

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Das Buch der Schlange
Autorin: Ramona Franz, Ramona-Franz@gmx.de
Stufe: 4-8. Ort/Zeit: Gareth, 1022 BF
Dieses Abenteuer erreichte Platz 14

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-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2005 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.

DAS BUCH DER SCHLANGE

✧ im Sinne Hesindes ✧

Ort: Gareth

Zeit: 29. Hesinde, 29 Hal

Spieleranforderungen: 3-6 erfahrene Spieler

Meisteranforderungen: Fortgeschritten

von

RAMONA FRANZ

alias

JANKO

INHALT

VORWORT 03

HINTERGRUND 03

EINSTIEG DER HELDEN 04

DAS WEITERE VORGEHEN... 07

... GERIONS

... DER HELDEN

***DAS ARTEFAKT
IN GERIONS HÄNDEN*** 08

LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN . 09

Der Exorzismus

Der Zauber

Der Kampf

FEST DER ERLEUCHTUNG .. 10

DIE ENTLOHNUNG 11

EPILOG 11

ANHANG 12

Die Personen

Garethische Namen

VORWORT

Das Abenteuer ist im Rahmen des Wettbewerbs Gänsekiel & Tastenschlag 2005 zum Thema „Neue Schurken braucht das Land“ entstanden. Das Abenteuer spielt in Gareth. Zeitlich ist das Abenteuer in der vorangeschrittenen Zahl der Götterläufe ungebunden (jedoch vor 34 Hal), das Fest der Erleuchtung findet am 30. Hesinde statt. Mit einigen Änderungen ist es auch auf andere Städte übertragbar.

Ideen, Kritiken und Anregungen zu diesem Abenteuer sind gern gesehen und können als Mail an Ramona-Franz@gmx.de geschickt werden! An dieser Stelle bedanke ich mich bei dem DSA4 Forum für die Förderung meiner Inspiration und den Usern, insbesondere Amuri und Feyana, für ihre hilfsbereite Unterstützung.

Ebenfalls gilt mein Dank www.gareth.de, die momentan leider ihre Website umbauen, aber hoffentlich bald wieder online sind!

DER HINTERGRUND

Der junge Schreiber Gerion findet mittels eines dämonischen Artefakts zu unerwartetem Glück! Der Händler, welchen er im „Rotem Hahn“ des Südquartiers antraf, verlangte erstaunlich wenig für jenes silbernes Armband, in Gestalt einer Schlange. Ahnt er vorerst nicht, welches listige Ziel die Stimme in seinem Kopf ausheckt, so begreift er im Laufe der Zeit wie wichtig es ist, den letzten Wunsch nicht zu nutzen, denn dies wäre der letzte Befehl, den der Dämon zu erfüllen hätte! Ab jenem Augenblick schmiedet der Dämon hinterlistige Pläne, das Artefakt vorzeitig verlassen zu können ...

Die leuchtende Kugel von Altaïa, ein lang ersehntes verschollenes Artefakt der Hesindekirche, wieder in

den Händen der Kirche zu sehen. Das wäre doch eine gute Sache. Als treuer Diener Hesindes sollte es doch möglich sein, genug Wissen anzuhäufen, den Dämon zu überlisten. So denkt der junge Schreiber und bereitet sich vor, die Kugel zum Fest der Erleuchtung wieder in den Händen der Kirche zu befördern.

Nur noch dieser eine Dienst, dieser eine Wunsch soll erfüllt werden. Als die Helden in Gareth eintreffen, ist Gerion den dritten Tag im Besitz des Artefakts. Er beliest sich in den Hallen Hesindes zum Thema: „Bann von beseelten Artefakten“, ohne sich der Präsenz eines Dämons im Klaren zu sein.

AUSWAHL DER HELDEN

Es bietet sich an, den Helden zumindest einen ortskundigen Charakter zur Seite zu stellen. Eignen tun sich phexisch angehauchte Charaktere, sowie nach Wissen strebende Gelehrte. Magisch Begabte sind von Vorteil – so können die Helden sogleich eine Analyse des Artefakts vornehmen, ohne den

NSC im Anhang bitten zu müssen. Etwas Wissen im Bereich Götter und Kulte sollte ebenfalls vorhanden sein. In jedem Fall aber sollte es sich tatsächlich um „gute“ Charaktere handeln – keine Schwarzmagier, Meuchler oder ähnlich!

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Hintergrund zum Glauben der Hesinde können Sie auf den Seiten 52-55 in der „Götter & Dämonen“ Box (Götter, Kulte, Mythen) nachlesen. Dort finden Sie Informationen zu Idealen, Struktur und Hierarchie, über den Hesinde-Dienst, Richtungen und Strömungen, Obrigkeit und Gläubige, kirchliche Persönlichkeiten, heilige Talismane und

Artefakte, Heilige und Alveraniare, Orden und Laienbruderschaften.

Informationen zu jenem gebundenen Dämon finden sich auf der Seite 64 in selbiger Box (Mit Geistermacht & Sphärenkraft), diese sind aber ebenfalls im Anhang enthalten. Zur Bindung lesen Sie auf der Seite 47 des selben Heftes.

DER EINSTIEG DER HELDEN

Die Heldengruppe nach Gareth zu locken sollte kein Problem darstellen. Um den Kontakt zur Stadt, als auch zu Gerion herzustellen empfehle ich einen Brief. Dieser soll von jenem Ort, ihrer aktuellen

- 2 Die Heldengruppe trifft auf eine Gruppe Norbarden. Eine Mutter steht kurz vor der Geburt! Die Norbarden bitten um Hilfe, da die werdende Mutter sonst die Aufgabe der Hebamme übernimmt und sie die Stadt nicht mehr rechtzeitig erreichen werden!
- 3 Eine Alte Frau kommt des Weges und eilt auf einen jungen Mann der Gruppe zu, ihn in den Arm zu schließen: „Mein Sohn! Endlich hab ich dich wieder!“ meint sie schluchzend und drückt ihn fest an sich!
- 4 Zwei Kutschen kreuzen den Weg der Gruppe und bieten ihre Waren an: Feinste Tuche, Lederwaren, Tonkrüge, Geschirr und Besteck, Obst und Gemüse. Unter ihnen ist ein fingerfertiger Dieb, der den Interessenten nach Abschluss des Kaufes den Geldbeutel erleichtert!
- 5 Eine Gruppe Holzfäller pausiert am Wegesrand und mustert die Gruppe mürrisch! Sofort werden sie die Helden davor warnen, in ihren Wäldern zu wildern! Auch erwähnen sie kleine Wurzelbolde in Gestalt von Igel, bloß seien es keine Stachel, sondern eher wie Gras! Sollten die Helden darauf näher eingehen und Fragen stellen, erzählen die Holzfäller, dass die scheuen Wesen sehr hinterlistig wären! Zum Einem verschwinden des Öfteren ihre Werkzeuge, zum Anderem stürzen völlig unerwartet Äste und Bäume nieder und würden sie beinahe erschlagen!
- 6 Am Rande des Weges trifft die Gruppe auf eine offen stehende Hütte – im Inneren sieht es recht wüst aus. Ein alter Gebrechlicher Mann liegt auf dem Boden. Unter ihm ein zerschellter Stuhl! Der Mann ist an seinem Herzleiden verstorben!
- 7 Die Heldengruppe hört Geräusche aus den Büschen. Auf Rufe reagiert nichts und niemand. Sollte sich einer der Helden nähern erschrecken sie ihn, indem sie den kleinen Wolf herausspringen lassen! Geschwind beginnt er um Essen zu betteln! Sollten die Helden Spuren finden (die Fährtsuche-Probe schaffen) stoßen sie auf eine Wölfin, deren Fuß in einer

