

### 7b Imkerei

Tiefes Brummen dringt hinter der Tür hervor, so als würde in dem Raum ein Bär seinen Winterschlaf halten. Aber es sind nur Bienen, die hier in mehreren Bienenkörben ihr Winterquartier bezogen haben. Da mit ihnen von Frühling bis Herbst auf dem **Flachdach** der Honig für den Mandavar-Met gewonnen wird, achtet man auf ihr Wohlergehen. So sind denn auch die 4 Schießscharten mit Schafsfellen verhängen und es glimmt auch ein Kohlenbecken, das gerade genug Wärme verbreitet, damit die Bienen nicht durch die eisige Kälte verenden. Die Nordtür des Eckturms ist vermauert worden, vom östlichen Wehrgang aus kann

man also nicht hinein gelangen. Imjescha sieht regelmäßig nach ihren Schützlingen, wohl auch weil sie hier ein kleines Standbild der Mocoscha aufgestellt hat.

### 8a Abort

Der Fensterlose, nur mit zwei Luftschächten versehene, Raum muß mit einer Laterne vom Korridor oder einer eigenen Lichtquelle erhellt werden, dann kann man aus der Ecke gegenüber der Eingangstür einen großen, blechernen Pilz ragen sehen. So zumindest würde ein Torfstecher aus Olat das Gebilde bezeichnen. Tatsächlich befindet sich hier eine flache Blechschüssel, die auf einem schrägen Rohr (das durch die Wand nach draußen führt und einer Schlange genug Platz zum empor kriechen läßt) angebracht ist. Halb stehend, halb hockend kann man so sein „Geschäft“ erledigen. Flankiert wird diese Vorrichtung von einem gefüllten Wasserkrug (zum Nach- bzw. Wegspülen) und einem Schränkchen, auf dem eine Wasserschüssel steht (zum Hände waschen). In dem Schränkchen befinden sich büschelweise Blätter als auch Leinentüchlein. Desweiteren wird der Raum (in dem beständig Fliegen umher sirren, angelockt durch den Geruch der sich in dem Mauerwerk eingenistet hat) auch als Abstellkammer verwendet (Besen, Eimer, Wischzeug, usw.)

Sowohl Irmegunde als auch Imjescha sorgen beständig für Wasser und Tüchlein.

### 8b Vorratskammer

Auf den schmalen Regalen an den Wänden, die fast die 4 Schießscharten verdecken, finden sich Töpfe, Krüge, Einmachgläser u.d.m.! In dem Raum selbst stehen kleine Fässer und Kisten, die jedoch den direkten Zugang von einer Tür zur anderen nicht blockieren. Dem Inhalt der ganzen Behältnisse nach zu schließen, ist dies hier die Vorratskammer. Im Dachgebälk hat sich eine junge Eule eingenistet.

## 9. Flachdach

Das Dach vom **Gesindehaus** ist flach gehalten worden, um die beengten Verhältnisse etwas auszugleichen. Durch eine Zinnenkrone geschützt können von hier auch Angriffe gegen Eindringlinge im **Burghof** geführt werden. 4 Gußerker, Laufrippen im Boden und der schwenkbare Ölkessel (siehe auch **10. Torhaus**), unterstützen die Attacken.

Bisher wurde das Dach (welches einen Schritt tiefer als der Wehrgang liegt und über drei hohe Stufen von diesem erreicht werden kann) aber nur als eine Art Freiluft-Rittersaal bei sonnigem Wetter und als Aufstellplatz für die Bienenkörbe verwendet. An der Bergfriedsmauer steht ein Waffenständer mit blitzenden Speeren und einigen Langbögen samt gefüllten Köchern.

Zum Zeitpunkt des Abenteuers finden sich vielleicht auch hier einige bunte Turnierzelte der Gäste.

## 10. Torhaus (1.Etage)

Über den 'Eingangsstollen' errichtete man ein steinernes Gebäude von insgesamt 4 Schritt Höhe, wobei die letzten 1½ Höhenmeter von einem feuerfesten

Schrägdach aus gebrannten Dachziegeln gebildet wird. Es gibt, wie in den Ecktürmen, keine Zimmerdecke. Das Dachgebälk ist auch hier Teil des Raumes. Das Torhaus wurde aus Stein errichtet (BP = 80 / Härte = 10 / Struktur = 18).

Die Nutzfläche im 1. Stock beträgt ca. 3 x 5 Schritt. Hier befindet sich eine Feuermulde im Steinboden, über der ein blitzsauberer Kessel mit Öl oder Pech an einer Kippvorrichtung hängt. Offenbar wurde der Kessel nur wenig benutzt, sonst würde er eine stark verrußte Außenseite vorweisen. Laufrippen im Boden können das kochende Öl zu sechs kindskopfgroßen Löchern und (so diese mit Metallklappen verschlossen sind) weiter zu drei drachenköpfigen Vorbauten über dem Tor (kunstvolle Pechnasen) führen. Hier finden sich auch die 2 separaten Seilwinden für die Zugbrücke und das vordere Fallgitter.

Neben dem Kessel hängt ein Kurzbogen samt Köcher (40 Pfeile) an der Wand. Als Einrichtung findet sich nur ein Lehnstuhl mit mehreren Wolldecken, ein dreibeiniger Schemel (wird als provisorischer Tisch oder bei der Nachtwache als Fußstütze verwendet) und ein Uhdenberger Ofen. Zu beiden Seiten führen schwere, mit Riegeln verschließbare Eichentüren hinaus auf die Wehrgänge.

## Bergfried

Die Grundfläche beträgt 18 x 18 Schritt, die Nutzfläche 12 x 12 Schritt. Gesamthöhe 16 Schritt (Erdgeschoß und 1.Etage je 4 Schritt hoch / 2. und 3. Etage je 3 Schritt / 4. Stock besteht aus 2 Schritt hoher aus Stein gefertigter Zinnenkrone).

Turmerdgeschoß (BP = 120 / Härte = 12 / Struktur = 16). Turmobergeschoße (BP = 70 / Härte = 10 / Struktur = 17 minus 1 für jede darüber liegende Etage). Zinnenkrone (BP = 40 / Härte = 10 / Struktur = 15 / + 100 BP für die zwei zusätzlichen Schritt Mauerdicke).

## 11. Stallungen

Durch ein 3 x 3½ Schritt messendes, zweiflügeliges Tor aus dicken, eisenbeschlagenen Eichenbohlen, gelangt man in einen 12 x 12 Schritt großen, Strohübersäten Raum. Einfache Holzbretterwände schaffen an der Nord- und Ostwand einige Boxen, die Stellplätze für 12 Pferde bieten.

12 wuchtige Balken, von Menschenhand mit je einem der Zwölfgötter beschnitzt, stützen die 4 Schritt hohe Decke. 4 der Balken tragen einen L-förmigen Hängeboden, auf dem sowohl Heuballen als auch Hafersäcke gelagert sind, die mittels eines Flaschenzuges herauf und hinab gehievt werden können. Mit einer angelehnten Holzleiter gelangt man hinauf. In der Süd-West-Ecke, unter dem Hängeboden, springt ein wuchtiger Kamin hervor, über dem ein Ölbild mit einer Gans darauf hängt. Hier wird sowohl gekocht als auch gebacken. Entsprechendes Küchengerät findet sich in einem kleinen Schränkchen. Rechts daneben befindet sich ein Verschlag für einige Hühner, die, ebenso wie einige Gänse, im Stall umherlaufen.

Vor einer Treppe an der Südwand (die hinab zu **12** führt), sind 2 Bornländer Bunte angebunden. Über dem hölzernen Treppengeländer hängen Sättel, davor liegen

oder hängen verschiedenste Reitutensilien an Wandhaken, wie Zaumzeug, Satteldecken und Striegelzeug. Zur Zeit des Abenteurers befinden sich 4 Pferde der Mandavarwin hier (je eins von Bragon und Gwynnet und drei von Uthgar), die restlichen Boxen dürften mit den Reittieren der Gäste restlos belegt sein.

### 12. Baderaum

Die Steintreppe in den **Stallungen** führt ca. 4 Schritt hinab zu einem 3 x 6 Schritt großen und 3 Schritt hohen Raum, der neben 2 hölzernen Sitzbänken, 3 Laternenhaltern sowie einem schwarzen Schrank, nur noch einen 2 Schritt durchmessenden Badezuber und 2 Waschtröge enthält. In einem davon befindet sich die Schmutz- und Flickwäsche. Zu Zeiten der Burg Silfurns Wacht war dieser Raum eine Wachstube, in dieser Burg ehemals der Vorratskeller, doch Uthgar änderte dies um, verlegte den Badebottich aus dem Abort hierher. Der Zuber kann durch eine Röhre mit heißem Wasser (aus dem Kessel im Kamin der **Stallungen**) gefüllt werden. Dieses Wasser kann durch einen, mit Korkenpfropfen verschlossenen, Abfluß im Zuberboden nach draußen abgeleitet werden. Eine Zwergenkonstruktion wie auch der **Abort**, zudem äußerst modern für Weidener Verhältnisse und vor allem sehr kostspielig.

Der Schrank, dessen 4 Füße zu Rabenköpfen geformt sind, besteht aus Mohagoniholz, ist (wie seltsam!) mit Borongefälligen Schnitzwerk verziert und an dem Felsgestein der Wand befestigt. In dem Schrank befinden sich neben Leinenhandtüchern, Seifestücken, und mehreren Phiolen mit Duftwasser bzw. Kräuterbäder, auch einige Krüge Hylailer Feuer, die in einer (verborgenen) Röhre in der Westwand entleert werden können, um so das Wasser im Burggraben bei einer Belagerung zu entzünden. Die Rückwand vom Schrank ist ebenfalls eine Geheimtür (die sich öffnen läßt, indem man den Schnabel von einem der Rabenköpfe nach oben drückt). Dahinter führt eine Wendeltreppe hinab in den unterderischen Bereich der Burg.

### 13. Rittersaal

Der (fast) 12 x 12 Schritt messende Raum kann durch zwei Türen (je eine in der Nord- und Ostwand) von den Wehrgängen her betreten werden. 12 Schießscharten spenden aber dennoch zu wenig Licht, so das 2 Wagenradgroße Kerzenleuchter (die je 24 Kerzen fassen) an Tauern von der Balkenverhangenen Decke hängen (Tae, die bei einem Kampfgetümmel wunderbar durchschnitten werden können, so das die Leuchter auf Kämpfende herab stürzen).

Vor dem wuchtigen Kamin in der Süd-West-Ecke, ist der Boden nicht mit Holz bedeckt und ein Drahtgitter davor schützt vor Funkenflug. Über dem kunstvoll gefertigten Kamin blitzt der Familien-Bihänder Pandlarilie, welcher quer in zwei verschnörkelten, kupfernen Halterungen liegt. Darüber hängt eine grüne Seidenbahn, auf der ein weißer Einhornkopf gestickt wurde: Das Wappen des Hauses Mandavarwin.

Dazu finden sich als Einrichtungsdinge noch eine 6 Schritt lange, massive Tafel aus Eichenholz die von 14 schweren Stühlen umringt ist, sowie eine kleine Tafel mit 2 Sitzbänken und 8 einfache Stühle.

An den Wänden finden sich Jagdtrophäen (Wildschweinköpfe, Hirschgeweihe ...), erbeutete Waffen (goblinischer, orkischer, tulamidischer und fremdartiger Machart) und drei große, ungemein teure Wandteppiche. Auf einem Wandteppich, der zwischen den Schießscharten an der Westwand hängt, ist eine Waldlichtung mit sichelförmigen See und einem gelben Hügel zu sehen, auf dem ein Einhorn steht. Dies ist die Stelle, an der einst die Burg Quellstein errichtet wurde. Ebenfalls im Westen führt eine 1 Schritt schmale, dafür umso robustere, eisenbeschlagene Eichentür in das **Treppenhaus** und somit in die oberen Gemächer.

Beide Eingangstüren sind aus Steineiche gefertigt worden und zudem liegt auf jeder ein einmal auszulösender Zauber, der einstmals von Moriat Mandavarwin (oder aber einer befreundeten Maga) darauf gelegt (arcanovisiert) wurde. Um was für einen Zauberspruch es sich jeweils handelt, kann der Spielleiter selbst entscheiden. Ein **IGNISSPAEHRO** ist ebenso denkbar wie eine **WAND AUS ERZ / FEUER**, aber auch **KRAFT DES ERZES**, **NIHILATIO** oder **PARALÜ** sind hier sehr effektiv. Allein dämonische, borbaradianische oder all zu deutlich schwarzmagische Zauber sind hier **niemals** zur Anwendung gekommen. Wenn ihnen die Mandavarwin damit dann doch zu abgehoben erscheinen oder magisch geschützte Türen in Weiden ihnen generell nicht Zusagen, dann lassen sie diese Option einfach wegfallen.

### 14. Treppenhaus

Treppenhaus ist eine sehr übertriebene Bezeichnung für diesen vertikalen Tunnel, der außer einigen schmalen Lüftungsöffnungen keine Lichtquelle aufzuweisen hat und vollkommen im Mauerwerk des Bergfrieds errichtet wurde. Die 1 Schritt schmale Wendeltreppe aus Stein schraubt sich den gesamten Bergfried empor. Jeweils in der 2. und 3. Etage findet sich ein kleiner Absatz, der eine 1 Schritt schmale, aber robuste und eisenbeschlagene Eichentür aufweist. Die Türen führen zum einen in das **Kaminzimmer**, zum anderen in das **Große Gemach**.

### 15. Kaminzimmer

Der 7 x 12 Schritt messende Raum erhält durch 6 Schießscharten Luft und kann mittels eines Kamins in der Süd-West-Ecke beheizt werden. In der Nord-West-Ecke führt eine robuste Eichentür ins Treppenhaus. Die 3 schweren Eichentüren in der Ostwand sind mit Messingbeschlägen verziert, besitzen eine Klinke und sind mit einem guten Schloß versehen. In der Westwand gibt es einen Erker, in dem sich ein Abtritt in Form einer hölzernen Sitzbank mit Loch darin befindet. Ein wuchtiger, beschnitzter Schrank, ein kleiner Rundtisch mit vier bequemen Lehnstühlen, ein Rundreck für einen Beizvogel sowie ein prachtvoller Wandteppich sind die ganze Einrichtung.

### 16. Gwynnets Gemach

Ein 4 x 5 Schritt messender Raum, geziert an Wänden und Boden mit den Fellen verschiedenster Wild- und Nutztiere, die für eine ebenso gemütlich-rustikale wie kriegerisch-schlichte Atmosphäre sorgen. Ein schweres Bett, das mit Daunenfedern gefüllte Decken hat, eine Kleidertruhe, ein Schreibpult, davor stehend ein

robuster Stuhl mit samtigem Sitzpolster, sowie zwei nicht gerade üppig bestückte Bücherregale bilden die Einrichtung. Das Schreibpult weiß mehrere, abgeschlossene Schubfächer, der Schrank hingegen einen doppelten Boden auf.

Gwynnet wird mit **Praiodara Ulmenstolz** gemeinsam in dem Bett nächtigen und vermutlich werden beide wie die Kleinkinder rumalbern.

### 17. Bragons Gemach

Die Abmessung und Einrichtung entspricht **Gwynnets Gemach**. Unterschiede bestehen nur in einigen Details. Statt des zweiten Bücherregals findet sich hier eine Holzpuppe, welche die Gesteckrüstung Bragons trägt. Auf dem Boden vor dem Bett liegt das (noch recht neu wirkende) Fell eines wahrhaft großen Bären und auf dem Tisch finden sich Gegenstände elfischer Machart. Denn dies war einst Bragons Zimmer, der bei seinem Umzug zum Edlengut Tegelor nicht alle seine Besitztümer mitgenommen hat.

Sowohl **Lissmene** (die natürlich im Bett schläft) als auch **Wolffhart** teilen sich mit ihrem Weggefährten Bragon das Zimmer (beide Ritter schlafen auf Strohsäcken und Schaffsellen).

### 18. Alwelinds bzw. Gisadalas Gemach

Die Abmessung und Einrichtung entspricht **Gwynnets Gemach**. Unterschiede bestehen nur in einigen Details. Statt Bücher über Kriegskunst finden sich hier Kohlestiftzeichnungen von Elbengesichtern- bzw. Körpern, Magiefolianten aus der Bibliothek, Wurzeln und Kräuter und jede Menge Krimskrams in den Regalen. Nach dem rätselhaften Verschwinden der Bardin Alwelind blieb der Raum einige Jahre leer, wird aber seit 17 Hal von Gwynnets Tochter bewohnt, die auch pfleglich mit den Sangesbüchlein, Liedertexten auf Schriftrollen und den anderen Hinterlassenschaften umgeht.

Die Knappin **Helmtrud Orkendodt** teilt sich gerne mit der jungen Gisadala das Gemach.

### 19. Großes Gemach

Das Quartier ist etwa halb so geräumig wie der **Rittersaal** (7x12 Schritt), auch der Kamin findet sich an bekannter Stelle. Allerdings ist der Steinboden hier mit schweren, etwas abgewetzten Teppichen belegt. Die beiden Türen im Osten führen zu den Räumen 21. und 22, die Türen im Westen zum Treppenhaus und zur Brücke (welche den Bergfried mit dem Rundturm verbindet und der einzige offizielle Eingang zum Rundturm ist). Über dem Kamin wird am Abend der Familien-Bihänder Pandlarilie, den sowohl Ritter Lanzerich vom Quell als auch Pallatoga Mandavarwin einstmals von der Fee Pandlaril bekommen hatten, hier eingehängt. Alle Burgkamine verfügen über einen Durchgang in der hinteren Wand, der zu einer schmalen und steilen, nur einen Schritt durchmessenden Wendeltreppe führt. So gelangt man in die anderen Kaminzimmer. Von diesen geheimen Zugängen wissen bisher nur Uthgar, Irmegunde, Gwynnet und Bragon. Ein mittelgroßer Wandteppich zeigt Etappen einer Expedition ins Yeti-Land (die letzte Queste des Wulfgar Mandavarwin), darunter gruppieren sich 4 bequeme

Ledersessel um einen kleinen Holztisch, auf dem eine grüne Kerze in Form eines Ritters steht.



Die Kerze ist 1 ½ Spann hoch, 4 Finger dick und hat folgenden Spruch eingeritzt:

Mein Erbe möge sein einst reich / wenn sintemalen Wachs verfliegt / Silberglanz in seiner Hand liegt / so folge er Efferds feuchtem Pfad / zu finden Königswürd'ge Kemenat / die einem Drachenhorte gleich.

Mit diesem Orakelspruch wies ein Vorfahre auf den filigranen Schlüssel im Inneren der Kerze hin und auf den Geheimgang im Brunnen, der zu der (ehemaligen) Schatzkammer führt, die zur Bibliothek umfunktioniert wurde. In der Ecke der Wendeltreppe steht eine Holzpuppe, über die Uthgar seine schwere Rüstung hängt.

### 20. Burgherren Schlafgemach

In dem 4 auf 5 Schritt messenden Raum findet sich ein großes, hölzernes, reich mit Travia- und Rahjagefälligen Motiven beschnitztes Bettgestell mit moosgrünem Brokat-Baldachin. Die mit Gänsedaunen gefüllten Bettdecken auf der Pferdehaarmatratze können sich meist nur Barone oder Grafen leisten. Eine Halterung mit drei Wurfdolchen findet sich direkt an einem der Bettpfosten. Sonst findet sich hier noch ein großes, flauschiges Schaffsfell am Boden, ein mit Spiegel versehenes Schränkchen (kein blankpoliertes Edelmetall, sondern flaches, klares Glas mit einer hauchdünnen Silberbeschichtung, wahrlich eines Fürsten würdig), einem samtgepolsterten Hocker davor, ein Kleiderschrank sowie eine reich mit Schnitzwerk verzierte Wiege (in der zuletzt Gisadala gelegen hat).



### 21. Burgherren Gemach

Der lange, 8 x 5 Schritt messende Raum beherbergt so ziemlich alles, was Irmegunde und Uthgar an Dingen besitzen, daher befinden sich hier also hauptsächlich Kleidertruhen, Regale und Schränke. Neben einem gepolsterten Schaukelstuhl (Irmegunde sitzt gerne auf dem Balkon damit) lagern hier noch Seile, zwei Ledereimer und andere nützliche Sachen. Auf einer 1½ Schritt hohen, kunstvoll mit Blütenranken beschnitzten Holzsäule ruht in einem ebensolch kunstfertigen, verschlossenen Kästchen (Maße: 60 Hf breit/ 20 Hf tief/ 20 Hf hoch) das silberne Alicorn, das Pallatoga einstmals von dem Einhorn Mandavar erhalten hat (und das durch einfache Berührung der Wasserfläche unter der Burg Quellstein ein Feentor öffnen kann). In der Ostwand gibt es einen Erker, in dem sich ein Abtritt in Form einer hölzernen Sitzbank mit Loch darin befindet.

### 22. Balkon

Dies ist eine halbkreisförmige Plattform von gut 5 Schritt Radius, die von einer Zinnenkrone umgeben ist. Von hier hat man eine wunderbare Aussicht über den Awadir und den Bärwald. Ab und an (wenn auch nicht mehr so häufig wie Früher) dient der Balkon Irmegunde und Uthgar als sommerlicher Schlafplatz, romantisch unter dem Sternzelt. Eine große, schwere Truhe (in der sich Hartwurst, Dörrfleisch, Käse u.ä. als Notrationen befinden) wird links neben der Tür gelagert.

### 23. Turmplattform:

Oben auf der zinnenumsäumten, 16 x 16 Schritt messenden, Turmplattform steht eine seltsame kleine Holzhütte (7 x 5 x 5 Schritt), deren Längswände mit Holzlatten vergittert sind (Lattenabstand ca. 2-2 ½ Finger). In der glatten, zum Turmzentrum weisenden Außenwand befinden sich eine robuste, verschlossene Holztür und ein kleines, mit Läden verdunkeltes Fenster. Das Holzdach ist mit feuerfesten Iryanleder bespannt, teilweise aber auch absichtlich mit Drahtgitteröffnungen versehen, so das Sonnenlicht und Regen eindringen kann. Hierbei handelt es sich um eine sogenannte Mauserkammer, in der Beizvögel während ihrer Mauserzeit im Frühling/Sommer untergebracht werden. In dem Vorraum wird das Futter für die beiden Habichte Salavar (Heimhüter) und Bhayardir (Kluger/Aufmerksamer Jäger) gelagert. Desweiteren findet sich hier ein großer, kunstfertig geschmiedeter Vogelkäfig und ein Taubenschlag für Brieftauben. Unter der Falltür in der Nord-West-Ecke befindet sich das Treppenhaus.

