

ERFAHRUNGSTUFEN

4-7

ABENTEUER 21

Folge dem Drachenhals

Gruppenabenteuer für den Meister
und 3 – 5 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Folge dem Drachenhals

VON
Bernhard Hennen

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 6-8

für den Meister und 4-6 Helden ab 14 Jahren

Gewidmet all jenen wackeren Heldinnen und Helden,
die mit mir auf der Suche nach der versunkenen Kultur des hohen Volkes
an zahllosen Spielabenden die eisigen Einöden Nordaventuriens durchstreifen.

Ralf Beckers
Andrea Dulige
Petra Grüttemaier
Harald Hennings
Thomas Janßen
Peter Kuhn
Andrea Lugt
Tina Müller
Ingo Steller
und
Roland Tacke



Inhalt

Einleitung	7
Vor dem Aufbruch	9
Der letzte Tag	11
Gen Norden	13
Reise durch Ifims Ozean	14
Ins ewige Eis	16
Abschied von den Yetis	23
Der Himmelsturm	24
Das alte Volk	26
Die Ära der Pardona	26
Das Heiligtum der alten Götter	27
Das Grab im Eis	28
Himmelwärts	30
Der Palast der Brüder	32
Der Palast des Omethoon	36
Die Clanspaläste	38
Der große Park	40
Hafen- und Werftanlagen	42
Der Tempel der göttlichen Erleuchtung	42
Die Krypta	44
Die Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade	46
Das Abenteuer im Himmelsturm	48
Die Fahrt nach Frigorn	49
Der Unglückswolf	50
Bei den "Rauhwölfen"	54
Der große Viehtrieb	57
Am Rabenpaß	60
Norburg	61
Sven Gabelbart	63
Silvanden Fae'den Karen	64
Ankunft in Festum	67
 Karten und Pläne zum Herausnehmen	 Heftmitte

Einleitung

Eisige Windböen zerpfücken den Rauch, der aus den Kaminen des verschneiten Thorwal aufsteigt. Gefrorene Gischt hat den Hafen in eine bizarre Eislandschaft verwandelt. Schon seit Wochen ist das letzte Drachenschiff in die Bootschuppen gezogen, um dort dem langen Winter zu trotzen. Die Stadt liegt im Dunkel. Nur aus dem Langhaus der Fürstenburg tönt noch ausgelassenes Geschrei. Wie zu jeder Wintersonnenwende hat Hetmann Tronde seine Kapitäne und Fremde, die sich für den Winter in der Stadteinquartiert haben, in seine Burg eingeladen, damit sie die längste Nacht des Jahres - die letzte Nacht des Hesindemons - mit Berichten über ihre Abenteuer verkürzen.

(Sollte sich auch Ihre Spielergruppe in dieser Nacht an der Festtafel des Langhauses befinden, werter Meister, so wendet die Fürstenmutter Garhelt nun das Wort an sie und fordert sie auf, von ihren Abenteuern zu berichten. Es kommt beim Erzählen nicht so sehr darauf an, daß hundertprozentig Wahres berichtet wird, sondern es soll eine schöne Saga zu rechtgesponnen werden, die Sie am Ende mit einer angemessenen Anzahl AP belohnen.)

Nachdem die Helden ihre Erzählung beendet haben, berichten zwei der berühmtesten Drachenführer (Kapitäne) Thorwals, Phileasson Foggwulf und Beorn der Blender, von ihren Kaperfahrten.

Es ist so leise, daß man ein Methorn fallen hören könnte, als Beorn der Blender seine letzte Fahrt nach Gildenland schildert, von seiner reichen Beute berichtet und den seltsamen Menschen mit Kranickköpfen, die jenseits des siebenwindigen Meeres leben. - Da springt plötzlich Phileasson Foggwulf auf die Festtafel, biegt sich vor Lachen und ruft so laut, daß es auch der letzte im Langhaus hören kann: "Das ist das beste Seemannsgarn, das je gesponnen wurde. So wahr ich selber schon mit meinem "Seeadler" vor der Küste von Gildenland gekreuzt bin, die Menschen dort sehen aus wie wir, und du Jarl Beorn wärest bei den phantastischen Geschichten, die du hier zum besten gibst, besser ein Skalde geworden als ein Drachenführer!"

Einen Moment herrscht eisiges Schweigen. Einen Thorwaler der Lüge zu bezichtigen, ist die tödlichste aller Beleidigungen.

Man hört das leise Scharren der Dolche, die langsam gezogen werden. (Alle anderen Waffen werden wohlweislich vor jedem Gelage eingesammelt.) Jeden Moment wird sich das Langhaus in ein Schlachtfeld verwandeln.

Da durchdringt die Stimme von Hetfrau Garhelt die Stille: "Ich werde nicht dulden, daß sich meine besten Drachenführer wegen solcher Lappalien die Kehlen durchschneiden. Beorn und Phileasson, ihr zählt zu den Drachenführern, die

meine Thorwaler am meisten bewundern, und zahllose Lieder berichten von euren Heldentaten. Nun ist es an der Zeit festzustellen, welcher von euch beiden der Größte ist. Ihr sollt um ganz Aventurien reisen und gefährliche Abenteuer bestehen. Wer von euch beiden sich dabei als der bessere erweist, darf sich fortan "König der Meere" heißen und wird von mir reich belohnt werden. Heuert nun wagemutige Seeleute, Glücksritter und Söldner an, denn kein Mann aus eurem eigenen Gefolge soll euch auf dieser Reise zur Seite stehen. Nun rüste ein jeder ein Schiff aus und finde sich in 10 Tagen wieder in dieser Halle ein, dann werde ich euch die Regeln für euren Wettkampf nennen."

Während in der Halle lautstark über dieses einzigartige Duell debattiert wird, zieht sich Fürstin Garhelt in ihre Gemächer zurück. - In den nächsten Tagen bittet sie zahlreiche Weise und Seefahrer zu sich, um mit ihrer Hilfe die Reiseroute und die Aufgaben festzulegen.

Ein Wort an den Spielleiter:

Wenn Ihre Spieler wahre Helden sind, verehrter Meister, sollten sie sich nun bemühen, in die Mannschaft von Phileasson Foggwulf aufgenommen zu werden, denn in dieser Wintersonnenwendnacht hat eines der größten Abenteuer der aventurischen Geschichte seinen Anfang genommen, und wer immer es überlebt, wird in den Liedern der Skalden Unsterblichkeit erlangen.

Was zunächst aussieht wie eine lose Aneinanderreihung von Aufgaben, entpuppt sich langsam als eine Suche nach der verlorenen Geschichte des Aventurischen Elfenvolkes. Ohne es zu merken, werden die Spieler zu Werkzeugen der Zwölfgötter, in deren Interesse ein Wiedererstarken der Elfenstämme liegt.

Obwohl dieses vielleicht älteste Volk des Kontinents ganz andere Gottheiten kennt, kann man doch sicher sein, daß sich die meisten niemals mit den Mächten der Finsternis einlassen werden. So erhoffen die Zwölfe, auf lange Sicht zu einer wertvollen neuen Schachfigur im ewigen Kampf zwischen Gut und Böse zu gelangen.

Um das "Rattenkind" - den Namenlosen Gott - nicht sofort auf die Gruppe aufmerksam werden zu lassen, sind es oft nur scheinbar zufällige Begegnungen am Rande der Abenteuer, die wichtige Informationen für die Suche nach Tie'Shianna, der "gleißenden Stadt", und Fenvari, dem verschwundenen König, liefern. Natürlich läßt sich das "Rattenkind" nicht lange täuschen und greift schon bald in das intrigante Spiel ein, in dessen Mittelpunkt Kapitän Phileasson und Ihre Heldengruppe stehen.

Als oberstes Gebot für Sie als Spielleiter muß gelten, Ihre

Mitspieler so geschickt zu leiten, daß sie erst relativ spät durchschauen, welche Rolle ihnen wirklich zugedacht ist und worauf das Abenteuer hinausläuft. Schließlich muß verhindert werden, daß Ihre Abenteurer sich etwas darauf einbilden, wichtige Figuren in den Spielen der Götter geworden zu sein, und deshalb dem trügerischen Fehlschluß unterliegen. Praios höchstselbst würde schon dafür sorgen, daß der Gruppe nichts Ernstes passiert.

Dieser Band ist der erste Teil einer großen Kampagne, bei der langsam das Geheimnis um den Untergang der aventurischen Elfenkultur aufgedeckt wird. Alle Abenteuer sind so angelegt, daß sie auch losgelöst aus dem Zusammenhang dieser Serie gespielt werden können. Sie enthalten ausführ-

liche Beschreibungen für Reisen unter den verschiedensten Bedingungen.

Viele der Szenen des Moduls können problemlos in jede beliebige Kampagnenwelt übertragen werden und liefern Ihnen als Spielleiter eine Menge Material für eigene Abenteuer. Alle Geschichten dieses Bandes können von Ihrer Abenteurergruppe auch ohne die Begleitung von Kapitän Phileasson und seiner Mannschaft durchgespielt werden. Ohne die Unterstützung der Meisterpersonen ist der Schwierigkeitsgrad des Moduls allerdings um zwei Stufen höher anzusetzen. Doch genug der Worte! Lassen Sie sich den eisigen Wind Nordaventuriens um die Nase fegen! Viel Spaß beim Schmökern!

Vor dem Aufbruch

Da Phileasson ein berühmter Kapitän ist, fällt es ihm nicht eben schwer, eine Mannschaft zusammenzubekommen. Sie sollten Ihre Spieler zur Eile antreiben, denn schon zwei Tage nach dem Fest ist die Mannschaft zusammengestellt.

Die nächsten sieben Tage wird der Kapitän mit dem Einarbeiten seiner neuen Mannschaft verbringen. Anders als auf einem Handelsschiff ist an Bord eines Thorwaler Langboots kein Platz für Müßiggänger, und jeder Passagier hat auf einem Ruderplatz seine Pflicht zu tun.

Als Meister sollten Sie mindestens eine der Übungsfahrten des "Seeadlers" in der Bucht vor Thorwal ausspielen, denn aus dem Geschick ihrer Spieler bei diesen Übungen ergibt sich, wie die Helden von der restlichen Schiffsmannschaft eingeschätzt werden. (Wer ein halbes Dutzend Ruder-/Segelproben (bzw. GE- und KK-Proben) hintereinander vergeigt, kann eine noch so abenteuerliche Lebensgeschichte am Wintersonnenwendfest vorgetragen haben, er wird sich auf jeden Fall den Spott der ganzen Mannschaft zuziehen.)

Ruder-/Segelproben

Ein Drachenboot kann sowohl gerudert als auch gesegelt werden. In der Regel bedient man sich aber der Kraft des Windes, um die Mannschaft zu schonen.

Es gibt drei Grundsituationen, in denen eine Talentprobe erforderlich wird.

1. Das Ausweichen vor einem Hindernis.
2. Ein Wettrennen, bei dem die Schiffsgeschwindigkeit durch zusätzlichen Rudereinsatz erhöht wird.
3. Das Manöver "Segeleinholen", wenn zu starker Wind droht, das Schiff zum Kentern zu bringen. (Für dieses Manöver ist nur ein Teil der Mannschaft notwendig.)

Diese Proben werden abgewickelt, indem Sie durch einen verdeckten Wurf entscheiden, ob die Mannschaft das Manöver gemeistert hat. Notieren Sie, wie viele Talentpunkte verbraucht wurden, bzw. um wie viele Punkte das Manöver verfehlt wurde.

Werte der Mannschaft: **KK 13, GE 12 Rudern/Segeln 8**

Nun würfeln die Spieler. Jede gelungene Probe gibt einen Bonuspunkt für das Schiffsmanöver, jede mißlungene einen Minuspunkt. Beispiel: Wird bei der Talentprobe für die Mannschaft GE 18 (-6 TaP !!), KK 12 und KK 8 gewürfelt, so wären noch 2 TaP unverbraucht. Das Schiffsmanöver scheint zu klappen. Scheitern jetzt aber 4 von 5 Spielern bei ihrer Talentprobe, so wäre das Manöver doch noch mißlungen. (2-4+1=-1)

Kapitän Phileasson Foggwulf

Foggwulf ist ein selbstbewußt auftretender Mann mit weißblondem Haar und eisgrauen Augen. Sein Gesicht ist eingerahmt von einem kurzgeschorenen Vollbart. Der Thorwaler ist eine charismatische Führerpersönlichkeit, und es fällt ihm leicht, Menschen in seinen Bann zu schlagen. Obwohl er erst

36 Jahre alt ist, gehört er zu den erfahrensten Kapitänen Aventuriens. Sein Wort ist ihm heilig, und einmal gegebene Versprechen löst er mit Sicherheit ein. Abgesehen von seinen typisch thorwalschen Eigenheiten kann man Phileasson durchaus als einen Ehrenmann bezeichnen.

Für seine Leute tut er alles, erwartet aber auch, daß sie seinen Befehlen strikt Folge leisten. Phileasson ist erfahren genug, um auf einen guten Rat zu hören, auch wenn er seiner Meinung zuwiderläuft.



Seine Feindschaft mit Beorn dem Blender reicht bis in die Jugend der beiden zurück, und Phileasson ist wild entschlossen, diesem Streit ein für alle Mal ein Ende zu bereiten und den Wettkampf mit Beorn zu gewinnen.

Die Werte für Kapitän Phileasson Foggwulf, Thorwaler der 15. Stufe:

MU 15; KL 13; CH 16; GE 15; KK 19; AG 4; HA 1; RA 3; GG 3; TA 1; LE 89; RS 5; AT 17; PA 17; TP 1W+9 (Schwert); 1W+9 (Wurfaxt); GST 1; AU 108; MR 4; MK 40

TaW: Boxen 12, Äxte/Beile 14, Schwerter 12, Wurfaffen 14, Gefahreninstinkt 11, Orientierung 15, Wettervorhersage 13, Rudern/Segeln 17, Schwimmen 14, Zehen 15.

Phileasson ist mit einem leichten Wurfbeil bewaffnet, das auch im Nahkampf eingesetzt werden kann. Seine Lieblingswaffe ist aber "Fenris", sein Breitschwert, dessen Griff eine aus Elfenbein geschnittene Wolfsfigur ziert. Als Rüstung hat er ein kurzes Kettenhemd und einen Rundschild. Der Schild trägt einen Seeadler als Wappen, der eine Schlange in seinen Fängen hält. (Eine Anspielung auf Beorn den Blender, der eine Seeschlange im Wappen führt.)

Am Rand ist der Schild mit Runen verziert, die den Gegnern des Kapitäns Furcht einflößen sollen.

Raluf der Kühne

Raluf erfüllt alle Klischees des muskelbepackten Kämpfers. Er ist groß, hat klare blaue Augen und weizengelbes Haar. Er ist leicht aufbrausend und kann nicht zu den Intelligentesten gerechnet werden. Dem Kapitän steht der Thorwaler treu ergeben zur Seite. Im übrigen läßt er keine Gelegenheit aus, eine Heldentat zu begehen.

Die Werte Ralufs des Kühnen, Thorwaler der 7. Stufe:

MU 13; KL 8; CH 11; GE 11; KK 19; AG 8; HA 2; RA 2; GG 3; TA 5; LE 52; RS 1; AT 14; PA 8; TP 2W6 + 7 (Streitaxt); GST 1; AU 71; MR -9; MK 28

TaW: Äxte/Beile 12,

Raluf verabscheut jegliche Art von Rüstung. Er ist im Winter der letzte, der seinen bloßen Oberkörper verhüllt und im Frühjahr der erste, der "diese störenden Stoffetzen" wieder ablegt. Den Rüstungsschutz 1 verdankt er dem Wolfsfellumhang, den er zur Zeit trägt. Seine Waffe ist eine mächtige, zweihändig geführte Streitaxt.

Ynu der Moha

Mit seiner bronzefarbenen Haut und der mächtigen Haarbürste auf dem kahlrasierten Kopf ist der Moha eine der auffälligsten Gestalten an Bord des Seeadlers.

Er ist dick in Pelze verummumt und beteiligt sich nur deshalb an der Reise, weil er nicht den ganzen Winter in Thorwal versauern will. Seinen Namen gibt er nur Leuten preis, denen er wirklich vertraut. Die meisten nennen ihn schlicht den Moha.

Um sich über die eisigen Wintertage hinwegzutrostern, hat er ein großes Paket Rauschkraut in seinem Gepäck versteckt, und oft sieht man ihn - scheinbar von der Welt entrückt - auf seiner Ruderbank sitzen und getrocknete Kräuter kauen.

Die Werte Ynus, Moha der 8. Stufe:

MU 13; KL 10; CH 12; GE 14; KK 16; AG 4; HA 2; RA 5; GG 1; TA 5; LE 48; RS 2; AT 17; PA 13; TP 1W+6 (Schwert); GST 1; AU 64; MR -1; MK 25

TaW: Hruruzat 10, Schwerter 12, Wildnisleben 12

Bewaffnet ist der Moha mit einem Schwert, das er über dem Rücken trägt. Manchmal redet er mit der Waffe, die in einer prächtigen, mit Echsenmenschen verzierten Scheide steckt. Er nennt die Klinge dabei "Daimoculus". Trotz seines Hangs zum Rauschkraut wäre es ein tödlicher Fehler, seine Kampfkraft zu unterschätzen.

Eigor Eisenbeiß

Eigor ist ein vielbelesener, äußerst abergläubischer Zwerg, der laufend aus Werken der Weltliteratur zitiert.

Eigor hat ein ungewöhnliches Talent, selbst dem friedfertigsten Zeitgenossen auf die Nerven zu gehen. Seine Lieblingsmarotte ist, zu den unpassendsten Gelegenheiten Gespenstergeschichten zu erzählen und die Mannschaft mit ihren fast durchgehend sehr hohen Aberglauben-Werten an den Rand einer Panik zu bringen.

Die Werte Eigors, Zwerg der 6. Stufe:

MU 10; KL 10; CH 8; GE 16; KK 15; AG 6; HA 8; RA 1; GG 8; TA 3; LE 56; RS 5; AT 12; PA 11; TP 1W6 + 5 (Axt); GST 2; AU 71; MR -2; MK 20

TaW: Schußwaffen 12, Bergbau 12, Waffenschmieden 10, Zwergennase 10.

Der Zwerg trägt einen Schuppenpanzer und ist mit einer Wurfaxt bewaffnet. Dies alles verbirgt sich unter einem schmutzibraunen Umhang.

Ohm Follker der Skalde

Auf einem Langboot darf ein Skalde nicht fehlen. Er ist unerlässlich, um in kritischen Situationen die Moral der Thorwaler durch anfeuernde Kriegslieder zu heben.

Ohm Follker ist weitgereist, und selbst die größten Raubbeine werden friedlich, wenn dieser gewaltige grauhaarige Mann einen Schanksaal betritt. Follker ist schlicht eine Respektperson.

Der Skalde beteiligt sich an dieser Reise, um Stoff für eine neue Saga zu sammeln, ein Heldenepos, das ihn auch über seinen Tod hinaus berühmt machen soll.

Die Werte Ohm Follkers, Thorwaler der 8. Stufe:

MU 15; KL 14; CH 14; GE 16; KK 12; AG 5; RA 2; HA 1; GG 3; TA 2; LE 55; RS 3; AT 10; PA 12; TP 1W+1 (Dolch); GST 1; AU 67; MR 0; MK 20

TaW: Lesen/Schreiben 10, Musizieren 14, Sprachen kennen 12,

Der Skalde trägt ein halbes Dutzend Dolche in seinem breiten Gürtel und erweist sich im Kampf als ausgezeichnete Messerwerfer. Eine Lederrüstung schützt ihn. Egal was passiert, Follker wird niemals seine elfenbeinerne Leier aus der Hand geben, die er auf Reisen in ein schützendes Lederetui gehüllt über den Rücken geschnallt trägt.

Crottet der Nivese

Crottet ist eine unauffällige kleine Gestalt, in graues Leder gekleidet und mit einer Mütze aus Seehundfell auf dem Kopf. Der kleine Mann ist ein begabter Märchenerzähler, doch in Gesellschaft der grobschlächtigen Thorwaler wird er mit diesem Talent hinter dem Berg halten. Seine Stunde kommt, sobald das Packeis erreicht ist und er die Gruppe durch den tödlichen Frost des hohen Nordens führt.

Die Werte Crottets, Nivese der 7. Stufe:

MU 12; KL 13; CH 10; GE 15; KK 13; AG 4; HA 1; RA 3; GG 1; TA 6; LE 48; RS 2; AT 14; PA 12; TP 1W+2 (Kurzschwert); GST 1; AU 61; MR 1; MK 24

TaW: Schwerter 10, Schußwaffen 15, Fährtensuchen 11, Fallenstellen 10, Wettervorhersage 11, Wildnisleben 13, Fahrzeuglenken (Hunde- oder Kareschlitzen) 10.

Bewaffnet ist der Nivese mit Kurzschwert und Kurzbogen. Seine grobe Lederkleidung gibt ihm Rüstungsschutz 2.

Der letzte Tag

Am Tag vor der Abreise gibt Phileasson Foggwulf seiner Mannschaft frei, damit jeder auf seine Art Abschied von Thorwal nehmen kann. Er schärft dabei jedem ein, für warme Kleidung zu sorgen, denn wenn man den Gerüchten aus der Burg trauen kann, wird die Reise zunächst in den äußersten Norden Aventuriens führen.

Warme Kleidung

Die Kälte im Packeis vor Yeti-Land kann für Ihre Spieler zu einer tödlicheren Gefahr als der Kampf mit einem Drachen werden. Um sich vor Schaden zu schützen, gibt es als Äquivalent zum Rüstungsschutz den Kälteschutz. Hier eine Liste von geeigneten Kleidungsstücken. (Die Preise sind dem Regelbuch II, S. 89 zu entnehmen.)

Kleidungsstück:	Kälteschutz:	Gewicht in Unzen:
Hemd (Wolle)	1	15
Jacke (Wolle)	2	40
Jacke (Leder)	1	60
Pelzweste	3	50
Beinkleider (Wolle)	2	30
Beinkleider (Leder)	1	50
Rock (Wolle)	1	35
Kleid (Wolle)	3	50
Kapuzenmantel, lang	3	80
Mantel, kurz (Wolle)	2	60
Pelzmantel	4	120
Pelzfäustlinge	1 (AT+PA je -3)	10
Stiefel, leicht	1	75

Leder schützt zwar vor Wind, nicht aber vor Kälte. Am realistischsten ist eine sinnvolle Kombination aus Leder, Pelzen und Wollkleidern, wobei das Leder über der Wolle getragen wird. Damit ihre Helden nicht zu wandelnden Kleiderständen werden, machen Sie sie darauf aufmerksam, daß zu viele Kleider ihre Bewegungsfreiheit einschränken. Für jeden Kälteschutzpunkt über 6 hinaus gilt: AT, PA und GE jeweils -1

Kälteschaden

Unter normalen Umständen reicht warme Kleidung, um sich vor der Kälte zu schützen.

Schaden nehmen die Helden lediglich in besonderen Situationen wie z.B. bei einem Sturz ins Wasser, während eines Schneesturms u.a. In diesem Fall gilt, daß der Held für jeden Schadenspunkt, den er erleidet, noch zusätzlich zwei Ausdauerpunkte verliert.

Ist die Ausdauer auf 0 reduziert, versinkt die Spielerfigur in lethargische Bewegungslosigkeit und wird ohne fremde Hilfe mit Sicherheit erfrieren. Durch Kälteschaden verlorene Ausdauer wird folgendermaßen regeneriert:

- 1 Punkt je Stunde Ruhe, die man in Decken gehüllt im Freien verbringt.
- 2 Punkte je Stunde an einem Feuer.
- 3 Punkte je Stunde in einem beheiztem Raum.

Erfrierungen

Sollte ein Held 10 oder mehr SP durch Kälte hinnehmen, erleidet er Erfrierungen. Ein W6 entscheidet, welcher Körperteil betroffen ist:

1-3 ein Fuß, 4-5 eine Hand, 6 Gesicht.

Erfrierungen an den Füßen halbieren das Bewegungstempo. Erfrierungen an den Händen senken AT, PA und GE um zwei Punkte. Bei jedem Treffer mit der Waffe muß eine GE-Probe gelingen, oder die Wucht des Schlages reißt dem Kämpfer die Waffe aus den verletzten Händen.

Erfrierungen im Gesicht reduzieren den CH-Wert des Spielers um drei Punkte. Jede Art von Erfrierungen führt zum permanenten Verlust eines LP. Durch Blutstauungen im Hautgefäßsystem kommt es zu Hautrötungen, die sich später bläulich verfärben. Unter Umständen können sich in der Folge Blasen und Geschwüre bilden. Werden die Erfrierungen nicht behandelt (Heilkunde Wunden oder durch Magie), kommt es nach drei Tagen zu Wundbrand, und eine Amputation ist fast unvermeidlich.

Abschied von Thorwal

Das fürstliche Langhaus ist überfüllt mit Gästen. Alles was Beine hat, will den Aufbruch miterleben. Endlich tritt Hetfrau Garhelt an der Seite ihres Sohnes Tronde vor den Thron, um die Regeln für den Wettstreit bekanntzugeben.

"Nun edle Drachenfürer, vernehmt die Regeln, die für euer Duell gelten: Ihr werdet zwölf Aufgaben zu lösen haben, und euer Weg wird um das ganze bekannte Aventurien führen, und manchmal sogar darüber hinaus.

Ihr dürft eure Konkurrenten auf der Reise behindern, aber es ist verboten, sie zu töten. Ihr werdet als Fürsten und als Bettler reisen. Mut und Stärke allein werden allerdings nicht ausreichen, euch ans Ziel zu bringen.

Achtzig Wochen gebe ich jedem, dieses gewaltige Abenteuer zu bestehen, und damit ihr die Aufgaben auf ehrenvolle Weise löst, wird jede Gruppe eine junge Travia-Geweihte begleiten. Sie soll darüber wachen, daß bei dem Rennen die Regeln der Ehre eingehalten werden. Ihr Urteil wird am Ende der Reise über Sieg oder Niederlage entscheiden. Eure ersten beiden Aufgaben erfahrt ihr nun, die restlichen Aufgaben werden euch erst im Verlauf der Reise bekanntgegeben. Fahrt zunächst ins Yeti-Land und fangt dort einen der riesenhaften, zweizahnigen Kopfschwänzer! Aber gebt acht und fangt das Tier lebend, damit es an meinen Hof gebracht werden kann! Während ihr eure Schiffe mit der kostbaren Fracht nach Thorwal schickt, Phileasson und Beorn, sollt ihr selber mit wenigen Auserwählten in den äußersten Norden aufbrechen, um dort den Turm zu finden, mit dem die Welt am Himmelsgewölbe aufgehängt ist und der deshalb von den Firmelfen Himmelsturm genannt wird. Ergründet seine Geheimnisse und reist dann nach Frigorn, um dort eure nächste Aufgabe zu erfahren!

Nun brecht auf! Zwei Handelsschiffe werden euch vor der Küste von Yeti-Land erwarten, um die Expedition ins ewige Eis mit allem Notwendigen zu versorgen. Mögen die Zwölfgötter mit euch sein!"

Trotz der bitteren Kälte säumen unübersehbare Menschenmassen den Weg zum Hafen, um den Helden zuzujubeln und das Auslaufen der beiden Drachenboote zu beobachten. Seite an Seite verlassen die Schiffe die schützende Bucht, als Beorn der Blender seine Mannschaft den Rudertakt erhöhen läßt. Er will mit seiner "Seeschlange" einen Vorsprung herausholen und so gleich zu Beginn der Reise die Kampfmoral der Mannschaft stärken.

Phileasson Foggwulf kann sich das nicht bieten lassen und gibt seinen Leuten ebenfalls Befehl, den Rudertakt zu erhöhen. Die Mannschaft, der als erste zwei Proben hintereinander mißglücken, hat das Rennen verloren.

Nach jeder Probe wird der TaW Rudern/Segeln um einen Punkt gesenkt, da die Ruderer im Verlauf des Rennens immer stärker ermüden. (Für die Mannschaft Beoms gelten die gleichen Werte wie für Phileassons Leute.) Das siegreiche Schiff verschwindet am Horizont, und der Verlierer bekommt für die nächsten zwei Wochen einen Abzug von 1 auf seinen Ruderwert.

Shaya die Travia-Geweihte

In ihren wallenden, gelborangen Roben ist Shaya die farbenprächtigste Erscheinung auf Phileassons Schiff. Als Vertreterin der Göttin des Herdfeuers wird sie es in den kommenden Monaten nicht leicht unter der ungehobelten Schiffsbesatzung haben. Sie sieht diese Reise als eine Prüfung an, die ihr von ihrer Göttin auferlegt wurde.

Die hübsche, sommersprossige, rothaarige Frau spielt eine Schlüsselrolle auf dieser Reise. In Form von Prophezeiungen

und Orakelsprüchen leitet sie die Aufgaben, die auf der großen Reise zu erfüllen sind, an Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute weiter. Sie zu verlieren ist gleichbedeutend mit einer Niederlage, deshalb werden alle nur erdenklichen Vorkehrungen für ihren Schutz getroffen.

Umgekehrt ist die Geweihte in der Lage, in einer wirklichen Notlage der ganzen Gruppe durch ein großes Wunder Schutz zu gewähren. Sie erschafft dann einen für Feinde nicht auffindbaren Schutzraum, der sich plötzlich in einer Felswand oder im Eis auftut. Der Raum enthält ausreichend Proviant und Brennholz für eine Woche.

Shaya, Travia-Geweihte der 7. Stufe:

MU 11; KL 15; CH 15; GE 16; KK 10; AG 3; HA 7; RA 2;

GG 1; TA 2; LE 40; KE 46; RS 1; AT 6; PA 12; GST 1;

AU 50; MR 6; MK 20

TaW: Bekehren 11, Heilkunde Seele 10, Lesen/Schreiben 10

Shaya lehnt es ab, irgendwelche Waffen auch nur zu berühren. Wenn sie angegriffen wird, versucht sie den Attacken ihres Gegners auszuweichen oder ihn friedlich zu stimmen.

Gen Norden

Die Polarnacht

Obwohl mit der Wintersonnenwendnacht die längste Nacht des Jahres verstrichen ist, werden mit der Fahrt nach Norden die Tage zunehmend kürzer. Vor allem Helden aus dem Süden Aventuriens, denen solche "endlosen" Perioden der Dunkelheit fremd sind, sollten in ihrer Stimmung und Leistungsfähigkeit beeinträchtigt sein. (Senken Sie den Mut-Wert um W6 Punkte und heben Sie den Aberglauben-Wert um dieselbe Punktzahl!)

Eine weitere seltsame natürliche Erscheinung des Polarkreises ist das Nordlicht, das sich circa hundert Meilen nördlich von Olport am nächtlichen Himmel beobachten läßt. Auch wenn dieses geisterhafte Licht zunächst sehr unheimlich wirkt, so erweist es sich dennoch bald als nützlich, denn nichts ist bedrückender als die totale Finsternis der Polarnacht.

Der Sturm

Allgemeine Informationen:

Am Horizont zieht eine dunkle Wolkenbank auf und nähert sich mit großer Geschwindigkeit dem Schiff. Schon wenige Minuten später befindet ihr euch in einem Hexenkessel brodelnder Gischt. Fast waagerecht treibt der Sturm winzige Eiskristalle vor sich her, die wie tausend Nadeln nach euren ungeschützten Händen und Gesichtern greifen.

Gleichzeitig schwappt eiskaltes Wasser über die niedrige Bordwand des Schiffes, und in kürzester Zeit habt ihr keinen einzigen trockenen Faden mehr am Leib.

Spezielle Informationen:

Der Sturm überrascht das Schiff drei Tage nach dem Aufbruch einige Meilen nordwestlich von Olport. Phileasson Foggwulf gibt Befehl zum Wenden, um den sicheren Hafen anzusteuern.

Meisterinformationen:

Für die Wende und das Segeleinholen ist eine erfolgreiche Ruder-/Segelprobe +2 abzulegen. Schlägt die Probe fehl, gelingt zwar das Wendemanöver, doch das Schiff verliert sein Segel.

Erwecken Sie bei den Spielern nun den Eindruck, daß es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis der mörderische Sturm das Schiff in seine Einzelteile zerlegt haben wird. Wegen der durchnässten Kleidung verlieren die Abenteurer allen Kälteschutz und erleiden W6 Schadenspunkte. Erklären Sie den Helden, daß der Kapitän versucht, den rettenden Hafen von Olport zu erreichen.

Bald taucht vor dem Schiff eine zerklüftete Steilküste auf. Zwei gelungene Ruder-/Segelproben bringen den "Seeadler" auf die Höhe der Hafeneinfahrt von Olport.

Beschreiben Sie bei gescheiterten Proben, wie sich das Drachenboot immer weiter den gefährlichen Klippen nähert, und bedenken Sie, daß sich nach jeder Talentprobe der Wert um einen Punkt verschlechtert, da die Ruderer immer mehr ermüden.

Verhindern Sie aber auf jeden Fall, daß das Schiff schon jetzt an den Klippen zerschellt. Wenn die Proben bestanden sind, lesen Sie folgenden Text vor:

"Vor euch tauchen in der Dunkelheit zwei Lichtpunkte auf. Es sind die Leuchtfeuer der beiden Signaltürme, die die Hafeneinfahrt von Olport flankieren. Mit äußerster Kraftanstrengung bringt ihr das Schiff durch die schmale Passage, als eine letzte gigantische Welle den "Seeadler" packt und gegen den Turm auf der Backbordseite wirft. Wie dürre Äste zersplittern die Riemen und die Ruderstangen fegen die Männer gleich Spielzeugpuppen von ihren Bänken. Sirrend fliegen Holzsplitter über das Schiff."

Alle Ruderer auf der Backbordseite erleiden W+6 Schadenspunkte. Die anderen Helden erleiden W3 Trefferpunkte durch umherfliegende Holzsplitter.

Einwohner aus den nahegelegenen Häusern eilen herbei, um der Schiffsbesatzung zu helfen. Verwundete werden in die Kaschemme "Die Harpune" getragen und bei wohliger prasselndem Kaminfeuer mit Brantwein versorgt.

In Olport

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen, als der Sturm wieder abgeflaut ist, wird der Schaden am Schiff begutachtet. Alle Ruder auf der Backbordseite müssen ersetzt werden. Außerdem sind einige Planken des Schiffsrumpfs gerissen und müssen ersetzt werden. Am Mittag wird das Drachenboot in einen Schuppen bei den Hafenwerften gezogen.

Meisterinformationen:

Es wird eine Woche dauern, bis das Schiff wieder seetüchtig ist. Während dieser Zeit desertieren drei Mannschaftsmitglieder. Die Stimmung unter den Seeleuten und Abenteurern ist schlecht. Viele sagen, der Unfall sei ein böses Omen, und ihre Reise sei zum Scheitern verurteilt.

Um die Gnade Efferds zurückzuerlangen, läßt Phileasson vor der Abfahrt sein Schiff vom örtlichen Priester des Meerestotges segnen und bringt im Hafenbecken ein Opfer dar. Feierlich werden Meeresfrüchte und ein Dreizack den Fluten übergeben.

Reise durch Ifirns Ozean

Meisterinformationen:

Von Olport bis zum Treffpunkt mit den Lastenseglern an der Packeisgrenze vor Yeti-Land sind noch ca. 1350 Meilen zurückzulegen. Die durchschnittliche Tagesgeschwindigkeit eines Drachenbootes beträgt 180 Meilen.

Da das Schiff während der Passage durch die "Meerlunge" aber nur mit 50 Meilen pro Tag vorwärtskommt, dauert es elf Tage, bis der vereinbarte Treffpunkt erreicht wird. Jeden einzelnen Reisetag in diesem Abenteuer nachzuspielen, würde auch die geduldigste Spielerrunde überstrapazieren. Deshalb ist es ratsam, nur die Begegnungen auszuspielen und die übrige Reisezeit zu überspringen.

Sieg ?

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage nach Verlassen von Olport meldet der Ausguck ein treibendes Stück Holz 20 Meter backbord. Kapitän Phileasson läßt beidrehen, und mit einem Netz wird das bunte Stück Holz an Bord geholt. Es ist ein abgesplittertes Ruderblatt mit einer aufgemalten Schlange. Ein Ruder der "Seeschlange", dem Schiff Beorns des Blenders. Sollte er ein Opfer des Sturms geworden sein? Die Stimmung an Bord bessert sich.

Meisterinformationen:

Das Ruder ging lediglich während des Sturmes verloren. Die "Seeschlange" ist gänzlich unbeschädigt und hat zur Zeit einen Vorsprung von rund 1000 Meilen.

Wandernde Wassersäulen

Allgemeine Informationen:

Auf Höhe des Golfes von Riva werden wandernde Wassersäulen gesichtet, die sich auf das Schiff zubewegen.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um eine friedliche Walherde. Die erfahrenen Seeleute werden diese Gelegenheit nutzen, um die Landratten zu veralbern und Schauernmärchen über jähzornige Wasserelementarwesen zum Besten geben. Erst als ein Wal direkt unter dem Schiff durchtaucht und mit einem Schwanzflossenschlag die halbe Besatzung durchnäßt, verstummen die Spötter.

Die Meerlunge

Allgemeine Informationen:

Meerlunge nennt man das Gebiet westlich der Nebelzinnen. Hier treiben oft dichte Dunstschwaden über dem Wasser, und von den Küstengletschern abgebrochenes Eis macht die Passage gefährlich.

Himmel, Wasser und Eisschollen verschwimmen zu einer einzigen grauen Masse. Weil sich fast nie ein Lufthauch regt, muß die ganze Strecke gerudert werden.

Meisterinformationen:

Das Tempo sinkt auf 50 Meilen pro Tag. Das Schiff wird für die Passage fünf Tage brauchen. Um die Orientierung nicht zu verlieren, muß sich der "Seeadler" dicht an der Felsküste halten. Immer wieder hört man von den Klippen das gewaltige Donnern berstender Eisblöcke, die in die See stürzen. Eigor der Zwerg verkündet, das Donnern sei ein Zeichen Ingerimms, der wie sein Bruder Efferd ein Opfer fordere.

Die Glocke

Allgemeine Informationen:

Am vierten Tag im Nebel sind die Nerven aller Besatzungsmitglieder zum Zerreißen gespannt. Seit Stunden hat man die Küste aus den Augen verloren, und vor allem die erfahrenen Seeleute fürchten, daß man den Rand des Ozeans erreicht haben könnte, den Ort, an dem die Erdscheibe zu Ende sei und der Sturz ins Schattenreich Borons drohe.

Spezielle Informationen:

Ein weiterer Grund für die gespannte Lage sind die Gespenstergeschichten Eigors, der seit Stunden von Totenschiffen munkelt, die aus dem Reich Borons kommen und Jagd auf verirrte Segelschiffe machen würden. Man könne sie schon eine ganze Zeit, bevor man sie sehe, hören, denn mit einer Nebelglocke werde die untote Schiffsmannschaft ihren sterblichen Opfern die letzte Stunde einläuten.

Nachdem Eigor diese Geschichte auch dem letzten an Bord erzählt hat, hört man irgendwo im Nebel tatsächlich eine Glocke schlagen, die langsam dem Schiff näherkommt. Panik greift an Bord um sich. Alle verlassen die Ruderbänke, und während die Mutigeren unter der Mannschaft sich bewaffnen, um in den letzten Kampf zu gehen, werfen sich die meisten verzweifelt auf den Boden des Schiffes, um zu den Zwölfgöttern zu beten.

Meisterinformationen:

Kapitän Foggwulf versucht energisch, wieder Disziplin in seine Mannschaft zu bringen und die Männer entlang der Reling in einer Kampflinie zu formieren, um einen Enterangriff abzuwehren. Follker der Skalde spielt ein Thorwaler Kampflied, doch seine Musik findet im Trubel keine Beachtung. Shaya, die Travia-Geweihte, versucht, beruhigend auf die Mannschaft einzuwirken. Natürlich besteht weder die Gefahr, über den Rand der Welt zu stürzen, noch greift ein Schattenschiff aus dem Reiche Borons an. Es ist lediglich die Nebelglocke eines kleinen Robbenfängers aus Riva zu hören. Mit krächzender Fistelstimme ruft dessen Kapitän den "Seeadler" an, als er den Schatten des Schiffes im Nebel erkennt.

Beim Klang der vom Nebel noch zusätzlich verzerrten Stimme erreicht die Panik an Bord des "Seeadler" den Höhepunkt. Zielloos werden Pfeilschüsse ins Dunkel abgegeben. Erst als darauf ein Schwall herzhafter Seemannsflüche von Bord des Robbenfängers herüberschallt, entspannt sich die Lage.

Wenn die beiden Schiffe längsseits gehen, können folgende Informationen eingeholt werden:

- Schon über eine Woche liegen zwei Transportsegler aus Thorwal an der Packeisgrenze vor Yeti-Land. Kapitän Asmussen und seine Robbenfänger waren selbst mehrmals an Bord, um mit den Mannschaften der Transporter zu zechen.
- Vor ungefähr fünf Tagen ist ein Drachenboot dort angekommen, dessen Kapitän mit der gesamten Mannschaft zu einer Expedition ins ewige Eis aufgebrochen ist.

Schwimmende Berge

Meisterinformationen:

Während des letzten Tages im Nebelfeld treiben immer mehr und größere Eisberge am "Seeadler" vorbei. Beunruhigen Sie die Spieler, indem Sie beschreiben, wie sie im Wasser verborgene Ausläufer der Eisberge unter dem Schiffsrumpf entlangrutschen hören.

Allgemeine Informationen:

Im Verlauf des neunzehnten Reisetages lichtet sich der Nebel allmählich.

Der "Seeadler" wendet seinen Rumpfen Osten und steuert in die Bucht vor Yeti-Land. Euren Augen bietet sich ein seltsames Schauspiel. Am Horizont ist ein purpurer Lichtstreifen zu sehen, der langsam heller wird, bis er ein leuchtendes Orangerot erreicht hat, das von blaugrünen Lichtstreifen durchsetzt ist. Während des Zwielflichts konntet ihr ein Labyrinth sich verdichtender Eisschollen vor euch ausmachen, zwischen denen sich gelegentlich majestätische Tafel Eisberge so groß wie kleine Inseln erheben.

Meisterinformationen:

Das etwa zwanzigminütige Schauspiel, das die Mannschaft beobachten konnte, war ein ungewöhnlich farbinintensives Nordlicht.

Gefangen

Allgemeine Informationen:

Irgendwann während der schier endlosen Nacht gleitet der "Seeadler" durch einen relativ eisfreien Kanal zwischen zwei Tafel Eisbergen. Als ihr schon mehr als die Hälfte der Strecke zurückgelegt habt, frischt plötzlich der Wind auf. Der Berg auf der Steuerbordseite beginnt sich zu bewegen. Langsam schließt sich der Eiskanal und das Schiff droht wie eine Nußschale zwischen den eisigen Giganten zerquetscht zu werden.

Spezielle Informationen:

Seit der "Seeadler" in den bleigrauen Wassern des Eismeers kreuzt, hat Kapitän Phileasson rund ein Drittel der Mannschaft mit Piken und Fackeln bewaffnet an der Reling verteilt. Diese Leute haben die Aufgabe, frühzeitig Eisschollen zu entdecken und mit den Piken zu verhindern, daß sie an der empfindlichen Außenhaut des Schiffes entlangschrammen und Schaden anrichten.

So kommt es, daß zum Zeitpunkt der Gefahr die Ruderbänke nicht voll besetzt sind und wertvolle Minuten verstreichen, bevor das Schiff seine volle Geschwindigkeit erreicht.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Mannschaft ruhig ein oder zwei Talentproben auf Rudern/Segeln ablegen und sorgen Sie für kräftige Abzüge. Fast hätte der "Seeadler" die Durchfahrt noch geschafft.

Der Kapitän gibt Befehl, die Ruder einzuziehen und hofft, daß der letzte Schwung das Schiff noch hinaustreiben werde, da schließt sich knirschend der Ausgang.

Die Mannschaft hat Glück im Unglück: Das Schiff wurde nicht zerquetscht, weil sich im Eisberg auf der Backbordseite eine große Einbuchtung befand. Es hat rundum ca. fünf Meter Spielraum bis zu den senkrecht aufragenden Wänden der weißen Kolosse. Tödliche Kälte herrscht zwischen den Eisbergen.

Würfeln Sie für jede Stunde der Gefangenschaft mit 2W6 gegen den Kälteschutz der Helden. Überprüfen Sie außerdem stündlich, ob sich die Situation ändert. Bei einer 1 auf W20 trennen sich die beiden Eisberge wieder, und die Ausfahrt ist frei. Bei 19 oder 20 lösen sich Eisbrocken von den Steilwänden des Gefängnisses und drohen, das Schiff zu zerschlagen.

Sollte jemand wünschen, die Steilwände zu erklettern, so bringt der Kapitän das Schiff bis auf Ruderlänge an die Eiswände heran, aber nicht näher, weil er abbrechende Eisklötze fürchtet. Bei einer gelungenen Akrobatik-Probe gelangt man über ein ausgestrecktes Ruder in die Eiswand. Zwei Proben+2 auf das Talent Klettern bringen den Helden auf das Plateau des Tafelbergs. Bei einem Rundgang kann beobachtet werden, wie sich ein großes Eisstück von der Außenwand des Berges löst. Das Schiff trennt nun nur noch eine rund vier Meter dicke Eiswand von der offenen See.

Spezielle Informationen:

Der Kapitän läßt den Mast des Schiffes niederlegen und gibt dann Befehl, das Eis zu durchzubrechen. Mit Äxten, anderen Werkzeugen und Magie (z.B. "Feuerlanzen") dürfte es möglich sein, innerhalb einiger Stunden ein ausreichend großes Loch durch die Eiswand zu brechen, um das Schiff frei zu bekommen.

Meisterinformationen:

Da der "Seeadler" über kein Beiboot verfügt, ist die Arbeit extrem erschwert. Lassen Sie jeden Helden pro Stunde, die er arbeitet, eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Scheitert er, hat er sich bei der Arbeit die Kleidung durchnäßt. Damit verliert er sämtlichen Kälteschutz.

Ist das Ergebnis eine 19 stürzt er ins Wasser und erleidet einen Kälteschock (W20 Schadenspunkte.) Bei einer 20 trifft ihn ein herabfallender Eisbrocken (2W6 Trefferpunkte), und der Held stürzt beim Mißlingen einer zweiten GE-Probe auch noch ins Wasser. Nach W6+3 Stunden Arbeit ist das Schiff befreit.

Am Treffpunkt

Allgemeine Informationen:

Am 20. Reisetag wird nordöstlich des "Seeadlers" ein blaues Signalfeuer gesichtet: das vereinbarte Zeichen der Transportschiffe, welches das Auffinden des Ankerplatzes erleichtern soll.