Position, nach Gareth überstellt werden. nach Länge der Reise können Sie eine Auswahl aus folgenden Ereignissen während der Reise treffen oder variabel mit zwei W6 würfeln:

- Falle fest steckt. Eine Körperkraft, Mechanik oder Feinmechanik-Probe reicht aus, diese aufzubiegen.
- 8 Das Schuhwerk einer der Helden lässt nach, die Zehen gucken vorne raus und der Hacken löst sich bereits ... kurz danach löst sich das Schuhwerk eines weiteren Helden! (In der Nacht angeknabbert.)
- 9 Am Wegesrand sitzt ein kräftiger junger Mann – in der Hand seinen blutigen Fuß. Sinnesschärfe+5 um die Bärenfalle hinter ihm zu bemerken, aus der er seinen Fuß gezogen hat. Der junge Mann selbst hat die Falle gelegt und ist hinein getreten während er vor einem Wolf floh!
- 10 Die tapferen Recken treffen auf eine Gruppe amüsierter Gaukler und Akrobaten, die ebenfalls auf dem Weg nach Gareth sind. Auf dem Weg treffen sie auf eine weitere Akrobaten-Gruppe, die sie bitten, mit ihnen zu reisen – doch nicht vor einem gemütlichen Abend bei Wein und Feuer! Je nach Rechtskunde TaP* wird die Gruppe dagegen sprechen oder nicht. Die Gaukler allerdings meinen, sie würden schon aufpassen und kennen sich mit solcherlei Dingen aus! Je nach Vorbereitung könnten einige Dinge / Leute Feuer fangen oder aber die Gruppe verbringt einen freudigen Abend!
- 11 Am Wegesrand entdecken die Helden eine Kutsche, dessen Achse angebrochen ist! Der Kutscher bittet die Gruppe sogleich um Hilfe, als er sie erblickt und der Edelmann belohnt die Hilfe der Retter gern mit einer Einladung zum Essen.
- 12 Ein Mann in schwarzer Robe kreuzt den Weg der Heldengruppe. Mit bedächtigen Schritten passiert er die Heldengruppe, ohne sie eines Blickes zu würdigen. Hierbei handelt es sich um Bogumil Zandor, dem brabaker Beschwörer. Beachten sie die zeitliche Übereinstimmung! Wenn die Helden in Gareth eintreffen, ist das Artefakt bereits drei Tage im Besitz Gerions, vier Tage, die der Brabaker jenes vermisst.

Am 29. Hesinde sollte die Heldengruppe in Gareth eintreffen und sich auf den Weg zum Sitz des Boten machen. Dies verlangt nicht zwingend eine Gassenwissen-Probe, außer ihr Weg trägt sie durch das Südquartier. Dort wird man für jede Information Geld nehmen und von Helden mit einem hohen Sozialstatus gern auch eine kleine Straßengebühr abnehmen, dafür dass sie die Straße sichern. Diese bestehen aus einer Mischung aus gestampftem Lehm und Unrat. Sollten die Helden von Praios oder Firun kommen, können sie den Stadtteil entsprechend beschreiben! Alt-Gareth ist das Zentrum der Stadt! Lediglich das Zentrum wird von einer Stadtmauer umgeben!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr Alt-Gareth betreten und noch immer stockt euch der Atem! Ihr wollt euch umwenden, euch nach dem Sitz des Boten erkundigen, als euch eine alte Frau, von etwa 50 Götterläufen anspricht. Sie trägt ihr langes, schwarzes Haar offen – weiße Strähnen sprechen für ihr Alter, ihre Augen für ihre Weisheit! Ihr Gesicht zieren viele Falten und eine verwundernde Blässe – jedoch wird ihre Stimme von einem herzlichen Wohlklang geprägt! Unter dem weiten, hellgrauen Mantel trägt sie ein dunkelblaues Kleid mit weißem Faden, am Gürtel einen Dolch aus den südlichen Gefilden. Ihren mit einer Kugel besetzten Stab etwas in die Höhe hebend spricht sie euch an. „Xerane von Bochsbanen ist mein Name – nicht zu verwechseln mit den Festumer Bochsbanen. Meine Familie hat ihren Ursprung hier, in Gareth! Ihr seht mir aus wie ein paar Recken, die meine Dienste bezahlen können – ein schlauer Mann weiß was ihm wiederfährt und bereitet sich darauf vor! Seid ihr schlau genug euch von mir erzählen zu lassen was die Götter mit euch vor haben?“

Je nachdem, wie die Heldengruppe auf das Auftreten der Alten reagiert, wird sie ihre Worte fortsetzen. Ich gehe davon aus, dass sie den Ton wahren werden, um sie nach dem Weg zu fragen. Bevor Xerane dies verrät, erbittet sie eine Spende. Setzen sie die Spende im Möglichen Bereich der Helden an, so dass es nicht schmerzt, sie aber den Verlust wahr nehmen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Dein Herz ist rein, auf deine Freunde ist Verlass, doch ... doch gebe Acht – der Rabe und der Eisbär schienen in der gestrigen Nacht darum zu kämpfen, wer am hellsten leuchtet! Hell schienen sie gestern Nacht am Sternenhimmel!“ spricht die Alte mit besorgter Stimme.

? Das Sternbild „Rabe“ steht für den Tod, das Erstarren, den Sinn und das Ziel. Der „Eisbär“ verheißt Beendigung, Überwältigen und Sterben. Mit diesen Worten deutet sie an, was der Heldengruppe bevor steht. Danach erzählt sie den

Helden wie sie zum Boten kommen, wo sie für ihre Mühen belohnt werden.

