

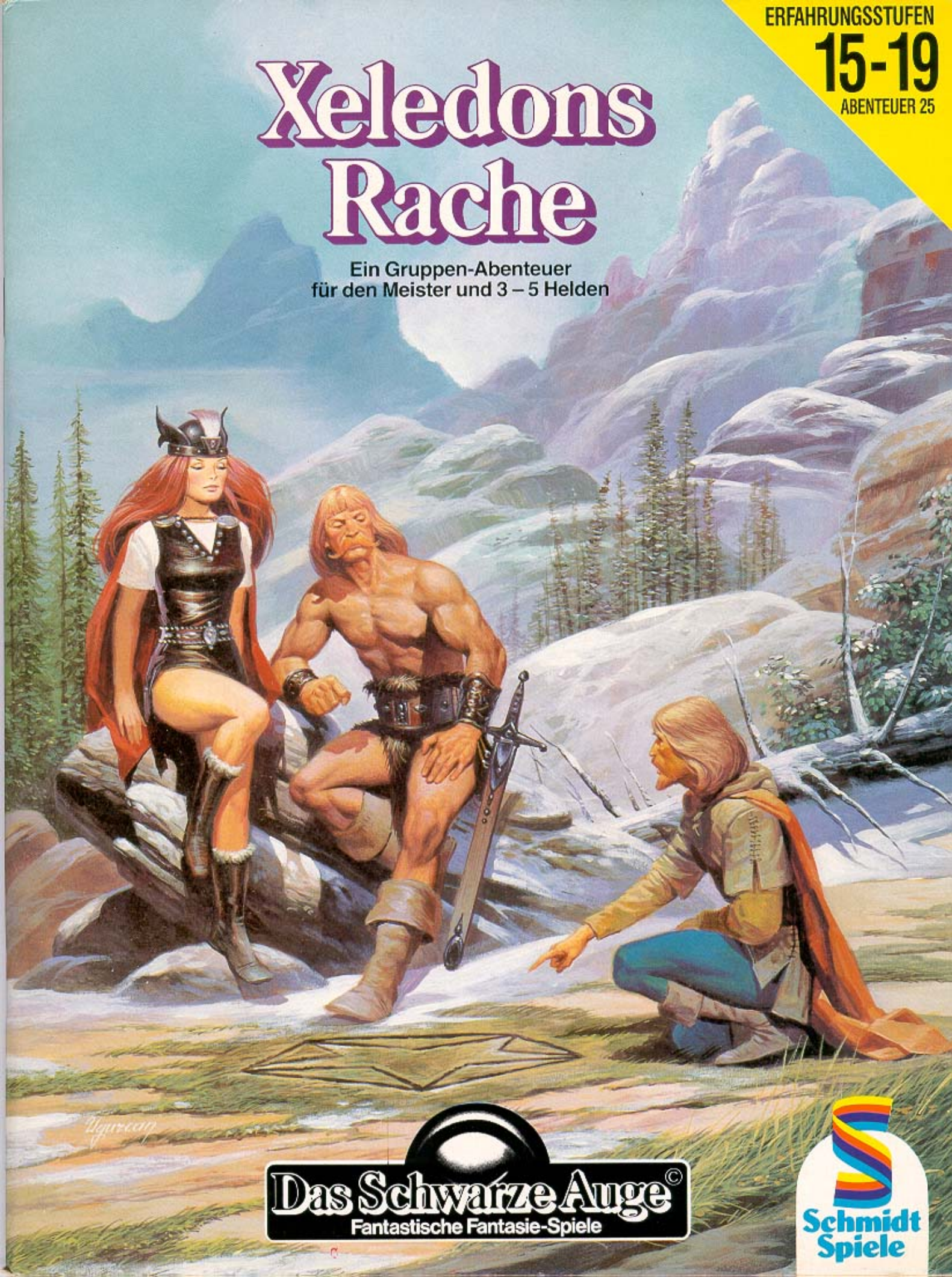
ERFAHRUNGSSSTUFEN

15-19

ABENTEUER 25

Xeledons Rache

Ein Gruppen-Abenteuer
für den Meister und 3 – 5 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Gruppenabenteuer

Xeledons Rache

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy Spiele



**Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Horus
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch**

**©1990 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Lektorat: Norbert Venzke
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany**

Xeledons Rache

von
Ralf Hlawatsch und Arnulf Kölling

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 15-19
für den Meister und 3 bis 5 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Xelodon	5
Vorgeschichte des Abenteuers	5
Einige Worte an den Meister	6
1. Teil: In Tiefhusen	7
Der Hesindetempel	9
Drei Tage in Tiefhusen	12
Ermittlungen im Tempel	13
Dem Täter auf der Spur	15
2. Teil: Die Verfolgung	17
Der zweite Tag	20
Der dritte Tag	23
Der vierte Tag	26
3. Teil: In den Grotten des Namenlosen	28
Das Tal	28
Der Tempel des Namenlosen	29
 Das Ende des Abenteuers	33
Schlußbemerkungen	35
Anhang 1	36
Anhang 2	41

In der Heftmitte: Karten und Pläne zum Herausnehmen.

Xeledon

Die Geschichte beginnt lange Zeit bevor Ihre Helden zum erstenmal Praios' Licht erblickten. Damals, als Aventurien für die güldenländischen Auswanderer noch Neuland war, als noch niemand etwas von Magierkriegen, Dämonenschlachten oder der Pracht Al'Anfas ahnte, bauten die Menschen am Rande der Goldfelsen eine Stadt namens Silas. Sie lebten dort glücklich und zufrieden: der Boden war überaus ertragreich, Handel und Wandel blühten. Doch nach einigen Jahren, vielleicht vier menschlichen Generationen, gab es einen harten Winter. An sich war das eher unangenehm als schlimm, denn man hatte eine gute Ernte eingebracht und somit reichlich Vorräte gespeichert. Nein, die Katastrophe kam im Frühling, in der Jahreszeit der Freude und des Frohsinns. Gewaltige Regenfälle und eine unvermutet frühe Schneeschmelze ließen den Sikram zu einem reißenden Strom anschwellen, der die Stadtviertel in den Niederungen überflutete und Tod und Verderben mit sich brachte. Nur wenige Stunden brauchte er, um das Werk Tausender Menschenhände zu vernichten.

Die Überlebenden standen vor den Trümmern der zerstörten Häuser und berieten, was zu tun sei. Über das Ziel war man sich einig: Eine solches Unglück durfte niemals wieder passieren. So beschloß man, zum Schutz der Stadt einen Deich zu bauen. Sofort wurde mit den Arbeiten begonnen, rasch und umsichtig wurden sie zu Ende gebracht, und als der erste Schnee des nächsten Winters die Berggipfel weiß tünchte, wähnte man sich in Sicherheit. Doch der Schein trog. Der Winter wurde hart wie im Vorjahr, die Frühlingsflut reißender denn je: Der neue Deich brach. Wieder mußten viele Menschen die Fehler der Baumeister mit dem Leben bezahlen.

Die Bewohner Silas' wußten keinen Rat, und so kamen sie überein, die Göttin Hesinde um Hilfe anzurufen. Diese

verlangte von den Menschen ein Opfer. Wer ihr das größte brächte, würde ihren Ratschluß erfahren. So bauten die reichen Herren Tempel, brachten Gold, Geschmeide und Edelsteine dar, denn jeder wollte derjenige sein, der von sich sagen konnte, daß Hesinde persönlich sein Wissen gemehrt hätte. Nur ein junger Baumeister, Ingalf geheiß, konnte keine Kostbarkeiten bieten. Aber er schenkte der Göttin alles, was er besaß: die Aufzeichnungen aus seiner Lehrzeit. Hesinde erkannte dieses Opfer als das größte. Sie teilte dem jungen Baumeister im Traume mit, daß sie ihn in einem Olivenhain nahe der Stadt zu sehen wünschte. Dort erschien sie ihm als edle und begehrenswert schöne Frau, und auch die Göttin selbst war vom hübschen Antlitz und von der wohlgewachsenen Gestalt des Jünglings derart angetan, daß beide die Fleischeslust überkam. Aus ihrer Verbindung entsprang Xeledon, der Göttersohn.

Als sich die Morgenröte am Horizont zeigte, kehrte Ingalf frohgemut zurück. Er wußte, wie die Deiche anzulegen waren. Doch das Wunder dieser weihvollen Nacht war für ihn noch wichtiger. Heute wird noch jenes Tages gedacht, und Hesinde ist die Schutzheilige der Stadt Silas.

Xeledon indes geriet gar nicht nach seiner Mutter. Er war zwar hübsch und wohlgestalt, aber im Geiste ein jähzorniger, unsteter Wanderer. So zog er durch die Lande, auf der Suche nach weltlichen Genüssen und Mängeln der Sterblichen, über die er sich lustig machte. Es geht das Gerücht, daß er einst in Kuslik einen Hesindepriester verlachte, weil dieser einen Buckel hatte, und auch von vielen anderen Freveln wider das gute Betragen wird berichtet. So sei man gewarnt, wenn man sich mit einem Aufschneider und Lästermaul anlegt. Es könnte eben jener Halbgott sein, der die geringste Schmach grausam zu rächen versteht, wie er es einem ganzen Volk schon bewiesen hat!

Vorgeschichte des Abenteuers (Meisterinformationen)

Nordwestlich von Tiefhusen gab es einst ein liebliches Tal, wo klare Bächlein fröhlich plätscherten, bunte Vögel sangen und Wild und Beeren reichlich im tiefen Tann zu finden waren. Hier, an diesem friedlichen Ort, lebten die Waldgrolme, ein kleines, den Menschen unbekanntes Völkchen. Sie hausten hier scheu und zurückgezogen und verstanden es, die wenigen Menschen, die das Tal besuchten, durch geschickte Illusionen an den Dörfern vorbeizuführen. Doch eines Tages tauchte Xeledon auf. Er ließ sich nicht von den schlichten Trugbildern beirren, sie waren für Sterbliche geschaffen und nicht für ein Wesen, das Hesindes Macht geerbt hatte.

Als Xeledon mit den Waldgrolmen sprach, war er fürbaß erstaunt, da die Zwölfgötter dem kleinen Volk völlig fremd

waren. Er befahl ihnen, sofort seiner Mutter einen Tempel zu errichten und ihr zu huldigen. Doch die Kleinen antworteten: "Wieso, Menschling? Wir kamen bisher ohne Zwölfgötter aus, warum sollten wir sie in Zukunft brauchen?"

Das erzürnte Xeledon dermaßen, daß er sich auf den höchsten Berg begab, einen mit Leinwand bespannten Rahmen herbeizauberte und das ganze Tal samt seiner Bewohner in ein Bild bannte. Zurück blieb nur ein ödes Loch. Das Bild schenkte Xeledon dem erstbesten Bauern, dem er begegnete, und über viele Umwege gelangte es in den Hesindetempel zu Tiefhusen. Dort war es sehr begehrt, denn es hat drei Besonderheiten: Es zeigt den Wechsel der Jahreszeiten, es ist unzerstörbar und, was noch keiner weiß, es verwandelt sich

nach 777 Jahren und 77 Tagen wieder in jenes Tal zurück. Die Gegend um das Tal der Grolme wurde fortan von allen Menschen gemieden, galt sie doch als verflucht. Von allen Menschen? Nein! Denn ein solch verlassener Ort zieht allerlei übles Volk und Gesindel an, findet man hier doch ein vorzügliches Versteck.

So erscheint es nicht verwunderlich, daß sich dort bald Schergen des Namenlosen einnisteten, um von sicherem Ort aus ihre Untaten zu planen und vorzubereiten. Vor kurzem stieß der mächtige Priester Perdan zu ihnen. Er ist dem weitverbreiteten Aberglauben aufgesessen, daß jeder Halbgott ein Lebenswerk geschaffen hat, und daß die Zerstörung eines solchen den Tod des Götterkindes zur Folge hat. Hinter dem Bild im Hesindetempel zu Tiefhusen vermutet er das Werk eines Hesindesohts. So beauftragte er seine Untergebenen, das Bild zu stehlen und in die Höhlen des Namenlosen

im Tal der Grolme zu bringen. Dort wollte er es vernichten und somit den Zwölfgöttern Schaden zufügen. Dies zu verhindern ist eine Aufgabe für wahre Helden.

Während die Helden den Dieben des Bildes folgen, geraten sie in die beginnende Auseinandersetzung zwischen Orks und Menschen und machen die Bekanntschaft mit einem gefährlichen Dämon. Haben sie all das überstanden, gilt es, das Bild aus dem Höhlentempel des Namenlosen herauszuholen, was auch keine leichte Aufgabe ist.

Doch am Ende kommt alles anders, als man denkt: Das Bild hat sich wieder zurückverwandelt, es zeigt jetzt ein ödes Loch, und die Helden betreten beim Verlassen des Tempels das liebliche Tal der Waldgrolme, so wie es sich vor achthundert Jahren darstellte.

Wie die Kämpen diese unvermutete Wendung den Priestern zu Tiefhusen klarmachen, ist ihre Sache.

Einige Worte an den Meister (Meisterinformationen)

“Xeledons Rache” ist das bisher “hochstufigste” DSA-Abenteuer, und in der Tat haben es die Helden mit einer sehr gefährlichen Aufgabe zu tun. Trotzdem kann das Szenarium auch mit weniger erfahrenen Kämpen gespielt werden, Sie müssen lediglich die Werte der Gegner etwas abschwächen oder einzelne Kampfsequenzen weglassen. Wichtig ist eher die Erfahrung der Spieler und vor allem die des Meisters.

Das Abenteuer gliedert sich in drei Kapitel, wobei jedes am Anfang den Handlungsablauf des jeweiligen Abschnitts als Meisterinformationen enthält.

Im ersten Teil geht es um die Nachforschungen in Tiefhusen, wobei Sie, lieber Meister, eine große Zahl von Meisterpersonen spielen müssen. Diese werden im Anhang, den Sie genau studieren sollten, kurz vorgestellt.

Nachdem die Helden herausgefunden haben, wer der Dieb ist, geht es im zweiten Teil auf eine Verfolgungsjagd durch die nördlichen Wälder.

Im dritten und letzten Kapitel muß ihre Gruppe schließlich in den Höhlentempel des Namenlosen eindringen, um das Bild wiederzuerlangen.

Der Spielbeginn

Die Eröffnungsszene kann an beliebiger Stelle in Nordaventurien stattfinden: Die Helden finden einen Toten am Straßenrand. Offensichtlich ist er vom Pferd gestürzt und dabei ums Leben gekommen, das Tier steht etwa hundert Schritt abseits der Unglücksstelle.

Wenn die Helden den Toten durchsuchen, finden Sie eine alte Karte, die einen Stadtplanausschnitt zeigt. Überschriften ist sie mit “Goldschatz in Tiefhusen”, das vermeintliche Versteck ist mit einem Kreuz gekennzeichnet - durchaus ein Anreiz, die kleine Stadt am Ende der Welt zu besuchen.

Leider handelt es sich mitnichten um eine echte Schatzkarte, sondern um ein Andenken, das der Wirt des Gasthauses “Goldschatz” an seine Gäste verteilt - eine Feststellung, die die Helden leider erst vor Ort machen.

Halten Sie die Gruppe einige Tage in der Stadt fest (Thorwalds Pferd lahmt usw.). Wenn die erste Enttäuschung überwunden ist, wird der Diebstahl entdeckt. Die Helden werden jetzt gebeten, diesen aufzuklären.

1. Teil: In Tiefhusen



Des Abenteuers erster Teil (Meisterinformationen)

Im ersten Teil des Abenteurs geht es darum, den Dieb des Bildes zu ermitteln. Zunächst geben wir einen Überblick darüber, wie sich alles abgespielt hat: Wie bereits erwähnt, hat Tarabkar, der Hochgeweihte des Namenlosen, seine Schergen beauftragt, das Bild zu stehlen. Sein Ziel war es, das Werk, wenn es sich erstmal in seinen Händen befände, zu vernichten und damit Xeledon zu schaden. Perdan gab Anweisung, den Raub möglichst durch eine Fälschung zu verschleiern, damit man ihm nicht allzu schnell auf die Schliche kommt. Immerhin ist die Zerstörung eines göttlichen Artefakts ein langwieriger und schwieriger Akt.

So schickte er die Geweihten Basil Rogh und Irion Tjolmarer nach Tiefhusen, um den Diebstahl auszuführen. Basil hatte auch bald einen Plan: Auf dem Markt lernte er Arnhild kennen, eine Malschülerin des Hesindetempels. Basil bündelte mit dem Mädchen an und fand recht schnell heraus, daß sie Xeledons Kunstwerk haßte. Arnhild war eine hervorragende Kopistin und auch als Malerin hochbegabt. Sie litt jedoch darunter, daß alle ihre Bilder immer an der magischen Vollkommenheit des Xeledonschen Kunstwerks gemessen wurden. Basil erklärte Arnhild, daß sie doch das Bild nach-

malen und die Kopie in den Malraum hängen solle. Der Tausch würde gewiß unbemerkt bleiben, und wenn Arnhild dann nach einiger Zeit ihre Fälschung zu erkennen gäbe, würden alle über ihre Kunstfertigkeit staunen. Das Original könne sie einfach aus dem Tempel schmuggeln und ihm übergeben, er würde es schon einstweilen verschwinden lassen. Arnhild hatte zunächst Bedenken, da das Bild doch den Wechsel der Jahreszeiten zeige und sich darum mehrmals im Jahr verwandele. Basil zerstreute die Zweifel jedoch mit einem einfachen Alchimistentrick. Er besorgte sich zwei Geheimtinten und zeichnete das Bild einer Blume, die sich Tagsüber mit geöffneter und des Nachts mit geschlossener Blüte zeigte. Mit diesem Mittel bräuchte die Fälschung nur bestrichen zu werden, erklärte er Arnhild.

Das Mädchen war bald dem Charme des bösen Priesters erlegen und willigte in seinen Plan ein. In nächtlicher Arbeit fertigte sie eine fast perfekte Fälschung an. Das Original übergab sie Basil, der auf Nimmerwiedersehen damit verschwand.

Der Diebstahl wäre nicht so schnell entdeckt worden, hätte Firun in diesem Jahr nicht früher als üblich dem Frühling

Platz gemacht. So wurde es einen Tag nach Basils Aufbruch merklich wärmer, der Schnee begann zu tauen und war wiederum zwei Tage später ganz verschwunden. Nur das Bild war noch tief verschneit.

Am dritten Tag schöpfte die Mallehrerin Aressia Verdacht, roch an dem Bild und bemerkte den Duft von frischer Farbe. Jetzt wird Alarm geschlagen, und Ihre Helden treten auf den Plan.

Nachdem diese sich einige Tage in der Stadt aufgehalten haben, erfahren sie, daß eine Sonnenfinsternis ins Haus steht. Diese kann man vom Dach des Tempels besonders gut beobachten, zumal dort ein Fernrohr aufgestellt wird, und sofern ein Held der Gruppe Interesse für die Sternenkunde besitzt, sollte er sich dort einfinden. Nach dem Ereignis bemerkt Aressia - wie bereits erwähnt - daß das Bild eine Fälschung ist. Die berühmten und weitgereisten Helden werden daraufhin gebeten, den Diebstahl aufzuklären.

Bevor die Ermittlungen beschrieben werden, geben wir Ihnen eine Liste der Bewohner und Angestellten des Tempels. Eine ausführliche Beschreibung dieser Meisterpersonen finden sie im Anhang, ebenso die des Diebes Basil Roghs und seiner Spießgesellen.

Tersana Godal, Hohe Lehrmeisterin
Lokratz Faldem, Bibliothekar und Tersanas Erzfeind
Aressia, Mallehrerin
Thorloff Ogilson, Pflanzenkundler
Windok Pytol, Tempelschatzmeister und Metalkundler
Cratos Finsterwind, Koch
Gerbald Restufier, Malschüler und Aressias Geliebter
Lukas, Malschüler und Gerbalds Freund
Sazena Wulpham, Schülerin der Pflanzenkunde
Maire Wackerschalk, Schülerin der Pflanzenkunde, humorvoll veranlagt
Arnhild Gernebsen, Malschülerin und Fälscherin des Bildes

Liste wichtiger Gebäude (Siehe Stadtplan Karte 1)

Nr	Bezeichnung (Eigentümer)	B	A	Q	P	Anm.
1	Borontempel	2	-	9	-	*1
2	Hesindetempel	-	1	1	2	
3	Firuntempel	-	3	-	-	
4	Rondratempel	-	1	-	-	
5	Traviatempel	-	3	-	-	
6	Rahjatempel	-	5	-	-	
7	Schenke "Zum Entenschnabel" (Arne Graks)	1	-	6	3	*2
8	Kräuterladen Silbertau	1	-	-	-	*3
9	Barbier Rupert Harsam	2	-	1	3	*4
10	Burg Tiefhusen König Arion	70	-	-	-	
11	Alte Ruine	?	?	-	-	*5
12	Herberge "Firuns Gruß" (Gropus Gelbesacht)	7	1	3	5	*6
13	Hufschmied Tjall Hövensson	5	2	4	5	
14	Waffenhändlerin Runhild Hermertal	3	-	6	7	
15	Pelzhändler Rogard Gernebsen	5	3	7	8	*7
16	Pelzmarkt	-	-	-	-	*8
17	Gaststätte "Goldschatz" (Ruprecht Groppe)	6	6	8	9	*9
18	Herberge "Nordlicht" Maline Melders	4	1	5	5	*10
19	Schenke "Der Dolch und das Schwert" (Grassbert Kendrärer)	1	1	3	4	*11
20	Hotel "Güldener Svellt" (Ila Engert)	3	5	8	9	*12

Diese Liste ist natürlich nicht vollständig, es gibt noch viele Leute, die sich irgendwie ihr Brot verdienen müssen. Sie können also nach Lust und Laune weitere Etablissements hinzufügen. Bedenken sie aber, daß eine kleine Stadt wie Tiefhusen nicht die Vorzüge Gareths, Al'Anfas oder gar Festums bieten kann.

Erläuterungen zur Gebäudeliste:

- 1) Bisher hat sich niemand über die Behandlung beschwert, ehrlich!
- 2) An der Tür prangt in rostbraunen Lettern: "Fremdler auch du kriegs meine Portzjonen nicht auf!", was durchaus der Wahrheit entspricht. Außerdem ist Arne für seinen Glühwein berühmt und hat stets ein offenes Ohr für die Sorgen der Fallensteller.
- 3) Qualität und Preis von Silbertaus Waren hängen sehr von der Sympathie ab, die die Elfe einem Kunden entgegenbringt.
- 4) Die Tiefhusener mutmaßen sch(m)erzhaft, daß Rupert wohl eine Meuchlergilde in der Stadt etablieren will.
- 5) In der Burgruine spuktes, und nicht zu knapp! Wer sich hier eine Nacht lang aufhält, darf seinen Mutwert permanent um einen Punkt erhöhen. Sorgen Sie, lieber Meister, dafür, daß sich der betreffende Held den Punkt auch verdient!
- 6) Hier übernachtete Basil mit seinem Spießgesellen. Das Zimmermädchen und der Schankbursche sind durchaus auch zu Diensten bereit, die über das Bettenmachen hinausgehen. Die Bezahlung muß nur stimmen.
- 7) Arnhilds Elternhaus
- 8) Es handelt sich um eine Auktionshalle, in der Pelze in größeren Mengen gehandelt werden.
- 9) Der "Goldschatz" ist das teuerste und beste Haus am Platze. Ein Hauch von Gareth in Tiefhusen.
- 10) Damit sie nicht zu schnell mit Basil und seinem Kumpan in Kontakt kommen, sollten die Helden hier untergebracht werden. Maline ist übrigens die Schwester des Boten-Reporters Marbod Melders und hat als solche immer etwas zu erzählen.
- 11) Typische Söldnerkeiße. Hier werden oftmals Wächter für Wagenzüge angeheuert.
- 12) Sehr kleines Haus. Die Gäste werden hier zuvorkommend bedient, und Ila läßt es sich nicht nehmen, mit jedem Neuankömmling einen Begrüßungsschluck zu trinken.

Im Laufe der Ermittlungen scheint es zunächst so, als ob der Malschüler Gerbald der Täter gewesen sei. Er benimmt sich auffällig und lügt sogar offensichtlich. Immerhin hat er ja auch etwas zu verbergen: ein Aktbild seiner Geliebten Aressia. Sollte die Romanze zwischen Lehrerin und Schüler bekannt werden, müßte der Jüngling sofort den Tempel verlassen. Aressia hätte auch mit einer Strafe zu rechnen. Schließlich werden die Helden das Aktbild finden (und hoffentlich nichts verraten). Damit wäre Gerbalds Verhalten erklärt und seine Unschuld erwiesen.