Spezielle Informationen:

Zwei Stunden später sind die Schiffe erreicht. Etwas abseits liegt Beorns "Seeschlange". Sie ist mit einer dünnen Kruste aus Eis und Schnee überzogen und liegt offensichtlich schon länger vor Anker. Zweihundert Schritt von der Eisbruchkante entfernt stapeln sich Ausrüstung und Proviant auf dem Eis. Von dort tönt auch das Bellen hungriger Schlittenhunde.

Meisterinformationen:

Die Kapitäne der Transportschiffe erzählen, Beorn sei mit seinen Leuten bereits vor acht Tagen aufgebrochen. Philéasson Foggwulf gibt der Mannschaft den Befehl, das Schiff sicher zu vertäuen, die Ausrüstung zum Lager auf das Eis zu bringen und unter Anleitung des Nivesen Crottet Eishütten zu bauen.

Ins ewige Eis

Allgemeine Informationen:

Die Stimme Philéassons reißt euch aus dem Schlaf. Sieben Stunden Ruhe hat er euch gegeben, und in zwei weiteren Stunden soll alles bereit zum Aufbruch sein.

Als ihr euch vor der Eishütte die Füße vertreten, um wieder Wärme in eure steifen Glieder zu bringen, seht ihr, daß einige der Iglus, die eure Gefährten gebaut haben, schon über Nacht wieder eingestürzt sind. Es gibt noch viel zu lernen!

Spezielle Informationen:

In den nächsten beiden Stunden wird die Expedition organisiert. Der Kapitän verteilt seine Leute auf die Hundeschlitten und die drei Eissegler.

Meisterinformationen:

Sorgen Sie als Meister dafür, daß die Spielergruppe einen der Eissegler übernimmt. Eissegler sind kleine auf Kufen gestellte Segelboote. Sie können bis zu sechs Mann transportieren und erreichen Spitzengeschwindigkeiten von 50 Meilen pro Stunde.

Ihre Aufgabe bei der Expedition besteht darin, als Kundschafter der langsameren Hauptgruppe mit den Hundeschlitten voranzueilen und den günstigsten Weg auszuspähen. Spätestens alle zwölf Stunden sollen sie sich bei der Hauptgruppe zurückmelden, wo ihre Informationen gemeinsam mit denen der beiden anderen Erkundergruppen in eine große Geländekarte umgesetzt werden.

Bei diesen Treffen wird auch vereinbart, welche Geländeabschnitte als nächstes zu erkunden sind. Warnen Sie die Spieler davor, mit zu großer Geschwindigkeit durch die Polarnacht zu fahren, denn je höher ihr Tempo ist, desto größer werden auch der Wendekreis des Eisseglers und sein Bremsweg. Da sich die Helden durch die Fahrt auf dem Eissegler noch stärker der extremen Witterung aussetzen, ist täglich ein Wurf gegen 1/5 der Ausdauer zu bestehen, oder sie nehmen 3W6 Kälteschaden.

Die Eisspalte

Meisterinformationen:

Die große Eisspalte entstand vor einigen Wochen während eines Seebebens. Noch heute verlängern sich ihre Ausläufer täglich circa eine Meile Richtung Westen und werden dort bald die Packeisgrenze erreichen.

Lassen Sie die Abenteurer, wenn sie nicht äußerst vorsichtig mit dem Eissegler fahren, die ersten schmalen Risse im Eis gar nicht bemerken und jagen Sie ihnen dann einen gehörigen Schrecken ein, indem Sie beschreiben, wie ihr Eissegler über eine zwei Meter breite Spalte hinwegspringt.

Da die Eisspalte den direkten Weg zum Yeti-Land im Norden versperrt, werden die Helden in den ersten beiden Tagen damit beschäftigt sein, den Umfang der Spalte auszukundschaften. Lassen Sie beim ersten Treffen im Mannschaftslager das Problem diskutieren, ob man in östlicher oder westlicher Richtung an der Spalte entlangmarschiert oder so lange wartet, bis ein Weg gefunden ist. Bedenken Sie, daß eine falsche Entscheidung einen erheblichen Zeitverlust bedeutet.

Der Schneesturm/ Begegnung mit den Eisfeen

Allgemeine Informationen:

Ihr wollt euch gerade auf den Rückweg zum Haupttroß machen, als von Osten her der Wind deutlich auffrischt. Schnee wird vor den Windböen hergetrieben, und die ohnehin schlechte Sicht nimmt noch weiter ab.

Meisterinformationen:

Den Spielern sollte klar sein, daß es nicht tollkühn sondern schlicht wahnsinnig ist, jetzt noch weitersegeln zu wollen. Der Eissegler muß schnellstens mit Pflöcken und Stricken fest auf dem Eis vertäut werden. (In der Eile nicht vergessen das Segel einzuholen.) Um einen Iglu zu bauen, bleibt keine Zeit mehr.

Am besten überstehen die Helden den Sturm, wenn sie gegen die Windrichtung hinter ihrem Eissegler Deckung suchen. Der Sturm dauert W6 Stunden. Pro Stunde erleidet jeder Held 2W6 Kälteschaden.

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr Stunden hinter eurem Eissegler gekauert auf das Ende des Sturms gewartet habt, wird das ohrenbetäubende Toben der Elemente langsam stiller. Doch was ist das? Hat da eine Stimme euren Namen geflüstert?

Meisterinformationen:

Jeder Held vernimmt, wie er leise, mal befehlend, mal flehend bei seinem Namen gerufen wird. Jeder hört nur seinen Namen rufen und sonst nichts. Wer sich erhebt und ein paar Schritte in den immer noch dicht fallenden Schnee macht, sieht vor sich eine wunderschöne Gestalt des jeweils entgegengesetzten Geschlechts: eine Eisfee!

Von ihr scheint Wärme auszugehen, und nur eine gelungene Klugheitsprobe+3 läßt den betroffenen Charakter erkennen, daß dieser Eindruck eine Illusion sein muß, da der Schnee um das Wesen nicht schmilzt.

Die Gestalt kommt mit ausgebreiteten Armen langsam auf ihr Opfer zu und versucht, es in die Arme zu schließen und zu küssen. Nur durch eine weitere gelungene Klugheits-

probe kann man den Wunsch unterdrücken, der Eisfee entgegenzugehen und sich von ihr umarmen zu lassen. Ein Kuß dieser gespenstischen Erscheinung verursacht W20 SP. Nach dem Kuß verschwindet die Fee. Wer an dieser Liebkosung stirbt, erstarrt zur Eisstatue. Der Geist des Opfers ist fortan verdammt, in stürmischen Nächten mit den anderen Eisfeen ruhelos durch das Nordland zu ziehen. Am besten schützt man sich gegen diese Erscheinungen, indem man laut den Namen eines der Zwölfgötter ruft. Danach verschwindet die kühle Schönheit.



Verlassene Lager

Allgemeine Informationen:

Vor euch zeichnet sich eine Gruppe dicht aneinandergedrängter Eishütten in der Dunkelheit ab. Einige der Hütten sind zerfallen.

Spezielle Informationen:

Es finden sich einige leere Proviantstöße, ein leeres Branntweinfaß und ein zerbrochener Speer in dem Lager.

Meisterinformationen:

An jeder auf der Karte mit einem L gekennzeichneten Stelle befinden sich die Reste eines Rastlagers der Mannschaft Beorns des Blenders.

In keinem Lager finden sich besondere Spuren. Nur das letzte mit einem Kreuz gekennzeichnete Lager birgt eine Überraschung. Hier sind zwei Krieger in voller Kampfausrüstung bestattet worden: ein Hinweis auf die Auseinandersetzungen mit den Yetis.

Die Eisigel

Allgemeine Informationen:

Im Schein der Fackel seht ihr vom Eissegler aus etwas kleines Stacheliges auf dem Eis. Bevor ihr es genau erkennen könnt, seid ihr schon vorbei gehuscht. Dann kommt ein Warnruf von vorne. "Rundes Hindernis Steuerbord voraus!" Ihr nehmt das Segel aus dem Wind und leitet ein Bremsmanöver ein. Langsam nähert ihr euch dem Schatten. Vor euch liegt ein Gebilde, das ihr noch nie gesehen habt. Eine Kugel mit fast einen Meter langen Stacheln, die symmetrisch aus dem Zentrum hervorwachsen. Von ihr geht eine seltsam bedrohliche Ausstrahlung aus.

Spezielle Informationen:

Bei dem Wesen handelt es sich um einen Eisigel, ein fremdartiges, kristallines Lebewesen. Diese Begegnung kann in jedem Feld stattfinden, das mit dem sternförmigen Eisigelsymbol gekennzeichnet ist. Planquadrate, die zwei oder mehr dieser Symbole enthalten, sind für die Eissegler nicht mehr passierbar. Hundeschlitten und Abenteurer zu Fuß können sich dort aber langsam vorwärtsbewegen.

Meisterinformationen:

Die Eisigel sind absolut friedfertige Lebewesen, die nicht in der Lage sind, sich von der Stelle zu bewegen. Aus den verschiedensten Gründen wirken sie für Menschen dennoch erschreckend. Zunächst ist da ihre fremdartige Form. Bei größeren Kolonien, wo der Wind tausendfach in den Stacheln gebrochen wird, entsteht eine Art Aeolsharfenefekt, und es sind unwirklich schöne Melodien zu hören. Der triftigste Grund, Angst zu haben, ist aber der, daß die Eisigel eine Form von mentaler Verbindung zu intelligenten Lebewesen aufnehmen können. Diese Möglichkeit nutzen Eisigel, die den Maximaldurchmesser von fünf Metern erreicht haben und kurz vor der Implosion stehen, dazu, allen Lebewesen in ihrer Reichweite speziell auf ihre Psyche zugeschnittene Schreckensvisionen vorzugaukeln, die die Opfer vor Furcht erstarren lassen. Um die Auswirkungen dieser mentalen Angriffe ignorieren zu können, muß jeder Held eine Mutprobe+3 bestehen.

Wenn die Eisigel ausgewachsen sind, wird die Belastung der langen, schweren Stacheln auf die Außenwand der kleinen Kernkugel so stark, daß die Kugel, in der dann ein starker Unterdruck herrscht, jeden Augenblick Risse bekommen kann, was die Implosion auslöst. Auf diese Art vermehren sich Eisigel, denn aus den Splittern des Kerns wachsen neue Kristalle heran.

Jedes Lebewesen im Umkreis von drei Metern um den überreifen Eisigel erleidet bei der Implosion 4W6 Trefferpunkte durch die bis zu schwertlangen Kristallsplitter. Für je drei weitere Meter Distanz reduziert sich der Schaden um ein W6. Die mentalen Angriffe sollen andere Lebewesen im Augenblick des Zerberstens in der Nähe des Schneiegels festhalten. Der Zerfall eines Kristalls kann auch durch Schläge oder Schüsse nach der Kernkugel herbeigeführt werden.

Es besteht eine Chance von 10%, daß bei Verletzungen durch Kristallsplitter, auch Splitter aus dem Kern eines Eisigels in die Wunde geraten und nicht alle Rückstände beim Säubern der Schnittwunde entfernt werden. In diesem Fall wird sehr langsam in der Wunde ein neuer Kristall

zu wachsen beginnen. Er ist nur mit einer erfolgreichen Probe+5 auf Heilkunde Wunden zu entfernen.

Das Wrack

Allgemeine Informationen:

Eine halbe Meile westlich von euch sichtet ihr einen Eissegler. Er kann nicht zu eurer Expedition gehören, denn die beiden anderen Eissegler operieren heute in einem ganz anderen Gebiet.

Beim Näherkommen erkennt ihr, daß das zerfetzte Segel lose im Wind hin- und herschlägt. Die Backbordkufe ist weggerissen, und der Segler hat Schlagseite.

Spezielle Informationen:

Aus der Nähe bietet sich ein Bild des Grauens: Halb im Schnee begraben liegen die regelrecht zerfetzten Leichen von vier Seeleuten aus der Mannschaft Beorns des Blenders.

Meisterinformationen:

Bei weiterer Untersuchung läßt sich feststellen, daß der Eissegler mit großen Eisblöcken beworfen wurde, bis er manövrierunfähig war. Neben der Leiche eines Seemanns findet sich eine abgeschlagene Pranke. Sie stellt ein Mittelding zwischen Menschenhand und Bärenatze dar und gehört zu einem Yeti. Ihrer Größe nach zu urteilen, muß der Besitzer solcher Pranken fast die doppelte Größe eines Menschen erreichen. Diese Begegnung kann an einem beliebigen Punkt zehn Kilometer südlich der großen Bucht auf Karte eins stattfinden.

Das Baby

Meisterinformationen:

Diese Begegnung findet am Eingang zur großen Bucht statt.

Allgemeinen Informationen:

Ein leises Wimmern hallt über das ewige Eis.

Spezielle Informationen:

Wenn ihr dem Geräusch folgt, stoßt ihr bald auf den Leichnam eines großen weißen Pelztieres, das wie ein Mischling aus Mensch, Affe und Bär aussieht: ein Yeti.

Aus seinen Rücken ragen ein gutes Dutzend Pfeilschäfte. Noch im Todeskampf muß das Tier etwas unter seinen gekrümmten Leib gezogen haben, denn von dort ertönt das Gewimmer.

Meisterinformationen:

Bei dem Tierleichen handelt es sich um ein Yetiweibchen, das noch im Tod sein Junges schützend umklammert.

Beorn der Blender hat, indem er die Schneemenschen jagen ließ, um Frischfleisch für seine Leute zu bekommen, einen Krieg mit den Yetis vom Stamm der "Hrm Hrm" entfesselt, die in der großen Bucht und den angrenzenden Bergen leben.

Da die Yetis nicht zwischen den Leuten Beorns und der Mannschaft Phileassons unterscheiden können, wird es

zwangsläufig zu Auseinandersetzungen kommen. Stellt sich aber heraus, daß ein Yeti-Baby durch die Helden gerettet wurde, ist damit eine Basis für Verhandlungen geschaffen, und die Yetis werden zunächst von einem Angriff absehen.

Die Ernährung des Jungen bereitet Probleme. Da es noch keine Zähne hat, ist es darauf angewiesen, mit Milch oder vorgekauter Nahrung aufpäppelt zu werden. Das rund drei Monate alte Baby ist restlos ausgezehrt, da es schon mehrere Tage unter seiner Mutter begraben lag.

Der Vorsprung Beorns ist zu diesem Zeitpunkt auf drei Tagesmärsche zusammengeschrumpft, weil er durch die Kämpfe mit den Yetis erheblich beim Vormarsch behindert wurde.

Der Angriff

Meisterinformationen:

Der Angriff auf den Eissegler der Helden findet an einer beliebigen Stelle in der Nähe der Berge statt, die die große Bucht flankieren.

Allgemeine Informationen:

Ihr segelt durch ein Gebiet, in dem euch große Eisblöcke, die bei Lawinen von den nahegelegenen Bergen herabgestürzt sind, zu langsamer Fahrt zwingen.

Plötzlich saust wie aus dem Nichts ein Eisbrocken über eure Köpfe hinweg und reißt ein Loch ins Segel. Euer Eissegler verliert darauf drastisch an Geschwindigkeit.

Spezielle Informationen:

Dies war nur das Vorspiel zu einer vernichtenden Attacke der Yetis. Zunächst sind im Fackelschein nur einige huschende Schatten zwischen den Eisblöcken zu erkennen. Dann ertönt ein markerschütterndes Brüllen. Ein weiteres Geschoß schlägt dicht neben dem Boot aufs Eis, dann stürmen von überall her große weiße Gestalten heran.

Meisterinformationen:

Wenn sich das Baby an Bord befindet, beginnt es, kurz bevor die Helden ihre Fernwaffen abfeuern, lauthals zu weinen. Als die anderen Yetis seine Stimme hören, stoppen sie den Angriff. Jetzt hängt alles vom Verhalten der Helden ab. Bedrohen sie das Baby mit einer Waffe und versuchen sie, sich so freien Abzug zu erzwingen, ist damit jegliche Chance auf einen Frieden mit den Yetis verspielt. Der Abzug wird gewährt, aber die Eismenschen werden die Helden unauffällig verfolgen, um bei günstiger Gelegenheit das Baby durch einen Überraschungsangriff zu befreien. Und dann gnade den Helden Praios!

Verhalten sich die Helden aber ruhig, wird nach einer Weile ein Yeti miteinem Fisch in der ausgestreckten Hand (Zeichen des Friedens) auf den Eissegler zukommen, um zu verhandeln. Er versucht, mit Zeichen klar zu machen, ihm zu folgen. (Da die Yetis eine sehr primitive und fremdartige Sprache sprechen, ist eine Verständigung mit ihnen nur durch Zeichen möglich.) Das einzige, was man im Kauderwelsch des Parlamentärs verstehen kann, sind die Worte: "Muddär Galandel." Dabei weist er auf die Berge im Westen der großen Bucht. Wenn die Helden den Yetis folgen, werden diese weder versuchen, ihnen ihre

Waffen abzunehmen, noch bedingungslos darauf beharren, daß man ihnen sofort das Baby ausliefert.

Das Dorf

Allgemeine Informationen:

Nach drei Stunden Fußmarsch durch die zerklüfteten Berge der Westküste gelangt die Gruppe in ein schmales Felstal, an dessen Ende sich einige Höhlen befinden und in dem mehrere Eishütten errichtet wurden.

Spezielle Informationen:

Als der Trupp sich dem Dorf nähert, kommen einige Yetis näher, die kleine Knochen und Federn in ihr zotteliges Fell geflochten haben. Diese Yetis sind sehr erobert und wollen den Helden offensichtlich ans Leder. Die Wachen verhindern aber alle Übergriffe. Man geleitet euch zu einer Eishütte und gibt Zeichen, in ihrem Inneren zu warten.

Der kuppelartige, niedrige Innenraum wird durch einige Tranlämpchen gleichzeitig beleuchtet und beheizt. Der Eingang zum Iglu ist mit Fellen verhängt, und auch auf dem Boden liegen verschiedene Pelze.

Meisterinformationen:

Geben Sie der Gruppe reichlich Zeit, ihre Lage zu diskutieren. Wenn sie die Eishütte gründlich untersucht, findet sie einen Elfenbeinkamm und eine kostbare, edelsteingeschmückte Harfe.

„Mutter Galandel“

Allgemeine Informationen:

Von draußen dringt der Lärm einer lebhaften Diskussion in die Eishütte. Nach einer Weile wird es stiller, und der Vorhang am Eingang des Iglus wird zurückgezogen. Eine steinalte Elfe tritt ein. Sie stellt sich als Galandel vor und erklärt, daß sie die Helden verheören müsse.

Meisterinformationen:

Nun sollten die Helden erklären, wie und warum sie nach Yeti-Land gekommen sind. Besonders wichtig ist, daß sie ausdrücklich betonen, nicht zur Mannschaft Beoms des Blenders zu gehören. Sobald Galandel eine schlüssige (nicht unbedingt wahre) Geschichte aus den Helden herausbekommen hat, wird sie das Verhör beenden und die Gruppe für eine Stunde verlassen, um den Yetis Bericht zu erstatten.

Wenn sich herausgestellt hat, daß die Gefangenen unschuldig sind, werden sie zu einem Versöhnungssessen mit allen anwesenden Stammesmitgliedern eingeladen. Dabei können sie nicht nur erfahren, daß Zweizahnige Kopffüßler im Tal der „Donnerwanderer“ zu finden sind, sondern erhalten auch das Angebot, von einigen Jägern des Stammes in dieses Tal geführt zu werden.

Mutter Galandel dolmetscht während des Festes. Sie ist sichtlich erfreut darüber, sich mit Menschen unterhalten zu können. In ihrer Jugend brach sie mit einer Gruppe Elfen auf, um nach jenem sagenhaften Elfenclan zu suchen, der im äußersten Norden eine Stadt der Harmonie und des Wissens gebaut haben sollte. Südlich von Yeti-Land geriet

ihre Expedition in einen Schneesturm, der tagelang anhielt. Als sich der Sturm wieder legte, hatte nur Galandel überlebt. Halb erfroren wurde sie von den Yetis gefunden und gesundgepflegt. Aus Dankbarkeit lebt sie seitdem beim Stamm der 'Hrm Hrm' und genießt dort als weise Frau große Achtung.

Nach diesem Zusammentreffen ist es die Aufgabe der Helden, für ein friedliches Nebeneinander von Schiffsmannschaft und Yetis zu sorgen. Kapitän Phileasson wird bei der ersten sich bietenden Gelegenheit das Dorf besuchen und Gastgeschenke überbringen. Sobald die Hundeschlitten die große Bucht erreicht haben, steht einem Aufbruch ins Tal der Donnerwanderer nichts mehr im Wege.

Krieg mit den Yetis

Meisterinformationen:

Eine der wesentlichen Aufgaben dieses Spielabschnitts besteht darin, trotz ungünstiger Ausgangsbedingungen eine Auseinandersetzung mit den Yetis zu vermeiden. Sollte es dennoch zum 'Krieg' kommen, hat das folgende Konsequenzen:

- Die Spieler müssen das Tal der Donnerwanderer selbst finden.
- Jenseits der großen Bucht halbiert sich das Tagestempo der Hundeschlitten, weil man sich ständig gegen überraschende Angriffe absichern muß.
- Jeder Kundschaftsgang, bei der ein einzelner Held sich von der Gruppe trennt, wird zu einem Todeskommando.
- Mindestens einmal täglich sollte es zu einem Angriff der Yetis kommen.

Unter dem Gletscher

Allgemeine Informationen:

Gemeinsam mit zwei Yeti-Jägern übernimmt Galandel die Führung der Expedition. Sie geleiten die Mannschaft in den Nordosten der großen Bucht zu einer Stelle, wo ein dampfender Wasserfall über eine fünf Mannslängen hohe Steilklippe hinabstürzt. Das warme Wasser hat einen mehr als 20 Schritt durchmessenden Halbkreis in das Eis der großen Bucht geschmolzen. Über der Klippe ragt ein hoher Gletscherabbruch auf.

Spezielle Informationen:

Auf dem Marsch zum Wasserfall wurden die Reste der letzten beiden Eisseglers Beoms des Blenders gefunden. Er mußte sie zurücklassen, als er in die unwegsamen Berge Yeti-Lands vorstieß. Die ihn verfolgenden Yetis haben die Boote gefunden und vollständig zerstört.

Der warme Fluß hat unterhalb des Gletschers einen mehr als fünf Meilen langen Tunnel geschmolzen. Dies ist der kürzeste Weg ins Tal der Donnerwanderer.

Meisterinformationen:

Galandel erklimmt als erste die Klippe und weist den Helden den günstigsten Weg. Nach einer Kletterprobe +2 stehen auch sie am Eingang des Eistunnels.

Es ist unmöglich, auf diesem Weg die Hundeschlitten oder gar die Eisseglers heraufzubringen. Kapitän Phileasson läßt

deshalb ein Lager errichten, in dem zehn Leute zurückbleiben, um die Ausrüstung zu bewachen. Der Rest folgt in den Eistunnel.

Im Tunnel herrscht so dichter Nebel, daß man kaum drei Meter weit sehen kann. Beschreiben Sie während der Passage unter dem Eis, daß ständig ein Knacken und Knirschen von den Tunnelwänden zu hören ist, ganz so als würde der Gang jeden Moment einstürzen.

Für jeden Helden, der den Tunnel durchquert, besteht eine Chance von 15% (18-20 auf W20), durch herabfallende Eisbrocken getroffen zu werden und 2W6 Trefferpunkte Schaden zu nehmen.

“Ingerimms Schlund”

Allgemeine Informationen:

Ungefähr in der Mitte des Eistunnels befindet sich in der Ostseite eine 30 Meter breite Ausbuchtung. Noch bevor die Gruppe diese Stelle erreicht, ist ein langsam zunehmendes Grollen in der Tiefe der Erde zu hören. Galandel treibt euch zur Eile an.

Spezielle Informationen:

Während die Helden an der seitlichen Ausbuchtung vorbeikommen, nimmt das Grollen weiter zu. Der Boden unter den Füßen beginnt zu vibrieren.

Meisterinformationen:

Wer eine Probe auf seinen “Aberglauben”-Wert besteht, wird an dieser Stelle einen Moment stehenbleiben, um ein Gebet zu Ingerimm zu sprechen.

Wenn Sie beginnen, das Vibrieren des Felsbodens zu beschreiben, werfen Sie einen Blick auf die Uhr. Exakt vier Minuten später, während das Grollen und die Erschütterungen immer stärker werden, bricht in der Mitte der grottenartigen Ausbuchtung des Eistunnels ein Schlammgeysir aus.

Wer so neugierig gewesen sein sollte, in die Grotte vorzudringen, erleidet W20 Trefferpunkte durch kochendheißen Schlamm. Selbst die Betenden am Rande der Grotte sind noch mit W6 Punkten betroffen. Wer unbeirrt weitergegangen ist, kommt mit dem Schrecken davon.

Das Tal der Donnerwanderer

Allgemeine Informationen:

Als ihr die Eisgrotte hinter euch gelassen habt, steht ihr am Rande eines großen Tals. Nebelfelder behindern stark die Sicht. Irgendwo in der Ferne ist die Eruption eines Geysirs zu hören.

Meisterinformationen:

In dem Tal herrscht aufgrund seiner besonderen geologischen Beschaffenheit ein milderer Klima als in der umgebenden Eiswüste.

Es gibt zahllose Geysire, in deren Nähe niemals der Boden gefriert und die deshalb von kleinen Nadelbaumgruppen umstanden sind. Dennoch ist auch hier Winter und in allen nicht von den Geysiren erwärmten Gebieten liegt Schnee. In der Mitte des Tales befindet sich ein großer See.

Der warme See

Allgemeine Informationen:

Vor euch wird der Nebel immer dichter. Je weiter ihr geht, desto wärmer wird es. Schon bald haltet ihr es in euren Pelzjacken nicht mehr aus. Ihr hört fremdartige Tiergeräusche. Auch der Wald, den ihr durchquert, verändert sich langsam. Die Nadelbäume weichen nie gesehenen Baumarten.

Meisterinformationen:

Der Fluß, dessen Verlauf die Helden unter dem Gletscher folgen, entspringt einem warmen See im Zentrum des Tals. Durch heiße Quellen erreicht das Wasser eine Temperatur von über 40 Grad. Der See heizt die Luft so stark auf, daß sich um den See ein zwischen 0,5 und 1,5 Kilometer breiter Streifen subtropischer Vegetation ausgebildet hat. Jetzt im Winter sind allerdings die meisten Pflanzen abgestorben und durch gigantische Pilze und Gewächse, die eine Mischung zwischen Pilz und Baum darstellen, ersetzt. Dahinter beginnt ein breiter Streifen Nadelwald. In der Umgebung des Sees kann es zu Treffen mit riesenhaften Echsen kommen.

Für die Yetis ist der Wald um den See tabu, und sie würden ihn niemals freiwillig betreten.

Begegnungen

Mammuts werden die Helden in diesem “Dschungel” nicht finden. Dennoch gibt es eine reiche Fauna, und es kommt zweimal pro Tag zu Begegnungen, wenn Ihre Gruppe beschließt sich hier länger aufzuhalten. (Würfeln Sie mit zwei W6.)

2 - 3 Weldende Seeungeheuer

Spezielle Informationen:

Die Häuse riesiger Schlangen tauchen vor euch aus dem See auf. Sie scheinen Wasserpflanzen zu fressen. Als die Tiere sich Richtung Ufer bewegen, könnt ihr erkennen, daß es sich nicht um Schlangen, sondern um gigantische Echsen mit meterlangen Hälsen handelt.

Werte:

MU 8; LE 300; RS 4; AT -; PA -; GS 6; AU 80; MK 100

Sollte es Ihren Spielern tatsächlich einfallen eine solche Echse zu jagen, wird sie sich einfach tiefer in den See zurückziehen, bis sie ihren lästigen Verfolgern entkommen ist.

4 - 5 Riesenlibellen

Spezielle Informationen:

Zuerst hört ihr einen sirrenden Ton und dann seid ihr plötzlich von einem Schwarm großer, metallisch blitzenden Fluginsekten umgeben, die euch mit messerscharfen Kieferzangen attackieren.

Werte:

MU 14; LE 12; RS 4; AT 13; PA 7; TP 1W+2; AU 20; MK 7

Die Helden sind in das Revier äußerst aggressiver Raublibellen eingedrungen. 2W6 der unterarmlangen Tiere greifen die Gruppe an.

6 - 8 Schlinger

Zwischen den Bäumen könnt ihr zwei große, aufrecht stehende Echsen sehen, die sich gemeinsam über einen riesigen Tierkadaver hermachen, dem sie gewaltige Fleischbrocken von den Rippen reißen.

Werte:

MU 20; LE 100; RS 3; AT 12/10/6; PA 5; TP 1W+5 (Klauen), 2W+4 (Gebiß), 1W+4 (Schwanzhieb); GS 12; AU 40; MR 10; MK 100

Wenn die Schlinger sich beim Fressen gestört fühlen, greifen sie ohne Vorwarnung an. Sie werden fliehende Helden aber höchstens ein paar hundert Schritt weit verfolgen, weil sie ihre Fraßstelle nicht verlassen wollen.

9 Perl-Morfu

Am versumpften Rand des Sees seht ihr wie sich ein blasser, schleimiger Wurm durch den Ufermorast windet.

Werte:

MU 6; LE 50; GS 0,25; 12 x AT 15; PA 5; TP 1W -1 (Hornsplitter) und 1W6 (Gift); AU 100; MK 40

Wenn die Helden sich dem Perl-Morfu auf mehr als 5 Meter nähern, wird es auf den Vordersten der Gruppe 12 Hornsplitter abschießen. Die Splitter richten nur geringen Schaden an. Würfeln Sie aus, wie viele Treffer erzielt werden und bestimmen Sie mit dem W6 für jeden einzelnen Treffer den Schaden. (Ergebnisse von 6 gelten immer als Wunden, egal wie hoch der Rüstungsschutz Ihrer Helden ist.) Für jede Wunde erleidet der Betroffene noch einmal 1W6 Giftschaden.

10 - 11 Die "Schreckensklauen"

Spezielle Informationen:

Wie aus dem Nichts fällt eine ganze Horde ein Schritt hoher, auf den Hinterbeinen laufender Echsen über euch her. Sie attackieren euch mit den messerscharfen Klauen ihrer Hinterbeine und springen ohne Rücksicht auf die Wunden, die ihnen zugefügt werden, immer wieder an euch hoch, um euch anzugreifen.

Werte:

MU 18; LE 25; RS 2; AT 13; PA 6; TP 1W+5; GS 12; AU 45; MK 12

Würfeln Sie mit 2W6 aus, wie viele dieser mörderischen Echsen über die Abenteurer herfallen.

12 Hornechse

Spezielle Informationen:

Die Erde unter euren Füßen vibriert, und ihr hört ein schrilles Fauchen. In einer Lawine aus Blättern und abgerissenen Ästen kommt eine mächtige gehörnte Echse auf euch zugaloppiert.

Werte:

MU 9; LE 120; RS 4 (Schädel 8); AT 12; PA 0; TP 6W+6; GS 6; AU 30; MR 6; MK 50

Die Attacke einer Hornechse parieren zu wollen, ist ungefähr so erfolgversprechend wie der Versuch, eine Dampfwalze mit bloßen Händen aufzuhalten. Die einzige Chance ist, sich durch eine Akrobatik-Probe in Sicherheit zu bringen. Die Echse wird zwei bis dreimal durch die Gruppe der Helden rumpeln und dann wieder im diesigen Dschungel verschwinden.

Der Clan der Wächter

Meisterinformationen:

In einem Seitenarm des Tals liegt ein Yeti-Dorf. Hier lebt ein Stamm, dessen Aufgabe es ist, das Tal und seine Tiere zu hüten. Um den Wildbestand zu schonen, darf jeder der Yeti-Clans aus den angrenzenden Bergen nur während eines bestimmten Jahresabschnittes im Tal auf Jagd gehen. Jeder, der das Tal betritt, hat seine Ankunft im Dorf zu melden, und Galandel führt die Expedition zuerst hierher. Eine Jagdgenehmigung wird nach zähen Verhandlungen und dem Überreichen metallener Geschenke zu erteilt. (Metall schätzen die Yetis besonders hoch, weil sie es nicht selbst herstellen können.)

Ungefähr zur selben Zeit wie Phileasson trifft auch Beorn der Blender mit seinen Leuten von Westen her im Tal ein. Da für Yetis alle Menschen gleich aussehen, wird man auch sie, nachdem einmal die Jagderlaubnis erteilt ist, in Frieden ziehen lassen.

Die Mammutjagd

Meisterinformationen:

Genau wie den Yetis scheuen auch die zweizahnigen Kopfschwänzer (Mammuts) Gebiete, in denen es wärmer als zwanzig Grad ist. Mit dieser Ausnahme kann man überall im Tal auf Herden wandernder Kopfschwänzer stoßen.

Natürlich gibt es neben den Mammuts noch eine ganze Reihe anderer Tiere im Tal der Donnerwanderer. Überprüfen Sie zweimal pro Spieltag, zu welchen Begegnungen es kommt.

Wie ein Mammut lebend zu fangen ist, überlassen Sie am besten der Phantasie ihrer Heldengruppe. Die Möglichkeiten reichen von der klassischen Fallgrube bis zu dem Versuch, das Tier rauschkrautsüchtig oder betrunken zu machen. Bei der Jagd ist zu bedenken, daß mit der Größe des gefangenen Tieres auch die Probleme für Verpflegung und Transport zunehmen. An ein Jungmammut wird man sehr wahrscheinlich aber nur über die Leichen seines Muttertiers und des Leitbullens herankommen. Verliert das Mammut während der Jagd mehr als die Hälfte seiner Lebenspunkte, besteht eine Chance von 50%, daß es auf dem Transport nach Thorwal stirbt. (Es ist besonders interessant zu beobachten, auf was für wahnwitzige Ideen einige Spieler verfallen, um das Mammut über die Klippe am Wasserfall abzuseilen. Wenn es Ihnen zu bunt wird, lassen Sie das Tier einfach in Panik über die Klippe

springen, ein Sturz in das aufgetaute Meerwasser schadet ihm nicht.) Beorn der Blender wird die Leute Phileassons beschatten lassen, sobald er von seinen Jagdgruppen erfährt, daß sie sich im Tal aufhalten. Besonders interessiert ist er daran, auf welchem Weg sein Verfolger so schnell nach hier kam.

Begegnungen

Die Begegnungen, die weiter entfernt vom warmen See stattfinden, sind ganz anderer Art und erfordern eine zweite Liste. In erster Linie leben warnblütige, pelztragende Tiere in den kälteren Regionen des Tals. Es finden zwei Begegnungen pro Tag statt. Würfeln Sie mit zwei W6.

2 Höhlenbär

Spezielle Informationen:

Ihr habt einen großen übellaunigen Bären aufgestöbert, der aus irgendeinem Grund seinen Winterschlaf unterbrochen hat. Wenn ihr gebührenden Abstand haltet, wird die Begegnung friedlich ablaufen. Auf der anderen Seite sind Bärenschinken eine ausgemachte Köstlichkeit.

Werte:

MU 12; LE 50; RS 2; GS 7; AT 10; PA 6; TP 2x2W6; AU 50; MR -2; MK 50

Im Kampf stellt sich der Höhlenbär auf seine Hinterbeine und greift jede KR mit zwei mächtigen Prankenhieben an.

3 - 4 Mammuts

Spezielle Informationen:

Weithin sichtbar stampft eine kleine Herde mächtiger Gestalten durch den Schnee. Endlich habt ihr die zweizabnigen Kopfschwänzer gefunden. Schlagartig wird euch klar, was es heißt, einen dieser wandelnden Fleischberge lebend zu fangen und auf einem Drachenboot nach Thorwal zu bringen.

Werte:

MU 14; LE 150; RS 5; AT 12; PA 4; TP 4W+4; GS 9; MR 4; MK 100

Ein einzelner Jäger kann diesen gewaltigen Tieren nicht gefährlich werden. Wenn Gefahr im Verzug ist, greifen die Bullen der Herde laut trompetend an und trampeln alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Sich mit einem angreifenden Mammut anzulegen, ist Wahnsinn. Statt einer Parade hilft nur eine Akrobatik-Probe, um den wütenden Tieren zu entgehen. Bestimmen Sie die Anzahl der Mammuts mit 3W6.

5 - 6 Yaks

Spezielle Informationen:

Sie sehen ja ein bißchen aus wie Rinder, die Tiere, die ihr hier aufgespürt habt. Nur das lange, zottelige Fell unterscheidet

diese Kreaturen radikal von jenen Rindern, die ihr aus den südlicheren Gefilden Aventuriens kennt.

Werte:

MU 20; LE 40; RS 4; GS 10; AT 11; PA 7; TP 1W+6; AU 50; MK 20

Gegen die Attacke eines Yaks hilft keine Parade. Es ist angebracht, sich mit einer schnellen Akrobatik-Probe in Sicherheit zu bringen. Yakherden bestehen aus 3W20 + 10 Tieren.

7 - 8 Karene

Spezielle Informationen:

Rings um ein kleines Gehölz hat sich eine Karenherde eingefunden, um an den niedrigsten Tannenzweigen zu knabbern.

Werte:

MU 11; LE 30; RS 1; AT 9; PA 5; TP w+2; GS 9; AU 70; MK 8

Karene sind die am weitesten verbreiteten Herdentiere im Norden Aventuriens. Sobald die Herde eine Gefahr wittert, wird sie fliehen. Bestimmen Sie die Anzahl der Tiere mit 2W6 + 15.

9 - 10 Höhlenwölfe

Spezielle Informationen:

Ein langgezogenes Heulen schreckt euch auf und macht deutlich, daß ihr nicht die einzigen Jäger im Tal seid.

Werte:

MU 12; LE 22; RS 3; GS 12; AT 11; PA 6; TP 1W+3; AU 80; MR 2; MK 11

Das Rudel von 2W6 Wölfen wird die Gruppe nur dann angreifen, wenn sie lukrative Beute gemacht hat, die es lohnt ihnen abzuzeigen.

11 - 12 Wollnashorn

Spezielle Informationen:

Gewaltige behaarte Gestalten mit einem Horn auf der Nase weiden vor euch im Schnee. Nach den Erzählungen, die man so hört, hattet ihr euch Einhörner ganz anders vorgestellt! Alles Jägerlatein?

Werte:

MU 18; LE 70; RS 4; GS 9; AT 8*/11; PA 6; TP 3W*/1W+4; AU 35; MK 35

*Die Werte vor dem Schrägstrich gelten nur für die ersten, besonders ungestümen Angriffe (Anzahl: W6)

Es ist ratsam, den einzelgängerischen Wollnashörnern nicht zu nahe zu treten. Sie sind sehr reizbar und ihre Attacken mörderisch.

Mehr als drei dieser Giganten wird man nicht an einer Stelle antreffen.

Abschied von den Yetis

Allgemeine Informationen:

Als Phileasson mit dem zweizahnigen Kopfschwänzer in die große Bucht zurückkehrt, wird er dort schon von den Yetis erwartet, die ihn bis zum Lager der Thorwaler begleiten.

Die Zeit drängt, der Kapitän möchte seinen Vorsprung vor Beorn dem Blender weiter ausbauen und will deshalb schon am nächsten Morgen das Lager abbrechen. In der letzten Nacht aber soll gemeinsam ein Siegesfest gefeiert werden.

Spezielle Informationen:

Die Mägen der Helden werden mit einigen Spezialitäten der Yetis - wie zum Beispiel rohe Robbenleber - auf eine harte Probe gestellt. Ansonsten verläuft das Fest feucht-fröhlich und ausgelassen.

Als die Feier ihren Höhepunkt erreicht, greift der Skalde zu seiner Laute und singt das Lied vom Himmelsturm, einem sagenhaften Turm, den das alte Volk erbaute, um die bis dahin frei durch das Nichts schwebende Welt am Himmel aufzuhängen.

Auch soll in den Kellergewölben des Turms ein Tempel stehen, durch den die Götter in Aventurien Einzug hielten. Doch befanden sie viele der Bewohner des Himmelsturms für unwürdig, an einem so heiligen Ort zu leben und verbannten sie. Aus ihnen gingen die Elfenvölker hervor, die heute in Aventurien leben. Die Auserwählten aber blieben im Turm zurück und bewachen noch heute den Tempel, den Kapitän Phileasson schon bald mit seinen wackeren Streitern besuchen wird.

Als der Skalde seinen Gesang beendet hat, erhebt sich die Fimelfe Galandel und erklärt, auch in ihrem Volk erzähle man sich eine Geschichte über den Turm im Eis, doch sie sei anders. Sie bittet den Skalden um seine Laute und trägt die Sage der Fimelfen vor. Sie berichtet, wie sich das stolze alte Volk anmaßte, den Göttern gleich zu sein, bis jene eines Tages einen Boten schickten, der Zwietracht und Unglück unter das Volk brachte. Bruder kämpfte gegen Bruder, und

zum Schluß gelang es nur einer kleinen Schar, aus dem Turm zu fliehen. Sie wurden die Urahnen der Fimelfen.

An den Geheimnissen und dem Wissen des alten Volkes aber, das sich noch heute im Turm verbirgt, hängt das Schicksal dieser Welt.

Als Galandel die Geschichte beendet hat, öffnet sie einen Lederbeutel an ihrem Gürtel und holt einen bernsteinfarbenen Edelstein heraus, der in seinem Inneren zu glühen scheint. Ihn überreicht sie Kapitän Phileasson und verkündet, daß dieser Stein, wenn er im alten Heiligtum an den rechten Platz gelegt werde, den Weg zum Himmelsturm weise.

Meisterinformationen:

Wie in jeder Sage steckt auch in diesen beiden Erzählungen ein Körnchen Wahrheit. Sie sollen den Spielern als erste Hinweise dienen, das Rätsel vom Untergang der Elfenkultur im Himmelsturm zu lösen und die Gefahr zu erkennen, die in der Verleugnung der Götter liegt.

Man kann wohl davon ausgehen, daß sich die alten Elfgötter seit jenen Tagen so weit von der Welt zurückgezogen haben, daß nicht einmal mehr die Elfen ihre Nähe spüren. So fern sind sie ihnen geworden, daß ihre Existenz von vielen Mitgliedern des Au-, Wald- und Fimvolks schlicht geleugnet wird. In gleichem Maße, wie die alten Götter ihre Obhut von der Welt nahmen, ging auch die Macht der Elfenstämme zurück. Heute wird die Welt von den Menschen regiert, und in den Himmeln herrschen ihre Götter.

Dennoch kann das Schicksal der Elfen den Menschen als Mahnung dienen. Wenn sie einmal in den gleichen tragischen Irrtum wie die Elfenvölker verfallen, werden auch sie dem Untergang entgegengehen.

Dann aber werden die Tage des Namenlosen und seiner Kreaturen beginnen!

Galandel und Phileasson reden an diesem Abend noch lange miteinander, und das Fest nimmt wieder seinen Lauf.

Der Himmelsturm

Das alte Volk

Meisterinformationen

Um diesem Abenteuer sein geheimnisvolles Flair zu geben, ist es unbedingt notwendig, sich mit allen Details dieses Kapitels vertraut zu machen, in dem die mehr als 3000 Jahre zurückliegende Tragödie vom Untergang des Himmelsturms geschildert wird.

Die Elfen behaupten von sich selber, das älteste Volk Aventuriens zu sein. Da sie aber Zwerge, Orks und andere alte Völker als nicht kulturell nicht ebenbürtig betrachten, muß diese Sehweise nicht unbedingt richtig sein.

Heute ist die Kultur der Elfen in mehrere Stämme zerfallen. Das war nicht immer so. Noch vor drei Jahrtausenden waren die Elfen ein einziges großes Volk, das sich mit Tie'Shianna, der "Gleißenden", eine prächtige Hauptstadt erbaut hatte.

Ihr Wissen und ihre Macht übertrafen selbst das, was sich ein so genialer Wissenschaftler wie Meister Leonardo aus Havena in seinen kühnsten Träumen vorzustellen vermag. Der Himmelsturm war eines ihrer Meisterwerke. Omethen, der fähigste Forscher des alten Volkes hat ihn entworfen. Er war besessen von der Idee, daß es dem genialen Geist auch in der unwirtlichsten Umgebung möglich sein müsse zu überleben. Auf einer seiner Reisen fand er im ewigen Eis den Felsen, der zum Himmelsturm werden sollte. Ein Fels, der aussah wie eine versteinerte Flamme und der gleich einem Mahnmal völlig allein stand in der Eiswüste.

Bei der Erkundung fand Omethen heraus, daß sein Inneres von Höhlen durchzogen war, und daß sich tief unter dem ewigen Eis am Fuß des Berges gigantische Geysire befanden. Ihre Kraft wollte er nutzbar machen, um eine neue Kolonie zu errichten.

Omethen kehrte zurück nach Tie' Shianna und suchte nach Wissenschaftlern, Jägern und Träumern, die sich für seinen Plan einer Siedlung im ewigen Eis begeistern konnten. Seine Suche dauerte viele Jahre, doch schließlich kehrte er mit 12 Clans, mehr als 700 Elfen, zurück ins Eis. Da viele unter ihnen sich auf die Kunst verstanden, Erde und Fels mit Hilfe handwerklicher und magischer Kraft nach ihrem Willen zu gestalten, fiel es ihnen leicht, die Böden und Wände der Höhlen mit einem Röhrensystem zu durchziehen, in das sie das heiße Wasser der Geysire leiteten. So brachten sie Wärme in den kalten Fels und schufen sich Wohnpaläste.

Viele der Elfen sahen in diesem Felsen ein Geschenk von Pyr, dem Gott der Elemente, weil sich hier alle Materieformen in Harmonie vereinigten. Luft und Wasser wurden eins in den Dampfschwaden der Geysire, und Feuer und Fels umarmten einander am Sockel des Berges. Obwohl auch das alte Volk nicht sonderlich den Göttern ergeben war, beschloß man, sich mit einem außergewöhnlichen Ge-

schenk zu bedanken - einer Huldigung, in der zugleich ein gewisser Eigennutz steckte: Eines der größten Probleme der Siedlung im Eis war, daß es sehr schwer fällt, den Himmelsturm in der weglosen Einöde zu finden. Deshalb entwarfen Omethen und einige andere Elfen einen himmlischen Wegweiser. Am nördlichsten Punkt von Yeti-Land errichteten sie auf einer der Küste vorgelagerten Felsnadel ein Heiligtum.

Dort stellten sie von *Nurti* (der Welterschafferin und Spenderin des Lebens) und ihren drei Kindern *Pyr* (der Gott der Elemente), *Zerzal* (der Göttin des Todes) und *Orima* (der Göttin des Schicksals) Abbilder auf. Sie wurden im Halbkreis gruppiert und dem Sonnenaufgang zugewandt.