Das Südquartier gen Praios

Im Südquartier herrscht das Gesetz des Stärkeren – oder das der Überzahl! Gardisten sind hier selten anzutreffen. Das Volk hat seine eigenen Gesetze! Jene, die sich ständig ändern, die keiner kennt – aber kaum ein Fremder wird in Angesicht der kalten Augen etwas Gegenteiliges erwidern! Zu deutlich ist der gierige Blick, der Blick nach dem Gold der Fremden, der unwissenden Reisenden ... Verurteilte und Gesuchte findet man in jenem dunklen Stadtteil. Doch sagt man, dass in der Nähe des Puniner Tors gar ehrbare Handwerker ihr Leben fristen. Auf den Straßen tummeln sich ärmlich bekleidete und magere Kinder zwischen verschorften Schweinen und teilweise federlosen Hühnern. Der Geruch von Unrat liegt in der Luft. Die *Taverne Roter Hahn* wird von einer jungen Frau bewirtet! Sie ist den Umgang mit den rauen Gästen gewohnt und hat ihre Stimme dem allgemeinen Geräuschpegel angepasst! Geht man nett auf die Wirtin zu, wird sie den Helden gern zur Seite stehen – gegen einen gewissen Obolus selbstverständlich! In phexischen Kreisen ist diese Taverne als Treffpunkt für Schmuggler bekannt. Unterirdische Gänge ermöglichen einen ungesesehenen Ein- und Austritt.

Neu-Gareth gen Firun

Neu –Gareth! Die Stadt des Adels, des Reichtums! Wohin man sieht, wird das Auge prunkvolle Villen und Parkanlagen sehen! Ein ungewohntes Maß an Patrouillen wird hier aufgeboten. Löwengarden und Sonnenlegionen sorgen für die Zufriedenheit und Ruhe der reichen Händler, des hohen Adels und anderer hoch angesehener Bürger! Fremde niedrigen Sozialstandes werden sogleich zum Stadttor Alt-Gareths geleitet, damit die höher gestellten Damen und Herren sich sicherer fühlen und nicht beobachten lassen müssen.

Die neue Residenz ist das Herz des Reiches, sagt man zumindest! Doch ist von der zwergischen Baukunst nicht viel zu sehen! Dem normalen Bürger ist es schier unmöglich einen Blick auf die Schönheit der Villen, Marstall und des Garnisonsgebäude zu werfen – eine vier Schritt hohe Mauer versperrt ihnen die Sicht! Doch manch einer konnte hinein sehen, während das Osttor geöffnet war.

Alt-Gareth

Prunkvolle Historie – so könnte man Alt Gareth in Kürze fassen, doch hätte man sicherlich Einiges verpasst! Paläste und Tempel prägen die Gassen Alt-Gareths. Der Greifenplatz, sowie der Ingerimmtempel liegt im Schatten des strahlend weiß leuchtenden Praios Tempels. Jeder Tempel Gareths ist seine ganz eigne Art, etwas Besonderes! Die Garether Heldenbühne, die Alte Residenz, der Triumphbogen – der 25 Schritt empor ragt,

Thermen, der Brig-Lo Platz und nicht zu vergessen das Imman-Stadion!

Die *Herberge Heldenrast* kocht wochentags nur mageren Eintopf, Praiostags kann man gegen Aufpreis auch Fleischgerichte erhalten. Übernachtung ist in drei Vierbettzimmer und in zwei großen Schlafsälen möglich. Die *Taverne Morgenstern* ist die Stammkneipe der Stadtgardisten von der nahegelegenen Torwache. Spezialität des Hauses ist ein Getränk namens „Morgenstern“, welches ein Gebräu aus Schnaps und scharfen Gewürzen ist, viele der Torwachen nehmen es schon vor Dienstantritt zu sich. Die *Gaststätte Madamal* zieht hauptsächlich reisendes Volk an. Die Preise sind annehmbar. Das *Hotel Garetien* bietet exklusiv eingerichtete Zimmer, Suiten und Konferenzräume. Dieses edle Haus ist dem hohem dem Adel vorbehalten und das teuerste Hotel Garetiens! Dem Preis entsprechend sehen die Suiten und das Essen aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Weg zur Unterbringung der Helden, geraten sie zu einer Menschenansammlung. Grund des Auflaufs ist eine Rauferei inmitten der Bürger. Auf schlichtende Gesten reagieren die Schaulustigen unerfreut – wollten sie doch gerade ihre Wetteinsätze machen! Als die Massen sich zerteilen, sehen die Helden auf einen hageren, jungen Kerl herab, der ihnen aus der Redaktion des Boten bekannt sein könnte, und einen zwei Köpfe größeren Mann. Dem Körperbau nach zu urteilen Schmied. Der Schreiber wischt sich das Blut von der Nase und eilt so gleich weiter.

? Der Schmied verfolgt ihn ohne eingreifen der Helden.

Der Schmied steht unter der Wirkung eines IMPERAVI, was mittels magischer Analyse erkannt werden kann. Mit Hilfe eines ODEM oder eines OCULUS kann gar die Verbindung zu Gerion, den Schreiber oder dem Armband erkannt werden.

Wählen sie sich für den nachfolgenden Gedankengang einen phexisch angehauchten Charakter, der dazu neigt, Dinge für sich zu behalten. Vorerst wäre dies die Idealsituation.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade wunderst du dich über das unerwartete Innehalten des Schmiedes, als es in deinem Kopf beginnt zu schallen. Jeder Laut erklingt mehrmals und verschallt dann. „Hilf mir! Dein Schaden soll es nicht sein. Die Herausforderung, die Versuchung, deine Fertigkeiten unter Beweis zu stellen! Er hat etwas, was nicht ihm gehört – es könnte dir gehören! Ganz allein dir!“

Damit sollte der Kontakt zu Gerion hergestellt sein. Im Laufe der Zeit, wird der Dämon mit mehreren

Personen der Helden Kontakt aufnehmen, um diesen davon zu überzeugen, ihn (den Dämon) von Gerion zu befreien! Das Artefakt zu stehlen! Gerion zu töten! Vergessen sie nicht, dass es sich bei Astrosius um einen Dämonen handelt! Ein listiger Dämon mit der Gabe sich beliebig zu verstellen! Einen Meister der Überredungskunst! Ein Meister der Täuschung!