## Rundturm

Die Grundfläche beträgt 8 Schritt Durchmesser, die Nutzfläche ca. 6 Schritt Durchmesser. Gesamthöhe 22 Schritt (Erdgeschoß und 1.Etage je 4 Schritt hoch / 2.-5. Etage je 3 Schritt / 6. Stock besteht aus 2 Schritt hoher Zinnenkrone aus Stein).

Turmerdgeschoß (BP = 120 / Härte = 12 / Struktur = 13). Turmobergeschoße (BP = 60 / Härte = 10 / Struktur = 17 minus 1 für jede weitere Etage).

Zinnenkrone (BP = 40 / Härte = 10 / Struktur = 15).

(+ 50 BP für den zusätzlichen Schritt Mauerdicke).

### 24. Turmbrücke

Die mehr als 6 Schritt lange und 2 Schritt breite Verbindungsbrücke zwischen Bergfried und Rundturm, weißt einen beidseitigen, zwei Schritt hohen Zinnenkranz auf und besteht aus Stein. Ob die beiden Steinfiguren, welche den Eingang des Rundturms flankieren, eben nur das sind oder aber Gargyle (welche bösaartig oder den Mandavarwin freundlich gesonnen sind), mögen Sie selbst entscheiden.

### 25. Kartenraum

Die Eingangstür ist aus rotem Ulmenholz (BA Seite 128ff) gefertigt und mit arkanen Symbolen versehen. Auch beiderseits des 2 Schritt tiefen Eingangs finden sich solche Symbole im Gestein (hier wirken zwei PENTAGRAMMA, die jeweils selbst einen viergehörnten Shruuf in den Limbus schleudern können, sofern man das Auslösewort kennt). Der 6 Schritt durchmessende Raum weist im Westen eine ein Schritt schmale, steinerne Wedeltreppe auf, die sich direkt an der Turmwand nach oben und unten erstreckt. Bis auf einen großflächigen Tisch mit zahllosen Landkarten, drei ringsum stehende Lehnstühle, einem Stehpult mit Vergrößerungsglas und vier Laternenhaltern in der bekannten Handform (davon zwei in der Decke, die Laternen hängen je an einer Gusseisernen, schmalen Kette seitlich des Tisches bzw. Pultes) gibt es hier nichts weiter zu entdecken.

Dieser Raum könnte während des Abenteuers durchaus als Gästequartier Verwendung finden.

### 26. Sammelsurium

Außer der nach oben und unten führenden Treppe, gibt es hier noch leere Regale, welche das gesamte karge Gestein ringsum verhüllen. Vor hundert Jahren oder so mochte dies die Bibliothek gewesen sein, die aus unbekanntem Gründen nach unten in die Burg verlegt wurde und jetzt nur noch als Kammer für Kuriositäten (die von Moriats Reisen oder denen der Mandavarwin allgemein) Verwendung findet. Ein einzelner Laternenhalter (mit fünf Laternen) befindet sich an der Decke. Wer weiß was die Helden hier an Nützlichkeiten (oder die Einhornritter als Belohnung für diese) finden können.

### 27. Moriats Arbeitsraum

Der Experimentier- und Laborbereich wurde absichtlich so weit nach oben gelegt, damit bei einer alchemistischen Explosion allenfalls der obere Bereich des Turms beschädigt und nicht in seinen Grundfesten erschüttert wird (wobei er womöglich einstürzen würde). Hier ist natürlich all das obligatorische Inventar eines Magiers zu finden. Ein Schreibtisch, ein Stehpult, eine steinerne Arbeitsplatte, einige Schränkchen mit Phiolen, Flakons und Schälchen, ein komplettes Alchemielabor mit Destille, Regale die mit Kisten, Beutel, Amphoren sowie Absonderlichkeiten vollgestellt sind! Die Laternenhalter (7 Stück, einer in der Decke) sind diesmal ringsum in Kopfhöhe angebracht. Um weiter nach oben zu gelangen, muß eine stabile Holzleiter erklommen werden. In der Wand gibt es einen Erker, in dem sich ein Abtritt in Form einer hölzernen Sitzbank mit Loch darin befindet.

### 28. Dachterasse

Nur durch die Falltür des Arbeitsraumes kann man hier hoch gelangen (es sei denn man kann fliegen). Doch der Aufstieg lohnt sich. Von der zwei Schritt hohen Brüstung umkränzt findet sich hier oben ein kleines, von Feldsteinen ummauertes Kräuterbeet, wo neben Küchenkräutern auch Wirselskraut und Vierblättrige Einbeeren von Irmegunde und der Auelbe Valdiriel angepflanzt wurden. Zudem steht ein gut gepflegtes Teleskop zum betrachten der Sterne hier.

### 29. Leerer Wohnraum

Außer der nach oben und unten führenden Treppe, gibt es hier noch ein geräumiges Bett, einen Nachttisch, eine Kleidertruhe und einen Tisch mit drei Stühlen. Zwei Gemälde kaschieren die Schlichtheit des Raumes, der während des Abenteuers durchaus als Gästequartier Verwendung finden kann.

### 30. Leerer Wohnraum

Siehe Raum 29

### 31. Moriats Gemach

Ein bequemes Bett, daneben ein kleiner Rundtisch, ein großer Kleiderschrank, zwei verschlossene Truhen und eine Laternenhand an der Decke (mit drei herabhängenden Laternen) sind auch schon alles was es außer der nach oben führenden Treppe hier gibt. Ein samtener Vorhang mit einer nächtlichen Szenerie verhüllt das gesamte karge Gestein ringsum und damit auch (eine Geheimtür die hinab führt ins geheime Kellergeschoß) einen Erker in der Wand, in dem sich ein Abtritt in Form einer hölzernen Sitzbank mit Loch darin befindet.

### 32. Geheimraum

Dieser Raum weist nur einen Durchmesser von 4 Schritt auf und ist vollkommen leer. Nach Osten hin gibt es einen schmalen Durchgang zu Gang (G), im Nordwesten eine gesicherte Ausfallpforte direkt in den Fluß (???)

## Gänge und Höhlen

Die Höhlen unter der Burg sind natürlichen Ursprungs. Bei den Gängen ist es zwar ebenso, doch wurden sie teilweise bearbeit (in Breite oder Höhe erweitert bzw. miteinander verbunden). Die Gangbreite liegt zwischen 1 und 2 Schritt, die Ganghöhe bei durchschnittlich 2 Schritt. Dabei sei zu beachten, das sowohl die Gänge als auch die einzelnen Höhlen nicht unbedingt auf einer Höhe liegen sondern vielmehr von leichten Steigungen und Gefällen gekennzeichnet sind. Ein 1 Schritt schmaler Durchgang im Schrank des Baderaums führt über eine breite Steintreppe hinab zu einem Gang der nach Norden führt (D). Dieser Gang knickt nach mehreren Schritten nach Osten ab und führt in eine kleine Höhle: die Totengruft (C). Hier befinden sich (neben zwei verschlossenen, schweren Eichentrühen, die Randvoll mit Gold und Geschmeide gefüllt in einer

düsteren Nische stehen, dem Blick Unbefugter entzogen) sowohl Gedenktafeln als auch zahlreiche hölzerne, eisenbeschlagene Holzkästen (Särge). Auch ein verschütteter Durchgang (B) zum Brunnen ist hier zu entdecken. Vom Nordgang (D) zweigt aber zuvor schon im Westen (E) ein Gang ab, der durch eine Höhle (F) und über einen weiteren Gang (G) zum Rundturm führt. Die Höhle (F) wird sowohl zum fertigen des Mets als auch von Moriat Mandavarwin als zweiter Labor- und Experimentierraum genutzt. Hier findet sich eine Fahnenstange, die der Magier zuletzt mit Zaubern gegen fliegende Gegner versehen wollte, das Vorhaben bisher aber nicht zuende gebracht hat. Von dem Westgang (E) wiederum zweigt nach einigen Schritten ebenfalls ein Gang nach Norden (H) ab, der zu einer riesigen, weitläufigen Höhle führt, die grob in zwei Teile getrennt werden kann. Der westliche Teil (I), der leicht überflutet ist (da das Wasser des Awadir durch Risse und Spalten hineinfließt und sich sammelt), beherbergt eine weitere Totengruft, die eigentliche Ahnengruft, in der die meisten verstorbenen Familienmitglieder ihre letzte Ruhestätte haben. Wer verschollen oder in der Fremde verschieden und nicht mehr geborgen war, erhielt eine Gedenktafel, die Anderen wurden von Borongeweihten hier niedergebettet. Im Ostteil (J) befindet sich ein eigenartiges Gebilde: ein Mannsgroßer Wurzelstrang, der an manchen Stellen versteinert ist oder in Flammen steht, eingehüllt in einen schwach flackernden, silberblauen Lichtkokon. Ein Teil des Weltenbaums der unter dem Ehernen Schwert begraben wurde. Die Wurzel Widharcals (roter Punkt auf dem Plan)!



Ein fast 4 Schritt breiter und sicherlich 5 Schritt hoher Gang (K) führt rampenartig hinauf zu einem Scheunentor großen Loch im nördlichen Burgfels. Dieser Zugang ist mittels uralter Zauberei getarnt, die den Höhleneingang wie moosbewachsenen Fels erscheinen lässt. Die Zauber wirken ähnlich wie CHAMAELIONI MIMIKRY (C.C. Seite 151), BLENDWERK (Seite 150), HEXENKNOTEN (Seite 155), WIDERWILLE UNGEMACH (Seite 167). Der Tarnzauber wurde einstmals durch einige Einhörner gewirkt, um zu verhindern das zufällig jemand den Schrecken in der Höhle entdeckt, sind jedoch von ihrer Struktur her wesentlich einfacher „gestrickt“ als der Bannzauber um die Dämonenwurzel. Daher sind die Zauber für einen Spielermagier nicht nur besser einzuordnen, sondern auch von den Schurken auch leichter zu überwinden.

## Anhang 2: Haus Mandavarwin

### Wappen



Auf grünem Feld ein weißer Einhornkopf im Profil (heraldisch rechts blickend; Haupt steht für das Einhorn Mandavar; Feld verkörpert nicht das Weidenland, sondern den Fluß Awadir = Grünwasser)

### Wahlspruch

Die Waffenhand ist nur so stark, wie der Geist der sie führt

### Charakter

Der Leumund der Mandavarwin ist von je her unbeschattet und ihnen ist allesamt ein unbeugsamer Wille zu Eigen. Ruhm und Untadeligkeit scheinen einen höheren Stellenwert zu besitzen als Reichtum und Macht, so das es nicht verwundert das dieses alte Rittergeschlecht immer noch „nur“ zum Landadel gehört. Sie sind ganz gewiß keine Biestinger, haben auch kein Feen- oder Elbenblut in ihren Adern, und können sich auch nicht in Tiergestalt verwandeln (es sei denn, sie würden einen Verwandlungstrank wie andere Personen zu sich nehmen). Waffen aus echten Zwergenstahl gibt es „nur“ zwei. Bragons Schwert Ligornosch (für das Uthgar in den Finsterkamm-Bingen Unsummen bezahlen musste) und das Schwert „Sternenschimmer“, welches schon seit Generationen weitergereicht wird. Möglicherweise befindet sich noch ein drittes Schwert bei einen der Toten in der Ahnengruft, das war es dann auch schon (wenngleich die Mandavarwin damit wohl mehr solcherart Waffen ihr Eigen nennen, als alle Adligen im Herzogtum zusammen). Von dem Einhornfriedhof kennen sie ebenfalls nur Sagen und Legenden. Sie sind ehrenhafte Ritter, aber eben keine RONdrageweihten (von einigen Ausnahmen abgesehen), glauben zwar durchaus an die PRAiosgegebene Ordnung der Welt in der sie leben, ohne gleich PRAiosgeweihte zu sein und sie sind natürlich Zwölfgöttergläubig, auch wenn sie den Aussagen bzw. Lehren anderer Völker und Menschen anderer Länder mit Neugierde, Offenheit, immer auch mit Nachdenklichkeit begegnen. Deshalb vermögen sie wohl auch schlimmsten Gegnern mit stählerner Stirn gegenüberzutreten, wie es sonst nur tiefgläubige Geweihte vermögen. Sie schöpfen Kraft aus dem Wissen um

ihren Gegner. Geister, Werwesen, Borbaradianer, Geweihte des Namenlosen, Dämonen haben alle ihren Schrecken, ihre eigene Macht, aber eben auch ihre eigenen Schwächen und der Fall des Dämonenmeisters hat am deutlichsten gezeigt, das Jeder Gegner zu besiegen ist. Die Mandavarwin sind sich im Klaren darüber, das sie allein nicht immer die Kraft haben, einen Gegner zu besiegen, aber sie tragen stets die Hoffnung im Herzen, das irgendetwas oder irgendjemand ihnen hilfreich zur Seite stehen wird (was leider nicht immer der Fall ist). Sich einem Gegner zu beugen, ist für sie jedenfalls undenkbar. Seit Begründung wird Nandus verehrt (böse Zungen reden von einem Unicornu-Kult), so das sich jedes Mitglied redlich bemüht den Geist ebenso zu schulen wie die Waffenkünste (ohne dabei zum Intrigieren zu neigen). Das ein Streitfall zunächst auf verbalen Wege zu schlichten versucht wird, hat des öfteren einige Streiter im Reich zu unschönen Schmähungen verleitet und wohl auch für einige unhaltbare Gerüchte bei Hofe gesorgt. Die Ritter sind Loyal gegenüber Individuen, aber nicht zwangsläufig den Instituten oder Häusern mit denen diese Individuen verbunden sind. Das Wohl Weidens hat Priorität, unabhängig von politischen Notwendigkeiten bzw. Entscheidungen höhergestellter Persönlichkeiten und Würdenträger. Einer der wichtigsten Gründe, weshalb die Einhornritter sich nie um die Gunst der Machthabenden gebalgt haben und lieber ein zurückgezogenes Dasein führten. Das gerade das Herzoghaus Löwenhaupt mit der eigenen Weltanschauung komform ging, war ein mehr als glücklicher Umstand, wenngleich gerade die derzeitige Herzogin nicht ganz frei von Zweifel ist. Nicht so sehr was die Loyalität der Mandavarwin ihr gegenüber betrifft, als vielmehr deren überaus eigenständigen Entscheidungen und Vorgehensweisen. Denn keinem Herrscher behagt es, wenn sich Untergebene als außerhalb des Lehenssystems stehend betrachten.

### Auftreten

Kühn (mit Wort und Waffe), ehrenhaft, unbeugsam, bei Hofe beherrscht und reserviert doch höflich

### Herkunft

Die Mandavarwin sind ein sehr altes Rittergeschlecht, zu deren Vorfahren auch jene des Hauses Finsterbach zählen, welche schon in der 2. Dämonenschlacht gegen Hela-Horas zogen. Die Abspaltung vom Hause Finsterbach erfolgte im Jahre 518 n. BF (475 v. Hal), als Pallatoga Finsterbach, der drei Jahre zuvor mit 11 weiteren kühnen Frouwen und Mannen von Seine Hoheit Herdan von Weidenau auf Queste ausgesandt wurde (zu finden die verschollene 2. Bären-Cron, die der Herzog so begehrte), auf das legendäre Einhorn Mandavar traf. Nach dieser Begegnung führte der Ritter ein neues Wappen und einen neuen Namen. Doch abgesehen von der Tatsache, das die Mandavarwin die lebenslange Queste nach der 2. Bären-Krone von Generation zu Generation weiter gegeben haben, so

das sich alle Wehrfähigen des Hauses auf Abenteuerfahrt begeben müssen, sollen solch weit zurückliegende Dinge hier nicht weiter interessieren, sondern vielmehr einige Details zu den jetzigen Burgbewohnern und deren Verhalten und Vergangenheit genannt werden.

#### **Verwendung:**

Außerhalb dieses Abenteuers können Sie die Mandavarwin nicht nur als Zufallsbegegnung im Wald (helfende Streiter), sondern besonders als Anlaufstelle verwenden, wenn es gilt Weiden betreffendes altes Wissen zu ergründen. Im Zuge der G7-Kampagne könnten die Helden z.B. in >Unsterbliche Gier< einige Infos über Vampire hier erhalten.

#### **Uthgar Leorik „Ogertöter“**

Das Leben des *Edlen von Silfurnstann* ist das Rittertum und dafür hat der 9 ½ Spann große Edelmann schon Eimerweise Blut vergossen. Sein erster Feldzug führte ihn zu Kaiser Retos Zeiten auf das Schlachtfeld von Hemandu. Kurz danach trat er 4 Hal sein Erbe an, da seine Tante Imenea, die die Führung inne hatte, selig verstorben und sein älterer Bruder Ubogor aus Weiden verbannt war. Unter Hal erstritt er sich die Ogerverdienstmedaille, half beim Orkensturm u.a. an der Seite von Oberst von Blautann das Kloster Arras De Mott zu befreien. Erhaltene Auszeichnungen für den gesamten Orkkrieg sind der Greifenstern in Silber und die Goldene Schwertsperre. Als Herzog Waldemar von dem Geheimnis der Burg erfuhr (er unternahm eine Rundreise zu seinen Vasallen und verstand sich mit Uthgar auf antrieb so prächtig, als hätte er einen Jahrzehntelangen Freund endlich wiedergetroffen, so das sich Uthgar ihm anvertraute), erteilte er den bis heute bestehenden Befehl, das dem jeweiligen Burgoberhaupt der Mandavarwin eine Leibrente von Jährlich 100 Dukaten zukommen soll, auf das wenigstens 1-2 Wächter bezahlt sein mögen. Seine Abenteuerlust zog Uthgar aber auch so manches Mal hinaus in die Welt, wobei er dann zufällig in den Khomkrieg verwickelt wurde. Als Ogerschlachtveteran beteiligte er sich nicht am Ysilia-Feldzug (was einigen Unmut unter den Adligen erzeugte, doch ließ ihn die Herzogin gewähren) sondern ritt gegen die Ogermauer an (und kämpfte dann mit Entsetzen in den grünen Augen gegen die Ogerskelette).

Als einer der 5 Erwählten Walpurgas stritt er Ungeschlagen gegen die Silberfalken des Usurpators Baeromar. Danach ruhte sich der alte Kämpfer aus, doch er spürt an seinen Knochen schon die Klauen Golgaris schaben.

Im Abenteuer ist er die treibende Kraft. Er fragt nicht, ob er das Kommando übernehmen soll, er tut es einfach. Dies ist seine Burg, sie zu verteidigen seine Bürde. Hilfe nimmt er gerne an, doch wird er, der Bedrohung durch die Wurzel eingedenk, auch höhergestellte Adlige und bekannte Helden übergehen wenn diese nicht mit ihm Kooperieren (was natürlich auch eine mögliche Versorgung mit Heilmitteln oder anderen Utensilien einschließt).

Spieltechnische Werte sind für die Mandavarwin nicht notwendig, da ihre Handlungen im Abenteuer

vorbestimmt sind, doch können sie bei Uthgar von den Werten eines Kriegers der 15. Stufe ausgehen. Er trägt zumeist eine mit Rosenornamenten verzierte Ritterrüstung, die er einst als Belohnung von der RAH-Kirche erhielt und kämpft vorliebend mit Schwertern, auch wenn er eine Axt meisterlich zu führen versteht. Zweihänder Pandlarilie (TP: 2W6 +4 KK-Zuschlag -14 Gew.: 140 Unzen Lg.: 150 WV: 9/6)

#### **Irmegunde, die „Herzensgute“**

Aufgewachsen als Kind freier Bauern, fühlte sich die Brünette schon immer dem behütenden Herdfeuer zugehörig, so das sie schnell in die Kirche der Travia aufgenommen werden sollte. Dem blonden Ritter Uthgar, der von der prallen Weiblichkeit der braunäugigen Maid sichtlich angetan war, schenkte sie ihr Herz obwohl er Rondras kriegerischen Weg folgte, denn so Ungestüm er gegen seine Gegner auch vorgehen mochte, ihr näherte er sich zaghaften Schrittes, mit kleinen Geschenken und aufrechten Worten. Sie erkannte, das sie der Anker in seinem stürmischen Leben war, ein Pol der Ruhe und Geborgenheit, wie es in der Vergangenheit schon öfter der Fall gewesen ist bei den Mandavarwin, die sich recht häufig mit Geweihten der Travia vermählten. So verließ die nur 8 Spann kleine Frau den Tempel in Salthel und kümmerte sich fortan um die Familie und Belange der Burg. Nach den letzten Ereignissen in Weiden ist sie wieder häufiger in den Traviatempeln von Altnorden, Baliho und Moosgrund anzutreffen, wo sie recht häufig geholfen hat. Sie wird sich mütterlich um Verletzte oder demoralisierte Helden kümmern und wird auch mit ihrer Karmaenergie nicht haushalten um nur irgendwie nützlich zu sein.

Werte wie Geweihte der 6. Stufe (entspricht dem 2. Weihegrad).

Irmegundes Mirakel deren Einsatz sinnvoll erscheint:  
Weisheitssegen (KKO Seite 14 / AG Seite 114ff) 6 KP  
Glückssegen (KKO Seite 15 / AG Seite 97) 6-18 KP  
Heilungssegen (KKO Seite 15 / AG Seite 99) 6 KP

#### **Gwynnet Inuia „Habichtherz“**

Sie widmete sich schon immer lieber der Falknerei als der Kriegskunst, was vielleicht an dem häufigen Umgang mit der Auelfe Valdiriel lag, die ihr die grünen Augen für die Schönheit der Tierwelt offenbarte. Vielleicht ist aber auch der Schrecken der Ogerschlacht an ihrer Kampfmüdigkeit schuld. Bei diesem ihrem ersten großen Kampf, zerschmetterte ihr ein Keulenhieb den Oberschenkel und den Brustkasten ihres Traloper Hengstes *Graf Madaglanz*. Trotz ihres Ritterschlages nach ihrer Knappzeit auf Burg Krynruh, beteiligte sich die brünette, 8 ½ Spann große Kriegerin nur zögerlich an den Feldzügen der Folgezeit. Einige Scharmützel mit den Orks, in jüngster Zeit mit den Silberfalken, sind alles was sie an praktischer Kampferfahrung vorzuweisen hat. Doch von einem Falkner werden zwei beherrschende Charaktermerkmale gefordert: nie versagende Geduld und eine wachende Scharfsinnigkeit. So vereint sie die ruhige Art ihrer Mutter mit der wölfischen Wachsamkeit ihres Vaters in sich, was sie zu einer erstaunlich geschickten Bogenschützin und Taktikerin hat werden lassen, die in

ihrer Gemach so ziemlich jeden Schnipsel über sämtliche Schlachtgeschehnisse, Kampfmanöver und -strategien sammelt. Ihr tobrischer Ehemann Oldoran von Isengrub verstarb in der Schlacht im Schnee bei Viereichen 27 Hal.