In jede der Statuen war ein Edelstein eingelassen, der auf magische Weise das Licht der aufgehenden Sonne zu einem fingerdünnen Strahl bündelte. Alle vier Strahlen kreuzten sich über dem Zentrum des Altars im Mittelpunkt des Heiligtums. Legte man nun an diese Stelle die Träne der Nurti, einen besonders großen, der Göttin geweihten Edelstein, so vereinte er die vier Lichtblitze zu einem einzigen großen Strahl, der in die Richtung des Himmelsturms wies und so die Reisenden sicher zum Ziel führte.

Die Elfenclans begannen, sich im Himmelsturm nach ihren Wünschen einzurichten. Sie zogen eine Wendeltreppe durch die Mitte des Berges, und jeder Clan erbaute sich einen eigenen mächtigen Wohnpalast. Die Form des Felsens machte es notwendig, diese Paläste übereinander anzulegen. Da es unter dem alten Volk keine Hierarchie gab, losten sie aus, in welcher Reihenfolge die Clans siedeln sollten. Nur in einem Punkt verzichteten sie auf das Los, denn alle waren der Meinung, daß Omethen und sein Bruder Emetiel, die keiner der zwölf Familien angehörten, den obersten Wohnpalast erhalten sollten.

Im Laufe der Jahrhunderte schufen die Elfen eine ganze Reihe baulicher Wunderwerke im Inneren des Himmelsturms: den Lichtersaal des Rates, den Wald, das kleine Meer (ein Aquarium, das man trockenen Fußes durchqueren kann) und viele Werkstätten, in denen sie kostbare Kleinodien herstellten. Sie lernten, die Fische unter dem Eis zu jagen und die Früchte der Meerbäume zu ernten. Sie führten ein sorgloses und ungezwungenes Leben.

Jedes Jahr, wenn nach der langen Nacht der erste Lichtstrahl der Sonne den Wegweiser zum Himmelsturm aufleuchten ließ, veranstalteten die Clans eine große Eisseglerregatta zum Heiligtum an der Küste von Yeti-Land, um dort die Götter zu ehren und das erste Fest des neuen Jahres zu feiern. Dem Sieger dieses Rennens wurde die Ehre zuteil, die alljährliche Expedition in die "wilden Lande" (Aventurien) anzuführen, bei der all das besorgt wurde, was man im Himmelsturm nicht selber herstellen konnte, zum

Beispiel Erde für die Gärten, Bauhölzer, Metalle und größere Mengen von Pelzen, Honig und Früchten.

Diese Rennen waren die Sternstunden des Emetiel, Ometheons Bruder. Als ungestümer Jäger und Draufgänger war er das genaue Gegenteil seines Bruders. Fast immer gewann er das Rennen, und entsprechend populär war er bei den jüngeren Elfen, besonders bei den Frauen.

Ometheon, der nach der Vollendung des Himmelsturms nicht mehr mit dem Entwurf gewagter Konstruktionspläne beschäftigt war, hatte angefangen, sich Gedanken über das Wesen der Göttlichkeit zu machen. Er entwickelte die These, daß Götter nur deshalb existieren, weil man an sie glaubt. Ihre Kraft würden sie aus der Leidenschaft ziehen, mit der ihre Anhänger sie verehrten. Sollte niemand mehr an sie glauben, verlören sie all ihre Kraft und würden schließlich ganz aufhören zu existieren. Er ging in seiner Vermessenheit sogar noch einen Schritt weiter und behauptete, daß jeder Elf durch den Glauben an sich selbst und seine Fähigkeiten den göttlichen Funken in sich erwecken könne, ja letztlich den Göttern gleich werde. Ein Beleg dafür seien die im Laufe des Lebens immer stärker werdenden magischen Kräfte, die jedem Elfen gegeben seien.

Lange Zeit überlegte Ometheon, wie er für diese Idee einen Beweis finden könnte, der alle Elfen überzeugte. Schließlich beschloß er, einen Eisseglers zu konstruieren, der gewaltiger als alle bisher Dagewesenen sein sollte. Würde er damit das Rennen zum Heiligtum gewinnen, wäre zum einen die Brillanz des elfischen Schöpfergeistes bewiesen und zum anderen hätte er gezeigt, daß sich die Götter nicht gegen den stellen können, der nicht an sie sondern an sich selbst glaubt. Drei Jahre bauten Ometheon und seine Anhänger an diesem Schiff, das alle bisher bekannten Fahrzeuge übertraf. Auf seinen Segeln prangte eine geflügelte Sonnenscheibe, das Symbol des genialen Geistes, der sich über alle Widrigkeiten erhob.

Mit mehr als fünf Stunden Vorsprung gewann Ometheon das Rennen und wurde zum Führer der nächsten Expedition in die "wilden Lande" ernannt. Viele jüngere Elfen waren begeistert von seinem Triumph und schworen noch am selben Tag dem Glauben an die alten Götter ab.

Die Götter hatten bisher sehr gelassen das Treiben des Ometheon betrachtet, entschieden aber nun, daß es an der Zeit sei, seinem Tun ein Ende zu setzen. Sie erschufen nach ihrem Bilde eine Frau mit Namen Pardona, die in Zukunft den Erfinder so sehr beschäftigen sollte, daß er gar keine Zeit mehr finden würde, sich weitere Gedanken über das Wesen der Göttlichkeit zu machen.

Als dieses Werk vollendet war, schlich sich jener, den die Menschen heute den *Namenlosen* oder das *Rattenkind* nennen, und an dessen finstere Taten in Tie'Shianna der schwarze Obelisk erinnerte, heimlich in die Hallen der Elfengötter und gab Pardona zusätzlich zu ihren guten Fähigkeiten die Anlagen zur Herrschsucht und Grausamkeit ein.

Die Elfengötter bemerkten dies nicht und arrangierten es, daß Ometheon während seiner Expedition in die "wilden Lande" auf Pardona traf und sich in sie verliebte. Er brachte sie in den Himmelsturm, doch anstatt ihn von der "Ketzererei" abzulenken, bestärkte sie Ometheon noch in der Auflehnung gegen die Götter.

Emetiel, der seinem Bruder nicht verziehen hatte, daß er

ihn mit dem spektakulären Sieg bei der Regatta bloßgestellt hatte, versuchte, Pardona zu verführen und sich auf diese Weise an ihm zu rächen. Als Ometheon das merkte, verließ er den Palast, den er mit seinem Bruder teilte, und richtete sich mit Pardona einen eigenen Wohnsitz ein.

Ometheon war inzwischen von einer neuen Idee besessen: Er glaubte erst dann göttlichen Ruhm zu erreichen, wenn es ihm gelänge, neues Leben zu erschaffen. Er stattete ein Laboratorium aus, in dem er mit seinen Vertrauten an dem neuen Plan arbeitete.

Pardona beteiligte sich nicht an diesen Forschungen, sondern gründete den Kult des "Leuchtenden Geistes", dessen Symbol die geflügelte Sonne war und machte sich selbst zur Oberpriesterin. Viele Elfen erlagen ihrem göttlichen Charisma und schon bald trug mehr als die Hälfte der Elfen im Turm das Sonnensymbol auf den Gewändern.

Den weisen Clanoberhäuptern bereitete diese Entwicklung immer mehr Kopfzerbrechen, denn sie bangten um den Frieden ihrer Siedlung und fürchteten die Rache der Götter. Pardona kündigte unterdessen an, daß sie, sobald ihr Tempel fertig sei, dort eine feierliche Hochzeit mit Ometheon feiern werde, wobei sie vor allen Anhängern des Kultes ihren Mann zum Gott ausrufen werde.

Der Rat reagierte darauf mit der Verhaftung der beiden. Sie wurden in ihren Palast gebracht und von einer Gruppe Jäger unter Führung des Emetiel bewacht. Während Ometheon in seiner Bibliothek eine Rede ausarbeitete, die er zu seiner Verteidigung vor dem Rat der Clansältesten halten wollte, verführte Pardona Emetiel und stahl ihm dabei seinen Dolch.

Insgeheim hatte sie schon lange beschlossen, mit niemanden ihre Macht zu teilen und sich selber zur Göttin ausrufen zu lassen. Kurz darauf wurde Emetiel in den Ratssaal gerufen, um an der Anklage gegen seinen Bruder mitzuwirken.

Pardona suchte nun ihren Mann auf und ermordete ihn mit dem Dolch des Emetiel. Anschließend floh sie über einen Geheimgang in den Tempel und rief dort ihre Anhängerschaft zusammen. Sie behauptete, Emetiel habe im Auftrag des Rates ihren Mann ermordet, um zu verhindern, daß er zum Gott werde. Die aufgebrachte Anhängerschaft schrie nach Rache und geführt von Pardona stürmte sie über die große Treppe zum Ratssaal.

Jeder, der in den Palästen angetroffen wurde und nicht das Sonnenzeichen trug, wurde von der aufgebrachten Menge ermordet. Nur wenige schafften es, vor Pardona und ihren Gefolgsleuten den Ratssaal zu erreichen.

Die Jäger, die den Rat beschützten, hatten keine Chance gegen die erdrückende Übermacht, und selbst die magischen Fähigkeiten der Ratsmitglieder schienen ihnen nicht mehr die Rettung bringen zu können. Da ereignete sich ein Wunder: Die Götter bliesen ihren Odem in die Luft rings um den Turm, so daß sie sich veränderte und willig war, Schiffe und Lebewesen zu tragen, wie es sonst nur das Wasser tut.

Etliche Eisseglers lösten sich am Fuß des Turms aus ihrer Vertäuerung und schwebten hinauf zur Terrasse vor dem Ratssaal. So gelang den letzten Überlebenden unter der Führung des Emetiel die Flucht. Doch Pardona wollte ihre "Rache" bis zur Neige auskosten. Sie führte ihre Anhänger

in die Hallen der Schiffsbauer und ließ den großen Segler des Ometheon für die Verfolgung bereitmachen. Begleitet von zwanzig kleinen Eisseglern nahm sie die Verfolgung der Ratselfen auf und stellte sie schließlich dort, wo sich heute das Grabmal im Eis befindet.

Hier kam es zur letzten Schlacht zwischen den Elfen. Der Angriff der Pardona-Anhänger traf die Geflohenen völlig überraschend.

Schon während der ersten Minuten wurden Emetiel und die meisten Krieger erschlagen, da entschied sich Pyr, auf Seiten der Ratselfen in den Kampf einzugreifen. In Gestalt eines gewaltigen Drachens stieß er vom Himmel herab und stellte sich schützend vor die überlebenden Ratselfen.

Pardona, die sofort begriff, um wen es sich handelte, befahl den Rückzug zum Turm und flüchtete vom Schlachtfeld. Die zurückgebliebenen Elfen errichteten einen Grabhügel im Eis, in dem sie ein Buch mit der Geschichte des Himmelssturms hinterlegten und zahlreiche Wandbilder schufen, die von ihrem Schicksal berichteten. Danach zogen sie nach Süden.

Aus ihnen entwickelte sich in den nächsten drei Jahrtausenden das Volk der Firmelfen. Nur drei der Ratselfen gingen nach Tie'Shianna, um dort die Geschichte vom "Himmels-Sturm" des Ometheon, der sich selbst zum Gott machen wollte, zu erzählen und die "Kinder des Lichtes" vor der Macht der Götter zu warnen.

Die Ära der Pardona

Als Pardona mit ihren Anhängern nach der Schlacht auf dem Eis in den Himmelsturm zurückkehrte, erklärte sie, man müsse sich, um vor der Verschwörung der Götter geschützt zu sein, in jene Etagen des Turmes zurückziehen, die unter dem Eis liegen. Für die Elfen, die nicht mehr in ihre Paläste zurückkehren konnten, ließ sie große Hallen im Fels errichten, in denen sie provisorisch untergebracht werden sollten.

Da sie aber weitgesteckte Ziele verfolgte und alle überlebenden Elfen des Himmelsturms für ihre Pläne einspannte, fanden die Elfen nie mehr die Muße, sich selbst neue Paläste zu erschaffen. Stattdessen schufteten sie Tag und Nacht für Pardona.

Sie befahl zunächst, ihren Tempel weiter auszubauen und eine Reihe von Labors im Tempelbereich zu errichten. Dann ließ sich die ehrgeizige Priesterin selbst zur Göttin ausrufen und verlangte, daß in Zukunft ihre Untertanen alle Neugeborenen der Priesterschaft überlassen sollten, damit sie von Geburt an im Glauben der göttlichen Erleuchtung erzogen werden könnten. Pardona hingegen widmete sich in dieser Zeit der Erschaffung künstlichen Lebens, denn so glaubte sie, ihre Göttlichkeit unter Beweis stellen zu müssen. Die Resultate dieser Forschungen waren in der Regel enttäuschend, und ihre Wesen erwiesen sich entweder als zu dumm, um von Nutzen sein zu können (wie die Gletscherwürmer) oder als zu gutartig (wie die Eisigel).

Währenddessen ließ ihre Priesterschaft Glasgänge über den Meeresboden ziehen, um so in eine neue Welt vorzustoßen, denn alle Späher, die man nach der Schlacht ins ewige Eis ausgesandt hatte, blieben verschollen, und man hatte sich insgeheim damit abgefunden, nie mehr in die Welt oberhalb des Eises zurückkehren zu können. Auf dem Meeresboden aber fühlte man sich vor den Blicken der Götter und ihrem Zorn sicher.

In demselben Maß, wie die Zahl der Priesterschaft anwuchs, betrachtete Pardona die Überlebenden aus den alten Tagen des Himmelsturms als ihre persönlichen Sklaven. Wer sich gegen ihre Herrschaft auflehnte, wurde in die Versuchslabors des Tempels verschleppt, um dort für immer zu verschwinden. Nachdem alle Versuche, intelligentes Leben zu erschaffen, fehlgeschlagen waren, machte sich Pardona auf die Suche nach anderen Lebensformen und

stellte Kontakt zu der Sphäre der Dämonen her. Im Tausch gegen das Leben vieler ihrer Sklaven half ihr einer der Erzdämonen beim Züchten einer Mischrasse aus Dämonen und Elfen, den Dunkelalben. Doch auch diese Geschöpfe waren nicht makellos: Ihnen schadete das Licht der Sonne und die Berührung von Eisen verbrannte ihre Haut.

Obwohl abgrundtief böse, waren sie vielleicht die schönsten der Elfen mit ihren langen zierlichen Körpern, der blassen Haut und ihrem spinnwebfeinen seidigen Haar. Der Anblick ihrer gänzlich schwarzen oder blauen Augen läßt Sterblichen allerdings Angstschauer über den Rücken laufen. Darüber hinaus waren sie im höchsten Maße magiebegabt. Auch bei diesen Versuchen gab es eine Reihe von Fehlschlägen. Resultate sind die Wächter, Wesen, bei denen sich dämonische und elfische Züge auf grausigste Weise miteinander vermischten, und die von der Priesterschaft Pardonas als Tempelwächter eingesetzt wurden.

Die "Göttin" jedoch konnte sich nicht zufriedengeben. Sie gierte nach immer neuen Kreuzungen und immer aberwitzigeren Versuchen. Eines Nachts unterlief ihr ein Fehler bei der Beschwörung, und statt des Erzdämons erschien der Sultan aller Dämonen in ihrem Bannzirkel. Seiner Macht war sie nicht gewachsen, und er nahm Pardona mit sich in seine Sphäre.

Lange Zeit mußte sie ihm dienen, und er brach ihren Stolz, bis schließlich das *Rattenkind* Pardona befreite und zu seiner Legatin in Aventurien machte.

In der Zeit ihrer Abwesenheit gingen auch die letzten des alten Volkes zugrunde, doch die Zahl der Dunkelalben wuchs stetig, und sie errichteten eine Stadt auf dem Boden des nördlichen Meeres, in deren Herz sie Pardona einen Tempel bauten.

Es war in den Jahren kurz nach Bosparans Fall, als die befreite Pardona zum ersten Mal in der "tiefen Stadt" erschien, um ihr Volk zu besuchen und seitdem kehrte sie jedesmal, wenn sie die Aufträge des Rattenkindes erfüllt hatte, in ihre Stadt zurück. Ja, manchmal war sie sogar von vergangenen Zeiten träumend im Thronsaal ihres Tempels im Himmelsturm anzutreffen.

Die Abenteurer und Kapitän Phileasson haben Glück, denn in diesen Tagen ist Pardona wieder im Auftrag des Rattenkindes in Aventurien unterwegs.

Das Heiligtum der alten Götter

Allgemeine Informationen:

Am Morgen nach dem Abschiedsfest sucht Kapitän Phileasson jene Männer aus seinem Gefolge zusammen, die sich während der Suche nach dem zweizahnigen Kopfschwänzer besonders bewährt haben. Allein den besten wird die Ehre zuteil, ihn zum Himmelsturm zu begleiten. Die übrigen schickt er mit dem Mammut nach Thorwal zurück, wo sie auf weitere Befehle von ihm warten sollen.

Spezielle Informationen:

Natürlich begleiten ihn auf diese Reise die Spielerhelden. Außerdem sind die Travia-Geweihte, der Skalde, Raluf der Thorwaler, der Moha, der Zwerg und der schweigsame Nivese mit dabei, als die Eissegler nach Nordosten aufbrechen. Von Galandel hat Phileasson erfahren, daß sich das alte Heiligtum an der nördlichsten Stelle von Yeti-Land auf einer Felsnadel gut hundert Meter vor der Steilküste befindet.

Abgesehen von einer Begegnung mit Hunderten von kleinen, zutraulichen, schwarz-weißen Laufvögeln, die die Inseln im Südosten von Yeti-Land bevölkern, verläuft die Reise zum Heiligtum der alten Götter ohne besondere Ereignisse. Nach zweiweinhalf Tagen auf den Eissegeln ist die Felsnadel erreicht.

Meisterinformationen:

Zum Heiligtum auf dem 30 Meter hohen Felsen schraubt sich eine steinerne Treppe in steilem Winkel empor. An vielen Stellen sind die Stufen verwittert und weggebrochen. Um mit heiler Haut bis zum Plateau zu gelangen, muß eine Kletterprobe+3 abgelegt werden.

Eine seltsam beklemmende Stimmung liegt über dem Heiligtum. Dieser Ort war schon seit Jahrhunderten verlassen, als die ersten Siedler aus Gildenland ihren Fuß auf aventurischen Boden setzten. Vier mächtige Statuen bilden einen Halbkreis um einen grauen Altarstein, in dessen Mitte sich eine flache Mulde befindet. An diesem Platz hat die Träne der Nurti gelegen.

Die Statue im Osten des Altars ist das merkwürdigste Steinbild, daß ihr jemals gesehen habt. Es stellt eine Frau in einem langen, fließenden Gewand dar, die mit beiden Händen eine Kugel hochhält und aufmerksam betrachtet. Gesicht und Kleid der Frau ändern ständig ihre Form. Mal ist ihr Gewand so freizügig geschnitten wie das einer Rahja-Geweihten, mal ist es knöchellang. Ihre Gesichtszüge zeigen abwechselnd alle Lebensalter einer Frau. Selbst der Stein, in den diese Statue gehauen wurde, wechselt laufend die Farbe und unterstreicht damit noch die schillernde Vielgestaltigkeit der Figur. Dies ist die Statue der Schöpfergöttin Nurti.

Genau gegenüber auf der anderen Seite des Altars steht das Bild der Zerzal. Aus schwarzem Stein gehauen stellt es eine Frau mit Luchskopf dar und ähnelt bis ins Detail jener

gnadenlosen Göttin, von der die Elfen auch heute noch manchmal erzählen. Neben der dunkeln Zerzal wurde aus einem mächtigen roten Felsblock die Gestalt eines Drachens gemeißelt. Dies ist das Symbol des Pyr, des Gottes der vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde. Er ist der einzige Sohn, der Nurti geboren wurde. Zu seiner Rechten steht das Marmorbild der Orima, der Göttin des Schicksals. Sie ist mit verbundenen Augen dargestellt. In der einen Hand hält sie ein Füllhorn, in der anderen ein Schwert. Ihre beiden Attribute symbolisieren, daß Orima blind und damit zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe ihrer Mutter Nurti verteilt. In jede der Statuen ist ein großer Edelstein eingelassen. Wer versucht, einen der Steine zu entfernen, verbrennt sich die Hände, sobald er ihn berührt.

Kapitän Phileasson kniet vor dem Altar nieder, betet und legt einen seiner goldenen Armreifen als Opfer auf den Stein. Dann eröffnet er den Helden, daß sie noch bis zum Sonnenaufgang hier oben warten müßten. Erst dann würden ihnen nach der Prophezeiung Galandels die alten Götter den rechten Weg zum Himmelsturm weisen. Jeder der Spieler muß eine Aberglauben-Probe ablegen, denn hier oben die Nacht zu verbringen, ist nicht jedermanns Sache.

Der Held mit dem höchsten Talenwert im Prophezeien wird während der Nacht Visionen haben und die Geschichte dieses Platzes in verschwommen Traumbildern sehen. Zuerst glaubt er, lange Zeit auf der unregelmäßigen Oberfläche einer Felsnadel zu sitzen. Dann erscheinen Gestalten, die mit bloßen Händen die Oberfläche des Felsens glätten, die Statuen und den Altarstein modellieren. Sie fügen prächtige Edelsteine in die Statuen ein. Minutenlang sieht er einen gelblich glühenden Edelstein auf dem Altar liegen. Lichtblitze scheinen über das Plateau zu zucken. Immer wieder erscheint die Vision einer aufgehenden Sonne. Der Träumende tritt an den Rand des Heiligtums und blickt die steile Felswand hinunter. Dort ist ein großes Schiff mit dem Emblem einer geflügelten Sonne auf den Segeln vertäut. Dann erscheint eine Frau mit Tränen in den Augen und nimmt den glühenden Stein vom Altar. Danach brechen die Visionen ab. Die Spieler sollen so eine erste Einstimmung auf das erhalten, was vor ihnen liegt.

Als die Sonne aufgeht, bricht sich ihr Licht in den Edelsteinen der Statuen und wird zu vier Strahlenbündeln geformt, die sich über der Vertiefung auf dem Altar kreuzen und ins Leere gehen. Die Helden dürften wissen, was nun zu tun ist. Indem die Träne der Nurti an ihren Platz gelegt wird, verschmelzen die vier Strahlen zu einem einzigen gleißenden Lichtfinger, der nach Nord-Nord-Ost weist. Dem Aufbruch zum Himmelsturm steht nichts mehr im Wege, denn der himmlische Wegweiser wird die Helden führen. Es sollte den Spielern eine Warnung sein, daß die Magie des alten Elfenvolkes auch nach Jahrtausenden nichts von seiner Kraft eingebüßt hat.

Das Grab im Eis

Allgemeine Informationen:

Ihr seid schon zwei Tage Richtung Norden unterwegs, als sich vor euch im Zwielficht der Polarnacht ein Hügel aus der endlosen weißen Ebene erhebt. Beim Näherkommen erkennt ihr, daß der flache Hügel von einem Kranz aus Eis gehauener Blöcke umgeben ist.

Spezielle Informationen:

Der Hügel hat einen Durchmesser von 60 Metern und erreicht eine Höhe von 15 Metern. An seiner Nordseite führt ein leicht abfallender Einschnitt in das Innere der Anlage. Auffallend wenig Schnee ist in diesen Schacht geweht worden.

Nachdem ihr die Stufen hinabgestiegen seid, steht ihr vor einem eingeschlagenen Tor aus Eis.

Meisterinformationen:

In diesem auf magische Weise aus dem Eis geformten Grabhügel haben die überlebenden Ratselfen die Gefallenen der Schlacht auf dem Eis bestattet. Jeder der Eisblöcke trägt die Symbole der alten Götter. Bei genauer Untersuchung kann man auch später hinzugefügte Flügelsonnenzeichen erkennen. Sie stammen von drei Priestern der Pardona, die versucht haben, diesen Grabhügel zu entweihen. Sie waren es auch, die das eisige Tor zu seinem Inneren aufgebrochen haben.

Der Raum des Buches

Allgemeine Informationen:

Säulen, die aussehen wie stürzendes Wasser, verbinden die unregelmäßig geformte Decke mit dem Fußboden. An den Wänden sind Reste von Malereien zu entdecken.

Spezielle Informationen:

Was genau an den Wänden dargestellt war, läßt sich nicht mehr erraten. Man kann lediglich undeutlich einige Bäume erkennen, an anderer Stelle seltsame Fische und ein paar Boote. Genau im Zentrum des Raumes, halb eingeschlossen in eine der Eissäulen, steht ein Schreibpult, auf dem die verkohlten Reste vom Ledereinband eines Buches liegen. In der Nordwand befindet sich eine aufgebrochene Eistür, durch die ein schwacher Lichtschein aus der Tiefe des Grabhügels dringt.

Meisterinformationen:

Die Wände dieses Raumes waren einst mit Malereien geschmückt, die den Himmelsturm und seine Paläste zeigten. Auf dem Schreibpult hatten die Ratselfen ein Buch niedergelegt, in dem die Geschichte des Turms bis zur Schlacht auf dem Eis niedergeschrieben war.

Als die Priester der Pardona in diesen Raum eindringen, versuchten sie, das Buch durch einen Feuerzauber zu zerstören. Doch durch die Kräfte der alten Götter, die in diesem Grab noch immer gegenwärtig waren, kam es zu einem magischen Unfall, bei dem so viel Hitze freigesetzt wurde, daß ein Teil der Eisdecke schmolz. So entstanden

die Eissäulen und die Wandgemälde wurden vernichtet. Im Raum des Buches herrscht wie im gesamten Grabkomplex eine fast unerträgliche Kälte und jeder, der sich hier aufhält, erleidet pro Spielrunde 1W6 Kälteschaden.

Der Raum des Lichtes

Allgemeine Informationen:

Eine sieben Meter lange Treppe führt langsam abfallend tiefer ins Innere des Grabhügels. Am Ende der Treppe öffnet sich ein Raum, in dem vier Altarsteine stehen.

Spezielle Informationen:

Die kuppelförmige Decke dieser Kammer besteht ebenso wie die Wände aus geschwärztem Eis. In Decke und Wände sind Eiskristalle eingelassen, die verschiedene Sternbilder des nördlichen Nachthimmels darstellen. Der Raum ist durch eine unter der Decke schwebende magische Lichtkugel erleuchtet. In die Oberseite jedes Altarsteins ist das Zeichen einer Gottheit eingeschnitten.

In der Tür zu diesem Raum liegt die Leiche eines Elfen, der von Eiszapfen durchbohrt wurde. Ein anderer Elf steht mit angstverzerrtem Gesicht drei Schritte von der Tür entfernt. Er wollte offensichtlich aus der Kammer fliehen, als er mitten in der Bewegung zu Eis erstarrte. Ein weiterer Elf steht weiter hinten und ist mitten in der Ausholbewegung des Schlages zu Eis geworden, den er gegen einen der Altarsteine ausführen wollte. Er hält einen Streitkolben in der Waffenhand.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist den alten Göttern geweiht, und jede Gottheit wird durch einen Altarstein gewürdigt:

A = Pyr Drakon. In die Oberfläche des Eisaltars ist ein goldener Drache eingelegt.

B = Nurti. Eine Frauengestalt, die sich während die Helden sie betrachten, unablässig verändert.

C = Zerzal. In diesen Altar ist eine luchsköpfige Frau eingraviert.

D = Orima. Das Bild einer schönen, blinden Frau schmückt diesen Stein. In der einen Hand hält sie ein Schwert, in der anderen ein Füllhorn.

Bei genauem Hinsehen kann man erkennen, daß sich durch die ganze Kammer ein Gespinnst feiner Lichtfäden zieht, die durch die Eiskristalle an den Wänden reflektiert werden. (Talentprobe Sinnenschärfe+4). Eine zweite gelungene Probe offenbart, daß sich in den Wänden Dutzende kleine Löcher befinden. Aus ihnen werden die Eiszapfen abgeschossen, denen der tote Elf auf der Türschwelle zum Opfer gefallen ist.

Wer den Raum betreten will, muß eine Totenangst-Probe bestehen

Die Fallen werden ausgelöst, indem man beim Durchschreiten des Raumes die feinen magischen Lichtstrahlen zwischen den Kristallen unterbricht. Bei einer erfolgreichen Akrobatikprobe kann der Raum unbeschadet durch-

quert werden. Für jeden Punkt, um den die Probe fehlschlägt, wird eine der Fallen ausgelöst. Ein Eiszapfen verursacht W+4 TP. Die Falle läßt sich entschärfen, indem man die Lichtkugel an der Decke verdunkelt.

Die toten Elfen in dieser Kammer sind Priester der Pardona, die in diesen Grabhügel eingedrungen waren, um das Heiligtum der alten Götter zu entweihen. Als sie versuchten, die Altarsteine zu zerschlagen, erstarrten sie durch den Fluch der Götter zu Eis.

In der Mitte der Nordwand befindet sich eine verborgene Tür, die sich durch eine einfache Probe auf das Talent Zwergennase aufspüren läßt. Mit addierten Körperkraftwerten von 40 kann die Tür geöffnet werden.



Die Totenkammer

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr eine weitere Treppe hinabgestiegen seid, betretet ihr eine große halkuppelförmige Kammer. Kein Zweifel, ihr habt das Herz des Grabhügels erreicht. In der Mitte des Raumes steht ein schlanker Eissegler, auf dem ein Leichnam aufgebahrt wurde. Entlang der Rundung wurden Dutzende Thronesseln aus dem Eis geschnitten, auf denen erstarrte Gestalten sitzen.

Mit Ausnahme der Rückwand ist die ganze Kammer ausgemalt. In die Rückwand sind zahllose 50x50 cm große Scheiben eingelassen.

Spezielle Informationen:

In dieser Kammer wurden alle Gefallenen der Schlacht auf dem Eis beigesetzt. Hinter den Eisscheiben in der Rückwand

verbergen sich Nischen, in denen jeweils ein Toter aus dem Heer der Pardona beigesetzt wurde. Auf den Thronen an der Rundwand sitzen die Leichen der erschlagenen Ratselven. Durch die Kälte im Grabhügel sind alle Leichen hervorragend konserviert und erwecken den Eindruck, gerade erst in das Grab gebracht worden zu sein. Deutlich kann man durch ihre zerrissenen Gewänder noch die tödlichen Wunden erkennen, die sie in der Schlacht erlitten haben. Männer und Frauen, Kinder und Greise sitzen auf den Thronen. Viele von ihnen tragen kostbare Schmuckstücke.

Auf dem kleinen Eissegler in der Mitte des Raumes wurde die Leiche Emetiels aufgebahrt. Zwischen den über der Brust gefalteten Händen ruht sein Schwert. An die Seite der Bahre lehnen sein Schild und sein Jagdbogen. Im Bug des kleinen Seglers steht ein mit Schriftzeichen bedeckter Eisblock.

Auf dem großen Gemälde in der Kuppel der Kammer ist das Leben des alten Elfenvolks im Himmelsturm dargestellt. Die prächtigen Gärten und Paläste sind ebenso zu sehen wie der Ratssaal und das kleine Meer. Auf dem Bild einer Regatta zum Heiligtum im Yeti-Land fällt ein besonders großer Eissegler auf, der mit deutlichem Vorsprung gewinnt.

An anderer Stelle begegnet ein Mann, der auch in weiteren Szenen zu sehen ist und dem Toten auf dem Eissegler ähnlich sieht, einer wunderschönen Frau, die von einem Wolf begleitet wird und aus der Wildnis zu kommen scheint. Wenig später ist diese Frau in einem Gewand, geschmückt mit der geflügelten Sonne, beim Bau eines unterirdischen Tempels zu sehen. Dann werden der Mann und die Frau gefangen genommen. In der nächsten Szene stürmt die Frau an der Spitze einer Schar Bewaffneter in einen großen Saal. Das folgende Bild zeigt einige Eissegler, die durch die Luft gleiten, wobei sie von anderen verfolgt werden. Dann kommt es zur Schlacht, in die sich ein Drache einmischte und die Kämpfer mit dem Sonnensymbol vertreibt.

In einer der letzten Szenen sieht man, wie die überlebenden Elfen einen großen Grabhügel im Eis errichten und dort die Gefallenen bestatten. Auf dem folgenden Bild schließlich zieht eine kleine Schar Überlebender Richtung Süden. Daneben seht ihr ein Abbild der drei Pardonapriester, die in das Grab eindringen und als letztes, sehr blasses Bild einige Gestalten, die aussehen wie ihr. Das Bild wird immer schärfer und ein Irrtum ist jetzt ausgeschlossen: An der Wand entsteht tatsächlich ein Bild, das euch zeigt! (Wer keine KK-Probe+4 schafft, verläßt nun laut schreiend das Grab.)

Meisterinformationen:

Das Wandgemälde soll eine Warnung für all diejenigen sein, die sich dem Himmelsturm nähern, denn es zeigt, daß man damit rechnen muß, daß der Turm auch heute noch bewohnt ist. Bewohnt von denen, die sich dem Zeichen der geflügelten Sonne verschrieben haben und die in Gestalt des Pyr Drakon der Zorn der alten Götter traf. Der Zauber der neu entstehenden Bilder soll die Furcht vor dem alten Elfenvolk und seinen magischen Möglichkeiten noch verstärken.

Wer diese Kammer betreten will, muß eine Totenangstprobe meistern. Den Helden sollte nur dann gestattet werden, sich am Schmuck der Toten zu bereichern, wenn ihr Goldgierwert höher ist als ihre Totenangst. Wer versucht, die Leichen hinter den Eisfenstern zu berauben, braucht nicht den Zorn der alten Götter zu befürchten.

Bei einer 6 auf dem W6 befinden sich in dem geöffneten

Eissschacht Schmuckstücke im Wert von W20 Dukaten (Goldene Armreifen, Ringe mit dem Symbol der geflügelten Sonne, silbere Gürtelschnallen usw.). Wer sich aber an den Grabbeigaben der anderen Toten vergreift, dem gnade Praios!

Sobald der Grabräuber irgendein Schmucksrück auch nur berührt, öffnet die Leiche vor ihm die Augen. Alle, die das sehen, haben eine Totenangstprobe-5 zu bestehen oder flüchten in Panik aus dem Grab. (Nur eine geglückte Klugheitsprobe+4 bewahrt davor, die Falle im Raum des Lichtes zu mißachten.)

Wer trotz allem ein Schmucksrück der alten Elfen stiehlt, hört in dem Moment, wo er es an sich nimmt, in der Ferne ein drohendes Knurren, wie von einer riesigen Raubkatze. Behält er das Schmuckstück auch weiterhin, wird er wahrscheinlich ein schreckliches Ende nehmen, denn sein Frevler hat einen Lynx aus dem Gefolge der Zerzal gerufen. Dieser Rächer aus einer fremden Dimension ähnelt einem zwei Meter großen weißen Luchs mit bernsteinfarbenen, glühenden Augen. Obwohl sein Knurren und Fauchen jeder hören kann, ist er doch nur für den, der sich im Grab am Schmuck der Ratselfen bereichert hat, zu sehen.

Der Lynx erreicht den Leichenschänder W20 Stunden nach dem Diebstahl und stellt ihn zum Kampf, ganz egal,

wo er sich gerade aufhält. Der Lynx springt mit derselben Leichtigkeit auf einen fahrenden Eissegler, wie er unbeachtet von der Nachtwache in eine Eishütte eindringt.

Die Werte für einen Lynx:

MU 20; LE 180; GS12; RS 6; AT 15; PA 8;

TPW+10 (Biß) und 2W+6 (Krallen); MR 18; MK 100

Wer dem Angegriffenen im Kampf gegen den Lynx beistehen will, erhält einen Abzug von 7 auf Attacke und Parade, da er den Gegner nicht sehen kann.

Die Inschrift auf dem Stein im Eissegler kann jeder Held, der die Sprache der Elfen beherrscht, bei einer gelungenen Probe+7 auf seinen Talentwert lesen, denn es handelte sich um eine alte Vorsprache der heutigen Sprache der Elfen. Auf dem Stein steht:

„Sein Bruder wagte vom Himmelsturm den Himmelssturm. Uns alle traf dafür der Fluch der Götter. Jetzt sind die Herzen derer, die hier liegen, zu Eis geworden, doch haben sie das Glück, in die Obhut der Zerzal eingegangen zu sein und nicht mehr weiterleben zu müssen, wie jene, die ihre Herzen dem Kult des Leuchtenden Geistes geopfert haben.“

Himmelwärts

Allgemeine Informationen:

Drei Tage sind vergangen, seit ihr das Grab im Eis verlassen habt. Mit Höchstgeschwindigkeit läßt euch Kapitän Phileasson die Eissegler weiter gen Nordosten treiben. Bald wird wieder eine der kurzen Tagerperioden des zu Ende gehenden Polarwinters anbrechen, und der mächtige Lichtstrahl aus dem Heiligtum der alten Götter wird euch zeigen, ob ihr in den letzten 23 Stunden völliger Finsternis den rechten Kurs gehalten habt.

Plötzlich geht ein Ruck durch euren Segler. Ihr schwebt! Solltet ihr eine Klippe übersehen haben und gleich mit mörderischem Aufprall auf dem Eis zerschellen? Nein, langsam aber stetig schwebt ihr weiter hoch.

Spezielle Informationen:

Auf ihrem Weg durch die Luft können die Helden einem schwebenden Faß und einigen Pfeilen, die in der Luft stillstehen begegnen. Langsam, aber stetig gewinnen die Eissegler immer mehr an Höhe, und als nach einer halben Stunde die Sonne aufgeht, befinden sich die Boote schon mehr als hundert Meter über dem Eis.

Das Morgenlicht enthüllt noch eine weitere Überraschung. Zwei Meilen vor euch erhebt sich ein gewaltiger, flammenförmiger Fels aus dem Eis. In seiner Spitze verschwindet der Lichtstrahl, der euch bisher geleitet hat. Etwas unterhalb der Bergspitze haben ein großes und ein paar kleinere Schiffe angelegt.

Meisterinformationen:

Der Himmelsturm ist erreicht. Die Eissegler des Phileasson Foggwulf sind in die Zone der Schwerelosigkeit geraten, mit der die alten Götter den Ratselfen die Flucht aus dem Turm ermöglichten.

Eine leichte Brise treibt die Eissegler auf die Spitze des

Turms zu. Lassen Sie die Helden auf dem Weg zum Turm zwei Talentproben auf Rudern/Segeln ablegen. Sollte eine der Proben mißlingen, kentert das Boot durch eine Bö und legt die restliche Wegstrecke mit dem Mast nach unten zurück.

Abstürzen kann in der "tragenden Luft" (der Schwerelosigkeit) natürlich niemand. Eine Fortbewegung in der Luft ist durch rudernde Armbewegungen leicht möglich. Berücksichtigen Sie den Wert "Höhenangst". Einen Helden mit Höhenangst 7 dürfte der dreistündige Flug bis zur Terrasse vor dem Ratssaal beinahe um den Verstand bringen.

Vor der Terrasse zum Ratssaal ist ein vierzig Meter langer Eissegler vertäut und sieben kleinere, die sich nur in ihrer eleganteren Ausführung von den Booten der Helden unterscheiden. Der große Segler ist an seinen Heckaufbauten mit einer vergoldeten, geflügelten Sonne geschmückt. Es ist das Schiff des Ometheon.

Phileasson Foggwulf ist von dem Schiff begeistert und besteht darauf, es näher in Augenschein zu nehmen, denn ein Boot wie dieses hat noch niemals die Meere um Aventurien befahren.

An Bord des Seglers läßt sich allerdings nichts Besonderes finden. Die eisige Kälte hat die Schiffe in ihrem Zustand wie vor 3000 Jahren konserviert. Lediglich die Taue haben im Frost gelitten und zerspringen, wenn man sie nur leicht belastet.

Zwischen den Schiffen schweben die Leichen zweier Ratselfen, die bei der Flucht aus dem Turm durch Pfeilschüsse in den Rücken getötet worden sind.

Die Terrasse, vor der die Schiffe vertäut liegen, ist 36 m lang und 8 m breit. Von ihr führen drei reichverzierte Bogentore ins Innere des Turms. Hinter den Toren scheint Licht. Alle drei Eingänge führen in einen großen Saal.

Der Ratssaal

Allgemeine Informationen:

Voreuch liegt ein Saal, der an ein Theater erinnert. Wenn ihr den großen Raum durch eines der drei Tore von der Terasse her betretet, steht ihr vor den sich treppenartig im Halbkreis erhebenden Publikumsrängen. Rechts und links vom mittleren Torbogen sind je 13 Thronessel aus dem Fels geschlagen.

Im Saal ist es fast so kalt wie draußen. Über die Publikumsränge verstreut liegen Dutzende von toten Elfen.

Spezielle Informationen:

Es gibt neben den drei Toren zur Terasse nur einen einzigen weiteren Zugang zum Ratssaal. Mitten durch die Publikumsränge führt eine Treppe, an deren Ende sich ein weiteres Tor befindet, das in die Tiefe des Turnes führt. Vor diesem Tor liegen die meisten Toten. Es scheint, als sei es eine Weile verteidigt worden. Etliche der Leichen sind halb verbrannt, und an vielen Stellen sind auch die Teppiche und Kissen auf den Rängen ein Opfer der Flammen geworden. Fast scheint es, als würde noch immer ein Brandhauch in der Luft liegen und als könne man die Kraft der Astralenergie, die hier während des Kampfes freigesetzt wurde auf der Haut spüren. Der Raum wird durch sich nie verzehrende Lichtkugeln an der Decke beleuchtet.

Meisterinformationen:

Hier im Ratssaal kam es zu einem schrecklichen Massaker, als er von der Gefolgschaft Pardonas gestürzt wurde. Auf beiden Seiten wurden Kampfzauber verwendet und die gewaltigen astralen Kräfte, die dabei freigesetzt wurden, verwüsteten den Raum. Kissen und Teppiche wurden verbrannt, die Statuen in den Wandnischen stürzten von ihren Sockeln, und das Deckenmosaik wurde bis zur Unkenntlichkeit durch Ruß geschwärzt.

Bei einer genaueren Untersuchung der Toten läßt sich feststellen, daß die Elfen mit dem Sonnenemblem diesen Saal gestürzt haben, während sich in ihm Männer und Frauen befanden, deren Gewänder mit stilisierten Clanswappen geschmückt waren.

Für Charaktere mit hohen Werten im Prophezeien (5 oder mehr) birgt dieser Raum eine besondere Gefahr. Die schrecklichen Todesszenen haben in Kombination mit der entfesselten Astralkraft ein merkwürdiges Phänomen bewirkt. Sensible Helden haben, während sie den Raum durchqueren, sehr realistische Visionen von den Kämpfen, die hier stattfanden und haben Teil an der Angst und dem Schmerz der Elfen, die hier vor Jahrtausenden starben. Jede Minute, die sie sich im Ratssaal aufhalten, verlieren sie einen Ausdauerpunkt und pro Spielrunde überprüft der Meister mit einem Wurf auf dem W6, ob sie das Bewußtsein verlieren. Bei einer sechs ist die psychische Belastung für den Helden so groß, daß er ohnmächtig wird und für immer einen Klugheitspunkt verliert.

Helden, die es in erster Linie aufs Plündern abgesehen haben, können bei einem gelungenen Prüfwurf auf Totenangst Schmuckstücke im Wert von insgesamt 500 Dukaten untereinander aufteilen. Die Wärme der Fußbodenheizung des Turnes wird von der Polarkälte aufgehoben, die durch die drei geöffneten Tore zur Terasse eindringt, so daß die meisten der Leichen völlig konserviert wurden.

Geister

Meisterinformationen:

All die Morde, die während der "Blutnacht" und den Jahren der Tyrannei Pardonas geschehen sind, haben den Gängen und Gemächern eine böse Aura gegeben. Je weiter die Helden in den Himmelsturm vordringen, desto stärker wächst ein Gefühl unterschwelliger Angst in ihnen. Immer wieder kommt es zu gespenstischen Begegnungen. Ein unerklärbarer Schrei hallt durch eine Treppenflucht, oder die Helden fühlen sich beobachtet.

Manchmal können sie an Stellen, an denen noch die Skelette toter Elfen liegen, geheimnisvolle Flammen leuchten sehen oder in einer schemenhaften Szene wiederholt sich einer der Morde aus der Blutnacht.

Beachten Sie während des Spiels, daß die Erforschung des Turnes niemals zu reiner Routine erstarrt! Schieben Sie gelegentlich unheimliche Begegnungen ein, und lassen Sie die Helden Aberglauben- und Totenangst-Proben ablegen!

Die große Treppe

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Ratssaal liegt ein 4 Schritt kurzer Gang, der durch eine Lichtkugel beleuchtet wird. Am Ende des Ganges öffnet sich eine hohe, prächtig verzierte Tür zum Eingang einer Wendeltreppe.

Spezielle Informationen:

Die Treppe führt nach oben und nach unten weiter. Sie steigt gemächlich an und hat 4 Schritt breite Stufen, die es bis zu fünf Personen erlauben nebeneinander zu gehen. Von den Treppenstufen geht ein blasses, phosphoreszierendes Licht aus. Eine andere Lichtquelle gibt es nicht.

Meisterinformationen:

Die Wendeltreppe reicht von der Spitze des Turnes bis hinab in den großen Garten. Vom Garten setzt sie sich mit verschobener Achse bis in die tiefsten Ebenen des Himmelsturms fort. Die Stufen sind aus Gwen Petryl ("Leuchstein") gefertigt, einem Stein, der durch schwache magische Behandlung zum Leuchten gebracht werden kann. Die Seitenwände dieser gewaltigen Treppe sind mit fortlaufenden Malereien geschmückt, die typische Szenen aus dem Leben im Himmelsturm zeigen. Im Bereich der Clanspaläste weisen die Gemälde darauf hin, auf welches handwerkliche Gebiet sich die Elfengemeinschaft im jeweils nächsten Palast spezialisiert hat. (Weitere Informationen: im Kapitel "Die Clanspaläste".)

In Abständen von zwanzig Höhenmetern befinden sich Nischen in den Seitenwänden der Treppe, in denen Kissen- und teppichbedeckte Steinbänke zur Rast einladen.

Der Raum des Lichtes

Allgemeine Informationen:

Folgt ihr der Treppe weiter nach oben, trifft ihr nach zehn Höhenmetern auf eine Tür, die seitlich in den Felsen führt. Hinter ihr verbirgt sich eine fast kreisrunde, vierzehn Schritt

durchmessende Höhle. Die Decke erreicht im Zenit eine Höhe von 7 Schritt. Im Südwesten der Höhle befindet sich ein aus vielen bunten Glasteilen zusammengefügt, etwa einen Schritt durchmessendes, rundes Fenster.

Spezielle Informationen:

Auf den zweiten Blick offenbart sich, daß die Höhle keineswegs natürlichen Ursprungs ist. Sie hat einen spiegelglatten Boden und sowohl in den Boden, als auch in Wände und Decke sind eine Vielzahl verschiedener Kristalle eingelassen. Wozu der ansonsten leere Raum gedient haben mag ist rätselhaft.