Die Charakterzüge der Helden werden vollständig ausgenutzt! Einem äußerst neugierigen Helden wird begehrtes und verbotenes Wissen zugesagt, einem Krieger / Kämpfer die Macht sich gegen jeden behaupten zu können und phexisch angehauchten Helden wird er die Fähigkeit versprechen, ihm / ihr zu Erfolg und Reichtum zu verhelfen! Vorteilhaft ist es, die Stimme je nach Situation erneut einzubauen! Wenn z.B. ein Held allein mit Gerion ist, wird er versuchen ihn dazu zu bewegen, Gerion zu töten. Wenn die Helden das Artefakt in den Händen haben, wird er dem Träger des Artefakts einreden, der Andere wolle ihn bestehlen, wolle ihn um seinen Ruhm und seinen Anteil betrügen!

Gerion selbst ist inzwischen sehr misstrauisch geworden. Die Helden sollten es nicht all zu einfach haben sein Vertrauen zu erwecken. Um die Heldengruppe gänzlich auf den Schreiber aufmerksam zu machen, lassen sie die Gruppe eine Sinnesschärfe-Probe würfeln. Wer diese unmodifizierte Probe geschafft hat, erblickt ein Buch. Das Buch zierte ein grüner Umschlag, auf der Vorderseite ist ein Schlangenkopf zu erkennen. Ohne weiteres Überlegen kann das Buch Gerion zugeordnet werden, welcher sich so schnell es ging entfernte.

Werfen die Helden einen Blick ins Innere, so stoßen sie auf faszinierende Aufzeichnungen der Neuen Residenz. Meisterliche Zeichnungen der zwergischen Bauten, ein Bildnis der umfangreichen Bibliothek, welche so manchen Hesindetempel vor Scham erröten lässt. Außerdem gibt das Buch Auskunft über seinen Besitzer: Gerion Zumbel.

Es sollte nun nicht das Problem sein, ihn im benachbarten Stadtteil „Meilersgrund“ zu finden. Dieser ist dem Südquartier inzwischen recht ähnlich. Damals war dies eine sehr ländliche Gegend, doch die Armut breitete sich aus! Gerions Behausung liegt wenige Schritte entfernt des Stadttors. Auf Klopfen und Rufen der Helden regiert niemand – erst wenn sie den Fund eines Buches oder andere lockende Worte aussprechen, wird sich die hölzerne Tür einen Spalt weit öffnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Ihr schon wieder! Verfolgt ihr mich? Was wollt ihr?“ erkundigt sich der Schreiber ungehalten und streckt die Hand nach seinem Buch aus. Kalter Schweiß rinnt an seinen Haaransätzen herab. Seine Hand zittert unter seiner Aufregung.

Ich vermute dass die Helden ihm das Buch nur unter der Bedingung des Einlasses oder der Beantwortung einiger Fragen überreichen. Es ist wichtig, dass den Helden und auch den Spielern klar ist, dass ein normaler Bürger keinen solch ausführlichen Blick auf die Neue Residenz hat, um ein solches Bildnis anzufertigen. Gerion selbst wird behaupten, dass er in Verbindung eines Berichtes eingelassen wurde. Sollte jener phexisch angehauchte Held die Stimme in seinem Kopf erwähnen, trägt dies zu schnellerem Vertrauen bei. Auf Verlangen jenes Objekt vorzuzeigen, welches ihm laut Stimme nicht gehört, wird er erneut misstrauisch.

An diesem Praioslauf waren zu viele seltsame Dinge geschehen! Erst war da der goldgierige Zwerg, der ihn quer durch den Meilersgrund jagte, bis jenem die Luft ausging. Danach die junge Frau, die sich an ihn schmiegte und die Hand nach dem Armband ausstreckte. Vor wenigen Augenblicken dieser aufgebrauchte Schmied und nun diese neugierigen Recken!

Nachdenklich überreicht Gerion den Helden schließlich das Armband, allerdings nicht ohne es explizit im Auge zu behalten! Niemanden würde es gelingen das Armband schnell genug einzustecken oder auszutauschen, außer die anderen hielten Gerion davon ab, etwas dagegen zu tun.

Die magische Analyse des Artefakts

Das Armband ist mittels ANALYS ARCANSTRUKTUR identifizierbar!

▷ 0-3 ZfP* Representation: Magier Merkmal: Beschwörung, Dämonisch

(Bei mehrmaligem analysieren des Zaubers, wird der INVOCATIO MAIOR erkannt!)

▷ 3-7 ZfP* Die Wirkungsdauer der Bindung beträgt noch 1-2 Tage! Es handelt sich um einen Diener Tasfarels: HAQOUM!

▷ ab 8 ZfP* Merkmale des Dämons: Telekinese, Einfluss, Illusion, Hellsicht (Herkunft des INVOCATIO: Brabaker Akademie)

Mittels OCLUS ASTRALIS erkennt man je nach ZfP* die obigen Informationen, zusätzlich sieht man das, was man auch mit einem ODEM erkennen kann - die Bindung des Beschwörers zu jenem Artefakt! Es ist nicht Sinn und Zweck, diesen nun ausfindig zu machen, denn dieser ist bereits auf dem Weg gen Praios!

Beherrscher mit der Sonderfertigkeit „Dämonenbindung II“ müssen weniger Astralenergie investieren. Je Nacht wird der Beschwörer – wo und wer auch immer das ist – schwächer (je Nacht verliert er einen LeP und einen AsP)! Sobald der Beschwörer die Bindung beendet, kann der Dämon entkommen und wird den Träger

des Artefakts angreifen um danach in die Dämonensphäre zu verschwinden.

Der Dämon ist in jenes Armband gebunden. Die Bindung wird eine ständige Verbindung zwischen der Dritten und der Siebten Sphäre schaffen. Das kann ohne Folgen bleiben, kann aber auch weitere Wesen aus der Siebten Sphäre in die der Helden locken!

Der HAQOUM löst sich aus dem Armband um seinen Dienst zu erfüllen und fährt nach Beendigung sogleich wieder hinein. Der Dämon ist zu einer bestimmten Anzahl von Diensten oder einer gewissen Zeit verpflichtet, danach sollte er erschlagen oder exorziert werden! Je Nacht wird der Beschwörer – wo und wer auch immer das ist – schwächer (je Nacht verliert er einen LeP und einen AsP)! Sobald der Beschwörer die Bindung beendet, kann der Dämon entkommen und wird den Träger des Artefakts angreifen um danach in die Dämonensphäre zu verschwinden.