Im Abenteuer führt die durchtrainierte neue Burgherrin gerne Gespräche mit den Helden und kämpft bei der Besetzung mit unvermuteter Entschlossenheit. Werte wie eine Kriegerin der 6. Stufe (mit deutlich besseren Fernkampf- und Kriegskunsttalent). Sie trägt zumeist Wildleder mit aufwendigen Stickereien, kämpft mit Bogen und Langschwert. Dieses Langschwert (Sternenschimmer) ist ein Erbstück aus echtem Zwergenstahl und wird ihr bei der Feier von ihrem Vater überantwortet.

### **Gisadala**

Gwynnets am 12. TRA 17 Hal geborene Tochter mit dem elfischen Namen **Gisadala** (gis = edel / a'dala = Schmetterling), ist eine etwa 170 Halbfinger messende, braunhaarige Frohnatur mit grünen Augen in dem überaus hübschen Gesicht. Sie strebt weder nach einer Geweihtenschaft noch kann sie sich für das Rittertum begeistern, und ihre magische Begabung will sie auch nicht in einer staubigen Akademie schulen lassen. So kam es, das sie bisher von den Auelfen der efeynanda-Sippe und auch von einer Druidin unterrichtet wurde. Ihre Liebe zur Natur, insbesondere zum Bärnwald, bringt sie in schwärmerischen Worten zum Ausdruck. Die Mischung aus naiver Kindlichkeit (die bei diesen Worten aus ihr spricht) und energischer Vertretung ihrer Meinung (ganz die Mutter) sind es, die sie für den einen Mann so überaus reizvoll macht, für einen anderen eher einen stetigen Kampf um Vorherrschaft bedeutet.

So mancher Held mag beim lieblichen Anblick Gisadalas zunächst aufs höchste verzückt sein, aber bei diesem mitunter versponnen wirkenden Naturkind dann vermutlich schnell das Interesse verlieren (es sei denn er ist Elf, Hexer oder Druiden). Uthgar, Morigana und Irmegunde sind über die Entwicklung Gisadalas nicht sehr erfreut, Bragon hingegen stimmt seiner älteren Schwester Gwynnet bei dieser Erziehung voll und ganz zu. Bruder Eisbart ist ihr ein väterlicher Mentor.

Sie wird während der Feier mit Schlafpulver vergiftet und fällt damit schnell aus.

Werte wie eine „Druidenelfe“ der 2. Stufe

### **Morigana Alwyna „Donnerhieb“**

Die ergraute, jüngere Schwester Uthgars ist eine RONdrageweihte vom Orden des Donners zu Donnerbach und mit dem ebenfalls dort Dienst tuenden Rondrianer Helmbrecht Molchberger im Traviabund vereint. Als Drittgeborene machte sich die Braunäugige schon früh auf, die zweite Bären-Cron zu finden und erlebte dabei natürlich so manches haarsträubende Abenteuer. Sie verlor im Ogerkrieg durch den Hieb einer gespikten Ogerkeule das rechte Ohr und kaum zurück von ihren Reisen erlitt sie schwere Verbrennungen durch Hylailer Feuer beim Orkensturm und verlor zwei Finger der linken Hand durch einen Orksäbel. Seit der Rückkehr Borbarads wurde sie vom Orden mit verschiedensten Aufgaben gegen den Feind betraut. Da die Führung einer Burg, auch einer kleinen wie Pandlarils Wacht, viel Zeit in Anspruch nimmt und

sie von ihren Aufgaben als Rondradienerin abhalten würde, verzichtete die 167 Hf kleine Frau gerne Zugunsten ihrer Nichte Gwynnet auf ihr rechtmäßiges Erbe. Zumal ihr bewußt ist, das Gwynnet diese Aufgabe hingebungsvoller erfüllen wird als sie selbst. Vermutlich meidet sie die Burg aber auch, da ihre Mutter Eonora „Rosenduft“ bei ihrer Geburt verstorben war im Bergfried.

Im Abenteuer wird sie mit dem Schlafgift der Gaukler betäubt und ist damit bis zum Endkampf nicht von weiterem Interesse. Allerdings besitzt sie natürlich einen geweihten Rondrakamm, der von den Helden heimlich „ausgeborgt“ werden kann.

### **Bragon Urelbor „Wolfsbruder“**

Edler von Tegelor und Pandlarilsquell



Der Rehägige, derzeit bekannteste Sproß des Hauses, der von den Elben und Nivesen gleichermaßen nur „Wolfsbruder“ genannt wird (da er bei einer Queste die Gabe erlangte, wie ein Schamane mit Wölfen zu reden), wurde am 12. Praios 6 Hal geboren. Die Fee Pandlaril verlieh ihm die Gabe, sich mit jeglichem weidener Wasser zu Heilen wie mit einem magischen Heiltrank. Das Einhorn Mandavar zeichnete ihn, auf das er stets in der Lage ist, die Gedankenbotschaften die es ihm sendet, zu verstehen. Durch mütterliche Fürsorge, väterliche Tugend, zwergischen Ernst und elfischen Gleichmut wuchs der braunhaarige Kämpfer zu einem 183 Halbfinger großen, lebensbejahenden Mann heran, der aufgeschlossen den Mysterien Deres und den alten Völkern gegenübersteht, und dem zum heutigen Zeitpunkt nur noch wenig schrecken kann. In seinem bisherigen, kurzen Leben hat er gegen Untote, Borbaradianer, Geweihte des Namenlosen, Drachen und

Dämonen gekämpft und diese Begegnungen ohne nennenswerte Verletzungen überstanden. Er erlebte sein erstes, großes Abenteuer in der Dämonenbrache, besuchte Feenwelten, hatte Liebschaften mit Hexen und Elbinnen, und war mehr als einmal an der Front der Schwarzen Lande! Als *feyiama* der Auelfensippe Einhornruf, ehemaliger Hausritter des Vogts Gerwulf Haffstein von Pallingen, Ehrenritter des Fürstenhauses Eberstamm und Mitglied des herzoglich weidener Hausordens vom silbernen Bären bereitet er dem Hause Mandavarwin wahrlich Ehre. Und nur die Götter wissen, was ihm noch die Zukunft beschert. Seine Abenteuerlust musste der redegewandte Ritter (dessen sprichwörtliche elbische Gelassenheit wohlbekannt in Weiden ist) jedoch vorerst zügeln, denn als derzeitiger Führer der 2. Lanze Huscarls (Schutztruppe des Hauses Binsböckel) hatte er sich nun um die Güter der Binsböckels zu sorgen. Im Abenteuer soll er der loyale Kampfgefährte der Helden sein, der ihnen sicherlich ebenbürtig (wenn nicht gar überlegen) ist, aber nicht als Joker fungiert. Auch wenn er über eine komplette Ritterrüstung verfügt, trägt er am liebsten ein einfaches Kettenhemd, darüber einen Wappenrock aus Elfenbausch, dazu weißlederne Beinkleider und braune Wildlederstiefel. Er versteht sich auf den Gebrauch von Kettenwaffen, bevorzugt aber Bihänder und Langschwerter, besonders natürlich seine persönliche Waffe Ligornosch und die magische Klinge Xendur (zwerghisch für Alicorn bzw. Feuerstolz).  
Derzeitige Werte wie ein Krieger der 10. Stufe

#### **Alwelind Eonora „Geisterlied“**

Die Zweitgeborene wirkte mit ihren roten Haaren und den Smaragdgrünen Augen wie eine Hexe aus den Geschichten für klein Alrik, tatsächlich war die hübsche Magiedilettantin aber eine Bardin, die etwa seit dem Ogerzug als Verschollen gilt. Niemand kann bisher ihr plötzliches Verschwinden erklären, zumal kein Zerwürfnis mit der Familie stattfand. Doch bereits dreimal nahm sie Kontakt zu ihrem kleinen Bruder Bragon auf, als geisterhafte Stimme. Jedoch nicht um ihn von ihrem Verschwinden zu berichten, sondern um ihn zu helfen. Das erste Mal geschah dies in der Dämonenbrache TRA 22 Hal, wo sie Bragon den richtigen Weg zeigte um dort wieder hinaus zu kommen, beim zweiten Mal erschien sie in einem Traum und offenbarte dem in Tobrien weilenden Bragon das Nahen von Ubogor samt Schergen, zuletzt aber wies sie Bragon bei der Koscher Queste den Weg zum magischen Schwert Xendur, auf dem mit Zwergenrunen eine alte Heilquelle genannt wurde. Der Verbleib der Bardin bleibt weiter ein Geheimnis.

#### **Moriat Agwynnot „Düsterstern“**

Da der geheimnisvolle Magier, der wie Gisadala von den Elben der Sippe der Einhornrufer, einem Druiden und einer alten Hexe geschult wurde, später jedoch auch eine Akademie besuchte, in diesem Abenteuer nicht Auftritt, sei auch nicht weiter auf ihn eingegangen. Von ihm stammen jedoch die Zauber auf den Steinköpfen des Burgtores sowie den Türen des Rittersaals und das eine oder andere Elixier lässt sich in seinen Räumlichkeiten natürlich ebenfalls finden.

Auch sollte noch auf einen kleinen Freund von Bragon eingegangen werden, der des Öfteren auf der Burg weilt, meistens jedoch mit dem Ritter unterwegs ist und der als >adoptiert< angesehen werden kann:

#### **Minorcor, der Meckerdrache**

Bragon hat den kleinen Quälgeist, der einstmals (nach Angaben Minorcors) von einer Gauklertruppe aufgezogen wurde und der ständig in ungelinken Versen redet, bei der 2. Koscher Queste getroffen. Seit dem Kampf gegen den Purpurchwurm Wordacor, wo Minorcor dem Einhornritter zum 2. Mal das Leben rettete, sind die Beiden unzertrennlich, wengleich es Bragon mitunter auch recht nervig findet mit dem Schuppenwicht zu diskutieren.

Im Laufe der Geschichte um die Feenperle wurde das kleine Stänkerscheusal von **Alverana von Föhrenstieg** mit einem GRANIT UND MARMOR versteinert und von der verrufenen Maga Domaris von A'Tall zurück verwandelt.

#### **Minorcors Verhalten:**

Er ist ebenso aufmerksam wie verspielt. Liebt es wie ein alter Kater unter dem Kinn gekraut zu werden und wenn eine Maid dies tun sollte (auch kleine Drachen können eine Schwäche für hübsche Frauen haben), dann wird er die Welt um sich herum vergessen und sich in den Schlaf kraulen lassen. Er kennt viele Sagen und Legenden die er wie ein alter Haimamud vortragen kann, doch Reden tut er ansonsten nur in Reimen, die meistens Grottenschlecht, dafür aber stichelnd und voller Arroganz sind. Dabei ist der Minidrache aber alles andere als Dumm, denn er benimmt sich eher wie ein Hofnarr. Mitunter bringt er aber auch hübsch Poetisches zu Stande und wenn man sich ernsthaft mit ihm unterhält (ihn also als „gleichwertigen“ Gesprächspartner akzeptiert), ist es zeitweilig auch möglich eine anregende und „normale“ Diskussion mit ihm zu führen. Auf dem Fest flattert er gerne mal umher (wenn er auch meist wie ein Falke auf Bragons Schulter sitzt) und mischt sich ungefragt in Gespräche ein. PRAiosgeweihten und Zwergen steht er zwar nicht feindselig gegenüber, aber auch nicht gerade freundschaftlich.

(Unter dem Stichwort: >Koscher Questen< erhalten Sie bei der Internetadresse [www.mandavarwin@aol.com](mailto:www.mandavarwin@aol.com) alle Erlebnisse der Falkenritter, zu denen auch Wolfhart und Lissmene gehören, insbesondere die drei Erlebnisberichte von Ritter Bragon, wobei er Minorcor traf).

#### **Kampfwerte:**

**MU:** 14 **AT:** 12 **PA:** 8 **TP:** 1W6+3 (Klauen)

**RS:** 4 **LE:** 35 **AE:** 20 1W6+4 (Gebiß)

**MR:** 8 **GS:** 13/2 **AU:** 50

(weiteres siehe BA Seite 269)

#### **DSA4:**

**IB:** 11 Statt kleiner Flamme (2 SP) kann er nun alle 3 KR einen bis zu 7 Schritt reichenden Flammenstrahl von 1W6 TP speien! (siehe auch MWW Seite 122)

# Haus Mandavarwin

## Stammbaum

Name des bedeutsamen Familienmitglieds:	Geburtsdatum:	Verstorben am:
Pallatoga „Einhornfreund“	440 v. Hal	?????????
Rondrian „aus Baliho“	414 v. Hal	394 v. Hal
	412 v. Hal	
	372 v. Hal	
	340 v. Hal	
	313 v. Hal	
	264 v. Hal	
	240 v. Hal	
	210 v. Hal	
	182 v. Hal	
	140 v. Hal	
Gwahsame „Feenlieb“	102 v. Hal	
Wulfgar „Schädelspalter“	69 v. Hal	25 v. Hal
Imenea „Feenblick“	68 v. Hal	4 Hal
	67 v. Hal	
Eonora „Rosenduft“	54 v. Hal	12 v. Hal
Ubogor „Leuengrim“	34 v. Hal	
Uthgar Leorick „Ogertöter“	33 v. Hal	
Morrigana „Donnerhieb“	30 v. Hal	
Irmegunde „die Herzensgute“	28 v. Hal	
Gwynnet „Habichtherz“	8 v. Hal	
Alwelind „Geisterlied“	7 v. Hal	
Bragon „Wolfsbruder“	6 Hal	
Gisadala	17 Hal	

## Anmerkungen:

**Pallatoga Finsterbach** ist der Begründer des Hauses Mandavarwin. Er verschwand eines Tages spurlos und viele sagen, er sei in eine Feenwelt gegangen.

**Rondrian** wurde auf dem Feld der letzten Schlacht beerdigt ( siehe Abenteuer „ *Xeledons Rache* ” Seite 21 / 22 ).

**Gwahsame**, die Mutter von Wulfgar und Imenea, war eine Albernische TRA-Geweihte die auch thorwalsches Blut in sich trug und zudem heidnischen Dingen aufgeschlossen war. Ihr liebevolles Wesen wird noch heute von den Elfen und Feen besungen.

**Wulfgar**, der Vater von Ubogor, Uthgar und Morrigan, war im Gegensatz zu seiner Schwester Imenea eher weniger diplomatisch und seine Freundschaft zu den Zwergen war größer als die zu den Elben. Er kümmerte sich weniger um die Bewachung der Wurzel als vielmehr um die Suche nach der Bären-Cron und verstarb irgendwo im Yeti-Land. Ein Wandteppich mit Szenen dieser seiner letzten Reise, überbracht von einem der die Reise als Einziger überlebte, kündigt von diesem tragischen Ereignis.

Von **Imenea** heißt es, sie habe magische Fähigkeiten gehabt und sich mit Hexen und Druiden eingelassen, doch auch eine gute Beziehung zu Einhörnern und Feen (bis hin nach Albernia) soll sie gehabt haben. Durch Wulfgars ständige Abwesenheit war sie zudem die eigentliche Burgherrin.

**Eonora**, die Mutter von Ubogor, Uthgar und Morrigan, seit langer Zeit die erste Frau eines Burgherren die keine Geweihte der TRAVia war, sondern im höchsten Maße der RAHja anhing, verlebte nach Ubogors Verbannung die weiteren Jahre in schönster Harmonie bei den Elben im Bärwald und entschlummerte (von den Elben auf Rosen gebettet) selig.

**Moriat** ist ein Magier der sich mit dunkelgrauen Themengebieten befäßt und dem eine unnatürlich Lange Lebensspanne nachgesagt wird. Belassen wir dieses Geheimnis vorerst ungelüftet.

## Anhang 3: Gäste und Verbündete

### Weitere Bewohner der Burg

Nicht zum Haus Mandavarwin zugehörig, doch ständig auf der Burg verweilend, sind die Norbardin Imjescha, die Söldner Goljan und Awylin, sowie Ritter Hartger, über die einige Worte verloren seien sollen:

#### Imjescha Chaprutin

Als die Norbardin im Bornland mit ihrer Kaleschka verunglückte, da sich ein ausgehungertes Wolfsrudel über ihre Zugtiere hermachen wollte, kam ihr eine wild zusammengewürfelte Schar Abenteurer zu Hilfe. Darunter auch Uthgar und der bornische Krieger Goljan. Da sie sich sofort in diesen kräftigen „Brumbären“ verliebte, schloß sie sich der Gruppe an. Als Uthgar dann sein Erbe übernahm, bot er ihr und Goljan ein festes Zuhause an, ein Angebot das Beide gerne annahm. Da Imjescha vorzüglich mit Bienen zurecht kam, übernahm die 16 v. Hal geborene die Herstellung des (bislang) nur in Weiden vertriebenen Mandavar-Mets, was ihr einen sicheren Lebensabend garantierte. Es gibt bereits Interessenten aus dem Kosch, die den Mandavar-Met im großen Stil auf den Markt bringen wollen, wobei Imjescha dann die Leitung des Vertriebs übernehmen soll. Doch vorerst gibt es nur zwei Schenken, die einige Fässer gelagert haben und abwarten, wie sich das Zeug verkauft. Im Abenteuer wird sie nur indirekt nach Meisterwillen hilfreich sein. Werte wie Streunerin der 5. Stufe

#### Goljan Ouvenske

Der verarmte und landlose Adlige verdingte sich schon früh als Söldling überall auf Aventurien und geriet zufällig in den Khomkrieg, als die Al'Anfaner die kleine Karawane überfielen bei der er Wächter war. In Gefangenschaft geraten, wurde der bullige, mehr als 9 ½ Spann große Bornländer von Uthgar und anderen befreit. Seit dieser Zeit sind die Beiden „Sattelbrüder“, die auch beim Orkensturm zusammen kämpften, wo Goljan seine linke Hand einbüßte. Nun fungiert er als Wächter der Burg (von deren Geheimnis er nichts weiß), der nach dem Khunchomer Kodex bezahlt wird (das sich ein einfacher Landadliger solch einen Luxus leisten kann, sollte den Helden zu Denken geben). Bei der Besetzung der Burg schafft er es vom Burghof in den Rittersaal zu flüchten, wo er jedoch bald niederkämpft und für Tod gehalten wird, was glücklicherweise nicht zutrifft, doch ist er nach dem Kampf im Saal für die weitere Handlung zunächst unwichtig. Beim Versuch, die besetzte Burg zurück zu erobern kommt der 20 vor Hal geborene Goljan, der immerhin die Werte eines Söldners der 12. Stufe aufweist, jedoch entgültig zu Tode.

#### Awylin von Dragenfeld

Die kampfstärke Blondine hat mit ihren blauen Augen schon einiges seltsames in Aventurien erblickt seit sie 2 Hal im Dörfchen Dragenfeld (eben dort wo sich heuer die Weidener Wüstenei findet) geboren wurde. Ihre Ausbildung zur Kriegerin in der Balihöer

Akademie, deren Bezahlung ihre Eltern als Krämer mühsam ersparen mußten für ihre rauflustige Tochter, kam ihr in ihrem zukünftigen Leben sehr zu gute, denn auch sie ist eine Orkensturm-Veteranin. Uthgar und Goljan als Kampfgefährten schätzend, nahm sie einige Jahre nach dem Krieg die Anstellung als Burgwache ohne zu hinterfragen gerne an. Mittlerweile hat sie sich natürlich schon einige Gedanken gemacht und auch ein wenig mehr erfahren, versteht sie sich doch nicht nur mit Uthgar sondern auch mit Gwynnet sehr gut. Bragon würde liebend gerne einmal das Kopfkissen mit ihr teilen, aber auch wenn sie den charmanten Ritter gerne mag, als Liebhaber kann sie sich ihn nicht vorstellen. Unter dem Kettenhemd, mit dem sie ständig ihren knapp 8 ½ Spann großen, athletischen Körper einhüllt, wölbt sich ein blickfangender, üppiger Busen, der etwas zu groß für ihre Figur erscheint und der insbesondere Bragon des öfteren einen sehnsüchtigen Seufzer abnötigt. Blicke die dort zuerst hinzielen, verursachen so manches mal einen Rondrikan gleichen Wutanfall, hat sie doch dabei das Gefühl, das ihr recht hübsches Gesicht durch die vielen kleinen Narben nicht mehr beachtenswert sei. Im Abenteuer verschanzt sie sich im oberen Torhaus und kann beim Showdown gleich nach Eintreffen der Auelfen als weitere Verstärkung eingesetzt werden. Ihre Werte entsprechen einer Kriegerin der 9. Stufe

#### Hartger Minnekuss von Lohenberg



Wappen :

180 Hf groß, kräftige Statur, braunes schulterlanges, an der Stirn sich lichtendes Haar, blaue Augen, Dutzendgesicht. Er wurde am 8. Ronda 7 Hal geboren. An diesem Tag tobte ein Gewitter über das Gut seiner Eltern Harderik und Ahena von Lohenberg. Sein älterer Bruder Quin hätte später das Gut übernommen, so dass Hartger schon früh den Umgang mit dem Schwert erlernte. Kurz bevor er dann in die Knappschaft gehen sollte, verlor er alle seine Lieben. Eine Bande Orks, geflohen von den Silkwiesen, überfielen den Gutshof und brachten Harderik und alle Bediensteten um. Nur Hartger ließen sie, im Glauben er sei tot, unbemerkt am Leben. Verfolger der Orks fanden den Knaben und brachten ihn zum Baron von Böckesldorf. Dieser nahm den Waisen in die Knappschaft und als Mündel auf, denn auch Bruder und Mutter hatten im Kampf gegen



die Schwarzpelze ihr Leben gelassen. Hartger war am Anfang seiner Knappschaft sehr in sich gekehrt und suchte oft die Nähe von Boronis. Doch als alle schon glaubten, der Knabe würde den Weg der Götter einschlagen, wandte sich der Letzte der Lohenbergs dem Leben zu und wurde am 5. Rondra 25 Hal zum Ritter geschlagen. Das Angebot des Barons, das Rittergut seiner Eltern wieder aufzubauen, wies er respektvoll zurück und zog stattdessen auf Aventure. Borbarads Feldzug führte ihn auch nach Tobrien. Vor der Endschlacht geriet er jedoch in einen Hinterhalt und wurde schwer verletzt. Von zwei Schwertstreichen eines Heshthot gezeichnet, dauerte seine Genesung sehr lange. Wohl nur durch seine große Frömmigkeit überlebte er, doch seitdem ist seine Furcht vor der Zauberei gewachsen (AG: 6). Eine Kreuznarbe über den Brustkorb blieb als ewige Erinnerung: ein Schnitt schwarz, der andere rot!