Nun fürchtet Arnhild natürlich, daß man sich auch ihr Zimmer vornehmen wird, wenn man doch schon mal beim Durchsuchen ist. Sie versucht, einige verräterische Briefe von Basil zu vernichten. Dabei wird sie von den Helden ertappt. In dieser Ausweglosen Situation gesteht sie ihre Tat. Damit hätte man die Fälscherin erwischt, aber noch nicht den Dieb. Jetzt gilt es, die Herberge ausfindig zu machen, in der Basil gewohnt hat. Dabei können sich die Helden durch alle Kneipen durchfragen - oder ihr Problem einer Schar von Kindern anvertrauen, die ihnen durchaus behilflich sein kann. Die Kinder haben schon oft Arnhild zusammen mit Basil beobachtet und können den Helden auch erzählen, daß der Geweihte des Namenlosen in der Herberge "Firuns Gruß" abgestiegen ist. Herauszufinden, daß er sich Richtung Norden aufgemacht hat, ist dann ein Kinderspiel.

Stadtgeschichte

Im Jahre 1731 v. H. wurden die Ansiedlungen in den Svelltniederungen erstmals urkundlich erwähnt, darunter auch ein Flecken Namens Roremund, gelegen an der Mündung des Ror in den Svellt. Die zunächst sehr kleinen Dörfer wuchsen rasch, da die umliegende Natur ihnen einigen Reichtum (Pelze, Holz) bescherte. Im Jahre 1636 v. H. schlossen sich Tjolmar, Lowangen und auch Roremund - alles inzwischen

befestigte Städte - zum Svelltschen Bund zusammen. Eine goldene Zeit des Aufstiegs und Wohlstands begann - bis die Orks kamen.

Roremund war das erste Opfer des Zuges der Schwarzpelze: Im Jahre 398 v. H. wurde es vollständig dem Erdboden gleichgemacht, die wenigen Überlebenden wurden von den Geistern der erschlagenen Ork- und Menschenkrieger, die in den Ruinen ihr Unwesen trieben, verjagt. Lange Zeit galt der Ort als verflucht, doch auch das sollte sich wieder ändern. Der Kaufmann Radher Westak mußte im Jahre 247 v. H. seinen Wohnsitz aus gesundheitlichen Gründen Richtung Norden verlagern. Die Krankheit, an der er litt, hieß Reichsinquisitor, denn der emsige Radher hatte fleißig Waffen in die aufständischen Städte des Alten Reichs verschoben. So zog er mit seinen getreuesten Angestellten, einem Säckchen Heimaterde und einigen Goldkisten zu dem Ort, an dem früher das stolze Roremund stand. Da Radher schon immer ein großer Politiker werden und lieber Steuern einnehmen als zahlen wollte, sprach er die historischen Sätze: "An diesem Orte, der niemandes Eigentum ist, werde ich eine neue Stadt errichten, die Perle des Nordens, prächtiger noch als das große Gareth. Handel und Wandel sollen erblühen und allen Menschen zum Wohlstand gereichen. Tiefhusen soll sie heißen, da die Husen (Anm.: Häuser) tief im Tal liegen. Ich rufe das Königreich Tiefhusen aus!" Fortan nannte er sich Radher von Westak-Tiefhusen. Dabei vergaß er nicht, auch seinen Buchhalter zu adeln.

Diejenigen, die über den König lächelten, wurden bald eines Besseren belehrt. Vom Spuk war nichts mehr zu spüren, lediglich in der Burgruine auf der Flußinsel war es noch unheimlich, und so kamen die Siedler zunächst zögernd, doch dann in immer größerer Zahl. Schon bald entstand wieder eine kleine Stadt, die sich bald dem Svelltschen Städtebund anschloß.

Der Hesindetempel

Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der Tempelgebäude. Die Bewohner des Tempels werden im Anhang ausführlich vorgestellt. Eine Übersicht der Räumlichkeiten zeigt Plan 2.

Die Geschichte des Tempels

Der Hesindetempel zu Tiefhusen wurde im Jahre 163 v. H. von Jurina v. Westak-Tiefhusen gestiftet, die sich sehr stark für die Wissenschaften begeisterte, aber sehr wenig von ihnen entstand. Fortan war Tiefhusen ein Hort der Gelehrsamkeit, der Tempel hat sich rasch einen großen Namen gemacht und bis heute erhalten. Die in Tiefhusen festgeschriebene Freiheit von Forschung und Lehre war dabei besonders förderlich.

Außenansicht (Allgemeine Informationen)

Über eine Freitreppe erreicht man das große, reich verzierte

Portal der siebeneckigen Tempelhalle. Rechts und links schließen sich zwei Seitenflügel an, die mit einem Gebäude an der Rückseite ein geschlossenes Viereck bilden (siehe Plan 2). Alle Außenwände sind mit mathematischen und astronomischen Symbolen verziert, die Dachkante bilden ineinander verschlungene Schlangen.

Auf der Rückseite der Anlage befindet sich ein Lieferanteneingang. Alle Fenster haben mittels Schieberiegeln verschließbare Läden, die so in den Rahmen eingelassen sind, daß sie sich im geschlossenen Zustand nicht aus den Angeln heben lassen. Das ganze Gebäude macht einen gepflegten Eindruck.

1. Tempelhalle

Allgemeine Informationen:

Die Tempelhalle hat einen siebeneckigen Grundriß. Das Dach wird von sieben Halbbögen getragen, die ein echtes Gewölbe bilden, eine architektonische Leistung, bei der die

Göttin der Weisheit vielleicht selber nachgeholfen hat. Im hinteren Bereich der Halle steht auf einem runden Sockel eine 3 Schritt große Frauenstatue. In der Hand des ausgestreckten rechten Arms hält sie eine Kristallkugel, in der sich im Rhythmus des zwölften Teils einer Stunde jeweils ein Element in ein anderes verwandelt (Feuer zu Wasser, Wasser zu Schnee, Schnee zu Humus, Humus zu Erz, Erz zu Luft, Luft zu Feuer usw.). Vor der Statue befindet sich der Altar aus weißem Marmor. Rechts und links führen zwei Türen aus dem Raum hinaus. Die Wände sind mit Gobelins behangen, die Szenen aus Leben und Werk berühmter Gelehrter zeigen. An der Rückwand steht ein mit Goldbeschlagen verzierter Schrein.

Meisterinformationen:

Bei der Kugel handelt es sich um eine Geschenk, daß, der Sage nach, die Göttin persönlich dem ersten Geweihten in Tiefhusen überreichte. Die Hand desjenigen, der das Artefakt zu stehlen versucht, verwandelt sich permanent in das gerade in der Kugel befindliche Element. Im Schrein befinden sich diverse Meßgerätschaften, die alle "ganz normal geraubt" werden können.

2a - 2d: Geweihtenkammern

Allgemeine Informationen:

Die Einrichtung aller vier Kammern ist - abgesehen von einigen persönlichen Gegenständen - gleich: ein fast luxuriöses Bett, ein Schreibtisch mit drei Schubladen, ein Stuhl, ein bequemer Sessel und ein Schrank. Selbstverständlich befindet sich in jedem Raum eine Hesindestatue auf einem Wandbord. Beleuchtet werden die Zimmer durch eine Öllampe an der Decke und eine Kerze auf dem Schreibtisch.
2a, Thorloff Ogilsons Zimmer: Neben der Statuette hängen das Modell eines Thorwaler Langschiffs sowie ein ausgestopfter Prembutt an der Wand.
2d, Tersana Godals Zimmer: An der Ostwand hängt ihre Ernennungsurkunde zur Hohen Lehrmeisterin.

Meisterinformationen:

2b, Lokratz Faldems Zimmer: Unter der Matratze hat Lokratz einen Beutel mit 237 Golddukaten versteckt, gesparte Einnahmen aus seinem Nebengeschäft (siehe Anhang).
2c, Windok Pytols Zimmer: Im Schrank hängen einige bunte, farblich nicht zueinander passende Kleidungsstücke sowie ein reich verzierter Degen.
2d, Tersana Godals Zimmer: In der mittleren Schreibtischschublade befinden sich mehrere Liebesgedichte Windoks, allesamt auf parfümierten Papier verfasst.

3a - 3h: Die Zellen der Schüler

Allgemeine Informationen:

Insgesamt kann der Tempel sechzehn Schüler aufnehmen, zur Zeit beherbergt er aber nur fünf. Die Einrichtung ihrer Unterkünfte ist weniger komfortabel als die der Geweihten-

kammern. In jedem Zimmer befindet sich eine Etagenbett, darunter eine "Mitternachtstasse". An der Wand steht ein zweiflügliger Schrank, daneben ein kleiner Hesindealtar. In einer Zimmerecke hängt ein Kerzenhalter. Die Zimmer 3c und 3d sind derzeit unbewohnt.

3h, Maire Wackerschalks Zimmer: Auf dem Bett sitzen vier hübsch geschnitzte Holzpuppen.

Meisterinformationen:

3a, Gerbald Rastufirs Zimmer: Unter zwei losen Holzbohlen hat Gerbald ein Aktbild Aressias versteckt. Das Werk ist noch unfertig, die Mallehrerin jedoch schon eindeutig zu erkennen.

3b, Aressias Zimmer: Da für sie keine Geweihtenkammer übrig war, lebt die genügsame Aressia in einer Schülerzelle. In ihrem Schreibtisch bewahrt sie ein Tagebuch auf, in dem sie ausführlich über ihre Liebe zu Gerbald schreibt. Außerdem befindet sich dort ein Holzamulett das einen Raubkatzenkopf darstellt.

3e, Arnhild Gernebsens Zimmer: Unter dem Bett befindet sich ein Korb mit Farbesten, einige Liebesbriefe und ein Scherenschnitt von Basil Rogh. Für ihn war auch der gestrickte Schal gedacht, den Arnhild in ihrem Schrank aufbewahrt.

3f, Lukas' Zimmer: Hinter einem losen Stein befindet sich ein Zettel, auf dem mit Blut geschrieben die Namen Gerbald und Lukas stehen. Das Stück ist harmlos, die beiden Knaben haben damit lediglich ihre Freundschaft bekräftigt.

3g, Sazena Wulfhams Zimmer: In der Matratze sind 3 silberne Löffel sowie eine Dolch mit Scheide eingenäht.

3h, Maire Wackerschalks Zimmer: Auf dem Schrank steht ein kleines Kästchen (5 X 3 X 3 Finger). Es beinhaltet ein Tintenfaß auf einer gespannten Feder, das dem Ersten, der den Kasten öffnet, ins Gesicht schnellt (Ausweichen mit GE-Probe +6).

4. Atelier

Allgemeine Informationen:

Hier unterrichtet Aressia ihre Schüler. In der Nordwestecke stehen zusammengeklappte Staffeleien, daneben befindet sich Leinwand und Holzleisten für die Rahmen. Der Schrank an der Südwand enthält flache Tonschalen und Farbpulver, verschiedene Öle sowie Pinsel. An der mit "x" bezeichneten Stelle hängt die Fälschung. Im Westen des Raumes stehen noch Tische, Bänke und eine Schiefertafel.

Meisterinformationen:

Keine. Näheres zur Fälschung finden Sie im Kapitel "Ermittlungen im Tempel".

5. Unterrichtsraum

Allgemeine Informationen:

Hier befinden sich Tische, Bänke und eine große Schiefertafel.

fel an der Westwand. Die Regale enthalten verschiedene Unterrichtsmaterialien.

6. Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

Das Gästezimmer ist wie eine Geweihtenkammer eingerichtet und steht zur Zeit leer.

7. Cratos Finsterwinds Gemach

Allgemeine Informationen:

Abgesehen davon, daß hier nur ein Einzelbett steht, entspricht die Einrichtung den Schülerzellen.

Meisterinformationen:

■ Im Schrank bewahrt Cratos sein Geheimnis auf: ein halbfertiges Kochbuch mit Gerichten Nordaventuriens, darunter auch einige orkische Spezialitäten.

8. Küche

Allgemeine Informationen:

In der Mitte des Raumes befindet sich eine Feuerstelle, über der an einem Dreibein ein Kessel oder eine Pfanne hängt. Das Regal an der Südwand enthält Töpfe und Tiegel mit Salz, Getreide, eingemachtem Obst und Öl. Auf dem Tisch steht immer ein Krug mit echtem Premier Feuer. An der Westwand befindet sich ein Regal mit Töpfen, Geschirr und Besteck. Daneben hängt ein Bord mit Küchenmessern (TP: 1W6+1). Eine Klappe im Boden führt zur Speisekammer.

9. Aufenthalts- und Speiseraum

Allgemeine Informationen:

Hier stehen mehrere Tische, Bänke und Stühle. Der Boden ist mit einem Teppich ausgelegt. An den Wänden hängen Gobelins mit religiösen Motiven. Der Kamin an der Nordwand spendet im Winter behagliche Wärme, weshalb der Raum von den Schülern gerne als Studierstube benutzt wird.

10. Waschraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist durch Vorhänge in zwei Hälften geteilt, eine für männliche und eine für weibliche Schüler und Lehrer. In jeder Hälfte stehen zwei Badezuber sowie eine Tisch mit mehreren Waschsüsseln. Über der Feuerstelle hängt ein Wasserkessel.

11. Latrine

Allgemeine Informationen:

Die Anordnung der Gerätschaften entnehmen Sie bitte Plan 2.

Meisterinformationen:

■ Was erwarten Sie?

12. Schlangengarten

Allgemeine Informationen:

Im Innenhof befindet sich der Garten des Tempels. Hier



gedeihen Küchenkräuter ebenso wie Thorloffs seltene Gewächse. Ein Brunnen versorgt den Tempel mit frischem Wasser. Die Besonderheit des Gartens liegt weniger in der Bepflanzung als in der Tatsache, daß hier mehrere Schlangen - darunter auch giftige - leben.

Meisterinformationen:

■ Noch nie hat eine der Schlangen einen Bewohner oder Gast des Tempels gebissen.

Bibliothek (nicht im Plan eingezeichnet)

Allgemeine Informationen:

Das Reich Lokratz Faldems unterhalb des Ateliers erreicht man vom Flur aus über eine Wendeltreppe. Neben dem Schreibtisch des Bibliothekars befinden sich hier viele Regale, allesamt mit "schlaun" Büchern verschiedener Disziplinen gefüllt.

Hier einige Wochen ungestört stöbern zu dürfen, ist der Traum vieler Gelehrter. Im Süden des Raums gibt es eine mit komplizierten Schlössern gesicherte, massive Tür.

Meisterinformationen:

■ In Lokratz' Schreibtisch findet man die halb fertige Fäl-

schung eines Gareths Gerichtsbescheids betreffend eine Erbschaftsangelegenheit. Für gewöhnlich sitzt in der Bibliothek eine Nachtwache, die ihren Platz nur von Zeit zu Zeit verläßt, um in der Tempelhalle nach dem Rechten zu schauen. Die Tür im Süden führt in die Schatzkammer.

Schatzkammer (nicht im Plan eingezeichnet)

Allgemeine Informationen:

Ein 2x2 Schritt großer, unterirdischer Raum, gefüllt mit allen möglichen magischen Gegenständen und weltlichen Schätzen.

Meisterinformationen:

Die Schatzkammer ist nur durch die Bibliothek zu erreichen. Der Zugang ist durch keinerlei Fallen gesichert; einerseits hält sich ein Wächter in der Bibliothek auf, andererseits hielt man - bis vor kurzem - einen Tempelraub für so unwahrscheinlich und ungeheuerlich, daß man selbst dem schlimmsten Dieb einen solchen Frevel nicht zugetraut hätte.

Übrigens: Das einzige Wahrheitsamulett des Tempels ist gerade zur Reparatur bei einem Goldschmied in Lowangen.

Drei Tage in Tiefhusen (Meisterinformationen)

Locken Sie die Helden unter irgendeinem Vorwand nach Tiefhusen. Dabei sollten Sie beachten, daß eine solche Reise im Winter nicht sonderlich angenehm ist, also muß sie sich für Ihre Kämpen schon irgendwie lohnen. Ein Beispiel haben wir im Kapitel "Spielbeginn" bereits gegeben.

Wenn die Helden in Tiefhusen eingetroffen sind und ihren Geschäften mehr oder weniger erfolgreich nachgehen konnten, stellt sich heraus, daß die Recken die Stadt zunächst nicht verlassen können. Dabei ist ihre Phantasie gefragt. Es wäre zum Beispiel denkbar, daß sich eines der Pferde eine Verletzung zugezogen hat oder einer der Helden erkrankt ist. So hat die Gruppe einige Tage Zeit, die Stadt kennenzulernen.

Bei ihren Spaziergängen werden die Helden am Marktplatz auf spielende Kinder treffen. Ein vorwitziges Mädchen namens Alvida spricht die weitgerühmten Recken schließlich an und erzählt, daß sie die Helden aus vielen Legenden kennt. Alvida bittet die Gruppe, doch einige ihrer Abenteuer zu erzählen.

Bei dem folgenden Gespräch stellt sich heraus, daß die Knirpse sich täglich auf dem Marktplatz tummeln und dabei eine Vorliebe für einen ungewöhnlichen und spannenden Zeitvertreib haben: Sie spielen Großinquisitor und verfolgen und belauschen dabei andere Leute - meistens natürlich Dorfbewohner, aber bevorzugt durchreisende Fremde. Unter diesen könnte sich leicht ein gesuchter Verbrecher oder Schwarzmagier verbergen.

Stolz berichten die Kinder von den Details, die sie so schon herausgefunden haben, und es zeigt sich, daß sie recht gut über das Leben in der Stadt Bescheid wissen. Bei den späteren Ermittlungen können sie eine wertvolle Informationsquelle sein.

Eines Abends stellen die Helden fest, daß in ihrer Herberge zwei weitere Gäste angekommen sind. Offensichtlich handelt es sich um Gelehrte. Die beiden führen ein leises Gespräch. Schließlich steht der eine von ihnen auf, schlägt mit der Faust auf den Tisch und hebt zornig die Stimme:

"So, das sagt Euch nichts! Helme von Dryfuhrts Dissertationen und Magister Haen Habichts Darlegungen sagen Euch wohl auch nichts, was? Leider können sie heute nicht hier sein, um Euch zu überzeugen, denn mit diesen beiden, werter Kollege, gemeinsam mit diesen beiden anerkannten Gelehrten habe ich die Theorie in Brabak entwickelt. Und ich sage, morgen gibt es eine Sonnenfinsternis. Ihr werdet schon sehen, ha! Sie läßt sich nämlich doch vorausberechnen. Wir drei, nämlich Herr von Dryfuhr, Herr Habicht und ich, wir haben es herausgefunden. Ein großer Schritt für die Wissenschaft, und Ihr" - er wendet sich den übrigen Gästen zu - "und auch Ihr, werter Herrschaften, seid eingeladen, dem beizuwohnen. Ich werde morgen auf dem Dach des Hesindetempels den größten Triumph der Gelehrsamkeit erleben." - wieder zu seinem Kollegen - "Aber kümmert Euch lieber nur um die Bestäubung des Fleißigen Dickblattradieschen."

Wutschnaubend verläßt der Gelehrte den Raum.

Die Anwerbung

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich sind jetzt einige Helden neugierig geworden und werden sich morgen ebenfalls im Hesindetempel einfinden, um das seltene Naturschauspiel zu beobachten - oder die Blamage des Sternenkundlers. Im Tempel werden die Helden von Windok Pytol begrüßt. Er scheint einige der ihren zu kennen.

Schildern Sie eine Begebenheit, bei der die Gruppe einem Strauchdieb geholfen hat oder einem Hesindegeweihten begegnet ist.

Die Wiedersehensfreude dürfte bei den Helden eher gedämpft sein, da sie sich nicht mehr an diese nebensächliche Geschichte erinnern können, und außerdem ist das ewige Erkanntwerden inzwischen lästig. Aber das ist auch völlig unwichtig, entscheidend ist nur, daß man im Tempel weiß, wen man zu Gast hat.

Am frühen Nachmittag ist es schließlich so weit: Der Himmel verdunkelt sich und wird schließlich nachtschwarz. Phex hat sich vor Praios' Antlitz geschoben. Nach wenigen Minuten ist der Spuk vorbei, und während der Gelehrte wahre Freudentänze vollführt, werden die Helden von einem Schüler ins Zimmer der Hohen Lehrmeisterin gebeten.

Dort befindet sich neben der Meisterin noch eine zweite, dunkelhäutige Frau.

Allgemeine Informationen:

(Die Beschreibung des Zimmers entnehmen Sie bitte dem Abschnitt "Der Hesindetempel", Punkt 2.) Nachdem die Helden eingetreten sind, schickt die Hohe Lehrmeisterin den Schüler hinaus und spricht die Helden an:

"Werte Damen, wert Herren. Ich weiß, daß Ihr Recken von bestem Rufe seid. So haben wir vielleicht Glück im Unglück. Stellt Euch vor, jemand hat unseren Tempel beraubt. Ihr

kennt schon die Mallehrerin Aressia, die Euch jetzt von der Freveltat berichten wird." Die Hohe Lehrmeisterin gibt das Wort an ihre Glaubensschwester weiter:

"Wir haben - oder besser hatten - ein besonderes Bild in der Malschule hängen. Es sah eigentlich nicht ungewöhnlich aus - es zeigte ein kleines, bewaldetes Tal, aber die Besonderheit des Kunstwerks sah man nicht bei nur kurzer Betrachtung. Es vollzog nämlich den Wechsel der Jahreszeiten nach, und das sehr getreulich. Wenn das Bild morgens weiß war, brauchte ich gar nicht aus dem Fenster zu schauen. Ich wußte, es hatte in der Nacht geschneit. Doch in den letzten beiden Tagen war es sehr warm - zumindest für die Jahreszeit - und der Schnee ist fast ganz verschwunden. Das Bild aber zeigt sich immer noch tief verschneit. Da wurde ich mißtrauisch, roch an dem Werk und bemerkte den Geruch frischer Farbe. Diesen nimmt man natürlich nicht wahr, wenn man sich in normaler Entfernung vom Bild befindet, man muß mit der Nase schon nah herangehen. Immerhin riecht es im Atelier andauernd nach Farbe. Irgend jemand hat das Bild gefälscht und das Original gestohlen. Das muß vor drei oder vier Tagen gewesen sein, also noch bevor das Tauwetter begonnen hat. Viel länger kann es nicht her sein, weil der Farbgeruch noch recht intensiv ist."

Die Hohe Lehrmeisterin ergreift wieder das Wort: "Werte Recken, jeder weiß um Eure Mut, Eure Klugheit und Eure Tatkraft. Ich bitte Euch, das Bild zurückzuholen. Dieser Auftrag stammt nicht nur von mir, sondern auch von unser aller Herrin Hesinde. Ich weiß, daß ein Suchen und Spüren, wie Ihr es nun anstellen werdet, mit Gold nicht zu bezahlen ist. Trotzdem werden wir Euch 300 Golddukat an bieten, um Euch ein wenig für Eure Anstrengungen zu entlohnen. Aber bedenkt, daß Ihr möglicherweise die gnädige Aufmerksamkeit unserer Herrin erregt, und diese Gunst zählt bestimmt mehr als alles, was wir Menschen Euch bieten können."

Anschließend führt Aressia die Helden in die Malschule.

Ermittlungen im Tempel

Der Tatort

Allgemeine Informationen:

Die Beschreibung der Malschule finden Sie im Abschnitt "Der Hesindetempel", Punkt 4.

Auffällig ist ein großer, blauer Farbfleck mit einem Fußabdruck auf dem Boden. Vom Fleck ausgehend führt eine Farbspur quer durch den Raum zu einem Schrank.

Die Fälschung hängt an der Nordwand.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden das Bild von der Wand nehmen und die Rückseite betrachten, stellen sie fest, daß etwas Papier zwischen Leinwand und Rahmen geklemmt wurde, um das Bild im Rahmen festzuhalten.

Auf dem Papier sind einige alchemistische Ingredienzen

aufgelistet. Der Zettel ist zerrissen, eine Hälfte fehlt.

Mit einer Talentprobe Alchimie +7 läßt sich trotzdem feststellen, daß es sich wohl um ein Rezept für Geheimtinten oder ähnliches handelt. Das Schriftstück stammt von Basil.

Sollten die Helden nach dem Farbfleck auf dem Boden fragen, teilt Aressia ihnen mit, daß sie ihn vor drei Tagen morgens entdeckte. Die Farbe war allerdings schon trocken. Vermutlich hat also jemand in der vermeintlichen Tatnacht die Farbe verschüttet. Tatsächlich hat der Fleck mit dem Diebstahl zu tun, wenn auch indirekt. Aressia tauschte in der Nacht das Original gegen die Fälschung aus, als sie Schritte auf dem Gang hörte. Hastig verließ sie den Raum und stieß dabei einen Farbtiegel um, dessen Inhalt sich auf den Boden ergoß.

Kurze Zeit später betrat Gerbald das Atelier, um sich

Farben für das Aktbild von Aressia zu holen, an dem er in dieser Nacht arbeitete. Dabei trat er in die frische Farbe, und ohne sein Mißgeschick zu bemerken, schritt er durch den Raum, um sich sein Material zu besorgen. Dabei rieb er die Farbe von seinen Sohlen ab, so daß auf dem Flur keine Spuren mehr zu finden waren.