Sollte die Heldengruppe Gerion mitteilen, dass sie es mit einem dämonischen Artefakt zu tun haben, erschrickt dieser und sogleich weicht der Rest Farbe aus seinem Gesicht. *Sicherlich muss es vernichtet oder sichergestellt werden! Aber morgen ... nur noch morgen! Die leuchtende Kugel von Altaia muss zurück in die Hände der Kirche! Nur noch dieser eine Wunsch und dann wandert jenes Wesen zurück in seine Sphäre!*

Es bedarf einer hohen Menschenkenntnis um zu errahnen, dass der junge Gerion aufspringt, jenes Armband packt und davon läuft. Würfeln sie diese verdeckt! Zeit genug ist vorhanden, da jene Gedankengänge ebenfalls ihre Zeit brauchen. Bei Gelingen der Probe empfehle ich vergleichende Körperkraft-Proben. Sollte Gerion das Armband erhaschen, wird er sich in der Nacht im „Rotem Hahn“ nieder lassen. Andernfalls flieht er vorläufig und ist versucht, den Helden jenes Armband so schnell wie möglich wieder abzuzeigen.

DAS WEITERE VORGEHEN GERIONS

Nach gelungener Flucht beobachtet Gerion die Heldengruppe, beobachtet wer im Besitz des Armbandes ist und nutzt die Gelegenheit, sollte sich die Gruppe trennen. Wenn der Fall eintritt, dass die Heldengruppe sich nicht trennt und weitere Nachforschungen / Handlungen zusammen unternimmt, wird Gerion auf einen kleinen Trick zurückgreifen. Er wird einige Leute aus dem Südquartier engagieren, um den Helden ein paar Schwierigkeiten zu bereiten! Damit ist nicht zwingend körperliche Gewalt gemeint! Es könnte ein Diebstahl vorgetäuscht werden – die Helden werden sich trennen, dem Beraubten zu Hilfe zu

eilen und der Rest der engagierten Leute besorgt das Armband. Gerion legt Wert darauf, dass die Leute in erster Linie mit Drohungen vorgehen und hält Abstand von jeglicher Gewalt.

Passen sie die Werte denen ihrer Helden an – ich empfehle den TaW der Helden um vier zu verringern, also jeweils AT und PA um zwei Punkte, damit es ein spannendes Unterfangen wird! In der Regel nehme ich gern die selben Werte, aber in Anbetracht dass diese Leute der ärmsten Kaste entspringen, ausgehungert und manche gar krank sind, sind diese Werte realistischer. Je nachdem wie ausgehungert und krank die Auserwählten sind, modifizieren sie die Werte entsprechend.

DAS WEITERE VORGEHEN DER HELDEN

Der Besuch eines Praios Tempels wäre in Anbetracht der Ergebnisse, der magischen Analyse, gerechtfertigt. Diese Option bringt das Abenteuer zum Abschnitt des Exorzismus. Im Vorhinein sollten die Bemühungen Gerions zum Tragen kommen – gelingt es ihm nicht das Artefakt an sich zu bringen, endet das Abenteuer nach dem gelungenem Exorzismus und das Fest der Erleuchtung kann ohne Zwischenfälle ablaufen.

Das Aufsuchen Gerions führt sie in das Südquartier und in oben genannte Schwierigkeiten. Innerhalb des Südquartiers ist es sehr gut möglich, das Bekannte der engagierten Leute, diesen zu Hilfe eilen und die Chancen der Helden minimieren sich, unbeschadet aus jenem Stadtteil zu entkommen. Die engagierten Männer werden sich an jene Abmachung halten, von körperlicher Gewalt abzusehen, jedoch wissen deren Bekannte von dieser Abmachung nichts!

Die Informationsbeschaffung im Hesindetempel kann die Helden zur Information führen, dass Gerion sich zum Thema „Bann von beseelten Artefakten“ beschäftigt hat. Dies wird in so weit ein gutes Licht auf ihn werfen, dass die Gruppe nun weiß, oder zumindest vermuten kann, dass Gerion tatsächlich in guter Absicht handelte. Allerdings erklärt dies nicht das Handeln, welches er an den Tag legte.

Informationen zum Exorzismus können Geweihte der Hesinde in soweit geben, dass sie von den faszinierenden Möglichkeiten Madas berichten, jene Zauber, die den Bann von Geistern und Dämonen vermögen. In der Hoffnung die Helden würden sich bilden wollen, ist auch die Rede von sehr widerstandsfähigen Dämonen, die nur mit magischen oder geweihten Waffen verletzt oder gar besiegt werden können. Der Exorzismus durch einen Diener der Zwölfe ist selbstredend am

gewissesten und auf Bitten der Heldengruppe wird sich der / die Geweihte dieser verantwortungsvollen Aufgabe hingeben.

Im Vorhinein sollten die Bemühungen Gerions zum Tragen kommen – gelingt es ihm nicht das Artefakt an sich zu bringen, endet das Abenteuer nach dem gelungenem Exorzismus und das Fest der Erleuchtung kann ohne Zwischenfälle ablaufen.

Die Informationsbeschaffung in der Redaktion des Boten bringt ans Licht, dass Gerion nie einen Bericht über jene Neue Residenz schrieb und dass sie sich nicht erklären können, wie dieser an die Aufzeichnungen kam. Gerne aber bieten die Redakteure an, den Helden die Aufzeichnungen abzuwerben. Sie erzählen vom letztem Bericht Gerions und dass dieser kaum mehr im Stande ist einen fesselnden Bericht zu schreiben.

DAS ARTEFAKT IN GERIONS HÄNDEN

Sobald Gerion das Artefakt in seinen Händen hält, bittet er den Dämon, die leuchtende Kugel von Altaia wieder zu beschaffen. Man vermutet, dass sie einst in die Hände Borbarads fiel. Im selben Moment sollte die Heldengruppe eintreffen, den gerufenen Dämon zu bezwingen!

Sie haben Gerion mit Hilfe Xeranes getroffen, die mit den Worten „Xerane hört Alles – auch Stimmen aus dem Jenseits! Lasst uns aufbrechen jenen Sprecher ausfindig zu machen und seinen Worten zu lauschen!“ Astrosius, der Dämon sprach zu ihr, im Glauben, sie würde sich des Artefakts annehmen! Gerion hatte sich geschworen jenes Wesen nicht die Freiheit zu schenken, dies schwor er im Glauben, es handle sich um ein beseeltes Artefakt!