Als Zeichen des Neubeginns widmete er sein Leben fortan der Fee Pandlaril, welche in ihm sogleich ein aufopferungsbereites Wesen erkannte und daher mit silberner Klinge zum Ritter des Alten Weges schlug. „Einhorn aus grünen Tann wird dich bezwingen und Folgen musst du seinem Schritte. Düsteres Ziel in weiter Ferne. Was ist Licht ohne Schatten? Blut birgt böses Gut. Hell strahlt es, doch kein Licht ist es.“ sprach sie zu ihm und verschwand nach sanfter Berührung seiner Stirn. Ergriffen ritt er dann seinem Ziel entgegen: dem Rohaja-Turnier, welches am 28. PHE 32 Hal auf Burg Waldstein wegen dem Abzug der Nordmärker aus dem Schloß Rohajaburg abgehalten wurde. Der erste Tjostgegner den Hartger herausfordert ist Bragon, erkannte er doch in dessen Wappen einen Teil des Feenorakels, doch schon diesen Gang verliert er! Sofort nach der Tjoste bietet er sich (mit dem Schwert 'Flamdring' von seiner Mutter) Bragon als Gefolgsmann an.

Hartger genießt das Fest in vollen Zügen, wird den abenteuerlichen Geschichten der Helden begeistert lauschen, ist allgemein ein sehr umgänglicher Ritter, der den Helden aufgrund ihrer Selbstlosigkeit viel Achtung entgegen bringt. Er stirbt in der Globule!

### Die Geladenen

Es könnten unzählige Seiten mit ausführlichen Charakterbeschreibungen der geladenen Gäste gefüllt werden, doch sind die Begegnungen der Helden mit diesen Meisterpersonen wohl nur recht kurzweilig, so das sie als Meister hier mit einer Kurzbeschreibung auskommen müssen.

#### Prinz Walthard von Löwenhaupt

51 jähriger jüngster Bruder des verstorbenen Herzogs Waldemar dem Bären, 192 Hf groß, rote Haare, blaue Augen. Die Mandavarwin sind sich der hohen Ehre von Walthards Erscheinen durchaus bewusst, doch in Freundschaft mit der Ritterfamilie verbunden, ließ er es sich nicht nehmen dem kleinen Fest beizuwohnen und ohne auf seinen Stand hinzudeuten, weiß er die Anwesenden vortrefflich mit seiner Sangeskunst zu unterhalten. Der Prinz ist in Begleitung zweier Rundhelme, die sich allein auf seinen Befehl in den Kampf stürzen. Er wird in **Raum 6b** einquartiert!

Weitere Details entnehmen sie bitte der **SH Herzogtum Weiden** Seite 64.

#### Helmbrecht Molchberger

Rondrianer vom Orden des Donners zu Donnerbach 48 jähriger Svelltländer, 183 Hf groß, muskulöse Erscheinung, blonde gewellte Haare von Schulterlänge, blaue Augen. Er ist der Ehemann von Morigana Mandavarwin, ein beherrscher, eher wortkarger Typ dem derzeit nur das Thema Orks interessiert. Er ist ein versierter Kenner der Schwarzpelze und was sich da im Nebelmoor und im Orkland tut, macht im wahrlich Sorgen. Mit seinem geweihten Rondrakamm wird er sich beim ersten Angriff Ubogor zum Kampf stellen und dabei beinahe den Tod finden. Doch wartet Golgari noch bis zum Rückeroberungskampf, der geführt wird, während die Helden in der Globule sind.

#### Wolhart Leon Sigiswild von Aarenfels zu Angroschhorn Koscher Falkenritter



Wappen:

191 Hf groß, schlanke Statur, leicht gewellte, schulterlange braune Haare, recht kantiges, eher schmales Gesicht, weiße Narbe auf der Stirn, eisblaue Augen, wohlgestutzter Vollbart. Trägt Kettenhemd über dunkelgrünen Leinensachen, gleichfarbener Umhang. Bewaffnet mit Schwert und Rabenschnabel. Da seine Eltern ihn, das siebentgeborene Kind, nicht versorgen konnten (oder wollten?), übergab Wolharts Vater ihn seinem treuen Bannerleutnant und dessen Frau, da diese keine Kinder hatten. So wuchs der Junge als Sohn eines Gemeinen auf, unwissend über seine wahre Herkunft, der im Kriegshandwerk, der Kunst des Lesens und Schreibens und natürlich der zwergischen Zahlenkunde unterrichtet wurde. Als Zwölfjähriger erlebte er den Tod der Pflegeeltern, der ersten großen Liebe und aller Freunde mit, als in der der Baronie eine schlimme Seuche ausbrach. Getroffen durch diesen fürchterlichen Schicksalsschlag wandte er sich BORon zu, in der Hoffnung, dass die Geweihten sein Leiden mindern könnten und überlegte, selbst ein Geweihter des Raben zu werden. Verhindert wurde dies nur durch das Eingreifen seines leiblichen Vaters, der seine Frau (also Wolharts Mutter) sowie vier seiner hier verweilenden Kinder verloren hatte und sich nun reumütigen seines verleugneten Kindes annahm, ihm von seiner wahren Herkunft berichtete. Auf der Angenburg der Gräfin zu Wengenhalm in Knappschaft gegeben, erhielt er 20 Sommer zählend dort auch den

Ritterschlag. Obwohl seiner Herrin treu ergeben und koscher Patriot, begab er sich einen Götterlauf später auf Wanderschaft, denn er wollte mehr von der Welt kennen lernen und in ihm brannte das jugendliche Feuer der Neugier. Das Rittergut Angroschshorn in den Wengenholmer Bergen, erhielt er nach der ersten Queste der Falkenritter. Wolfhart ist ein recht typischer (daher dickköpfiger und trinkfester) Koscher von wenig taktvoller Offenheit. Während des Festes wird er zwar recht fröhlich, aber dennoch zurückhaltend mit den anderen feiern und sich besonders bei Nichtadligen (also den Helden und den Gauklern) als angenehmer Gesprächspartner erweisen. Dennoch bleibt er der Beobachter im Hintergrund, der Intrigen und bornierte Adelige verabscheut, der nur mäßig stolz auf seine adelige Abstammung ist, sich hingegen dem einfachen Volk sehr verbunden fühlt. Plötzlich jedoch wird er still und wirkt in sich zurückgezogen, denn er ist von Boron mit der Gabe des zweiten Gesichts gesegnet, so das ihn Vorahnungen überkommen, die in den seltensten Fällen fröhlicher Natur sind. Und diesmal hat er die (sich zum Glück nicht bewahrheitende) Vision von Ritter Bragons Feuertod!  
Er nächtigt in **Raum 17!**

#### Praiodara Ulmenstolz von Fuchsenhain



Wappen:

28 jährige Garetherin, 168 Hf groß, üppig geformt, lange braune Haare (Zopf), blaue Augen.  
Die Garethische Familie Ulmenstolz mit ihrem recht ansehnlichen Rittergut Fuchsenhain, ist mit den Mandavarwin seit der Ogerschlacht bekannt. Die 6 Hal geborene Praiodara interessierte sich nicht wie von den Eltern gewünscht für eine Geweihtenschaft in der Sonnenkirche, sondern wollte Kriegerin werden. Da sie keinen Lehrplatz in Wehrheim mehr bekam, musste sie Notgedrungen an der „Schwert und Schild zu Baliho“ lernen, wo sie mit Bragon eine kurze, aber umso leidenschaftlichere Affäre hatte. Heutzutage flirtet sie nur noch mit ihm, da sie liiert ist. Da sie auf Wunsch ihrer Eltern (die durch die vielen Kriege ihre Tochter lieber in Sicherheit sehen wollten) in der Garethischen Stadtgarde Dienst verrichtet, hat sie noch an keiner Schlacht teilgenommen, wengleich sie auch dort schon ihr Schwert zum Einsatz bringen musste. Sie interessiert sich wie Gwynnet sehr für Strategie und Taktik und sammelt ebenfalls Schriftwerk darüber, so das sich die beiden Frauen stundenlang in Gesprächen der großen Schlachten ergehen können. Sie nächtigt in **Raum 16!** Werte wie Kriegerin der 4. Stufe

#### Roana Baerngrimm von Wulfenwacht Junkerin



Wappen:

51 jährige weidener Ritterin, 178 Hf groß, athletische Statur, lange dunkelbraune Haare (mit grauen Strähnen), blaue Augen.

Die lebenslustige Roana ist in inniger Freundschaft mit Uthgar verbunden und macht ihm die Verfehlung seines Bruders nicht zum Vorwurf. Sie kostete den treuen Ritter aber schon so manches Mal viel Selbstbeherrschung, denn mit dem silbermähnigen Hünen RAHja zu opfern hätte für sie kein Ende der Freundschaft bedeutet. Die Nächte waren kalt, die Tage blutig, da sehnte Frau sich schon mal nach Zärtlichkeit. Auch heute macht sie keinen Hehl aus ihrer lockeren Einstellung, was Irmegunde gar nicht behagt. Muß erwähnt werden, das sie hochdekoriert ist? Da Burg Wulfenwacht irgendwo am Rotwasser steht, hatte das Haus Baerngrimm auch schon einige unliebsame Zusammentreffen mit der Hexe Yolana und deren Schergen., so das sie Roana als Quelle für Infos bezüglich der Hexe und ihren Machenschaften nutzen können.

Werte wie Kriegerin der 14. Stufe.

#### Usilius Lanzward von Greifenfeld



Wappen:

58 jähriger Gareth Ritter, 182 Hf groß, korpulente Statur, aschblondes sehr kurzes Haar, graue Augen, gepflegter Rahmenbart.

Ist ein langjähriger Waffengefährte von Uthgar, der mit ihm schon bei der Schlacht von Hemandu Rücken an Rücken gestanden hat. Lebt auf Gut Greifenfeld nunmehr alleine mit seiner Knappin **Helmtrud Orkendod**, welche ihn begleitet hat. Seine Muskeln sind zwar unter einer kleinen Speckschicht verborgen, aber immer noch vorhanden und zeugen wie seine polternde Stimme und sein zackiges Auftreten von seiner Karriere bei der Reichsarmee. So mancher erlag

dem Irrtum, Usilius sei einer dieser fanatischen, ja kurzsichtigen Patrioten die nur die Politik des Mittelreiches gelten lassen. Tatsächlich ist er aber ein geselliger alter Haudegen, der so manch amüsante Anekdote zu erzählen weiß und Licht und Schatten überall in den Ländern Aventuriens gesehen hat. Er schwelgt gerne mit Uthgar in der „guten alten Zeit“ vor des Dämonenmeisters kommen und unterhält sich am liebsten über Pferde, Waffen und Beizjagd. Er trägt die magische Waffe „Greifenzorn“ mit sich (die der Kategorie Schwerter; Scharfe oder Stumpfe Hieb Waffen; oder Kettenwaffen entstammen darf).  
Werte wie Krieger der 13. Stufe

**Helmtrud Orkendod**



Wappen:  
21 jährige Tochter einer mit Usilius befreundeten Ritterin, 162 Hf groß, schlanke Statur, blondgelockte lange Haare, blaue Augen. Ist schon mehrere Götterläufe als Knappin in Usilius Diensten, der eine Art Vaterersatz für sie darstellt. Hat noch keine nennenswerten Kämpfe erlebt und hofft dennoch auf einen baldigen Ritterschlag. Sie nächtigt in **Raum 18!**  
Werte wie Kriegerin der 4. Stufe

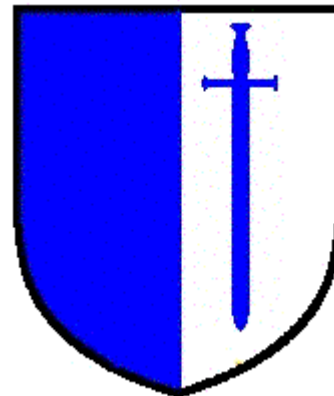
**Walgundel Sichelmoos**  
Edle von Aarenstieg



Wappen:  
34 jährige weidener Ritterin, 170 Hf groß, rotblonde Schulterlange Haare, blaue Augen.  
Die herbe Schönheit Walgundel stammt aus einer Söldnerfamilie der Roten Sichel und hat sich durch die Schlachten der vergangenen Jahre kurz hintereinander den Ritterschlag und Edlentitel verdient. Ihrer Vorliebe für Greifvögel entsprang der Wunsch, einen eigenen Jagdvogel zu besitzen und wurde an die Habichtlerin Gwynnet verwießen. Schon bei der ersten Begegnung verliebte sich Walgundel in Gwynnet und reagiert

seither äußerst verärgert wenn sie eines Verehrers für Gwynnet oder ihrer eigenen Person gewahr wird. Dabei ist aber zu bedenken, das Walgundel beide Geschlechter mag, nur derzeit eben nicht leicht von Männern zu betören ist und Gwynnet derlei Neigungen nicht verspürt.  
Neben Beizkunde und Kriegskunst können sie ihr noch ein weiteres Themengebiet zugestehen, das einen ihrer Helden sehr am Herzen liegt.  
Werte wie Kriegerin der 11. Stufe

**Eldrim Blohensvert,**  
Edler von Wieselhang:



Wappen:  
30 jähriger tobrischer Ritter, 184 Hf groß, kräftige Statur, blonde kurze Haare, blaue Augen.  
Eldrim ist ein ebenso gewandter Kämpfer wie ruhiger Zuhörer und hat natürlich an den meisten bedeutenden Schlachten seiner Zeit teilgenommen, wovon sein hochdekoriertes Äußeres Zeugnis ablegt. Gemeinsam mit Bragon kämpfte er zuletzt um den Kleinwardstein. Sein kleines Edlengut am Fuße der Drachensteine beherbergt derzeit den Großteil seiner Familie, die sich dort in das freie Tobrien retten konnten.  
Eldrim verehrt Gwynnet seit Jahren und wird demnächst wohl den TRA-Bund mit ihr schließen. Böse Zungen behaupten (fälschlich) das sich der verarmte Edle hier nur in ein recht gemütliches Nest setzen will, doch im Gegensatz zu seinem Landsmann Brünnerrich sind seine Gefühle aufrichtiger Natur.  
Werte wie Krieger der 10. Stufe

**Brünnerrich Dragensteen**  
Edler von Runsvall



Wappen:  
36 jähriger tobrischer Ritter, 193 Hf groß, kräftig gebaut, blondgelockte schulterlange Haare, braune Augen, geflochtener Gabelbart.

Der muskelbepackte Hüne hat ein polterndes, ja geradezu thorwalsches Auftreten, was oberflächliche Betrachter dazu verleitet, Brünerich als zu Provinziell abzutun. Im Gegenteil ist er aber ein sehr geschickter Redner und Taktiker, der nun, nachdem von seiner Familie lediglich sein Neffe **Bernhelm** übrig ist, alles versucht um wieder in der Gesellschaft Fuß zu fassen. Eine Heirat mit der hübschen Gwynnet käme ihm da gelegen. Zumindest eine Verandelung mit seinem ebenfalls anwesenden Neffen und Gwynnets Tochter Gisadala strebt er intensiv an. Brünerich kämpft bevorzugt mit Ochsenherde und Bihänder, bewegt sich dabei aber wie ein majestätischer Tiger.

Burg Runsvall ist einer tobrischen Sage nach eine von 3 Wehrburgen, die von Zwergen zum Schutz gegen das Drachengezücht errichtet wurden, und deren jetzigen, menschlichen Bewohner sich viel Wissen den Drachen betreffend angeeignet haben. Neben Burg Runenwall (die jüngst von Lessankan, Brakador und anderen Drachen geschleift worden ist) seien dies noch Feste Odemtrutz und Burg Wolkenblick.

Werte wie Krieger der 15. Stufe mit besonderem Augenmerk auf Staatskunde, Etikette und Rechtskunde.

#### **Haubertus von Tannhain**

Brünerichs Waffenknecht

26 jähriger tobrischer Knappe, 175 Hf groß, stämmig, kurze braune Haare, blaue Augen, Rahmenbart.

Bis heute blieb dem tapferen Kämpen der Ritterschlag verwehrt, obwohl er ihn durch die Kämpfe um Tobrien redlich verdient hätte. So ist er nun immer noch nur mehr ein Bediensteter. Zudem der Letzte, der dem Hause Dragensteen noch verblieben ist. Da aber seine Angehörigen gefallen oder verklavt sind, verbleibt Haubertus weiterhin bei seinem (nicht ganz) neuen Herrn Brünerich, der ihm zum echten Freund und Leidensgenossen geworden ist.

Werte wie Krieger der 8. Stufe

#### **Olduin Moorstrüpp**

herzöglich weidener Waidmann

35 jähriger Weidener, 176 Hf groß, athletische Figur, schwarze lange Haare (Zopf), blaue Augen, Schnauzer und Kinnbart.

In seiner feinen, reich bestickten Lederkleidung, dem elbischen Bauschmantel und seiner insgesamt gepflegten Erscheinung, wirkt der Jäger eher wie ein Edelmann, denn als Nahrungsbeschaffer. Aus Olat stammend, hat er schon als Kind am Rande des Nebelmoores gespielt und sich Zeit seines Lebens in der Natur zurecht gefunden. Durch seine Eltern, Bedienstete in der Burg Olats Wall, traf Olduin häufig mit Edelleuten zusammen, was sein späteres Gebaren beeinflusste. Nachdem er als 17jähriger beim Bogenschießen auf dem Kaiserturnier in Gareth nur zwei Plätze hinter dem legendären Roten Pfeil lag, wurde man unvermittelt auf sein Talent aufmerksam und einer Karriere als angestellter Jäger stand nichts mehr im Weg, als er sich als ungemein gesittet gegenüber den Adligen benahm.

Auf die Burg kam Olduin, weil er seinem Tagewerk nach ging und dabei von einem Rudel Wölfe verfolgt wurde. Ihm fiel auf, das sich ungewöhnlich viele der

pelzigen Jäger, insbesondere Grimwölfe, in der Gegend und besonders Nahe der Burg aufhalten. Da es schon dämmerte, bat er um Gastung für die Nacht, die ihm selbstverständlich ohne zögern gewährt wurde.

Werte wie Jäger der 12. Stufe

#### **Lissmene Araxxa Kusi von Mönchbach**

Die rothaarige, Koscher **Falkenritterin** ist Bragons leidenschaftliche Geliebte. Da sie nicht soviel von Elben hält, musste sich Bragon auf die Lebensart der Zwerge besinnen, mit der die Koscherin mehr anzufangen weiß (sprich: Heldentaten vollbringen und Geschenke machen!). Wenn ihrer beiden Herzen nicht doch noch anderweitig (also für eine andere Person) entflammen, dann werden sie wohl tatsächlich in einigen Götterläufen den TRAviabund schließen. Lissi wird von dem Schlafpulver der Gaukler weitgehend außer Gefecht gesetzt und wird auch bei dem Endkampf nicht viel ausrichten können, da der Belhalhar-Paktierer Guldmar Olfgirson sich an ihr vergehen wollte. Als sie ihm kurzerhand mit einem wütenden Fausthieb die Nase brach, trieb er ihr einen Ogerfänger in den Leib! Zwar konnte sie ihn herausreißen, doch brach sie danach zusammen. Hätte der Showdown sich länger hinaus gezögert und wäre nicht in dieser Nacht entschieden worden, wäre sie mit Sicherheit verblutet.

#### **Bruder Eisbart**

Mehr zu dem 172 Hf kleinen, mittlerweile 80 jährigen Firungeweihten (weiße Haare und graue Augen) finden Sie in der **SH Herzogtum Weiden** Seite 67!

#### **Luitprecht Uferschilf**

Ist Geweihter der TRAvia in Baliho und ein Langjähriger Freund von Irmegunde.

#### **Leowart Rotbach**

Der Ritter vom Orden der Wahrung zu Rhodenstein ist der Verbindungsmann der Mandavarwin zu diesen Rondraorden, der sich der schriftlichen Bewahrung von Rondragefälligen Taten gewidmet hat. Ob er ein hilfreiches Mirakel beim Showdown wirken kann, sei ganz Ihnen überlassen.

#### **Dolgrom, Sohn des Elgrasch**

147 jähriger Angroscho, 128 Hf groß, kräftig, Onyxschwarze Augen, roter langer Vollbart.

Der Bierkutscher aus dem Kosch half Bragon einst bei einer Tavernenprügelei und ist dem Ritter seit jenem Tag schon mehrmals im Koschland begegnet. Die Einladung nahm er gerne an, zumal er einigen Schankwirten in Baliho und Trallop das gute Ferdoker Bier mit seinem kleinen Fuhrunternehmen zu besseren Konditionen liefert und den lieblichen Mandavar-Met auf der Rücktour in den Kosch transportiert. So konnte er das Geschäftliche mit dem Vergnüglichen verbinden. Das er bei seinen Fahrten auch schon öfters „*Räuber und Lumpenpack*“ die Knochen verbeulte, versteht sich von selbst. Untergebracht hat er seinen Wagen in dem Dörfchen Furchanger (liegt an der Straße zwischen Rhodenstein und Anderath, welche als *Alter Weg* bezeichnet wird) und ist mit seinem

Zwergenpony „Rübe“ Querfeldein gereist. Neben zwei Fäßchen Ferdoker Bräu hat er sogar als Präsent eine Koschammeruhr mitgebracht.

Leider stirbt der gesellige, zu seinen Freunden ungewöhnlich spendable Zwerg, in einem Eiszauber (FRIGOSPHAERO) des Schwarzmagiers Harpyion!

### Noch mehr Ritter

Die weiteren Gäste setzen sich aus Rittern mit Edlentitel zusammen, und sie sollten selbst entscheiden, wer alleine, mit einem jungen Knappen oder einen ausgebildeten Waffenknecht, mit Falken oder Jagdhunden auf der Burg eintrifft. Auf eine weitere Charakterbeschreibung sei hier verzichtet.