Meisterinformationen:

Welchen Eindruck dieser Raum bei den Helden hinterläßt, hängt ganz davon ab, welche Lichtverhältnisse herrschen, wenn sie ihn betreten. Während der Polarnacht ist es auch hier drinnen dunkel, und der Raum wirkt unscheinbar. Ist es aber draußen hell, so wird der Raum von den Sonnenstrahlen, die durch das runde Facettenfenster fallen, in gleißendes Licht getaucht. Tausendfach in den Kristallen der Höhle gebrochen wird das Tageslicht in ein blendendes Lichtfeuerwerk aufgelöst, und jeder Abenteurer, der sich hier mehr als einen kurzen Blick gönnt, wird bei normalen Lichtverhältnissen eine Stunde lang nicht mehr sehen können.

Eine starke magische Aura erfüllt den Raum. Wer hier während des Sonnenaufgangs eintritt, wenn der gebündelte Lichtstrahl des alten Heiligtums durch das Facettenfenster fällt, wird Zeuge eines der größten Wunder im Himmelsturm: Beeinflußt durch die Magie des Raumes, werden dem Betrachter die schönsten Erinnerungen aus seinen Träumen vorgegaukelt.

Nach fünf Minuten, während der die Helden wie gebannt in der Türöffnung stehen geblieben sind (?), ist der Zauber vorüber, weil der Lichtstrahl abbricht.

Sollte jemand den Raum betreten, ist die Vision beendet.

Wenn auch nur einer der Kristalle und Edelsteine entfernt wird, wiederholt sich der Zauber im Raum des Lichtes nie mehr.

Eine gelungene Orientierungsprobe läßt die Helden auch während der Polarnacht erkennen, daß das runde Fenster des Raums genau an der Stelle liegen müßte, an der der Lichtstrahl des alten Heiligtums auf den Turm trifft.

Einsame Wacht

Allgemeine Informationen:

Das obere Ende der Wendeltreppe mündet in einen Raum mit vielen großen Fenstern, die zu allen Seiten freie Sicht auf die Eisebene bieten.

Ein breites Flügeltor öffnet sich auf eine kleine Terrasse. Ein drei Schritt durchmessender bronzener Gong ist in der Mitte dieses Wachraumes an zwei Stahlrohren, die im Boden verschwinden, aufgehängt.

Spezielle Informationen:

Es ist offensichtlich, daß dieser höchstgelegene Raum des Himmelsturms als Wachraum diente. Einige mit feiner Asche gefüllte Kohlebecken dienten zur Heizung, denn wegen der großen Fenster herrscht hier eine empfindliche Kälte.

Meisterinformationen:

Helden, die halbwegs bei Verstand sind, sollten nicht ausprobieren, was passiert, wenn man den großen Gong schlägt. Die Stahlrohre sind mit einem eigenen Rohrsystem verbunden, das den Schall des Gongs bis in den entlegensten Winkel des Himmelsturmes trägt. Natürlich hören auch die "Wächter" und die Nachthalben, die in der Glasbläserei am Fuß des Felsens arbeiten, das Alarmsignal. Es wird nicht lange dauern, bis sie mehrere bis an die Zähne bewaffnete Suchtrupps losschicken, um aufzuklären, wer diesen Alarm auslöste.

Der Palast der Brüder

Meisterinformationen:

In diesem Palast lebten Ometheon und Emetiel, bis sich die Brüder im Streit um Pardona entzweiten und sich Ometheon einen eigenen Palast unterhalb des kleinen Meeres einrichtete.

Aus diesem Grund sind die meisten Räume, die er hier einmal bewohnt hat, völlig ausgeräumt.

Allgemeine Informationen:

Wenn ihr der Wendeltreppe hinter dem Ratssaal nach unten folgt, trifft ihr nach acht Höhenmetern auf einen Gang, der seitlich in den Felsen führt.

Über dem Eingang ist ein Wappen in den Fels gemeißelt, das Köcher und Zirkel zeigt. Der zwei Schritt breite Gang dahinter ist unbeleuchtet. Ihm entströmt ein seltsamer Duft, der euch vertraut vorkommt, den ihr aber dennoch nicht zu deuten wißt.

Spezielle Informationen:

Nach drei Schritt mündet der dunkle Gang in einen verwilderten Park.

Raum 1 - Der Park

Allgemeine Informationen:

Unerwartet steht ihr vor einer Mauer wildwuchernder Sträucher. Ein Weiterkommen ist nur unter Einsatz von Schwertern und Äxten möglich.

Spezielle Informationen:

Der Raum mißt 10 mal 9 Schritt. In der Nord-, Süd- und Ostwand befinden sich Türen. Weit über euch an der Decke sind mehrere magische Lichtkugeln angebracht. Unter euren Füßen fühlt ihr modrigen Humusboden. Es befinden sich nur wenige Bäume in diesem kleinen Park, dafür aber eine Menge ineinander verwachsener Büsche.

Meisterinformationen:

Allen Elfen, die sich hier im ewigen Eis niedergelassen haben, war ein großes Bedürfnis nach Grün gemeinsam. Deshalb gehört zu jedem der Clanspaläste mindestens ein Garten. Solange dieser Teil des Turms bewohnt war, wurden auch alle Gärten sorgfältig gepflegt, doch in den

Jahrhunderten nach der Blutnacht sind sie zu einem fast undurchdringlichem Dickicht verwildert. Das gefährlichste Tier, dem die Spieler in diesen Gartenanlagen begegnen können, ist eine verwilderte Hauskatze. Darüberhinaus sind nur gelegentlich ein paar Singvögel und kleine Nagetiere anzutreffen.

Alle Gartensäle haben eine mindestens einen Schritt tiefe Humusschicht, die über ein parallel zur Fußbodenheizung angelegtes Wasserröhrensystem bewässert wird.

Raum 2 - Das Labor

Allgemeine Informationen:

Die Wände des Raumes werden von in den Fels gehauenen Regalen eingenommen, schmalen hölzernen Schränken und verschieden großen Tischplatten. In der Nordostecke befindet sich ein kleiner Herd.

Spezielle Informationen:

Die meisten Schränke stehen offen und sind leer. Auch hinter den wenigen verschlossenen Türen läßt sich nichts Bemerkenswertes finden. Der Herd wurde gesäubert und enthält nicht einmal mehr Asche. Mehr als ein paar zerbrochene Retorten und Tontiegel sowie ein stumpfes Messer ist nicht zu entdecken.

Meisterinformationen:

Dieser Raum hat Ometheon jahrhundertlang als Labor gedient und wurde von ihm gründlich ausgeräumt. Der einzige Hinweis auf ihn ist ein zerbrochener Tontiegel, in dessen Glasur sein Name steht. Magiebegabte Helden können hier eine schwache magische Aura feststellen, die von mit Zauberei unterstützten Versuchen herrührt.

Raum 3 - Der Werkraum

Allgemeine Informationen:

In diesem 4 x 7 Schritt großen Raum herrscht ein chaotisches Durcheinander. Auf dem Boden und auf Tischen liegen Werkzeuge aller Art herum. Ein schwacher, an Gerbereien erinnernder Geruch liegt in der Luft.

Spezielle Informationen:

Eine genauere Untersuchung ergibt, daß hier an einer Werkbank Jagdpfeile hergestellt werden konnten. In erster Linie wurden allerdings Tierfelle bearbeitet und erlegte Tiere ausgestopft. In einem Tiegel finden sich Dutzende verschiedener Glasaugen, wie sie für ausgestopfte Tiere verwendet werden. Andere Töpfe enthalten eingetrocknete Tinkturen zum Gerben von Fellen.

An einer Wand hängen ein gutes Dutzend Holzstrüncke, auf denen Vogelbeine befestigt sind: die kläglichen Überreste einer Sammlung präparierter Raubvögel, die den Zähnen der Nager aus dem Park zum Opfer gefallen ist.

Raum 4 - Der Brunnenraum

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein 6 x 6 Schritt großer Raum, in dessen Mitte

ein Brunnen aus Marmor steht. An den Wänden laufen steinerne Sitzbänke entlang, auf denen fadenscheinige, zerfressene Reste von Teppichen und Kissen liegen. Neben dem Brunnen befinden sich auf einem kleinen Tisch mehrere silberne Pokale.

Meisterinformationen:

Der Brunnen ist immer noch funktionstüchtig und liefert erstklassiges Trinkwasser. Jeder Elfenpalast hat hinter dem ersten Park einen Brunnenraum.

Hier wurden Gäste empfangen, die den Clan besuchten, und man reichte ihnen Wasser und Brot als traditionelle Willkommensgeschenke.

Raum 5 - Der Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Ein 5 Schritt langer Tisch beherrscht den 8 x 6 Schritt großen Saal. An den Wänden stehen schmale Truhen. Die Wände selbst sind mit verblaßten Gemälden von Festen bedeckt.

Spezielle Informationen:

In den Truhen befinden sich Decken, die bei Berührung zu Staub zerfallen, Besteck und prächtig bemaltes Geschirr.

Meisterinformationen:

Im Vergleich zu den anderen Palästen ist dieser Speisesaal sehr klein ausgefallen. Ometheon und Emetiel haben ihn nur benutzt, wenn sie Besuch hatten. Da die Brüder den Palast allein bewohnten, haben sie meistens in der wesentlich bequemerer Küche gespeist. Küchenbedienstete gab es bei den Elfen nicht. Sie betrachteten die Zubereitung von Mahlzeiten als hohe Kunst, und bei Festen standen die Edelsten des Clans persönlich hinter den Herdfeuern, kochten und bedienten ihre Gäste.

Raum 6 - Die Küche

Allgemeine Informationen:

Im Zentrum des 4 x 5 Schritt großen Raumes befindet sich eine Feuerstelle, auf der ein großer Kupferkessel steht. Mehrere Haken ermöglichen das Aufhängen verschiedener Fleischspieße. Ein zweiter, kleinerer Kamin ist in die Nordwand eingelassen. Die Wände sind mit Schränken, Regalen und daneben hängendem Küchengerät ausgefüllt.

Spezielle Informationen:

Alle Kupfergegenstände sind von einer feinen, grünen Oxydschicht bedeckt, ebenso sind alle Eisengeräte mit Rost überzogen. In den Feuerstellen befindet sich viel staubfeine Asche. Die Schränke enthalten allerlei Schlüssel, Töpfe und andere Küchengeräte. Außer Salz sind hier keine verwertbaren Lebensmittel zu finden.

Raum 7 - Der Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist angefüllt mit großen Amphoren, in denen alle lebensnotwendigen Güter aufbewahrt wurden. Ein penetran-

ter Geruch nach ranzigem Öl macht den Aufenthalt unangenehm. Die Nordwand weist tiefe Nischen auf.

Spezielle Informationen:

Die Nischen sind noch kühler als der offensichtlich unbeheizte Vorratsraum und wurden zum Lagern verderblicher Lebensmittel genutzt.

Raum 8 - Die Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Der muffige Geruch von vermodertem Pergament liegt wie ein schweres Tuch über der Bibliothek. Ein großes verwinkeltes Regal, das sich durch den 7 x 6 Schritt großen Raum zieht, läßt den Saal unübersichtlich erscheinen. Die Südwand wird ganz von einem Gestell zum Lagern von Pergamentrollen eingenommen. Mehrere Sessel mit reichen Schnitzereien laden zum Verweilen ein.

Spezielle Informationen:

Auf den zweiten Blick wird deutlich, in welchem katastrophalen Zustand die Bibliothek ist. Die Pergamentrollen sind in den Regalen verrottet, und längs durch die Folianten auf den Bücherborden ziehen sich Tunnel, die Generationen von Nagetieren angelegt haben müssen.

Meisterinformationen:

In der Bibliothek, die Ometheon über Jahrhunderte aufgebaut hat, ist kein einziger brauchbarer oder nur halbwegs erhaltener Text mehr zu finden. Die Spieler, denen es gelingt, die Titel auf den verschimmelten Ledereinbänden zu entziffern (Probe auf Lesen/Schreiben +5), werden sich die Haare raufen über das auf ewig verlorene Wissen. Es finden sich Titel wie: "Magie und Metall - Über das Schmieden verzauberter Waffen", "Die hohe Schule des waffenlosen Kampfes", "Die verborgenen Kräfte der Pflanzen" oder "Das ewige Licht - Zauber, die niemals vergehen".

Raum 9 - Das Schlafgemach des Ometheon

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist bis auf eine alte Kleidertruhe ausgeräumt.

Meisterinformationen:

Weil sein Bruder ihn offensichtlich wegen der schönen Pardona beneidete und ihre beiden Schlafgemächer nur durch den großen Baderaum getrennt sind, zog Ometheon es vor, den Palast zu verlassen. Die gesamte Einrichtung des Schlafgemachs befindet sich im neuen Palast unter dem "kleinen Meer".

Raum 10 - Der Trophäenraum

Allgemeine Informationen:

Aus dem Raum schlägt euch muffiger Modergeruch gemischt mit dem Duft vertrockneter Kräuter und Harze entgegen. Auf kleinen Podesten liegen Fellfetzen, Knochen, Zähne und Krallen. Von der Decke hängt ein im Gleitflug

segelnder Adler. Zernagte Raubtierköpfe und verschrumpelte Fische schmücken die Wände.

Spezielle Informationen:

Vor sehr langer Zeit muß dieser Raum einmal prächtig anzusehen gewesen sein, doch schon vor Jahrhunderten wurden Emetiels Jagdtrophäen ein Fraß für die Nagetiere aus dem Garten.

Raum 11 - Der Salon

Allgemeine Informationen:

Trümmerhaufen aus Stoff, Holz und Polstermaterial kennzeichnen die Stellen, an denen einmal mächtige Sessel gestanden haben müssen.

Fadenscheinige Gobelins mit Jagdszenen hängen in Fetzen von den Wänden. Auf einem Metalltischchen stehen einige Kristallkaraffen.

Spezielle Informationen:

In der einzigen noch versiegelten Karaffe funkelt rubinroter Wein. In den anderen befindet sich nur noch graubrauner Staub. Natürlich stehen auf dem Tisch auch einige Pokale, in die der Wein eingeschenkt werden kann.

Meisterinformationen:

Der Wein ist zwar noch trinkbar, hat aber seine beste Zeit schon lange hinter sich. Er hat das Bouquet einer gut abgestellten Straßenpfütze.

Raum 12 - Das Schlafgemach des Emetiel

Allgemeine Informationen:

Die nördliche Hälfte des Raums wird von einem gewaltigen Bett eingenommen: eine traurige Ruine aus zernagten Kissen, morschen Bettpfosten und von Mäusen durchwühlten Matratzen.

Der Boden des Raums muß einmal ganz mit kostbaren Tierfellen ausgelegt gewesen sein, von denen nur klägliche Reste blieben. Drei guterhaltene, massive Holzkisten stehen an den Wänden.

Spezielle Informationen:

Die Kisten lassen sich bei einer gelungenen KK-Probe einschlagen, wobei jede Menge Staub aufgewirbelt wird. Sie enthalten die Reste der Gaderobe von Emetiel.

Meisterinformationen:

In diesem Gemach pflegte Emetiel jahrhundertlang seinen Ruf als elfischer Casanova.

Raum 13 - Der Baderaum

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist ganz mit weißblauem Marmor ausgekleidet. In seiner Mitte befindet sich ein großes, ovales Badebecken, zu dem drei flache Stufen hinaufführen.

Die Decke des Baderaums ist mit Reliefbildern von Delphinen geschmückt.

Spezielle Informationen:

Das Wasser im Becken ist in ständiger Bewegung und klar. Am Rand des Bades stehen etliche Tiegel und Fläschchen. Im Raum ist es feuchtwarm, und die Helden dürften in ihren Pelzen schon bald schweißgebadet sein. Beleuchtet wird der Baderaum durch eine Reihe kleiner Lichtkugeln entlang der Wände.

Meisterinformationen:

In den Gefäßen am Beckenrand befinden sich die verschimmelten Reste von Ölen, Harzen und Badetinkturen. Im Rhythmus der Eruptionen der Geysire am Fuß des Turms wird das Becken auch heute noch mit frischem, warmen Wasser versorgt. Ihre Spielerhelden dürften nach den Wochen, die sie in ihren schweren Pelzen verbracht haben allesamt einen strengen Geruch verbreiten. Zumindest jeder Elf wird diese Gelegenheit zu einem erfrischenden Bad dankbar annehmen.

Raum 14 - Der Meditationsraum

Allgemeine Informationen:

Dieser 4 x 4 Schritt große Raum hat weißgetünchte Wände und ein geometrisches Fußbodenmosaik, das aus unentwärtbar verschlungenen Linien gebildet wird.

Meisterinformationen:

Wer sich den Fußboden länger als ein paar Sekunden anschaut und keine KL-Probe besteht, wird von einem starken Schwindelgefühl befallen. Dieser völlig kahle Raum wurde von den beiden Brüdern zur meditativen Einkehr benutzt. Emetiel verirrte sich allerdings nur recht selten hierher.

Das kleine Meer

Allgemeine Informationen:

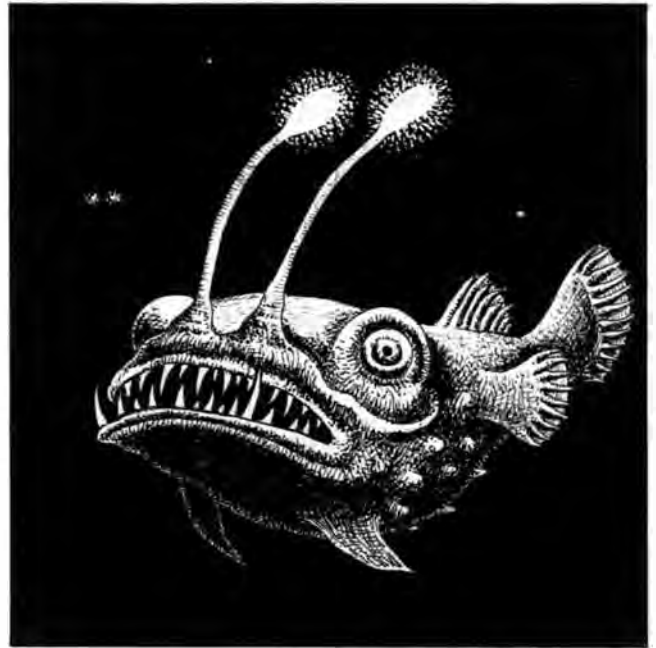
Ihr seid einige Meter weiter die Treppe hinabgegangen, als sich die Beschaffenheit der Stufen und Wände drastisch ändert. Übergangslos besteht die Wendeltreppe plötzlich aus einem glatten, schwarzen Material, in dessen Oberfläche ihr euch spiegeln könnt. Lichtquellen, die den Weg beleuchten, scheint es keine mehr zu geben.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die veränderte Wendeltreppe ein paar Meter hinabgestiegen sind, sollte einer von ihnen das Gefühl haben, in der Tiefe des schwarzen Felsens etwas leuchten zu sehen. Lassen Sie es damit erst einmal auf sich beruhen. Nach einem Abstieg von zwanzig Höhenmetern gelangen die Helden in einen fünfzehn Schritt durchmessenden runden Raum. Wie schon auf der Treppe, ist es auch hier deutlich kühler als in den anderen Räumen. Diesem Umstand ist es zu verdanken, daß die Kissen, Decken und Teppiche, aus denen bequeme Ruhelager am Boden hergerichtet wurden, hier nicht zerfallen sind. Wozu dieser dunkle Raum gedient haben mag, bleibt rätselhaft.

Während die Helden den Raum untersuchen, kann einer von ihnen wieder zwei matte Lichter sehen, die in der Tiefe des Felsens zu leuchten scheinen. Langsam treiben sie auf die

Decke des runden Raums zu. Jetzt können alle die Lichter sehen. Hinter dem Licht sind verschwommen zwei handtellergroße, starre Augen erkennbar. Die Umrisse verdichten sich zu einem abstoßenden, fischartigen Dämonenkopf. Jeden Moment muß das Wesen aus dem Felsen durch die Decke des runden Raums auf euch hinabstoßen. Sein Maul klafft auf und zeigt Hunderte nadelspitzer Zähne. Erst im allerletzten Augenblick wird die Vision von einer unsichtbaren Barriere aufgehalten. Für einen Moment verharrt das weitaufgerissene Maul über euch. Aus der Stirn des Dämons wachsen zwei lange Antennen, an denen phosphoreszierende Lichtkugeln hängen. Dann verschwindet das fremde Wesen wieder in der Dunkelheit des Felsens und bald ist nicht einmal mehr das Glühen der Lichtkugeln zu sehen.



Meisterinformationen:

Was auf den ersten Blick wie polierter schwarzer Felsen aussieht, ist in Wirklichkeit Glas. Der ganze Komplex, in dem sich die Helden bewegen ist ein riesiges, kugelförmiges Meerwasseraquarium, durch dessen Mitte in einer Röhre die Wendeltreppe führt.

Die alten Elfen haben diese 40 Schritt durchmessende Kugel "das kleine Meer" genannt. Es ist bevölkert von den verschiedensten Tiefseefischen. (Die Spieler hatten bereits das Vergnügen mit einem besonders großen Vertreter seiner Art.) Der runde Raum in der Mitte diente den Elfen als Aussichtspunkt. Wenn man hier Lichter anzündet, werden schnell eine Menge Fische angelockt. (Sie sollten den Spielern eine Aberglauben-Probe abverlangen, oder sie in Panik nach einer Fluchtmöglichkeit vor dem vermeintlichen "Fischdämon" suchen lassen.)

Die ganze Anlage ist ein in sich geschlossener Lebensraum. Er wird noch heute über ein altes Leitungssystem mit frischem Meerwasser versorgt. Das im Wasser enthaltene Plankton dient vielen der Fische als Nahrung. Das Verschlammen des "kleinen Meeres" durch Kot und abgestorbene Organismen wird durch die ständige Wasserzirkulation verhindert. Der Schmutz wird hinaus ins Meer gespült.

Der Palast des Ometheon

Meisterinformationen:

Dies ist der kleinste Palast im Himmelsturm. Er macht einen unvollendeten Eindruck und ist schlichter ausgeführt als die anderen Elfenpaläste. Ometheon lebte hier nicht einmal ein Jahr, bis er in der "Blutnacht" durch die Hand Pardonas starb.

Raum 1 - Der Garten

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr einen sechs Schritt langen Gang durchquert habt, steht ihr in einem verwilderten Garten, der durch das wuchernde Dickicht fast unpassierbar ist. Einige große Lichtkugeln an der Decke beleuchten die Pflanzen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden sich einen Weg durch das Gestrüpp bahnen, können sie in der West- und in der Nordwand des Gartens Ausgänge finden.

Raum 2 - Das Labor

Allgemeine Informationen:

Der 3 x 5 Schritt große Laborraum ist dicht vollgestellt mit schweren Holztischen, Schränken und Regalen.

Spezielle Informationen:

Die Tische sind überladen mit verstaubten Tiegeln und anderem alchemistischen Gerät. Notizblätter, die bei Berührung zu Staub zerfallen, stapeln sich daneben. In einer Ecke stehen kleine Käfige, in denen zierliche Tierknochen liegen. Die Schränke und Regale enthalten Töpfchen und Flaschen, gefüllt mit allen erdenklichen Kräutern und Salzen.

Meisterinformationen:

In diesem Labor arbeitete Ometheon an der Erschaffung künstlichen Lebens. In den Käfigen hielt er Tiere gefangen, die er für seine Versuche brauchte und die dort verhungerten, nachdem Ometheon ermordet worden war und sich die Elfen in die Tiefe des Himmelsturms zurückzogen.

Bei diesen Versuchen fand er durch Zufall das Purpurwasser, eine Flüssigkeit, die es nicht nur erlaubt, unter Wasser zu atmen, sondern auch den Wasserdruck auf den Körper ausgleicht, und es den Elfen so möglich machte, bis in die tiefsten Meeresgräben vorzudringen. Die Wirkung des Trankes hält so lange an, bis ein Held - nach einem beliebig langem Unterwasseraufenthalt - wieder luftgefüllte Räume betritt. Helden, die die Sprache der Elfen sprechen, können bei einer Leseprobe+8 entziffern, was auf den Notizblättern steht, wenn sie dabei das Papier nicht berühren. Sie erhalten auf diesem Weg knappe Informationen über die Tierversuche und die Entdeckung des Purpurwassers. Wenn der Raum sorgfältig durchsucht wird, kann in einem der Regale eine Glasphiole mit purpurner Flüssigkeit gefunden werden.

Wie durch ein Wunder hat sich die Substanz über Jahrhunderte erhalten. Das Elixier in dem Fläschchen hat nichts von seiner Wirkungskraft verloren: Die vorhandene Menge ermöglicht mehreren Personen einen einmaligen Aufenthalt im Wasser. bzw. einem Helden drei solche Aufenthalte.

Einer Randnotiz auf einem der Blätter können die Abenteurer entnehmen, daß Pardona die Leitung des Kultes der göttlichen Erleuchtung übernommen hat und mit der Organisation eines Hochzeitsfestes beschäftigt ist.

Raum 3 - Der Brunnenraum

Meisterinformationen:

Wie alle Brunnenräume im Himmelsturm gleicht er dem oben beschriebenen Raum im Palast der Brüder.

Raum 4 - Der Meditationsraum

Allgemeine Informationen:

Ein schlichter Raum mit rissiger weißer Tünche an den Wänden. Vermoderte Teppichreste liegen auf dem Boden. Die Ostwand wird ganz durch das Mosaik einer geflügelten Sonne ausgefüllt.

Meisterinformationen:

Auf den zweiten Blick fällt auf, daß das Mosaik ganz aus Goldplättchen gefertigt ist. Überprüfen Sie für jeden Helden, der diese Wand untersucht, mit einem verdeckten Wurf, ob er die hier verborgene steinerne Geheimtür entdeckt. (Zwergennase+3). Wird aus Versehen der Mechanismus der Tür ausgelöst, schwingt sie lautlos auf und gibt den Blick auf einen kurzen Gang frei, der zu einer schmalen Wendeltreppe führt.

"Raum" 5 - Die Tempelstiege

Allgemeine Informationen:

Diese nur spärlich beleuchtete Treppe führt mehr als 250 Schritt in die Tiefe und endet im Zimmer der Pardonas im Tempel der göttlichen Erleuchtung.

Die Achse der Treppe verschiebt sich immer wieder, weil man vermeiden wollte, daß sie nahe an bewohnten Palasträumen vorbeiführt. In solchen Fällen endet die Wendeltreppe abrupt, und die Helden müssen einem schmalen gewundenen Gang folgen, bis sich die Treppe an anderer Stelle weiter in das Innere des Berges schraubt.

Meisterinformationen:

Ohne das Wissen Ometheons legte Pardonas gemeinsam mit einigen Gefolgsleuten aus dem Clan der Steinmetze diese Treppe an. Nach der Ermordung ihres Mannes floh die Hohepriesterin auf diesem Weg in den Tempel und wiegelte dort ihre Anhängerschaft zum Sturm auf den Ratssaal auf.

Raum 6 - Der Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist identisch mit dem größeren Speisesaal im Palast der Brüder.

Raum 7 - Die Küche

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist wie die Küche im Palast der Brüder ausgestattet. In der Westseite des Verbindungsganges, der zu den Vorratsräumen 8 und 9 führt, ist eine große Nische eingelassen, in der Brennholz gestapelt liegt.

Raum 8 - Vorratskammer

Allgemeine Informationen:

Große Amphoren füllen den 2 x 4 Schritt großen Raum völlig aus. Hier wurde ein Teil der Lebensmittel für den Haushalt gelagert.

Raum 9 - Die Kühlkammer

Allgemeine Informationen:

Die ebenfalls 2 x 4 Schritt große Kammer liegt nahe der Außenwand des Turmes, ist nicht mit Heizrohren versehen und daher unangenehm kühl. Hier wurden leicht verderbliche Lebensmittel gelagert. In steinernen Regalen können noch die Reste von Früchten aus den Gärten des Turmes gefunden werden.

Raum 10 - Der Salon

Allgemeine Informationen:

Eine Regalwand füllt die ganze Ostseite des 4 x 4 Schritt großen Salons aus.

Die Gobelins, die die anderen Wände schmücken, sind genau wie der einst prächtige Teppich auf dem Boden des Zimmers nur noch verrottete Fetzen. In der Mitte des Raumes stehen zwei bequeme, hölzerne Sessel und ein großer Tisch. In der Nordwand ist eine Tür.

Spezielle Informationen:

Was auf den Teppichen dargestellt war, läßt sich nicht mehr erraten. Die Bücher sind wie überall im Himmelsturm völlig unbrauchbar.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden den Raum betreten haben, erklingt eine wohlklingende Männerstimme im angrenzenden Schlafgemach.

Selbst Helden, die das Elfische sehr gut beherrschen, verstehen nur mit Mühe den antiquierten Dialekt, in dem gefragt wird: "Bist du's, Pardona? Begib dich doch bitte hinab zu mir und lausche einmal der Rede an, die ich gleich vor dem Rat halten werde!"

Raum 11 - Das Schlafgemach

Allgemeine Informationen:

Eine kurze Treppe führt in ein tiefergelegenes Schlafgemach. In der Nordwand des 4 x 4 Schritt großen Zimmers ist eine geräumige Bettische eingelassen. Ein kleiner Tisch mit Schemel steht an der Westwand. Dort sitzt über Papiere gebeugt ein gutaussehender Mann mittleren Alters.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden die Treppe zum Schlafgemach schon zur Hälfte heruntergegangen sind, erscheint wie aus dem Nichts ein schwebender Dolch vor ihnen, der sich langsam auf den Elfen, der am Tisch sitzt, zubewegt.

Der Mann am Tisch wendet seinen Kopf zur Treppe, steht auf, breitet die Arme aus und sagt: "Komm' zu mir, Liebling! Den Hohlköpfen im Rat werden wir es heute Mittag schon zeigen!" Den Dolch, der mittlerweile hinter seinem Rücken schwebt, hat er nicht wahrgenommen.

Dann stößt die unsichtbare Gestalt, die er umarmt hält, zu. Mit einem Aufschrei sinkt der Mann zu Boden. Unter Mühen versucht er, sich noch einmal aufzurichten, doch seine Kräfte reichen dazu nicht mehr. Eine schnell wachsende Blutlache breitet sich unter seinem Körper aus.

Mit brechendem Blick schaut er zur Tür und röchelt: "Auch Du, Pardona! ... Warte! Laß mich nicht alleine sterben. Hast Du mich wirklich nie geliebt...? Warum das alles? Sag' mir wenigstens, warum Du unsere Sache verraten hast!" Sekundenlang starrt der Mann noch in den Türrahmen, in dem die Helden stehen. Dann sinkt sein Kopf zu Boden. Ein dünner Blutfaden rinnt aus seinem Mundwinkel. Ometheon ist tot!



Meisterinformationen:

Die Helden wurden Zeugen des Mordes, den Pardona an Ometheon begangen hat. Ein Fluch lastet auf diesem Raum, der Ometheon seit 3000 Jahren Tag für Tag seine Ermordung wiedererleben läßt.

Für zwei Stunden ist er nach dieser Szene wirklich tot. Dann verschwindet der Dolch aus seinem Rücken, die Wunde schließt sich, und er nimmt wieder an seinem Schreibtisch Platz, ohne zu wissen, daß er schon in wenigen Stunden erneut ermordet wird. Die Gestalt des Ometheon ist kein Gespenst! Er lebt, doch keine Macht der Welt kann die sich endlos wiederholende Szene unterbrechen.

Auf diese Weise haben die alten Elfengötter Rache am

Ketzer Ometheon genommen, der ihre göttliche Allmacht in Frage gestellt hatte. Auf Fragen der Gruppe gibt der Elf keine Antwort. Er nimmt sie gar nicht wahr!

Dieses Begegnung ist eine Schlüsselszene für die Lösung des Geheimnisses um den Himmelsturm und muß auf jeden Fall stattfinden.

Raum 12 - Das Bad

Spezielle Informationen:

Das Bad ist mit seinen 4 x 3 Schritt für nur zwei Personen recht groß ausgefallen. Es birgt keine Besonderheiten und gleicht dem im Palast der zwei Brüder.

Die Clanspaläste

Meisterinformationen:

Der Palast der Brüder und die neuen Gemächer des Ometheon sind die beiden kleinsten Wohnanlagen im Himmelsturm. Alle weiteren Paläste sind bedeutend größer, folgen aber dem gleichen Aufbauprinzip.

Entlang der großen Treppe, die sich durch die Mitte des Turmes zieht, bilden reichverzierte Portale, über denen jeweils das Wappenschild des Clans eingemeißelt ist, die einzigen Zugänge zu den Palästen.

Nach einem kurzen Gang eröffnet eine Gartenanlage den Wohnbereich. Zur rechten und linken Seite des Gartens liegen Werkstätten und Arbeitsräume, die in mehreren Etagen übereinander gestaffelt sein können (und dann immer Balustraden zum Garten hin besitzen) oder eine lange Kette hintereinanderliegender Räume bilden.

Gegenüber dem Eingang zum Garten liegt in jedem Palast der Brunnenraum, auf den ein Speisesaal folgt. Die Speisesäle unterscheiden sich erheblich von den beiden bereits beschriebenen. Nicht nur, daß sie viel größer sind, in der Regel gibt es auch ein kleines Podest für Musiker und ein reichverziertes Lesepult mit einem Liederbuch, aus dem während des Essens vorgetragen wurde.

Unmittelbar an den Speisesaal schließen sich jeweils Küchen und Vorratsräume an.

Rechts und links des Brunnenraums erstrecken sich lange Zimmerfluchten, die sich bei großen Clans um den ganzen Berg spannen können. Diese Räume sind allen zugänglich und erfüllen die verschiedensten Funktionen. Hier befinden sich Salons, Musizierzimmer, Fechtsäle, Bibliotheken, kleine Handwerksräume, aber auch kleine Parkanlagen und Räume mit phantastischen Springbrunnen.

Von jedem zweiten dieser Gemächer führt ein Gang in Richtung der Außenwand der Felsnadel und mündet in ein privates Zimmer, das je nach den Ansprüchen seines Bewohners zwischen 10 und 50 Rechtschritt groß ist. Je zwei dieser Zimmer sind immer durch einen zwischen ihnen liegenden Baderaum verbunden.

Ein Blick auf den schematischen Plan des Palastes der Schiffsbauer erleichtert es, das Aufbauprinzip der Paläste zu durchschauen.

Jedes Zimmer im Himmelsturm oder auch nur jeden der Paläste zu beschreiben, würde den Rahmen dieses Buches bei weitem überschreiten, zumal nicht die Paläste, sondern der Tempel und die Gefängnisse in der Tiefe des Turms das

Geheimnis des scheinbar erloschenen Pardona-Kultes entzählen und vor der Gefahr hinter dem Dämonenportal warnen.

Sollten Ihre Helden trotzdem den Turm Zimmer für Zimmer untersuchen wollen, benutzen Sie leicht abgewandelte Varianten des Grundschemas für die verschiedenen Paläste. Besonderheiten der verschiedenen Gebäude werden in der folgenden Liste kurz vorgestellt.

Da sich die Helden im Turm von oben nach unten bewegen, ist mit dem ersten Palast derjenige gemeint, der direkt unterhalb der Gemächer des Ometheon liegt.

1. Palast der Glasbläser

Das Wappen am Eingangsportal zeigt eine Flamme. Die Bewohner dieses Palastes haben sich auf die Bearbeitung von Glas spezialisiert und fertigten alle nur erdenklichen Produkte von Wandspiegeln bis zu kunstvoll verzierten, gläsernen Trinkhörnern.

In den Handwerksräumen befinden sich große Öfen. In Vorratskammern werden Kohle und feiner Quarzsand gelagert.

Das Meisterwerk dieses Palastes ist ein 250 Quadratmeter großes Spiegellabyrinth. Vorwitzige Helden kann es für Stunden beschäftigen, denn einige Wände werden durch eine Maschinerie von Seilen und Gewichten, angetrieben vom Wasser der Geysire in bestimmten Zeitabständen verschoben, so daß sich das Labyrinth laufend verändert.

2. Palast der Instrumentenbauer

Das Wappen über dem Eingangsportal an der großen Treppe zeigt eine Harfe. In den Werkstätten dieses Clans wurden Instrumente aller Art hergestellt. Die Helden finden hier Harfen, Lauten und Jagdhörner, aber auch bizarre, im heutigen Aventurien völlig unbekannte Instrumente. Keines der Fundstücke ist so gut erhalten, daß man heute noch darauf spielen könnte.

Wer sich länger als 15 Minuten in den Hallen dieses Palastes aufhält, hört in der Ferne ein Singen. Es sind Zaubermelodien aus vergangenen Zeitaltern, die - tausendemale gesungen - noch immer in diesem Palast fortleben. Die Melodien haben dieselbe Wirkung wie die Elfenlieder, die im "Buch der elfmal elf Zauber" beschrieben sind. Welchen Ursprung die Lieder haben, läßt sich für die Spieler nicht feststellen.

3. Palast der Goldschmiede und Edelsteinschleifer

Das Wappen dieses Clans zeigt einen schön geschliffenen Edelstein über dem Eingangsportal. Das besondere an diesem Palast ist die im Garten verborgene Schatzkammer, in der von den Elfen Rohdiamanten, Gold und Silber aufbewahrt wurden.

Die Falltür, die zu dem Hort führt, ist mittlerweile unter einer zwanzig Zentimeter dicken Humusschicht verborgen und nur durch eine Zwergennase+10 zu finden. In den Werkstätten finden sich keine großen Schätze mehr.

Hier wurde schon vor Jahrhunderten von den Nachtalben abgeräumt. Das einzige, was die Helden entdecken können, sind ein paar auf den Boden gefallene Diamantsplitter, die übersehen wurden. (Wert 10 Dukaten)

4. Palast der Steinmetze

Obwohl viele der alten Elfen die Gesteine auf magische Weise beeinflussen konnten, erhielten ihre prächtigen Steinarbeiten erst den letzten Schliff, wenn sie noch einmal mit feinem Werkzeug überarbeitet wurden. Die Kunst der Steinmetze reichte allerdings noch viel weiter, denn sie schufen im wahrsten Sinne des Wortes lebendige Kunstwerke. Ihr Wappen zeigt Hammer und Meißel.

Die Gänge und Hallen, die der Clan bewohnte, sind überladen mit aufwendigen Reliefs und aus dem Stein gehauenen Figuren. Und diese Figuren leben! Aufmerksame Betrachter bemerken, wie der Gruppe tote, steinerne Augen folgen. Eine Dämonenfratze streckt blitzschnell die Zunge heraus und grinst dann wieder, als wäre nichts gewesen. Für die Elfen stellten die lebenden Steine ein Amusement dar, doch die Helden dürften sie zutiefst beunruhigen: AG-Probe!

Den Höhepunkt bilden die wandelnden Statuen in den Gärten des Palastes. Stundenlang halten sie eine Pose, dann geraten sie plötzlich in Bewegung, schlendern ein Stück durch den Garten und verharren wieder in einer neuen Pose. Keine der Statuen wird den Helden Schaden zufügen. Selbst dann nicht, wenn sie angegriffen wird.

In den Werkstätten finden sich jede Menge Steinmetzwerkzeug und halb bearbeitete Felsblöcke. In Nebenräumen werden mächtige Felsblöcke gelagert, die einmal zu Statuen verarbeitet werden sollten. Ein breiter Gang führt von den Steinlagern bis zur Außenwand des Turmes. Hier konnten über Seilwinden jene Marmorblöcke, die von den Expeditionen in den Süden mitgebracht wurden, auf einen breiten Felsvorsprung gehievt werden. Von dort transportierte man sie auf hölzernen Rollen zu den Werkstätten.

5. Palast der Lichtbringer

Anstelle eines Wappens leuchtet über diesem Eingang ein gleißendes, weißes Licht. Das Wunderwerk dieses Clans ist der Raum des Lichtes in der Spitze des Turms. In Ihrem Palast finden sich allerei Lichtspielereien, die von einer Nachahmung des Nordlichts in den Gängen, welche die einzelnen Räume miteinander verbinden, bis zur Erschaffung künstlicher Regenbögen in ihren Gärten reichen.

Sie beherrschten wie niemand sonst den Zauber des ewigen Lichtes und haben fast alle der noch immer strahlenden Lichter im Himmelsturm geschaffen. (Diese Lichter entfalten ihre magische Kraft übrigens nur innerhalb des Turms. Es hat wenig Sinn, sie als Beutestücke einzusammeln.

6. Palast der Waffenschmiede

Das Clanswappen zeigt zwei gekreuzte Schmiedehämmer. Nach der "Blutnacht" haben die Gefolgsleute der Pardona diesen Palast vollständig ausgeplündert, weil sie befürchteten, die kunstfertigen Waffen dieses Clans könnten eines Tages gegen sie eingesetzt werden.

Die Helden finden dort Werkstätten mit großen Schmiedeessen und mannshohen Blasebälgen. Hinter einer der Werkstätten liegt ein langgestreckter Raum, der als Schießstand zum Erproben der hier gefertigten Pfeile diente.

7. Palast der Elfenbeinschnitzer

Das Clanswappen zeigt zwei gebogene Seetigerzähne. In den Lagerräumen dieses Palastes können die Helden auf ein Vermögen an Mammutoßzähnen stoßen. Überall in den Wohnräumen finden sich kostbare, teils verspielt naive, teils pikant erotische Elfenbeinschnitzereien.

8. Palast der Sänger und Gaukler

Das Wappen des Clans zeigt eine Harfe und eine Maske. Werkstätten gibt es hier nicht. Stattdessen grenzt an den Garten ein großes Theater mit gestaffeltem Parkett und über dem Publikum schwebenden Logen an. Das Theater bietet rund sechshundert Gästen Platz. (Daraus können die Spieler abschätzen, wieviele Elfen hier einmal gelebt haben.)

Garten, Brunnenraum und Speisesaal sind in diesem Palast besonders groß ausgefallen, denn nirgendwo anders gab es so viele Gäste zu bewirten wie hier. Hinter der Bühne befinden sich Garderoben, eine Bibliothek und eine große Halle, die von Nagem verschont blieb und den Fundus des Theaters enthält. Hunderte von Kostümen, die bei Berührung zu Staub zerfallen, sind hier aufgehängt, und die merkwürdigsten Bühnenrequisiten stehen herum.

9. Palast der Magie

Das Wappen des Clans zeigt Stab und Kugel. Im Gegensatz zum Clan der Lichtbringer hatte man sich hier auf Illusionszauber spezialisiert. Manche Elfen litten sehr unter der Abgeschlossenheit der Turmwelt. Verließ man den Himmelsturm, so war draußen nichts als blankes Eis, so weit das Auge reichte.

Auch die düstere Welt des Meeresgrundes, die sich die Elfen erschlossen hatten, konnte bei weitem nicht jeden begeistern.

Diese Betrübten fanden Trost in den magischen Gärten des Palastes. Wenn man diese Grünanlagen betritt, hat man das Gefühl, unendliche Weiten vor sich zu haben, obwohl man sich zunächst genau wie in den anderen Gärten durch das wildwuchernde Dickicht schlagen muß. Doch nach einer Weile stoßen die Helden auf einen Pfad, der durch das Dickicht läuft und dem man Stunden um Stunden folgen kann, ohne jemandem zu begegnen. Über den Köpfen der Helden spannt sich ein sommerlicher Himmel, und wenn sie lange bleiben, erleben sie eine herrliche Abenddämmerung und eine sternklare Nacht.

Der Garten ist eine perfekte Landschaftsillusion. Ohne es zu merken (?), bewegen sich die Helden immer im Kreis, weshalb sie auch nach einer Weile auf den Pfad treffen. Es ist der Weg, den sie selber durch das Unterholz gehauen haben.

Obwohl sie sich im Kreis bewegt, hat die Gruppe das

Gefühl, endlos geradeaus zu gehen. Nur wer ausdrücklich erklärt, den Garten verlassen zu wollen und eine KL-Probe+2 besteht, findet einen der Ausgänge. Magische Gegenstände können hier nicht mehr gefunden werden. Sie wurden schon lange von den Anhängern Pardona's eingesammelt. Dafür entdecken die Helden noch eine ganze Reihe anderer Gärten. Die beiden beeindruckendsten bieten eine Wüstenebene und eine Hügellandschaft, über der in unregelmäßigen Abständen Regenschauer niedergehen. (Auch das ist natürlich nur eine Illusion.)

10. Der Palast der Vogelherren

Das Wappen über dem Palastportal zeigt einen Singvogel. In diesem Palast wird den Spielern nichts Besonderes auffallen. Seine Bewohner hatten sich auf die Dressur und das Züchten von Vögeln spezialisiert. Ihr Meisterstück waren sprechende Raben, die die Helden vielleicht auch schon angetroffen haben.

Ihre Vögel haben sich im Laufe der drei Jahrtausende seit der "Blutnacht" über alle Gärten des Himmelsturms verteilt. Die großen Greifvögel, die der Clan gezüchtet hatte, konnten im Turm nicht überleben. Kleine Falken sind die einzigen Raubvögel, die den Helden in den Gärten begegnen können.

11. Palast der Dichter

Das Wappen des Clans zeigt eine Schreibfeder. Daß diese Elfen sich als Dichter und Denker betätigten, heißt nicht, daß sie nicht auch gute Jäger oder Segler gewesen wären. In der Dichtkunst aber lag ihre größte Begabung. Leider ist ihre labyrinthische Bibliothek, die sich über mehrere Etagen hinzog, ein Opfer der Nager und der Zeit geworden. Selbst wo die kostbaren Bucheinbände unbeschadet die Zeitalter überstanden haben, sind die Seiten schon lange zu Staub zerfallen, und wo auf haltbares Pergament geschrieben wurde, haben schon vor Jahrhunderten Mäuse regelrechte Festgelage zwischen den Buchrücken abgehalten. An keiner anderen Stelle des Turms trifft man so häufig auf Nagetiere wie hier. Wenn die Helden tiefer in die Bibliothek vordringen, müssen sie eine Orientierungsprobe+3 ablegen, um wieder herauszufinden.

12. Palast der Schiffsbauer

Unterhalb des "Großen Gartens" liegt noch ein letzter Clanspalast. Sein Wappenschild zeigt einen Eissegler. Hier wohnten jene Elfen, die Omethions Pläne von einem "Eissegler größer als alles, was man bisher gesehen hat" in die Realität umsetzten. Ihr Palast enthält keine besonderen Wunder, und neben dem Eingangsgarten liegen auch nur wenige Werkstätten. Ihre Wunderwerke entstanden zwanzig Meter tiefer in den großen Schiffshallen, die auf einer Höhe mit dem Polareis liegen.