Vernehmung der Tempelbewohner

Meisterinformationen:

Nach der Tatortbesichtigung werden sich die Helden wohl alle Bewohner Tempels vornehmen, vor allem die Malerinnen und Maler, denn diese sind ja besonders verdächtig. Hellsichtzauber sind hier sehr hilfreich. Sollten Sie aber der Meinung sein, daß diese magischen Tricks die Untersuchung zu stark vereinfachen würden, empfehlen wir folgenden Trick: So ziemlich jeder Tempelbewohner hat irgendein kleines Geheimnis, das nicht ans Licht dringen soll. Wenn nun beispielsweise ein "In dein Trachten, Fühlen, Denken" angewandt wird, denkt die betreffende Person nicht an ihr Geheimnis, sondern an dessen Verschleierung. Der Zauberer liest höchstens: "Ich darf es nicht verraten. Ich muß vorsichtig sein." Damit macht sich jeder verdächtig, und die Helden werden vielleicht hinter einige Tempelintrigen kommen, ohne sofort die Täterin zu entlarven.

Einer Durchsuchung der Kammern wird die Hohe Lehrmeisterin nur zustimmen, wenn ausreichende Verdachtsmomente vorhanden sind.

Bei der Vernehmung geben alle Befragten an, daß sie in den letzten zwei Wochen nicht mehr nachts im Atelier waren, was im Falle von Gerbald und Arnhild gelogen ist. Des weiteren kennt niemand die Handschrift auf dem Zettel, der bei der Fälschung gefunden wurde. Hier hat Arnhild gelogen.

Hier folgen einige Aussagen der Befragten:

Arnhild braucht immer Ewigkeiten zum Einkauf. So essen wir immer spät zu Mittag. (Wahr, Arnhild traf sich unterwegs mit Basil)

Thorloff geht manchmal abends aus und sagt niemandem, wohin. Er trägt dabei seinen Kapuzenmantel, so als solle ihn niemand erkennen. (Wahr, er trifft sich mit seinem Vater oder einem Freund)

Lokratz Faldem und Tersana Godal können sich nicht leiden. (sehr wahr)

Lokratz Faldem stellt Tersana nach. Was sich liebt, das neckt sich schließlich. (ganz falsch)

Lokratz Faldem hat keine schlechte Handschrift. (wahr,

aus dem Munde eines Schülers sehr doppeldeutig)

Aressia hat erwirkt, daß das Bild aus der Schatzkammer geholt und ins Atelier gehängt wird. (wahr)

Thorloff liebt Sazena (ganz falsch, würde vielleicht aber ihren Bruder...)

Aressia scheint verliebt zu sein. (bis vor kurzem wahr)

Maire hat das Bild versteckt (falsch). Sie treibt auch sonst allerhand Schabernack (wie wahr). Wahrscheinlich ist die ganze Sache harmlos (ganz falsch oder sehr wahr, wie man's nimmt)

Das Bild stammt von einem Maler namens Zurbaran. (Kunstbanause)

Neben diesen Aussagen geben einige Tempelbewohner noch folgendes zu Protokoll:

Arnhild: Ich habe gesehen, wie Gerbald in der fraglichen Nacht auf dem Flur herumschlich.

Aressia: Gerbald hat niemals das Bild gefälscht.

Gerbald (unsicher): Arnhild hat gelogen. Ich war nicht im Atelier.

Lukas: Gerbald war die ganze Nacht bei mir im Zimmer. Wir haben Riva gespielt.

Den Vogel schießt schließlich Lokratz Faldem ab. Er möchte Tersana gerne schaden und sieht eine günstige Gelegenheit. Deshalb schlägt er den Helden vor, ihm das Bild persönlich und geheim auszuhändigen. Er würde dann die Belohnung um weitere 150 Dukaten erhöhen. Gehen die Helden auf seinen Vorschlag ein, kann er sich selbst als Meisterdetektiv darstellen, der das Bild unter persönlichem Einsatz zurückholte. Eine Eingabe in Kuslik - mit den entsprechenden Hinweisen auf Tersanas Unfähigkeit - würde sicherlich nicht unbeachtet bleiben.

Lehnen die Helden Lokratz' Angebot ab, wird sich der Bibliothekar damit herausreden, daß er nur die Ehrenhaftigkeit der Recken prüfen wollte und sein Angebot natürlich nicht ernst gemeint war.

Nun haben die Helden noch einen stummen Zeugen zur Verfügung: den Farbfleck auf dem Boden. Alle Anwesenden werden der Aufforderung nachkommen, ihren Fuß auf den Abdruck zu stellen, bis auf Gerbald. Der wird leichenblaß und beteuert wieder, daß er nicht im Atelier war. Doch das nützt ihm nichts, er muß sich auch der Probe unterziehen. Dabei werden die Helden feststellen, daß sein Schuh als einziger haargenau in den Abdruck paßt. Nun sind die Aussagen sowohl Gerbalds als auch Lukas' eindeutig als Lügen entlarvt. Die Hohe Lehrmeisterin wird einer Zimmerdurchsuchung zustimmen.

Dem Täter auf der Spur?

Meisterinformationen:

Was die Helden in den Zimmern der beiden Malschüler finden können, entnehmen Sie bitte dem Kapitel "Der He-sindetempel", Punkt 3.

Aressia wird sich gegen die Durchsuchung von Gerbalds Zimmer wehren und ihren Geliebten in Schutz nehmen. Das geheime Aktbild ist zwar noch nicht fertig, Aressia ist aber schon zu erkennen. Den Helden sollte klar sein, was es bedeutet, wenn andere davon erfahren. Ansonsten finden die Helden natürlich keinerlei Hinweise, die den Verdacht um Gerbald erhärten, ja, da Bild entlastet ihn eher und erklärt seine Lüge und sein unsicheres Verhalten. Also müssen sich die Helden wieder den anderen Personen widmen. Dabei stellen sie fest, daß sich Arnhild heimlich abgesetzt hat. Ihr Verschwinden wurde zunächst von niemandem bemerkt.

Arnhild hat sich in ihrer Naivität ausgemalt, daß man Gerbald sofort den Bütteln übergeben würde. Mit einer Zim-merdurchsuchung hat sie nicht gerechnet, und sie kann sich ausmalen, daß eine solche keine weiteren Hinweise auf Gerbald als Täter liefert. Da bekommt sie es mit der Angst zu tun und zieht sich in ihr Zimmer zurück, um dort

noch rasch einige Liebesbriefe und -gedichte von Basil zu verbrennen. Dabei sollten die Helden sie überraschen.

Die Papiere, die Arnhild zu verbrennen suchte, tragen alle die gleiche Handschrift wie das Rezept. Nun gibt es keinen Ausweg mehr, und Arnhild gesteht unter Tränen:

"Der Schuft hat gesagt, er würde mich lieben. Nur deshalb habe ich es getan. Ich habe das Bild gefälscht und ihm gegeben. Oh, dieser Schurke. Er nahm es und ist auf und davon. Er hat sich noch nicht einmal verabschiedet. Oh bitte, findet ihn nur, diesen gemeinen Lügner."

Arnhild schildert weiterhin den ganzen Vorgang und gibt den Helden eine genaue Beschreibung Basils. Noch am selben Abend packt sie ihre Sachen und kehrt in ihr Elternhaus zurück.

Auf der Suche nach Basil

Meisterinformationen:

Es dürfte den Helden klar sein, daß Basil wahrscheinlich nicht mehr in Tiefhusen ist. Nun gilt es herauszufinden, ob er die Stadt in Richtung Norden oder Süden verlassen hat.



Eine Nachfrage bei den Torwachen ergibt zunächst nichts, da sich keiner an einen Reisenden erinnern kann, auf den Basils Beschreibung paßt.

Die Helden werden zunächst Basils Unterkunft finden müssen. Dabei können sie sich durch die verschiedenen Kneipen durchfragen. Diese Möglichkeit ist unter Umständen langwierig und kostspielig, da jeder Wirt den Helden gerne ein Bier verkaufen und ein Schwätzchen mit den Recken halten würde.

Vielleicht erinnert sich aber ein Gruppenmitglied an die pffiffigen Kinder vom Marktplatz. Eine Nachfrage ist hier ist durchaus von Erfolg gekrönt, denn Alvida hat eine interessante Geschichte zu erzählen:

“Ja, die Arnhild, die hat sich hier immer mit einem Burschen getroffen, und der sah so aus, wie Ihr gesagt habt, Herr. Naja, dann sind sie weggegangen, aber wir natürlich hinterher. Und da sind sie Zur Stadtmauer, hinter’m Goldschatz und haben..”

Gekicher allseits. Eine Nachfrage, was sie denn da getan haben, ergibt:

“Geküßt haben sie sich, die dicke Arnhild und der Mann.” Wieder Gekicher.

“Aber wo der wohnt, der Mann, das wissen wir auch. Wir sind ihm hinterher, er ging zu “Firuns Gruß”. Dort hat er wohl ‘nen Freund gehabt. Aber der war bestimmt ein böser Mann. Nur ein Auge hatte er, und mit dem guckte er immer so finster, so recht böse. Hab’ ihn einmal gesehen und bin dann gleich fortgelaufen.” Jetzt haben sich die Kinder wohl mindestens einen Silbertaler verdient.

Eine Nachfrage im “Firuns Gruß” ergibt, daß Basil und der Einäugige, der sich Tjolmarer nannte, hier abgestiegen sind. Vor vier Tagen reisten sie am späten Vormittag zu Pferde ab, wohl gen Norden. Die Helden erhalten hier noch eine genaue Beschreibung Irion Tjolmarers, der im übrigen als übellauniger, schweigsamer Bursche geschildert wird. Die Wächter am Nordtor bestätigen, daß die beiden vor vier Tagen hier durchgekommen sind, an Irion können sie sich noch recht gut erinnern. Nun heißt es für die Helden, hinterher, und wir kommen zum zweiten Teil des Abenteuers.

2. Teil: Die Verfolgung

Des Abenteuers zweiter Teil (Meisterinformationen)

Inzwischen hat die Gruppe herausgefunden, daß Basil und Irion das Bild an sich gebracht haben und Richtung Norden unterwegs sind. Ebenso verfügen die Helden über eine Beschreibung der beiden Übeltäter. Einer Verfolgung steht also nichts mehr im Wege. Diese führt die Helden zunächst über die Svelltstraße, die nichts weiter als ein besserer Karrenweg ist.

Die Umgebung Tiefhusens und den Weg der Helden, mit Detailskizzen der wichtigsten Stationen, zeigt Plan 3.

Ohne es zu ahnen, schweben die Helden in großer Gefahr, denn der Stamm der Ochazzi-Orks aus den Bergen westlich des Svellt hat zum Kriegszug aufgerufen, da immer mehr Menschen in seinem Stammesgebiet jagen oder womöglich siedeln. Die Anführer der Orks. sind der Häuptling Zarratz, der mächtige Schamane und Tairachpriester Orcherggz sowie Azzek, ein Mensch. Azzek wurde als Kind von den Orks geraubt. Er wuchs bei ihnen auf und fühlt sich ihnen mehr zugehörig als den Menschen.

Die Helden geraten in eine Auseinandersetzung, die mit dem Überfall auf Hilgerds Heim, einem Handelsposten, ihren ersten Höhepunkt findet.

Es kommt zum erbitterten Kampf, in dessen Verlauf die Orks

eine Schlappe erleiden. Orcheggz erkennt während des Gefechts, daß es sich bei den Helden um sehr gefährliche Leute handelt - wesentlich gefährlicher als die anwesenden Fallensteller und Jäger. Er beschließt, die Recken schleunigst zu beseitigen und beschwört zu diesem Zweck den Dämonen Irhiadzhal (näheres wiederum im Anhang).

Bei Hilgerds Heim müssen die Helden die Straße verlassen und folgen fortan einem schmalen Weg in die Berge. Der Dämon Irhiadzhal haftet sich an ihre Fersen. Auf einem alten Gräberfeld, wo die Orks ihre Gefallenen des letzten Feldzuges (bei dem auch Roremund zerstört wurde) bestattet haben, kommt es schließlich zum Kampf mit dem Dämonen.

Zu gern würde man rasten und die in dem schrecklichen Gefecht erlittenen Wunden pflegen, doch die Zeit drängt. Das Bild beginnt, sich langsam zurückzuverwandeln, ein Prozeß, der sich über zwei Tage hinzieht. Dabei werden die astralen Sphären gehörig in Unordnung gebracht. Dieser Vorgang ist für magisch begabte oder einfach nur hochcharismatische Helden durchaus spürbar. Die Gruppe wird vermuten, daß die Störungen von den Versuchen Perdans, das Bild zu vernichten, herrühren. Wenn es schon fast zu spät scheint, erreichen die Helden das Tal des Tempels.

Die Svelltstraße (Meisterinformationen)

Die Svelltstraße darf wahrlich nicht mit den gut ausgebauten Reichsstraßen verwechselt werden. Sie ist nur bis wenige Meilen hinter Lowangen gepflastert. Nördlich von Tiefhusen ist sie nur noch ein einigermaßen breiter und holpriger Weg, immer wieder von Baumwurzeln aufgebrochen. An anderen Stellen sind die Radspuren so tief in den Boden eingegraben, daß das ganze Jahr hindurch Wasser in ihnen steht.

Der Svellt tritt während der Schneeschmelze über die Ufer und schwemmt immer wieder Teile der Straße fort. Liebliche Bäche wachsen während dieser Zeit zu reißenden Strömen an und bilden überraschend neue Nebenarme.

So ändert auch die Straße notgedrungen häufig ihren Verlauf, und besonders im Frühling muß man immer damit rechnen, auf einmal vor einem Wasserlauf ohne Brücke zu stehen.

Instandgehalten wird die Straße mehr schlecht als recht von Arbeitern der Handelsgesellschaften aus den Svelltstädten, und die abenteuerlichen Konstruktionen der Behelfsbrücken

haben schon so manchen auswärtigen Wagenlenker zum Umkehren bewegt.

Der Weg führt - wie bereits erwähnt - entlang des Stroms durch dichte Föhren- und Tannenwälder. Vereinzelt sieht man auch die weißen Stämme der Birken oder eine knorrige Eiche. Kurz nach der Schneeschmelze die Svelltstraße zu bereisen, ist ein wahrer Hochgenuß. Das Schmelzwasser hat sie in eine Schlammbahn verwandelt, auf der ein Reiter nur unwesentlich schneller vorankommt als ein Fußgänger. So trotten auch Ihre Helden durch den strömenden Regen, begleitet von den glucksenden Schritten der Pferde und dem allgegenwärtigen Wolfsgeheul.

Sollten die Helden bei der Beschreibung Irions auf den Gedanken gekommen sein, daß Geweihte des Namenlosen hinter dem Diebstahl stecken und sich nach diesen erkundigen, werden sie auf das öde und nach allgemeinem Urteil verfluchte Tal im Nordwesten Tiefhusens aufmerksam gemacht. Nur dort kann sich nach Meinung der Jäger solch übles Gesindel verstecken.

Zufallsbegegnungen

Meisterinformationen:

Zweimal für jeden Tag aus der Svelltstraße würfeln Sie mit einem W6 eine der unten genannten Zufallsbegegnungen aus.

Bis auf die erste sollte keine Begegnung zweimal stattfinden. Würfeln sie in einem solchen Fall erneut.

1. Jäger oder Reisender

Wer zu dieser Jahreszeit auf der Svelltstraße unterwegs ist, muß schon einen besonderen Grund dazu haben. So handelt es sich bei den Reisenden um lichtscheues Gesindel auf der Flucht oder ehrbare Leute in einer wirklich eiligen Angelegenheit. Die Jäger des Nordens sind sehr wortkarg, tauen aber etwas auf, wenn man ihnen Pfeifenkraut oder einen guten Schnaps anbietet.

2. Silberwölfe

3W6 Wölfe (mit Hunger für 6W20) verfolgen die Gruppe in sicherem Abstand. Sie werden immer frecher und greifen schließlich an.

Werte der Wölfe:

MU 12; AT 9; PA 5; LE 40; RS 3; TP 2W+2; GS 10; AU 60; MR 2; MK 18

3. Orks

Ein Gruppe aus 1W6 Orks vom Stamme der Khierach begegnet den Helden (nur Helden, die sich ausführlich mit der orkischen Kultur befaßt haben, können die Vertreter einzelner Stämme voneinander unterscheiden). Die Khierach sind im allgemeinen friedlich und leben in den Bergen diesseits und jenseits des Svellt von der Jagd und vom Handel mit den Menschen. Die Orks gehen entweder wortlos an den Helden vorbei oder betteln sie um Nahrungsmittel bzw. Alkohol an.

4. Luchs

Von einem über dem Weg hängenden Ast springt ein Luchs einem der Helden ins Genick. Aufgrund der Überraschung hat er zwei unparierbare Attacken. Das Opfer muß die Raubkatze erst mit einer GE-Probe +1 abschütteln, bevor es sie mit der Waffe angehen kann. Sobald seine Lebensenergie unter 12 Punkte gefallen ist, zieht sich der Luchs zurück.

Werte des Luchses:

MU 12; AT 14; PA 6; LE 36; TP 1W+4 (Krallen) 1W+6 (Biß) GS 12; AU 20; MR -2; MK 25

5. Wollnashorn

Mitten auf der Straße steht ein Wollnashorn und glotzt die Helden stumpfsinnig an. Schließlich kommt das Tier langsam näher - offensichtlich ist es an Menschen gewöhnt. Diese Annäherungsversuche wirken allerdings so, als wollte

das Nashorn die Gruppe nicht passieren lassen.

Das Tier hört auf den Namen Donner und gehörte zum Gespann Rastar Ogerschrecks, einem Teilnehmer des Donnersturmrennens. Rastar hat Donner und auch das zweite Nashorn Doria nach dem Spektakel freigelassen.

Mit einem lauten "Hurrgh" läßt sich das Nashorn dazu bewegen, die Straße hinunter zu galoppieren. Sollten die Helden das Tier angreifen, wird es sich zu Wehr setzen.

Werte des Nashorns:

MU 18; AT 8/11*; PA 6; LE 70; RS 4; TP 3W/1W+4; GS 9; AU 35; MR 2; MK 35

* Der Attackewert 9 bezieht sich auf die ersten W6 ungestümen Angriffe. Im normalen Kampf gilt dann der AT-Wert 11 mit 1W+4 TP.

6. Einhorn

Den Helden zeigt sich ein Tier, das ebenfalls ein Horn auf der Nase hat, aber wesentlich anmutiger wirkt als das aus der Begegnung 5. Das Einhorn begleitet die Helden eine Weile in einer Entfernung von etwa 20 Schritt. Es läßt kein Gruppenmitglied (es sei denn, es ist eine Jungfrau) näher an sich heran und verschwindet nach einer Weile wieder im Wald.



Notwendige Begegnungen

Meisterinformationen:

Die notwendigen Begegnungen sind numeriert und unter der entsprechenden Nummer auf Plan 4 zu finden. Ein Wort zum Wetter: Seit dem Morgen des ersten Reisetages gießt es wie aus Eimern.

1. Die Wracks der Stoerrebrandter

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag sind am Straßenrand zwei schwere, halb verbrannte Fuhrwerke zu sehen. Von Fahrern und Zugtieren fehlt jede Spur.

Meisterinformationen:

Die Wagen wurden von den Ochazzi-Orks überfallen und geplündert. Bei näherer Untersuchung werden Pfeile orkscher Machart gefunden. Die Orks haben alles mitgenommen, was nicht niet- und nagelfest war. Bei einer gelungenen Probe Fährtsuche +5 können die Helden weiterhin herausfinden, daß der Überfall wohl am gestrigen Tage stattgefunden hat. Die beiden Fahrer konnten sich rechtzeitig in Sicherheit bringen und kehrten in der Nacht unversehrt nach Tiefhusen zurück.

Sollten die Helden die nähere Umgebung absuchen, entdecken Sie einige kalte Feuerstellen. Hier haben die Orks gelagert. Fußspuren sind nicht mehr zu entdecken, da es seit dem Morgengrauen regnet.

2. Der Orküberfall

Allgemeine Informationen:

Drei Wegstunden weiter rückt das Gebirge rechter Hand näher an die Straße. Ein kahler Hang, mit Geröll und größeren Felsen übersät, reicht bis an den Weg heran. Der Wald beginnt etwa 50 Schritt oberhalb.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie für die Helden verdeckt eine Probe auf Gefahreninstinkt und teilen Sie ihnen bei Gelingen mit, daß die Gegend nicht ganz geheuer sei. Irgendwo fliegt ein aufgeschreckter Vogel kreischend auf, und ein Pfeilhagel ergießt sich vom Hang über die Gruppe. Würfeln Sie nun für jeden Helden mit 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 wird er getroffen. Er kann jedoch mit einer GE-Probe +4 ausweichen, sofern ihm die Gefahreninstinkt-Probe gelungen ist (bzw. ein anderer Held laut von seinem un guten Gefühl gesprochen hat). Getroffene Helden erleiden 1W6+3 TP.

Anschließend stürmen 12 Orks mit lautem Kriegsgeschrei den Hang hinab und auf die Helden zu. Beim Näherkommen bemerkt man, daß drei der Orks weniger stark behaart sind als die anderen und annähernd menschliche Gesichts-

züge aufweisen. Es handelt sich um die Söhne, die Azzek mit seiner Orkfrau (unter Zuhilfenahme eines Schamanenzaubers) gezeugt hat.

Werte der Orks (Erfahrene Krieger)

MU 10; AT 11; PA 7; LE 24; MR -8; RS 2 (Leichter Lederpanzer) **TP 1W+3** (Stoßspeer)

Als erfahrener Spielleiter sollten Sie versuchen, den Kampf nicht stur auszuwürfeln, sondern ein wenig zu "gestalten". Die Möglichkeit dazu haben Sie, indem Sie die "Moral" der Orks variieren, die zunächst mutig und entschlossen und später furchtsam und verzagt auftreten können. Zuerst prallen die Kämpfer auseinander, und keiner weicht auch nur einen Fingerbreit zurück. Dann scheinen die Orks langsam die Oberhand zu gewinnen. Wenn es so aussieht als habe sich das Kampfglück gänzlich den Schwarzpelzen zugewandt und die Helden fast geschlagen scheinen, dreht sich der Spieß um. Die Abenteurer gewinnen immer mehr an Boden und drängen die Orks zurück. Wenn die Helden Herr der Situation sind, ertönt ein Hornsignal, und die verbleibenden Orks treten hastig den Rückzug an.

Das Signal kam aus Südwesten, und dort können die Helden etwa 200 Schritt entfernt auf einem Felsvorsprung drei Gestalten ausmachen: zwei Orks und einen Menschen. Es handelt sich um Zarratz, Orheggz und Azzek. Die Gesichter der Drei sind wegen der Entfernung und aufgrund der Tatsache, daß die Helden in die tiefstehende Nachmittags-sonne blicken, nicht zu erkennen.

Die flüchtenden Orks rennen den Hang hinauf in den Wald und verstreuen sich dort in mehrere Richtungen. Sollten die Helden ihnen folgen und einen Gefangenen machen, so versteht dieser die menschliche Sprache nicht und kann deshalb keinerlei Auskünfte geben.

3. "Zum Röhrenden Firunshirsch"

Allgemeine Informationen:

Bei Einbruch der Dunkelheit erreichen die Helden den "Röhrenden Firunshirsch", ein einsames Gasthaus an der Svelltstraße. Die Anlage besteht aus einem zweistöckigen Haupthaus mit angebautem Stall sowie einem etwa einen Rechtschritt großen Holzhäuschen, von dem ein übler Geruch herüberweht. An der Tür des Haupthauses verläutet ein altes, verblichenes Schild, daß das Haus von Ingerimm bis Peraine geöffnet ist. In einem Fenster im oberen Stockwerk ist Licht zu sehen, aus dem Stall hört man Gackern und das Muhen einer Kuh.

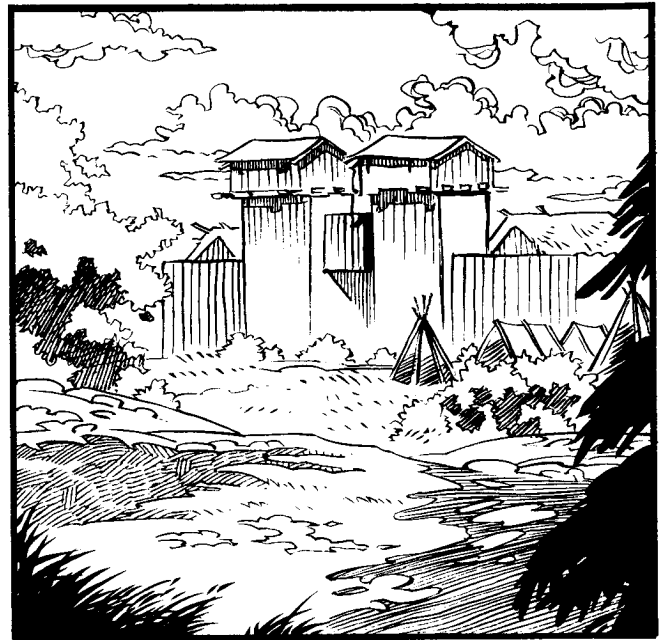
Meisterinformationen:

Der "Firunshirsch" gehört dem Einzelgänger Norre Nersandstrand. Der eigenbrötlerische Bornländer kam vor drei Jahren in diese Gegend und kaufte das Gasthaus. Seitdem bewirtet er es während der Sommermonde, wenn der Ver-

kehr auf der Svelltstraße überhaupt möglich ist. Für die Saison wirbt er in Tiefhusen einige Mägde und Knechte an, die ihm bei der Betreuung der Gäste helfen. Gegen Ende der Saison deckt er sich mit Vorräten ein, um in der Einsamkeit zu überwintern.