LÖSUNGS- MÖGLICHKEITEN

Der Exorzismus:

Dies ist in Form eines traditionellen Schutz- und Bannkreises möglich. Die Magiekunde-Probe ist um die halben TaW erleichtert, wenn man die Sonderfertigkeit „Exorzist“ besitzt. Sollten die Helden einen Geweihten um Hilfe bitten, wird er selbstredend nach einer logischen Erklärung der Dringlichkeit und des Vorhabens zu Hilfe kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geweihte geht auf den Dämon zu. „Im Namen meiner Herrin Hesinde [je nach Kirche des Geweihten] befehle ich dir, unheiligstes Gezücht, zurückzukehren in die Niederhöllen, aus denen du gekrochen bist!“

! Mit diesen Worten wird der Dämon gebannt – doch muss der Geweihte jene Worte sprechen können! Die Helden sollten also im Vorhinein daran denken den Dämon abzulenken oder dingfest zu machen.

Der Zauber:

AUGE DES LIMBUS

Je nach Gruppenkonstellation kann der Held jenen Zauber wirken oder der vorbereitete NSC Thalion Ballurat, der im Anhang der Personen zu finden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wolken am Himmel ziehen sich zusammen – ein erschreckendes Grollen und Donnern ertönt! Die sich immer dunkler färbenden Wolken ziehen sich zu einem Rüssel zusammen, welcher sich dem Boden nähert! Der Strudel öffnet sich! Eure Haut zieht sich zusammen und die Haare stellen sich auf! Ein tosender, grauer Mahlstrom manifestiert sich ...

! Der Mahlstrom ist die darüber liegende Ebene des Limbus! Der Dämon ist mit dieser Variante nicht gebannt, sondern wird lediglich in die Zwischenwelt geschleudert, in der er geduldig auf eine beliebige Beschwörung warten kann, um erneut hervorzubrechen! Dies können sie der Gruppe mit einer, je nach Profession modifizierte Magiekunde-Probe kundtun.

ALLES was sich innerhalb des Zentralbereichs des Wirbels befindet und nicht befestigt, angebunden oder anderweitig gesichert ist, wird in den Limbus gerissen und erleidet die Hälfte der übrig behaltene ASP in Schadenspunkten! Lassen Sie die Anwesenden eine Körperkraft-Probe würfeln, erschwert um übrig behaltene ASP des Zaubers und je Schritt Abstand um 2 Punkte erleichtert!

REVERSALIS und INVOCATIO MAIOR

Für diese Variante muss der Dämon für die Zauberdauer von ... plus zwei Aktionen (REVERSALIS) innerhalb von 7 sieben Schritt verbleiben! Die Probe ist um 16 Punkte erschwert. 2 plus 14 Punkte Beschwörungsschwierigkeit.

PENTAGRAMMA SPHÄRENBANN

Die Probe ist um 9 Punkte plus 14 Punkte Beschwörungsschwierigkeit erschwert, da es sich um einen eingehörnten Dämonen handelt. Wenn der Dämon zu jenem Augenblick noch gebunden ist, so ist die Probe um weitere 7 Punkte erschwert!

Der Kampf:

Sobald die derischen LeP auf 0 sinken, wird der Dämon zurück in die Siebte Sphäre geschleudert. Allerdings ist einer Vielzahl (je nach Erfahrungsschatz der Helden) klar, dass ein großer Teil der Dämonen durch Resistenz oder Immunität geschützt sind. In der Regel werden sie versuchen im Vorhinein magische oder geweihte Waffen zu beschaffen. Die Waffen gegen eine geringe Spende weihen zu lassen, sollte je nach Bitten und SO kein Hindernis darstellen, vergreift der Held sich allerdings im Ton oder verhält sich respektlos, fällt jene Spende etwas höher aus.

Bei einer logischen Erklärung der Dringlichkeit, des Vorhabens und der Wahrung eines gewissen Anstandes, wird auf eine Spende verzichtet und den Helden je nach Stärke Unterstützung zugesichert – das ist dem Urteilsvermögen und der Entscheidung des Meisters überlassen.

DAS FEST DER ERLEUCHTUNG

Je nachdem, in welchem Bereich Gareths sich die Heldengruppe am Morgen des 30. Hesines aufhält, wählen sie die entsprechende Szenerie, die sich ihnen darbietet. Im Falle eines dämonischen Kampfes oder gar eines Exorzismus in der Öffentlichkeit (sollte sich dies nicht vermeiden lassen) zersplittert der Fackelumzug in einzeln davon laufende Gruppen. Die hohen Diener und Dienerinnen der Hesinde werden sich in jenem Fall selbstredend beteiligen, jenen Dämon zu verbannen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Straßen Alt-Gareths sind ansehnlich gefüllt! Eine Menschenmasse freudig gestimmter Leute. Zahlreiche Fackelträger versammeln sich, um in atemberaubenden Fackelzügen die Gassen zu erhellen, grün-goldene Gewänder zieren das Haupt des Zuges! Am Hals tragen sie schlangenförmige Halsbänder aus grünem Leder, Messing oder Zinn. Vereinzelt sind gar bronzene und silberne Halsbänder zu sehen. Die prächtigen Tempel erstrahlen in hellstem Licht. Manch dunkle Gasse und Haus wird gar beleuchtet! „Nur was erleuchtet ist, ist wirklich frei!“ lauten ihre Worte. Manch Einer wispert die Worte: „Verdammt sei dein Wirken vor Varsinor, Mada und Nandus! Verdammt seist du, der du Madas Gabe nicht mit der Weisheit ihrer Mutter Hesindes verbindest! Vergehen sollst du im Angesicht von Varsinors Wahrheit! Arcana Magica inutilis est!”

? Jene letzten Zeilen sind eine Anrufung zum Schutz von unheiliger Magie, Vers des Heiligen Argelion.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In den Seitengassen sind viele Feuer zu erblicken! Emsig macht sich das Volk daran, Strohpuppen zu binden und diese zu verbrennen. „Das Stroh der Dummheit muss brennen!“

Auf eventuelle Unwissenheit und Fragen der Helden reagieren die Leute überrascht. Anfangs meinen sie, man würde aus Gründen ihres Standes auf sie herab sehen und sich über sie lustig machen. Sobald sie aber die wahre Unwissenheit der Helden erkennen, antworten sie auf ihre Fragen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mutter der Weisheit, lass mich nicht verzagen. Und wissen sie es gar wirklich nicht - da hilft nur eins: Fragen!“ resigniert eine der jungen Frauen und Männer und fährt fort: „Der 30. Hesinde ist der Tag des Erleuchtungsfestes! Die Tempelgemeinschaften erleuchten uns, erstrahlen im Lichte der Erleuchtung!“

DIE ENTLOHNUNG

Nach Gelingen des Exorzismus bedankt sich die Stadt (informiert durch eventuelle Helfer wie Geweihte, Magister oder Gerion) mit einer Einladung in die Neue Residenz, jene einmal von Innen gesehen zu haben und einer Entlohnung von drei Dukaten je Held, um die Unkosten der letzten Tage zu decken. Davon abgesehen steigt ihr Sozialstatus, durch die Veröffentlichung Gerions im Aventurischen Boten und die lobenden Worte an die Helden, um einen Punkt.