Einige der Clansleute pflegten eine ungewöhnliche Marotte: Sie staffierten ihre Wohnräume mit allerlei nautischem Gerät aus, malten große Seekarten auf die Wände ihrer Zimmer und schliefen in Hängematten statt in Betten. Manche gingen sogar so weit, in langen, spitzendig ovalen Zimmern zu leben, die entfernt an Schiffsrümpfe erinnern. Kapitän Phileasson und Raluf der Thorwaler sind von diesem Raumdekor schlichtweg begeistert und bringen das auch immer wieder lautstark zum Ausdruck.

Die "sprechenden" Raben

Spezielle Informationen:

Die Tiere im Turm werden sich nicht mit den Abenteurern anlegen! Singvögel und Nager hätten sowieso keine Chance, und auch die Falken erkennen, daß die Helden für Beutetiere entschieden zu groß sind. Sie werden die Eindringlinge argwöhnisch beobachten und aus ihrer Reichweite bleiben. Als zutraulich erweisen sich nur die Raben und die Katzen.

Meisterinformationen:

Wenn die Raben über den Köpfen der Helden im Geäst eines Gartens herumturnen, können die Helden sie mit rauher, krächzender Stimme reden hören. Vor dreitausend Jahren hatten die Bewohner des Turmes den intelligenten Vögeln das Sprechen beigebracht. Heute beherrschen die Nachkommen jener Tiere nur noch wenige Sätze, die sie, ohne ihren Inhalt zu verstehen, ständig wiederholen.

Ein Teil dieser Sätze wurde ihnen von den Gefangenen in den Verliesen unter dem Tempel beigebracht, denn manchmal verirren sich einige der Vögel an diese finsternen Orte und wurden zum letzten Trost der Eingekerkerten. Jeder Rabe beherrscht bis zu vier Sätze. Bestimmen sie nach dem Zufallsprinzip mit zwei W6 die Antworten, die die Spieler erhalten, wenn sie mit einem Raben reden. (Obwohl die Tiere ihre Helden so treuherzig anschauen, als würden sie jedes Wort verstehen, das man ihnen sagt, muß zwischen den Fragen der Spieler und den Antworten der Raben nicht der mindeste Zusammenhang bestehen.)

2 - *"Nur die Tiefe der Erde bietet uns Schutz vor der Rache der Götter."* (Dieser Satz wurden den Elfen nach der "Blutnacht" immer wieder eingehämmert, denn er sollte den Rückzug aus den Palästen und die totale Herrschaft der Pardona rechtfertigen.)

3 - *"Wehe dem, der die Göttin zaubern sieht!"* (Keiner, der in die Krypta des Tempels gebracht wurde, kehrte von dort zurück. Sie dienten Pardona für Versuche oder als Tauschobjekte gegen das Wissen der Dämonen.)

4 - *"Omethion hat das Rennen gewonnen."* (Die letzte Regatta zum alten Heiligtum.)

5 - *"Ihre Kinder sind anders als wir."* (Die Nachtalben und die anderen Geschöpfe, die Pardona gemeinsam mit den Dämonen erschuf und die nun die "Tiefe Stadt" bewohnen, unterscheiden sich erheblich vom alten Elfenvolk.)

6 - *"Wer das Dämonenportal durchschreitet, hat seine Seele verkauft."* (Eine Anspielung darauf, daß die "Tiefe Stadt" nur die Kinder, die im Tempel erzogen wurden, betreten durften und natürlich die neuen Geschöpfe der Pardona.)

7 - *"Wo wir Schutz finden sollten, werden wir in Wirklichkeit gefangen gehalten."* (Zunächst hatte Pardona ihren Gefolgsleuten vorgegaukelt, daß sie nur in den Kerkern unter dem Tempel vor dem Zorn der alten Götter sicher seien und sie nur zu ihrer eigenen Sicherheit dort untergebracht würden. Erst als ihre "Göttin" bereits zu mächtig war, erkannten die Elfen ihre wahren Absichten.)

8 - *"Hütet euch davor, den Glauben an das zu verlieren, was ihr selbst geschaffen habt, oder es wird sich gegen euch wenden!"* (Das ist die wichtigste Botschaft, die die Spieler aus dem Himmelsturm mitnehmen können. Gleich zweimal vollzog sich diese Weisheit an denen, die in den

Kerkern unter dem Tempel schmachteten: das erste Mal, als die alten Götter, die durch den Glauben der Elfen Realität geworden waren, Pardona schufen, um Ometheon und seine Anhänger von ihren Ketzereien abzulenken - eine Strafe, die in der Vernichtung der Kultur des Himmelsturms endete, auch wenn dies ursprünglich nicht in der Absicht der Götter lag.

Das zweite Mal vollzog sich diese Wahrheit, als einige daran zu zweifeln begannen, mit der Vergöttlichung Pardonas den richtigen Weg zu beschreiten. Deren Macht war zu dem Zeitpunkt aber schon so groß, daß sie die Zweifler einen nach dem anderen in der Krypta unter dem Tempel verschwinden ließ.)

9 - "Findet die Spuren, die unsere Tränen und unsere Verzweiflung in die Wände der Kerker gegraben haben, und berichtet der Welt, was mit jenen geschah, die vom Himmelsturm den Himmel-Sturm wagten!" (Die Inschriften, die die Elfen auf den Kerkerwänden hinterließen, erzählen lückenhaft die Geschichte des Himmelsturms. Was mit Pardona geschah, wird den Spielern allerdings verborgen bleiben, weil die letzten eingekerkerten Elfen

vor 1500 Jahren starben und so nichts vom weiteren Schicksal ihrer "Göttin" wissen konnten.)

10 - "Seid auf der Hut vor den "Tiefen", denn sie haben ihre Augen überall!" (Eine Warnung vor den neuen Wesen der Pardona, die argwöhnisch das alte Elfenvolk bespitzelten, bis sie nicht nur die Elfen in den Kerkern ermordet hatten, sondern auch Zug um Zug die Priesterschaft der Pardona ausschalteten. Allein jene Wesen, die aus den Kreuzungen zwischen Elfen und Dämonen hervorgingen, bewohnen heute den Himmelsturm und die Tiefe Stadt. Je weiter die Helden in den Himmelsturm vordringen, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, daß sie einigen dieser Wesen begegnen.)

11 - "Unsere Brüder aus Tie'Shianna werden uns erlösen." (Eine Hoffnung der Eingekerkerten, die sich niemals erfüllte, denn schon wenige Jahre nach dem Untergang des Himmelsturms wurde Tie'Shianna, die Elfenstadt, durch den "Namenlosen Gott" vernichtet.)

12 - "Überlegt euch gut, woran ihr glaubt, denn es könnte wahr werden!" (Beinahe ein Fazit der Geschichte des Himmelsturms.)

Der große Park

Allgemeine Informationen:

Überraschend mündet die Wendeltreppe, der ihr schon so lange gefolgt seid, in eine gewaltige Höhle, die einen dichten Dschungel beherbergt. Nach einem Abstieg von weiteren 30 Metern habt ihr den größten der Gärten im Himmelsturm erreicht.

Spezielle Informationen:

Über 150 Schritt durchmißt diese gewaltige Höhle. Zunächst scheint es nur mit Schwertern und Äxten möglich zu sein, sich durch das dichtverwachsene Unterholz vorwärts zu kämpfen. Doch dann finden die Helden Pfade, die durch das Dickicht führen. Bei genauerer Betrachtung wirkt dieser Garten nicht ganz so verwildert wie jene in den Palästen. Es scheint ganz so, als würde hier manchmal eine ordnende Hand eingreifen.

Mit 50 prozentiger Wahrscheinlichkeit ist es Nacht in dieser Höhle, wenn die Gruppe sie erreicht. Die Illusionisten unter den Elfen haben hier genau wie in ihren eigenen Gärten einen künstlichen Himmel erschaffen. Eine Illusion, die den Spielern in regelmäßigen Abständen Tag- und Nachtphasen vorgaukelt. Die große Treppe endet im Garten. Weiter in die Tiefen des Himmelsturms führt die Wendeltreppe in dem kleinen Pavillon am versumpften See im Zentrum des Parks. Wie in den Gärten der Steinmetze können die Helden auch hier auf wandelnde Statuen treffen.

Meisterinformationen:

Der Garten ist deshalb nicht ganz so verwildert, weil gelegentlich Nachtalben aus der Tiefen Stadt hierher kommen, um sich an den Blumen und Bäumen des Gartens zu erfreuen. Sie fertigen Gestecke aus Zweigen und Blüten, die sie mit in ihre Stadt auf dem Meeresboden nehmen.

Lassen Sie ihre Gruppe eine Weile durch den Garten irren bis sie in der Nähe des Pavillons auf die zwei Meter große

Statue eines Greifen stoßen, der aus dem Granit des Himmelsturms geschaffen wurde.

Es handelt sich hier um einen verzauberten Wächter, den Steinmetze, die in die Priesterschaft der Pardona eingetreten waren, erschaffen haben. Die Intelligenz dieser Kreatur reicht gerade aus, um nichtelfische Wesen zu erkennen. Wer nicht wie ein Elf aussieht, wird von ihr erbarmungslos angegriffen.

Sollten sich Elfen in der Spielgruppe befinden, wird der Greif sie selbst dann nicht bekämpfen, wenn er von ihnen attackiert wird.

Die Werte des granitenen Greifen:

MU 20; LE 40; RS 10; GS 4; AT 10; PA 9; TP 3W6+8; AU 200; MK 60

Gegen den Greifen zu kämpfen kommt dem Eindreschen auf ein Stück Felsen gleich.

Nach jeder gelungenen Attacke muß mit einem Bruchfaktortest überprüft werden, ob die Waffe bei diesem Schlag zerbricht. Gegen Beherrschungsmagie ist der Greif völlig immun. Diese Kreatur wird so lange kämpfen, bis sie entweder selber erschlagen wird oder die Eindringlinge vernichtet hat.

Wenn der Greif seinen letzten "Lebenspunkt" verliert, zerfällt er zu einem Haufen Bruchstein. Überprüfen Sie für jeden weiteren Tag, den sich die Helden von nun an im Himmelsturm aufhalten, mit W20, ob einer der Nachtalben, die manchmal in den großen Garten kommen, die Trümmer des Greifen findet und in der Tiefen Stadt Alarm schlägt. Bei einem Ergebnis von 19 oder 20 wird die Tat der Abenteurer entdeckt.

In dem Pavillon, einem kleinen von 16 Säulen getragenen Kuppelbau aus Marmor, beginnt die Treppe, die bis hinab vor das "Dämonenportal" führt.

Hafen- und Werftanlagen

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden den Palast der Schiffsbauer passiert haben (siehe "Die Clanspaläste"), erreichen sie ein Tor, das wieder das Wappen mit dem Eissegler trägt. Ein zehn Meter langer Gang führt von hier in die Hafen- und Werfthalle.

1 Hafen und Werft

Allgemeine Informationen:

Vor euch erstreckt sich eine große, unregelmäßig geformte natürliche Höhle. (Die Abmessungen sind dem Plan des Schicksals zu entnehmen.) Zwei 10 Schritt breite und 8 Schritt hohe eiserne Tore ermöglichen es, die Eissegler aus der Halle zu schieben. Vier intakte kleine Eissegler stehen noch in der Halle. Im Werftteil liegt das Gerippe eines Schiffes, das noch mächtiger werden sollte als jenes, das ihr an der Spitze des Turmes gesehen habt.

Spezielle Informationen:

Die Tore, die aus dem Himmelsturm führen sind eiskalt, und wer sie mit bloßen Händen berührt, erleidet 1W6 Kälteschaden. Die Tore sind von außen völlig zugefroren und lassen sich nicht mehr öffnen. In den Hallen liegen Stapel von Bauholz, große Taurollen und alles, was man braucht, um Schiffe auszurüsten. Zwei Treppen verbinden die große Höhle direkt mit dem Palast der Schiffsbauer. Drei Türen führen in angrenzende Räume.

Meisterinformationen:

An diesem Platz entstanden die Eissegler der Elfenclass. Fast jede Familie hatte hier vor 3000 Jahren einige Boote stehen. Heute ist die Halle so gut wie leer. Es ist hier sehr kalt, weil das System der Fußboden- und Wandheizungen nicht ausreicht, einen so großen Raum aufzuwärmen.

2 Das Holzlager

Spezielle Informationen:

In diesem langgestreckten Raum wurde das Holz für den Schiffsbau gelagert.

3 Die Seilerei

Spezielle Informationen:

Am hinteren Ende des Raumes türmen sich Berge von Hanf, der in dieser Werksatz zu Seilen verarbeitet wurde.

4 Die Segelmacherei

Spezielle Informationen:

Hier wurden auf großen Webstühlen die Segel für die Schiffe der Elfen hergestellt.

Der Tempel der göttlichen Erleuchtung

Der Tempel, der ursprünglich nur aus dem Kultraum und dem Gemach der Pardona bestand, wurde nach der "Blutnacht" gewaltig ausgebaut, bis eine Anlage entstanden war, in der über 100 Priester und Schüler untergebracht werden konnten. Heute ist dieser Raumkomplex verlassen. Im Tempel sind relativ häufig Nachtalben anzutreffen, die nach einem zeremoniellen Bad in den Quellen am Fuß des Himmelsturmes in den alten Tempel hinaufsteigen, um dort einige Gebete zu verrichten. Die offiziellen Rituale zur Anbetung der Pardona werden heute in den zwei Tempeln der "Tiefen Stadt" zelebriert. Auch die "Göttin" selber hat nach ihrer Rückkehr einen Palast auf dem Meeresgrund bezogen. In den ersten Jahrhunderten nach der Blutnacht wurden im Tempel täglich zwei Anbetungen abgehalten, bei denen Pardona persönlich anwesend war. Jeden Morgen und Abend, bevor die Arbeiter im großen Speisesaal ihre Mahlzeiten erhielten, mußten sie im Tempel zu ihrer Göttin beten. Den ganzen Tag über arbeiteten sie bei den Glasöfen und später an den Gebäuden der "Tiefen Stadt".

1 Der Tempelweg

Spezielle Informationen:

Hinter einem prächtigen Portal, 40 Schritt unter den Werfthallen, öffnet sich der 2 Schritt breite und 10 Schritt lange

Weg zum "Tempel der göttlichen Erleuchtung". Über dem Portal ist eine große geflügelte Sonne aus dem Fels gemeißelt. Nach einem Schritt zweigt ein schmaler Gang zum Speisesaal der Schüler ab. Ein Stückchen weiter führt ein breiterer Gang auf der anderen Seite zum Speisesaal der Arbeiter.

2 Der Kultraum

Spezielle Informationen:

Der 8 x 14 Schritt große Tempelraum wird durch 12 reichverzierte Säulen getragen. Zum hinteren, höhergelegenen Tempelbereich führen 12 breite Stufen. Dort steht ein Altar, in den eine Inschrift eingraviert ist, die deutlich jünger als die anderen Steinarbeiten ist. "Gepriesen sei Pardona, die nach Jahrhunderten das Joch der Dämonen abschüttelte und zu ihren Kindern zurückkehrte."

An der Rückwand des Tempels steht ein Thron, zu dem sieben Stufen führen.

Meisterinformationen:

Hier ließ sich Pardona von den Elfen verehren, die dichtgedrängt im unteren Bereich des Tempels Aufstellung bezogen. Nur den Priestern und Lehrern war es gestattet, während einer Kulthandlung den oberen Teil des Tempels

zu betreten. Die Inschrift auf dem Altar wurde von den Nachtalben angebracht, nachdem Pardona aus der Knechtschaft des Dämonensultans zurückgekehrt war.

3 Das Gemach der "Göttin"

Meisterinformationen:

In diesem mit kostbaren Möbeln ausgestatteten Zimmer verbrachte Pardona ihre Nächte.

Tagsüber beaufsichtigte sie entweder den Unterricht der Novizen oder die Arbeit an der "Tiefen Stadt". Die meiste Zeit verbrachte sie jedoch in der Krypta unter dem Tempel auf der Suche nach immer neuem Wissen, das ihre Position als Göttin festigen sollte.

In der Nordostecke des Zimmers beginnt eine Treppe, die bis in die Spitze des Himmelsturms in das Schlafgemach des Ometheon führt.

4 Gänge

Spezielle Informationen:

Der Kultraum ist von einem Netz schmaler Gänge umgeben, die zu den Schulklassen und Schlafsälen führen. Zwei sieben Schritt lange Treppen verbinden die Krypta mit dem Tempelkomplex.

5 Klassenräume

Spezielle Informationen:

Drei 3 x 8 Schritt große Klassenzimmer dienten zur Unterweisung der Tempelschüler.

Die Kinder, die Pardona den Elfen weggenommen hatte, wurden hier auf den Glauben an ihre vermeintliche Göttin eingeschworen. Die Räume sind spartanisch eingerichtet. Tische und Bänke für zwanzig Schüler füllen die Zimmer. Vor den Türen im Süden der Klassenzimmer steht ein großes Lehrerpult.

6 Die Schlafgemächer der Tempellehrer

Spezielle Informationen:

Ein wenig größer und besser eingerichtet als die Zimmer der Priester sind die Räume der Tempellehrer.

Jedes Gemach enthält ein Etagenbett für zwei Lehrer, ein schmales Bücherbrett, einen Kleiderschrank, einen Tisch und zwei Stühle. Die Zimmer sind seit Jahrzehnten verlassen.

7 Die Schlafgemächer der Priester

Spezielle Informationen:

Auch diese kleinen Zimmer boten jeweils zwei Anbetern der Pardona Unterkunft.

Sie enthalten ein Etagenbett, einen niedrigen Tisch, zwei Schemel und zwei Kleiderkisten, die unter das Bett geschoben wurden. In manchen der Kisten kann man noch heute zerfaserte Priesterroben finden.

8 Die Schlafsäle der Novizen

Spezielle Informationen:

In den beiden 7 x 14 Schritt großen Schlafsälen sind jeweils 20 Etagenbetten aufgestellt. Kleiderschränke oder Kisten gibt es hier nicht. Den Novizen war es streng untersagt, Eigentum zu besitzen. Selbst die Kleider, die sie am Leib trugen, gehörten dem Tempel.

9 Der große Speisesaal

Spezielle Informationen:

Entlang der endlosen Tischreihen dieses Saales nahmen die Arbeiter nach ihren Gebeten im Tempel die täglichen Mahlzeiten ein. Priester und Novizen patrouillierten dabei zwischen den Tischreihen und sangen Hymnen zu Ehren der Pardona.

10 Die Tempelküche

Spezielle Informationen:

Zwei enge Gänge verbinden die Tempelküche mit den beiden Speisesälen. An mehreren offenen Herdfeuern wurden hier die Mahlzeiten für alle Diener der Pardona zubereitet. Jeden Tag versah hier eine andere Tempelklasse Küchendienst, um bei der anstrengenden Arbeit Demut zu lernen.

11 Vorratskammern

Spezielle Informationen:

In den beiden Kammern wurden die Vorräte der Tempelküche gelagert. Heute enthalten sie nichts als Spinnweben.

12 Der Speisesaal der Priester

Spezielle Informationen:

Gemeinsam mit den Novizen nahmen die Priesterschaft und Pardona in diesem großen Saal ihre Mahlzeiten ein. Auf dem erhöhten hinteren Teil des Raumes stehen die Tische der Priester und Lehrer, die ihre Schüler während des Essens beobachteten. Auf dem thronartigen Podest an der Westwand des Saales stand der Tisch der Pardona.

13 Die Zimmer des Wachens

Spezielle Informationen:

Diese winzigen Zimmer enthalten jeweils einen kleinen Tisch und einen Schemel. In den Wänden befinden sich ohrgroße Löcher. Jedes der Zimmer war über Hörrohre mit einer der sechs "Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade" verbunden.

Die Elfen hielten die Öffnungen in den Decken ihrer Quartiere für Entlüftungsschächte. Auf diese Weise wurde Pardona von ihren Priestern über alle Gespräche unter den Arbeitern auf dem Laufenden gehalten und konnte Aufrührer schon während der Betstunde am nächsten Morgen in die Zellen der Krypta umquartieren lassen.

Die Krypta

Meisterinformationen:

Die Krypta ist genau so groß wie der Kultraum des Tempels und liegt fünf Schritt tiefer. Sie ist das finstere Herz dieser Anlage, und weil ein Gesetz der Nachtalben besagt, daß nur die Göttin und von ihr geschaffene Wesen die Tiefe Stadt betreten dürfen, sperrt Pardona noch heute jene unglücklichen Gefangenen, die sie von ihren Ausflügen im Auftrag des "Namenlosen Gottes" mitbringt, in die Kerker des Tempels.

1 Der Raum der Offenlegung

Allgemeine Informationen:

In diesem 8 x 6 Schritt großen Raum stehen vier schwere Holztische, auf deren Tischplatten schwere, eiserne Fesseln angebracht sind. Zwei große Schränke befinden sich an der Südwand des Raumes. Zwischen ihnen ist ein zwei Schritt durchmessendes Loch im Boden. In der Mitte der Nordwand ist eine eiserne Tür.

Spezielle Informationen:

Über den beiden Eingängen zu diesem Saal steht in verschnörkelter Schrift "*Raum der Offenlegung*". Auf einem der Tische liegt ein Leinentuch mit großen braunen Flecken. In den Schränken können die Helden stahlblitzende Messer, Scheren, Zangen und anderes chirurgisches Gerät finden. Alles ist peinlich sauber und wirkt neu.

Das Loch im Boden strahlt Wärme ab. Wenn die Helden hinabsehen, erkennen sie sehr weit unten ein mattrotes Leuchten.

Meisterinformationen:

Die Benennung dieses Raumes ist eine zynische Umschreibung dessen, was hier wirklich geschehen ist. Pardona öffnete hier die Körper lebender Gefangener, um ihre Organfunktionen zu beobachten. Auch heute glaubt sie noch, daß dieses Wissen unerläßlich für die Erschaffung von Leben ist und nimmt Versuche dieser Art an Gefangenen vor, die sie von ihren Reisen mitbringt.

Wer bei diesen Experimenten starb, wurde in das Loch an der Südwand geworfen, das zu einer der Lavablasen am Fuß des Felsens führt. Angst und Qualen haben hier ihre Spuren hinterlassen. Wer immer den Saal betritt, muß eine AG-Probe-5 ablegen. Wer die Probe besteht, hört ein leichtes Seufzen, das sich langsam bis zu nervenzerreisenden Todesschreien steigert.

In Panik versetzt, können die Helden nur durch eine KL-Probe+3 der Versuchung widerstehen, ihre Marter durch einen Sprung in das Feuerloch zu beenden. Wer in seiner AG-Probe gescheitert ist, hört nichts und wundert sich über das seltsame Verhalten seiner Gefährten.

Den Spielern sollte zu denken geben, wie sauber und benutzt dieser Raum aussieht.

Wenn die Abenteurer gefangen werden, so finden sie sich schon bald auf den Operationstischen dieses Raumes wieder und werden die chirurgische Kunstfertigkeit Pardonas am eigenen Leibe erfahren.

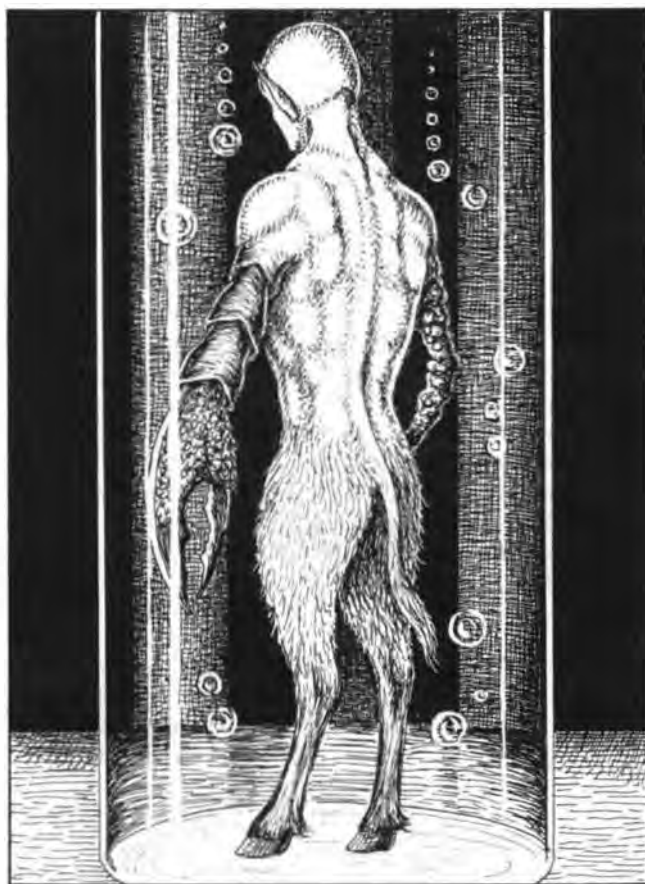
2 Das Kabinett der Alpträume

Allgemeine Informationen:

In dem 4 x 4 Schritt großen Raum stehen acht, drei Schritt hohe, gläserne Zylinder. Die Türen an der Süd- und der Westwand führen zu Kerkern. In der Nordwand befindet sich ein mit Dämonenfratzen verziertes Bronzeportal.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist in ein unstetes, flackerndes, grünliches Licht magischen Ursprungs getaucht, das ihm eine unheimliche Atmosphäre gibt. Die mit durchsichtiger Flüssigkeit gefüllten Glaszylinder enthalten unbeschreibliche Kreaturen, die aus der Sphäre der Dämonen zu stammen scheinen, aber auch entfernt elfische Züge besitzen.



Meisterinformationen:

Bei den Monstern in den Glaszylindern handelt es sich um die Ergebnisse mißglückter Experimente. Sie sind außerhalb der Retorten nicht lebensfähig. Um den Raum zu betreten, müssen die Helden eine AG-Probe-4 ablegen.

Einer der Zylinder ist nur eine Illusion. Dort wartet ein "Wächter", der jeden angreift, der versucht, das bronzene Tor zu öffnen. So lange niemand das Tor berührt, wirken alle Kreaturen leblos. Sobald sich aber ein Abenteurer an dem Portal zu schaffen macht, bricht ein alptraumhaftes Spektakel los. Die eingeschlossenen Monstrositäten erwa-

chen zum Leben und der "Wächter" greift die Abenteurer an. Lassen Sie Ihre Helden eine Mutprobe+4 ablegen. Wer von seiner Angst überwältigt wird, erleidet einen solchen Schock, daß er auf immer einen KL-Punkt verliert und hysterisch schreiend das Weite sucht.

Die Werte des Wächters:

MU 19; LE 60; RS 4; AT 2x12; PA 8; TP 3W6+2; GST 2; AU 80; MK 35

Dieser Wächter hat die Beine eines Ziegenbocks und den Oberkörper eines Elfen. Sein rechter Arm erinnert an die Klaue einer Gargyle, während der linke Arm wie die überdimensionierte Schere einer Languste aussieht.

Wenn es während des Kampfes in diesem engen Raum zu einem Attacke-Patzer kommt, hat einer der Helden beim Ausholen mit seiner Waffe, das Glas eines der Zylinder zerschlagen und so eine der perversen Abnormitäten befreit. Ohne den Schutz der Glaszylinder sind diese Wesen nach W20+3 Kampfunden tot. So lange greifen sie alles in ihrer Nähe an. Der Attackewert dieser Monster ist 13 und sie verursachen 4W6 Trefferpunkte. Wunden, die Ihre Helden diesen Monstern zufügen, sind nicht relevant, da die Lebensdauer der Geschöpfe ohnehin sehr begrenzt ist. Wenn der Kampf beendet ist, hören die Helden, wie jemand hinter der nördlichen Tür in der Westwand um Hilfe schreit. Er ruft abwechselnd in Hochaventurisch, der Sprache der Elfen und in einem Novadi-Dialekt.

3 Die Tempelkerker

Spezielle Informationen:

Die kleinen Zellen enthalten einen Strohsack und einen Eimer, ansonsten sind sie leer.

4 Abdul al Mazered

Allgemeine Informationen:

Im Kerker liegt ein Mann mit sonnengebräunter Haut und rabenschwarzem Haar. Er trägt die Kleidung eines Novadi. Mühsam steht er auf und dankt euch für seine Befreiung.

Meisterinformationen:

Abdul al Mazered ist ein Magier aus der Khom Wüste. den Pardona in den Himmelsturm verschleppte, weil er begonnen hatte, all sein Wissen über den "Namenlosen Gott" in einem Buch niederzuschreiben.

Seit sechs Wochen schmachtet er in diesem Kerker und mußte bereits zwei "Versuche" über sich ergehen lassen. Durch Folter und Einsamkeit ist er wahnsinnig geworden, was man ihm aber nicht sofort anmerkt. Manchmal durchlebt er Phasen, in denen er alle Lebewesen für Spione der "Tiefen" hält und sie entweder angreift oder sich versteckt.

Durch seine geistige Verwirrung sind seine magischen Talentwerte auf Null gesunken.

Die Werte Abd el Mazered's, Zauberer der 17. Stufe:

MU 16; KL 18; CH 17; GE 16; KK 11; AG 6; HA 1; RA 0; GG 1; TA 0; LE 45 (19); ASP 72 (3); RS 0; AT 11; PA 17; TP 1W+2 (Zauberstab); GST 1; AU 56; MR 5; MK 60

Der Zauberer ist in der Verteidigung mit einem Kampfstab (Zauberstab) ausgebildet. Seine zerfetzte Kleidung bietet keinen Rüstungsschutz. Die Werte in Klammern geben den augenblicklichen Stand seiner LE und ASP an.

5 Der Beschwörungsraum

Allgemeine Informationen:

Nur schwer läßt sich die Tür zu diesem Raum öffnen (KK+8). Ihr blickt in ein bestens ausgestattetes magisches Labor. Auf allem lastet eine zentimeterdicke Staubschicht. In der Westhälfte des Raumes ist ein großer Beschwörungskreis auf den Boden gezeichnet, in dem sich Nebelschwaden bewegen.

Spezielle Informationen:

Manchmal läuft ein bläuliches Leuchten den Innenrand des Bannkreises entlang, ganz so, als ob dort magische Kräfte freigesetzt würden. Bei genauerer Untersuchung des Raumes stellen die Helden fest, daß in die Türschwelle eine Bannformel eingemeißelt ist.

Meisterinformationen:

In diesem Raum hat Pardona in Zusammenarbeit mit verschiedenen Erzdämonen die Rasse der Nachtalben erschaffen. Aus den mißglückten Versuchen gingen die "Wächter" hervor und jene Wesen in den Glaszylindern, die die Helden bereits gesehen haben.

Über Jahrhunderte verliefen diese Experimente, in denen Elfen und niedere Dämonen zu einem Wesen verschmolzen wurden, ohne Zwischenfälle. Doch eines Tages unterlief Pardona bei einer Beschwörung ein schwerer Fehler, und statt eines Erzdämons, die Pardona zu beherrschen gelehrt hatte, erschien der Sultan der Dämonen und verschleppte die "Göttin" in sein Reich. Nachdem Pardona befreit wurde, hat sie diesen Raum nie wieder betreten, denn durch die mißglückte Beschwörung entstand eine Pforte in das Reich der Dämonen. Überprüfen Sie mit W20 für jede Spielrunde, die sich ihre Gruppe in diesem Raum aufhält, ob es zu einer Begegnung kommt. Bei einem Ergebnis von 9 - 20 windet sich ein riesiger Tentakelarm aus den Dunstschwaden im magischen Zirkel, umschlingt einen der Helden und versucht ihn durch den Kreis in sein Reich zu ziehen.

Um sich zu befreien muß dem umschlungenen Helden in der ersten KR eine KK-Probe+2 gelingen, in der zweiten KR eine KK-Probe+3 usw. Nach zehn Kampfunden ist der Spieler durch die Pforte ins Dämonenreich verschwunden. Der Tentakelarm hat eine AT von 13, eine PA von 10, RS 5 und 30 Schadenspunkte. (Dämonen können nur durch magische Waffen verletzt werden.)

Sobald der Dämon einen Helden umschlungen hat, greift er keine anderen Abenteurer mehr an. Wer sich freiwillig in diesen Kreis begibt, findet nur bei einer Orientierungs-Probe+10 den Weg zurück durch die Pforte.

Aus den erstaunlich gut erhaltenen Aufzeichnungen im Beschwörungsraum können die Spieler erfahren, wie Pardona die "Wächter" und die Nachtalben schuf. Unter den Büchern, die sich hier finden, ist eine Ausgabe des "Daimonicon". Das seltene Buch ist in der Sprache der Echsenpriester des H'ranga verfaßt.

Zauberkundige, denen es gelingt, diese Sprache zu ent-

schlüsseln (Talentprobe Lesen/Schreiben+10), können nach mehrwöchigem Studium des Buches ihre Talentwerte in den Sprüchen FUROR, TUMULT UND SULPHURDAMPF; HEPTAGON UND KRÖTENEI sowie REVERSALIS REVIDUM um jeweils drei Punkte anheben. Am Ende des Buches wird auf eine Liste der Dämonennamen hingewiesen, aber die letzten sieben Seiten, auf denen die Namen niedergeschrieben waren, fehlen. (Trotz dieser Lücke ist das "Daimonicon" jedem Schwarzmagier Aventuriens mindestens 600 Dukaten wert.)

Die Geschöpfe der Pardona

Meisterinformationen:

Die "Wächter" sind die ersten lebensfähigen, elfenähnlichen Geschöpfe, die bei den Versuchen der Pardona entstanden. Bei ihnen dominieren elfische Körpermerkmale, obwohl sie oft die Gliedmaßen von niederen Dämonen besitzen, (Tentakel, einen Schlangenunterkörper, Bocksbeine, Krabbenscheren anstelle von Händen, geschuppte Schwänze usw.). Alle "Wächter" sind sehr muskulös, verfügen aber nur über bescheidene Geistesgaben.

Die Werte der "Wächter":

MU 17-20; **LE** 40-80; **RS** 2-6; **AT** 8-13; **PA** 6-11; **TP** 3W6; **GS** 1-4; **AU** 60-100; **MK** 25-60

Wenn die "Wächter" mit Waffen kämpfen, erhalten sie wegen ihrer gewaltigen Körperkraft einen Bonus von +4 auf ihre Trefferpunkte. Manche dieser Kreaturen können zweimal pro Kampfrunde angreifen. Den Befehlen der Nachtalben sind sie blind ergeben.

Sie werden Wächter genannt, weil sie zunächst mit der Bewachung der Elfen des Himmelsturms betraut waren. Nachdem allerdings auch der letzte Elf den Intrigen der Nachtalben zum Opfer gefallen war, übernahmen sie deren Aufgaben als Arbeitskräfte.

Wann immer es zu einem Gefecht mit der Heldengruppe kommt, werden die Nachtalben zunächst die "Wächter" vorschicken und sie aus sicherer Entfernung durch Zauberei unterstützen.

Die Nachtalben sind die perfekten Kreaturen der Pardona. Sie haben feines weißes oder silbernes Haar, lange schlanke Körper und bewegen sich geschmeidig wie Raubkatzen.

Die Schönheit dieser blassen Geschöpfe steht der anderer Elfenvölker in nichts nach und trotz ihres zierlichen Körperbaus sind sie ausgezeichnete Kämpfer. Nur wenige normale Menschen werden dem Blick ihrer pupillenlosen schwarzen oder blauen Augen standhalten.

Ihre größte Begabung liegt auf dem Gebiet der Magie. Nachtalben beherrschen alle Sprüche aus dem "Buch der elfmal elf Zauberei" mit einem Talentwert von mindestens zwei.

Doch trotz ihrer vielen Vorzüge sind auch sie nicht vollkommen. Die Berührung von Eisen verbrennt ihre Haut, und wer Nachtalben mit eisernen Waffen bekämpft, darf 1W6 zu den Trefferpunkten hinzuzählen. Außerdem ist diesen Geschöpfen, die ihr Leben unter der Erde oder auf dem Grund des Meeres verbringen, Sonnenlicht sehr unangenehm. Sind sie dem Tageslicht ausgesetzt, erhalten sie auf Attacke, Parade und Zaubeproben einen Abzug von drei.

Die Werte eines durchschnittlichen Nachtalben:

MU 12; **CH** 13; **KL** 15; **GE** 12; **KK** 10; **AG** 2; **HA** 1; **RA** 1; **GG** 3; **TA** 0; **LE** 36; **ASP** 40; **RS** 4; **AT** 14; **PA** 12; **TP** 1W6 + 4 (Schwert); **GST** 1; **AU** 46; **MR** 10; **MK** 40

TAW: Schwerter 12, Schußwaffen 14, Fallenstellen 7, Akrobatik 9, Schleichen 8, Sich verstecken 6, Betören 8, Lügen 8.

Aus einem schwarzen Metall, das sie am Grund von Tiefseegräben abbauen, fertigen die Nachtalben reichverzierte schwarze Waffen und Rüstungen. Sie tragen Muskelpanzer, Arm- und Beinschienen. Ihre Lieblingswaffe ist ein schwerer, leicht gekrümmter Säbel; daneben führen sie schwere Dolche, Streitkolben und Armbrüste.

In Gefechten werden sie zunächst die durch den Zauber SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT zusätzlich gestärkten Wächter vorschicken und ihren Gegnern mit den Zaubern HÖLLENPEIN, EIGENE ÄNGSTE QUÄLEN DICH und SCHWARZER SCHRECKEN zusetzen. Als Gegenstück zu BLITZ DICH FIND können sie kleine dunkle Kugeln erschaffen, die alles Licht in sich aufzusaugen scheinen. Sowohl Nachtalben als auch Wächter können in völliger Finsternis sehen.

Wenn sich eine Gruppe von Nachtalben im Kampf unterlegen erweist, werden sie versuchen, die Helden durch falsche Versprechungen in die "Hallen des Feuers" zu locken, wo sich immer etliche "Wächter" und einige Nachtalben aufhalten und dort den Kampf wieder aufnehmen.

Die Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade

1 Der Raum der Wächter

Allgemeine Informationen:

Nachdem man von der Wendeltreppe aus ein Portal durchquert, auf dessen Wappen einige Elfen abgebildet sind, über denen eine große, schützende Hand schwebt, erreicht man einen runden Raum. Die acht Schritt durchmessende Kammer ist bis auf einen Tisch und vier Stühle leer.

Auf dem Tisch liegt ein großes Buch, in dem hunderte elfischer Namen stehen, die mit Tinte in verschiedenen

dunklen Farbtönen durchgestrichen sind. Sechs schwere eisernen Türen führen aus dem Raum.

Meisterinformationen:

Der runde Raum ist der einzige Zugang zu den "Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade". Allabendlich mußten ihn alle Elfen passieren und wurden namentlich aufgerufen. Das Buch enthält eine Liste der Arbeiter. Wenn ein Elf starb oder in die Krypta gebracht wurde, strich man seinen Namen aus der Liste.

Zunächst waren hier Priester als Wachen eingeteilt, doch mit der Zeit wurden sie durch die "Wächter" und einen Nachtalben, der die Oberaufsicht führte, abgelöst.

Die Eisentüren sind von außen mit schweren Riegeln verschlossen. Wenn die Riegel entfernt sind, lassen sich die Tore durch eine KK-Probe+3 öffnen.

2 "Die Kammern des Schutzes vor göttlicher Ungnade"

Allgemeine Informationen:

Hinter den Eisentüren liegt ein acht Schritt langer, enger Gang. An seinem Ende ist eine bleiverkleidete Tür, die sich ohne Schwierigkeiten öffnen läßt. Dahinter erstreckt sich eine 9x20 Schritt große Halle mit einer hohen, gewölbten Decke.

Spezielle Informationen:

Alle sechs Kammern sind ähnlich eingerichtet. Über den Boden verstreut liegen zerfallene Decken und verrottete Kissen. Einige zierliche kleine Tischchen stehen dazwischen. An manchen Stellen sind Schlafplätze durch Vorhänge vom Saal abgetrennt.

Im hinteren Teil der Halle befinden sich einige Nischen in der Wand, aus denen Löcher in die Tiefe des Felsens führen. Hier konnten die Bewohner ihre nächtliche Notdurft verrichten. Erst auf den zweiten Blick fällt auf, daß Boden, Decke und Wände mit dicken Bleiplatten verkleidet sind.

In der Wölbung der Decke kann man einige kleine Öffnungen ausmachen, die wohl als Entlüftungsschächte gedient haben.

Meisterinformationen:

In diesen "Schutzräumen" vegetierte das Volk des Himmelsturms, bis die letzten den Intrigen der Nachtalben zum Opfer fielen.

Man hatte den Elfen erklärt, daß die Bleiabschirmung sie vor den Blicken der Götter schützen würde. In Wirklichkeit sollte sie verhindern, daß die Gefangenen diese Kerker nach ihren Vorstellungen veränderten oder gar Fluchtgänge anlegten. Die vermeintlichen Entlüftungsschächte führten in die Zimmer des Wachens im Tempel und dienten dazu, die Gespräche der Elfen zu belauschen.

Auf diese Weise konnten die Priester frühzeitig von Rebellionen oder Verschwörungen erfahren. Vor allem in den frühen Jahren der Priesterherrschaft war dies überlebenswichtig, denn der dreifachen Überlegenheit der Gefangenen hätte man bei einem gut organisierten Aufstand nichts entgegenzusetzen gehabt.

Viele Inschriften an den Wänden dieser Kerker erzählen von einer "Gleißenden Stadt", Hunderte Meilen weiter südlich, aus der die gefangenen Elfen ursprünglich stammen. Es ist die Rede davon, daß ein Hoher König den Frieden zwischen ihnen und den Göttern wiederherstellen soll. Eine offensichtlich sehr spät angefertigte Inschrift zeigt, daß die Elfen zum Schluß jede Hoffnung auf Rettung aufgegeben hatten:

"Fast täglich geschehen Unfälle in den Hallen des Feuers. Es scheint, als hätte die neue Priesterschaft beschlossen, auch die letzten unseres Volkes, die sich noch an die wunderbare Welt jenseits des Turmes erinnern können, zu vernichten. Selbst wir, die wir früher der Priesterschaft

angehörten, müssen nun bei der Glasschmelze helfen. Angeblich sollen wir den Glauben an die Göttin nicht in Ehren gehalten haben. Tatsächlich ist Pardona schon sehr lange nicht mehr vor uns getreten. Sollte uns jetzt auch die letzte Göttin, deren Gnade uns noch gewiß war, verlassen haben? Schande über uns, die wir glaubten, uns in die Angelegenheiten himmlischer Wesen einmischen zu können! Wir, die wir nicht einmal uns selbst regieren konnten, waren nicht dazu bestimmt, den Himmel zu stürmen. Wer immer dies liest, möge in Tie' Shianna, im Tempel der alten Götter, um Vergebung für das Volk des Himmelsturms bitten. Unsere Zeit in dieser Welt ist abgelaufen."

Die Inschrift ist unterschrieben mit "Elbrenell, Priester im Tempel der göttlichen Pardona".

Die Hallen des Feuers

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr die Treppe hinabsteigt, desto wärmer wird es, bis die Hitze beinahe unerträglich ist. Gleichzeitig ertönt ein unbeschreibliches Getöse aus der Tiefe. Schließlich öffnet sich die Treppe in eine große natürliche Höhle, die durch ein unstetes Licht erhellt wird. Dampfschwaden und Rauch behindern die Sicht, doch weiter hinten scheint sich etwas zu bewegen.

Spezielle Informationen:

An einigen Stellen steigt hier die Lava aus dem Inneren der Erde bis zum Höhlenboden und bildet brodelnde Seen, aus denen sich immer wieder Feuersäulen erheben. Zwei große Geysire versorgen die Höhle mit Wasser, das über Leitungen in einen der Lavaseen gelenkt wird, wo es zischend verdampft.

Der Wasserdampf wird in mächtigen, eisernen Kesseln eingefangen und so lange gestaut, bis der Druck groß genug ist, den kochenden Dampf durch Heizungsrohre bis in die Spitze des Himmelsturms aufsteigen zu lassen. Das Wasser, das unterwegs in den kühlen Rohren kondensiert, wird in ein anderes Leitungssystem weitergeführt und versorgt die Gärten, Bäder und Brunnen.

Das Pfeifen der Überdruckventile an den Kesseln, das Zischen des kochenden Wassers und das dumpfe Glucksen der Lavaseen erfüllen die Höhle mit einem infernalischem Lärm. An zwei anderen Lavaseen arbeiten unter der Aufsicht einiger Nachtalben eine größere Anzahl "Wächter" und ein paar Sklaven. Sie hantieren mit einer glühenden, flüssigen Masse. Nahe den Lavalöchern liegen große Haufen Sand. Schwach können die Helden ein gutes Stück hinter den Arbeitern ein mächtiges, dämonenflankiertes Portal erkennen.

Die Treppe aus dem großen Garten endet hier unten. Die wenigen menschlichen Arbeitssklaven werden über Nacht in einer vergitterten Felsnische untergebracht, die nahe dem Dämonenportal liegt.

Meisterinformationen:

Die Druckkesselanlage wird von den Nachtalben völlig vernachlässigt. Ob die Heizungssysteme für den Himmels-turm funktionieren, ist ihnen egal. Sie nutzen die Lavaseen in den Hallen des Feuers zur Herstellung von Glas, für das sie unbegrenzten Bedarf haben.

Etwas abseits gelegene Schmiedeanlagen sind zur Zeit nicht in Betrieb. Um zum Dämonenportal am anderen Ende der Höhle zu gelangen, müßten die Helden mitten zwischen den Arbeitern hindurchschleichen.

Wenn die Helden mehr oder weniger unbeschadet bis nach hier unten gelangt sind und mit eigenen Augen gesehen haben, daß die Kreaturen der Pardona immer noch existieren und Beweise sammeln konnten, daß die Göttin von eigenen Gnaden wieder zurückgekehrt ist und sich hier ihr eigenes Reich geschaffen hat, sollten sie froh sein, den Turm wieder lebend verlassen zu können. Die vielen, scheinbar nebensächlichen Informationen, die sie hier über das Volk der Elfen und seine Geschichte sammeln konnten, werden den Helden in späteren Abenteuern noch von Nutzen sein.

Eine gewisse Aussicht auf Erfolg besteht für ein geschickt durchgeführtes Befreiungsmanöver der Arbeitssklaven. Die Spieler sollten sich aber schon vorher überlegen, wovon sie ihre neuen Gefährten auf dem langen Rückweg durch die Eiswüste ernähren und wie sie sie vor der schneidenden Kälte der Polarnacht schützen wollen.

Die "Wächter" und Nachtalben werden alle sechs Stunden von einer neuen Arbeitskolonne abgelöst. Auf dem Rückweg durch das Dämonenportal nehmen sie die Glasplatten mit, die sie hergestellt haben.