Vom Schild am Eingang sollten sich die Helden nicht abschrecken lassen, Norre hat noch nie einen Wanderer von seiner Tür gewiesen.

Norre besitzt einen Heiltrank, der über Nacht insgesamt 20 LP regeneriert (zusätzlich zur normalen Regeneration). Diesen würde er den Helden verkaufen oder sogar schenken, falls die Gruppe gar zu ramponiert aussieht. Der Trank kann nach Belieben unter den Spielern aufgeteilt werden. Sollte Norre nach Basil und Irion gefragt werden, so bestätigt er, daß die beiden vor vier Tagen hier durchgekommen sind. Ansonsten haben die Helden hier zum letztenmal Gelegenheit, eine ruhige Nacht in einem warmen, weichen Lager zu verbringen. Diese Betten sind so bequem, daß die Regeneration in dieser Nacht um einen Punkt erhöht wird.



HORUS '90

Der zweite Tag

Meisterinformationen:

Abgesehen von den zwei möglichen Zufallsbegegnungen bringt dieser Tag keine besonderen Ereignisse. Das Wetter ist nicht besser geworden, es gießt immer noch wie aus Eimern, und gegen Mittag kommt ein starker Wind auf, der den Helden den Regen ins Gesicht peitscht. Der Hagelsturm am späten Nachmittag dürfte die Laune der Gruppe nicht gerade steigern.

Man könnte zwar noch ein oder zwei Stunden wandern, doch das schlechte Wetter läßt es als gegeben erscheinen, schnellstens ein Dach über den Kopf zu suchen. Dazu bietet sich der Handelsposten "Hilgerds Heim", den die Helden am späten Nachmittag erreichen, geradezu an.

4. In Hilgerds Heim

Allgemeine Informationen:

Hilgerds Heim, so heißt der kleine Handelsposten am Svellt, in dem die Jäger ihre erbeuteten Pelze an die Agenten verschiedener Handelshäuser verkaufen und sich selbst mit allem eindecken, was sie zum Leben brauchen.

Die Anlage besteht aus einem Palisadenwall mit Torturm und Wehrgängen sowie einigen Holzhäusern im Inneren. Eines davon dient als Schenke (1), zwei weitere als Nachtquartier (2). In einem Haus (3) wohnt der Bogenbauer Wolpert Sennenfang, die restlichen dienen als Lager.

Außerhalb der Palisaden leben einige Khierach-Orks in Zelten. Diese friedlichen Schwarzpelze bieten ebenfalls ihre Jagdbeute zum Verkauf an, und Hilgerd achtet streng darauf, daß die Orks beim Handel nicht übervorteilt werden.

Die Schenke ist einfach eingerichtet. An der rückseitigen

Wand steht eine Theke, auf der mehrere Fässer ruhen, gefüllt mit Starkbier oder falschem Premfeuer. Im Raum befinden sich noch mehrere grobgezimmerte Tische und Bänke. Das Publikum besteht aus typischen Nordlandjägern: bärbeißige, wortkarge Frauen und Männer, allesamt in abenteuerliches Pelzwerk und Leder gekleidet. Wenn die Helden den Gastraum betreten, läßt sich einer der Gäste zu dem Satz "Fremde hat's heuer" hinreißen, begleitet von einem zustimmenden "Hmhm".

Ein starker Schnaps, ein heißer Tee und ein kräftiger Eintopf dürften die Lebensgeister der Helden wieder wecken. Nach einem Abend am wärmenden Kaminfeuer kann man sich dann zum Schlafen zurückziehen. Die Nachtquartiere befinden sich in zwei Hütten, die jeweils nur einen einzigen großen Raum haben. Der Boden ist von einer dicken Reisigschicht bedeckt, worauf mehrere Strohsäcke und Woldecken liegen. Alles ist den Umständen entsprechend recht sauber, und es gibt nur wenig Ungeziefer.

Meisterinformationen:

Hilgerd selbst war in früheren Jahren ebenfalls Jäger, so wie heute der Großteil seiner Kundschaft. Bei einem Kampf mit einem Bären verlor er jedoch seinen rechten Arm und war gezwungen, sich zur Ruhe zu setzen. Mit seinen Ersparnissen errichtete er Hilgerds Heim, um den Jägern - die sich Städten ohnehin nicht sonderlich wohl fühlen - den Weg nach Tiefhusen oder Tjolmar zu ersparen. Die großen Pelzhandels-Compagnien entsenden ihrerseits Agenten zum Heim, die dann vor Ort mit den Jägern verhandeln und die Ware aufkaufen.

Eine Besonderheit von Hilgerds Heim ist der Bogenbauer Wolpert. Er führt ohnehin schon vorzügliche Waffen, ist

aber zudem in der Kunst bewandert, Namensbögen zu bauen. Dies ist eine alte Tradition der Nivesenschamanen und wird nur von wenigen Menschen beherrscht. In einen Namensbogen wird das Haar des zukünftigen Besitzers eingearbeitet. Danach werden Zauberformeln über die fast zwei Schritt lange Waffe gesprochen. All das hat zur Folge, daß nur noch der wahre Besitzer mit dem Bogen schießen und treffen kann. Die Schußwaffenprobe wird um einen Punkt erleichtert. Jeder, der sich des Bogens unrechtmäßig bedient, verfehlt sein Ziel, und steht er auch noch so nah davor. Wolpert baut diese Bögen nur für seine engsten Freunde, von denen sich auch einige als Gäste in Hilgerds Heim befinden. Wollen die Helden eine solch vortreffliche Waffe erstehen, müssen sie sich schon etwas einfallen lassen.

Die Helden können sich bei den Jägern nach Basil und Irion erkundigen, was bei der "Gesprächigkeit" der eigenbrötlerischen Nordländer zu einer langwierigen und nervenaufreibenden Angelegenheit wird. Einige Lokalrunden können hier äußerst hilfreich sein. Schließlich erfahren sie aber doch, daß die Gesuchten vor vier Tagen hier übernachtet haben und am folgenden Morgen auf dem abzweigenden Pfad in die Berge geist sind.

Sollten die Helden Hilgerd dahingehend warnen, daß Orks die Gegend unsicher machen, wird er zwei seiner Knechte als zusätzliche Wachen auf die Wehrgänge schicken.

Im Laufe des Abends betreten einige neue Gäste die Gaststube. Einer von ihnen ist Azzek, der während der Nacht die Wächter überwältigen und den Orks das Tor öffnen möchte. Azzek fällt unter den abenteuerlichen Gestalten im Schankraum kaum auf. Er beherrscht die menschliche Sprache sehr schlecht und beschränkt sich daher auf Kopfschütteln oder Nicken, was hier aber auch nicht verdächtig ist. Sollten die Helden ihn ansprechen, wird er versuchen, sie mit einigen abweisenden Gesten fortzuschicken. Wenn das nichts nützt, zieht er sich frühzeitig in die Schlafräume zurück. Schildern sie Azzeks Ankunft möglichst unauffällig und beiläufig. Er ist halt ein Jäger unter vielen. Als Hilfe sollen ihnen noch die Beschreibungen einiger neu ankommender Gäste dienen:

1. Ein mittelgroßer, kräftiger Mann mit hellblondem Haar und blauen Augen. Gekleidet ist er in eine mit Pelz besetzte Ledertunika, Hosen ebensolcher Machart und leichte Lederstiefel. Auf dem Kopf trägt er einen großen Schlapphut. Bewaffnet ist er mit Dolch und Langbogen.

2. Eine hagere Frau mit dunkelbraunem Haar und braunen Augen. Auffällig sind ihre eingefallenen Wangen. Sie trägt eine an Saum und Kragen mit Wolfszähnen besetzte Wolltunika, darüber eine Pelzweste. Ein Stirnband bündigt ihr langes Haar. Wie die Tunika ist auch die Hose aus Wolle, Füße und Unterschenkel stecken in kniehohen Reitschneidern.

Auf dem Rücken trägt sie einen Rucksack, bewaffnet ist sie ebenfalls mit Dolch und Langbogen.

3. Azzek: Ein kleiner Mann mit schwarzem Haar und braunen Augen betritt mit katzenartigem Gang die Schenke. Er trägt einen hirschledernen Jagdrock und lederne Beinkleider, die Füße stecken in klobigen, aber haltbaren Schuhen, die eher selbstgemacht als von einem Schuster gefertigt aussehen. Als Waffe trägt er einen Kurzbogen, möglicherweise orkische Machart. Außer einem kleinen Felleisen hat dieser Mann kein Gepäck bei sich.

4. Eine Frau betritt den Raum. Sie ist klein und recht rundlich. Unter ihrer derben Wolljacke trägt sie ein zerschlissenes und häufig geflicktes, fast knielanges Brokatkleid. Das teure Stück reichte wohl einmal bis zu den Knöcheln, wurde aber kurzerhand abgeschnitten. Die Mühe, den Saum umzunähen, hat sich die Dame nicht gemacht. Die Frau hat kurzgeschnittene, rote Haare und grüne Augen. Ihr Gesicht ist wie das einer Belhanker Hafenhure geschminkt. Auf dem Rücken trägt sie ein Bündel Weißfuchspelze. Bewaffnet ist sie mit Kurzsword und Langbogen. Obwohl sie eher ein lächerliches Bild bietet, scheinen die anderen sie mit Respekt zu behandeln. Es handelt sich auch um niemand geringere als die berühmte Bären-Benja, die nicht nur das plumpe Aussehen von Meister Petz, sondern auch seine Kraft, gepaart mit der Wendigkeit eines Luchses, besitzt. Wer einmal über sie lacht, entschuldigt sich meist kurze Zeit später, was sich mit ausgeschlagenen Zähnen sehr lächerlich anhört...

Falls die Helden es auf eine Kostprobe anlegen, geben wir hier Benjas Werte an:

MU 16; AT/PA 17/16 (Boxen), 16/14 (Ringen), 15/15 (Kurzsword), TP 1W+2; LE 87; MR 1

Nun, lieber Meister, wir haben einige Beispiele gegeben, erfinden Sie ruhig noch einige Neuankömmlinge dazu. Wichtig ist, daß nicht ausgerechnet Azzeks Ankunft die Sensation des Abends ist.

Eine unruhige Nacht

Meisterinformationen:

Nach einem gemütlichen Abend am warmen Feuer können sich die Helden zu ihrer wohlverdienten Nachtruhe zurückziehen. Allerdings trägt dieses Glück. Vier Stunden nach Mitternacht werden die Helden jäh vom Kriegsgeschrei der Ochazzi-Orks aufgeweckt. Azzek hat den Torwächter (und die Zusatzwachen, die möglicherweise aufgestellt wurden) hinterrücks gemeuchelt und den Orks das Tor geöffnet. Diese sind zu Scharen in den Hof geströmt und dringen jetzt in die Hütten ein. Das Schankhaus haben sie in Brand gesteckt, und ehe sich die Helden versehen, wird die Tür zu ihrer Unterkunft eingetreten. Orks stürmen herein und greifen die noch halb schlafenden Gäste an. Ein kleiner Trost: Immerhin können Sie den Helden für die halbe Nacht die halbe Regeneration zubilligen.



Jeder Held bekommt einen Ork zum Gegner. Sofort beginnt ein Handgemenge. In der Enge und dem allgemeinen Durcheinander kann man allerhöchstens mit einem Dolch kämpfen. Wer zu größeren Waffen greift, hat eine um 4 Punkte verminderte Attacke und eine um 6 Punkte verminderte Parade. Wer danebenschlägt, verletzt jemand anderen. Bei 1-8 auf dem W20 trifft er einen Ork, bei 9-16 einen Jäger, bei 17-20 einen anderen Helden.

Sobald die Helden ihre Gegner besiegt haben, ziehen sich die Orks aus der Hütte zurück. Der Kampf verlagert sich auf den Hof. Hier wird jeder Held nochmals von ein bis zwei Orks angegriffen (wägen Sie ab, was Ihre Gruppe noch vertragen kann). Sinkt die Lebensenergie der Orks auf 6 Punkte, suchen sie ihr Heil in der Flucht. Zur besseren Übersicht geben wir hier nochmals die Werte der Orks an.

Werte der Orks (Erfahrene Krieger)

MU 10; AT 11; PA 7; LE 24; MR -8; RS 2 (Leichter Lederpanzer) **TP 1W+3** (Stoßspeer)

Haben die Helden auch diese Gegner überwältigt, ist der Kampf gewonnen. Die Orks ziehen sich zurück und drängen zum Tor hinaus. Vielleicht können die Helden noch einen Blick auf Azzek erhaschen, der auf Seiten der Orks kämpft. Auch ihm sollte die Flucht gelingen.

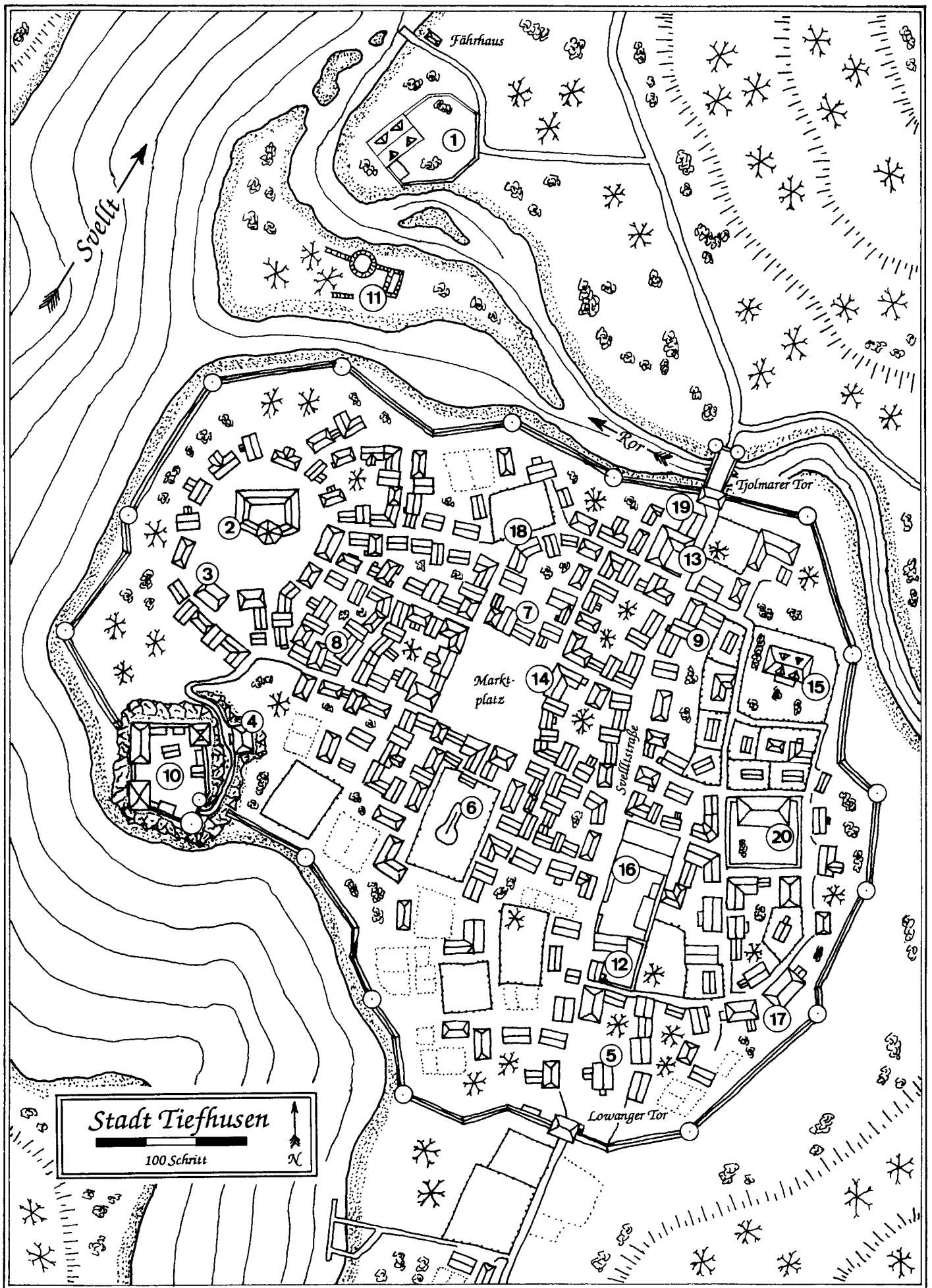
Morgengrauen

Allgemeine Informationen:

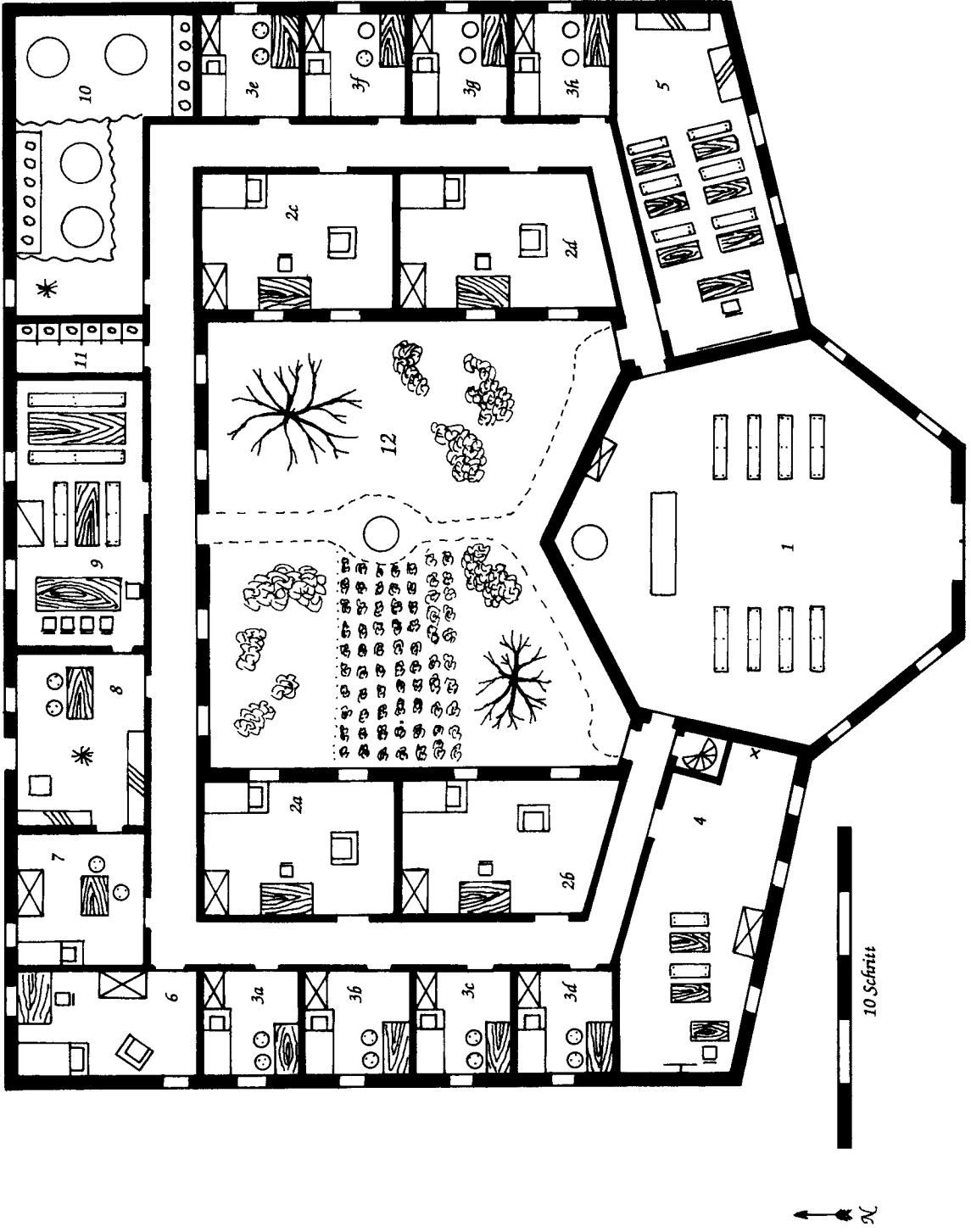
Hilgerds Heim bietet ein Bild der Verwüstung: Einige Häuser sind niedergebrannt, andere stehen noch in Flammen. Die friedlichen Khierach haben sich in die Wälder geflüchtet. Offensichtlich fürchten sie jetzt Übergriffe der Menschen. Die Jäger stehen in kleinen Gruppen zusammen, reden heftig über das Ereignis und stoßen furchtbare Racheschwüre aus. In einer noch intakten Hütte wird ein Lazarett eingerichtet, in dem die Verwundeten versorgt werden.

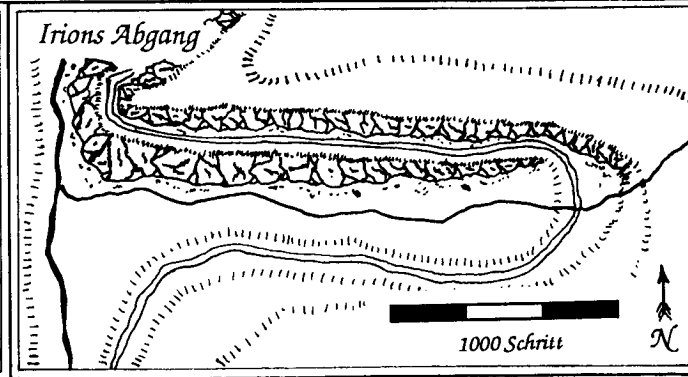
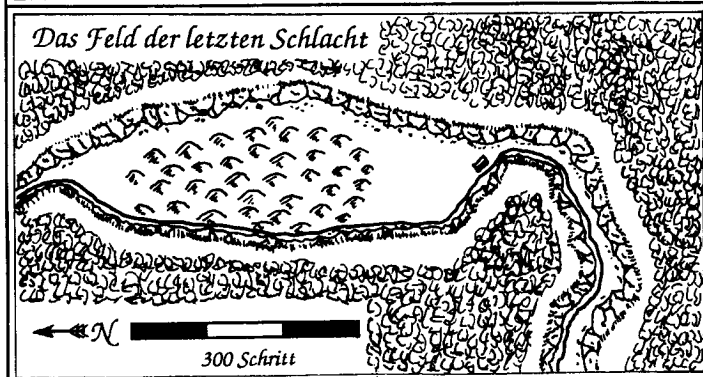
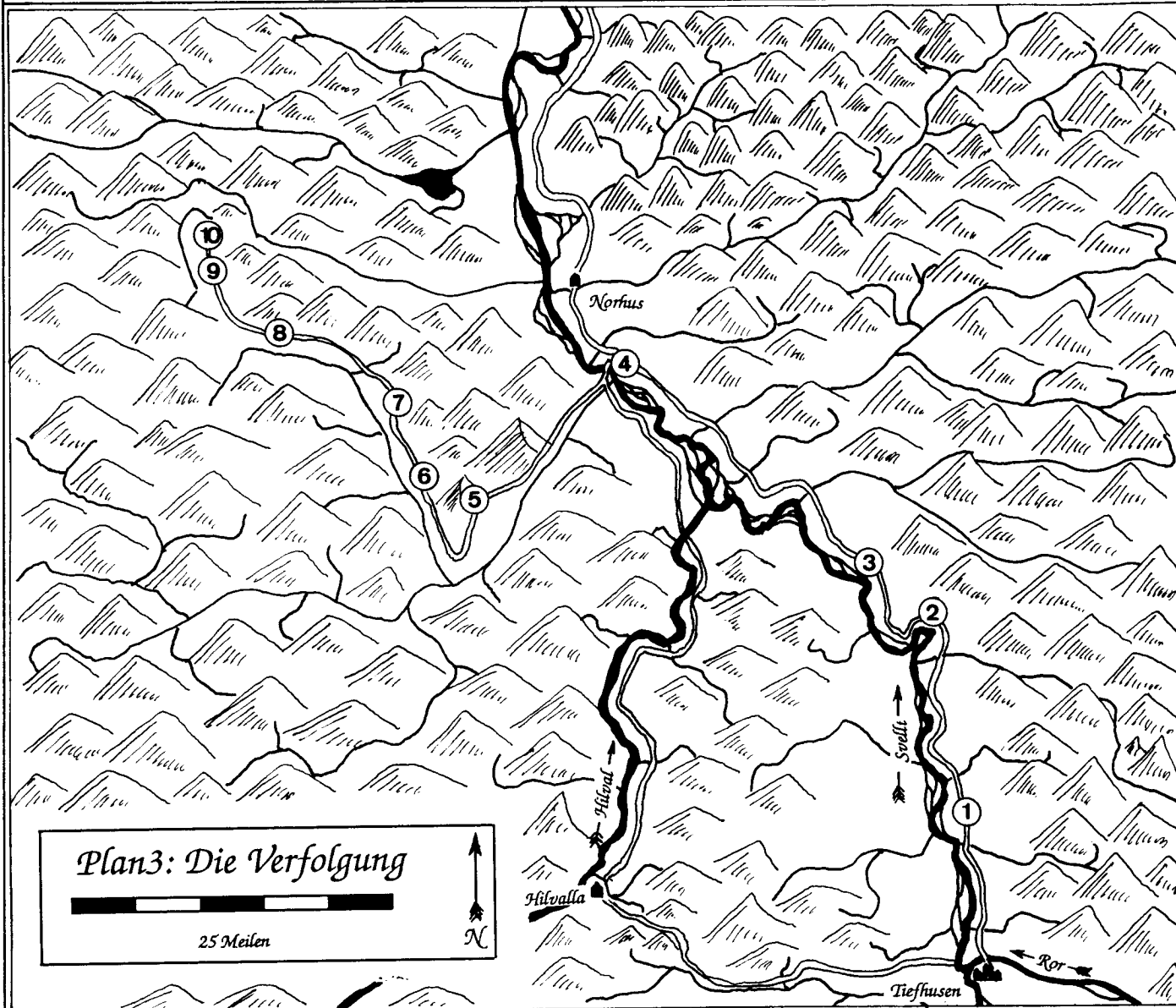
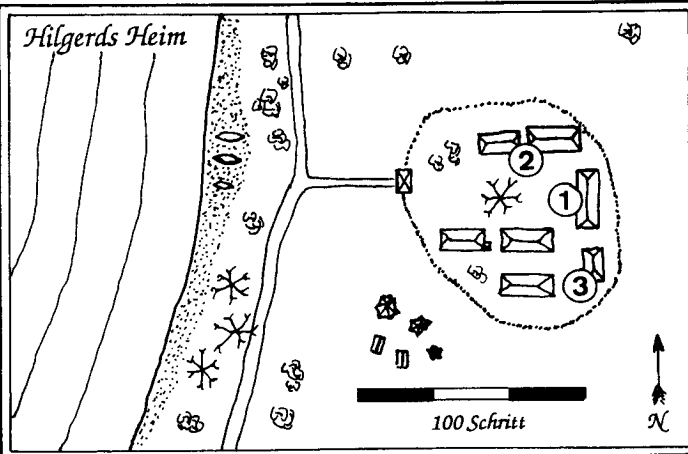
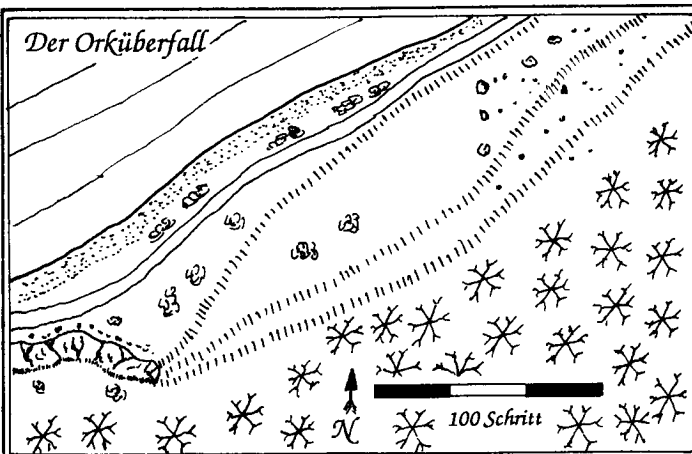
Meisterinformationen:

Magisch begabte Helden spüren am Morgen Störungen im astralen Äther, die von einem Zauber ungeahnter Macht herrühren könnten. Ihr Ursprung liegt in der beginnenden Rückverwandlung des Bildes. Diese bringt die astralen Strömungen dermaßen durcheinander, daß zunächst alle Zauberproben um 3 Punkte erschwert werden. Mißlungene Würfe können - wenn nicht unbedingt schreckliche - so doch unberechenbare Folgen haben. Ihrer Phantasie sind in diesem Fall keine Grenzen gesetzt. Falls sich in Ihrer Gruppe kein magiebegabter Held befindet, spürt derjenige mit dem höchsten Charisma-Wert die Unruhe im Astralraum.



Plan 2: Der Hesindetempel

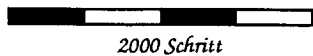




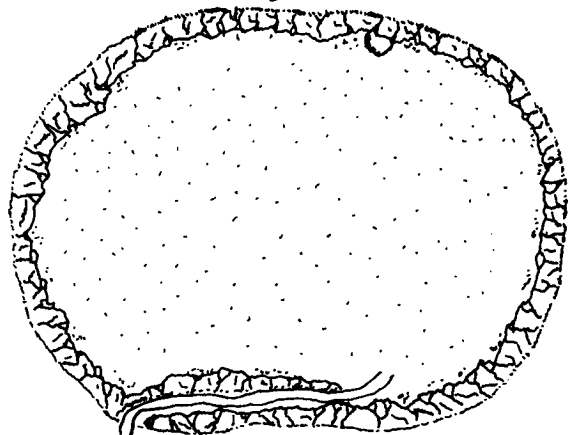
Plan 4: Der Tempel des Namenlosen



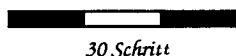
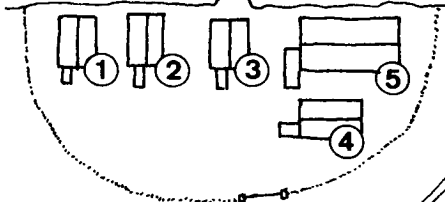
Das Tal



2000 Schritt

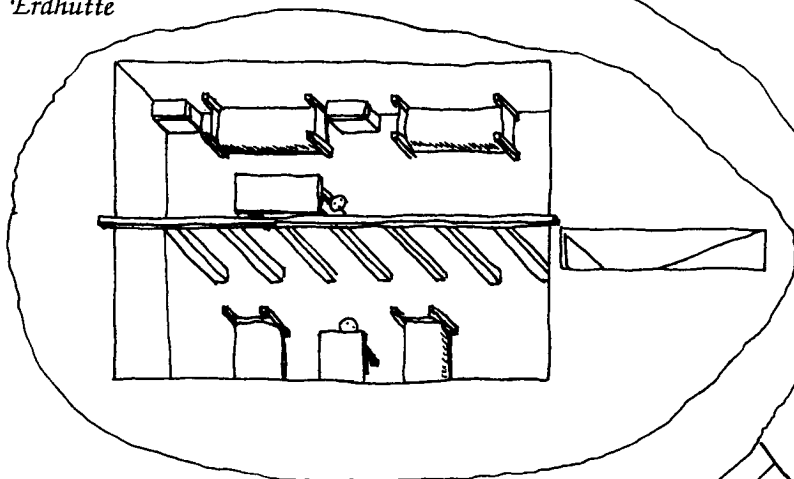


Der Palisadenwall

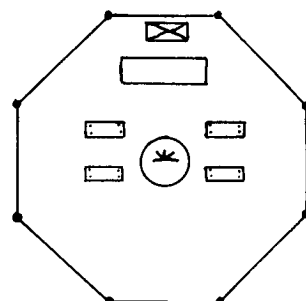


30 Schritt

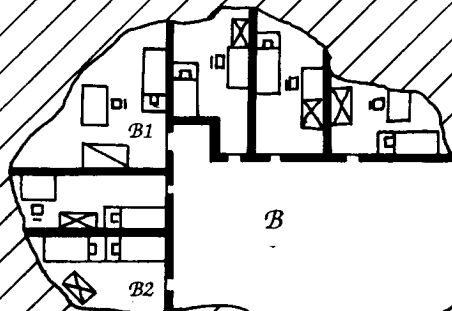
Erdhütte



6 Schritt



C



B

A

Die Tempelhöhle



10 Schritt

nach D

Der dritte Tag

Meisterinformationen:

Bei Hilgerds Heim überquert die Svelltstraße mittels einer Furt den Fluß. Wenige Hundert Schritt weiter nördlich zweigt ein schmaler Weg in Richtung Westen ab. Diesen haben Basil und Irion nach Auskunft der Jäger benutzt. Der Weg verläuft am südlichen Berghang und steigt zunächst steil an.

Das Wetter hat sich gebessert. Inzwischen blickt die Sonne durch vereinzelte Löcher in der Wolkendecke. Die Berge sind mit Nebelfetzen behangen, in denen sich die Sonnenstrahlen brechen. Alles in allem ein phantastischer Anblick.

Der Weg ist für Pferde schwer zu begehen, so daß ein Reiter nur unwesentlich schneller vorankommt als ein Fußgänger.

Sollten die Helden auf dem Bergweg nach Spuren suchen, können sie mit einer Probe +6 kurz hinter dem Abzweig einen Hufnagel entdecken. Eine Meile weiter im Westen ist ein Hufeisen zu finden. Beides stammte von Irions Pferd.

Wir haben für den Marsch in die Berge keine Zufallsbegegnungen angegeben, da die Helden ohnehin alle Hände voll zu tun haben werden. Wenn Sie ihre Gruppe trotzdem für unterbeschäftigt halten, können Sie die weitere Wegstrecke mit einigen Begegnungen würzen und dabei notfalls auf die Tabelle am Beginn des Kapitels zurückgreifen.

Unsichtbare Augen

Meisterinformationen:

Die Helden haben sich beim Kampf in Hilgerds Heim gegenüber den Jägern deutlich hervorgetan. Dem Orkschamenen Orheggz blieb das nicht verborgen. Deshalb ließ er die gefährlichen Gegner von seinen Kundschaftern beobachten. Diese teilten ihm mit, daß sich die Helden gen Westen - genau in das Gebiet der Ochazzi - bewegen.

Zarratz und Orheggz beschließen, daß die gefährlichen Eindringlinge schnellstens aus dem Weg geräumt werden müssen. Allerdings sind viele Krieger beim Kampf in Hilgerds Heim gefallen, noch mehr wurden verwundet, und der Rest ist kampfes müde. Deshalb entscheidet Orheggz, sich Hilfe aus der den Menschen unheimlichen Dimension der Dämonen zu holen. In einem uns unbekannten Ritual beschwört er Irhiadzhal (Beschreibung siehe Anhang) und hetzt diesen gefährlichen Dämon den Helden auf die Fersen.

Irhiadzhal verfolgt die Gruppe, zeigt sich aber nicht. Da er sich nicht in einer festen Gestalt manifestieren kann, ist er momentan noch nicht in der Lage, die Helden anzugreifen. Er hält sich immer in der Nähe der Gruppe, um auf seine

Chance zu warten. Seine Anwesenheit läßt er die Helden durchaus spüren. Irhiadzhal ist nämlich ein Freund großer Auftritte, und er liebt es, seinen Opfern gehörig Angst einzujagen, bevor er endlich zuschlägt.

Eine kalte Angst umklammert die Herzen der Helden. Mutproben sind angebracht. Bei Mißlingen werden alle anderen Proben für eine Spielstunde um die Differenz zwischen Mutwert und Würfelwurf erschwert.

5. Die Höhle

Allgemeine Informationen:

Gegen Mittag finden die Helden einen Pferdekadaver am Wegesrand. Das Tier hat sich offensichtlich die Vorderläufe gebrochen und wurde mit einem Schnitt durch die Kehle getötet. Dem Pferd fehlt ein Hufeisen.

Etwa hundert Schritt bergwärts gibt es sich eine Höhle. Im Inneren findet man eine Feuerstelle sowie eine Lagerstätte.

Meisterinformationen:

Irions Pferd strauchelte und brach sich dabei die Vorderhände. Irion selbst wurde abgeworfen und zog sich beim Sturz eine schwere Verstauchung zu. So konnte er zunächst nicht weiterlaufen und brachte hier vier Nächte zu, bevor er sich so weit erholt hatte, daß der den Weg fortsetzen konnte. Irion hatte Basil vorausgeschickt, damit er das Bild so schnell wie möglich Perdan übergeben kann. Am Morgen des Tages, an dem die Helden die Höhle erreichen, machte sich Irion wieder selber auf den Weg. Bei einer gelungenen Talentprobe auf Fährtsensuchen stellen die Helden fest, daß das Feuer noch letzte Nacht gebrannt haben muß. Auf dem Weg finden sie bergwärtsweisende Fußabdrücke von einem vermutlich mittelgroßen Mann, der zu hinken scheint. Diese Spur ist etwa vier Stunden alt. Der Mann kam aufgrund seiner Behinderung nur langsam voran und müßte am Abend oder am nächsten Morgen einzuholen sein.

Im Astralen Äther gibt es inzwischen wieder verstärkte Unruhe. Dieses Gefühl ist jetzt wesentlich deutlicher spürbar als noch in Hilgerds Heim.

6. Das Feld der letzten Schlacht

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt die Helden weiter bergan. Es ist merklich kälter als im Svelltal, und mittlerweile zeigen sich auch vereinzelte Schneeereste. Der Weg windet durch eine Klamm. Rechter Hand fließt ein eiskalter, reißender Bach, zu beiden Seiten steigen glatte, vereiste Felswände an die hundert Schritt senkrecht empor. Die Klamm mündet in einen etwa

sechshundert Schritt langen und zweihundert Schritt breiten Talkessel. Auch hier ragen die Felswände bis zu hundert Schritt senkrecht in die Höhe. Der Bach fließt linker Hand am Rand des Talkessels.

Der Boden des Talkessels ist nicht eben, sondern weist eine Unzahl von runden Hügeln mit einer Höhe von vielleicht drei Schritt und einem Durchmesser von etwa vier Schritt auf. Zwischen den Hügeln hindurch führt der Weg zum anderen Ausgang des Tals. Irgendwo, weit, weit entfernt, ist eine Trommel und der heisere Gesang eines Orkpriesters zu hören.

Am Taleingang steht ein kleines, altes Haus, aus grobem Gestein erbaut. Anstelle einer Tür gibt es eine Steinplatte, in die vor langer Zeit einmal eine Schrift eingemeißelt wurde. Alles ist von Moosen überwachsen, und die Inschrift ist nur noch teilweise lesbar:

Hier ..tetteeine Kamerad..

die bei der letzten ..cht gef..n sin..

Jarvik von Lowangen

Emer Brugghagen

Rondrian

Tanit von Löwenst..

Gerhild von Tanneroth 589

Meisterinformationen:

Offensichtlich handelt es sich bei dem kleinen Haus um eine Grabstätte. Die vollständige Inschrift lautet:

*Hier bettete ich meine Kameraden zur Ruhe,
die bei der letzten Schlacht gefallen sind:*

Jarvik von Lowangen

Emer Brugghagen

Rondrian aus Baliho

Tanit von Löwenstein

Möge Boron ihnen Frieden geben!

Gerhild von Tanneroth im Jahre 589

Der Talkessel hat eine blutige Vergangenheit. Hier wurde die letzte Schlacht gegen die Orks im Jahre 394 v. Hal geschlagen. Das angeschlagene und stark geschwächte Heer der Schwarzpelze war auf der Flucht in die Heimat und wurde dabei von einer menschlichen Armee unter der Führung der Generalin Gerhild von Tanneroth verfolgt. Die Orks lagerten im Talkessel, dessen Ränder und Ausgänge Frau von Tanneroth mit Bogenschützen besetzen ließ.

Auf die Schwarzpelze ging ein tödlicher Pfeilregen nieder, und während die Menschen nur vier Tote zu beklagen hatten, gelang lediglich einem Drittel des Orkheeres der rettende Ausbruch.

Wenige Tage später, nach dem Abzug der Menschen, kehrten die Orks zurück, um ihre Toten in Hügelgräbern zu bestatten. Bei einer gelungenen Klugheitsprobe+8 (Geschichtswissen+2) wissen die Helden über die geschichtliche Bedeutung des Talkessels Bescheid.

Irhiadzhal großer Auftritt

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden sich das Haus angeschaut und vielleicht auch kurz der Toten gedacht haben, führt sie der Weg weiter durch den Talkessel hindurch. Plötzlich kommt Nebel auf, und das Gefühl beobachtet zu werden, kehrt wieder zurück, diesmal jedoch zehnfach verstärkt. Einer der Helden spürt auf einmal, wie eine Hand seinen Fußknöchel umklammert.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle hat Irhiadzhal seine großen Auftritt geplant. Mittels seiner Kräfte, mit denen er die Toten zu Untoten erwecken kann, läßt er die sterblichen Überreste der Orks aus den Gräbern aufsteigen.

Um die Helden herum brechen die Hügel auf. Aus den Löchern steigen Orkleichen, erdbraune Knochengestalten, mit modrigen Tuchfetzen behängt, die die Helden sofort angreifen. Bei diesem grauerregenden Anblick halten wir eine Mutprobe+4 für angebracht. Bei Mißlingen kämpfen die Helden mit um die Differenz zwischen Würfelwurf und Mutprobe verminderten Werten.

Werte der Orkleichen:

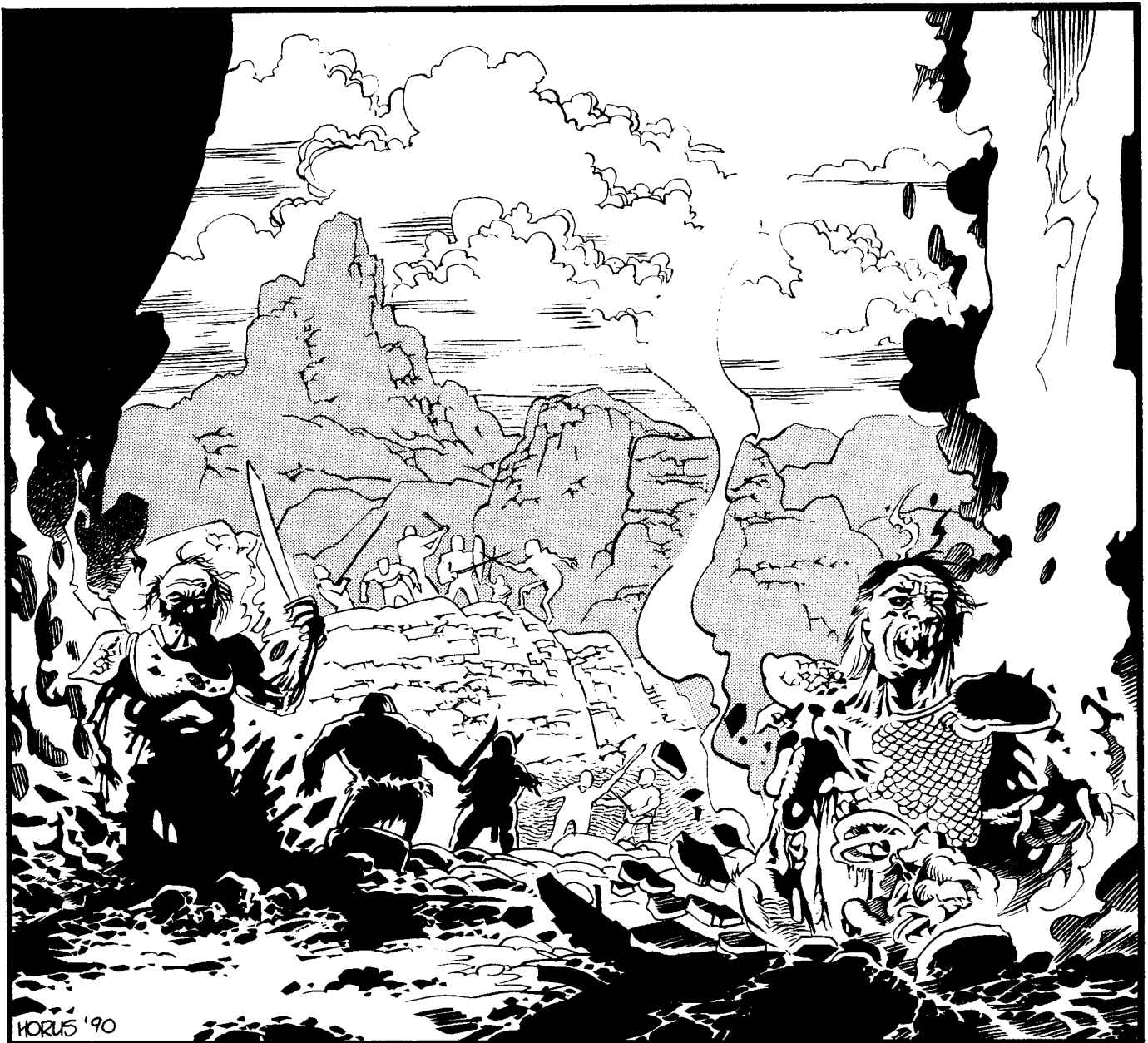
MU 20; LE 20; AT 10; PA 7; MR 3; RS 1; TP 1W+3 (Rostige Säbel, Bruchfaktor 5)

Immer mehr Orkleichen brechen die Erdschollen auf und entsteigen ihren Gräbern. Schließlich sind die Helden von Hunderten Gegnern umringt. Die Lage ist aussichtslos. Lassen Sie den Ungleichen Kampf eine Weile wahren, bis auch der hartgesottenste Held allmählich von Verzweiflung gepackt wird. Und trotzdem soll die Gruppe nicht von den untoten Orks umgebracht werden. Das wäre weder in unserem noch in Irhiadzhal's Sinne. Dieser hat sich nämlich vorgenommen, die Helden auf wirklich denkwürdige Art ins Jenseits zu befördern:

Der Nebel lichtet sich, und die Helden bemerken, wenn sie über die Köpfe der Stumm herandringenden Orks hinwegschleichen, wie sich eine Handvoll menschlicher Skelette durch die Orks zur Gruppe hin durchkämpfen. Auch die damals in der Schlacht gefallenen menschlichen Krieger haben sich erhoben, scheinbar, um den bedrängten Helden beizustehen. Die Orkleichen fallen unter den Schwerthieben der untoten Menschenkrieger, weichen zurück und zerfallen schließlich zu Staub. Doch die Skelette haben sich nur zu den Helden durchgekämpft, um sie anschließend ebenfalls anzugreifen. Irhiadzhal konnte sich inzwischen an der neu aufkeimenden Hoffnung und vor allem an der folgenden Enttäuschung weiden.

Werte der Skelette

MU 30; LE 15; AT 7; PA 7; MR 12; RS 4 (Kettenhemd);
TP 1W+4 (Schwert)



Nachdem die Skelette von den Helden besiegt wurden, ist der Spuk vorbei, sehr zu Irhiadzahls Bedauern. Das ganze Spektakel hat ordentlich an den Kräften des Dämons gezehrt, so daß er die Helden zunächst in Ruhe lassen muß. Ihre Gruppe verspürt jetzt wahrscheinlich das dringende Bedürfnis, den unheimlichen Ort wieder zu verlassen.

Der weitere Weg

Meisterinformationen:

Der Boden ist zumeist felsig, was das Fährtensuchen schwer macht. Trotzdem finden die Helden vereinzelt Spuren Irions, sei es ein Stein, der umgestoßen wurde oder auch ein Fußabdruck an einer weicheren Stelle.

7. Das Nachtlager

Allgemeine Informationen:

Der Weg führt weiterhin leicht bergan. Die Felswände rechts und links sind jetzt weniger steil, der Bach fließt etwas ruhiger. Gegen Abend erreicht die Gruppe eine geräumige Höhle, die vor dem kalten Wind schützt und sich hervorragend als Unterschlupf für die Nacht eignet.

Irhiadzahls letzter Versuch

Meisterinformationen:

Gemäß seinem Auftrag wird Irhiadzahls weiterhin versuchen, die Helden Boron näherzubringen. Allerdings ist er

stark geschwächt und kann als letzten Versuch nur noch einen Säbelzahn timer bieten, in dessen Körper er geschlüpft ist.

Die Nachtwache hört zunächst das Klickern kleiner Steine, dann ein beunruhigendes Schnüffeln. Endlich steckt ein gewaltiger Säbelzahn timer seinen Kopf zum Höhleneingang hinein.

Das Tier hat offensichtlich keine Angst vor dem Feuer und greift sofort den Wächter an. Dessen Kameraden werden vom Kampfeslärm wach (falls sie sich nicht lieber schlafend stellen wollen) und können nach vier Kampfunden eingreifen.

Werte des Säbelzahn timers:

MU 22; **AT** 15 (2 AT/KR); **PA** 7; **LE** 45; **RS** 1; **TP** 3W+2 (Rachen), 1W+5 (Pranken); **GS** 13; **AU** 50; **MR** -2; **MK** 50

Wird das Tier getötet, fährt aus dem Körper ein Blitz hinaus in den Himmel. Der Dämon ist in seine Heimatdimension zurückgekehrt. Nun sind die Helden Irhiadzhal endlich los, und wir sind auch froh darüber, daß wir diesen abscheulichen, unaussprechlichen Namen nicht mehr schreiben müssen.

Die Gruppe kann sich getrost zur Ruhe begeben. Für diese Nacht gibt es nochmals die halbe Regeneration.