**Rondrike Auenhof:** Edle von Sichelhöh

**Urmdred Auenstein:** Edler von Elbwiesen

**Druinella Isengrub:** Edle von Trollbach (Schwester von Oldoran, Gwynnets Exgatten)

**Adriel Mühlenweg:** Edle von Bruchfeld

**Tharon Helmmecher:** Edler von Ulmentruz

**Eoborn Haubesmit:** Edler von Wolfenklamm

**Rathilon Weißbrück:** Edler von Schratmoor

Abschließend seien noch die Auelfen erwähnt, welche am westlichen Rand des Bärnwaldes leben und eine Jahrhunderte währende Freundschaft mit den Mandavarwin pflegen.

### Die Elfensippe efeynanda

(efey = stummer Ruf ) (nanda = Einhorn)

#### Valdiriel Einhornruf

Die „nur“ 9 Spann große Elfe (val = Bewahrer, Bewahrerin / dir = Auenwald, Hain, lichter Wald) mit den goldblonden Haaren und saphirblauen Augen, ist ein häufiger Gast auf der Burg und nach dem Tode Luzelins vermutlich die engste Freundin des Einhorns Mandavar! Als Sprecherin der Sippe trägt sie den Einhornmantel, einen silberweißen Umhang aus Einhornfell (!?! ) der mit goldenen Schweif- und Mähnenhaaren bestickt ist. Damit ist Valdiriel in der Lage, Mandavar über Meilen hinweg zu rufen, verfügt über einen ARMATRUTZ -RS von 6, kann einmal im Monat eine Person von der Schwelle des Todes retten (indem diese Person eine Nacht in dem Mantel gehüllt schläft / eine Mischung aus Mega-BALSAMSALABUNDE und einem RUHE KÖRPER ... ) und ähnliches, was ihnen dienlich scheint, mehr. Sie hatte schon einige Treffen mit anderen Au – und Waldelfen und von diesen im Laufe der Jahrzehnte so einiges gelernt. Sie beherrscht die meisten Elfensprüche mit einem Wert von 8-12, die Auelfensprüche gar weit darüber. Insbesondere den BLITZ DICH FIND und BAND UND FESSEL beherrscht sie in Vollendung! Einige aus ihrer Sippe sind bei der 3.Dämonenschlacht gefallen, weshalb sie sehr entschlossen gegen Dämonen und deren Anhänger vorgehen kann. Gehen sie bei Werten von einer Auelfe der 14.Stufe aus!

#### Mandradao biannuya / Nebelhaar

(Mandra = Seelenkraft / dao, dha = Körper, Sein, Nordstern / bian = Haar, Gras / nuya = Nebel, Dunst)

ist ein „junger“ Auelf der efeynanda-Sippe und wird von den anderen Elben als badoc eingestuft. Da er jedoch noble Ziele verfolgt und die Anderen der Sippe nicht gefährdet, wird es als unabwendbarer Zustand hingenommen. Der 192 Hf große Elf hat beängstigend dunkelviolette Augen und sein silbergraues Haar umweht ihn beständig wie unruhiger Morgennebel. Tatsächlich versteht sich Mandradao sehr gut auf den WEHE, WALLE, NEBULA (C.C. 267 / LC 122) und den NEBELLEIB (C.C. 226 / LC 120), der ja selbst Druiden selten bekannt ist. Es heißt, er könne dies erst seit dem Winter 23 Hal, als die Dunkelelfe Pardona von Wagemutigen Abenteurern in einem finsternen Ritual gestört wurde und bei ihrem Rückzug ihren Zorn an einem arglos reisenden Auelfen stillen wollte. Durch die zerrütteten Spähren gelang der SALANDER auf den Elfen aber nicht wie gewohnt, sondern verwandelte ihn kurzfristig in Nebel, wodurch er tiefe Einblicke in diese Struktur bekam. Er ist der Einzige aus der Sippe, der in die Welt hinaus gezogen ist, denn er sucht seit jeher unruhig nach den Geheimnissen der Hohen Elfen, haben doch Widharcil-Paktierer vor Jahrtausenden eine Elfe in einen Baum verwandelt, der giftige Früchte trägt und auf einer kleinen Lichtung im Bärnwald steht. Jene Elfe wieder ins wirkliche Leben zu holen, hat sich Mandradao zur Aufgabe gemacht und er hat schon mehr als eine der verschollenen Hochelfen-Städte betreten! Schon öfter ist er mit Bragon in Abenteuer verwickelt worden und kann als dessen Mentor gelten, denn schon von klein auf sind die Beiden durch den Bärnwald und den Blautann gezogen. Abgesehen von den genannten Nebelzaubern, einigen Sprüchen der Waldelfen und einem, von seiner Schwester Valdiriel gelernten, alten Schutzzauber (SALAMANDERS SEELENKRAFT *schütze mich in dieser Nacht*), der wie ein reversierter BAND UND FESSEL (C.C. 26 / LC 26) wirkt, ist Mandradao ein recht durchschnittlicher Auelf. Bei Kämpfen bevorzugt er natürlich den yara (Kurbogen), aber auch Schwert und Speer vermag er tödlich zu führen.

Werte wie Auelf der 12. Stufe

#### 10 weitere Elben

Wenn die Helden auf diese Spitzohren treffen, bleibt wohl keine Zeit für einen gemütlichen Plausch, daher sei hier auf eine differenzierte Charakterbeschreibung verzichtet! Sie verfügen zwar neben den bekannten Auelfenzaubern auch über einige Sprüche anderer Elbenvölker, die ihnen Valdiriel oder Mandradao gelehrt haben, doch nichts was beim Endkampf wirklich nützen würde. Dabei sei zu beachten, das ihre AE zu dem Zeitpunkt des Treffens bereits nicht mehr dem Ausgangswert entspricht.

#### Werte:

MU 12-15 KL 12-16 IN 12-15 CH 14-17

FF 11-14 GE 12-16 KK 10-13 ST 10-12

MR 10-14 LE 50-60 AE 40-50 RS 2

AT 12 / 22\* PA 14 TP 1W6 +3 (Aleêza/ Yara)

(DSA4: IB 10-12/ KO 12-15)

\* für Fernkampfattacken mit dem Kurbogen {yara} gilt der Wert hinter dem Schrägstrich

## Anhang 4: Die Gauklertruppe

Die Gaukler spielen eine entscheidende Rolle bei der Eroberung der Burg Pandlarils Wacht, dennoch soll hier keine genaue Beschreibung dieser Personen vom Fahrenen Volk, welche sich auf der Burg eingefunden haben, erfolgen. Zum einen soll Ihnen dies einen größeren Spielraum lassen, passende und Ihren Wünschen entsprechende Nebenfiguren zu erwählen, zum anderen könnte die Rolle der Gaukler auch von einer weiteren Spielergruppe übernommen werden, die zunächst die Helden als Gegner ansieht, später aber Seite an Seite mit diesen gegen die Schurken streitet. Dabei muß diese Spielergruppe nicht zwangsläufig aus „echten“ Gauklern bestehen. Ein Streuner/Söldner der sich als Messerwerfer/-jongleur ausgibt, eine Hexe mit akrobatischen/hellseherischen Talent, ein Illusionist, eine Sharisad, eine Moha mit dressiertem Affen, eine Schwerter verbiegende Kriegerin oder ein schön musizierender Elf (der von einem Helden mit guten Talentwert Singen unterstützt werden kann) bieten ebenfalls ein buntes Programm das die Gäste der Burg sicherlich zu unterhalten weiß.

Sie müssen hier also selbst entscheiden, welche Allerweltskünstler sich dem Scharlatan angeschlossen haben. Geschichtenerzähler und Feuerspeier, die beliebten Tanzbärenführer und waghalsigen Akrobaten u.ä. Darsteller sind in einigen DSA-Abenteuern schon beschrieben worden, so etwa in **Gaukelspiel, Staub und Sterne, Wenn der Zirkus kommt** und **Der Preis der Macht**.

Etwas wie *Meister Buras Bizarres Bestiarium* aus **Über dem Greifenpaß** (Seite 17 / 18) wäre hingegen eine besondere Attraktion, zumal sich die von ihnen frei wählbaren Kreaturen vortrefflich beim Kampf um die Burg als Gegner von Freund und Feind einsetzen lassen könnten.

Aber auch Mirhamionetten-Spieler sind selten zu bestaunen und wenn diese dann noch den *Schwertzug des Rondrasil Löwenbrand* aufführen, dann dürfte jedes Ritterherz höher schlagen auf der Burg. Die Gaukler reisen in buntgeflickte Planwagen, die jeweils von zwei Personen bewohnt werden. Der Scharlatan (der sogleich näher betrachtet werden wird) hat einen eigenen, mit alchemistischen und astrologischen Symbolen bemalten Kastenwagen, der auch ein kleines Alchemielabor beherbergt.

### Der Scharlatan Mythanos

Es würde natürlich den Rahmen dieses Szenarios sprengen, nun explizit den Werdegang dieses Magiekundigen der 12. Stufe aufzulisten, daher sei nur angemerkt, das Orelio Moncalviani, wie der horasische Scharlatan mit wirklichen Namen heißt, schon mehrere Globulen bereist und von den Si'anna einen magischen Ring bekommen hat (siehe Abenteuer **Feenflügel** Seite 51). Darüber hinaus hat er es bei seinen Reisen gelernt sich mit Waffengewalt recht gut zu verteidigen.

Allmählich ist er jedoch das ständige Umherziehen und die permanente Geldnot leid und ist bestrebt, etwas zu erfinden, zu entdecken, was ihn zu viel Gold oder doch

zumindest zu Ruhm und Anerkennung verhilft, auf das er sich besser durchschnorren kann.

Die Sage vom Einhornfriedhof (wie z.B. **Handout 8**) schien ihm beides zu versprechen, wenn er denn diese Örtlichkeit nur finden könnte. Sein diplomatisches Verhandlungsgeschick bescherte der Gauklertruppe der er sich angeschlossen hatte manch lukrativen Auftrag, so das er schon bald als nie gewählter Sprecher fungierte. So gelang es ihm, die Truppe immer dort hinzulenken wo es ihm für seine Recherchen dienlich erschien. Die Spur der er folgte (den Eintragungen in **dem stark lädierten Tagebuch des FIRun-Geweihten Nemrod Firngard**, die besagten, das der Zugang zum Einhornfriedhof unter der Burg Quellsteen liegen müsse), führte eindeutig nach Weiden. Irgendwo, vermutlich in der gräflichen Bibliothek zu Baliho, erfuhr er das Burg Quellsteen einstmals im Bärnwald erbaut wurde und erhielt zudem die Bestätigung das sie nurmehr eine Ruine ist. Wo genau diese Ruine im dichten Forst zu finden war, blieb jedoch unklar. In Weiden vernahm er aber auch von der seltsamen Sage, wonach das Einhorn Mandavar einstmals einem Ritter ein Alicorn schenkte. Möglicherweise, so Mythanos Überlegungen, wüssten die Nachfahren jenes Ritters, von denen er auch so manches wunderliches hörte, mehr über den Einhornfriedhof als allgemein bekannt und wenn nicht, so würde er zumindest an ein Alicorn heran kommen, das er ohnehin als Schlüssel benötigte, wie es in manchen Versionen der Sage vom Einhornfriedhof hieß. Er weihte „seine“ Gaukler in den geplanten Diebstahl ein und erhielt ihre Zusage, denn Ruhm und Reichtum lockten auch sie. Und es wäre ja nicht das erste mal gewesen, das der Geldbeutel eines betrunkenen Edelmannes oder der Ring eines betörten Burgfräuleins unbemerkt den Besitzer wechselte. Das die Ritter dann auch noch gerade jetzt ein Fest planten, war eindeutig ein Fingerzeig von Phex! Mythanos handelte einen guten Gesamtpreis aus, der angemessen für die Darbietungen sein würde, gleichzeitig aber jeglichen anderen Bewerber aus dem Rennen schlug. So gelangten die Gaukler offiziell auf die Burg. In unverfänglichen Gesprächen hofften die Gaukler, mehr über den Einhornfriedhof und den Aufenthaltsort des Alicorn zu erfahren. Letzteres gelang schnell, ja die freundlichen Ritter zeigten das Alicorn sogar bereitwillig und gerne anderen Leuten. Die Auskünfte über den Anger blieben jedoch unergiebig. Der Scharlatan verschaffte sich daher mittels *Durch Marmorstein und Eisenwand* (C.C. 100 / LC 104) Zutritt zur Bibliothek. Hier fand er einen Eintrag von einem gelben Hügel und einem sichelförmigen See, Bezeichnungen die er ganz ähnlich von einem anderen Schriftstück her kannte (Koboldsage **Handout 7**) und welche auch auf einem Wandteppich in der Burg dargestellt wurden. Zudem hieß es in dem Eintrag, das dort die Burg Quellsteen errichtet wurde. Dies war der Hinweis der Mythanos fehlte! In Gesprächen (unter anderem mit Bruder Eisbart) über die kunstvolle Arbeit von besagten Wandteppich und dem was darauf

Dargestellt wurde, erhielt er nach und nach eine vage Wegbeschreibung zu dem Goldhügel. Die Gaukler, darüber unterrichtet das alle benötigten Infos zum Auffinden des Angers beisammen wären, planten nun die Gäste zu betäuben und den allgemeinen Trubel für den Raub des Alicorn zu nutzen. Alles hätte wunderbar geklappt, wenn nicht Ubogor aufgetaucht wäre ...

Es bleibt ihnen überlassen, wie sehr sie den Scharlatan in den Mittelpunkt stellen und ob die Helden von seinem Plan etwas bemerken sollen. Nachfolgende Aktionen jedenfalls sind nur als Beispiel zu verstehen und soll es ihnen etwas erleichtern den Scharlatan in Szene zu setzen:

- Am Morgen des Festtages belegt Mythanos die große Tafel mit einem *Applicatus* (C.C. 243 / LC 17), gekoppelt mit einem *Aureolus Güldenglanz* (C.C. 148 / LC 22). Misstrauische Helden könnten ihn bei diesem Tun beobachten und zur Rede stellen. Später beim Fest, nach der Ansprache von Gwynnet, wird er den Tisch dann ohne Schwierigkeiten, mit dreimaligem Klopfen auf die Tischplatte, verwandeln.

- Mit dem „Essensegen“ Delikater Gaumenschmaus, wird gereicht in diesem Haus (C.C. 152 / LC 42, etwas abgewandelt) überreicht Mythanos von Uthgar bzw. Irmegunde auserwählten Gästen einige Speisen, die durch die Verzauberung doppelt und dreifach so gut munden.

- Während der Feier unterhält Mythanos die Gäste auch mit Schattenspielereien (womöglich mit passenden VOCOLIMBO-Geräuschen und/oder illusionären Schattenveränderungen?) und mit gekonnten Silhouettenschnitten.

Angst sich Astral zu Verausgaben hat er nicht, da er noch einen vor längerer Zeit erworbenen großen Zauberspruch bei sich im Kastenwagen hat (und den die Helden möglicherweise finden können).

Neben den Zaubers-Grundkenntnissen (MDSA Seite 34) verfügt Mythanos noch über weitere Zaubersprüche:

*Horriphobus* (-6/6), *Motoricus* (-8/6), *Odem Arcanum* (0/8), *Delicioso Gaumenschmaus* (-12/5), *Koboldgeschenk* (-5/5), *Blitz dich find* (0/8), *Flim Flam* (0/12), *Ohne Seife* (-2/8), *Ohne Ahle* (-5/6), *Schelmenmaske* (-17/-3), *Seidenweich* (-12/-5), *Reflektimago* (1/11), *Plumbumbarum* (-5/5).

Die Zahlen in Klammern geben zuerst die Startwerte des Zaubers an und dann den aktuellen Stand. Da Mythanos eine Meisterperson ist, die über weitläufigere Möglichkeiten zum Lernen verfügt als die Helden, sind einige Werte höher als es laut Stufenangabe der Fall sein sollte, aber das fällt im Abenteuer ohnehin nicht auf. Die Liste können sie natürlich noch erweitern wenn ihnen das von nutzen ist.

## Lied der Bärenhatz 30 Hal

„Viele Verletzte gab's auf der Traloper  
Turney /  
die Medici eilten ihr Bestes zu Tun /  
doch als die Kämpfe dann endlich vorbei /  
wollt' kaum ein Streiter lange ruh'n /  
Manch Verwundeter verbiß den Schmerz /  
ging's doch in den dunklen Tann /  
um zu schauen wer mit tapf'ren Herz /  
den Titel des Edlen gewinnen kann /  
Weit voran und unverzagt /  
der Koscher Fürst in den Walde schritt /  
kaum einer der es ebenso wagt /  
hört man doch schon des Bären Tritt /  
In Panik weichen da die Treiber /  
vor dem ries'gen Ungetüm /  
kreischten wie am Markt die Weiber /  
nur Ritter Bragon der war kühn /  
In des Bären zornverzerrter Fratze /  
blickte Bragon nun mit Leuinmut /  
gefährlich hob sich da die Tatze /  
obschon des Ritters Spieß voll Blut /  
Gefällt von einem mächt'gen Hieb /  
stürzte da der Rittersmann /  
den Bären aber zum Glücke vertrieb /  
der tapfere Blasius von Eberstamm /  
Der Koscher Fürst war heldenhaft /  
um den Einhornritter wär' s sonst geschehen /  
denn vor des Untiers Muskelkraft /  
konnt' er nicht lang besteh'n /  
Doch der goldene Reif des Edlen nun /  
zieret des Einhornritters Haupte /  
denn durch des Fürsten selbstlos Tun /  
besiegte den Bär der Verlorengeliebte /  
Zum Abschied sprach er zu seine Durchlaucht /  
und ergriff des Fürsten helfend Hand: /  
„Wann immer ihr mich einmal braucht /  
komm' ich ins schöne Koscher Land /  
wo Jederfrau und Jedermann /  
gar gerne wohl tun Leben /  
da mit einem Fürsten Eberstamm /  
nichts besseres für sie kann's geben.“

## Anhang 5: Die Schurken

In den offiziellen DSA-Abenteuern gab es schon derart viele fein ausgearbeitete Bösewichte, das man ihre Werte ruhig öfter gebrauchen kann und eigentlich nur noch deren Namen austauschend braucht (die die Helden meistens ohnehin nicht erfahren). Und auch die Box **BE** bietet eigentlich genug Infos, um eine schlagkräftige Truppe aus einfachen Söldlingen und Paktierern zusammenzustellen. Aber dennoch soll es (neben den Schurken, die in diesem Abenteuer eine besondere Rolle spielen und zu denen einige erklärende Worte angebracht sind) einige Vorschläge für eine mögliche Zusammensetzung geben.

### **Gaius Cordovan Eslam Galotta**

ist der Hauptinitiator der ganzen üblen Angelegenheit, der Drahtzieher im Hintergrund, den die Helden glücklicherweise nur als passiven Gegner haben, der abwartet was seine Lakaien herausfinden und insgesamt erreichen und über den eigentlich nichts mehr gesagt werden muß. Er ist wohl DER Oberschurke und Schwarzmagier in Aventurien schlechthin. Detailliertere Angaben entnehmen sie daher bitte dem Buch **UdD** Seite 67ff. aus der Box **BE**.

Als Träger des Agrimothsplitters spürte er die seltsam bekannte Aura die seinem Untergebenen Ubogor anhaftet, eine Aura jener erzdämonischen Entität, deren Wirken er sich ja zu Nutze macht (und womöglich hat der Schänder der Elemente höchstselbst Galottas Aufmerksamkeit zu Ubogor gelenkt). Daher ließ der genial-verrückte Meistermagus von seiner jüngsten Schülerin, Alverana von Föhrenstieg, Nachforschungen über die Ritterfamilie Mandavarwin anstellen, da einer von denen seinen Plan, weitere Versorgungszüge nach Tobrien zu verhindern, vereitelt hatte. Bald berichtete sie ihm von der Präsenz eines agrimothischen Objekts innerhalb jener Burg, die die Mandavarwin bewohnten. Alverana vermutete (fast zu recht), das die Ritter das Objekt bewusst in ihrer Burg verwahrten. Nachdem sie weitere Details herausgefunden hatte, entsandte Galotta mittels eines PLANASTRALE ANDERWELT-Artefakts (**C.C.** Seite 88) seinen getreuen Streiter Ubogor mit einigen erlesenen Schlagetots sowie nicht weniger als 13 (in kleinen Statuen gebundene) Heshtothim und vier (ebenfalls in Gefäßen) Irrhalken um die Burg zu erobern und zu sichern. Denn abgelegen und vom Wald geschützt, wäre sie ein sehr guter Stützpunkt für Operationen in Weiden. Besonders dann, wenn die Wurzel ihre Macht entfalten könnte. Eine Burg inmitten von dämonisch belebten Bäumen, die nur Verbündete passieren lassen. Gelänge es hier eine Dunkle Pforte zu errichten, könnten ganze Heerscharen von Tobrien nach Weiden übersetzen, ohne bemerkt zu werden. Eine sehr viel bessere Verbindung als Golderhelds Steige ...

Nach dem Scheitern seiner Leute wird sich Galotta, Paktierer mit Blakharaz, dem Herrn der Rache, danach erkundigen, wer sich da so dreist seinen Plänen entgegen gestellt hat ...

Und auch zukünftig bleibt sein Interesse an der dämonischen Wurzel und der Burg Pandlarils Wacht bestehen.

Sie können die Anzahl der Dämonen natürlich auch herunter schrauben und durch eine entsprechende Anzahl Söldner ersetzen, wenn ihnen das besser gefällt. Und natürlich können Galottas Schergen auch in kleinen Gruppen die darpatische Grenze in einer „Nacht-und-Nebel-Aktion“ überquert haben, anstatt mit dem PLANASTRALE.

### **Alverana von Föhrenstieg zu Hohenstein**

#### **Meisterin der Verwandlungsmagie**

hatte als Viertgeborene mit magischen Fähigkeiten, schon immer einen schweren Stand in der angesehenen, nordmärkischen Adelsfamilie mit dem ausgeprägten Hang zum Götterkönig PRAios und der kämpferischen RONdra. Da sie sehr lebendig (sprich: aufsässig) war, sich nicht den übertrieben strengen Regularien der Akademie der Herrschaft zu Elenvina beugen wollte und sie zudem ein beachtliches Talent zur Verwandlung jeglicher Art aufwies, beschloß die Familie daher, die für das Ansehen der Familie untragbare Göre in die Akademie der Verformungen zu Lowangen zu stecken. Da würde man ihre Talente schon richtig Formen und sie war auch schön weit weg, so das die Nachbarn keine üblen Gerüchte verbreiten konnten.