Die Sklaven müssen zwei Schichten hintereinander arbeiten danach gönnt man ihnen zwölf Stunden Ruhe. Die Arbeitsgruppen aus der "Tiefen Stadt" setzen sich aus 30 "Wächtern" und 6 Nachtalben zusammen.

Die Sklaven hat Pardona von ihren Reisen durch Aventurien mitgebracht. Da sie durchweg besonders kräftig gebaut sind, sollen sie sich noch ein wenig nützlich machen, bevor sie nach und nach in den Zellen der Tempelkrypta landen.

An einem durch die Helden initiierten Fluchtversuch werden sich alle mit Begeisterung und ohne Rücksicht auf Gefahren beteiligen, weil sie bereits mit ihrem Leben abgeschlossen hatten und in den Leuten um Kapitän Phileasson ihre letzte Chance sehen.

Die Werte eines Arbeitssklaven der 5. Stufe:

MU 12; KL 9; CH 10; GE 11; KK 15; AG 4; HA 2; RA 1; GG 5; TA3; LE42 (19); RS0; AT 11; PA 9; TP je nach Waffe; GST1; AU 57; MR -2; MK 19

Die Sklaven sind mit Lendenschurzen und zerrissenen Hemden bekleidet und haben selbstverständlich keine Waffen.

Hinter dem Dämonenportal

Meisterinformationen:

Das Tor, das aus den Hallen des Feuers in die "Tiefe Stadt" führt, wird von zwei schreckenerregenden steinernen Dämonen flankiert, die sich vis-a-vis gegenüberstehen. Sollte jemand versuchen, zwischen ihnen durch das stets geöffnete bronzene Tor zu gehen und nicht wie ein "Wächter" oder wie ein Nachtalb aussehen, so öffnen sie ihre Augen, die wie die Lavaseen in einem dunklen Rot erglühen, mustern den Passanten und geben einen markerschütternden Schrei von sich. Auf diese Weise werden alle Arbeiter in der großen Höhle auf die Vorgänge am Tor aufmerksam. Solange nur Nachtalben und "Wächter" das Tor passieren, können die Helden diese magische "Alarmanlage" nicht bemerken. Kommt ein Held auf die Idee, in Gestalt eines kleinen Tieres oder unsichtbar das Portal zu durchqueren, so öffnen die Statuen zwar ihre Augen, geben jedoch keinen Alarm.

Hinter dem Dämonenportal führt ein Gang circa 50 Schritt durch den Felsen und geht dann in eine gewaltige sechs Meter breite und acht Meter hohe Glasröhre über, die über den Boden des Meeres führt. Sobald man den Felsgang verlassen hat, kann man in der Ferne die Lichter der "Tiefen Stadt" schimmern sehen, die sich unter einer doppelten Glaskuppel auf dem Meeresboden erhebt. In bizarren Palästen aus schwarzem Basaltgestein leben hier Hunderte von Nachtalben und mehr als tausend "Wächter".

Beide Rassen haben sich seit dem Verschwinden der Pardona gewaltig vermehrt und arbeiten zur Zeit daran, einige Meilen vom Sockel des Himmelsturms entfernt am Boden eines Tiefseegrabens eine zweite, noch prächtigere Stadt zu erbauen. Das Volk der Pardona ernährt sich von den großen Fischschwärmen, die im planktonreichen Wasser des Polarmeeres leben, sowie von den verschiedenen Meerespflanzen, die hier gedeihen.

Gläserne Gänge führen von der Kuppel der Stadt in alle Himmelsrichtungen. Wer sich unter dem Schutz eines Zauberspruchs in die "Tiefe Stadt" gewagt hat, muß einmal pro Stunde überprüfen, ob einer der Nachtalben die magische Aura bemerkt, die ihn umgibt. Bei einem Ergebnis von 15-20 auf W20 wird er entdeckt. Helden, die hier gefangen wurden, werden sofort an die Pardona-Priesterschaft ausgeliefert und in einem der Tempel der Göttin geopfert. Die Abenteurer haben in den Augen der Nachtalben ein Sakrileg an ihrer Göttin begangen, die außer ihren eigenen Geschöpfen nur niedere Wesen, wie zum Beispiel die Raben des Himmelsturms, in der Stadt duldet.

Das Abenteuer im Himmelsturm

Meisterinformationen

Schon sehr bald haben die Abenteurer festgestellt, daß am Himmelsturm nicht die Welt hängt, so wie in alten Sagen im Norden erzählt wird. Wenn ihre Neugier die Helden tiefer in dieses einmalige Bauwerk eindringen läßt, werden sie bald erkennen, wie zweideutig der Name "Himmelsturm" ist, und daß das eigentlich nicht sehr religiöse Volk der Elfen von hier zum Himmel-Sturm verführt wurde. Als die Anhänger der Pardona ihre Fehler erkannten, war es

bereits zu spät, und die letzten Überlebenden nahmen unter der Herrschaft der Nachtalben ein schreckliches Ende.

Das Fazit der Geschichte ist, daß in übertragenem Sinne an den Geschehnissen im Himmelsturm doch die Welt hängt, denn das Schicksal der Elfen zeigt, wie eng Glück und Unglück eines Volkes mit dem Glauben an seine Götter zusammenhängen, und daß aus einer Ketzerbewegung immer der "Namenlose Gott" seinen Vorteil ziehen wird, der mit

Pardona eine mächtige Dienerin dazugewonnen hat. Durch die Verehrung der Nachtalben hat Pardona zwar noch keinen göttlichen Status gewonnen, doch liegen ihre Kräfte und Möglichkeiten bereits weit jenseits derer normaler Sterblicher.

Die Spieler erhalten im Himmelsturm schon erste Informationen über "Tie' Shianna", die versunkene Metropole des Elfenvolkes.

Mit dem Wissen, das sie später in "Silvanden faeden Karen" erwerben, können sie einen Großteil der Ereignisse rekonstruieren, die zum Untergang der alten Elfenkultur führten, und werden schließlich auf die Spur von Fenvarien, dem verschwundenen Hochkönig, stoßen.

Der wahnsinnige Abdul al Mazered kann der Gruppe bei späteren Abenteuern in der Khom-Wüste eine wertvolle Hilfe sein. Wenn er befreit wird, kommt es auf dem Rückweg durch das ewige Eis auf jeden Fall noch zu einem Zusammenstoß mit Gletscherwürmern, denen die Nachtalben einen telepathischen Befehl erteilen, Kapitän Phileasson und sein Gefolge zu vernichten.

Sollten auch die Sklaven in den Hallen des Feuers befreit werden, wird es auf jeden Fall noch im Himmelsturm selbst zu einer dramatischen Verfolgungsjagd kommen, denn eine solche Dreistigkeit wird nicht lange unbemerkt bleiben. Ein besonders wirksamer Zauber auf der Flucht durch den Turm ist der "Hexenknoten", durch den Verfolger auf der "Großen Treppe" effektiv aufgehalten werden können. Sollte die ganze Gruppe in Gefahr geraten, so wird die

Travia-Geweibte Shaya unter Einsatz ihrer gesamten Karmaenergie einen wundersamen Schutzraum erschaffen, der der ganzen Gruppe für eine Woche Zuflucht bietet und für die Bewohner der "Tiefen Stadt" unauffindbar ist.

Schwieriger wird es, die befreiten Arbeitssklaven lebend durch das Eis zu bringen, da die Gruppe kaum über ausreichend Kleidung und Nahrungsmittel verfügen wird, um alle zu versorgen. Der Transport ist kein Problem, denn die kleinen Eissegler, die an der Spitze des Himmelsturms schweben, sind noch einsatzfähig, wenn die Helden sie aus den Reserven der eigenen Eissegler mit neuem Tauwerk und frischen Segeln versehen.

Es ist nicht das Ziel dieses Abenteuers, in die "Tiefe Stadt" einzudringen, da solch ein tolldreistes Unternehmen so gut wie undurchführbar ist.

Nur wenige Tage, nachdem die Helden den Himmelsturm verlassen haben, erreicht Björn der Blender den Felsen und wird von den noch immer alarmierten Nachtalben mitsamt seinem Gefolge gefangenengenommen.

Auf welch' verwerfliches Geschäft er sich mit Pardona einläßt, die mittlerweile von ihrem Auftrag in die "Tiefe Stadt" zurückgekehrt ist, werden Ihre Helden in späteren Abenteuern erfahren.

Jeder Held, der aus dem Himmelsturm zurückkehrt, hat sich redlich 300 Abenteuerpunkte verdient. Teilen Sie, sobald die Abenteurer Frigorn erreicht haben, noch einmal 30 Punkte für jeden befreiten Gefangenen, den die Helden durchgebracht haben, unter der Gruppe auf.

Die Fahrt nach Frigorn

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Gefangene aus dem Himmelsturm entführt haben oder von den Nachtalben entdeckt wurden, kommt es zwei Tage nach ihrer Flucht zu folgender Begegnung:

Allgemeine Informationen:

Bisher verlief eure Flucht ohne Zwischenfälle. Ihr seid schon Hunderte Meilen vom Himmelsturm entfernt und schlagt gerade das zweite Nachtlager auf, als ihr überraschend aus einer Schneewehe von mehreren großen Wurmern angegriffen werdet.

Meisterinformationen:

Bei den Angreifern handelt es sich um Gletscherwürmer, Monster mit einem gewaltigen, borstenbewachsenem Leib, die mit ihren Facettenaugen und den zwölf kurzen Beinen aussehen wie eine überdimensionierte Mischung aus Insektenlarve und Tausendfüßler.

Sie stehen unter telepathischen Einfluß der Nachtalben und werden die Spieler gnadenlos attackieren.

Die Werte eines Gletscherwurms:

MU 100; LE 200; RS 5; AT 4; PA 0; TP 4W6; GS 2; AU 230; MK70

Wenn die Helden mit den drei Monstern fertig geworden sind, werden sie durch die Nachtalben nicht mehr belästigt. Dafür stoßen sie bald auf ganz andere Probleme, denn das Eis der Bernsteinbucht ist bereits aufgebrochen, und sie können mit den Eisseglern das Festland nicht mehr erreichen.

Um bis zu dem großen Landvorsprung im Süden der Bucht zu gelangen, müssen sie einen halben Tag lang von Eisscholle zu Eisscholle springen. Dafür sind zwei Akrobatik-Proben + 2 abzulegen.

Haben die Helden erst einmal festen Boden unter den Füßen, erreichen sie nach vier Tagen Fußmarsch Frigorn.

Der Unglückswolf

Ankunft in Frigorn

Allgemeine Informationen:

Nach endlosen Tagen in der Einsamkeit des nördlichen Packeises und der verschneiten Tundra tauchen die Lichter erleuchteter Fenster vor euch auf. Eine Siedlung! Endlich werdet ihr wieder Menschen treffen und die Behaglichkeit eines Kaminfeuers genießen können.

Spezielle Informationen:

Sobald die Leute Kapitän Phileassons in Sichtweite des Dorfes kommen, das nicht mehr ist als eine kümmerliche Ansammlung kleiner Holzhütten, ertönt vom Gerüst eines grob gezimmerte Turmes ein quäkendes Horn. Darauf läuft ein gutes Dutzend Männer zwischen den Hütten zusammen. Angeführt von einer in zottige Pelze gehüllten Gestalt, auf deren Kopf ein Karengeweihe prangt, nähern sich die Dorfbewohner den Abenteurern.

Das kleine Dörfchen heißt Frigorn und einige Helden haben vielleicht die Sage von der Eisprinzessin gehört, die hier bis vor wenigen Jahren gelebt haben soll. Nachdem mit dem geheimnisvollen Verschwinden der Prinzessin Lysira auch der ewige (?) Winter in Frigorn endete, wurde es nötig, die Eishäuser durch Holzhütten zu ersetzen.

Jetzt ist Frigorn nicht mehr als ein Außenposten für Jäger und Waldläufer. Gelegentlich kommen auch Firnelven in das Dorf, um hier Mehl und Gewürze einzuhandeln. Ein rundes Dutzend selbst gewordener Nivesenfamilien lebt hier. Wie in allen Dörfern des Nordens, so ist man auch hier in diesem Winter sehr wachsam, denn Reisende aus dem Süden Aventuriens haben die Zorgan-Pocken in Firuns Land eingeschleppt, und Angst hat die sonst traditionelle Gastfreundschaft ersetzt.

Angeführt von dem Schamanen des Dorfes nähern sich die Bewaffneten den Helden bis auf Bogenschußweite und fordern sie auf anzuhalten. Der Priester besteht darauf, jeden Fremden vor Betreten des Dorfes genau zu untersuchen. Er schwenkt einen kleinen Feuertopf, murmelt unverständliche Beschwörungen und verlangt, daß alle Fremdlinge ihre Oberkörper entblößen. Er untersucht ihre Haut auf Pockenmale, und erst wenn er davon überzeugt ist, daß mit Sicherheit keiner der Reisenden an der Seuche erkrankt ist, wird er ihnen den Zutritt in das Dorf gestatten.

Sollten die Helden sich weigern, auf diese Art untersucht zu werden, geht Kapitän Phileasson mit gutem Beispiel voran, denn ihm ist daran gelegen, in Gegenwart der Travia-Geweihten Gewalt zu verhindern.

Nach dieser Prozedur geleiten die Nivesen die Gruppe ins Dorfund bringen sie im Gästehaus unter. Um die Fremden zu ehren, und weil ihnen der im wahrsten Sinne des Wortes frostige Empfang selbst unangenehm war, schlachten sie zwei Karens. Jede Familie im Dorf opfert einen Teil der eigenen Wintervorräte, um zur Bewirtung beizutragen. (Ein Nivesenstamm, der im Winter über längere Zeit Gäste zu

bewirten hat, kann durch diesen Brauch leicht an den Rand einer Hungerkatastrophe gebracht werden.) Es ist üblich, sich bei den Gastgebern durch kleine Geschenke und lange Erzählungen über die weite Welt erkenntlich zu zeigen. Wenn die Helden ankommen, halten sich bereits zwei andere Reisende im Gästehaus auf.

Babazelzo und Asiso

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden das Gästehaus betreten, werden sie dort von zwei Männern begrüßt. Der eine ist von kleiner Statur und erinnert mit seinen muskelbepackten Armen und dem prächtigen Breitschwert am Gürtel eher an einen Krieger als an einen Heiler. Er stellt sich als Doktor Bombastus Babazelzo vor. Der zweite, Bruder Frantiko Asiso, ist eine ausgemergelte Gestalt, die in ihrer schmutzigen und zerissenen grün-silbernen Robe nur noch entfernt an das übliche Bild eines Peraine-Geweihten erinnert. Beide versuchen, Anschluß an Kapitän Phileasson und seine Gefolgsleute zu finden.

Meisterinformationen:

Bruder Asiso gehört zu den seltsamsten Dienern seiner Göttin. Vor einigen Jahren gründete er den "Orden der armen Brüder", der sich ganz dem Dienst an allen von der Gesellschaft Verachteten verschreibt. Es ist Ziel des Ordens, durch Askese und Selbstaufopferung zu höchster Ehre vor Peraine zu gelangen.

Jeglicher Wertgegenstand ist den Ordensbrüdern ein Greuel. Deshalb führen sie nie auch nur die kleinste Münze mit sich und sind in vielen Gegenden als arge Schnorrer verschrien. Am liebsten widmen sie ihre Pflege unheilbar Kranken, um an ihnen die wunderbare Macht Peraines zu demonstrieren. Im festen Glauben an sich und die Göttin der Heilkunde ist Bruder Asiso von unübertrefflicher Naivität. Er würde es fertigbringen, mitten in eine Ogerhöhle zu spazieren und den Anführer zu fragen, ob er dessen Fußpilz behandeln solle. Außerdem ist Frantiko außerordentlich tierlieb.

Doktor Bombastus Babazelzo ist da ein Mann von ganz anderem Schlag. Er ist nur deshalb mit Asiso zusammen, um ihm als Ordensgründer wenigstens die Grundbegriffe "moderner Medizin" beizubringen, in der Hoffnung, daß sich einiges davon in den Ordensstatuten niederschlägt. Babazelzo betrachtet Dreck, Ungeziefer und ein ausschweifendes Leben als den Ursprung allen Übels und ist auf seine Art mindestens so bekehrungswütig wie sein Freund. Sein großes Lebensziel ist es, die Formel für das legendäre Lebenselixier zu finden. Leider stellen sich nur wenige freiwillig für seine Versuche zur Verfügung. Aus diesem Grund ist Babazelzo Heiler geworden, denn neben wirklicher Medizin, verabreicht er den Sterbenskranken immer auch Proben seiner neuesten Tränke. Sollte dabei dann



Die Prophezeiung

Allgemeine Informationen:

Abseits der Gefährten Phileassons sitzt Shaya, die Travia-Geweihte, und starrt in das Feuer des Kamins. Während die Abenteurer ihre Späße mit den beiden Heilern treiben, beginnt sie plötzlich, mit seltsam veränderter, durchdringender Stimme zu reden: *"Sucht die Insel, bei der die Knochen der Erde das Klagelied vergangener Zeiten singen. Rettet das verlöschende Licht des alten Stammes, auf daß der Weg der Rauhwölfe dort nicht sein Ende nehme, wo der Tod aus dem Süden ihre Fährte kreuzte."*

Helft ein Wort halten, das seit Generationen besteht, und ihr werdet vor meinem Angesicht Gefallen finden."

jemand etwas früher zu Boron gehen, fällt das seiner Meinung nach nicht sonderlich ins Gewicht.

Beide sind vor zwei Tagen in Frigorn angekommen und wollen in den Osten reisen, um den Opfern der Zorgan-Pocken beizustehen und sich gegenseitig zu demonstrieren, daß ihre Lehre die einzig richtige sei. Sie würden sich gerne für eine Weile Kapitän Phileasson anschließen, um bei der Reise durch die verschneite Tundra den Schutz der Gruppe zu genießen.

Phileasson ist zunächst skeptisch, betrachtet die zwei nach der Prophezeiung aber als willkommene Verstärkung seiner Truppe. Unterwegs werden beide versuchen, alle, die sie für talentierte Heiler halten, zu Schülern ihrer Lehrmeinung zu erziehen.

Die Werte für Bruder Frantiko Asiso, Peraine-Geweihter der 11. Stufe:

MU 11; KL 15; CH 16; GE 15; KK 9; AG 5; HA 3; RA 1; TA 2; GG 0; LE 46; KE 39; RS 1; AT 7; PA 12; TP 1W + 1* AU 60; MR 2; MK 36

TaW: Tierkunde 8, Sich Verstecken 6, Bekehren 12, Heilkunde-Seele 8, Heilkunde-Krankheiten 15, Heilkunde-Wunden 10, Lesen/Schreiben 8, Sprachen 9.

** Bruder Frantiko würde es niemals fertig bekommen mit seinem Wanderstab jemanden zu schlagen, er begnügt sich mit Paraden.*

Die Werte für Doktor Bombastus Babazelzo, Abenteurer 13. Stufe:

MU 13; KL 14; CH 15; GE 15; KK 16; AG 4; HA 1; RA 3; TA 2; GG 2; LE 73; RS 3*; AT 15; PA 12; TP 1W + 4; AU 89; MR 5; MK 51

TaW: Boxen 7, Schwerter 9, Betören 7, Heilkunde-Gift 9, Heilkunde-Krankheiten 13, Heilkunde-Wunden 14, Lesen/Schreiben 11, Menschenkenntnis 7, Sprachen 10

** Der Doktor trägt eine Lederrüstung.*

Meisterinformationen:

Lesen Sie die Prophezeiung *langsam* und *eindringlich* vor.

Auch dem letzten Spieler muß klar werden, daß hier nicht Shaya zu ihnen spricht. Beachten Sie außerdem, daß Wesen aus einer anderen Sphäre ihre Botschaften nicht beliebig wiederholen und tragen Sie die Prophezeiung nur einmal vor! Erlauben Sie aber, daß die Spieler Notizen machen. Sollte es Probleme geben, so lassen Sie eine Meisterperson, zum Beispiel Kapitän Phileasson, zu angebrachter Zeit Teile der Prophezeiung zitieren. Die Travia-Geweihte weiß nicht mehr, was sie gesagt hat. Sie war das Medium für ein Wesen aus einer anderen Welt.

Die Prophezeiung bedeutet, daß die Helden die Nivesen vom Stamm der Rauhwölfe suchen sollen, über deren Zelten der Schatten Borons liegt. Mehr als die Hälfte des Stammes ist bereits den Zorgan-Pocken erlegen, und auch die Tage der letzten Überlebenden sind gezählt. Wenn es den Helden gelingt, die Seuche zu besiegen, werden die Nivesen sie bitten, den wenigen verbliebenen jungen Kriegern auf dem großen Viehtrieb nach Festum beizustehen. Seit Generationen treibt der Nivesenstamm der Rauhwölfe, wie viele andere auch, am Ende des Winters ein Viertel seiner Herde in die Hafenstadt, wo derjenige, der zuerst ankommt, die besten Preise für Fleisch und Felle erlangt. In den Schlachthäusern von Festum wird das Karenfleisch geräuchert oder eingepökelt und in großen Fässern verpackt bis in die entlegensten Winkel Aventuriens verschickt. Am Ende des Winters, wenn sich überall im Kaiserreich die Speisekammern leeren, können die Festumer Händler mit dem Fleisch die besten Profite erzielen. Als *Inseln* werden im Norden Aventuriens auch jene kleinen Waldflecken bezeichnet, die sich gleich Inseln über das weite Grasland der Steppe erheben. Mit den *Knochen der Erde* sind Felsen gemeint. Am Ostzipfel des Blauen Sees gibt es einen Wald, in dessen Nähe einige vom Wetter zerfressene Felsen stehen. Wenn der Wind von Osten weht und sich in den zerklüfteten Felsen fängt, ertönt eine wundersame, traurige Melodie. Die Nivesen nennen diesen Ort *"die Felsen der klagenden Ahnen"*, denn sie glauben, daß

dort die Geister der ersten Menschenkinder, die noch Seite an Seite mit ihren Wolfsbrüdern lebten, darüber klagen, daß die Gemeinschaft zwischen Mensch und Wolf zerbrochen ist.

Jeder Nivese des Dorfes, der nach klagenden bzw. singenden Felsen gefragt wird, kann den Helden mit einer Wahrscheinlichkeit von 50% den Weg beschreiben. Darüber hinaus weiß er noch, daß der Clan der Rauhwölfe, einer der ältesten Nivesenstämme, hier oft sein Winterlager aufschlägt. Jene Bewohner Frigorns, die Zeugen der Prophezeiung wurden, behandeln die Abenteurer fortan mit größter Hochachtung und erzählen im ganzen Dorf, daß die Götter des Südens (Die Zwölfgötter) ihre schützende Hand über die Fremden halten und sie die Vollstrecker einer göttlichen Aufgabe seien.

Rast in Frigorn

Allgemeine Informationen:

Neben den Hütten der einfachen Familien gibt es in Frigorn auch eine Handelsniederlassung, in der man bei einem alten Norbarden gegen Geld oder Pelze alles eintauschen kann, was man zum Leben im Norden braucht.

Zum Gästehaus, in dem die Helden übernachten, gehört auch ein kleines Zelt für Dampfbäder. Hier werden über einem Lagerfeuer Steine erhitzt und anschließend mit Kräutersud übergossen, so daß das ganze Zeltinnere in dichte, warme Wasserdampfschwaden gehüllt wird.

Meisterinformationen:

Gönnen Sie ihren Helden ein paar Tage Ruhe vor dem Aufbruch, damit sie sich erholen und auf die Weiterreise vorbereiten können.

Das Warenangebot in Frigorn ist begrenzt. Es gibt Messer, Beile, Pfeile und Bögen zum doppelten Listenpreis (*"Die Helden des Schwarzen Auges"*, S. 60 - 61 und 73). Auch alle Lebensmittel sind am Ende des Winters fast doppelt so teuer wie normal. Dafür kosten Pelze und Lederkleidung nur halb so viel wie anderswo.

Auch bei den Transportmitteln ist die Auswahl nicht üppig. Sollten Ihre Helden reich sein, lassen sich für je 110 Dukaten so viele Ponies erwerben, wie sie benötigen, aber nicht genug für das ganze Gefolge Kapitän Phileassons. Die prächtigen Dachsschlitten, die einige Familien im Dorf besitzen, sind unverkäuflich. Dafür gibt es achtspännige Hundeschlitten für je 340 Dukaten zu erwerben. Ein solcher Schlitten kann bis zu 10.000 Unzen (250 kg) Nutzlast transportieren und unter günstigen Bedingungen 50 Meilen pro Tag zurücklegen.

Bedenken Sie bei der Zusammenstellung der Ausrüstung, daß selbst der genügsamste nivesische Steppenhund 30 Unzen geräucherten Fisch pro Tag und Schnauze verputzt. Werden die Hunde nicht gefüttert, fallen sie bald über den Schwächsten im Schlittengespann her.

Preise in Frigorn

20 Unzen Fladenbrot	5 K
20 Unzen Schwarzbrot	2 H
20 Unzen Trockenfleisch	7 H
20 Unzen Schinken	12 K
17 Unzen geräucherter Hering	5 K

20 Unzen Hartkäse	3 H
20 Unzen getrocknete Bohnen	11 K
20 Unzen getrocknete Erbsen	16 K
20 Unzen Salz	30 H
20 Unzen Honig (beliebtes Gastgeschenk)	6 H
5 Maß (4 l) Brantwein	30 S
5 Maß Met	18 S
Hundeschlitten	100 D
Abgerichteter Schlittenhund	30 D
Pony	110 D
Schneeschuhe*	5 S

* Mit Schneeschuhen lassen sich Tiefschneefelder überqueren, in denen man mit normaler Fußbekleidung kaum noch vorwärts kommt.

Der Weg zum Wolfsstamm

Allgemeine Informationen:

Noch bevor die kurze Tagphase das diffuse Schimmern des nächtlichen Polarlichts ablöst, verlassen Kapitän Phileasson und sein Gefolge Frigorn.

Spezielle Informationen:

Babazelzo und Bruder Asiso begleiten die Abenteurer. Sie reiten auf kurzbeinigen Ponys und führen ein hochbeladenes Maultier mit sich. Wie üblich sind beide in eine heftige medizinische Fachdebatte vertrieft.

Meisterinformationen:

Wenn die Gruppe Hundeschlitten eingekauft hat, kann sie ein durchschnittliches Tagestempo von 50 Meilen erreichen, (zu Fuß nur 30 Meilen).

Nun ist es leider nicht jedermanns Sache, einen Hundeschlitten zu lenken. Wer keine Erfahrung im Umgang mit Hundeschlitten hat (und wer hat die schon), muß während der ersten fünf Reisetage einmal täglich eine Probe auf die Talente Fahrzeuglenken und Abrichten ablegen. (Die Abrichten-Proben sind notwendig, um die acht untereinander rivalisierenden Schlittenhunde unter Kontrolle zu halten.) Nach den fünf Tagen darf der Spieler beide Talente um einen Punkt erhöhen und die Abrichten-Proben sind nicht mehr notwendig, weil er sein Gespann mittlerweile kennt. Verrechnen Sie bei den Talentproben die Bonus- und Maluspunkte und addieren Sie das Ergebnis zu den 50 Meilen Tagesleistung der Schlittenhunde. Das Resultat zeigt die tatsächlich zurückgelegte Tagesstrecke an.

Beispiel: Jarl Yati verbraucht bei der Abrichten-Probe keinen seiner 3 Tap. Die Fahrzeuglenken-Probe scheitert aber um 6 Punkte. Also legt er an diesem Tag 47 Meilen in seinem Schlitten zurück. [50 + (3-6)]. Die Marschleistung der Gruppe orientiert sich natürlich am Langsamsten.

Wenn die Helden Ponys besitzen, ist es sinnvoll, durch die Reiter das Gelände erkunden zu lassen.

Der Blaue See

Allgemeine Informationen:

Auf der vereisten Oberfläche des Blauen Sees kommen die Hundeschlitten schnell voran. Der glatte, ebene Untergrund ist eine ideale Piste.

Meisterinformationen:

Bis zur Seemitte können Sie wegen der idealen Fahrtbedingungen zur Tagesstrecke der Helden jeweils 10 Meilen hinzuzählen. Danach wird die Fahrt riskanter. Durch die vielen Vulkane, die in den Eiszinnen liegen, die im Norden an den See angrenzen, wird dieses Gebiet häufig von leichten Beben heimgesucht. Deshalb ist die vereiste Oberfläche des Sees in der Osthälfte von meilenlangen Rissen durchzogen. Manchmal sind diese Spalten unter Schneeverwehungen verborgen, meistens jedoch deutlich zu erkennen. Auf jeden Fall bedeuten sie endlose Umwege. Reduzieren Sie deshalb die täglich zurückgelegte Strecke um 15-20 Meilen und traktieren Sie die Gruppe mit Proben auf die Talente Reiten, Fahrzeuglenken/Abrichten, Gefahreninstinkt und Akrobatik.

Das Schlimmste, was den Helden passieren kann, ist, durch ein neues Beben auf eine isolierte Eisscholle zu geraten. (Das dürfte sie wahrscheinlich ihre Pferde und Schlitten kosten, da diese sich kaum über größere Eisspalten transportieren lassen.)

Alternativen zu dieser Strecke sind der Weg durch die zerklüfteten Ausläufer der Eiszinnen im Norden des Sees (wegen des schwierigen Geländes gilt hier ein Abzug von 10 Meilen pro Tag) und die Route durch die sanften Hügel am Südufer des Sees (hier gibt es keine Abzüge auf das Bewegungstempo.)

Das Lager

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Nivesenlager. Nichts regt sich zwischen den Zelten. Am Rande des Lagers zeichnen sich viele große Brandflecken im Schnee ab.

Spezielle Informationen:

Mit 25 Zelten handelt es sich hier schon um ein recht großes Lager der Nivesen. Alle Bewohner sind durch die Zorgan-Pocken dahingerafft worden. Die Ascheflecken am Rande des Lagerplatzes stammen von den Scheiterhaufen, auf denen die Toten verbrannt wurden. Bei einer näheren Untersuchung der Zelte können dort die Leichen von zwei Frauen und einem Mann gefunden werden. Sie waren die letzten, die starben. Für sie fand sich keiner mehr, der ihnen einen Scheiterhaufen errichtete. Neben einer der toten Frauen kauert ein großer nivesischer Steppenhund.

Meisterinformationen:

Zu dieser Begegnung kommt es nur, wenn die Gruppe am Süd- oder Nordufer des Blauen Sees entlangzieht. Wer sich durch das verlassene Lager bewegt und irgend etwas berührt, infiziert sich mit 5% Wahrscheinlichkeit. Die beiden Heiler und jeder Nivese in der Gruppe werden sich weigern, das Lager zu verlassen, bevor die drei Toten verbrannt wurden. Wer die Leichen berührt, wird mit 15% Wahrscheinlichkeit an den Zorgan-Pocken zu erkranken. Sagen Sie nichts über die Ansteckungsgefahr, sondern würfeln Sie die Ergebnisse verdeckt aus, sobald die Gruppe das Lager verläßt.

Der Hund, der neben seiner toten Herrin kauert, wird niemanden an sie heranlassen, und Asiso wird nicht zulassen, daß irgend jemand dem treuen Tier ein Leid zufügt.

Die Karenherde, die zum Lager gehörte, hat sich bereits in die Waldinseln im Umkreis von 20 Meilen verstreut. Die herrenlose Herde lockte Wölfe an.

Im Angesicht des Todes

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht, weil sich zum allgegenwärtigen Wolfsgeheul der Polarnacht noch andere Geräusche gesellt haben. Unruhig knurren die Schlittenhunde. Da ist es wieder zu hören. Ein vielstimmiges Stöhnen und das Knirschen von Schritten im Schnee. Aus verschiedenen Richtungen nähern sich kleine, geduckte Gestalten eurem Nachtlager.

Meisterinformationen:

Die 32 beklagenswerten Goblins, die sich dem Lager nähern, stellen keine Gegner für die Helden dar. Sie sind allesamt infiziert und können sich kaum noch vorwärts-schleppen. Travia's Zorn wird jeden treffen, der glaubt, hier ein Massaker veranstalten zu müssen.

Dies ist keine Kampfszene! Spielen Sie vielmehr den Horror aus, der aus der direkten Konfrontation mit dieser schrecklichen Form des Todes resultiert, gegen den man sich nicht mit dem Schwert zur Wehr setzen kann.

Werte eines Goblins:

MU 6; KK 6-8 (9)*; LE 5-9 (12)*; RS 0-2; AT 4 (8)*; PA 3 (6)*
TP 1W-1 bis 1W+3; AU 11- 17 (21)*; MK 7

* Die Zahlen in Klammern geben die normalen Werte der Goblins wieder.

Die meisten der 32 Goblins sind Frauen, Kinder und Alte. Nur sechs Krieger sind unter den Kranken. Um Hilfe bettelnd werden sie bis in das Lager kommen und sogar versuchen, sich an einzelnen Helden festzuklammern. Asiso, Babazelzo und Shaya, die Travia-Geweihte, sind sofort zur Hilfe bereit und werden den Kranken abseits des Lagers Ruhestätten bereiten. Wer mit den Goblins in Kontakt kommt, wird mit 25% Wahrscheinlichkeit angesteckt.

Da auch die Travia-Geweihte darauf besteht, den ganzen folgenden Tag der Behandlung der Goblins zu widmen, bleibt Kapitän Phileasson nichts anderes übrig, als seine Leute einen Tag rasten zu lassen. Wer will, kann sich den Heilern anschließen und so Goblins mal aus einer ganz anderen Perspektive kennenlernen. Ein selbstloses Verhalten, das Sie als Meister nicht nur mit Abenteuerpunkten, sondern auch mit der Steigerung des Talentwertes "Heilkunde, Krankheiten" um einen Punkt belohnen sollten. Die anderen Helden können durch Jagd die Lebensmittelvorräte der Gruppe ergänzen.

	Rationen	Pelz:
Hase:	2	8 H
Karen:	2 x W20 + 30	20 S
Elch:	3 x W20 + 80	60 S
Schneehuhn:	1	

Aus jedem Tier kann eine gewisse Nahrungsmenge gewonnen werden. Eine Ration wiegt etwa 40 Unzen und reicht aus, um ein Mitglied der Gruppe einen Tag lang zu

ernähren. Wer mag, kann die Felle der erlegten Tiere aufbereiten und mit sich herumschleppen. Das Gewicht der Pelze in Unzen entspricht ihrem Wert in Silbertalern multipliziert mit drei.

Nach 24stündiger Behandlung werden die robusten Goblins entweder geheilt oder tot sein. Die Leichen müssen verbrannt werden, damit sie nicht ein Fraß für die Wölfe werden. Die Heiler bestehen darauf, daß man den Goblins, die noch zu schwach sind, sich selber mit Nahrung zu versorgen, eine angemessene Menge an Vorräten überläßt. Bei der Weiterreise wird Kapitän Phileasson jeden, der sich angesteckt hat, vom Rest der Gruppe isolieren.

Die Zorgan-Pocken

Bei den Zorgan-Pocken handelt es sich um eine der gefürchtetsten Seuchen Aventuriens. Wer sich mit ihnen infiziert hat, verliert zehn Tage lang täglich $W+3$ LE. Anschließend folgt

ein Fieberschub von $W20 + 10$ SP. Während der Krankheit ist keine Regeneration möglich. Wer sie überlebt, ist zwar für den Rest seines Lebens immun, bleibt aber häufig auf schreckliche Weise durch die Pockennarben entstellt. (Verlust von zwei Charisma-Punkten.)

Beim Einsatz des Talentwertes Heilkunde-Krankheiten entfällt die erste Probe, weil die Diagnose von vornherein klar ist. (Wer einmal die Zorgan-Pocken gesehen hat, vergißt diesen Anblick nie wieder.) Ein Heiler kann pro Stunde zwei Patienten versorgen. Es ist jeweils nur eine Heil-Probe pro Patient möglich. Weitere Proben sind nur dann erlaubt, wenn die erste fehlgeschlagen ist, und die zweite Behandlung durch einen anderen Heilkundigen vorgenommen wird. "Heilversuche", unterstützt durch Magie, göttliche Wunder oder Zaubertränke, sind jederzeit erlaubt.

Bei einer einfachen Berührung oder Behandlung beträgt die Ansteckungswahrscheinlichkeit 25%. Verbringt man längere Zeit in unmittelbarer Nähe einer kranken Person (z.B. Nachtruhe), verdoppelt sich die Wahrscheinlichkeit.

Bei den "Rauhwölfen"

Allgemeine Informationen:

Seltsam unwirkliche Töne werden vom Ostwind herangetragen. Unangenehm beißender Rauch liegt in der Luft. In der Ferne seht ihr vor ein paar Felsnadeln zwei große Feuer brennen. Als ihr euch weiter nähert, kommt eine junge Reiterin auf euch zugeprescht. Schon von weitem ruft sie: "Kommt nicht näher! Der Tod aus dem Süden sucht die Zelte der Rauhwölfe heim. Kommt nicht näher! Rettet eure Leben!"

Spezielle Informationen:

Die Gruppe hat das Dorf des Stamms der Rauhwölfe erreicht. Mit 37 Zelten handelt es sich um ein ungewöhnlich großes Lager.

Nördlich der Jurten (Zelte aus Karenwolle) liegen mehrere große Waldinseln, durch die die Karenherden des Stammes streifen. Im Westen des Lagers befinden sich die "Felsen der klagenden Ahnen". Wenn der Ostwind durch diese Felsformation weht, entsteht eine klagende Melodie. Hier werden die Toten verbrannt.

Meisterinformationen:

Die einzige, die im Dorf nicht erkrankt ist, ist Nirka, die junge Reiterin, die der Gruppe entgegenkam. Der Stamm befindet sich in lethargischer Stimmung. Außer Nirka haben alle mehr oder weniger mit ihrem Leben abgeschlossen. Man läßt die merkwürdigen Fremden bereitwillig ins Dorf einziehen, wenn sie alle Warnungen vor den Zorgan-Pocken in den Wind schlagen, und ist ihnen dankbar für den Versuch zu helfen.

Sobald die Heiler erste Erfolge erzielt haben, werden sich alle Stammesmitglieder nach ihren Anweisungen richten. Am ersten Tag fügen sich allerdings nur zwei Familien Babazelzos und Asisos Anweisungen Selbst wenn sich die beiden Heiler und die Travia-Geweihte unablässig den Kranken widmen, können sie nicht alle 137 Nivesen be-

treuen. Sorgen Sie dafür, daß sich auch einige Spielerhelden beteiligen!

Fast alle Kinder und Alten des Stammes sind tot. Sie waren die ersten, die an den Pocken starben. Hier eine Statistik für die Heilversuche an den noch Lebenden:

Alter	LE	KK	Anzahl der Lebenden
0 - 15	1 - 12 (15)*	1 - 4 (7)**	29
16 - 30	6 - 24 (32)*	3 - 8 (12)**	41
31 - 45	9 - 32 (40)*	4 - 10 (13)**	37
46 - 60	3 - 15 (30)*	2 - 6 (10)**	17
über 60	1 - 10 (20)*	1 - 3 (7)**	13

*ursprüngliche Lebensenergie

** ursprüngliche Körperkraft

Die Methoden des Doktor Babazelzo und des Bruder Asiso

Die Methoden der beiden Heiler sind so verschieden wie ihre Ansichten über die Medizin. Babazelzo wird den Kranken alle Kleider, Pelze und sonstigen "verseuchten" Gegenstände abnehmen. Dies alles läßt er einen Tag lang in großen Wasserkesseln kochen. Das Wenige, das diese Behandlung übersteht, erklärt der Doktor als "entseucht". Auch sämtliche Bodenstreu wird aus den Zelten entfernt, bis das nackte Erdreich zu Tage tritt.

An die Kranken verteilt er dann seine eigenen Decken, von denen er einige auf dem Maultier mitführt. Die Zeit, die Babazelzo nicht bei den Kranken verbringt, widmet er alchimistischen Experimenten.

Er sucht nach dem Lebenselixier. (Bei einer gelungenen Alchemieprobe-20 hat er zwar nicht das Lebenselixier gefunden, dafür aber zufällig die Rezeptur für einen Heiltrank gegen

die Pocken entdeckt, der täglich allen Erkrankten 10 LE zurückgibt.)

Bruder Frantiko Asiso packt die Sache ganz anders an: Krankheiten werden seiner Meinung nach nicht durch Dreck ("denn Dreck hält bekanntlich warm und hat noch niemandem geschadet"), sondern durch kleine Plagegeister, die den Körper befallen, verursacht. Diesen Geistern muß man den Aufenthalt im Körper so unangenehm wie möglich machen, bis sie freiwillig wieder gehen. Aus diesem Grund richtet Asiso in jeder Jurte, die er betreut, eine große Feuerstelle ein. Dort verbrennt er so lange nasse Tannenzweige, bis das Zelt völlig mit beißendem Qualm eingeräuchert ist. Zusätzlich packt er die Kranken in alle verfügbaren Decken und Pelze ein, so daß sie sich fast zu Tode schwitzen und verabreicht ihnen übel schmeckende Tränke. Während dieser Zeit betet er unablässig zu Peraine und fastet. Gelegentlich sollten Sie Frantiko das kleine Wunder gelingen lassen, mit Hilfe seiner Göttin einen Kranken zu heilen.

Falls die Bekämpfung der Seuche in eine Katastrophe zu münden droht und auch ein großer Teil der Helden schon auf der Schwelle zu Borons Reich angelangt ist, so ist der Zeitpunkt für ein großes Wunder der Peraine gekommen! In diesem Fall ist die Seuche sofort besiegt, aber alle Kranken bleiben so lange bettlägerig, bis ihre Körperkraft wieder ganz hergestellt ist.

Nirka

Spezielle Informationen:

Nirka wirkt mit ihrem schneeweißen Haar und den bernstein-gelben Augen auf faszinierende Weise anziehend und unheimlich zugleich.

Sie kleidet sich ganz in Leder (RS 2) und trägt häufig einen langen, schwarzen Umhang. Ihre Stimmungslage pendelt ständig zwischen Extremen. Oft ist sie fröhlich, ausgelassen, ja sogar wild, um dann im nächsten Moment plötzlich verschlossen und melancholisch zu werden.

Meisterinformationen:

Nirka ist eines jener seltenen Nivesenkinder, das aus einer Verbindung zwischen Mensch und Wolf hervorging. Vor 20 Jahren wurde sie als Kleinkind allein in den Weiten der verschneiten Tundra gefunden und vom Stamm der Rauhwölfe aufgenommen. Der kinderlose Häuptling des Stamms nahm sie in seine Jurte und erzog das Mädchen wie einen Sohn.

In ihren melancholischen Stimmungen redet Nirka oft tagelang mit niemandem und sucht auf langen Wanderungen die Gemeinschaft ihrer Wolfsbrüder. Häufig verläßt sie abends das Lager, um mit den Wölfen das Lied des Mondes zu singen. Nirka leidet darunter, sich weder den Menschen noch den Wölfen zugehörig zu fühlen.

Im Kampf verfällt die Nivesin nach 1W6 Runden in den Wolfswahn. Sie steigert sich in einen wilden Kampfesrausch und spürt die Wunden nicht mehr, die ihr zugefügt werden. (Keine At- oder PA-Abzüge.)

Nirka unternimmt in diesem Zustand nur noch gezielte Attacken+10 auf die Kehle ihres Gegners. Selbst wer einen solchen Treffer überlebt, verliert fortan jede Kampfrunde 1W6 LP durch die stark blutende Wunde. Wann immer



Nirka in diesem Zustand einen Gegner besiegt, stößt sie ein langes triumphierendes Wolfsheulen aus. Jedermann in Sichtweite muß eine Mut-Probe ablegen, um nicht vor Schreck einige Augenblicke im Kampf innezuhalten. (Drei Kampfrunden lang ist dann keine Attacke oder Parade erlaubt.)

Schildern Sie als Spielleiter Nirka so, daß Ihre Spieler der Nivesin nie ganz vertrauen. Wann immer Nirka den Abenteurern sympathisch wird, lassen Sie sie etwas tun, das das Vertrauen wieder zerstört. Hier einige Beispiele:

- Sie könnte ihre Nachtwache verlassen, um ihre Wolfsbrüder zu besuchen, und dadurch die Gruppe in Gefahr bringen.
- Sie könnte im Zusammenhang mit dem Überfall der Goblins während des Viehtriebs, bei dem sie als einzige nicht verletzt wird, für ein paar Tage verschwinden.
- Sie schützt den geisterhaften Wolf, der den Viehtrieb die ganze Zeit begleitet und gelegentlich ein Karen reißt. usw. Um die unheimliche Aura, die Nirka umgibt, nicht zu zerstören, lassen Sie die Spieler nicht hinter das Geheimnis ihrer wahren Abstammung kommen. Die Nivesen wissen über Nirka nur die Geschichte, wie sie zum Stamm der Rauhwölfe kam und behandeln sie wegen ihres guten Verhältnisses zu den Wölfen fast wie eine Göttin.

Die Werte für Nirka, Nivesin 9. Stufe:

MU 14; KL 12; CH 14; GE 17; KK 15 (20)*; AG 6; HA 2; RA 4; TA 2; GG 2; LE 63; RS 2; AT 14 (18); PA 9; TP 1W+2 (7); AU 78; MK 60

*Werte in Klammern: Nirka im "Wolfswahn"

TaW: Fährtensuchen 15, Gefahreninstinkt 10, Orientierung 9, Wildnisleben 10, Reiten 8, Schleichen 10, Sich Verstecken 8, Sinnesschärfe 10

Im Lager des Wolfsstamms

Meisterinformationen:

Da mit größter Wahrscheinlichkeit nicht alle Ihre Spielerhelden an den sehr riskanten Heilversuchen teilnehmen wollen, müssen Sie sie auf andere Weise beschäftigen. Dazu bieten sich die verschiedensten Möglichkeiten an:

- Da trotz des Bemühens der Heiler auch weiterhin noch einige Kranke sterben werden, besteht ständig Bedarf an Holz für Scheiterhaufen. Schicken Sie die Helden in den Wald, um kleine Bäume zu fällen. (KKx2 Bäume können täglich umgelegt werden.)

- Natürlich ist außer Nirka niemand mehr in der Lage, auf die Jagd zu gehen und das Bemühen der Heiler ist zum Scheitern verurteilt, wenn niemand die Kranken mit Fleisch versorgt. Die Jäger sollten nicht auf alles schießen, was sich bewegt, denn die Nivesen sind nicht gerade glücklich, wenn man ihnen Karens aus ihren eigenen Herden als Wildbret serviert. Da der Rauhwolf das Totemtier des Stammes ist und sich alle im Lager auf ganz besondere Weise mit diesem Tier verbunden fühlen, wäre eine durch die Abenteurer organisierte Wolfsjagd nicht gerade klug, auch wenn ihnen die ständige Präsenz dieser Tiere in der Nähe ihres Lagers lästig wird.