Abenteurpunkte:

Ich empfehle **150 Abenteurpunkte** zu vergeben, je nach Rollenspiel und zusätzlicher Erfüllung von Questen (auf der Anreise im Wald) modifizierbar.

Spezielle Erfahrungen:

Die Helden haben eine spezielle Erfahrung in „Götter und Kulte“, „Gassenwissen“ und gegebenenfalls „Magiekunde“ verdient. Ich persönlich würde je nach Entscheidung der Helden, wie lange sie vorhaben in Gareth zu bleiben, den Vorteil „Ortskundig“ in Erwägung ziehen.

EPILOG

Nachdem Gerion die Risiken und die Breite seines Handelns deutlich wird, bittet er die Helden um Verzeihung. Nur seiner Torheit wäre dieser Schlamassel zu verdanken gewesen! Doch war es sein größter Wunsch der Allwissenden jenen Dienst zu erweisen, das Enigma der vorhistorischen Zeit in die Hallen ihres Tempels zurück zu überstellen.

Er wird im Stand des Novizen in zwölf Monden zwischen den Fackelträgern zu finden sein. Vorerst berichtet er allerdings über jene Geschichte und erlangt den Ruf eines angesehenen Schreibers! Eines neugierigen, wissbegierigen Schreibers! Der Titel hieß „Das Buch der Schlange“, wäre dies den Helden nicht in die Hände gefallen, wäre das Fest der Erleuchtung sicherlich anders verlaufen!

ANHANG

Die Personen:

Gerion Zumbel

Gerion ist 1,74 Schritt groß, 19 Götterläufe jung und geborener Gareth. Seine hellblonden Haare sind kurzgeschoren und stehen meist aufrecht, ohne einen Funken von Ordnung oder die Bekanntschaft mit einem Kamm erkennen zu lassen, in die Höhe. Sein schmales Gesicht wird geprägt von den stechend blauen Augen, die nah beieinander stehen, meist die Stirn nachdenklich zusammengezogen. Er ist im ländlichen Meilersgrund aufgewachsen und hat begonnen für den Boten einzelne Berichte zu verfassen. Doch liegt sein letzter erfolgreicher Artikel schon einige Monde zurück. Er schrieb über die zunehmenden Wurzelbolde im Wald, südlich von Gareth. Der Bericht hat ihm außer herablassender Worte und Blicke seiner Nachbarn nicht viel eingebracht und seit jener Zeit rufen ihn manche „Gerion Zumbold“ oder „Gerion, der Wurzelboldbezwinger“. Seine Ruf war dahin, bevor

Der verfluchte Feilscher HAQOUM

HAQOUM nennt sich selbst Astrosius. Astrosius ist ein eingehörnter Diener Tasfarels. Seine Merkmale sind die der List und Tücke, seine Fähigkeit zu Zaubern und das Können, sich in fremde Träume einzuschleichen. Astrosius wurde in ein silbernes Schlangenarmband gebannt – in jenem wohnt er inne, bis der letzte Befehl erfüllt ist! Der Besitzer des Artefakts ist im Stande ihn als Spion, Kurier, Meuchler oder Lehrmeister in der Gestalt seiner Wahl auszuschieken.

er auf der ihm vorschwebenden Höhe war ... es musste also ein Wink der Götter sein, die ihm eine solche Möglichkeit einbrachten! Es musste so sein!

MU 11 KL 13 IN 14 CH 13
GE 12 FF 13 KO 13 KK 12
AT 10 PA 10 TP 1W+1 (Dolch)

LeP 29 RS 1 GS 8 MR 3
AuP 30

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:
Eidetisches Gedächtnis, Neugier, Unstet, Sprachgefühl, Nandusgefälliges Wissen

Talente:

Athletik 7, Schleichen 8, Sich Verstecken 5, Sinnesschärfe 9, Gassenwissen 7 (plus Ortskenntnis), Menschenkenntnis 8, Schriftlicher Ausdruck 9, Sich Verkleiden 5, Überreden 9

IB 14 (mod. Nach Waffe)
AT 12 PA 14 (TP und DK nach Waffe)

LeP 45 RS 2 GS 5 MR 10 GW 15

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:
Zwei Aktionen pro KR; Existenz, Regeneration I, Tarnung, Verschleierung. Der HAQOUM besitzt etwa 100 ZfP in Zaubern mit dem Merkmal Telekinese, dazu weitere 80 ZfP in den Merkmalen Einfluss, Illusion und Verständigung.

Mögliche Eigenschaften:

Ausweichen in den Limbus, Limbusreisender, Präsenz I/II, Regeneration II, Regeneration im Limbus II

Manöver:

Ausweichen III, Blindkampf, Meisterschütze (Armbrust)

Xerane von Bochsbanen

Xerane hat gerade die 50 Götterläufe erreicht, so alt sie ist, so weise ist sie auch! Ihre Jugend verbrachte sie auf Reisen – nicht ungewöhnlich für eine Frau ihres Handwerkes. Die Kunst des Hellsehens! Xerane hat sich in Gareth niedergelassen, weil sie sich zum Ziel gemacht hat, sich der Rechtskunde zu widmen.

Ihre Neugier und ihre Visionen beschäftigen sie gar im Alter! Um ihrer Vergesslichkeit nicht zum Opfer zu fallen, notiert sie sich umgehend ihre Träume und Visionen! Kein Traum, keine Vision ist bedeutungslos! Allem wird ein tieferer Sinn eigen! Xerane ist hilfsbereit und freundlich. Nimmt einer der Helden sie nicht ernst, neigt sie aber dazu, diesen Vorgang zu beschleunigen.

Thalion Ballurat

Thalion hat mit Hilfe seines großzügigen Onkels, seinem Leumund, die Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth besucht um seine magischen Fähigkeiten auszubilden. Als er jene mit Bravour meisterte, zog es ihn nach Punin. Er hatte sich nicht zum Ziel gesetzt für den Rest seines Lebens als Leibwächter seines Onkels zu fungieren. Sein Streben nach mehr Wissen und der Ehrgeiz auch das Zweitstudium abzuschließen, brachte ihn Ansehen und Respekt in seiner Heimat und unter den Magistern.