Alverana erwies sich als eine beachtliche Schülerin, die ihren Adeptatitel ohne große Anstrengung erhielt. Im Gegenteil vielen ihr die Prüfung und die an sie gestellten Aufgaben allzu leicht. Die Anerkennung der Akademieleitung war ja letztendlich auch nicht das, was Alverana wollte. Ihre Familie sollte stolz auf sie sein und ihre Leistung anerkennen. Doch schon der erste Besuch Zuhause, nach all den vielen Götterläufen, verlief nur in förmlicher Höflichkeit und man machte kein Geheimnis daraus, das sie doch lieber ihr Glück dort draußen in der Welt machen sollte. Einzig ihr jüngerer Bruder Leugrimm, der sich dem Wohle der Familie beugend in Knappschaft begeben hatte (und damit seinem Wunsch Derograph der HESIndekirche zu werden, wie sein Vorbild Alessandrian Arivorer, entsagt hatte), brachte ihr aufrichtige Herzlichkeit entgegen. Unglücklich über das ungerechtfertigte Verhalten ihrer Familie, entschloß sich Alverana zu einer verwegenen Tat: gen Tobrien ziehen, mitten hinein in die Schwarzen Lande, um mit ihrer Magie den Verbündeten zu helfen und den Feinden zu Schaden wo es nur ging, auf das die Föhrenstiegs endlich begriffen, das die Gabe HESIndes auch zum Guten der Menschen beitragen kann ...

Durchaus ein nobles Ansinnen, welches letztendlich aber jämmerlich scheiterte! Alverana, die die Hilfslieferung über den Blausteinkopfpfad gen Perainefurt begleitet hatte (**Fantholi** #13), bekam zwar einige kleinere Gelegenheiten um etwas Gutes mit ihren Fähigkeiten zu bewirken, geriet aber bei einer Spionagemission (zu der sie sich freiwillig gemeldet hatte) in der Stadt Yol-Ghurmak in Gefangenschaft.

Galotta erkannte beim Verhör Alveranas große Fähigkeiten für magische Verwandlungen aller Art, wie sie höchstens alle paar Jahrzehnte bei einer Person auftreten mögen. Zu einer Untergebenen gemacht,



könnte sie in einigen Jahren eine ernstzunehmende Konkurrenz zum Kaiserdrachen Apep werden. Galotta las in Alveranas Gedanken ihre (wie er fand) kleingeistigen Wünsche. Sich dieser Erkenntnisse bedienend, umgarnte und umschmeichelte er die junge Adepta, säte (vermutlich auch unter der Zuhilfenahme eines Yel'Arizel, **M.A.** Seite 172 / **MGS** Seite 75) Zweifel in ihrem Herzen und erweckte dort den Wunsch nach Macht. Denn wenn die Föhrenstiegs sie aufgrund ihrer magischen Fähigkeiten nicht liebten, so sollten sie sich wenigstens vor dieser Magie fürchten. Freudig nahm sie die Aufgabe an, die sagenhafte Träne der Pandlaril, die Feenperle, zu beschaffen, damit ihr neuer Mentor damit seinen perfiden Plan umsetzen konnte, die Nordmärkischen Truppen, welche die Hilfslieferungen Tobrien schützten, ins Verderben zu stürzen. Dieses Vorhaben scheiterte jedoch durch das Eingreifen von Lissmenes Vater und Ritter Bragon, der dabei Alveranas jüngeren Bruder Leugrimm in einem Duell tötete (in den Nordmärker Nachrichten #18 oder unter [www.mandavarwin@aol.com](mailto:www.mandavarwin@aol.com) / Stichwort: >Feenperle-Infos< / erhalten Sie ausführlichere Informationen über diese weitläufigen Geschehnisse), Um in den Städten, Dörfern, ja sogar Hexenzirkeln unbehelligt und mit Nachdruck weitere Details erforschen zu können, aber auch um sich gegen den rachedurstigen, furchtlosen Ubogor zu behaupten, scharte Alverana die Peitschenbrüder um sich, eine finstere Schlägertruppe aus Weiden. Als Galotta die Adepta zur Infosuche entsandte, konnte er ja nicht ahnen, das Alverana mittlerweile ebenfalls einen beachtlichen Rachedurst gegen die Ritter, insbesondere Bragon, entwickelt hat, den zu stillen ihr das Wichtigste geworden ist ... Magierin der 9. Stufe, Spezialgebiet Verwandlungen (sämtlicher Art, die sie mit meisterlichen Können beherrscht; ihr Lieblingszauber GRANIT UND MARMOR wirkt sogar augenblicklich!!!).

#### **Die dämonischen Zwillinge Schwarz und Rot**

Sind zwei, mittlerweile selbstständig agierende Quitslinga, Amazeroth-Agenten sozusagen. Der Erzdämon sieht in der versierten, wissbegierigen Adepta eine geeignete Kandidatin um für ihn im Galottareich zu spionieren und will ihr in einigen Götternamen ein entsprechendes Angebot unterbreiten. Zurzeit aber geben sich die Beiden als maraskanische Schwertkämpferinnen auftretenden Gestaltwandler (die eine trägt immer schwarze, die andere stets rote Iryanleder Kleidung) als Belhalhar-Paktierer aus, die den angeberischen Ubogor angeblich nicht leiden können und als Alveranas Leibwächter fungieren. Mehr zu den Quitslinga finden Sie im **M.A.** Seite 165

#### **Werte:**

**MU 29 KL 16 IN 14 CH 15 FF 14 GE 17 KK 22 ST ? MR 35 LE 76\* AE 96\***

**AT 16 PA 14 TP 1W6 +12 (Nachtwinde) RS 3\*\***

Für **DSA4** gilt **INI 14 +1W6 LeP 56 AsP 66**

\*(Beide verfügen über die Fähigkeit „Regeneration im Limbus“; siehe **UdD** Seite 15ff / **DSA4: MGS** Seite 53)

\*\* (Gewöhnliche Waffen verletzen den Wirtskörper nur mit halben Schaden; magische bzw. geweihte Waffen verursachen normalen Schaden; beide Zwillinge

zaubern vor einem Kampf gerne einen **ARMATRUTZ**, der den **RS** um 3-5 Punkte hebt).

#### **Die Peitschenbrüder**

sind eine vielköpfige Räuberbande, die am und im Nebelmoor auf Beutezüge geht. Sie sind recht neu in Weiden, bestehend aus entlassenen Vollstreckern der Rinderbarone und auch Norbarden, die durch Gloranas Erscheinen lieber weiter südlich versuchen ihr „Glück“ zu machen. Das Nebelmoor hatte einen neuen Schrecken! Ihren Namen verdankt diese Räuberbande, die tatsächlich nur aus Männern besteht, ihrer Hauptwaffe, die sie mehr als nur meisterlich zu handhaben wissen.

#### **Werte:**

**MU 13 KL 11 IN 11 CH 11 FF 14 GE 13 KK 14 ST 6 MR 4 LE 40 AT 15/13\* PA 0/11\* TP 1W6/1W6+4\* RS 3**

Für **DSA4** gilt **INI 9 +1W6**; Rest bleibt gleich.

\*(Werte vor dem Schrägstrich gelten für Peitsche, dahinter für Schwert)

Durch eine **AT+8** und einer gelungenen **KK**-Probe können sie einen Gegner mit der Peitsche entwaffnen. Mit **AT+4** und einer gelungenen **KK**-Probe +2 gelingt es ihnen gar, den Gegner von den Beinen zu holen.

#### **Harpyion Eisblut,**

##### **Nagrach-Paktierer im 2. Kreis der Verdammnis**

Der 195 Hf große Norbarde einer armen Händlerfamilie in Thorwal lernte an der Halle des Windes zu Olport die Zauberei, heuerte auf einem Schiff gen Paavi wegen der dortigen Goldfunde an und kam Zufällig in den Kontakt mit der Eishexe Glorana, der er bis vor kurzem noch diene, doch schien es ihm auf Dauer gesünder zu sein, zu dem mit der Eishexe in Fehde liegenden „Kaiser“ Galotta überzuwechseln. Eine selten dämliche Annahme für einen ansonsten recht intelligenten Magier, denn eine Verbündung mit den Heptarchen, gleich mit welchen, kann nur zum eigenen Untergang führen. Den Grundstein zu seinem Ende hat er bereits durch den Pakt mit Nagrach gelegt! Galotta sandte den Eiszauberer auf diese Mission, damit er seinen Nutzen unter Beweis stellen kann.

Harpyion ist ein Schwarzmagier wie ihn ihre Helden schon oft getroffen haben dürften, doch bevorzugt es der Nagrach-Paktierer mit eisigen Zaubern und ebensolchen Kreaturen seine Gegner zu bekämpfen (also **CORPOFRIGO**, **FRIGOSPAEHRO** usw.; Kreaturen siehe **UdD** Seite 137ff.). Er führt einen Zauberstab mit allen Stabzaubern sowie ein Beschwörerschwert mit sich, kann jedoch nicht mehr das Flammenschwert aktivieren! Was er sonst noch an Artefakten und Elixieren dabei hat, sollten Sie je nach Situation bestimmen.

#### **Dämonische Gaben:**

Durch den Pakt bedingt, kann Harpyion im Nahkampf durch Berührung seiner Frosthand pro Feind einmal einen **CORPOFRIGO** auslösen (benötigt weder **AE** noch Zauberprobe); pro Feind einmal den Zauberstab wie ein „Freispeer“ schleudern (Wurfaffen 30; **TP 3W6 +9**; kehrt in seine Hand zurück). Sein Dämonenmal ist die immer größer werdende Angst vor engen Räumen und

trübe werdendes Augenlicht (Schneeblindheit, so das er Gegner wohl bald nur noch Wittern kann).

**Werte:**

**MU 13 KL 15 IN 14 CH 12 FF 14 GE 13 KK 11 ST 14 MR 11 LE 48 AE 92 AT 12 PA 10 TP 1W6+2 (Zauberstab) RS 2**

Für **DSA4** gilt **INI 9 +1W6 AsP 62**; Rest bleibt gleich

**Ubogor Atharus Mandavarwin,  
Blakharaz-Paktierer im 4. Kreis der Verdammnis**



**Wappen:**

ist der ältere Bruder von Uthgar Leorick, doch bei weitem nicht so Ritterlich veranlagt. Schon in frühen Jahren wegen seiner erstaunlichen Kampfkraft sowohl bewundert wie gefürchtet, erlag der blonde Recke dem Irrglauben, das allein die Kampfkünste einen Mann auszeichnen würden und eignete sich immer mehr ein söldnerisches Gebaren an, was seinem Ansehen nicht nur innerhalb der Familie schadete. Nachdem er von seiner Tante Imenea der Burg verwiesen wurde, verdingte sich der, fast 10 Spann große, Hüne dann bei verschiedensten Söldnertrupps. Die Ermordung der Edelfrau Eldane von Baerngrimm-Blauenstein (aus gekränkter Eitelkeit) 4 vor Hal führte zu einer Verbannung aus dem Weidener Land, so das der Grünäugige dort als Vogelfrei gilt. Im Jahre 6 Hal (bei Bragons Geburt) wurde er zur Burg Pandlarils Wacht geladen, um zumindest die Familiären Streitigkeiten zu begraben, doch nutzte Ubogor die Gelegenheit und stahl die Feenklinge „Pandlarilie“, die erst 27 Hal von Bragon nach einem harten Duell zurück gewonnen werden konnte. Die Rückkehr Borbarads bot ihm bald die Gelegenheit gegen die „Weidener Narren“ anzutreten.

Haß auf die Weidener Edelleute, die nur neidisch auf seine (wohl von Kor oder Rondra in die Wiege gelegten) Kampfkünste sind, Haß auf seinen Bruder, der ihn um sein rechtmäßiges Erbe betrogen hat und Haß auf das Geschlecht der Mandavarwin allgemein, die ihn mit ihrem kleingeistigen Ehrenkodex würgend machen, das ist es was Ubogor antreibt und ihn schließlich den Entschluß fassen läßt, die Bewohner der Burg niederzumachen, wenn sie erst einmal alles über den Einhornanger Preis gegeben haben. Und dieses Wissen war leider von Nöten. Denn die gewissenhaft forschende Alverana hatte es durch beharrliches Befragen und eifriges Durchblättern von Büchern tatsächlich geschafft, aus den Mythen, Sagen und Legenden den Hintergrund des agrimothischen Objekts zu ergründen, welches sich als Wurzel herausstellte.

Ihre Beobachtungen der Burg mit Hellsichtmagie brachten desweiteren die Erkenntnis, das die Wurzel von Einhornmacht gebannt unter der Burg auf Erlösung wartete! Durchbrechen werden konnte der Bannzauber jedoch nur von der Macht der Einhörner selbst, welche zum Teil auch in den abgeworfenen Stirnhörnern enthalten war. Um an solche Alicorni zu gelangen, musste man den Einhornfriedhof finden und wo er sich befand, das würden die Mandavarwin unter der Folter schon verraten! Um die Burg zu erobern sollte sich einer von Ubogors Söldnern in echter Beilunker Reiter Tracht Zugang zur Burg verschaffen und das Tor öffnen. Doch da seine Späher auch eine rege Aktivität bei den Mandavarwin bemerkten, die auch so manchen Boten entsandten, beschloß Ubogor einen dieser Kuriere auch wegen der Depesche zu folgen. Auf der Rückreise von Burg Krynruh fing man diese Botenreiterin dann ab. So erhielt er das Antwortschreiben der Baerntreu an die Mandavarwin und erfuhr von der Feier auf der Burg. Das dort viele kampffähige Gäste erscheinen würden, war ihm klar, doch verschieben wollten weder er noch Alverana das Vorhaben, zumal auch diese Hexe aus der Schwarzen Sichel ihr Interesse bekundet hatte.

**Werte:**

**MU 18 KL 14 IN 13 CH 15 FF 13 GE 15 KK 17 ST 16 MR 12 LE 93 AE 0 AT 14/16 PA 8/14 RS 12/6\*/0\*\* TP 3W6+3/ 1W6+8 (Ochsenherde / Bastardschwert)**

Für **DSA4** gilt **INI 13 +1W6 LeP 63**; Rest bleibt gleich \*(gegen magische oder geweihte Waffen /\*\*gegen PRAiosgeweihte Waffen)

Ubogor hatte schon vor Borbarads Rückkehr einen Pakt mit Blakharaz, dem Herrn der Rache, geschlossen! Ubogor erhielt von dem Erzdämon eine öligschwarze Vollrüstung, welche die perfide Fähigkeit besitzt, die SP einer gelungenen Attacke zu einem Drittel (aufgerundet) auf den Angreifer zurück zu werfen. Darüber hinaus reitet er auf einem schwarzen Elenviner Vollblut, das von dem Dämon Irhiadhzal besessen ist, welcher als sein Leibwächter fungiert. Weitere Gegenstände von Nutzen nach Ihrer Maßgabe.

### **Das Dämonenroß**

Der Irhiadhzal (**M.A.** Seite 156 / **MGS** Seite 65) hat keine eigene Gestalt in der dritten Sphäre, schlüpfte daher (wie auch die Quitslinga) in einen Wirtskörper. Dieser Körper ist auch von nichtmagischen Waffen zu verletzen, durch den Dämon regeneriert dieser jedoch pro KR 1W6 LP! Des weiteren vermag der Dämon bis zu einem Dutzend Untote zu kontrollieren und verfügt über mächtige Illusionsmagie, die er direkt benutzt oder als zusätzlichen Effekt für die Untoten. Die Magie wirkt ähnlich den Zaubern HALLUZINATION; AURIS, NASUS; DUPLICATUS; VOCOLIMBO (siehe **C.C.** Seiten 33/149/153/164). Sie wirkt immer auf das Opfer und kann nur mit einer Probe auf die MR abgeblockt bzw. gebrochen werden.

**Werte** (in Pferdegestalt):

**MU 30 AT: 13 PA: 14 LE: 65\* RS: 1 TP 2W6+4 GS 13/16 AU unendlich MR 25 LO unendlich\*\***

Für **DSA4** gilt **INI 10 +1W6 LeP 45**; Rest bleibt gleich \* (kann pro KR 1W6 LP regenerieren)

\*\* (solange es dem Erzdämon gefällt, bleibt sein Diener dem schwarzen Ritter in jeder Situation treu ergeben)

### Gulmar Olfgrison

#### Belhalhar-Paktierer im 4. Kreis der Verdammnis

Es ist ungewiß was den Thorwaler einst zu Galotta und schließlich in die Klauen Xarfais getrieben hat und da er sich auch ganz gewiß nicht darüber unterhalten wird, sei es auch egal.

Seine Gaben aus dem Dämonenpakt sind ein scheinbar unerschütterlicher Mut, unglaubliche Gewandtheit und übermenschliche Körperkraft sowie die Fähigkeit zum beidhändigen Kampf (den er mit nacktem Oberkörper führt). Kann zwar mit den unten angegebenen AT-Wert auch ein Schwert schwingen, doch bevorzugt er es beidhändig mit Ogerfängern zu Kämpfen (von denen er insgesamt 8 Stück am Gürtel trägt), die er überdies auch noch mit Waffengift bestreicht. Er beläst die Waffen äußerst gerne nach der ersten erfolgreichen AT im Körper des Gegners, da dieser bis zum entfernen des Ogerfängers jede SR 1W6 SP erleidet. Sinnvolle Gifte wären Arachnae; Goned; Mandragora und Tulmadron (**Enzyklopaedia Aventurica** Seite 96-98).

#### Werte:

**MU 19 KL 11 IN 12 CH 9 FF 12 GE19 KK 21 ST 12 MR 4 LE 101 AT 15/13\* PA 12 RS 2\*\* TP 1W6 + 8 (2 Ogerfänger) / 1W6 + 2 (Schwanz)\*\***

Für **DSA4** gilt **INI 13 +1W6 LeP 70**; Rest bleibt gleich \*(2AT/KR; entweder beidhändig mit Ogerfängern oder dem Dämonenschwanz)

\*\* (verhärtete, hornige Haut und ein stachelgespickter Schwanz ähnlich einem Zant sind sein Dämonenmal. Mit dem Schwanz kann er sogar unerwartet eine AT schlagen, die der Gegner nur mit einer IN-Probe als solche erkennt)

### Alrik Drachwill von Sokramursklamm

#### Borbaradianer und

#### Belhalhar-Paktierer im 2. Kreis der Verdammnis

Ein verarmter tobrischer Ritter, dem schon vor der Borbaradianischen Invasion nur mehr der adlige Name geblieben war, der stets glaubte er, das die anderen Ritter, allen voran die Weidener, ihn nur mit verächtlichen Blicken maßen. Da selbst unter seinen Landsleuten kaum jemand von ihm Notiz nahm, beschloß er sich den Besitzern anzuschließen, da er scheinbar kein wahres Heimatland hatte, wo man ihn respektierte.

#### Werte:

**MU 18 KL 10 IN 14 CH 14 FF12 GE16 KK 16 ST10 MR 9 LE 103\* AT15 PA12 TP 2W6 + 2 (Ogerschelle) RS 6**

Für **DSA4** gilt **INI 11 +1W6 LeP 60**; Rest bleibt gleich \*(Alrik kann jede KR 1W6 LP regenerieren, verspürt keinerlei Schmerzen und zaubert mit Vorliebe HÖLLENPEIN oder BRENNE TOTER STOFF **M.A.** Seite 177/245).

#### Irrhalkengardisten

8 üble Elitekrieger, die sowohl schwerer als üblich gerüstet (schwarzer Dreiviertelharnisch und Helm) als auch stärker als sonst bewaffnet sind (Barbarenäxte; Zweihänder; Kriegshammer). Einer oder zwei (so Sie dies wünschen) mag zudem noch mit Belhalhar einen

Pakt geschlossen haben. Als zusätzliche Bewaffnung empfiehlt sich eine Eisenwalder Armbrust (**TP 1W6+3**), die alle 2 KR Schussbereit ist und sich damit hervorragend zum Sturmangriff eignet. Auch könnten Sie (besonders auf den Bolzen) Angstgift und Kelmon zum Einsatz bringen (**Enzyklopaedia Aventurica** Seiten 96/97)

Nähere Infos zu Galottas Eliteregiment finden Sie in **UdD** Seite 76.

Die Anzahl stellt jene für die Eroberung der Burg dar. Sollte es zu Beginn des Abenteuers zu einem Kampf mit den Söldnern gekommen sein (und diese getötet wurden), so war deren Anzahl außer der Reihe und nicht von jenen hier zu subtrahieren.

#### Werte:

**MU 15 KL 11 IN 12 CH 11 FF 13 GE15 KK 15 ST 7 MR 7 LE 50 AT 13 PA 10 TP 2W6 +4 RS 8**

Für **DSA4** gilt **INI 10 +1W6**; Rest bleibt gleich

Für weitere Söldlinge oder Paktierer orientieren Sie sich bitte an den Schurken aus den Abenteuern **Rohals Versprechen / Siebenstreich**.

### Weißer Hetzer/Tobrischer Karmanath

#### Agrimoth-Daimonid

Weißer, achtbeiniger, doppelköpfiger Wolf von einem Schritt Schulterhöhe und Stachelbewehrter Rute.

#### Werte:

**MU 20 AT 14 (2AT/KR)\* PA 12 LE 25 RS 3\*\* TP 1W6+5 (Biß) GS 11 AU 250 MR 10**

\*(Doppelangriff; Sprung/Niederwerfen)

\*\* (von normalen Waffen zu verletzen; magische Waffen TP+2; ING-geweihte Waffen doppelter Schaden; EFF- bzw. FIR-geweihte Waffen doppelter Schaden nach Meisterentscheidung)

Weitere Infos siehe **UdD** Seite 77!

### Heshtoth

**MU: 30 AT: 13 PA: 8 LE: 20 RS: 0**

**TP: 1W6+4 (Schwert)/1W6 (Peitsche)**

**GS: 8 AU: unendlich MR: 5**

(siehe **M.A.** Seite 156)

Für **DSA4** gilt:

**IB: 12 AT: 14 PA: 9 LE: 20 RS: 5/1\***

**TP: 1W6+4 (Schwert)/1W6 (Peitsche)**

**GS: 8 AU: unendlich MR: 4**

\*gegen gewöhnliche Waffen/gegen magische und geweihte Waffen

(siehe **MWW** Seite 134)

### Yolana, die Hexe vom Rotwasser

#### Widharcas-Paktiererin im 3. Kreis der Verdammnis

hatte eine Vision, gesandt von der Entität, der sie ihr Leben gewidmet hat: Widharcas! Von einem silbernen Einhorn auf einem grünen Berg erhielt sie Kunde, dessen Schatten ein Eigenleben entwickelte und zornig mit den Hinterläufen gegen die Flanken des Berges trat, wo alsbald eine große Öffnung entstand, die in eine Kaverne führte. Dort nun fand die Hexe in der Vision die herrlichste Wurzel die sie je erblickte und verspürte ihres Meisters Präsenz wie selten zuvor. Aber auch die bannende Macht des ihr verhassten Mandavar verspürte sie. Ihre Suche begann!