- Irgendwann wird Nirka mit einer recht ausgefallenen Bitte zu den Helden kommen, die nicht als Heiler arbeiten. Sie fragt, ob sie ihr helfen würden, allen Jungtieren aus dem letzten Jahr das Zeichen des Stammes einzubrennen. Spielen Sie die Jagden nach den jungen Karens nur so weit aus, wie Ihre Spieler Spaß daran haben. Alle 218 Jungtiere einfangen zu lassen, dürfte wohl langweilig werden. Die jungen Karens müssen aus den Herden geholt (Reitprobe-2) und - wenn sie von den anderen isoliert sind - mit einem Lasso eingefangen werden (Wurfaffen-Probe-2), um sie zum Feuer mit den Brandeisen zu bringen. Dort ist noch eine KK-Probe notwendig, um das Tier beim Brennen festzuhalten. Soll ein Karen mit dem Lasso direkt aus der Herde gefangen werden, ist dazu eine Wurfaffen-Probe-5 notwendig. Sie können diese Szenen gelegentlich mit einer durch Reitproben gespickten Jagd hinter einem Karen anreichern, das alleine durch schweres Gelände flieht, oder zum Auflockern den beliebten reißenden Sattelturt einbauen.

Kapitän Phileasson bezieht derweil mit dem Teil seiner Leute, die nicht als Heiler arbeiten, ein eigenes Lager, um die Ansteckungsgefahr so gering wie möglich zu halten.

Das Wolfsritual

Allgemeine Informationen:

Sobald die ersten Nivesen von den Zorgan-Pocken geheilt sind, wird Nirka (mit Hilfe der Helden?) zwanzig alte oder kranke Karens von den Herden isolieren, ihnen die Federn und Bändchen, mit denen die Nivesen ihre Tiere schmücken, aus dem Gehörn nehmen und sie zu den "Felsen der klagenden Ahnen" bringen.

Dort pflockt sie die Tiere sorgsam an, damit sie nicht fortlaufen.

Spezielle Informationen:

Alle Nivesen bleiben in Bezug auf diese Aktion recht wortkarg. Sie geben nur vage Auskünfte über ein Geschäft mit den Wölfen, das jetzt Nirka abschließen müsse, da der Schamane schon zu Anfang der Epidemie gestorben sei.

Meisterinformationen:

Den Helden wird von den Nivesen strikt verweigert, bei dieser Zeremonie zuzusehen. Was in dieser Nacht geschieht, ist ein Geschäft allein zwischen der "Priesterin" des Stammes und den Wölfen.

Der Stamm zahlt mit den 20 Karens Tribut an die Rauhwölfe, die dafür nicht über die Karenherden herfallen werden.

Wenn der Mond im Zenit steht, verläßt Nirka nur mit einem Wolfsfell bekleidet und einem Opferdolch aus Feuerstein in der Hand, das Lager. Böiger Ostwind frischt auf, und während der ganzen Nacht ist der klagende Gesang der Felsen zu hören. Auf der höchsten Felsnadel sitzt Nirka und singt das Lied des Madamals, um ihre Wolfsbrüder zu rufen.

Helden, die keine Aberglauben-Probe bestehen, werden in dieser unheimlichen, von Wolfsgeheul erfüllten Nacht erst gar nicht auf die Idee kommen, ihr Lager zu verlassen. Wer dennoch die Felsen beschleichen will, muß eine Sich-Verstecken- und eine Schleichprobe bestehen, um nicht von den zahlreichen Rauhwölfen, die sich um den Felsen versammelt haben, entdeckt zu werden. (Wer von den Wölfen aufgespürt wird, kann sich eine längere Standpauke Nirkas über die Störung von geheimen Ritualen anhören. Hätten die Helden dem Stamm nicht geholfen, wäre ihr Leben nun verwirkt, aber so schickt sie die Nivesin nur mit einer angemessenen Eskorte von Wölfen, die den Rest der Nacht ein Auge auf die Gruppe haben wird, ins Lager zurück.)

Die angepflockten Karens zerren verzweifelt an ihren Stricken und stoßen in ihrer Todesangst wilde Schreie aus. Der Höhepunkt des Rituals ist erreicht, als Nirka die Stricke der Karens durchtrennt und sich mit den Wölfen daran beteiligt, das größte der Karens zu Tode zu betzen. Wer Nirka dabei auf allen Vieren genauso schnell wie die anderen Wölfe durch den Schnee laufen sieht, wird ihr wohl niemals mehr ohne eine gewisse Beklommenheit begegnen können. Am nächsten Morgen kehrt die Nivesin blutverschmiert ins Lager zurück.

In dieser Nacht hat Nirka ein Bündnis mit einem besonders großen Wolf geschlossen. Der große Rüde - Nirka nennt ihn "Blauauge" - wird in den nächsten Wochen den Karentrieb begleiten, vorab die besten Wege auskundschaften und Nirka rechtzeitig vor Hinterhalten warnen.

Den Spielerhelden nähert sich das Tier niemals auf Bogenschußdistanz. Für sie wird der Wolf zu einem ungreifbaren, geisterhaften Schatten, mit dessen Nähe immer zu rechnen ist und dessen Spuren allmorgendlich in der Nähe des Lagerplatzes zu finden sind.

In Wirklichkeit dient der Wolf aber dem Schutz des Viehtriebs. Nur dann, wenn er kein anderes Wild aufspüren konnte, wird er ein Karen der Herde reißen.

Der große Viehtrieb

Allgemeine Informationen:

Zwei Tage lang wurde in den kleinen Waldinseln um das Lager eine Herde zusammengetrieben. Fast 300 Karens, ein Viertel des Viehbestandes, weiden nun unter der Aufsicht einiger Nivesen und eines guten Dutzends Hunde auf dem Steppenstreifen vor dem Winterlager. Einen Tag lang sind noch Vorbereitungen zu treffen, dann kann der große Viehtrieb nach Festum beginnen.

Spezielle Informationen:

Die Leitung dieses Unternehmens wird Nirka anvertraut. Zur Unterstützung und um die Helden in diese ungewohnte Arbeit einzuweisen, begleiten noch fünf weitere Nivesen und etliche Steppenhunde den Treck. Sechs Mulis unter der Obhut des Nivesen Oblong transportieren alles, was man zum Überleben braucht. (Kochgeschirr, Vorräte, Decken, Pelze, eine Jurte usw.)

Meisterinformationen:

Jeder Held, der noch kein Pony besitzt, bekommt eines vom Stamm der Rauhwölfe. Abenteurer, die durch die Pocken zu schwach sind, um sich im Sattel zu halten, werden auf Pferde-Tragrutschen transportiert. (Kapitän Phileasson will schließlich keinen seiner erprobten Kämpfer zurücklassen.) Bruder Asiso und Doktor Babazelzo werden im Lager der Nivesen bleiben, bis auch der letzte wieder auf den Beinen ist, um dann zum nächsten Stamm weiterzuziehen.

Die Reisegefährten der Helden auf dem Viehtrieb:

Oblong

Oblong ist ein kleiner, dicker Mann um die Vierzig. Obwohl sein gesamtes Kochgerät nie richtig sauber ist, bereitet er doch vorzügliche Mahlzeiten. Während des Trecks kümmert er sich ausschließlich ums Kochen und das Lager. Als Viehtreiber tritt Oblong nur auf, wenn wirklich Not am Mann ist. Sonst ist er gewöhnlich bei seinen Maultieren zu finden, für die er sich den ganzen Tag über die phantasievollsten Flüche ausdenkt.

Die Werte für Oblong, Nivese der 7. Stufe:

MU 12; KL 11; CH 8; GE 16; KK 14; AG 5; HA 2; RA 1; TA 6; GG 2; LE 51; RS 2; AT 12; PA 9 (Kurzschwert); TP 1W+3; AT 14; PA 5 (Peitsche); TP 1W; AU 65; MR 0; MK 30.

TaW: Schußwaffen 12, Wurfwaffen 8, Fischen/Angeln 8, Reiten 8, Kochen 12, Tanzen 8

Het'ahm

Er ist mit seinen 61 Jahren der älteste Teilnehmer an diesem Treck. Het'ahm mischt sich oft in Diskussionen ein und meint, allein sein Alter gebe ihm das Recht auf das letzte Wort. (Nirka respektiert er allerdings.) Der Alte ist ein kleiner, gebeugter Mann mit einem Gesicht, das der Wind der Steppe in eine grandiose Faltenlandschaft verwandelt hat. Trotz seiner Jahre ist er erstaunlich stark.

Leider hat auf Grund des Alters seine Sehkraft stark nachgelassen (was er aber nie zugeben würde). Wenn er mit seinem Kurzbogen hantiert, ist es deshalb besser, nicht in seiner Nähe zu stehen.

Die Werte für Het'ahm, Nivese der 9. Stufe:

MU 16; KL 12; CH 8; GE 8; KK 14; AG 7; HA 0; RA 3; TA 5; GG 1, LE 46, RS 2; AT 11; PA 9 (Kurzschwert); TP 1W+3; AT 12; PA 4 (Peitsche); TP 1W; AU 59; MR -2; MK 28.

TaW: Hieb Waffen, -stumpf 5, Schwerter 3, Schußwaffen 2

Phanta

Die junge Nivesin leidet sehr darunter, durch die Pockennarben ihre Schönheit verloren zu haben (obwohl sie immer noch recht hübsch ist), und würde alles dafür geben, von Quacksalbern in Norburg oder Festum ein paar Schönheits- oder Liebestränke (die mangelnde Schönheit in den Augen des Partners ausbügeln sollen) zu erwerben. Wenn einer Ihrer Helden auch nur ein kleines bißchen nett zu ihr ist, wird sich Phanta unsterblich in ihn verlieben. In den Augen von Herm'sen, der selbst aufrichtig in die Nivesin verliebt ist, würde dieser Helden zum gehaßten Rivalen. Bei ihren Leuten gilt die Nivesin als ausgezeichnete Reiterin und Bogenschützin.

Die Werte für Phanta, Nivesin der 8. Stufe:

MU 14, KL 10; CH 12; GE 14; KK 11; AG 4; HA 3; RA 2; TA 4; GG 2; LE 52; RS 2; AT 14; PA 11 (Kurzschwert); TP 1W+3; AT 13; PA 9 (Peitsche); TP 1W; AU 63; MR 2; MK 37.

TaW: Hieb Waffen-stumpf 12, Schwerter 8, Schußwaffen 17, Wurfwaffen 13, Reiten 11, Betören 7, Tanzen 8.

Tse Kal

Tse Kal ist ein verhärmter Mann um die Dreißig. Seine ganze Familie ist während der Pockenepidemie gestorben. Er sucht die Einsamkeit und meldet sich während des Trecks freiwillig, wann immer es gilt, einen günstigen Weg auszukundschaften oder ein paar versprengten Karens nachzujagen. Abends am Lagerfeuer spielt er oft traurige Melodien auf einer selbstgeschnitzten Flöte. Tse Kal ist ein Meister im Umgang mit der Peitsche.

Die Werte für Tse Kal, Nivese der 10. Stufe:

MU 15; KL 12; CH 9; GE 16; KK 14; AG 3; HA 3; RA 3; TA 3; GG 2; LE 63; RS 2; AT 14; PA 12 (Kurzschwert); TP 1W+3; AT 18; PA 12 (Peitsche); TP 1W; AU 77; MR 6; MK 42.

TaW: Hieb Waffen -stumpf 16, Schußwaffen 15

Hern'sen

Der junge Krieger ist bis über beide Ohren in Phanta verliebt. Sollte die Nivesin einen Helden finden, den sie betören kann, wird sie Hern'sen fortan völlig ignorieren. Ansonsten mißbraucht sie ihn für allerlei Gefälligkeiten. Der junge Krieger ist zu jeder Verzweiflungstat bereit, um Phantas Gunst zu gewinnen. Einen Abenteurer der die Aufmerksamkeit seiner Geliebten gewonnen hat, wird er auf kurz oder lang zum Duell fordern. Ansonsten präsentiert sich Hern'sen als ein fröhlicher, ausgelassener Gefährte.

Die Werte für Hern'sen. Nivese der 6. Stufe:

MU 15; KL 9; CH 9; GE 13; KK 13; AG 3; HA 1; RA 2; TA 6;
GG 3; LE 46; RS 2; AT 13; PA 11 (Kurzschwert); TP 1W+3;
AT 13; PA 6 (Peitsche); TP 1W, AU 59; MR 4; MK 31.
TaW: Hiebaffen-stumpf 9, Schwerer 8, Schußaffen 11,
Wurfaffen 13

Alle Nivesen haben durch ihre Lederkleidung einen Rüstungsschutz von 2. Sie sind mit Kurzschwerten, Peitschen und Kurzbögen ausgerüstet. Für Schüsse vom Pferderücken aus gelten für sie im Gegensatz zu den Spieler-Helden keine Abzüge. Jeder Nivese hat am Sattelknauf seines Ponys ein Lasso hängen, mit dem er meisterlich umzugehen versteht.

Unterwegs mit der Herde

Solange sich die Gruppe durch offenes Gelände bewegt, besteht kaum Gefahr, daß Tiere der Herde verlorengehen. Wenn einige Karens aus dem Hauptverband ausbrechen, sieht man das sofort, und in der Steppe ist es leicht, sie wieder zurückzutreiben. Weil es auf der verschneiten Tundra aber nur wenig Futter gibt, ist man darauf angewiesen, die Tiere oft an Waldrändern entlangzutreiben, wo sie an den immergrünen Trondetannen genügend Nahrung finden können. Hier ist es allerdings viel schwieriger, den Überblick über die Herde zu behalten, und es gehen leicht Tiere verloren. Die Tabelle zeigt, wie schnell die Herde im jeweiligen Gelände vorwärtskommt, und wie die Verluste an Karens bestimmt werden.

Geländetyp	Tagestempo	Tierverluste
Ebene	35 Meilen	0-2
Hügel	25 Meilen	1W+2
Wälder/Berge	15 Meilen	4W+4

Bei jeder gelungenen Fährtenuchprobe (im Schnee ist es sehr leicht, einer Spur zu folgen) können 1 W Tiere wiedergefunden werden. Gelingt eine Reitprobe+4, werden alle gefundenen Tiere zur Herde zurückgetrieben. Natürlich können Sie die Suche jederzeit erschweren, indem Sie durch ein heftiges Schneetreiben die Spuren verwischen. Heftiger Schneefall kann (bei gescheiterter Orientierungsprobe+6) auch dazu führen, daß sich ein allein reitender Held hoffnungslos verirrt.

Begegnungen

Bestimmen Sie einmal pro Tag zufällige Begegnungen, indem Sie mit 1W20 (11=1, 12=2, 13=3 usw.) würfeln. Begegnungen, die mit einem Sternchen versehen sind, finden nur einmal statt und sind zu ignorieren, wenn sie ein zweites Mal ausgewürfelt werden.

1 Podagra*

Allgemeine Informationen:

Mitten in der Weite der nordischen Eislandschaft taucht ein Wohnwagen auf, der sich offensichtlich in einer Schneewehe festgefahren hat. Ein alter Mann und zwei Maultiere versuchen vergeblich, den Wagen wieder flott zu machen.

Meisterinformationen:

Bei dem Alten handelt es sich um den gichtigen Magier Podagra, einen Angehörigen des Ordens von Mephaz zu Punin. Schon über einen Tag sitzt er mit seinem Wagen fest, und selbst mit Magie ist es ihm nicht gelungen, den schweren Karren wieder flott zu machen. Für zwei oder drei Reiter mit Seilen stellte es kein Problem dar, den Wagen aus der Schneewehe zu schleppen. Der greise Mann bereist den Norden, um in den Winterlagern der Nivesen nach begabten jungen Schülern für seinen Orden zu suchen.

Aus Dankbarkeit für die Hilfe wird er die Gruppe einen Tag lang begleiten und abends mit Märchen über den legendären Zauberer Dangalf unterhalten.

2 Sedragonil

Allgemeine Informationen:

Wieder einmal heult der "Unglückswolf", der eure Herde begleitet. Da hört ihr ein fernes Rauschen in der Luft. Ein riesiger Schatten huscht über den Nachthimmel, und es ist ein Pfeifen zu vernehmen, gerade so als würde etwas Großes aus der Finsternis auf eure Häupter herabstürzen. Im nächsten Moment läßt ein gewaltiger Aufschlag euer Nachtlager erzittern.

Irgend etwas ist zwischen die Karenherde gefallen, die in Panik in alle Himmelsrichtungen auseinanderstiebt.

Meisterinformationen:

Die Helden wurden Zeugen der eigenwilligen Jagdmethode eines Lindwurms, desalten Felsdrachens Sedragonil. Schon lange ist es ihm viel zu aufwendig, mühselig hinter dem kleinen Getier, das über die Erde krabbelt, herzuja-gen. (Mit seinen 15 Schritt von der Schnauze bis zur Schwanzspitze betrachtet er auch Bären als kleines Getier.)

Deshalb hat er die Methode entwickelt, sich einfach in weidende Karenherden hinabzustürzen. Bei seiner Körpergröße zermalmt er dabei immer 1W6 Tiere, die er dann in aller Seelenruhe verspeist.

Für die Helden ist es klüger (und gesünder), wenn sie erst einmal der fliehenden Herde hinterherjagen. Wahrscheinlich ist der Drache bei ihrer Rückkehr schon wieder verschwunden. Einen Kampf mit Zweibeinern beginnt Sedragonil nur ungern, weil sie hinterher mit ihrer schwer verdaulichen harten Schale (Rüstungen) nur Magendrücken bereiten.

Die Werte für Sedragonil:

MU 20; LE 110; RS 6; AT 10(Schwanzhieb) PA 5
TP 3W6 + 20 (Biss), 2W6 + 8 (Krallen) 3W6 + 12 (Schwanz)
GS 2 (20); AU 300; MK 250

Der Drache hat drei Attacken pro Kampfrunde und greift je einmal mit seinem Rachen, einer seiner Pranken und seinem Schwanz an. Fliehende Gegner zu verfolgen, ist ihm viel zu mühsam. Sollte Sedragonil ernsthaft verletzt werden, sucht er das Weite. Mehr als zwei Begegnungen mit diesem Ungetüm sollten Sie Ihrer Gruppe nicht zumuten.

3 Bär

Allgemeine Informationen:

Ihre Gruppe stößt auf einen der seltenen, mehr als drei Schritt hohen Schwarzbären.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden mitten im Winter einen Bären treffen, ist Vorsicht angebracht, denn er ist mit Sicherheit übellaunig, weil ihn irgend etwas aus dem Winterschlaf aufgeschreckt hat.

Die Werte des Bären:

MU 14; LE 65; RS 4; AT 12; PA 7; TP 2 x 2W6 + 2
GS 9; AU 70; MK 28

4 Der Kobold Pyroax *

Allgemeine Informationen:

Uplötzlich lodert euer Lagerfeuer zu einer gewaltigen Flammensäule auf. Glühende Funken regnen auf euch herab und brennen Löcher in eure Kleidung.

Meisterinformationen:

Mit dieser Schau leitet der Kobold Pyroax einen nur für ihn sehr unterhaltsamen Abend ein. Er wird er die Spieler eine ganze Nacht lang mit seinen schrägen Späßen auf Trab halten.

Zu seinem Repertoire gehören obskure Illusionen - die von novadischen Bauchtänzerinnen bis zu gigantischen "lebenden" Schneemännern reichen - sowie die Zauber "Klickeradomms" und "Schabernack". Zum krönenden Abschluß erscheint er in der Gestalt eines Helden, der auf Wache steht, im Lager und vergreift sich hemmungslos an den Alkoholvorräten der Gruppe. Dazu erzählt er Schauer geschichten über Eisgeister. Irgendwann ist er dann so betrunken, daß er sich, ohne es zu merken, in seine eigentliche Gestalt zurückverwandelt.

Die Werte des Kobolds Pyroax:

MU 14; LE 20; RS 1; AT 10; PA 4; TP 1W6; GS 10; AU 30;
MK 15

Verweilen Sie für den Kobold die Schelmenzauber und gehen Sie einfach davon aus, daß ihm seine Streiche auch ohne Zauberproben gelingen.

5 Die Kinder des Windes

Allgemeine Informationen:

Ein Trupp Reiter auf schönen, grazil gebauten Pferden nähert sich euch. Die Gruppe setzt sich gleichermaßen aus Männern und Frauen zusammen, die in wehende Pelz umhängen und Karenleder gekleidet sind. Jeder ist mit einem Langbogen und einem Speer bewaffnet.

Meisterinformationen:

Man weiß nie, was das seltsame Volk der "Windkinder" von Reisenden will, wenn es ihren Weg kreuzt. Manch-

mal haben diese unsteten Steppenelfen nichts anderes im Sinn als ein wenig zu plaudern, ein anderes Mal fordern sie ein oder zwei Karens als Zoll, weil man ungefragt ihr Stammesgebiet durchquert.

Sich gegenüber diesen vortrefflichen Reitern und Bogenschützen feindselig zu verhalten, kann man nur als leichtfertig bezeichnen.

Die Werte eines Auelfen-Reiters, 3. Stufe:

MU 12; KL 13; CH 12; GE 14; KK 10; AG 4; HA 1; RA 3; TA 1;
GG2; LE28; AE27; RS2; AT 10; PA8; TP 1W+3 (Jagdspeer);
GST 1 (GS10 zu Pferd); AU 38; MK 18
TaW: Fernwaffen 17, Reiten 15.

6 Der Waldtroll*

Allgemeine Informationen:

Die ganze Nacht über ist die Herde unruhig, und die Tiere blöken ängstlich. Am nächsten Morgen findet ihr in der Nähe eures Lagers Spuren gewaltiger, menschenähnlicher Füße, die zu einer Waldinsel am Horizont führen.

Meisterinformationen:

In der Nacht hat ein Troll zwei Karens gestohlen und zu seiner Wohnhöhle im nahen Wäldchen verschleppt. Den Schleifspuren läßt sich entnehmen, daß der Riese die Tiere unterwegs bereits getötet hat. Wenn die Helden trotzdem auf einer Verfolgung bestehen, kommt es zum Kampf.

Die Werte des Trolls:

MU 20; LE 60; RS 3; AT 10; PA 8 TP 3W+3
GS 7; AU 120; MR 8; MK 50

7-8 Silberlöwe

Meisterinformationen:

Der knapp drei Schritt lange aventurische Silberlöwe hat mit seinem irdischen Verwandten, dem Puma, wenig gemein. Es handelt sich um ein sehr viel gefährlicheres Raubtier. Die männlichen Exemplare der Gattung haben eine prächtige, silbern glänzende Mähne.

Die Werte des Silberlöwen:

MU 20; LE65; RS3; AT 15; PA8; TP 3W+2 (Rachen), 1W+5 (Pranken), GS 13; AU 50; MK 40

9-10 Mindere Geister

Meisterinformationen:

Mindere Geister werden durch das Eindringen der Helden in ihren Bereich aufgeschreckt. Ihre Reaktion muß nicht zwingend böseartig sein. Es gibt zwar welche, die zum Beispiel versuchen, Fremde auf einem vereisten Fluß zu einer brüchigen Stelle zu locken; aber genau so gut kann es geschehen, daß sie die Helden vor einer Gefahr warnen. Meistens haben mindere Geister nicht die Macht, körperliche Form anzunehmen. Wenn einem Abenteurer eine Aberglauben-Probe-2 gelingt, liegt er die ganze Nacht wach, weil ihn irgendeine ungreifbare Angst plagt. (Natur-

lich können in einer solchen Nacht keine ASP oder LP regeneriert werden, und Sie sollten die Proben des Spielers am nächsten Tag erschweren.)

Wölfe

Meisterinformationen:

Von räuberischen Wölfen werden die Helden während des ganzen Viehtriebs wegen des Paktes, den Nirka mit ihren

Brüdern geschlossen hat, nicht belästigt. Zum Schutz der Herde begleitet der Wolf Blauauge die Gruppe und macht die Helden auf manche Gefahren aufmerksam. In extremen Situationen wird Blauauge sogar mit einigen seiner Artgenossen auftauchen, um den bedrängten Helden zu Hilfe zu kommen.

Die Werte eines Wolfes:

MU 12; LE 40; RS 3; AT 9; PA 5; TP 2W6+2;
GS 10; AU 60; MK 20

Am Rabenpaß

Spezielle Informationen:

Niemand weiß, wer einst auf die Idee kam, einen Borontempel an dem Paß in den Bergen östlich von Gerasim zu errichten. Genauso wenig ist bekannt, wer diese heilige Stätte niederbrannte. Sicher ist nur, daß der Bergpaß nach dem heiligen Tier des Todesgottes Rabenpaß benannt wurde. Ein wenig abseits der geschwärzten Ruinen läßt Nirka das Lager aufschlagen.

Am nächsten Tag steht euch der strapaziöse Trieb durch den Paß bevor. Die halbe Nacht hindurch heult der Wolf, der den Treck seit Beginn des Viehtriebes verfolgt. Am nächsten Morgen zeigen die Spuren im Schnee, daß Blauauge mehrmals vor dem Eingang zum Paß auf- und abgelaufen ist. Ganz offensichtlich hat er den Rabenpaß nicht betreten und einen Weg seitlich der Schlucht gewählt, der aber für die Karenherde nicht gangbar ist.

Meisterinformationen:

Blauauge ist während einer Erkundung der Passhänge auf die Spuren von Wildschweinen gestoßen, denen ein penetranter Goblingeruch anhaftet. Spieler-Helden, die den Paß vorab erkunden, werden ebenfalls auf diese Spuren stoßen, können den Geruch aber selbstverständlich nicht wahrnehmen. Nur wer der Fährte über mehrere Meilen folgt, hat eine Chance, an einen Platz zu gelangen, wo die Goblins, die auf den Schweinen geritten sind, eine kurze Rast machten und ihre Fußspuren hinterlassen haben.

Wildschweinspuren allein sollten die Spieler eigentlich nicht stutzig machen. Im Rabenpaß finden sich die Schnee- und Geröllreste von zwei Lawinen, die hier in diesem Winter niedergegangen sind.

Der Hinterhalt

Meisterinformationen:

Der lange Winter und die angespannte Nahrungslage in dieser Zeit macht den Goblins der "Grünen Ebene" jedes Jahr zu schaffen. In der Vergangenheit hat sich erwiesen, daß nur Überfälle auf die Nivesen, die das ganze Wild für sich alleine beanspruchen, das Überleben eines Goblinstammes garantieren. (Die Goblins glauben, daß die Nivesen alles Vieh von den Steppen treiben, um daraus große Herden zu bilden. Deshalb fühlen sie sich völlig im Recht, wenn sie versuchen, sich mit Überfällen ihren Teil zurückzuholen.)

Leider hat die Erfahrung den Goblins bisher gezeigt, daß direkte Angriffe - und etwas anderes ist in der weithin über-

schaubaren Ebene nicht möglich - sehr verlustreich sind, weil die Nivesen exzellent mit ihren Kurzbögen umgehen. Gruum Grollfang, Kriegerhäuptling der Wildsau-Goblins hat sich deshalb in diesem Winter etwas völlig Neues ausgedacht. Er ist mit seinem Stamm nach Norden gezogen, wo er im Sommer während eines langen Jagdausfluges das "Verborgene Tal" entdeckt hatte.

Damals faßte er den Plan, die Karenherden, die am Winterende durch den Rabenpaß getrieben werden, mit kleinen Schneelawinen zum Durchgehen zu bringen, und sobald die Stampede das walddreiche "Tal der fallenden Wasser" erreicht hat, einen Teil der Karens durch den "Bärenfluß" in das "Verborgene Tal" zu treiben.

Um diesen Plan durchzuführen, läßt er ständig den nördlichen Eingang der Rabenschlucht beobachten. Sobald eine Herde gemeldet wird, platziert Gruum zehn seiner Krieger an den Steilhängen der Schlucht. Sie haben die Aufgabe, möglichst viele Viehtreiber durch eine Lawine von der Herde abzutrennen. Die Halde aus Schnee und Steinen wird die Karens in zwei Gruppen aufspalten. Eine Hälfte wird in wilder Panik auf das "Tal der fallenden Wasser" zujagen, während die andere Hälfte der Herde auf den Eingang des Passes zurückdrängt.

Überprüfen Sie, ob irgendwelche Helden in die Lawine geraten. Dies geschieht mit 15% Wahrscheinlichkeit. Betroffene erleiden 3W20 Schadenspunkte. W20+10 Karens kommen in der Lawine um.

Das "Tal der fallenden Wasser"

Meisterinformationen:

Dieser Ort erhielt seinen Namen wegen der vielen Wasserfälle, die über Steilhänge in den Talkessel stürzen. Er ist dicht bewaldet, wodurch die Karens, die in Panik in das Tal hineinlaufen, schnell gebremst werden. Schon bald löst sich die Herde in dem unübersichtlichen Gelände in viele kleine Gruppen auf.

Gruum Grollfang wartet hier mit dem Gros seiner Krieger, um möglichst viele Karens durch den Wasserfall zu treiben, hinter dem der Eingang in das "Verborgene Tal" liegt.

Die Goblins meiden die wenigen Viehtreiber, die mit der Herde ins Tal gekommen sind. Sie treiben kleine Gruppen versprengter Karens durch den "Stillen Bach", um keine Spuren zu hinterlassen, die auf ihr Versteck aufmerksam machen könnten. Der Bach ist das einzige Gewässer im Tal, das nicht vereist ist - eine Tatsache, die die Helden

stutzig machen sollte, sobald sie die Herde wieder vereinigt haben und feststellen, daß verdächtig viele Tiere fehlen. Das Eis ist gebrochen, weil die Goblins immer durch das Bachbett zu ihrem Lager reiten.

Das "Verborgene Tal"

Meisterinformationen:

Hinter dem Vorhang des Wasserfalls, der den "Stillen Bach" speist, führt ein langer, natürlicher Gang durch den Felsen, der schließlich in das "Verborgene Tal" mündet. An diesem rundherum durch hohe Berge geschützten Ort liegt das Winterlager der Wildsau-Goblins.

Fast hundert Behausungen finden sich hier. Manche sind nicht mehr als ein mit Zweigen abgedecktes Loch in der Erde, andere wurden aus Ästen und einer Abdeckung aus Schnee errichtet. Sogar einige windschiefe, schmutzige Zelte besitzt der Stamm. Tagsüber herrscht hier hektische Betriebsamkeit. Frauen weiden geschlachtete Karens aus und gerben das Leder, indem sie es kauen. Unübersehbare Scharen von Kindern wimmeln durch das Lager, und überall sieht man Wildschweine, die in freundlicher Eintracht mit dem Stamm leben und den größten Unrat wegessen.

In der Mitte des Lagers stehen zwei primitive hölzerne Statuen, die Wildschweinwesen mit annähernd menschenähnlichem Körper darstellen. Es handelt sich um Abbilder der Götter des Stammes.

Tagsüber halten sich die meisten Krieger im "Tal der fallenden Wasser" auf. Abends kehren sie ins Lager zurück, um lauthals von ihren Erfolgen über die "tumben Mänschlain" zu prahlen.

Wachen gibt es nur an dem Gang, der ins Tal führt. Wer über die umliegenden Berge zum Lager der Goblins gelangen will, muß ein halbes Dutzend, zum Teil durch Aufschläge erschwerte Kletterproben bestehen. Im Talkessel befinden sich nicht nur die 40 Karens, die der Herde der Nivesen abgenommen wurden, sondern noch 100 weitere, die die Goblins bei früheren Überfällen hierhergetrieben haben. Man läßt die Tiere frei im Tal herumlaufen, da für die Karens ein Weg über die umliegenden Berge unmöglich ist.

Ihren Spielern sollte klar sein, daß ein plumper Überfall auf dieses Lager Selbstmord ist, so lange die rund 100 Stammeskrieger anwesend sind. Mit dem Häuptling Gruum Grollfang hat die Gruppe einen für Goblinverhältnisse sehr intelligenten Gegenspieler, der genau weiß, wie wenige

Viehtreiber die Herden begleiten, und daß sie seinem Stamm nicht ernsthaft gefährlich werden können. Auch wenn er das Leben seiner Krieger nicht hoch achtet, wird er einen Kampf vermeiden, bei dem das Lager der Goblins verwüstet werden könnte und sich zu Verhandlungen beereitklären.

Besonders empfindlich reagiert er, wenn man droht, die beiden Götterbilder des Stammes zu vernichten. (Eine Freveltat, die nur Helden mit einem Aberglauben-Wert von 0 durchführen würden.)

Da Gruum Grollfang ein schlauer Goblin ist, wird er sorgsam darauf achten, sich nicht in Lebensgefahr zu bringen und sich lieber ergeben, als mit seinen Kriegern im Kampf das Leben zu lassen.

Die Werte für Gruum Grollfang, Goblin der 10. Stufe:

MU 10; KL 9; CH 6; GE 13; KK 12; AG 16; HA 6; RA 4; GG 8; TA 6; LE 35; RS 5; AT 14; PA 10; TP 1W+4; AU 43; MK 19
TaW: Hieb Waffen (scharf): 10, Gefahreninstinkt: 8, Akrobatik: 9, Reiten: 12, Sprachen kennen: 3

Gruum trägt ein schmutziges Kettenhemd, einen Leder Schild und ist mit einem schweren Reitersäbel bewaffnet.

Die Werte für einen Goblin:

MU 6; LE 12; RS 2; AT 8; PA 6; TP 1W +3
GST1; AU 30; MK 7

Die Goblins, die im Stammesverband leben, machen einen deutlich weniger verwilderten Eindruck als jene Banden marodierender Goblinskrieger, die die Spieler vielleicht aus dem Mittelreich kennen. (Sie zivilisiert zu nennen, wäre allerdings zu viel des Guten.) Ihre Kleidung besteht aus lose zusammenge nähten Lederlappen, ihre Bewaffnung aus einem Holzspeer mit Steinspitze, dazu einem größeren Steinmesser und eventuell einem leichten Schild. Waffen aus Metall sind für sie sehr kostbar und entsprechend selten anzutreffen.

Die Werte für ein Wildschwein:

MU 7; LE 22; RS 3; AT 5; PA 3; TP 1W+2 (Hauer)
GS 6 (10); AU 20; MK 5

Der Geschwindigkeitswert in Klammern gilt für Tiere ohne Reiter. Nur wenn sie eine Mut-Probe bestehen, greifen sie zugunsten ihres Reiters in den Kampf ein. Sollte diese Probe mehr als doppelt mißlingen (Wurf über 14), werfen sie ihren Reiter ab und suchen das Weite.

Norburg

Spezielle Informationen:

Manche nennen Norburg das "Festum des Nordens", eine Schmeichelei, die nicht drüber hinwegtäuschen sollte, daß die Stadt mit ihren rund 2400 Einwohnern nicht einmal ein Zehntel der Größe der Küstenmetropole erreicht.

Erdwälle und hölzerne Palisaden umgeben Norburg. Nur bei den Toren gibt es steinerne Befestigungswerke, wie man sie aus südlicheren Städten kennt. Allein die prächtigen Handelskontore am Marktplatz verleihen der Stadt, deren Ge-

sicht in erster Linie durch schlichte Holzhäuser geprägt wird, einen gewissen Glanz. Dennoch ist Norburg eine der reicheren Städte des Nordens, denn am Ende des Winters passieren die Karenherden der Nivesen dieses Gebiet.

Die Viehtreiber sind darauf angewiesen, die große Brücke westlich der Stadtmauern zu benutzen, weil der Born einen großen Teil des Winters eisfrei bleibt und ein Übergang unmöglich ist. Der Brückenzoll beträgt fünf Kreuzer für jedes Karen und drei Heller pro Reiter.

Um die Stadt sind etliche Pferche angelegt, in denen die Herden untergebracht werden können. Scheunen, die bis unters Dach mit Heu von der "Grünen Ebene" gefüllt sind, garantieren die Versorgung der Herden. Pferche und Futter kosten für jeweils 100 Karens zehn Silbertaler täglich. Alle Herden legen hier eine mehrtägige Rast ein, damit sich die Tiere neue Fettpolster für den Weg nach Festum zulegen können.

Meisterinformationen:

Wenn auf eine Rast in Norburg verzichtet wird, sinkt das Tempo der Herde von nun an um drei Meilen täglich, bis eine längere Rast an einem guten Futterplatz eingelegt werden kann.

Nirka plant, mit der Herde vier Tage vor Norburg zu verbringen. In diesem Jahr hat sich wegen der Zorgan-Pocken-Epedemie einiges verändert: Die Futterhändler müssen in ihren Scheunen übernachten, denn man läßt sie nicht mehr in die Stadt, weil sie Umgang mit Nivesen hatten, die sie angesteckt haben könnten.

An den Stadttoren wird jeder Ankömmling zum Ablegen seiner Obergewänder gezwungen und dann auf Anzeichen der Seuche oder frisch verheilte Pockennarben untersucht. Nur wer offensichtlich vor Gesundheit strotzt und keine frischverheilten Narben aufweist, darf die Tore passieren. Diese strengen Sicherheitsvorkehrungen wurden vom Stadtrat auf Anraten der Magierakademie und des Alchimistenzirkels getroffen, die in größter Sorge sind, daß eine Pockenepedemie die ganze Stadt entvölkern könnte.

Auf jeden Fall kann mindestens Nirka, die von den Pocken verschont geblieben ist, die Stadt betreten. Sie wird dringende Einkäufe, auch im Auftrag der Helden, gewissenhaft erledigen. Wer in die Stadt kommt, kann vier Tage lang allen erdenklichen Luxus vom öffentlichen Badehaus bis zu sauberen Daunendecken genießen. Berühmt ist Norburg für die Statue der "Weißen Rondra", die auf dem Tempelvorplatz steht.

Berühmtheit anderer Art genießt die "Ogerfaust", eine Spelunke, in der sich an langen Winterabenden Fallensteller, Söldner und Goldsucher aus dem ganzen Norden Aventuriens efinden. Bemerkenswert ist auch, daß in der Stadt ungewöhnlich viele Elfen leben. (Sie machen fast 10% der Einwohner aus.) In erster Linie sind Wald- und Auelfen anzutreffen, gelegentlich sieht man aber auch Firmelfen.

Von Eitelkeit und Ehre

Meisterinformationen:

Phanta hatte sich schon zu Beginn des Viehtriebs in den Kopf gesetzt, Wundersalben oder Zauberkuren in Norburg zu besorgen, mit denen sie die entstehenden Pockennarben verschwinden lassen kann. (Nirka hat sie wegen dieser Besorgungen erst gar nicht angesprochen, weil sie weiß, daß ihre Anführerin für solche Eitelkeiten nicht die Spur von Verständnis hätte.)

Vom Verbot, die Stadt zu betreten, läßt sich die junge Nivesin nicht aufhalten. Nachts klettert sie über die Holzpalisaden, um sich in der Magierakademie behandeln zu lassen. Daß gerade die Akademie mit für das Seuchengesetz verantwortlich ist, ahnt sie nicht.

So wird die arglose Phanta dort auch prompt festgenommen, als sie einem Magister ihr Anliegen vorträgt. Sobald das im Lager bekannt wird, schleicht sich Hern'sen heimlich davon, um seine Geliebte zu befreien. Auch er wird bei dem Versuch verhaftet, in die Stadt einzudringen, und verletzt im Kampf zwei Stadtgardisten.

Am dritten Tag nach der Ankunft der Herde in Norburg tritt der Magistrat zusammen, um über die beiden Nivesen zu Gericht zu sitzen. Sein Urteil lautet: zwanzig Peitschenhiebe für das verbotene Eindringen in die Stadt. Außerdem sollen Hern'sen für den Angriff auf die Stadtwachen zwei Finger der rechten Hand abgeschlagen werden.



Am Morgen des nächsten Tages soll die Bestrafung auf dem Marktplatz von Norburg öffentlich vollzogen werden. Die öffentliche Entehrung zweier ihrer Stammesmitglieder kann Nirka nicht dulden, obwohl sie der Meinung ist, daß die beiden eine Strafe durchaus verdient haben. Sie wird die Helden - von denen sie den Eindruck hat, daß sie in diesen Dingen Erfahrung haben - eindringlich darum bitten, Hern'sen und Phanta zu befreien.

Da die Norburger an den beiden Nivesen ein Exempel statuieren wollen, hilft nur eine umfangreiche Bestechung sämtlicher Wachen im Schutdturm (unter 50 Dukaten läuft gar nichts, schließlich wurden zwei ihrer Kameraden verletzt), die dann einen Ausbruch der Gefangenen vortäuschen oder ein gewaltsamer Befreiungsversuch.

Nirka wird die Helden begleiten, während die anderen Nivesen das Lager abbrechen und alles für einen schnellen Aufbruch vorbereiten.

Das Gefängnis liegt im südwestlichen Festungsturm der Stadtmauer und ist Tag wie Nacht von sieben Stadtgardisten besetzt.

Wenn die Befreiung gelingt, werden die Nivesen noch in der selben Nacht weiterziehen, um möglichst viel Distanz zwischen sich und die Stadtwachen von Norburg zu bringen.

Die Werte eine Norburger-Stadtgardisten:

MU 12; KL 9; CH 10; GE 11; KK 12; AG 5; HA 3; RA 1; GG 6; TA 3; LE 33; RS 5; AT 11; PA 9; TP 1W+2 (Speer); TP 1W+4 (Schwert); GST1; AU 45; MR -3; MK 17

Sven Gabelbart

Meisterinformationen:

Sven ist ein Thorwaler, wie er im Buche steht: groß, blond und blauäugig. Sein Spitzname rührt von dem Kinnbart her, den er zu zwei Zöpfen geflochten hat. Er trägt eine helle Lederrüstung und den Pelz eines weißen Wolfes, dessen Schädeldach wie ein Helm auf seinem Kopf liegt. Sven ist es nie gelungen, sein Seekrankheitsproblem zu lösen, was ihn für Kaperfahrten denkbar ungeeignet macht. Deshalb ist er schon früh in einen anderen ehrbaren Beruf übergewechselt und ist mittlerweile einer der berühmtesten Kopfgeldjäger in "Firuns Land" geworden.

Gemeinsam mit seinem Waldelfenfreund *Falnokul* wird er sich auf die Fährte der Helden heften, um Phanta und Hem'sen zurückzuholen. Beide Kopfgeldjäger sind dafür bekannt, mit einem möglichst geringen Aufwand an Gewalt vorzugehen und ihre Opfer fast immer lebend abzuliefern.

Sven Gabelbart hat einen etwas versponnen Ehrenkodex. Er würde niemals auf Distanz eine "Beute" niederschließen (obwohl er keine Skrupel hat, einen Gegner im Nahkampf mit der Streitaxt übel zuzurichten - "*Hauptsache, man kann ihn noch erkennen, wenn ich ihn abliefere...*"). Deshalb muß er spätestens in der Endphase seiner Verfolgungsjagd den Nahkampf mit der Gruppe suchen.

Sobald er das erste Mal auf Nirka trifft ändert, er schlagartig seine Pläne. Sie ist genau die Frau, die er schon immer gesucht hat, um mit ihr ein Langhaus an der rauhen Küste Thorwals zu bauen und eine Familie zu gründen. Das Kopfgeld interessiert ihn jetzt nicht mehr. Stattdessen wird er versuchen, Nirka zu entführen.

Auch die kühle Nirka findet Gefallen an ihm, was sie sich und den anderen aber nicht so schnell eingestehen wird. Sven wechselt deshalb bald seine Taktik. Zunächst versucht der Thorwaler, indem er mit *Falnokul* nachts fackelschwingend auf die Herde zureitet, die Tiere auseinanderzutreiben, um während des Durcheinanders, das dabei entsteht, die beiden Nivesen zu fangen. Später schleicht er sich immer wieder an das Lager an, um Nirka zu Duellen herauszufordern (die stets mit der völligen Erschöpfung der beiden Kämpfer enden). Beide dulden nicht, daß sich irgendein anderer in ihre Zweikämpfe einmischt.

Weder die zwei Kopfgeldjäger noch die Spieler wissen, daß sich noch eine weitere Gruppe für die Prämien interessiert. Während Sven und Nirka sich wieder einmal ein Duell liefern, kreisen sechs Söldner den Lagerplatz ein. Ihr Angriff erfolgt völlig überraschend.

Zunächst versuchen sie, durch drei gezielte Salven mit

Die Gardisten tragen Lederrüstungen und große metallverstärkte Schilde. Bewaffnet sind sie mit Speeren und Schwertern. Wie die meisten Stadtwachen haben sie immer ein offenes Ohr für einen überzeugend vorgetragenen Bestechungsversuch.

In der Stadt reagiert man empört auf die Befreiung, und der Magistrat setzt ein Kopfgeld von 100 Dukaten auf Phanta und Hem'sen aus. Damit wird der Kopfgeldjäger *Sven Gabelbart* auf den Plan gerufen.

ihren Langbögen die Gruppe weitgehend außer Gefecht zu setzen, dann gehen sie zum Nahkampf über, und ein mörderisches Gefecht entbrennt.

Die Werte Sven Gabelbarts. Thorwaler der 11. Stufe:

MU 13; KL 12; CH 11; GE 15; KK 19; AG 4; HA 2; RA 3; TA 2; GG 6; LE 68; RS 3; AT 16; PA 13; TP 1W+7 (Axt); GST1; AU 87; MR 4; MK 38

TaW: Äxte 11, Wurf Waffen 10, Schußwaffen 10, Gefahreninstinkt 8, Reiten 9, Schleichen 8, Sich verstecken 9, Zeichnen 8.

Die Werte Falnokuls, Waldelf der 8. Stufe:

MU 12; KL 16; CH 13; GE 15; KK 12; AG 3; HA 2; RA 4; TA 2; GG 4; LE 32; AE 45; RS 3; AT 13; PA 10; TP 1W+3 (Degen); GST1; AU 44; MR 6; MK 30

TAW: Stichwaffen 7, Schußwaffen 17, Fährten suchen 9, Fallen stellen 8, Orientierung 8, Wildnis leben 12, Reiten 8, Schleichen 10, Sinnenschärfe 10.

Falnokuls Lieblingssprüche:

SOMNIGRAVIS TAUSENDSCHEF (S. 18) TAW: 8

Oft schleicht sich der Waldelf nachts an das Lager seiner Opfer an, um sie, während sie noch am Lagerfeuer sitzen, mit diesem Spruch in Tiefschlaf zu versetzen.

EXPOSAMI CREATUR (S. 28) TAW: 9

Ein Spruch, der den Kopfgeldjägern hilft, auch gut versteckte Feinde aufzuspüren.

BLITZ DICH FIND'! (S. 33) TAW: 9

Mit diesem Spruch blendet der Elf seine Gegner und macht sie so für den Nahkampf unschädlich.

ADLER, WOLF UND HAMMERHAI (S. 39) TAW: 11

In Adler- oder Wolfsgestalt fällt es sehr viel leichter, Gejagte zu verfolgen und auszuspähen.