Der vierte Tag

Allgemeine Informationen:

Das Wetter hat sich weiter gebessert. Inzwischen zeigt sich blauer Himmel, nur ab und zu von wenigen Wölkchen unterbrochen. Der Weg führt weiter bergan, biegt in ein Seitental ab und ist auf dem gegenüberliegenden Berghang wieder zu sehen.

8. Irions Abgang

Allgemeine Informationen:

Die Helden sind gerade in das oben beschriebene Seitental eingebogen, als sie am gegenüberliegenden Berghang einen Mann entdecken. Dieser umrundet, so schnell er kann, einen Felsrücken und ist nicht mehr zu sehen.

Meisterinformationen:

Irion bemerkt die Gefahr und möchte daher seinen Herrn, den Namenlosen, um ein Wunder bitten. Er verschwindet hinter dem Felsen und betet inbrünstig.

Wahrscheinlich wollen die Helden ihn einholen. Das geht wesentlich schneller, wenn sie nicht auf dem Weg bleiben, sondern die Talsohle durchqueren und auf der anderen Seite die Wand bis zum Pfad emporklettern (Kletterprobe+5).

Wenn die Helden mitten in der Wand hängen, passiert folgendes:

Allgemeine Informationen:

Der Himmel färbt sich dunkel. Blitze zucken, doch kein Donner ist zu hören. Irion steht lachend oben auf dem Weg. Er wirft Steine auf die Helden hinab und gibt lautstarke Schmähungen von sich. Dabei führt er einen irren Tanz auf.

Meisterinformationen:

Irion glaubt, daß der Namenlose seine Gebete erhört hat und ihm nun zu Hilfe eilt. Dabei hat er sich jedoch gründlich verrechnet. Die Blitze gelten nicht den Helden, sondern Irion selbst.

Würfeln Sie für jeden Helden mit dem W6. Bei einer 1 oder 2 wird er getroffen, erleidet 1W6 SP und muß eine Kletter-

probe +9 bestehen, um nicht abzustürzen. Bei Mißlingen erleidet er nochmals 3W6 SP durch den Sturz.

Allgemeine Informationen:

Sobald die Helden den Pfad erreichen, zieht sich Irion wieder hinter den Felsen zurück. Ein Blitz fährt vom Himmel herab und schlägt jenseits des Vorsprungs ein. Schwarzer Rauch steigt empor.

Meisterinformationen:

Irion hat um ein großes Wunder gebeten und dabei den Bogen gründlich überspannt. Der Namenlose hat ihn nun für immer zu sich gerufen.

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Felsen können die Helden ein schwarzes Pentagramm auf dem Boden entdecken. Dieses und der Schwefelgeruch in der Luft sind die letzten stummen Zeuge von Irions Anwesenheit.

9. Der Stall des Tempels

Allgemeine Informationen:

Am späten Nachmittag erreichen die Helden ein etwa zwölf Schritt langes und sieben Schritt breites Holzhaus. Aus dem Inneren ist Wiehern zu hören. Ein junger Mann steht vor dem Haus.

Meisterinformationen:

Im Stall sind die Pferde des Tempels untergebracht, da sie sich hier viel leichter versorgen lassen als im öden Talkessel. Der Talgrund ist hauptsächlich mit Gras bewachsen, ein kleiner Acker für den Anbau von Hafer ist ebenfalls vorhanden.

Der junge Mann ist der Stallknecht. Sobald er die Helden bemerkt, wendet er sich um und versucht davonzulaufen, um die Bewohner des Tempels zu warnen.

Die Helden sollten ihn leicht einholen überwältigen können.

Werte des Stallknechts:

MU 8; AT/PA 8/9 (Dolch); TP 1W+1; LE 25; MR -3

Der Stallbursche ist stumm und weiß nur wenig über den Tempel. Wegen seiner offensichtlichen Feigheit war ihm das Betreten desselben verboten, obwohl auch er ein Anhänger des Namenlosen ist.

So sind kaum brauchbare Informationen aus ihm herauszubekommen.

10. Das Tal des Tempels

Allgemeine Informationen:

Unweit des Stalls führt der Weg wieder in einen Talkessel.

Meisterinformationen:

Die Helden haben ihr Ziel, das Tal des Tempels, erreicht. Was dort passiert, können Sie im nächsten Kapitel nachlesen.



3. Teil: In den Grotten des Namenlosen

Des Abenteuers dritter Teil (Meisterinformationen)

Ihre Helden sind am Ziel: Das Tal, in dem sich der Höhlentempel des Namenlosen befindet, liegt vor ihnen. Es gibt in Aventurien kaum Orte, die trostloser wirken, außer vielleicht in der Zentralkhom oder der Gorischen Wüste.

Die Helden werden in den Tempel des Namenlosen eindringen, wo es schließlich zum spannenden Finale kommt. Bei dessen Gestaltung müssen wir Sie, lieber Meister, allerdings allein lassen. Wir können ihnen lediglich eine Beschreibung der Örtlichkeiten geben, alles andere hängt davon ab, wie sich Ihre Gruppe verhält. Eines steht jedoch fest: Sollten die Helden der Meinung sein, daß man auf der 18. Stufe keine nennenswerten Erfahrungen mehr machen kann, werden sie eines Besseren belehrt. Wie Eingangs geschildert, verwandelt sich das Bild nach 777 Jahren und

77 Tagen wieder zurück. Dieser Zeitpunkt ist gekommen, sobald die Helden im Tempel "aufgeräumt" haben.

Wenn die Helden den Tempel verlassen, werden sie das Tal nicht mehr wiedererkennen: Kein toter Stein, sondern Bäume, Büsche und Blumen sind hier zu finden.

Nachdem sich die Helden eine Weile über den Anblick gewundert haben, treffen sie auf die Berggrolme. Diese klären die Gruppe über die seltsamen Vorgänge auf und belohnen sie mit einem uralten magischen Gegenstand: Dem Auge des Durchblicks (Erklärung im Abschnitt "Das Ende des Abenteuers"). Leider funktioniert dieses Artefakt nicht mehr ganz richtig, was aber weder die Helden noch die Grolme wissen.

Danach können unsere Recken friedlich des Weges ziehen. Es gibt lediglich noch ein kleines Problem: Das Bild zeigt jetzt ein ödes Tal. Wie die Helden diese Tatsache den Hesindepriestern beibringen, bleibt ihnen überlassen.

Das Tal

Allgemeine Informationen:

Der Weg folgt schon seit einiger Zeit einem Bach. Dieser ändert kurz hinter dem Stall seinen Lauf nach Süden, und das Bild, das die Helden jetzt zu sehen bekommen, ist gleichermaßen phantastisch wie bedrückend und abstoßend. Vor der Gruppe öffnet sich wieder ein Talkessel, diesmal jedoch fast kreisrund mit einem Durchmesser von etwa drei Meilen. Die den Kessel umgebenden Felswände ragen 80 Schritt senkrecht in die Höhe, danach steigen sie etwas flacher an.

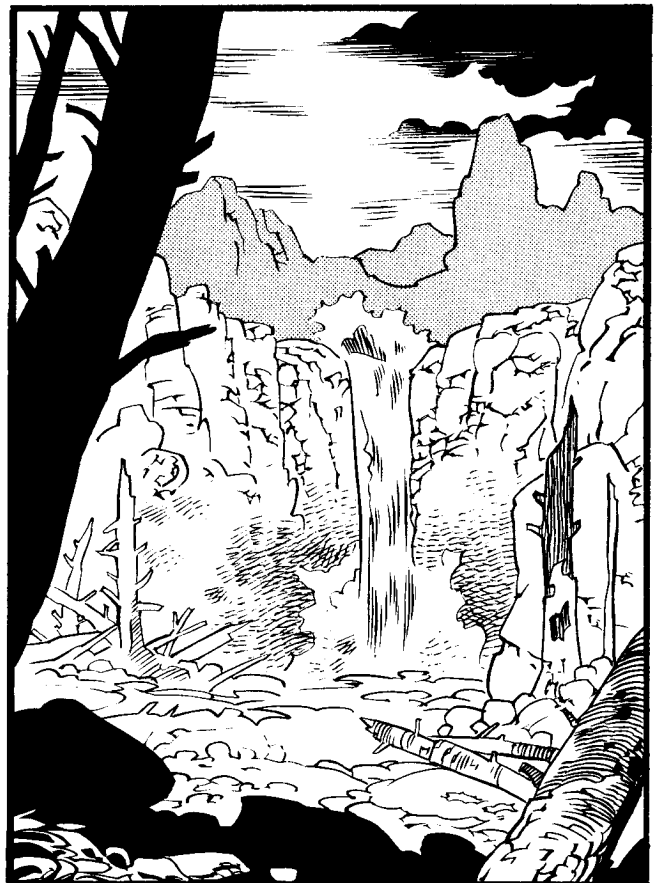
Hier endet jegliche Vegetation und macht einer öden Wüste Platz. Der Bach, der eben freundlich neben dem Weg plätscherte, ergießt sich in einem Wasserfall vierzig Schritt tief ins Tal, wo er im Sand versickert. Leben gibt es hier nicht, verdorrte Baumstümpfe ragen in größeren Abständen wie mahnende Zeigefinger empor. Gegenüber, auf der anderen Talseite, sehen die Helden Rauch aufsteigen.

Strengt man die Augen etwas an, kann man einen Palisadenwall und einige Erdhütten sowie eine dunkle Stelle an der Felswand erkennen.

Der Weg, der auch von Pferden begangen werden kann, führt weiter an der Felswand entlang hinab ins Tal.

Meisterinformationen:

Die Helden haben das Ziel ihrer Wanderung erreicht. Sie werden schon mutmaßen, daß das Bild innerhalb der auf der gegenüberliegenden Talseite befindlichen Anlage zu suchen ist. In diese gilt es jetzt unbemerkt einzudringen. Prinzipiell gibt es zwei Möglichkeiten, dorthin zu gelan-



gen. Die erste wäre, das Tal möglichst ungesehen zu durchqueren, die zweite wäre ein Abstieg an der Felswand direkt hinter dem Palisadenwall. In beiden Fällen müssen die Helden die Dunkelheit abwarten, da sie sonst entdeckt werden. Vor allem dürfen die Helden nicht bei Tageslicht den Weg ins Tal hinuntergehen.

Sobald die Helden den Taleingang erreichen, machen sich wieder die astralen Störungen bemerkbar, diesmal stärker als je zuvor. Zauberproben sind ab jetzt um 6 Punkte erschwert.

Das gesamte Tal sowie den Tempel des Namenlosen zeigt Plan 4.

Der Tempel des Namenlosen

Äußere Ansicht

Meisterinformationen:

Wie bereits gesagt, haben die Helden zwei Möglichkeiten, den Tempel zu erreichen. Sollten sie sich dafür entscheiden, das Tal zu durchqueren, müssen sie einige Schleichproben ablegen. Die Baumstümpfe bieten im Schutz der Dunkelheit zunächst ausreichend Deckung. Bei der Annäherung an den Tempel sind dann drei Schleichproben vonnöten, zuerst ohne Aufschlag, dann +4 und +8. Schlägt eine der Proben fehl, würfeln Sie mit einem W6 für jeden der Wächter. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der Punktzahl, um die die Probe mißlang, hat der betreffende Wächter etwas bemerkt. Da er weiß, daß die Geweihten gerade bei einer wohl wichtigen Zeremonie sind, wird er nicht sofort Alarm schlagen, sondern zunächst selber nach dem Rechten sehen. Dabei kann er möglicherweise überwältigt werden.

Sollten die Helden versuchen, die Felswand hinabzuklettern, um so direkt hinter den Palisadenwall zu gelangen, haben sie zwar die Wachen umgangen, aber nicht unbedingt den leichteren Weg gewählt. Immerhin müssen sie über eine Strecke von etwa 80 Schritt klettern, und das möglichst leise und bei Dunkelheit. Um dies zu bewältigen, sind zwei Kletterproben + 8 nötig. Dabei ist die Sicherung mittels Seilen sehr schwierig. Der Gebrauch von Kletterhaken verbietet sich von selbst, da das Einschlagen zuviel Lärm verursacht.

Wenn ein Held die Klettern-Probe verfehlt, hat er den Halt verloren. Mit einer weiteren Probe +12 kann er ihn wiedererlangen. Gelingt diese Probe nur mit +11 bis +6, konnte der Held sich ebenfalls wieder fangen, hat dabei aber Gestein gelöst, das jetzt geräuschvoll hinabfällt und somit die Wachen alarmiert. Diese werden auch in jetzt noch nicht sofort Alarm schlagen, sondern sich erst vergewissern, was die Störung verursacht hat. In einer Höhe von etwa zehn Schritt geben die Helden trotz der Dunkelheit ein gutes Ziel für die Armbrüste der Wachen ab.

Sollte die Probe auch nicht mit +6 gelingen, stürzt der Bedauernswerte endgültig ab. Ob der Sturz tödlich ausgeht, wird wie folgt ermittelt: Würfeln sie mit einem W6. Das Resultat ist die Anzahl an W20, die der Held als Schadenspunkte erleidet. Bei einer 6 stürzt er gleich zu Beginn der Kletterpartie und dementsprechend aus großer Höhe, bei einer 1 ist er schon fast am Boden angelangt und hat noch einmal Glück im Unglück gehabt.

Haben sich die Helden aneinander angeseilt, sind insgesamt drei Kraftproben +2 (von verschiedenen Gruppenmitgliedern) nötig, um den "gefallenen" Kameraden zu halten. Was bei einem Mißlingen passiert, möchten wir Ihnen nicht vorschreiben.

Allgemeine Informationen:

Von ihrem Versteck aus können die Helden hinter einer hundert Schritt breiten, freien Fläche den Palisadenzaun sehen, der die Tempelanlagen umgibt. Der Zaun beschreibt einen Halbkreis von etwa 25 Schritt Radius. In der Mitte befindet sich ein zur Zeit geöffnetes, zweiflügliges und drei Schritt weites Tor. Zwei Wächter stehen in der Toröffnung und beobachten die Umgebung. Zwischen ihnen brennt ein kleines Wachfeuer, das einen Bereich von etwa 10 Schritt vor dem Tor ausleuchtet. Die Wächter sind offensichtlich mit Schwertern und Kettenhemden bewaffnet. Neben ihnen lehnen zwei Armbrüste an der Palisade. Ab und zu schlendert eine Wache den Zaun entlang, um zu überprüfen, ob sich auch kein ungebetener Gast einschleicht.

Meisterinformationen:

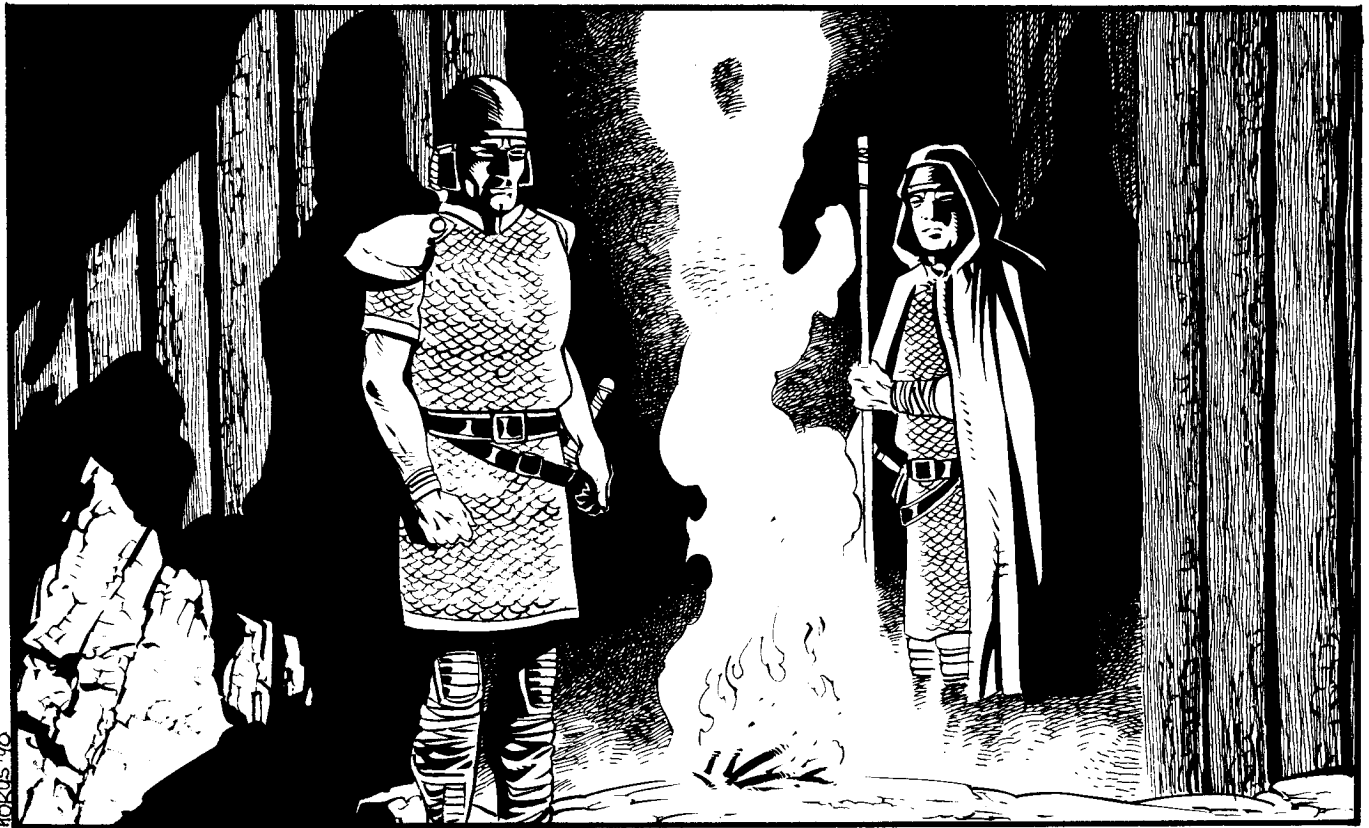
Wenn die Helden die Wache offen angreifen, schlägt diese Alarm. Also ist es ratsam, die beiden Wächter lautlos zu überwältigen. Von vorne kommt man kaum ungesehen an sie heran. Wir schlagen vor, einen Bogen schlagen und sich seitlich entlang des Zauns den Wächtern nähern. Ein Zauberer sollte so ungesehen auf die Reichweite eines Somnigravis oder Paralü herankommen.

Eine weitere Möglichkeit wäre, sich unsichtbar den Wachen zu nähern und ihnen mit einem Knüppel "eins überzubraten". Lassen Sie dabei ruhig einmal die Wache in Richtung des Helden blicken. Den Knüppel, der ja sichtbar bleibt, kann man leicht zwischen zwei Stämmen der Palisade verbergen.

Sollte sich kein magiebegabter Held in ihrer Gruppe finden, kann man, die letzte Strecke in schnellem Lauf zurücklegen und die Schrecksekunde der Wächter ausnutzen, um sie schnell auszuschalten. Die Überrumpelung der Wachen sollte spannend sein, aber nicht zur Unmöglichkeit werden.

Für das Anschleichen auf fünf Schritt ist eine Schleichprobe +8 erforderlich.

Am einfachsten ist es jedoch, an einer Stelle, die die Wachen vom Tor aus nicht einsehen können, über den Zaun zu klettern. Hierzu ist eine Kletterprobe nötig, haupt-



sächlich, damit man sich nicht an den oben angespitzten Holzpfeilen verletzt. Im Inneren müssen die Helden nun besonders vorsichtig sein, damit sie nicht von einer Torwache bemerkt werden.

Die Werte der Wachen finden Sie unter den Meisterinformationen des nächsten Abschnitts.

Hinter der Palisade:

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Zaun finden sich fünf Erdhütten. Zu jeder führt eine Rampe hinab zur massiven Holztür. An der Felswand ist ein Höhleneingang zu erkennen. In der Mitte des Platzes gibt es eine große, erloschene Feuerstelle.

Meisterinformationen:

In den Hütten ist das "weltliche Personal" des Tempels untergebracht. Hütte 1 und 2 wird von je drei Tempelwachen bewohnt, wovon sich zwei in Hütte 2 befinden und schlafen. Zwei weitere standen (oder stehen noch) vor dem Tor, die beiden letzten schieben gerade im Tempel Dienst. In Hütte 3 wohnen vier Jäger. Sie sind für die Nahrungsmittelversorgung des Tempels verantwortlich. Dazu bejagen sie die Umgebung des Tals, sammeln Kräuter, Wurzeln und verschiedene Wildfrüchte. Von Zeit zu Zeit reisen sie auch nach Tiefhusen, um Mehl und andere Lebensmittel

zu kaufen. Drei Jäger schlafen zur Zeit, ein vierter unterstützt Perdan bei seinem Ritual.

Hütte 4 dient als Unterkunft für Pilger und steht zur Zeit leer.

Die fünfte Hütte ist etwas größer als die anderen. Sie beherbergt ein Vorratslager sowie eine kleine Küche und einen Speiseraum. Während der warmen Sommermonate werden die Mahlzeiten für die Tempelbesatzung im Freien zubereitet und auch eingenommen. Das ist bequemer als in der engen Hütte zu essen.

Alle Hütten sind einfach eingerichtet. Genauer entnehmen Sie bitte Plan 5.

Die Helden können nun die Hütten untersuchen und gegebenenfalls schlafende Gegner überwältigen. Um die Tür einer Hütte geräuschlos zu öffnen, ist ein GE-Probe +2 nötig.

In der Hütte müssen die Helden wiederum ein Schleichprobe, diesmal aber -1, bestehen, um sich einer schlafenden Person zu nähern.

Sollten die Helden die bewohnten Hütten durchsuchen, finden sie nur einige Silbertaler und persönliche Gegenstände der Wächter und Jäger. Notfalls kann man hier auch abhanden gekommene oder zerbrochene Waffen ersetzen.

Werte der Wächter:

MU 13; LE 45; AT/PA 12/10; TP 1W+4; RS 4; MR 0; Schusswaffen: 15

Die Jäger sind überzeugte Anhänger des Namenlosen, die Wächter dagegen nur einfache Söldner. Letztere ergeben sich, sobald ihre LE unter 8 Punkte sinkt.

Werte der Jäger:

MU 14; LE 48; AT/PA 13/11; TP 1W+2 (Kurzschwert); RS 1 MR 2; Schußwaffen: 19

Die Jäger werden den Tempel bis zur Kampfunfähigkeit verteidigen.

Der Höhlentempel

A: Eingang

Allgemeine Informationen:

Der Eingang ist ein halbrundes, etwa zweieinhalb Schritt durchmessendes Loch im Felsen. Ihm schließt sich ein zwanzig Schritt langer Gang an. Nach zehn Metern befindet sich rechter Hand eine etwa zwei Schritt hohe Öffnung in der Wand. Der Gang ist offensichtlich - wie auch der Rest des Höhlensystems - natürlichen Ursprungs.

B: Wohnbereich

Allgemeine Informationen:

Die Höhle ist etwa fünfzehn Schritt lang und an der breitesten Stelle 10 Schritt breit. Durch Holzwände ist sie in mehrere Kammern aufgeteilt.

Meisterinformationen:

Hier wohnen die Geweihten des Namenlosen. Das große Zimmer (B1) gehört Perdan, die anderen den übrigen Geweihten. Aus dem Zimmer B2 können die Helden leise Stimmen hören. Das Gespräch scheint sich um die Zerstörung des Bildes zu drehen. Eine Stimme scheint von einem etwa fünfzehn Jahre alten Knaben zu stammen, die andere von einem gleichaltrigen Mädchen. Die beiden sind Pervik und Irina, zwei Novizen, die von Perdan zu Bett geschickt wurden, weil sie seiner Meinung nach das Ritual nur stören würden.

Für den Fall, daß die Helden Pervik und Irina überwältigen wollen, geben wir hier ihre Werte an:

MU 10; AT/PA 8/7; LE 19; TP 1W+1 (Dolch); MR -6

C: Die Tempelhalle

Allgemeine Informationen:

Die Helden stehen am Eingang zur größten Höhle des Systems. Sie mißt etwa 50 Schritt in der Länge und 40 Schritt in der Breite. In der Mitte wurde mit an Holzgestellen

befestigten Vorhängen ein 10 Schritt durchmessendes Achteck abgetrennt. Der Eingang befindet sich auf der den Helden zugewandten Seite. Vor ihm stehen zwei Wächter. Beide halten Fackeln, die die Höhle spärlich erhellen. Die Wächter sind mit Kettenhemden gerüstet und mit Schwertern bewaffnet.

Innerhalb des Achtecks scheint es heller zu sein als außerhalb. Ritualgesänge und schwerer Weihrauchduft erfüllen die Luft.

Meisterinformationen:

Es sind mehrere Möglichkeiten denkbar, wie die Wachen geräuschlos ausgeschaltet werden können. Eine erfolgversprechende Taktik wäre die folgende: Die Helden brauchen im Gang nur ein Geräusch zu verursachen. Einer der Wächter wird nach dem Rechten schauen (Perdan will nur im äußersten Notfall gestört werden). Man kann dem Wächter einen Hinterhalt legen und so seiner habhaft werden. Wenn man ihn bedroht, kann man ihn dazu bewegen, seinen Kameraden unter einem Vorwand herbeizurufen, ohne Alarm auszulösen.