(Weshalb der Erzdämon nicht Galotta, dem Träger des Agrimothsplitters, diese Vision sandte? Nun, vielleicht aus genau diesem Grund! Möglicherweise hat Galotta in den Augen des Erzdämonen schon viel zu viel Macht über seine Domäne und will nicht, das der Magier noch mehr davon bekommt. Doch Galotta ist scheinbar auch eher dem Element Erz zugeneigt, so das sich der Verderber der Elemente einfach nach einer dem Humus zugewandten Person umsieht. Und wer wäre da besser geeignet als eine Hexe, noch dazu eine, die ihm schon seit Jahren als Dienerin bekannt war? Letztendlich können aber nicht einmal die Zwölfgötter die Gedankengänge der Dämonen durchschauen, so das dies alles ungewisse Spekulation bleiben muß).

Bald schon hatte Yolana nicht nur den Hintergrund des dämonischen Kleinods ergründet, sie stieß auch auf das Wappen des Hauses Mandavarwin, welches sie mit dem Traumgespinnst in Verbindung brachte und ergründete die Geschichte der Ritter genauer. Sie erkannte, das die Ritter Begünstigte des Einhorns und der Fee Pandlaril waren, zu Hütern des Kleinods von Widharcil bestimmt! Und sie erkannte des weiteren, das die bannende Macht der Einhörner, welche sie verspürte, nur mit deren eigenen Essenzen, der Magie ihrer Stirnhörner, zu durchbrechen war, auch wenn man deren Macht mittels eines dämonischen Rituals erst einmal verkehren müßte. Dessen war sich die Hexe sicher. Der einzige Ort aber, wo die Essenzen der Einhörner greifbar wären, ist der in Legenden erwähnte Einhornfriedhof! Dem Irrglauben erliegend das die Einhornritter von der genauen Lage des Ortes wüßten, entschloß sie sich, den Mandavarwin dieses Wissen zu entreißen. Zwei Versuche ein Familienmitglied zu entführen schlugen jedoch fehl. Bragon wehrte sich beide Male erfolgreich gegen die ausgesandten Goblin und einen Waldschrat, da gerade bei letzterem ihn sein Elbenfreund Mandradao hilfreich zur Seite stand. Doch nur wenig bleibt Yolana in Weiden verborgen. Sie erhielt Kunde von dem verstoßenen Ritter aus diesem Geschlecht, den düsteren Ubogor! Das schwarze Schaf der Familie, der Schatten des ritterlich strahlenden Einhorns, war in Weiden erschienen. Sein Interesse an der Burg behagte ihr gar nicht und ein Treffen zwischen Beiden war unvermeidbar! Wenige Worte nur brauchte es, damit Beide wussten das sie das Selbe beehrten und noch weniger Worte waren nötig, um zu klären das Beide ihren eigenen Anspruch darauf erhoben. Nach einer gescheiterten (weil von weidener Edelleuten und ihrer Tochter Raxana vereitelten) Satinav-Beschwörung zur Mehrung ihrer Macht im BORonmond 33 Hal, war Yolana jetzt natürlich mehr den je an der Eroberung der Wurzel gelegen. Eine Teilung mit diesem arroganten Bücherwurm Galotta, der in des Dämonenmeisters Hinterlassenschaften wühlte wie eine Ratte in einem Abfallhaufen, war unter Ihrer Würde und eine Zusammenarbeit mit seinen Schergen ausgeschlossen! Daher beschließt Sie, einen Arjunoor (M.A. Seite 149) zu beschwören der die Burg Pandlarils Wacht in Trümmer legen und die Mandavarwin zu Ihr bringen soll, bevor die Galottaschergen zuschlagen können. Doch die Macht TRAvias, welche in dem Heimstein gebunden, trotz den dämonischen Sturmwinden, so das Ihr Plan ebenso erfolglos bleibt, wie der

Entführungsversuch Gisadalas in der Nacht zuvor. Ebenso überrascht wie erschüttert, das Ihre Macht an dieser kleinen Burg versagt, zieht sie sich zurück um die Lage zu überdenken, während Ihre Wölfe und Krähen das Gebiet weiterhin beobachten ...

Yolana wird nur beim Showdown einen kurzen persönlichen Auftritt haben (der umso nachhaltiger in Erinnerung der Spieler bleiben sollte). Doch auch hier webt sie eher aus der hinteren Reihe ihre Zauber und Flüche. Bei der Niederlage wird sie sich mit ihren Fluggerät durch den Höhleneingang absetzen und noch bevor ein tollkühn vorpreschender Held sie erreichen kann einen HEXENKNOTEN (C.C. Seite 155) zurück lassen. Welche besonderen Vorzüge oder Nachteile sie durch den Dämonenpakt hat, ist nicht bekannt, doch ist zu vermuten das ihr die Beschwörung von Dämonen aus Widharcals Gefolge sehr leicht fällt und sie durch Wasser und/oder Eis (Elemente über die Agrimoth bekanntermaßen nicht gebietet) Schmerzen, als Waffe bzw. in Form von Magie sogar Schaden erleidet. Ihre (deutlich veralteten) Spielwerte finden Sie in der **SH Herzogtum Weiden** Seite 66. Doch Yolana ist in den letzten Götterläufen wesentlich Mächtiger geworden, so das Sie die Werte gänzlich außer acht lassen sollten.

Zu ihren Untergebenen zählen neben einen großen Grimwolfrudel auch 2-3 Dutzend Goblins (oder Orks wenn ihnen das lieber ist, werter Meister), sicherlich 1-2 Dutzend Hexen und mehrere dämonisch beseelte Waldschrate. Zudem benutzte Yolana gerne und häufig den Zauber „Krähenruf“ und die Beherrschung der Vögel war derart machtvoll, das die zu untoten Dasein verdammt Tiere ihr noch immer nicht von der Seite weichen. Ähnlich den Krähen des Zauberers Saruman aus Herr der Ringe, benutzt die Hexe die Vögel als Späher und ohne weitere Astralenergie aufzuwenden, kann Sie somit über einen Schwarm von (Anzahl nach Ihrem Ermessen) halbverwesten, fast skelettierten oder aber geisterhaften Krähen verfügen, den sie auf ihre Gegner hetzen kann.

Werte eines beseelten Waldschrats:

**MU 30\* (DSA4: IB 17) KL 6 IN 12 CH 6 FF 11 GE 15 KK 15 MR 21\* LE 30 AT 15\* PA 8\* TP 1W6 +6 (Faust/Knüppel)\* RS 6 AU 250 GS 11**

\* Kann einen Gegner Niederschlagen und ist von einem fast unbekanntem, niederen und körperlosen Widharcil-Dämon beseelt, einem „Verwandten“ des Agribaal, dem Fluch des Eisens. Nur das dieser Dämon von einer Pflanze bzw. Pflanzenähnlichen Besitz ergreift (siehe „Im Bann des Eichenkönigs“ Seite 63). Ein weiter Vergleich zum besseren Verständnis wäre ein Nephazz (M.A. Seite 164) der einen Leichnam beseelt oder der zweigehörnte Yash'oreel, die eiskalte Seele, der die Eisnadeln für den Theriakabbau antreibt. Der Dämon zwingt den Schrat jedoch nur permanent unter Yolanas Kontrolle, verleiht ihm einige bessere Werte. Normale Waffen können ihn daher verletzen, richten aber nur halben, magische Waffen vollen Schaden an. Besonders anfällig ist er natürlich für Zauber die auf Feuer oder Eis basieren bzw. gegen ING- oder FIR-geweihte Waffen.

## Anhang 6: Die Beizkunde

Da die neue Burgherrin bekannt für ihr meisterliches Talent beim Abrichten von Jagdvögeln ist (besonders Habichte) und die Beizjagd immer ein beliebtes Gesprächsthema des Adels ist, seien dem Spielleiter hier einige wenige Hintergrundinfos zu diesem Thema gegeben, mit denen er auch einige Sätze für Meisterpersonen improvisieren kann. Die folgenden Zeilen geben jedoch nur einen winzigen Einblick in das schwierige Falknerhandwerk, so das es wahrlich nur zur Ausgestaltung des Abenteuers dient, denn die Falknerausbildung umfaßt Ornithologie/Biologie von allen Greifvögeln, Aufzucht, Krankenpflege und Abrichtung derselben sowie die richtige Verwertung des erlegten Wildes (und heutzutage auch die entsprechenden Rechtsgrundlagen die für den Beruf wichtig sind).

Warum Gwynnet Mandavarwin aber Habichte und keine Falken trainiert, hat folgenden irdisch-historischen Grund: Die Beize im hohen Flug (Beizjagd mit Falken, der die Beutevögel zu übersteigen und sie Stoß auf Stoß zu schlagen versucht), blieb, wohl auch wegen der hohen Kosten, dem Hochadel vorbehalten (in Deutschland meist mit Wanderfalken). Landsässiger Adel beizte hingegen mit den Faustvögeln im niederen Flug (in Italien gern mit Sperber, in Deutschland und England mit dem Habicht). Daher sollte die **Landadlige** Gwynnet also ein Habichtler (Falkner, der mit dem Habicht beizt) sein, um den gesunden Realismus im Rollenspiel beizubehalten.

*Die Beizjagd oder Beize ist die Jagd mit abgetragenen Greifvögeln (vorwiegend Falken, seltener auch Habichte und Adler), wobei der Begriff abtragen bedeutet, das der Vogel durch vieles Tragen auf der behandschuhten Faust an den Falkner gewöhnt und auf eine bestimmte Beute (z.B. Hasen oder Wildvögel) abgerichtet wird. Da der Vogel in dieser Trainingszeit fast ausschließlich auf der Faust Kröpfen (Nahrung aufnehmen) darf/kann, erlangt die Falknerfaust den Status des Futterplatzes, so das der Vogel sich an das Stehen (Greifvögel sitzen nicht) auf der menschlichen Hand gewöhnt. Somit ist er bei guten Falknern (Falchner, Falkonier, Habichtler) bald locke gemacht (er ist zahm, auch an die Hektik um ihn herum, z.B. in einer Stadt, auf einem Fest, gewöhnt), das Anbringen des Geschirrs erfolgt ohne Gegenwehr und der Vogel kehrt nach erfolgreichem Schlagen (Ergreifen des Beutetieres) auch wieder auf die Faust zurück, da er hier Atzung (Futter) erwartet (welche er hauptsächlich als Belohnung für die Rückkehr, das Beireiten, nicht unbedingt für das Erlegen der Beute erhält). Flüssigkeitsbedarf nehmen Greifvögel vorwiegend aus der Fleischnahrung auf. Sie schöpfen (Wasseraufnahme) nicht täglich Wasser und können sogar tage- und wochenlang ohne auskommen. Doch muß stets zur täglichen Gefiederpflege, die oft ein Bad einschließt, eine sogenannte „Badebrente“ bereit stehen, eine hölzerne Wasserschale von etwa 5 Finger*

*Tiefe. Einmalige Fütterung pro Tag reicht, einen sogenannten „vollen Kropf“, der von Tauben, Wachteln, Hühnern, und Kaninchen stammen kann (Grundnahrung heutzutage Eintagskücken. Daneben noch Laborratten, Tauben und Junghühner).*

*Zur Nachtruhe für Habichte empfiehlt sich das hohe Reck, worauf der Beizvogel mit speziellem Knoten befestigt wird. Das Rundreck kann man auch im Zimmer aufstellen, wobei der Beizvogel mehr Bewegungsfreiheit genießt.*

*Zu den Falknerutensilien zählen: (langer, grober) **Falknerhandschuh** (Habicht), **Beizgeschirr** (bestehend aus *Geschüh, Drahle, Langfessel und Schelle* (heutzutage zusätzlich eine Adressstafel, eine Haube hingegen nur bei Falken), **Federspiel** (Beuteattrappe aus Leder, die mit den Federn jener Wildart bestückt ist, auf die der Greifvogel eingeübt werden soll. Beidseitig wird Atzung angebunden, um den Vogel zu locken.), **Schleppe** (ein ausgestopfter Kaninchen- oder Rotpüchelbalg, an dem Atzung zum locken des Vogels angebracht ist), **Falknertasche oder -weste** (mit großer Kammer für das Federspiel, eine kleinere für Atzung und eine abdeckbare für gebeiztes Wild).*

**Geschüh** = Die beiden Lederriemchen an den Fängen (die Greifklauen bei Habicht und Adler) oder Händen (bei Falken) des Beizvogels, mit denen er auf der Faust gehalten oder zum Jagdflug geworfen wird.

**Langfessel** = Lederriemen von ca. 1 ½ Schritt Länge, zum Festbinden der Beizvögel am bevorzugten Stehplatz, wie Bock, Sprengel oder Reck.

Geschühriemen und Langfessel müssen durch ständiges Einfetten geschmeidig gehalten werden.

**Drahle** = nichtrostender Metallwirbel, Verbindungsstück zwischen Geschüh und Langfessel, bestehend aus zwei sich gegeneinander drehenden Ringen.

**Schelle** = kleines Glöckchen das oberhalb des Geschühs angebracht wird, auf das der Falkner den Beizvogel auch im Gestrüpp und Geäst ausmachen kann.

Ein Stöberhund ist vonnöten bei einem Gelände von hoher Deckung und geringer Beuteanzahl, ein Frettchen wird bei Regen und Schneefall benötigt, um Kaninchen aus den Bau zu treiben.

Habichte und Adler sind grifftötende Greifvögel (schlagen ihre Beute mit den Krallen), Falken hingegen sind bißtötende Greifvögel (schlagen ihre Beute mit dem Beck = Schnabel)

Interessiert sich ein Held näher für die Kunst des Falkners und läßt sich von den Adligen Meisterpersonen einiges darüber erzählen, können sie ihm bei Abschluß des Abenteuers 1 bis 2 Freiwürfe (**DSA4: Spezielle Erfahrungen**) auf die Talente *Tierkunde, Abrichten und Fesseln/Entfesseln* zugestehen.

# Handout 1

Geöffneter Brief bei der toten Botenreiterin:

## Wehrte Gwynnet

Wir beglückwünschen euch zu der Übernahme eures Erbes, das euch als Erstgeborene ja auch zusteht, und freuen uns überdies, daß der Wechsel an der Spitze des Hauses Mandavarwin nicht mit dem Tode eures ehrenwerten Vaters Uthgar Leorick einhergeht. Dennoch sind wir betrübt euch verkünden zu müssen, das unser Sohn Olgwain eurer freundlichen Einladung zum Burgfest am Tag der Erneuerung nicht folge leisten kann, auch wenn euer erneuter Anblick ihn im höchsten Maße entzückt hätte, hoffte er doch immer noch das ihr sein Werben erhören würdet. Nun aber ist er bei dem Kampf um die Feste Nalgardis, welche auf westlicher Seite der Schwarzen Sichel, am geheimnisvollen Paß Golderhelds Steige steht, durch die Gardetruppen des Dämonenkaisers Galotta getötet worden. So bleibt uns nicht einmal mehr die Gnade BORons, ihn würdig zu bestatten, ist eine Bergung seines Leichnams doch nicht mehr möglich. Wir selbst sind hier unabkömmlich, wiewohl wir gerne erschienen wären.

Wir wünschen euch der Zwölfgötter Segen, auf das die Bürde die nun auf euren Schultern lastet nicht all zu schwer wird und hoffen das ihr Olgwain in lieber Erinnerung behaltet.

**Finia Baerntreu von Krynruh, Edle von Eichenpfad,  
gezeichnet am 20. TSA 34 Hal von eigener Hand  
mit Grüßen unseres Gatten Ulfing,  
unseren Söhnen Raidri und Firbolg  
sowie unserer Tochter Asleena.**

## Handout 2

### Gesucht

Hiermit sei allen Bewohnern des Weydener Landtes kund und zu wissen gegeben, das Gmorla Uhlentann vom Quell, sintemalen Herrin der Burg Quellsteen, welchselbige aus den rauchenden Truemmern ihrer Burg entkam, obgleich diese ihren Verbuendeten Saxumon unter sich begruben, nunmehr als Vogelfrei gilt.

Ein Jeder der ihrer Angesichtig wird, solle sie erschlagen wie einen tolln Straßenkoeter oder sie ergreifen und der Obrigkeit uebergeben.

300 Goldene Taler dafuer stehen zur Belohnung aus. Ein Jeder der ihr zur Seite steht oder ihr Unterschlupf gewaehrt, wird selbiges Schicksal zu erdulden haben wie diese verruchte Person.

Gegeben im Goetterlauf 1246 Horas

(In der Bibliothek von Baliho und der Burg Pandlarils Wacht findet sich dieses lädierte Pergament aus dem Jahre 246 v. BF / 1239 v. Hal)

## Handout 3

### Bekanntmachung

Merket auf, Bürger und Handwerker, denn auf Geheiß seiner Hoheit Giselwulf von Weiden, soll am 30. Tage im Monde der TSA, in diesem Götterlauf welcher da ist 1663 Horas, auf den Trümmern der einstmals stolzen Burg Silfurns Wacht nunmehr eine neue Feste errichtet werden.

Jene Feste, die fürderhin den Namen Pandlarils Wacht tragen solle, dient dem Schutze vor unnatürlichem Gezücht aus Fluß oder See, wie es jüngst im Awadir gesichtet und von seiner Hoheit mit dem Bihänder

Windsturm erschlagen ward. Hierzu bedarf es nun Zimmerleut' und Steinmetze und unzählig' helfende Händ'

anderer Art. Kommet und traget bei zum Schutz des Weidener Landes.

Die Entlohnung sei zu erfragen beim herzoglichen Herold ...

(In der Bibliothek von Baliho und der Burg Pandlarils Wacht findet sich dieses lädierte Pergament aus dem Jahre 171 n. BF / 822 v. Hal)

## Handout 4

### Eine Träne voller Hoffnung, ein Weidener Märchen:

„Der letzte der Ritter vom „Alten Weg“ zügelte sein Streitross am See und ließ wehmütig seinen Blick über den nebelverhangenen Dandlarin streifen. Dann stieg er entschlossen ab, wobei er die leblose Frau, die vor ihm auf dem Pferderücken gelegen hatte, behutsam auf den Arm nahm, um sie nahe beim Ufer ins feuchte Gras zu betten. Tränen unterdrückend kniete der Ritter neben der Toten und wagte nicht ihr ins schöne Antlitz zu blicken. Flehend rief er zum See hinaus: „Dandlaril, gutherzige Fee der ich mein Leben geweiht, komm herbei, hilf deinem treuen Diener in der Stunde größter Not und Pein!“

„Lanzerich vom Quell, treuester aller Ritter, ich weiß wohl um den Grund Eures Kommens, doch ist Euer Flehen vergebens. Mein Herz trauert mit Euch, edelmütiger Kämpfer, der ihr eure Treue zu mir auf solch schmerzvolle Weise beweisen mußtet. Wisset, das hier im ödlandigen, nebelbeherrschten Sumpfe, ebendort wo ihr gebettet habt das Haupt Eurer Liebsten, Riannons Hain erblühen soll, auf das ihre Schönheit nie vergehe.“

„Aber mächtigste Fee, Du Herz des Weidenlandes, nicht allein ihre Schönheit ist es die ich so schmerzhaft vermissen werde. Ihre liebliche Stimme wird mir nie wieder Waisen vortragen, ihre Hände, sanft wie Schneeflocken, werden nie wieder meine Wunden pflegen, nie wieder wird die Wärme ihres Herzens mir die Kraft geben, das Unbill Deiner Feinde zu ertragen. So bitt' ich Dich, flehe hier auf Knien, gib ein des Lebens Odem ihr und nimm, so es Dir gefällt, dafür den Meinen, denn die Rachsucht der sie erlag galt keinem außer mir, der ich Dir so treu ergeben. Erbarme Dich, mach ungeschehen die Ungerechtigkeit die ihr ist widerfahren und jedweden Preis will ich dafür entrichten.“

„Allzugern würd' entsprechen ich Eurem Wunsche, verspür ich doch die tiefe Trauer, die nagende Verzweiflung, die Einzug in Eurem Herz gehalten hat, allein, es ist mir nicht gegeben solch ein Werk zu verrichten. Riannons Schönheit soll sein in jeder Blume hier auf immerdar, ihre Stimme soll sein auf immer im Wind der Euch umweht, mit dem Wasser jeder weidener Quelle sollt Ihr fürderhin ihre heilenden Hände verspüren und die Wärme allen Lebens rings um Euch herum soll Euch stärken ewiglich in ihrem Sinne. Doch mehr als dies, mein treuester Streiter, vermag ich nicht für Euch zu tun!“

Da sprang auf der edle Recke, schleuderte die Dandlarilic, jenen Bihänder den er einstmals als Dank

von der Fee erhalten hatte, achtlos in den Morast und starrte die liebliche Fee fassungslos an. Daß war sein Blick und Zorn seine Stimme: „Höre, herzlose Kreatur, weder Ruhm noch Macht noch schönes Gold vermochten mich zu locken vom Pfad der Treue, die ich Dir geschworen. Doch wenn die Eifersucht mir das Liebste im Leben verwehrt, so übergebe ich den Schwur und tue einen neuen: Wenn Du das Herz dieses Landes bist, so ist dies nicht mein Land! Wenn die Blumen blühen dürfen, der Wind durch die Zweige wehen, wenn Quellen munter sprudeln können und Wärme alles Leben erfüllt, wo doch mein Liebstes muß vergehen, so will ich alles tun damit verdorrt was Du erschaffen! Ich entsage Dir die Treue und schwör Dir Rache ewiglich!“ Nachdem sich der Ritter erzürnt abgewandt hatte, seine Liebste ebenso achtlos zurück lassend wie das Feenschwert, entwich der Fee eine dunkle Träne.

Sie floß die bleiche Wange hinab und tropfte unbemerkt von ihr neben den Leichnam Riannons, wo die Träne sich mit dem noch nicht ganz geronnenen Blute der Frau vermischte und als schwarze Perle liegen blieb.