(Die Seitenzahlen geben an, wo die Sprüche im "Großen Buch der elfmal elf Zauber" zu finden sind.)

Weil *Falnokul* ein guter Bogenschütze ist, versucht er, wann immer Gewalt unvermeidbar ist, seine Gegner mit dem Langbogen auszuschalten. Im Nahkampf wird er durch tollkühne Attacken (gezielte Attacken + 3) zum Schrecken seiner Feinde

Die Werte der Kopfgeldjäger. Menschen der 7. Stufe:

MU 14; KL 11; CH 9; GE 15; KK 15; AG 3; HA 1; RA 3; GG 7; TA 3; LE 50; RS 4; AT 15; PA 11; TP 1W+4 (Schwert); GST1; AU 65; MK 27

TaW: Schußwaffen 12, Fährten suchen 6

Das Leben dieser sechs Gestalten hat sich größtenteils zwischen Feldlagern, Schlachtfeldern und schmutzigen Kaschemmen abgespielt.

Sie kennen alle üblen Tricks im Schwertkampf und werden ihre Gegner mit Serien von gezielten Attacken regelrecht zusammenschlagen, nachdem sie deren Kampfkraft durch

Beschuß aus dem Hinterhalt schon geschwächt haben. Doch auch sie schätzen ihr Leben hoch und werden lieber fliehen oder sich gefangen geben, als sich töten zu lassen. Versprechungen von ihnen ist allerdings mit Mißtrauen zu begegnen. Die sechs sind mit Lederrüstungen und kleinen Schilden ausgerüstet.

Silvanden Fae'den Karen

Allgemeine Informationen:

Vor euch erhebt sich wieder einmal eine Waldinsel aus den Weiten der verschneiten Steppe. Erst beim Näherkommen zeigt sich, daß dieser Wald anders ist als alle, die ihr bisher auf eurer Reise durch Firuns Land gesehen habt. Obwohl der Frühling noch viele kalte Tage entfernt ist, tragen alle Bäume des Waldes schon Blätter.

Spezielle Informationen:

Nirka gibt Anweisung, ein Lager am Waldrand aufzuschlagen und die Karens zwischen die Bäume zu treiben. Die Nivesen nennen diesen Ort "Silvanden Fae'den Karen", was ganz prosaisch "Wald der fetten Karens" heißt. Nur der alte Het-ahm weist darauf hin, daß manche diese Waldinsel auch "Silvanden Fae", Wald der Feen nennen.

Tiere, die sich eine Nacht dort aufhalten, kommen am nächsten Morgen so gemästet aus dem Wald heraus, als hätten sie eine Woche auf einer fetten Weide gestanden.

Die Nivesen werden die Spieler eindringlich davor warnen, tiefer zwischen die uralten Bäumen vorzudringen. Angeblich dulden die Geister des Waldes, die den Schatz eines versunkenen Königreiches bewachen, nicht die Anwesenheit von Menschen.

Als die Nivesen ihr Nachtlager aufgeschlagen haben, hört man aus der Tiefe des Waldes Harfenmusik, und tanzende Lichter bewegen sich zwischen dem Geäst.

Meisterinformationen:

"Silvanden Fae" liegt abseits der Strecke Norburg-Festum in der Nähe des Örtchens Walden. Es handelt sich um einen Rest jener gewaltigen Wälder, die nach dem Tode Sumus aus ihrem noch warmen Leib gesprossen sind und einen Hauch Göttlichkeit in sich tragen, oder besser gesagt, die einfach anders sind als andere Wälder. Heute haben Naturkatastrophen, aber auch die Äxte der Menschen diese Forste fast vom Antlitz der Welt verschwinden lassen. Nur der Schutz, den Niamh diesem Ort gewährt, bewahrte ihn vor einem ähnlichen Schicksal.

Von der Kunst, einen Wald zu betreten

Meisterinformationen:

Silvanden Fae läßt sich in drei Stunden bequem zu Fuß umrunden. Versucht man aber, quer durch den Wald zu gehen, so gelangt man schon nach wenigen Minuten nur ein wenig entfernt von der Stelle, an der man den Wald betreten hat, wieder an seinen Rand.

Folgen die Helden den Tieren, die in den Wald hineingehen, so verwirren sich schon bald ihre Sinne (OrientierungsProbe+15), und nach der gescheiterten Probe finden sie sich erneut am Waldrand wieder. Wenige hundert

Schritt hinter der Waldgrenze gerät man an den Rand einer magischen Barriere, hinter der sich das Raum- und Zeitgefüge verschoben hat. Der Zauber des Forstes verhindert, daß Wesen, die zu komplexen Gedankengängen in der Lage sind, diese Schwelle überwinden. Gerade weil die Helden - das wollen wir ihnen schon zugestehen - intelligenter als Karens sind, werden sie hier in die Irre geleitet, während die Herde auf geradezu wunderbare Weise nach und nach im Wald verschwindet.

Mit einem Trick können aber auch Menschen die Barriere überwinden. Wer mit verbundenen Augen und verhängtem Zügel in den Wald reitet und dabei das Pferd seinen Weg suchen läßt, kann die magische Schwelle überwinden. Wenn die Abenteurer nicht von alleine auf dieses Idee kommen, sollten sie bei einem ihrer Versuche, in den Wald einzudringen, einen moosüberwachsenen Stein finden, in den das Bild eines Reiters mit verbundenen Augen und eine Inschrift in antiquiertem Elfisch eingemeißelt sind. Dort heißt es: "Traue Deinem Gefährten und Du wirst den Weg finden."

Von Feen und Geistern

Meisterinformationen:

Wenn es den Helden gelungen ist, in Silvanden Fae einzudringen, können sie ganz in der Nähe tanzende Lichter beobachten. Um einen Menhir, eine Felsnadel, inmitten einer Lichtung fliegen fünfzig kleine Wesen, die aussehen wie winzige Menschen mit Libellen- oder Schmetterlingsflügeln. Jede dieser Feen ist von einer Lichtaura umgeben. Sobald ein Held die Lichtung betritt, werden sie in alle Himmelsrichtungen davonflatternd Tagsüber, wenn sie ihr Lichtschein nicht schon von weitem verrät, rächen sich die Feen dafür, daß sie bei ihren nächtlichen Fest gestört wurden, und treiben allerlei Schabernack mit den Eindringlingen, (was wörtlich zu nehmen ist, da sie die Koboldzauber beherrschen.) Ernsthaften Schaden werden sie allerdings keinem zufügen, der ihren Wald betreten hat. Schon nach kurzer Zeit werden die Abenteurer feststellen, daß dieser Wald viel tiefer ist, als er, von außen betrachtet, scheint. Zum Umkehren ist es nun allerdings zu spät, denn genau so, wie es zuerst unmöglich schien, in den Wald einzudringen, so findet sich jetzt kein Weg mehr heraus. Pferde, denen man freien Lauf läßt, werden sich immer Richtung Westen bewegen. Auch wenn die Helden versuchen, eine andere Richtung einschlagen, werden sie bald feststellen, daß sie auf geheimnisvolle Weise schon nach kurzer Zeit wieder gen Westen reiten, egal wie sehr sie sich bemühen, nicht ihre Richtung zu verlieren.

Nur wer vom Wasser des Duan trinkt, des Sees in der Mitte des Waldes, kann den Bann des Zaubewaldes brechen. Ob

sich die Helden nun beeilen oder ganz gemächlich reiten, den See erreichen sie genau wie alle Karens, die mit ihnen den Wald betreten haben, erst nach sieben Tagen. Tagsüber reiten die Helden durch eine lichtdurchflutete Waldlandschaft, in der immer Frühling zu herrschen scheint. Auch die Abende sind angenehm mild und stehen damit in krassm Gegensatz zu all den naßkalten Nächten, die die Spieler im Schnee des Nordlandes verbracht haben. In der Woche, die sie durch den Zauberwald reitet, kann sich die Gruppe vollständig wieder erholen. Alle Wunden heilen aus, und Magiebegabte können ihre gesamte Astralenergie regenerieren.

Lassen Sie als Meister ihre Gruppe von weitem weidende Einhörner beobachten, spielen Sie den Streit mit einer Dryade aus, die der Meinung ist, daß "diese ungehobelten Rundohren" ihr Lagerfeuer viel zu nahe an ihrem Baum entfacht haben und sie möglicherweise verbrennen wollen. (Ein Streit, in den sich möglicherweise sogar ein oder zwei Waldschrate einmischen.) Maulende Wurzelbolde werden die Pferde der Gruppe erschrecken, weil sie beinahe auf einen ihrer Gefährten getreten hätten. (Wurzelbolde sind kleine Wesen, denen Grasbüschel und Blumen auf dem Rücken wachsen, so daß man sie fast nicht erkennen kann.) Eines Nachts ist wunderschöne Flötenmusik zu hören. Folgen die Helden den Tönen, gelangen sie wieder auf eine Lichtung mit einem Menhir. Dort sitzt ein lockiger, bocksbeiniger Kerl, der auf einer Hirtenflöte spielt. Sobald ein Abenteurer die Lichtung betritt, bricht der Bursche seine Melodie ab und wartet, bis alle den Wald verlassen haben. Dann beginnt er, eine ganz andere, wilde Weise zu spielen, und wer nicht mindestens eine Magieresistenz von zehn hat, wird den Rest der Nacht wie ein Besessener nach seiner Flöte tanzen. Am nächsten Morgen sind die Helden dann völlig erschöpft und nicht mehr in der Lage, dem seltsamen Musikanten zu folgen, der lachend im Wald verschwindet.

In einer anderen Nacht zieht in der Nähe des Lagers der Spieler eine geisterhafte Reiterkavalkade vorbei. Die schemenhaften, prächtig geschmückten Rösser und ihre Reiter, erlesen gekleidete Elfen (von auffallend großem Wuchs), machen den Eindruck, als wären sie auf dem Weg zu einem Hoffest. Folgen die Helden ihnen, gelangen sie zu einer Anhöhe mit einem Kreis stehender Steine auf der Kuppe. Die Elfen reiten direkt in den Hügel hinein, und für einen kurzen Moment sind marmorne Säulenhallen in seinem Inneren zu sehen. Ihren Spieler-Helden ist es unmöglich, in diesen verborgenen Palast einzudringen. Den Rest der Nacht können sie jedoch berausende Musik und den Lärm eines großen Festes durch das Erdreich dringen hören.

Auf diese oder ähnliche Weise sollten Sie jeden der sechs Tage, die die Helden brauchen, um den See Duan zu erreichen, mit einem besonderen Ereignis ausschmücken, so daß der Gruppe ihr Aufenthalt im Silvanden Fae nie langweilig wird. Sogar ein oder zwei Elfen aus Fleisch und Blut können getroffen werden, aber diese sind in der Regel viel zu sehr in den Flirt mit einer Nymphe vertieft oder mit dem Dichten von Liebesliedern beschäftigt, um den Abenteurern irgendeine vernünftige Auskunft über den Weg aus dem Zauberwald geben zu können.

Niamh Goldhaar

Allgemeine Informationen:

Nach einem Ritt von sieben Tagen erreicht ihr einen kristallklaren See, an dessen Ufer eine wunderschöne blonde Frau Harfe spielt. In der Mitte des Sees erhebt sich eine dicht bewaldete Felseninsel. Überraschend bricht die Frau ihr Spiel ab, wendet sich um und heißt euch willkommen.



Meisterinformationen:

Auch wenn sie nach wie vor jugendliche Frische ausstrahlt, gehört die blonde Niamh zu den ältesten Wesen Aventuriens. Sie ist vielleicht die einzige Überlebende jenes alten Elfenvolkes, das zu Zeiten, als die Khom-Wüste noch ein blühender Garten war, den Kontinent bevölkerte. Sie weiß viel über die große Vergangenheit der Elfen und das Erscheinen des Namenlosen Gottes zu berichten, der den Hohen Elfen und ihren Göttern die Fehde erklärte. Er ließ die Quellen versiegen und heiße Winde durch die Gärten fegen, bis alles Grün in und um Tie'Shianna, die gleißende Stadt, verdorrt war. Mit Seuchen und Erdbeben suchte er das alte Volk heim und marschierte schließlich mit einer Armee, in der Oger und Trolle die Geringsten waren, gegen die Mauern der verfallenden Stadt.

Dies war der Tag, an dem das alte Volk aufhörte zu bestehen und die Diaspora des Elfenvolkes begann. In alle Winde verstreuten sich die Überlebenden und wurden zu den Stammvätern der Steppen-, Au- und Waldelfen und all der kleineren Elfenvölker, die die entlegenen Gebiete

Aventuriens bewohnen. Fenvarien aber, der König des hohen Volkes geriet in die Hände des Namenlosen, und wenn er nicht gestorben ist, schmachtet er bis heute in einem der Kerker des finsternen Gottes.

Niamh, ehemals eine große Zauberin des hohen Volkes, rettete sich in den alten Wald, den die Nivesen heute "Silvanden Faeden Karen" nennen, und schuf dort - unterstützt durch die Magie der alten Bäume - ein Refugium, in dem viele jener Wesen Zuflucht fanden, die früher die Gärten von Tie'Shianna bevölkerten, und den Untergang der alten Stadt überlebt hatten.

Im Fœnwald hat Niamh aber nicht nur Flüchtlingen Obhut gewährt, sondern auch Erscheinungen und Illusionen geschaffen, um einen Teil des Glanzes ihrer alten Welt zu bewahren. So sind die Reiterkavalkaden und die Feste in den Hügeln nichts als Gaukelein, die an die Pracht des alten Königshofs erinnern. Trotzdem können sie Angehörigen des Elfenvolkes gefährlich werden, die in diesen Wald kommen, um von einer großen Vergangenheit zu träumen, die heute nur noch in Fragmenten durch die Märchen der verschiedenen Elfenvölker und durch den Silvanden Fae lebendig erhalten wird. Viele dieser Elfen streifen für Jahrzehnte durch den Zaubewald, und manche verlassen ihn nie mehr. Sehr schnell verliert man hier jedes Gefühl für Zeit, und selbst unter den extrem langlebigen Elfen kam es schon vor, daß Heimkehrende, nicht mehr wiedererkannt wurden. Sie alle meiden den Duan, denn sie wissen, daß wer das Wasser des Sees trinkt und nicht unter dem besonderen Schutz von Niamh steht, den Wald wieder verlassen muß. Jeder Schritt, den man danach tut, führt automatisch näher zur magischen Barriere, die den Wald umgibt.

Niamh lädt die Helden auf die Insel Oisin ein, (die sie nach ihrem Geliebten in Tie'Shianna benannte), um ihnen ein weiteres Wunder aus ihrem Reich zu zeigen. Während sie in einem kleinen Nachen über den See fahren, können alle Helden, die ihren Aberglauben-Wert nicht auf unter 3 gesenkt haben, unter den Wellen des Duan eine Stadt aus Alabaster und Marmor sehen. Silberne Brunnen und Statuen aus Achat und Jade schmücken die Plätze dieser Metropole. Gewaltige Gärten erstrecken sich vor den Stadtmauern bis an den Horizont. Auch dies ist eine Illusion: ein

Abbild des zerstörten Tie'Shianna

Auf Oisin führt Niamh die Spieler in eine kleine Grotte. Hier lebt sie allein mit ihrem Jagdfalken Perceval.

Die Aura des Waldes bewirkt, daß keiner, der ihn betritt, altert und so überleben nicht nur die Geschöpfe aus den Gärten Tie'Shiannas unverändert die Zeitalter seit dem Untergang der Stadt, sondern auch der Falke, der die Abenteurer mißtrauisch aus seinen goldenen Augen beobachtet. Niamh braut indes einen Kräutersud, der die Helden dazu bereit machen soll, den Ausgang aus Silvanden Fae zu finden. Alle Fragen, die die Abenteurer ihr über den Wald stellen, beantwortet sie wahrheitsgemäß, und während die Spieler-Helden den Kräutertrank trinken, erscheinen ihnen die Geschichten Niamhs im gleichen Maße lebendiger, indem sie müde werden. Am Ende sind alle eingeschlafen.

Wenn die Helden wieder erwachen, liegen sie am Rand der Waldinsel, die sie vor einer Woche betreten haben, im Schnee. Rund um sie herum ist das unruhige Schnauben von Karens zu hören, und auch die Pferde, die sie am Ufer des Duan zurückgelassen haben, sind wieder da.

Ihre nivesischen Freunde werden die Helden je nach Mentalität mit Schaudern betrachten oder Witze machen, wenn sie behaupten, eine ganze Woche im Silvanden Fae gewesen zu sein, denn nach ihrer Meinung sind höchstens zehn Stunden vergangen, seit die Gruppe das Lager verlassen hat. Dies ist das letzte Wunder das den Helden im Zaubewald begegnet. In Niamhs Reich vergeht die Zeit scheller als außerhalb der magischen Barriere. So erklärt sich auch, warum die Karens "so fett, als hätten sie eine Woche auf einer guten Weide gestanden" aus der verwunschenen Waldinsel zurückkehren, denn genau wie die Helden haben sie sich tatsächlich eine Woche lang dort aufgehalten. Ihre Rückkehr wurde bewirkt, weil Niamh für den Kräutertrank das Wasser des Duan verwendete. Dazu mengte sie ein starkes Schlafmittel und brachte die Helden mit ein paar Gehilfen über die magische Schwelle aus dem Wald.

Die Episode im Wald der Niamh dient dazu, den Spielern nach ihren Abenteuern im Himmelsturm zusätzliche Informationen: über das alte Volk der Elfen zu verschaffen, die ihnen helfen werden, die Prophezeiungen und alten Inschriften richtig zu deuten, mit denen sie im weiteren Verlauf ihrer Reisen konfrontiert werden.

Ankunft in Festum

Allgemeine Informationen:

Je weiter ihr nach Süden kommt, desto "wärmer" wird es. Die Karenherde läßt mittlerweile einen breiten braunen Schlammstreifen zurück, wo sie die verschneite Steppe durchquert. Endlich, nach mehr als vier Wochen bei der Herde, seht ihr die roten Backsteinmauern Festums vor euch.

Spezielle Informationen:

In Festum ist man sehr viel aufgeklärter als in Norburg. Nur wer offensichtlich noch an den Zorgan-Pocken leidet, darf die Stadt nicht betreten. Allen anderen steht es frei, nach Herzenslust durch die Hafenmetropole zu schlendern, den Dockarbeitern zuzusehen oder die Bornländer Flotte zu besichtigen, die ihr Winterquartier in der Hauptstadt noch nicht verlassen hat.

Nirka besucht zunächst die Fleischhäuser des Großhändlers Pauperin, dem ihr Stamm schon seit langem seine Karens verkauft. Phanta sieht sich nach der "Halle des Quecksilbers" - der örtlichen Magierakademie - um, wo sie sich nach bestimmten Salben und Tränken erkundigen wird.

Der größere Teil der Viehtreiber bleibt aber noch außerhalb von Festum, denn am Tag der Ankunft gilt es, die Herde in die großen Pferche vor den Stadtmauern zu treiben.

Meisterinformationen:

Rechnen Sie grob aus, wie viele der rund 300 Tiere, mit denen der Zug aufgebrochen ist, auch tatsächlich den Weg bis nach Festum überstanden haben. (Vielleicht sind es nach einem Besuch im Winterlager Gruum Grollfangs ja sogar mehr geworden.) Geben Sie jedem Spieler 300 Abenteuerpunkte. Auch Geld winkt der Gruppe, denn Nirka besteht darauf, 10% vom Wert der Herde unter den Leuten um Kapitän Phileasson aufzuteilen. Für jedes Karen erhält sie von Pauperin 50 Silbertaler. Die Prämie für ihre Helfer läßt sie sich bar auszahlen. Über den restlichen Betrag werden Wertbriefe aufgesetzt, die der Stamm bei

jeder Handelsniederlassung des Hauses Stoerrebrandt gegen Waren eintauschen kann.

Die Nivesen werden nicht sehr lange in Festum bleiben. Die große Stadt ist ihnen unheimlich. Drei Tage nach dem Handelsabschluß verlassen sie die überfüllten Straßen der Hafenstadt und machen sich auf den Rückweg zu ihrem Stamm. Phanta hat in der Magierakademie diverse Tinkturen erhalten, mit deren Hilfe sie ihre alte Schönheit wiederzuerlangen hofft. Ob Nirka ihre Stammesbrüder begleitet oder an der Seite Sven Gabelbarts neuen Abenteuern entgegenreitet, liegt in der Hand des Spielers.

In den Spelunken von Festum können ihre Helden sehr bald erfahren, daß vor einer Woche ein Mann, auf den die Beschreibung Beorns paßt, in der Stadt eingetroffen ist. Eine Karenherde hat er nicht begleitet. Stattdessen ist an seiner Seite eine auffallend schöne Travia-Geweihte geritten.

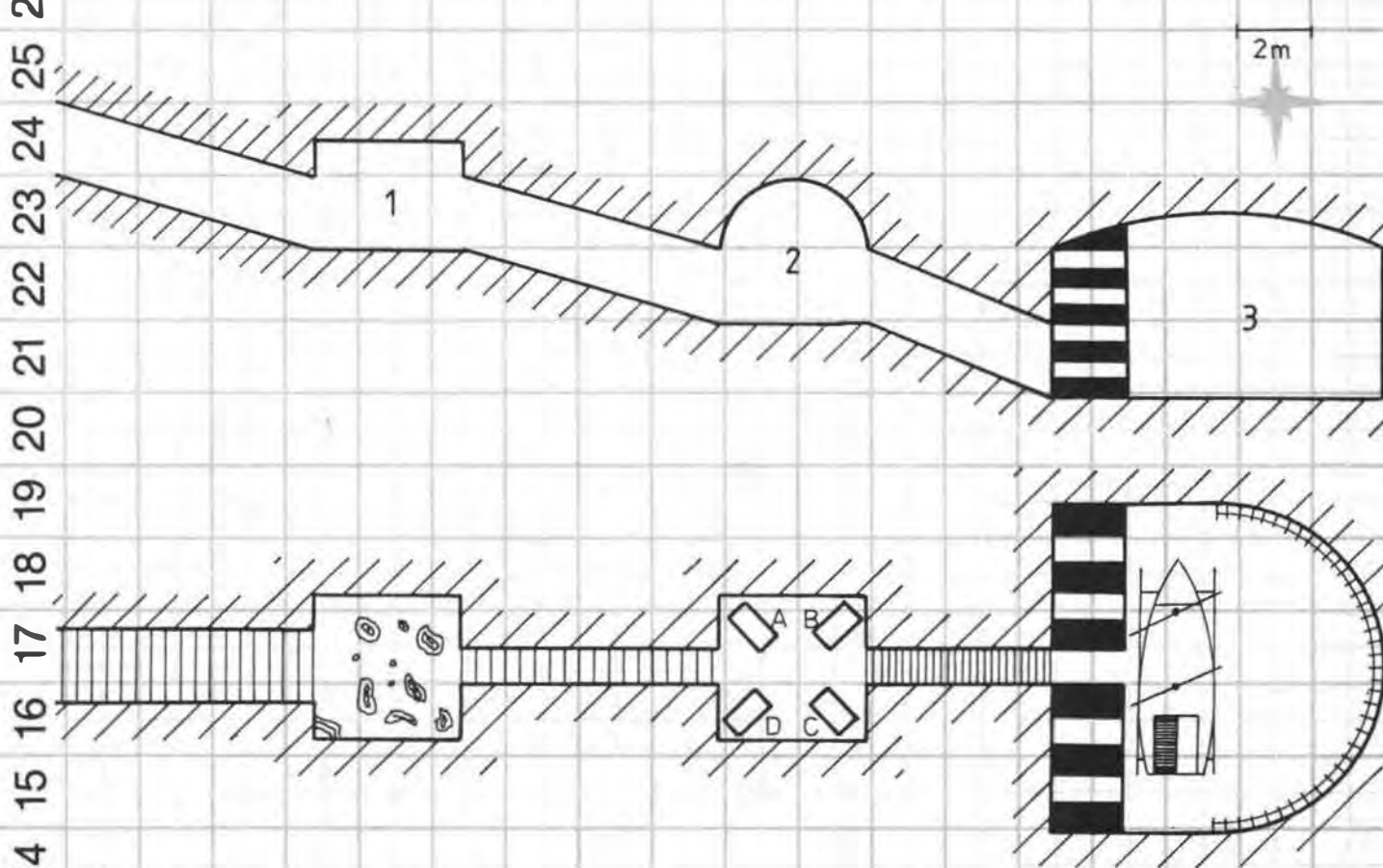
Während der zwei Tage, die sie in Festum geblieben sind, haben sie in der Archiven der Magierakademie und des Rathauses Nachforschungen über einen "Wolfsritter" angestellt, der vor 300 Jahren in den Norden gekommen sein soll. Außerdem fragten sie nach einer "Silberflamme". Nachdem sie keine befriedigenden Antworten erhalten haben, sind sie nach Vallusa weitergeritten.

Mit dem Rätsel um den "Wolfsritter" und die "Silberflamme" beginnt das vierte Abenteuer auf der Reise des Kapitäns Phileasson, das die Helden in die vom Ogerzug verwüsteten Ebenen südwestlich von Vallusa führen wird. Es gilt, die Spur eines Feldherren aus dem Kaiserreich aufzunehmen, der seit mindestens 250 Jahren tot sein dürfte. Vielleicht hat zwischen ihm und der versunkenen Stadt Tie'Shianna eine Verbindung bestanden? Doch mehr davon im nächsten Band dieser Kampagne:

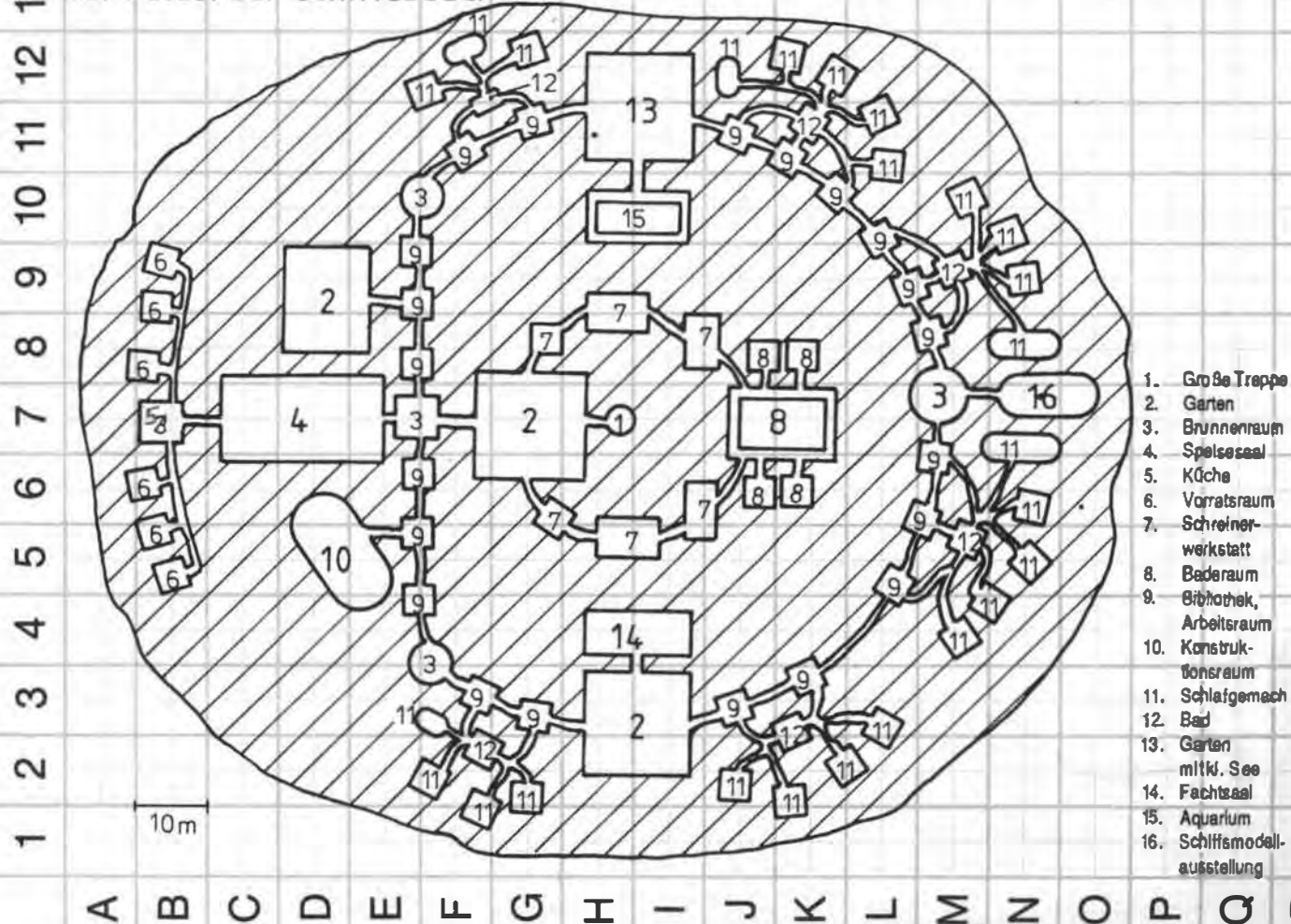
"Auf der Spur des Wolfes"

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

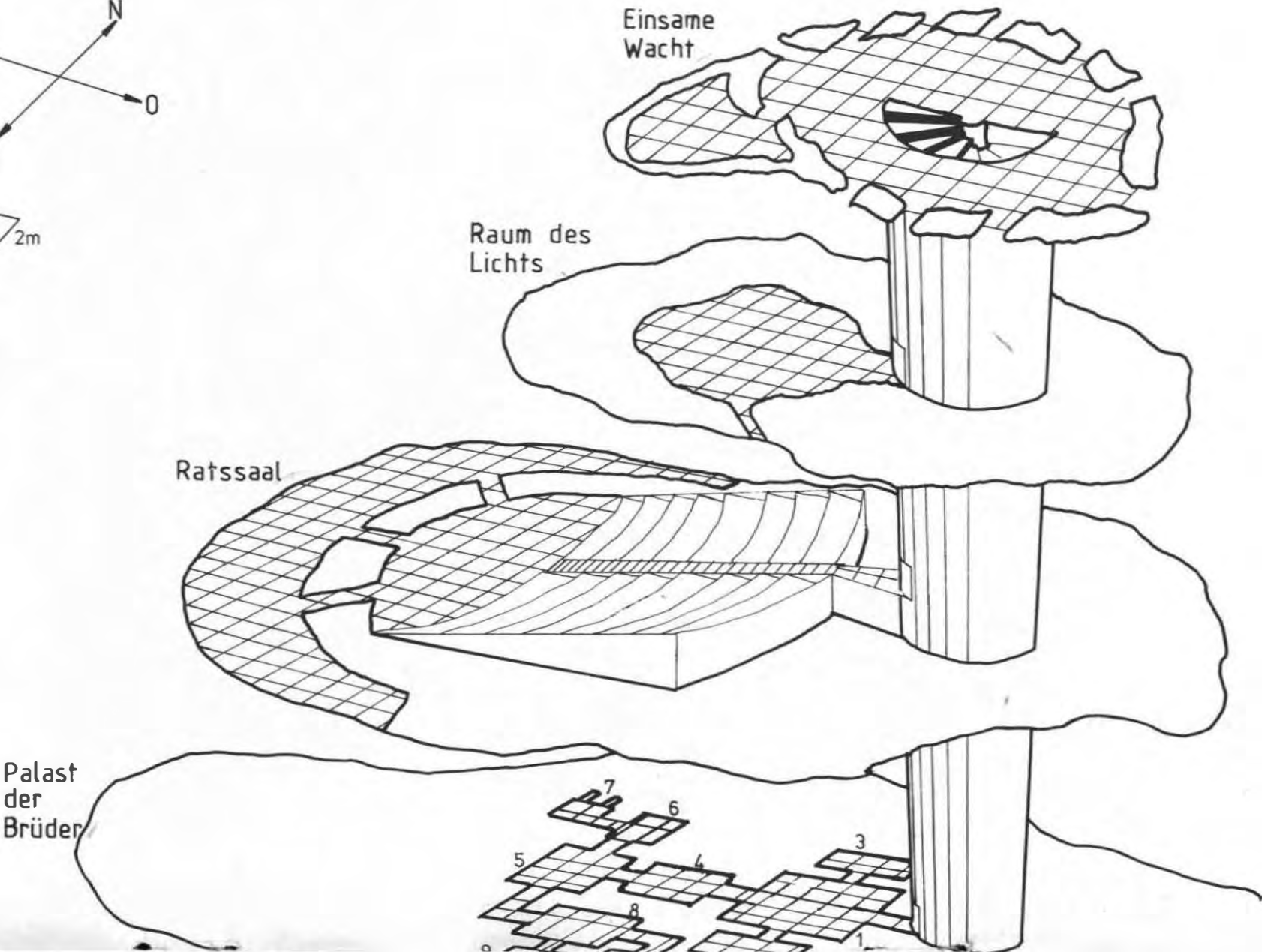
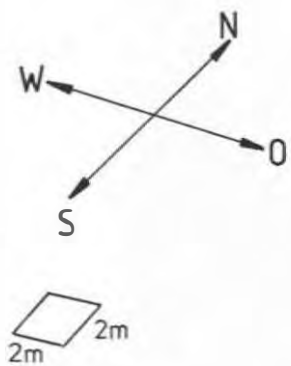




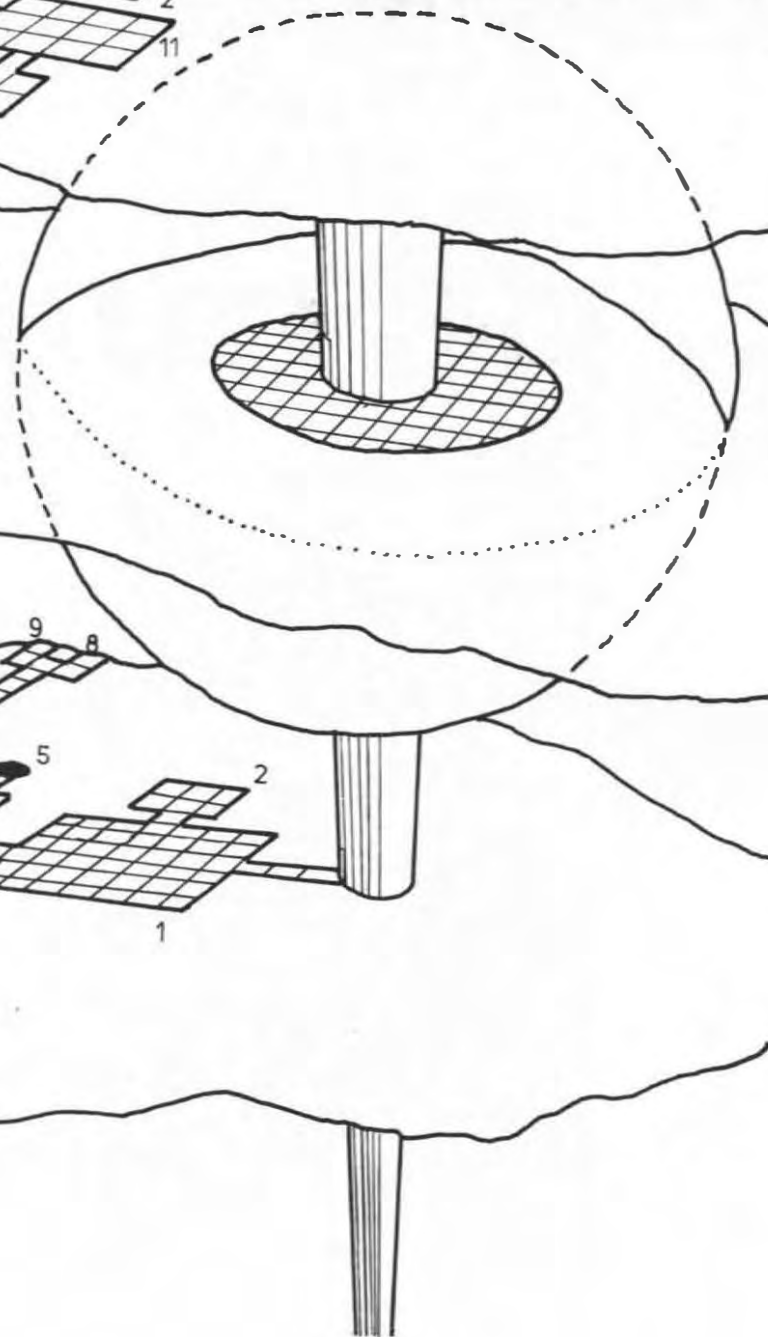
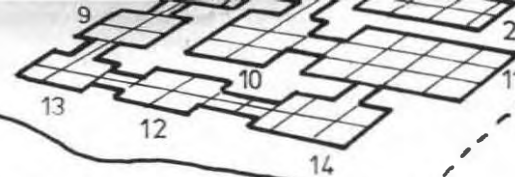
Der Palast der Schiffsbauer



Der Turm

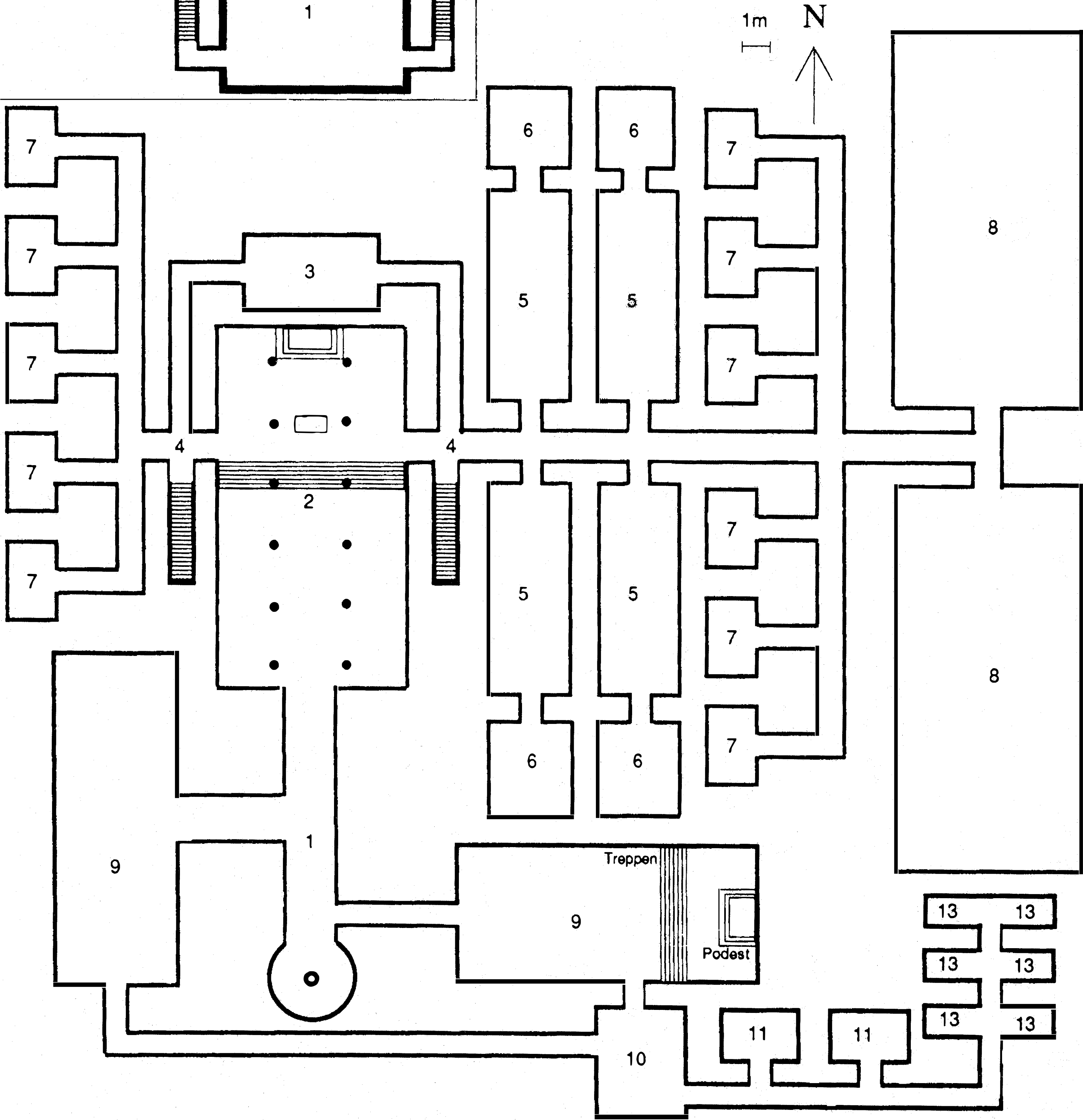
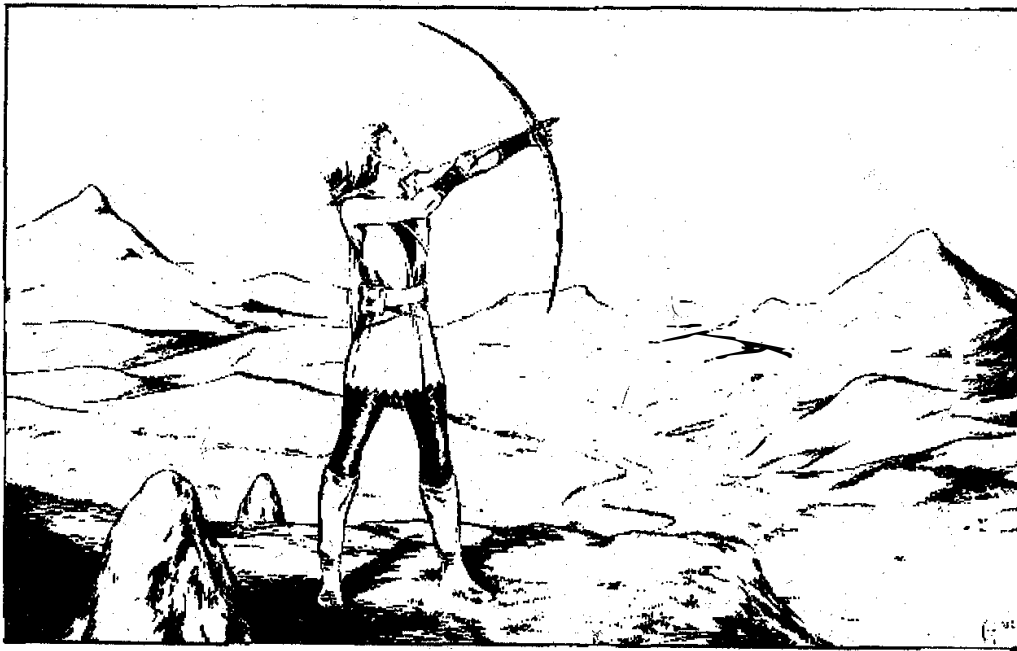
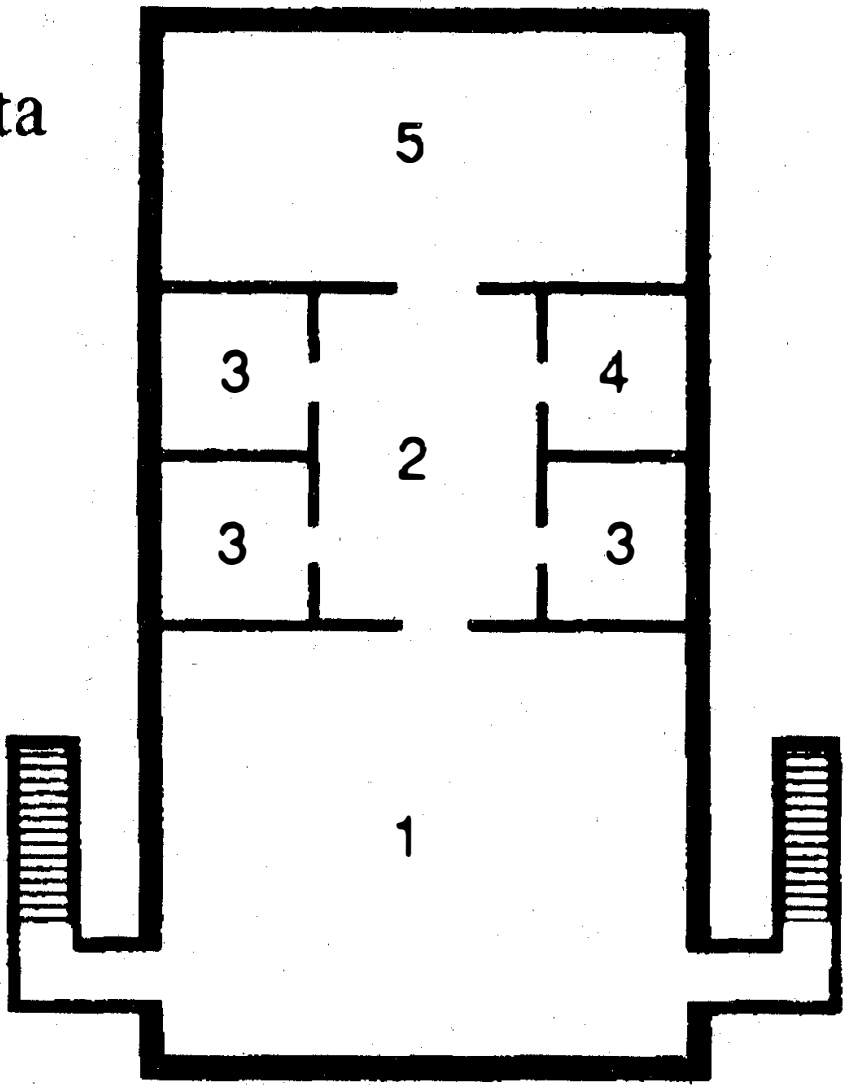


Das kleine
Meer



Palast
des Ometheon

Die Krypta



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Abenteuer-Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Folge dem Drachenhals«

Zwei der besten Seefahrer Aventuriens, Kapitäne aus Thorwal, sind zu einer gewaltigen Wettfahrt angetreten. In dieser Kampagne, die sich über insgesamt vier Bände erstreckt, heuern Ihre Helden bei Kapitän Phileasson Foggwulf an, um mit ihm die bekannte Welt zu umrunden. Dabei werden sie vor viele Aufgaben gestellt, von denen so manche unlösbar und fast alle tödlich erscheinen.

Im ersten Band der Tetralogie werden drei Etappen geschildert, die Foggwulf und seine Mannschaft durch Aventuriens Norden führen, durch eisige Meere, das schneebedeckte Land der Yetis und schließlich die ewigen, endlosen Wälder des Bornlandes.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01760

T.Nr. 161772



4 002998 017608