Sind beide Wächter überwältigt, können die Helden problemlos zum Vorhang schleichen, die Waffen fester fassen, einen BLITZ DICH FIND und FULMINICTUS vorbereiten oder sich sonstwie für den folgenden Überfall bereitmachen.

Jetzt gibt es wieder eine beträchtliche Erschütterung der astralen Sphäre.

Das Heiligtum

Allgemeine Informationen:

Durch einen Schlitz im Vorhang können die Helden das Heiligtum betrachten. Im Inneren des Achtecks sehen sie zunächst ein Gestell, auf dem das Bild aufgespannt ist. Letzteres erscheint jetzt sehr blaß und in Auflösung begriffen. Das Gestell steht inmitten eines auf dem Boden aufgemalten Kreises. An den Wänden sieht man vier Bänke und einen Schrank.

Etwa zwei Schritt hinter dem Bild befindet sich ein schwarzer Altar. Auf ihm steht eine Statue, die einen Mann zeigt, der gerade im Begriff steht, sich von seiner Liegestatt zu erheben. Ansonsten befinden sich noch vier Bänke und ein Schrank im Inneren der Achtecks.

Hinter dem Altar steht ein alter, kleiner dicker Mann, rechts daneben zwei schwarzhaarige Frauen, offensichtlich Zwillinge. Ein weiterer Mann, auf den die Beschreibung Basils paßt, steht vor dem Bild. In der Hand hält er ein Weihrauchgefäß, sein Blick ist auf den alten Mann gerichtet. Alle vier zeigen einen Ausdruck höchster Verzückung und stimmen gerade einen Gesang an.

Eine weitere Frau von etwa vierzig Jahren, in eine grüne Tunika und braune Hosen gewandert, steht unweit des Eingangs und läßt ihre Augen aufmerksam durch das Heiligtum schweifen.



Meisterinformationen:

Der Mann hinter dem Altar ist Perdan. Er steht im Begriff, das Bild zu vernichten. Zumindest glaubt er das. Der Diener des Namenlosen hat seit einigen Tagen - wie die Helden auch - starke Störungen der astralen Ebenen gespürt. Diese führte er allerdings auf einen Erfolg seiner Gebete zurück. Heute sind die Störungen besonders heftig, und so schien für Perdan der Zeitpunkt gekommen, das Werk Xeledons endgültig zu vernichten.

Die Zwillinge sind ebenfalls Geweihte des Namenlosen. Beide haben vor kurzem die erste Spruchstufe erreicht und sind somit von Novizinnen zu Priesterinnen aufgestiegen. Die Dame in der grünen Tunika ist eine Jägerin. Sie hält lediglich Wache und nimmt nicht aktiv am Ritual teil. Perdan hält sie jedoch für zuverlässiger als einen der Söldner.

Schleichen die Helden um das Heiligtum herum und riskieren einen Blick hinter den Altar, stellen sie fest, daß sich dort ein Loch im Boden befindet, in das eine Treppe hinab führt.

Jetzt liegt es an Ihnen, den Helden ein spannendes Finale zu bieten. Wir wissen nichts von den Fähigkeiten und eventuellen magischen Gegenständen ihrer Helden und können Ihnen somit keine Hinweise geben, wie der Überfall gelingen kann und auch gleichzeitig einen krönenden und spannenden Abschluß des Abenteuers bietet. Ihr Improvisationstalent ist jetzt gefragt. Soviel wollen wir

Ihren allerdings mit auf den Weg geben. Die drei Geweihten und die Jägerin werden versuchen, Perdan von den Angreifern abzuschirmen. Vielleicht schenkt der Namenlose seinen Dienern auch ein Wunder, auf daß sich die Helden wundern.

Sieht Perdan seine Felle davonschwimmen, wird er versuchen, durch das Loch im Boden zu entkommen. Basil versucht ihm dabei zu folgen. Die Treppe führt hinunter in einen kleinen Gang, der mittels Holzbalken abgestützt wird. Diese sind so präpariert, daß der Gang leicht zum Einsturz gebracht werden kann. Somit wäre Perdan seinen Verfolgern zunächst entkommen. Der Gang führt in ein altes Zwergenbergwerk, durch dessen Stollen man nach einigen Meilen ins Freie gelangt.

Sollten die Helden noch nicht die beiden Torwächter überwältigt haben, werden diese jetzt, vom Kampflärm alarmiert, den Schauplatz betreten und die Helden angreifen. Gleiches gilt für die Novizen.

Falls die Helden nach dem Kampf den Schrank durchsuchen, finden sie einige Meßgerätschaften. Diese bestehen zwar aus wertvollen Materialien, aber wegen ihrer abstoßenden Gravuren nur schwer zu verkaufen. Außerdem weiß niemand, ob man durch den Besitz eines solchen Gegenstandes nicht dem Namenlosen nähergebracht wird, als einem lieb sein kann.

Perdans und Basils Werte finden Sie im Anhang, die der anderen Personen geben wir hier an.

Werte der Zwillinge:

MU 13; KL 12; CH 13; LE 30; KE 15; AT/PA 10/8 (Dolch); TP 1W+1; RS1; MR 2

Werte der Jägerin:

MU 14; LE 48; AT/PA 13/11; TP 1W+2 (Kurzschwert); RS 1; MR 2; Schußwaffen: 19

D: Die Wasserstelle

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Achteck führt ein weiterer Gang aus der Höhle hinaus. Er verläuft auf etwa zwanzig Schritt leicht abfallend und endet vor einem Loch im Boden. Offensichtlich befindet sich hier der Brunnen, der den Tempel mit Wasser versorgt.

Das Ende des Abenteuers

Meisterinformationen:

Die Schlacht ist geschlagen, und wahrscheinlich verspüren die Helden wenig Lust, den Rest der Nacht an diesem unheilvollen Ort zu verbringen. Also werden sie das Bild an sich nehmen und den Tempel wieder verlassen. Draußen angekommen, werden sie ihren Augen nicht trauen: Aus dem Dach einer Erdhütte ragt ein mächtiger, 25 Schritt hoher Baum, und unter ihren Füßen knirscht nicht Sand, sondern es ist das Rascheln weichen Grases zu hören. Sollten die Helden nun das Bild betrachten, werden sie zu ihrem Entsetzen feststellen, daß es jetzt das Tal zeigt, wie es noch vor wenigen Stunden aussah: Ein ödes Loch, bar jeglichen Lebens. Noch erstaunlicher ist, daß die Helden anhand einiger Landmarken erkennen können, daß die jetzige Landschaft der auf der Fälschung entspricht. Plötzlich raschelt irgend etwas im Unterholz.

Allgemeine Informationen:

Aus dem Gebüsch tritt eine kleine Gestalt, knapp einen Schritt groß. Die Proportionen ihrer Gliedmaßen sind annähernd menschlich, wären da nicht die viel zu großen Ohren am auch nicht gerade kleinen Kopf und die schon fast riesenhaften Füße. Auffällig ist auch die faltige, dunkelbraune Haut. Bekleidet ist das Wesen mit einer Felljacke, die bis zu den Knien hinab reicht, die Füße stecken in einfachen Holzschuhen. Die Gestalt fordert die Helden auf, ihr zu folgen. Dabei spricht sie freundlich klingende Worte in einer Sprache, die den Helden unbekannt ist, ja, es ist noch nicht einmal eine Verwandtschaft mit irgendeiner toten oder lebenden Sprache auszumachen.

Meisterinformationen:

Bei dem kleinen Wesen handelt es sich um einen Vertreter der Waldgrolme. Diese wollen sich den Helden dankbar erweisen und sie in ihr Dorf einladen. Und genau dorthin führt sie der Winzling mit watschelnden Schritten. Das Dorf kündigt sich schon von weitem durch Gelächter und Stimmengewirr an. Geruch von frisch Gebratenem steigt den Helden in die Nase, und jetzt wird ihnen auch langsam bewußt, wie müde und hungrig sie von den Anstrengungen der letzten Tage sind.

Allgemeine Informationen:

Das Dorf liegt an einem See und besteht aus einer Vielzahl kleiner Hütten, teils auf der Erde, teils in Astgabeln gebaut. Grolmenkinder laufen herum, bleiben schließlich stehen und betrachten die Helden gleichermaßen scheu und neugierig. Auf dem Dorfplatz brennt ein Feuer, auf dem ein Tier geröstet wird, das verdächtige Ähnlichkeit mit einer Wolfsratte hat. Die Helden werden zum Festmahl eingeladen. Ein offensichtlich sehr alter Grolm achtet darauf, daß die Helden auch genügend vom fetten Schwanz abbekommen, vermutlich das Beste am Braten.

Danach tritt der alte Grolm an die Helden heran und beginnt zu erzählen:

“Ich bin Glax, der älteste meines Volkes. Ein Mensch, ein solcher, den ihr einen Druiden nennen würdet, hat mir eure Sprache beigebracht. Ich war damals noch sehr jung. Seitdem sind achthundert Sommer und Winter an mir vorübergegangen, und ich spüre, daß meine Tage gezählt sind. Umso mehr freue ich mich, daß ich diesen Augenblick noch miterleben kann.

Damals, es war vor 777 Wintern, ich habe sie genau gezählt, kam ein Mensch wie ihr in dieses Tal. Er war hübsch, zumindest nach euren Maßstäben, und er war sehr mächtig. Dieser Mensch sagte, er sei Xeledon und wir müßten seiner Mutter ein Haus bauen. Wir sahen das nicht ein, und da wurde er sehr wütend. Grausam hat er sich gerächt, denn wir konnten unser Tal auf einmal nicht mehr verlassen. Wir spüren zwar selten den Drang, auf Wanderschaft zu gehen, aber hier eingesperrt zu sein, ist für uns unerträglich. Noch schlimmer aber war die lange Dunkelheit, die folgte. Nur über kurze Zeit hatten wir eine normale Nacht und einen normalen Tag. Und selbst an diesem wurde es manchmal nicht richtig hell. Es gab nur eine Stelle, an der wir aus dem Tal hinaus sehen konnten: Dort oben, auf dem Berg.” Er deutet auf einen Berggipfel.

“Was wir dann sahen, erfüllte uns mit Furcht. Mal war es dunkel, dann wieder hell. Besonders bedrohlich waren die letzten Jahre. Da sahen wir viele Menschen, aber riesenhafte, hundertmal, tausendmal so groß wie ihr. Sie kamen mit ihren Gesichtern ganz nah an unseren Berg heran, und doch sahen sie uns nicht. Wahrscheinlich sind wir sowieso zu klein, als

daß solche Riesen uns sehen könnten. Trotzdem haben wir uns versteckt und darauf geachtet, daß niemand, der außerhalb unseres Tals steht und hineinblickt, uns erkennen kann. Schließlich näherte sich uns eine riesenhafte Menschin. Sie nahm unser Tal in die Hand und schüttelte es durch, so daß wir alle durcheinanderpurzelten. Das hat es schon öfter gegeben, seitdem Xeledon hier war. Doch nie war es so schlimm wie in den letzten Tagen. Das Schaukeln und Schütteln dauerte über vier Tage, mit einigen Unterbrechungen. Während dieser Zeit war es wieder dunkel. Dann sahen wir diesen dicken Menschen und spürten, daß er nichts Gutes im Schilde führte. Endlich kamt ihr und habt uns befreit. Als ihr gegen den Dicken und seine Leute gekämpft habt, wart ihr aber auch so riesengroß, jetzt seid ihr kleiner. Es gibt so vieles, das ich nicht verstehe.“

Meisterinformationen:

So hört sich die Geschichte also aus Sicht der Waldgrolme an. Offensichtlich wußten die kleinen Talbewohner gar nicht, daß sie “im Bilde” waren.

Das Fest geht weiter bis zum Sonnenaufgang. Zwischendurch können die Helden versuchen, Glax zu erklären, daß sich die Grolme wohl in ihrem Tal befanden, dieses jedoch auf eine Leinwand gebannt war - sicherlich keine leichte Aufgabe.

Ansonsten kann sich die Gruppe bei den Grolmen noch einige Tage ausruhen. Zum Abschied überreicht Glax ihnen noch ein Geschenk.

Allgemeine Informationen:

Glax kommt auf die Helden zu. In der Hand hält er eine Glaskugel von der Größe einer kleinen Wassermelone.

“Nun wissen wir nicht, was einen Menschen so erfreut. Vielleicht würdet ihr aber dieses Ding hier von uns annehmen. Es hat einmal ein Mensch hier verloren. Er hat sehr auf das Ding acht gegeben. Wahrscheinlich ist es wertvoll und kann euch nützen.”

Mit diesen Worten überreicht er den Helden die Kugel.

Wenn sie die Kugel genauer in Augenschein nehmen, stellen sie fest, daß etwas Glas abgeplatzt und folgendes Sprüchlein eingraviert ist:

*“Geboren wird es aus der Glut,
ein starker Atem formt es gut.
Wie Wasser ist's, so klar und rein,
und doch so hart wie Stahl und Stein,
was kann das für ein Ding wohl sein?”*

Meisterinformationen:

Ein Analys Arcanstruktur ergibt, daß die Kugel mit mehreren Zauberformeln völlig unbekannter Natur belegt wurde. Das Gute Stück ist nämlich “Das Auge des Durchblicks”,

eine Erfindung des vor etwa achthundert Jahren verstorbenen Magiers Zyprian von Zangenbrecht. Eigentlich war sie als eine Art bewegliches Schwarzes Auge ausgelegt, doch war ihre Entwicklung noch nicht ganz abgeschlossen.

Zyprian besuchte auch einst das Tal der Grolme, und obwohl er die Kugel wie seinen Augapfel hütete, fiel sie ihm doch eines Tages aus der Hand auf einen Stein, wobei ein kleiner Glassplitter herausbrach. War die Erfindung ohnehin noch nicht ganz ausgereift, zeigte sie jetzt immer mehr Fehlfunktionen. So beschloß der Magier, die Kugel einfach liegenzulassen und es nochmals mit einer anderen zu probieren. Glax fand das interessante Stück und bewahrte es sorgfältig auf. Man weiß ja nie, wozu so etwas nütze ist.

Aktiviert wird die Kugel, sobald jemand das Wort “Glas” ausspricht, die Lösung des kleinen Rätsels. Danach konzentriert man sich auf den Ort, den man gerne sehen möchte. Wie bereits gesagt, funktioniert das Gerät nicht mehr so, wie es eigentlich sollte. Würfeln sie daher bei jeder Anwendung mit einem W6 eines der folgenden Bilder aus:

1. Die Kugel funktioniert und zeigt tatsächlich den Ort, den die Helden zu sehen wünschen.
2. Die Kugel zeigt den Ort, den die Helden sehen wollen. Leider W6 Jahrhunderte in der Vergangenheit.
3. Die Kugel zeigt eine Unzahl winziger weißer Punkte, durchzogen von grauen Wellenlinien.
4. Die Kugel zeigt genau das, was die Helden sehen wollen, ob es nun den Tatsachen entspricht oder nicht. Ein Beispiel: Alrik ist der festen Meinung, daß der reiche Kaufmann einen verbotenen Sklavenhandel betreibt. Wahrscheinlich sitzt er jetzt in seinem Arbeitszimmer, zusammen mit dem Zwerg Pokallos, und spricht über einen neuen Vertrag. Genau diese Szene wird Alrik jetzt beobachten können. Und das, obwohl sich der Kaufmann gerade in der Schreibstube aufhält und seinem Buchhalter mitteilt, daß die Löhne für alle Angestellten erhöht werden sollen.
5. Die Kugel zeigt eine Begebenheit aus dem Leben des Helden, an die dieser lieber nicht erinnert werden möchte.
6. Die Kugel zeigt Szenen aus einem Rahjatempel.

Doch damit nicht genug. Die Kugel überträgt nur Bilder und keine Laute. Dafür sind die Helden “am anderen Ende” zu hören. Sollten sie sich also über das Gebaren der Leute im Rahjatempel lustig machen, so kriegen dies die “Betenden” mit, was mindestens zu großem Erstaunen führt. Mit all diesen Eigenschaften dürfte die Kugel ein magischer Gegenstand sein, dessen Wert schier im Bereich des Unmeßbaren liegt.

Schlußbemerkungen (Meisterinformationen)

Die Helden können sich nun getrost auf den Weg machen. Zuvor müssen sie noch schwören, niemandem etwas von dem Tal zu verraten. Sie dürfen jedoch wiederkehren und sind bei den Grolmen gern gesehene Gäste. Gefangene aus dem Tempel werden von Glax und einigen anderen zum Talausgang gebracht. Dort beraubt man sie ihrer Erinnerungen und schickt sie fort.

Womöglich kehren die Helden nach Tiefhusen zurück, um über ihre sensationelle Entdeckung zu berichten. Das Wahrheitsamulett ist inzwischen von der Reparatur zurückgekommen, und die Hohe Lehrmeisterin trägt es unter ihrem Gewand um den Hals. Sollten die Helden jetzt die Wahrheit erzählen, werden sie wie abgemacht entlohnt. Tischen sie der Hohen Lehrmeisterin jedoch eine Geschichte auf, bei der das Wahrheitsamulett Verbrennungen dritten Grades verursacht, wird sich diese enttäuscht über das Verhalten der Helden äußern. Sie hätte von solch erfahrenen Recken kein Versagen erwartet, und wenn, dann sollten sie es wenigstens zugeben. Mit der Belohnung ist es dann Essig.

Auf alle Fälle können die Helden jedoch ihre Kugel mitnehmen, und eine Geschichte die fürwahr unglaublich klingt.

Und auch was die Abenteuerepunkte betrifft, sollen sie nicht leer ausgehen. Wir schlagen vor, jeden Held pauschal mit 600 AP zu belohnen. Zusätzlich können sie noch eine Prämie für gutes Spiel und brauchbare Ideen drauflegen. Diese sollte jedoch 200 AP nicht überschreiten.

Lieber Meister, Sie sollten nun Xeledons Rache nicht im Bücherschrank verstauben lassen. Immerhin enthält das Buch einige Fakten über Tiefhusen und seine Umgebung, die Sie noch verwerten können. Das kleine Städtchen ist sicherlich nicht der Ort, an dem sich Diebes-, Bettler-, und Meuchlergilden tummeln. Trotzdem kann man auch hier spannende Abenteuer erleben. Zum Beispiel wäre ein Mord während der frühjährlichen Pelzmesse denkbar. Die Stadt wimmelt dann von Händlern aus aller Herren Länder, und nur zu leicht möchte einer einen ungeliebten Konkurrenten loswerden. Auch das Geheimnis der alten Ruine ist noch offen. Möglicherweise konnte Perdan auch entkommen, wodurch die Helden nun einen Feind mehr haben. Bei all dem wünschen wir Ihnen viel Spaß und einen unterhaltsamen Abend mit *“Xeledons Rache”*.

Anhang

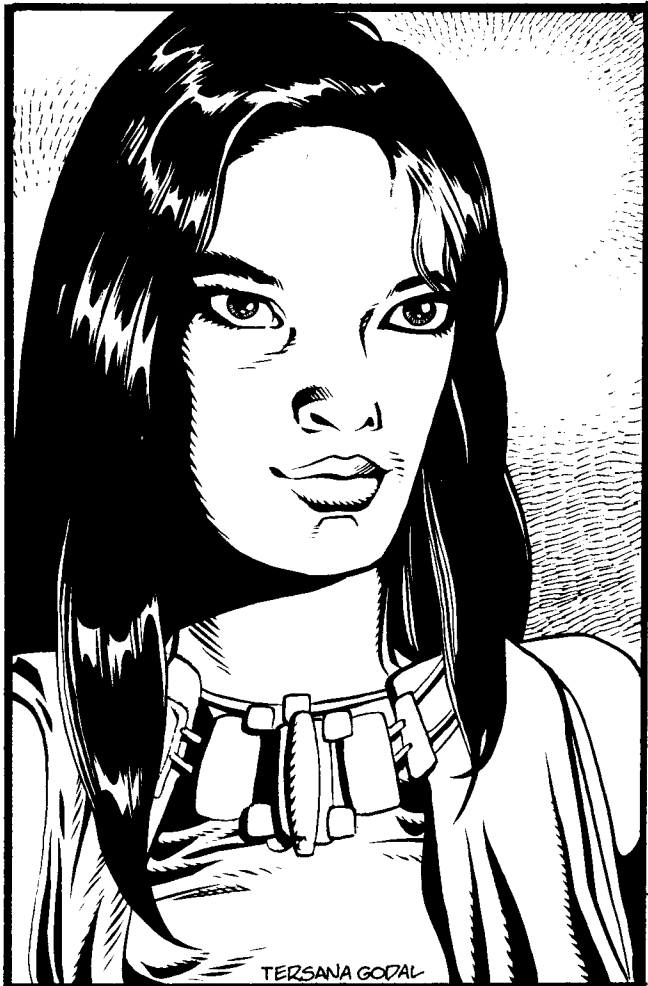
Meisterpersonen im Hesindetempel

Da es im Hesindetempel wahrscheinlich nicht zu Handgreiflichkeiten schlimmeren Ausmaßes kommen wird, haben wir auf die Werte der im Gotteshaus lebenden Personen verzichtet.

Tersana Godal, Hohe Lehrmeisterin

Tersana ist ein zierliches Persönchen mit langem schwarzen Haar. Ihr Alter läßt sich unschwer auf Mitte Zwanzig schätzen. Stets umspielt ein munteres Lächeln ihre Lippen, und ihre gütig blickenden Augen sind leicht schräggestellt, was auf einige Tropfen Nivesenblut in ihren Adern schließen läßt.

Schon in jungen Jahren verspürte Tersana wenig Lust, ihr Leben auf dem Händlerkarren ihrer Eltern zu verbringen. Deshalb schloß sie sich dem Hesindetempel zu Kuslik an. Mit zwanzig Jahren erhielt sie die Priesterweihe und schon



fünf Jahre später wurde sie Vorsteherin des für die Wissenschaft bedeutenden Tempels zu Tiefhusen. Diese steile Karriere verdankt sie einem Fehler des kurzsichtigen und schwerhörigen Kusliker Tempelschreibers, denn eigentlich sollte der Bibliothekar Lokratz Faldem mit dem Tempelvorsitz und Tersana mit der Verwaltung der Büchereien betraut werden. Im Brief, den sie aus Kuslik mitbrachte, stand es jedoch umgekehrt, was Lokratz fast vor Wut und Eifersucht platzen ließ. Da der Bibliothekar keinen Hehl aus seiner Abneigung gegen Tersana macht, ist er auch von ihr nicht sonderlich gut gelitten.

Lokratz Faldem, Bibliothekar

Lokratz Faldem ist ein fünfzigjähriger, kleiner untersetzter Mann mit stark gelichtetem grauen Haar. Eigentlich erweckt er im ersten Moment einen gutmütigen Eindruck, in Wirklichkeit ist er jedoch verbittert und jähzornig. Als Sohn der alten Oberpriesterin und eines herumreisenden Phexgeweihten (der diesmal wohl nichts mitgenommen, sondern dgelassen hat) hatte es Lokratz nicht leicht während seiner Kindheit, denn niemand sollte der Hohen Lehrmeisterin nachsagen, daß sie ihr Kind bevorzugt.

Lokratz ist das "dienstälteste" Mitglied des Tempels und hätte somit sicherlich den Vorsitz verdient. Umso mehr traf es ihn, als Tersana in Tiefhusen eintraf. Seitdem versucht der alte Bibliothekar, der jungen Geweihten zu schaden, wo immer er nur kann.

Als Bibliothekar gehört es zu Lokratz' Aufgaben, verschiedene wissenschaftliche Schriften zu kopieren. Schon in jungen Jahren entdeckte er, daß er nicht nur Talent hatte, den Inhalt wiederzugeben, sondern auch die Handschrift des Originals, eine Fähigkeit, die ihm schon zu einem beträchtlichen (geheimen!) Privatvermögen verhalf.

Aressia, Leiterin der Malschule

Die Mohin Aressia kann man als bewundernswerte Schönheit bezeichnen. Ihr rabenschwarzes Haar und ihre dunkle Haut bilden einen reizvollen Kontrast zu ihrem hellen Priestergewand. Aressia wurde als Säugling von einer Reisenden in einem von Sklavenjägern verwüsteten Dorf gefunden. Die gute Frau brachte das Kind zu einem Tsa-Tempel in der Nähe von Chorhop. Dort entdeckte man schon früh ihr Talent zur Malerei. So wurde sie mit einem Empfehlungsschreiben in den Hesindetempel zu Havena geschickt, wo man ihr eine Ausbildung zukommen ließ. Vor drei Jahren wurde die jetzt Neunundzwanzigjährige nach Tiefhusen versetzt, mit der Aufgabe, dort eine neue Malschule einzurichten, eine Aufgabe, für die sie geschaffen zu sein schien.

Während ihrer Lehrtätigkeit hat sich Aressia in ihren Schüler

Gerbald Rastufir verliebt. Von diesen Gefühlen wird sie den Helden jedoch keinesfalls erzählen, da Liebesbeziehungen zwischen Lehrern und Schülern nicht erlaubt sind.