Mit 34 Götterläufen fand er eine Anstellung als Magister und lehrt heute die Thesis „Auge des Limbus“ um jene schrecklichen Wesen bannen zu können.

Thalion im Spiel

Die Erzmagierin Racalla hat Thalion von der Academia Armatorum Astralis Garethienses ausschicken lassen, den Helden beizustehen bei jener Aufgabe, von der ihr berichtet wurde. Thalion ist ein groß gewachsener jung gebliebener Mann. Seine glasklaren blauen Augen strahlen Intelligenz und Weisheit aus, doch umgibt den selbstbewussten Magister auch eine zu überwindende Schicht an Arroganz. Im Anschluss an dieses Abenteuer, ist es möglich den Helden einen Rechercheauftrag der Akademie zukommen zu lassen.

MU 12 KL 16 IN 15 CH 13
GE 12 FF 11 KO 11 KK 11
AT 14 PA 12 TP 1W+1 (Stab)

LeP 27 RS 1 GS 8 MR 5 AE 28
AuP 28

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:

Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Neugierig, Randgruppe, Vergesslichkeit, Meisterliches Prophezeien
Merkmal Illusion, Regeneration II, Nandusgefälliges Wissen, Bindung der Kugel, Kugel des Hellsehers

Zauberfertigkeiten:

Aoelitus 7, Attributo 8, Aureolus 7, Auris Nasus 8, Blendwerk 6, Faviludo 7, Gefunden 7, Monotelkel 6, Motoricus 6, Odem 6, Sensibar 9, Vocolimbo 9

Talente:

Gaukeleien 14, Stimmen imitieren 9, Menschenkenntnis 12, Sich Verkleiden 11, Geographie 7, Geschichtswissen 9, Götter und Kulte 12, Magiekunde 9, Philosophie 6, Rechnen 4, Rechtskunde 11, Sagen und Legenden 13, Sternkunde 13

MU 12 KL 16 IN 15 CH 13
GE 12 FF 11 KO 11 KK 11
AT 10 PA 12 TP 1W+1 (Stab)

LeP 27 RS 1 GS 8 MR 6(+3) AE 38
AuP 28

Automatische Eigenschaften und Besonderheiten:

Gutes Gedächtnis, Neugier 9, Arroganz 7, Merkmale: Antimagie, Metamagie, Hellsicht
Eiserner Wille I, Matrixverständnis, Regeneration II, Signaturkenntnis, Kraftlinienmagie I

Zauberfertigkeiten:

Adlerauge 2, Analys 9, Applicatus 6, Arcanovi 6, Armatruz 7, Attributo 5, Auge des Limbus 11, Balsam 8, Beherrschung brechen 4, Bewegung stören 4, Blitz 9, Destructibo 6, Duplicatus 5, Eigenschaft wiederherstellen 4, Flim Flam 7, Fulminictus 6, Gardianum 8, Ignifaxius 6, Ignorantia 6, Illusion auflösen 7, Imperavi 5, Invocatio Maior 7, Oculus 7, Odem 7, Paralysis 5, Pectetondo 4, Psychostabilis 9, Reversalis 5, Sapefacta 4, Silentium 4, Unitiato 5, Veränderung aufheben 4, Verständigung stören 4, Verwandlung beenden 7

Talente:

Lehren 15, Geschichtswissen 9, Götter und Kulte 10, Magiekunde 13, Philosophie 8, Rechnen 7, Rechtskunde 9, Sagen und Legenden 7, Sternkunde 6

Der brabaker Beschwörer

Bogumil Zandor hat jene Beschwörung und Bannung beim letzten Vollmond beschworen und in jenes Armband gebunden. Doch durchquerte der Mann das Südquartier und wurde ehe er sich versah nieder geschlagen und ausgenommen. Als er wieder zu sich kam lag er in der Nähe des Stadtttores. Nun mehr zog es ihn aber gen Firun, denn seine Kraft würde nicht beständig sein, den Dämonen zu binden und ein Dämon in der Stadt des Lichts verursacht zu haben, übertrifft so manches Schwerverbrechen.

Er wird den Zauber so lange wie möglich aufrechterhalten, doch es wird dies von den Umständen erschwert, dass er allein und ohne finanzielle Mittel reist. Sobald seine Kraft ihn verlässt, verlässt der Dämon das Artefakt.

Garethische Namen für die Erschaffung spontaner NSCs:

Männliche Namen:

Ardor, Baldur, Beltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil, Boromil, Bosper, Brin, Colgan, Connor, Cordovan, Dabbert, Darian, Devon, Dexter, Eberhelm, Edorian, Efferdan, Erlan, Erzian, Ettel, Falk, Felian, Fredo, Gero, Gerrik, Geron, Haldan, Helme, Hesindian, Ingolf, Irian, Jost, Lares, Lechdan, Leomar, Leon, Linnert, Orlan, Rahjadan, Rahjan, Rank, Rauert, Raul, Reo, Rukus, Salix, Thalion, Thimorn, Torben, Trondwig, Ugo, Valpo, Vitus, Voltan, Xandros, Yendan

Weibliche Namen:

Alda, Alena, Alinde, Celissa, Cella, Dara, Dari, Daria, Dela, Derya, Dhana, Dimiona, Dythlind, Elida, Elene, Fiana, Franka, Ginaya, Heiltrud, Hela, Hitta, Jule, Laron, Leia, Livia, Morena, Nella, Niam, Olorande, Perainiane, Praiadne, Rahjalieb, Rahjane, Renzi, Sannah, Susa, Titina, Vistella, Xerane, Xinda, Yanis, Yasmina, Zelda, Zidona, Zoe

Nachnamen:

Adersin, Angbarer, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bagosch, Ballurat, Bartlenhaus, Bellentor, Berlind, Brauer, Bochsansen, Bodiak, Burkherdall, Damotil, Darben, Daribon, Daske, Drachenjäger, Ehrwald, Eichenblatt, Engstrand, Fernel, Fidian, Folmin, Fredor, Fröhling, Fuxfell, Gemiol, Gerdenwald, Gerrich, Gesse, Gillisen, Gorbas, Harnischmacher, Havensgaard, Heerdeburg, Helmbrecht, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horigan, Hullheimer, Ilgur, Jolen, Karolus, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Kremso, Kroninger, Kürzer, Lissan, Lonnert, Liegerfeld, Lowanger, Marnion, Mauernbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Okdarn, Okenheld, Olben, Oldenport, Ottresker, Rogel, Peresen, Plötzbogen, Prem, Prutz, Quarzen, Rabenstein, Redo, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Sandström, Schattenjäger, Seehoff, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Timerlan, TucherWinterkalt, Zornbold, Zandor