Von Gram erfüllt und darüber nachsinnend, ob sie den Sterblichen nicht zuviel Bürde aufgeladen hatte, entschwand die Fee und ward nicht mehr gesehen.

Ein arg' Uliß (alte Bezeichnung für Hexe), welches das seltsame Geschehen fasziniert beobachtet hatte, trat nun hin zu der Toten, die schon ganz und gar von Schlingpflanzen und farbenfrohen Blüten überwuchert war. Als das Uliß, mit einem stummen Gebet an Satuaris, die Perle an sich nahm, verspürte sie sowohl die Trauer der Fee als auch die wärmende Hoffnung des Lebens und lächelte zufrieden. Der ersten gramgebeugten Person die ihr begegnete, wohl ein Torfstecher oder eine Fischerin, erzählte sie von der wundersamen Begegnung und gab jener Person die Perle. Damit die Hoffnung nie das Weidener Land verläßt, sollte diese Person die Geschichte samt Perle weiterreichen an andere die von Kummer besetzt waren. Und so geschied es auch noch heute ...



## Handout 5

### Eine zynische Erzählung der Auelfen

Vor eona (vor langer, langer Zeit), vor so vielen madanha (Mondwechseln ?), daß niemand sich daran erinnern, vor so vielen shallas (Sommern) und firs (Wintern), daß kein Pergament mehr von jenen Zeiten Zeugnis ablegen kann, damals lebten sie in Aventurien, die nandas (Einhörner). Sie erfüllten danas (baumlose Auen) und diundyas (Steppen) in großer Zahl, sie lebten in den dirs und las (Wäldern), erkletterten die tena (Gebirge) und lebten sala'ama (zufrieden und glücklich?), denn es gab keine talar (Menschen) in jenen fernen Tagen. Doch dann kam telor (der Mensch) und zerza (Unheil, Zerstörung) zog mit ihm über biunda (das Land), denn dies ist der nha (Lebensweg) der talar. Lamiana (Falschheit?) und bhaarc (Intrige?) beherrschte von nun an alles. Bald schon wurden die talar zu den zerzavals (rücksichtslosen Herrschern?) von Aventurien, teilten es unter sich auf. Die nandas aber sahen, daß telor zerza'jah (Veränderung, baldiges Ende) über biunda gebracht hatte, daher mieden sie talar und zogen sich in las (die Wälder) zurück. Der telor war froh darüber, denn er hatte die nandas schon immer aufgrund ihrer Weisheit gefürchtet. Sie konnten die Güte und Weisheit der nandas nicht ertragen, weil sie dann sehen mußten, wie verdorben sie selbst waren. Wenn nanda von einer Begegnung mit talar vor salananda (die Seinen?) trat, brachte es betrübliche Nachricht mit:

„ Es sind der talas viele und wir sind nur wenige. Die talar sind nicht bereit und willens, andere Wesen zu dulden, die sie in irgendeiner Weise übertreffen. Sie werden tharaka dhakraza (die Drachen bekriegen) und von der Welt tilgen wollen und sie werden dies auch bei uns zu tun beabsichtigen. Die talar wird es erst zufrieden sein, wenn es kein Wesen mehr gibt, das ihnen in irgendeiner Tugend überlegen ist. Es sind mittlerweile zu viele talar, als das wir uns widersetzen könnten, zudem der Widerstand in diesem Fall zu einem gewaltigen Blutbad werden würde. So laßt uns denn von hier entschwinden und uns eine neue Welt suchen, wo wir in Frieden leben können. Eine Welt die keine talar kennt und daher eine glückliche Welt ist.“

So sprach Morgwendir, das älteste und weiseste der nanda, und die Anderen stimmten seinen Worten zu. Daher verschwanden die Zauberperde vom Anlitz der Welt, vom Leib der Riesin, um ihre einstige Harmonie wiederzufinden. Der telor mit seinem tumben Verstand aber ersann sich die Legende vom Einhornfriedhof, denn nichts als zerza (Zerstörung) und thar (Kampf, Tod) kennt er. So ist es geschehen vor langer Zeit, und nichts wird sich ändern, bis daß der telor sich ändert, aber die nanda haben nicht mehr die Hoffnung, daß dieses jemals geschehen könnte.

## Handout 7

### Druidensage?/Koboldgeschwätz?/Kinderlied ?

Folgst' dem Sirren filigraner Flügel,  
bis hin zum silberhellen Mondsichelsee,  
dort, beim gülden leuchtenden Waldeshügel,  
kannst sehen beisammen Einhorn und Fee.  
Hier legen sie sich wohl nieder,  
wenn sie der öden Welt sind leid,  
doch Neugeboren kehr'n sie wieder,  
im Perlmuttgleichem Fell und Kleid.  
Denn am Grunde des Sees liegt ihr Gebein,  
das funkelt und glitzert wie ein Drachenhort  
Sylberflimmernd in der Hörner Güldenschein,  
fängt's der Mada Kraft an diesem Ort.

(Das Pergament mit dem Text aus unbekannter Quelle findet sich bei den Habseligkeiten des Scharlatans Mythano)

## Handout 6

### **Aus dem stark lädierten Tagebuch des FIRun-Geweihten Nimgol Firngard**

(siehe auch Aus der Schrift der Herzöge, **SH Herzogtum Weiden** Seite 15 + 16

Auch dieses zerschlissene, von Feuchtigkeit halbzerstörte Büchlein  
findet sich bei den Habseligkeiten des Scharlatans Mythano)

Nargazz' Schwarzpelze verheerten die Doehrfa  
und drangen in die Tiefen des Silfurn fohr,  
den sagenhaften Mandavar zu finden um mit  
dessen Horn die verporkene Pforte des  
Einhornangers unter den Mauern der Feste  
Quellsteen zu oepnen. Lliekhen doch die  
Eingehoernten im Streidte mit den Bullengoetzen  
der Orken, die jene Ruhestätte wollt entweihen.  
Gmorla vom Quell, Herrin der Burg Quellsteen,  
bot dem Schwarzgezuechd Hilfe an dabai, wenn  
diese denn die Mauarn der kleinen Feste Silfurns  
Wacht schlafien wuerdten tuhn, lak sie doch in  
Fehde myt dem dortigen Burgherrn. Gerne taten  
die Orken dies und Thalvar Isensvert mußte seiner  
Burg nach zaehem Kampfe entfliehen. Nur die  
steinernen Grundtmauern blieben noch stehn,  
nachdem Nargazz' Horden myt Feuerbrandt und  
Waffenmacht uehper die Burg hergefalle waren.  
Wie alluehperall stellten sie einen wyderlichen  
Stiergoetz hier auf, erhihlten Quartier sogar auf  
Burg Quellsteen ...

Graf Nasildir sandte, gutt ein Goedderluf  
nachdem er den greulichen Orkenfuehrer  
Nargazz eigenhaendig erschlage hadde,  
seine tapfersden Streider gen Quellsteen,  
wo der selbsternannde Herr der Erde  
Saxumon mitt seinen Orken bai der  
verbuendeten Burgherrin Gmorla vom Quell  
Unterschlupf erhalde hadde, nachdem er  
auhs den Ruinen von Silfurns Wacht mit  
Waffengewaltt vertryben wurte. Dem  
Sumuboden glaich sollde diser Suendtge Ordt  
gemacht werde, zuhr Mahnunk ahl jena, die  
sich myt den Schwarzpelzigen gemain machen ...

## Handout 8

**Der Anger der Einhörnigen,  
aus der Mythensammlung „Ominöse Örtlichkeiten“**  
(Jener Text findet sich auch als einzelnes Pergament bei  
den Habseligkeiten des Scharlatans Mythano)

Vor unzähligen Götterläufen, da das Landte noch nit besidelt wardt vom Mensche, als die Tier vom Forste noch befreundet warn untereinander, in jener Zeit lebnt die Einhörnigen, welche von den Studiosi Unicornu, von den Alfen nanda und den Zwergchen Ligorn genennet werdeten. Einhörners waren nit vergleichbar den andern Tiern, sondern klug warns und der Sprache wohl kundig, und die Weisen wisse, daß keiner von uns Mensche heude mit deren Klugheit wetteifern vermöchte. Viel Unbill mußtn die zaubermächtgen Pferd in all den Äon erduldn, doch alsdann die Mensche sich allerorten ansiedeln taten, zogn sich die edelmütgen Tier endgültig in die tiefen Forste zurück, stellten die Mensche ihne doch unermüdelich nach. Sie spannten Stricke und Fallen über den Wegn der Einhörnigen, bedrängtn, verfolgtn und jagtn sie. Habgier und Neid warn ihre Triebfedern, auch die Gier nach ewger Jugend, deren Geheimnisse die anmutgen Wesen hüte, wie man sagt. Die Einhörner zogn sich also zurücklich in die Einsamichen Forste, miedn die Mensche und kreuztn nur selte ihre Pfade. Nur denen, die hatte reine Herze, frei warn von Falschheit und Tücke, Keuschheit hatte sich bewahrt und Unschuld, denen zeigtn sie sich gelegentlich, erfülltn ihre unschuldtn Wünsch mit magischer Kunst. So kam es, daß immer seltner Einhörnige gesehn wardt. Seither aber lebt die Kundt vom Einhornanger in den Herz n der Mensche. Viele sagn, ohne es recht zu wisse, es gäb eine solch geheimnisvoll Örtlichkeit. Dorten solln sich die Unicorni einstellen, wenn sie verspüre, das die Stundt ihrs Ends gekomme. Dorten hauchen sie ihre edlen Seelen aus. Ihre Leibers tun dann zerfalle zu feine weiße Staub, heißt es, der Wunder der Heilmedici vollbringen kann. Ihre Gebein aus glänzend Guelde und schimman Sylper aber liegn unverweslich auf diesem Anger. Auch die kostbarn Hörns, Alicorni genennet, häufe sich dorten. Es heißt, das sie zu Mehl zerriebe und gestampfet, in Weine aufgelöst, einen Trunke ergebe, der Jugend und Frische erhalte tue. Viele sind schon ausgezoge um diesn heilgen Platze zu finde, mancher kehrte nit zurück, weil magisch Zauber den Bösen fernhalte tue und gar töte, wenn er sich der Örtlichkeit mit frech frevelndem Vorsatz nähere. Andere kehrtn nach langer Zeit zurück, ohne auch nur ein Spur des Einhornangers gefunde zu habe.

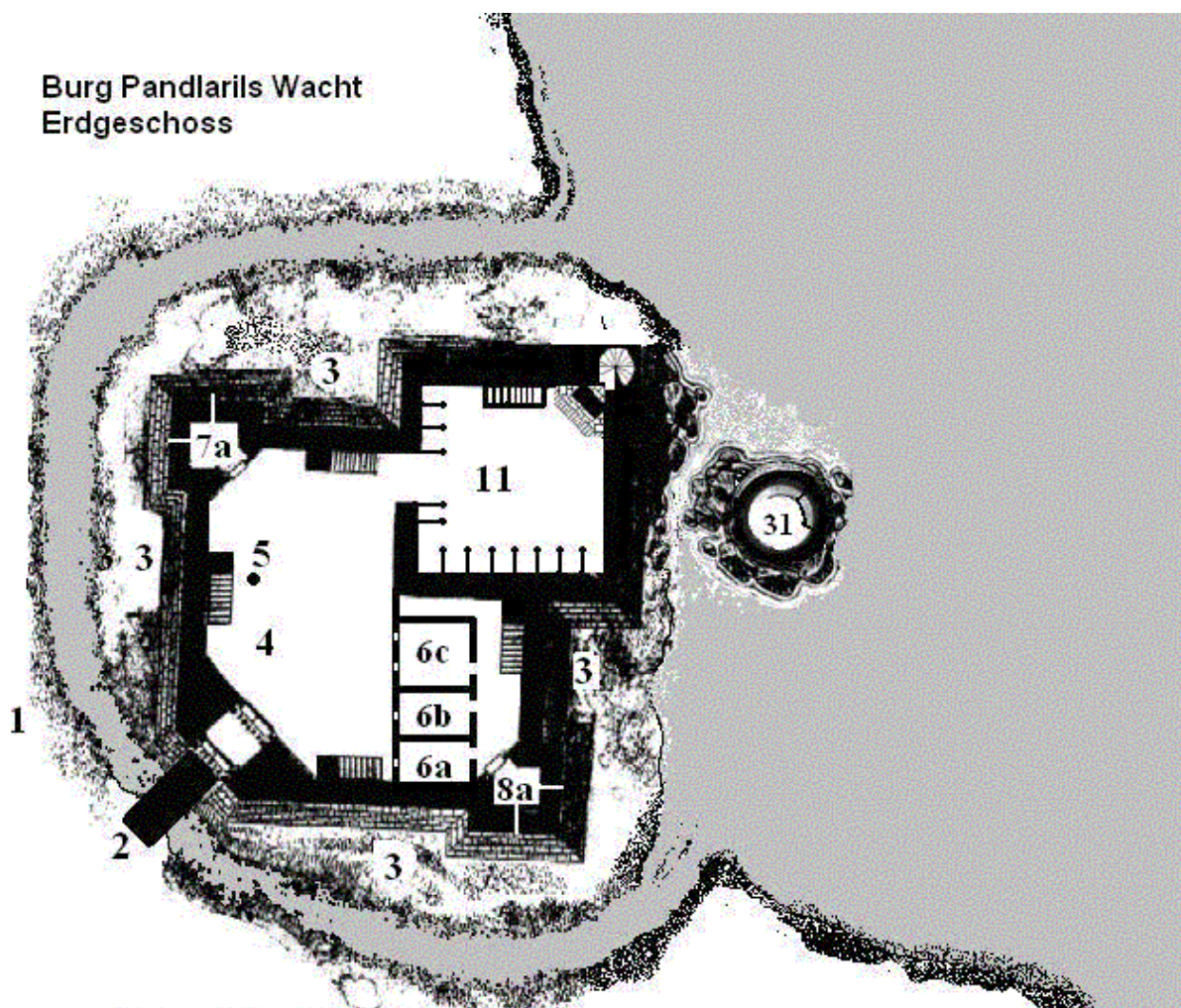
## Handout 9

**Die Einhornquelle,  
Erzählung aus den „Trollzacker Manuskripten“.**

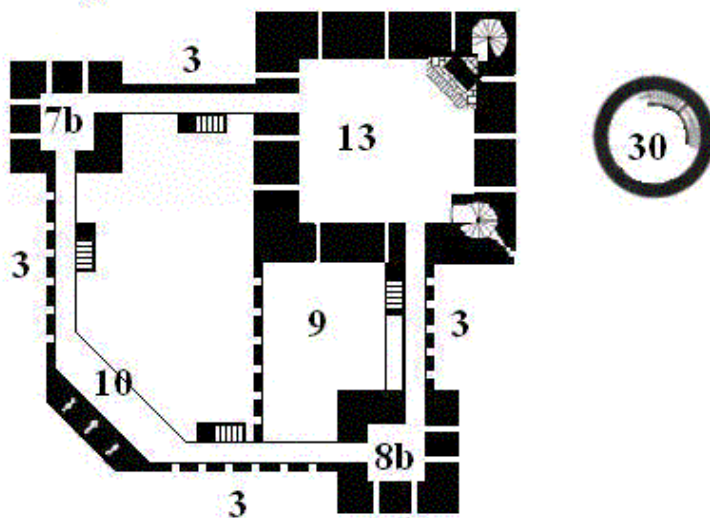
Tief im Gestrüppe von Silfurn schritt das Unicornu Mandavar umher. Sträucher und Bäume bogen ihre Äste zur Seite, gaben den Weg für das Goldgehörnte frei. Es grüßte die Vöglein ebenso wie die Hörnchen und die Bären, den Luchs ebenso wie die Ameisen. Gräser rieben ihre Rispen gegeneinander, um zur Begrüßung eine kaum vernehmlische Melodie zu erzeugen und Blumen öffneten und schlossen ihre Blüten um zu Winken. Mandavar trank hier aus einem Bächlein und äßte dort auf einer Lichtung, doch am liebsten hatte es die munter sprudelnde Quelle am honiggelben Hügel, die ewig plappernd aus dem Gesteine sprang, um einen kleinen, halbmondförmigen See zu speisen. Nur hier badete das wundersame Pferdewesen und die Fische mühten sich redlich mit ihren Schuppen das silberne Fell des Einhorns zu durchpflügen, auf das nicht ein Schmutzkörnchen oder gar eine garst'ge Zecke zurück bliebe. Immer aber blieb etwas von der guten Aura Mandavars zurück und alsbald schimmerte der Fische Kleid ganz wunderbar. Auch der Pflanzen goldene Blüten leuchteten bald kräftig selbst noch im Dämmerlichte, ja ein waidwundes Rehkitz das dem Graupelz entkommen ward, war lebendiger als je zuvor als es sich an jener Quelle gelabt. Doch allzuviel Gutes macht das Böse grimm, so das auf die eine oder andere Weise das belebende Nass verdorben werden sollte. Scheitern tat das Böse wieder und wieder an Mandavars sorgsamer Wacht, bis der Liebe Fessel das Einhorn umfing. Als über Albing, wie es nun mal bei allen spät Entstandenen der Fall ist, die ew'ge Nacht herein brach, da wich der Goldgehörnte nicht mehr von seiner Liebsten Seite, deren kalter Leib auf Rosen gebettet darnieder lag. Da nahm das üble Gelichter überhand, begann zu verderben was des Einhorns Odem einst bewirkt, so das die Fee Pandlaril dies nicht länger gutheißen konnte. Den Eigensinn und Trotz der Einhörner eingedenk, besann sich die kluge Fee vom See auf ihre menschlichen Getreuen. Drum zog Lanzerich der Wagemutige aus, das Gezüchte Auszumerzen ...

... getan ward das harte Tagewerk, entschloß Lanzerich zu errichten hier sein Heim, auf das er und die die nach ihm kommen, Wacht können halten bis Mandavars Trauer verflogen. So wurd denn über der Quelle errichtet die Feste Quellsteen ...

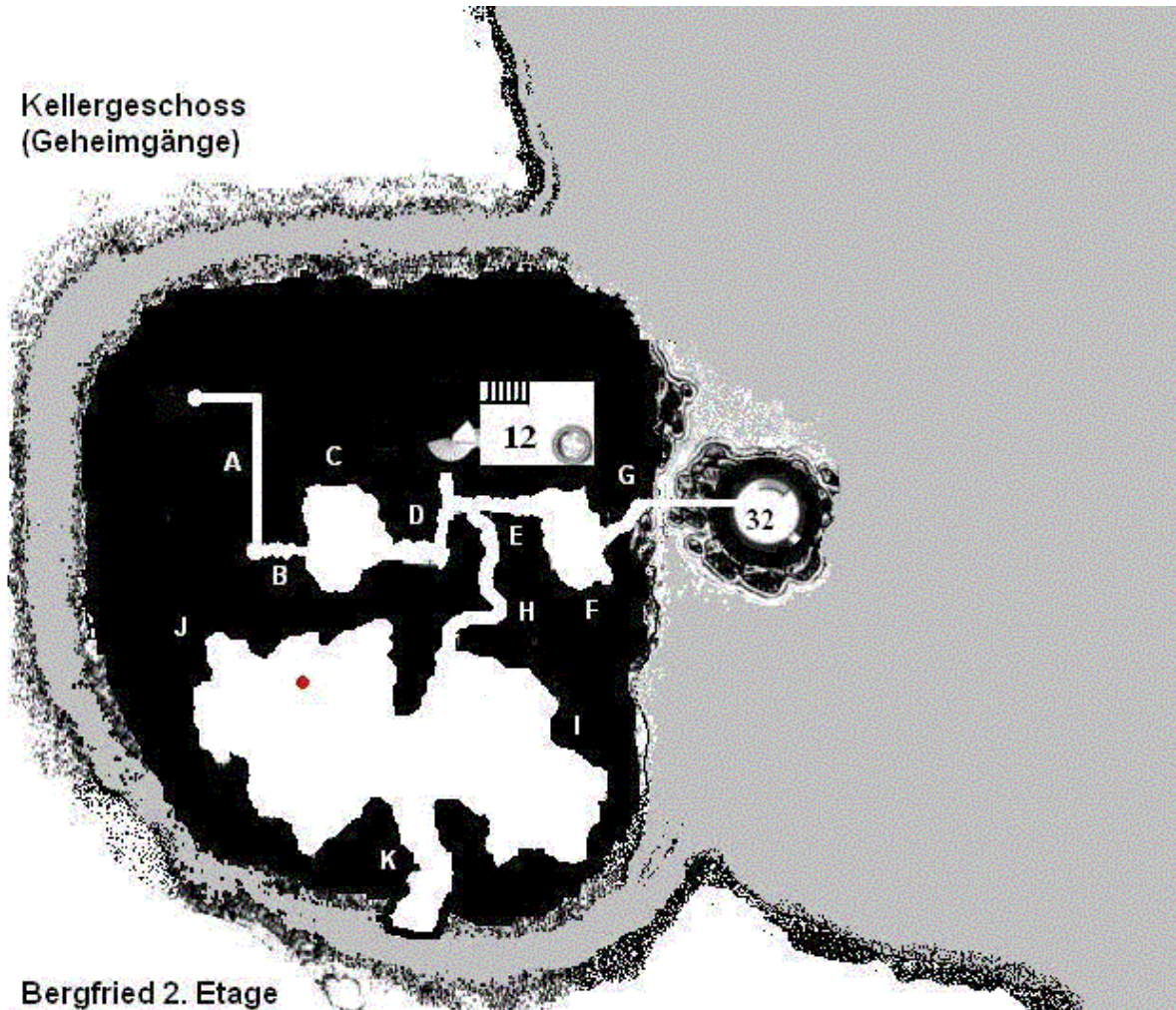
Burg Pandlarils Wacht  
Erdgeschoss



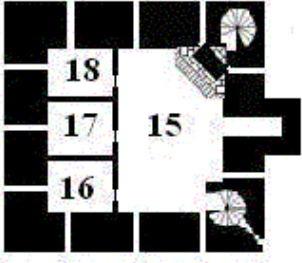
Burg Pandlarils Wacht  
1. Etage



Kellergeschoss  
(Geheimgänge)



Bergfried 2. Etage



Rundturm 2. Etage



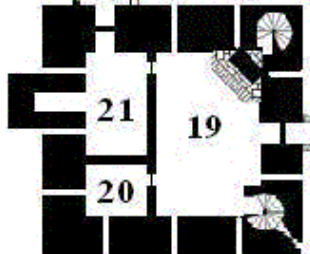
4. Etage



4. Etage



3. Etage



3. Etage



5. Etage



6. Etage