Thorloff Ogilsson, Pflanzenkundler

Der fünfunddreißigjährige Thorloff ist über zwei Schritt groß, breitschultrig und muskulös. Sein rotblondes Haar und sein wilder Bart weisen ihn zusammen mit seiner Gestalt auf den ersten Blick als gebürtigen Thorwaler aus. Tatsächlich ist er der Sohn eines berühmten Piratenkapitäns. Sein Vater hat es jedoch aus irgendeinem Grund - der für die Familie wohl wenig rühmlich war - vorgezogen, Thorloff in den Hesindetempel zu schicken. Trotzdem besucht der Alte seinen Sohn von Zeit zu Zeit. Die Beiden treffen sich dann an einem geheimen Ort in der Stadt.

Thorloff ist inzwischen nicht nur ein anerkannter Gelehrter geworden, er ist wegen seines guten Asehens auch der Schwarm der Tiefhusener Weiblichkeit. Daraus macht er sich allerdings wenig, eine handfeste Männerfreundschaft liegt ihm mehr.

Windok Pytol, Tempelschatzmeister und Metallurge

Windok ist von dürrer, aufgeschossener Gestalt. Das braune Haar ist schon ein wenig von grauen Strähnen durchsetzt, in seinen meergrünen Augen kann man oft einen Anflug von Spott erkennen. Auffällig ist die Art und Weise, in der er offen getragene Wertgegenstände der Helden mustert und taxiert. Vor vierzig Jahren wurde Windok in den Armenvierteln Arivors geboren und schlug sich als Streuner mehr schlecht als recht durchs Leben, bis er einst ganz gehörig in der Klemme steckte. (An dieser Stelle näher darauf einzugehen wäre ihm sicher sehr unangenehm.) Von Phex verlassen, bat er Hesinde um Hilfe und versprach, sein Leben fortan ihr zu weihen. Wie man sieht, konnte Windok sich noch einmal herauswinden. Er hat auch sein Versprechen gehalten - wohl zum erstenmal im Leben. Jetzt gehört sein Geist dem Tempel und der Metallkunde. Sein Herz hat er jedoch Tersana geschenkt, die seine Liebe als schmeichelnd empfindet, aber noch nicht im gleichen Maße teilt.

Cratos Finsterwind, Koch

Cratos ist bereits über siebenzig Jahre alt. Ein weißer Haar-kranz zierte sein ansonsten kahles Haupt. Der Koch ist hager, klein und trotz seines Alters noch erstaunlich agil.

Ganz anders als es sich bei dem Namen vermuten ließe, ist Cratos die gute Seele des Tempels. Er wird nicht nur wegen seiner Mehlspeisen geschätzt, er ist auch der Freund der Schüler. Für ihre großen und kleinen Sorgen, angefangen von Prüfungsängsten bis zum ersten Liebeskummer, hat er stets ein offenes Ohr. Deshalb gehört der Küchendienst im Tempel zu den beliebtesten Arbeiten.

Gerbald Restufir, Malschüler

Der braunäugige, siebzehnjährige Jüngling Gerbald ist von kleiner und zierlicher Gestalt. Sein Gesicht ist außerordentlich hübsch, und seine widerspenstiger Blondschof verleih ihm den Ausdruck einer gewissen Wildheit. Gerbalds rechtes Bein ist gelähmt.

Früher verdiente sich Gerbald als Sohn armer Bauern ein Zubrot mit der Pflastermalerei auf dem Marktplatz. Dort wurde er von Aressia entdeckt. Sie nahm ihn mit in die Malschule, wo er ein außerordentliches Talent entwickelte. Gerbald und Aressia sind unsterblich ineinander verliebt. Der Junge arbeitet an einem Aktbild seines Herzblatts. Eine mögliche Entdeckung des Kunstwerks wird er mit allen Mitteln zu verhindern suchen.

Lukas, Malschüler

Lukas ist ein Findelkind und lebt, so lange er denken, kann im Tempel. Jetzt ist er fünfzehn Jahre alt, kräftig und von stürmischem Gemüt. Sein engster Freund ist Gerbald. Lukas weiß von Gerbald Liebe zu Aressia, würde aber freiwillig nichts verraten.

Sazena Wulfham, Schülerin der Pflanzenkunde

Die neunzehnjährige, braunhaarige Sazena arbeitete als Dienstmädchen in einem Lowanger Herrenhaus. Eines Tages machte sie sich mit dem Tafelsilber aus dem Staub und tauchte im Tempel zu Tiefhusen unter. Über ihre Vergangenheit schweigt sie, der Schatzmeister weiß jedoch zu berichten, daß sie bei ihrer Ankunft die Kosten für die gesamte Lehrzeit entrichtet hat.

Maire Wackerschalk, Schülerin der Pflanzenkunde

Maire ist ein vierzehnjähriges, zierliches Mädchen mit Sommersprossen im Gesicht und rotem Haarschopf. Als Tochter eines Tjolmarer Apothekers kam sie vor einem halben Jahr nach Tiefhusen.

Thorloff Ogilson ist mit seiner Schülerin sehr zufrieden. Er würde sich jedoch freuen, wenn sie weniger Flausen im Kopf

hätte. Maires Streiche sind im Tempel berüchtigt, und das Mädchen scheut sich nicht, diese auch an weitgereisten Helden auszuprobieren.

Arnhild Gernebsen, Malschülerin

Arnhild, die Tochter des reichen Pelzhändlers Rogard Gernebsen, ist eine recht begabte Malerin und hervorragende Kopistin. Da sie sehr hohe Ansprüche an sich stellt, ist sie mit ihren Werken niemals zufrieden. So war sie ein leichtes Opfer für Basils Komplimente und ließ sich dazu anstiften, das berühmte Tiefhusener Landschaftsbild zu fälschen. Arnhild ist siebzehn Jahre alt und recht pummelig, weshalb sie die Jungs nicht gerade umschwärmen. Umso verständlicher ist es, daß sie Basils heuchlerischem Werben erlag. Sobald die Helden ihr auf die Schliche gekommen sind, gesteht Arnhild ihre Tat unter Tränen.

Die Schergen des Namenlosen

Basil Rogh

Basil ist ein gutaussehender, elegant wirkender Mittzwanziger. Das gute Benehmen eines jungen Adligen ist ihm zu eigen. Der gutgebaute junge Mann übt eine besondere Anziehung auf das andere Geschlecht. Nichtsdestotrotz ist er ein



Geweihter des Namenlosen (1. Weihegrad) und Perdan treu ergeben.

MU: 13	AG: 5	Stufe: 6	Alter: 26
KL: 13	HA: 4	MR: 2	Größe: 1,88
CH: 14	RA: 6	LE: 42	Haarfarbe: rotbraun
GE: 11	GG: 6	AE/KE: 32	Augenfarbe: blau
KK: 12	TA: 4	AT/PA: 12/11	(Kurzschwert)

Herausragende Talente: Betören: 10, Sich Verkleiden: 10, Malen/Zeichnen: 9, Reiten: 8, Klettern: 8

Irion Tjolmarer

Neben Basil macht sich Irion weit weniger gut aus. Auffällig ist vor allem das Fehlen seines linken Auges. Irion erhielt vor kurzem die zweite Weihe und "hat somit im Tempel schon etwas zu sagen", was er seine Untergebenen manchmal auch durchaus spüren läßt. Werte geben wir für Irion nicht an, da die Helden ihm ohnehin nicht begegnen.

Perdan

Perdan ist Geweihter des 4. Grades und somit das Oberhaupt des Tempels. Er ist klein, dick und strahlte schon fast Gemütlichkeit aus, wären da nicht sein einziges, graues Auge, welches eiskalt dreinblickt und jedem bis auf den Grund der Seele zu schauen scheint. Perdan scheut vor nichts zurück, und die Helden sollten sich bei der Auseinandersetzung mit ihm vorsehen. Als langjähriger Diener des Namenlosen kann er seinen Herrn um mächtige Wunder bitten.

MU: 19	AG: 4	Stufe: 18	Alter: 63
KL: 20	HA: 6	MR: 14	Größe: 1,58
CH: 19	RA: 3	LE: 72	Haarfarbe: blond
GE: 12	GG: 7	AE/KE: 90	Augenfarbe: grau
KK: 10	TA: 0	AT/PA: 10/8	(Dolch)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde: 13, Alchimie: 14, Heilkunde Seele: 13, Lesen und Schreiben: 18

Die weiteren Priester des Tempels sind für das Abenteuer weniger maßgeblich. Ihre Werte sind im 3. Kapitel zu finden.

Die Orks

Zarratz

Zarratz ist groß und selbst für einen Ork sehr stämmig. Er ist kein Tairachpriester, war aber von je her der Stärkste des Ochazzi-Stammes und wurde deshalb zum Häuptling auserkoren.

Zarratz' Werte:

MU 13; KL 10; CH 7; GE 12; KK 16; LE 35; AT 14; PA 10; RS 2 (lederne Kleidung); **TP 1W+4** (Speer); **GST1; AU 70; MR -7; MK 20**

Orcheggz

Orcheggz ist Schamane der Ochazzi. Von Wuchs ist er eher klein, und sowohl beim Kampf als auch bei der Jagd zeigte er sich wenig geschickt. Trotzdem wird er von allen Ochazzi geachtet und verehrt, da seine magischen Talente weit über die anderer Schamenen hinausgehen.

Orcheggz' Werte:

MU 13; KL 12; CH 12; GE 7; KK 9; LE 19; AT 10; PA 7; RS 1; TP 1W6 (Messer); **GST1; AU 45; MR 0; MK 10**

Spezielle Zauberkünste können wir für Orcheggz nicht angeben. Nur soviel sei gesagt: Er ist auf dem Gebiet der Beschwörungen und womöglich in den Druidenzaubern bewandert. Dieses Wissen macht ihn zu Zarratz' rechter Hand.

Azzek (Mensch)

Azzek ist klein, hat schwarze Haare, ebensolche Augen und bewegt sich mit katzenhafter Gewandtheit. Er wurde als Säugling bei einem Überfall seinen Eltern geraubt und wuchs bei den Ochazzi auf. Schon früh tat er sich bei der Jagd hervor, und inzwischen ist er ein anerkanntes Mitglied des Stammes. Er nahm sich sogar eine Orkfrau und zeugte mit ihr drei Söhne, was ihm Orcheggz mit Hilfe eines Zaubers ermöglichte. Der Schamane schätzt Azzek wegen seiner über das orkische Maß hinausragenden Klugheit.

Azzeks Werte:

MU: 14	AG: 4	Stufe: 10	Alter: 33
KL: 12	HA: 4	MR: 4	Größe: 1,62
CH: 9	RA: 3	LE: 65	Haarfarbe: schwarz
GE: 16	GG: 6	AE/KE: --	Augenfarbe: schwarz
KK: 15	TA: 3	AT/PA: 15/12	(Stoßspeer)

Schußwaffen: 19 Wurfwaffen: 18

Herausragende Talente: Sinnesschärfe: 10 Schleichen: 12

Die drei vorgestellten Vertreter der Ochazzi sollten während des Abenteuers nicht das Zeitliche segnen, da sie noch gebraucht werden.



AZZEK

Der Dämon Irhiadhzal

Irhiadhzal ist ein Dämon, und zwar ein gehörnter und zudem noch besonders übler. Könnte er sich in einer festen Gestalt auf Dere manifestieren, hätte er mindestens sechs Hörner, eher sogar mehr. Das Wissen um die Beschwörung Irhiadhzals ist - glücklicherweise - fast gänzlich während der Magierkriege verlorengegangen. Woher der Orkschamane diese arkane Technik kennt, ist uns unbekannt. Daher können wir das Beschwörungsritual nicht beschreiben, was uns auch weitaus lieber ist.

Wird Irhiadhzal beschworen, so ist sein Auftrag meist die Vernichtung irgendeines Opfers - in diesem Fall der Mitglieder Ihrer armen Heldengruppe. Irhiadhzal geht dabei weniger gewissenhaft vor, sondern ist eher auf Wirkung bedacht. Er liebt es, seine Opfer zu jagen, ihnen Angst einzuflößen und sie dann möglichst effektiv in Borons Hallen zu

befördern. Dazu ist er aufgrund zweier Fähigkeiten in der Lage: Er kann die sterblichen Überreste intelligenter Wesen zu Untoten machen und er kann in den Körper eines Tieres schlüpfen. Ohne diese beiden Möglichkeiten ist er fast machtlos, denn wie bereits gesagt, kann er sich nicht in einer bestimmten Gestalt manifestieren und somit seinen Opfern direkt keinen körperlichen Schaden zufügen. Er wird sie aber so lange verfolgen und sie die Bedrohung auch spüren lassen, bis er eine Gelegenheit erhält, seine besonderen Talente einzusetzen.

Irhiadhzal ist eigentlich als "Meistermonster" gedacht. Ein Spielermagier sollte das Wissen um die Beschwörung des grausamen Geschöpfes nur in Ausnahmefällen erlernen können - am besten aber gar nicht.

Beschwörung: +10; Beherrschung: +8; Kosten: 80 ASP

Der Zeitplan

1. Tag: In der Nacht tauschte Arnhild die Bilder aus. Das Original übergab sie Basil, der damit die Stadt verließ. Am späten Abend erreichen Basil und Irion den "Röhrenden Firunshirsch".

2. Tag: Tauwetter setzt ein. Basil und Irion erreichen Hilgerds Heim.

3. Tag: Irions Pferd strauchelt und wirft den Reiter ab. Irion verletzt sich dabei und kann nicht mehr laufen. So übernachtet er in einer Höhle nahe Hilgerds heim. Basil schickt er wieder zum Tempel.

4. Tag: In Tiefhusen ist der Schnee ganz weggetaut. Der Diebstahl wird entdeckt, die Helden beenden am Abend ihre Nachforschungen in der Stadt. Zur gleichen Zeit

erreicht Basil den Tempel des Namenlosen.

5. Tag: Die Helden verfolgen Basil und Iron und erreichen Abends den "Firunshirsch".

6. Tag: Die Helden erreichen Hilgerds Heim.

7. Tag: Während der Nacht beginnt das Bild, sich zurückzuverwandeln. Am Morgen sind die dadurch hervorgerufenen Störungen bis Hilgerds Heim spürbar. Die Helden stoßen auf die Spur Irions und übernachten in einer Höhle.

8. Tag: Irion fährt zum Namenlosen. Die Helden erreichen am späten Nachmittag das Tal, in dem sich der Tempel des Namenlosen befindet.

Der Dämon Irhiadhzal

Irhiadhzal ist ein Dämon, und zwar ein gehörnter und zudem noch besonders übler. Könnte er sich in einer festen Gestalt auf Dere manifestieren, hätte er mindestens sechs Hörner, eher sogar mehr. Das Wissen um die Beschwörung Irhiadhzals ist - glücklicherweise - fast gänzlich während der Magierkriege verlorengegangen. Woher der Orkschamane diese arkane Technik kennt, ist uns unbekannt. Daher können wir das Beschwörungsritual nicht beschreiben, was uns auch weitaus lieber ist.

Wird Irhiadhzal beschworen, so ist sein Auftrag meist die Vernichtung irgendeines Opfers - in diesem Fall der Mitglieder Ihrer armen Heldengruppe. Irhiadhzal geht dabei weniger gewissenhaft vor, sondern ist eher auf Wirkung bedacht. Er liebt es, seine Opfer zu jagen, ihnen Angst einzuflößen und sie dann möglichst effektiv in Borons Hallen zu

befördern. Dazu ist er aufgrund zweier Fähigkeiten in der Lage: Er kann die sterblichen Überreste intelligenter Wesen zu Untoten machen und er kann in den Körper eines Tieres schlüpfen. Ohne diese beiden Möglichkeiten ist er fast machtlos, denn wie bereits gesagt, kann er sich nicht in einer bestimmten Gestalt manifestieren und somit seinen Opfern direkt keinen körperlichen Schaden zufügen. Er wird sie aber so lange verfolgen und sie die Bedrohung auch spüren lassen, bis er eine Gelegenheit erhält, seine besonderen Talente einzusetzen.

Irhiadhzal ist eigentlich als "Meistermonster" gedacht. Ein Spielermagier sollte das Wissen um die Beschwörung des grausamen Geschöpfes nur in Ausnahmefällen erlernen können - am besten aber gar nicht.

Beschwörung: +10; Beherrschung: +8; Kosten: 80 ASP

Der Zeitplan

1. Tag: In der Nacht tauschte Arnhild die Bilder aus. Das Original übergab sie Basil, der damit die Stadt verließ. Am späten Abend erreichen Basil und Irion den "Röhrenden Firunshirsch".

2. Tag: Tauwetter setzt ein. Basil und Irion erreichen Hilgerds Heim.

3. Tag: Irions Pferd strauchelt und wirft den Reiter ab. Irion verletzt sich dabei und kann nicht mehr laufen. So übernachtet er in einer Höhle nahe Hilgerds heim. Basil schickt er wieder zum Tempel.

4. Tag: In Tiefhusen ist der Schnee ganz weggetaut. Der Diebstahl wird entdeckt, die Helden beenden am Abend ihre Nachforschungen in der Stadt. Zur gleichen Zeit

erreicht Basil den Tempel des Namenlosen.

5. Tag: Die Helden verfolgen Basil und Iron und erreichen Abends den "Firunshirsch".

6. Tag: Die Helden erreichen Hilgerds Heim.

7. Tag: Während der Nacht beginnt das Bild, sich zurückzuverwandeln. Am Morgen sind die dadurch hervorgerufenen Störungen bis Hilgerds Heim spürbar. Die Helden stoßen auf die Spur Irions und übernachten in einer Höhle.

8. Tag: Irion fährt zum Namenlosen. Die Helden erreichen am späten Nachmittag das Tal, in dem sich der Tempel des Namenlosen befindet.

Anhang 2

Politische Geschehnisse in Aventurien **Tar Honaks Feldzug gegen das Kalifat**

Aventuriens Geschichte ist in Bewegung geraten: Kriege werden geführt, Intrigen gesponnen und Monarchen gestürzt.

Diese kurze Zusammenfassung enthält die wichtigsten Ereignisse der Sommer- und Herbstmonate des Jahres 15 Hal bis etwa zum Handlungszeitpunkt dieses Abenteuers. Zugleich ist sie eine Übersicht über die diesbezüglichen, detailreicheren Veröffentlichungen im 'Aventurischen Boten' bis Anfang 1991.

Alles begann mit den Umtrieben des alananischen Patriarchen Tar Honak: Kurz nach der Unabhängigkeit des kleinen Gebietes Trahelien im äußersten Süden Aventuriens erhob der machthungrige Despot bereits eindeutige Ansprüche auf das junge Königreich - doch sie wurden zurückgewiesen. Diese unerwartete Weigerung dient nun dem Herrn der größten Hafenstadt am Perlenmeer als willkommenes Anlaß, eine der größten Flotten zusammenzuziehen, die man in jüngster Zeit in Aventurien gesehen hat.

Befehlshaber über die gewaltige Armada wird der Patrizier Darion Paligan, der Bruder der Alara Paligan und damit Schwager des Kaisers. Aufgabe der Flotte soll es sein, das schwache Trahelien zu erobern und seine Bewohner zu versklaven - zum Ruhme Borons und Al'Anfas.

Während das Kaiserreich und andere bedeutende Staaten sich abwartend verhalten, findet der Patriarch unter den Boronpriestern und Handelsherren Mengbillas frühzeitig Verbündete, und Brabak schlägt sich hoffnungsvoll auf die Seite des alten Feindes. Lediglich Stoorrebrandt und die Nordlandbank sorgen sich um ihre eigenen Interessen auf den Waldinseln, worauf der gerade wiedergewählte Adelsmarschall Jucho von Dallenthin den verstärkten Ausbau der bornländischen Kriegsflotte verkündet.

Als ein weiteres mögliches Opfer der Al'Anfaner Armada wird der novadische Pirat El Harkir genannt - angeblich ein Korsar des Kalifates. Der Hof des Kalifen in Mherwed leugnet jedoch jeden Kontakt mit dem Freibeuter.

Doch dann geschieht etwas, das die Menschen im Süden Aventuriens derart bewegt, daß sich sofort die Geschichtenerzähler auf den Märkten der großen Städte dieses Themas annehmen. Erzählt wird von einem waghalsigen Korsarenstück El Harkirs: Während Al'Anfa sich auf die großen Boronfeierlichkeiten vorbereitet, schleppt eine Schwarze Galeere eine geentertes Piratenschiff in den Kriegshafen, wo die Armada kurz vor dem Auslaufen steht - doch in Wirklichkeit wurde die Galeere ein Opfer der Freibeuter. Nachts verlassen die Piraten ihr Versteck und schleichen auf das alananische Flaggschiff, die 'Golgari', entführen im Handstreich den Hochadmiral Darion Paligan, zerstören (eher irrtümlich) die Schiffskapelle des Boron und entkommen mit ihrem Gefangenen...

Ein gefangengenommener Pirat gesteht wenig später auf der Folter, Kalif Abu Dhelrumun habe El Harkir zu dem Überfall angestiftet, um in Rastullahs Namen Borons Macht zu ver ringern.

Patriarch Tar Honak droht darauf dem "Feind der Zwölfgötter" mit gnadenloser Vergeltung.

Tatsächlich bleiben diese Worte keine leere Drohung: Tar Honak begibt sich höchstpersönlich an Bord der Golgari und befiehlt den Aufbruch ins *Land der Ersten Sonne*. Die Invasion stößt in Selem auf geringen Widerstand, das Heer des Patriarchen zieht szintoaufwärts gegen Unau. In aller Eile schickt ihm der Kalif Truppen entgegen...

Am Szinto treffen die Armeen aufeinander: Hier das gefürchtete alananische Expeditionskorps aus Dukatengarde, 'Schwarzem Bund des Kor' und Stadtruppen, dort die Übermacht der berittenen und fanatischen Wüstensöhne. Der Angriff der Novadis beginnt - doch Tar Honak hebt die Hände, ruft seltsame Worte in der Rabensprache... Und Totenstille senkt sich über das Schlachtfeld, schwarze Nebel wehen zwischen den Novadis. Niemand weiß mehr seinen Namen oder seine Aufgabe, das große Vergessen ist über die Wüstensöhne gekommen.

Die darauffolgende Schlacht ist mehr ein Gemetzel: Wer von den Novadis nicht erschlagen wird oder im Fluß ertrinkt, wird gefangengenommen und als Sklave verkauft. Nur einige Veteranen und erfahrene Helden können entkommen. Die Al'Anfaner haben kaum Verluste zu beklagen.

Zur selben Zeit setzt Mengbilla ein Heer nach Port Corrad in Marsch, um das dortige Kontor der Gerbelsteins "vor der bornischen Habgier Stoorrebrandts zu schützen".

Unau wird kurze Zeit tapfer von einer kleinen Schar der 'Gelbherzen' gehalten, fällt aber schließlich den vereinigten Truppen Al'Anfas und Mengbillas in die Hände. Ein kleineres Heer belagert Kannemünde, in Festum macht sich die Flotte bereit. Ein Vorstoß nördlich der Unau-Berge bringt das Heer des Patriarchen bis nach Mherwed, der Kalif ist geflohen, vielleicht sogar tot.

Auch der Widerstand der tapferen Trahelien ist schnell gebrochen, da es Tar Honak gelingt, die beiden Töchter der trahelischen Königin nach Al'Anfa verschleppen zu lassen. Königin Peri III. wird gezwungen, ihr Land unter Al'Anfas Herrschaft zu stellen und sich selbst als Gefangene zu Tar Honak zu begeben.

Thalusa beteuert eilig seine Freundschaft mit Al'Anfa; im ganzen Süden Aventuriens versuchen nun alle, sich möglichst gut mit Tar Honak zu stellen, der sich im Palast des Kalifen zum *Imperator des Südens* ausruft. Aus seiner Erklärung geht hervor, daß Boron ihm ein wahrhaft göttliches Geschenk gemacht hat: Macht über Schlaf und Vergessen sowie - wie es scheint - völlige Unverwundbarkeit.

Währenddessen fliehen die geschlagenen Novadis in die

Khom zurück. In den angrenzenden Gebieten fragt man sich sorgenvoll, wohin sich Tar Honak nun wenden wird: Ziehen die Schwarzen Truppen demnächst mhanadiabwärts nach Rashdul und weiter nach Khunchom ? Oder aber marschieren sie nordwärts nach Gorien, Anchopal und weiter nach Zorgan? Manche befürchten gar, die neue Route der Truppen aus Al'Anfa und Mengbilla führe mhanadiaufwärts über Fasar nach Punin, um den konkurrierenden Boronkult dort auszulöschen.

In Punin jedenfalls setzen sich Freischärler unter Führung von Hauptmann Leomar und der Geweihten Borondria in

Bewegung, um das scheinbar herrenlose Land südlich des Yaquir sichern und einen Angriff Tar Honaks frühzeitig abzufangen.

Auf den Meeren schließlich ist der Krieg zwischen dem Bornland und Al'Anfa in vollem Gange: Stoorrebrandt und Festum haben zuviel im Kalifat und im Süden investiert, um Tar Honak zum Imperator aufsteigen zu lassen.

Es besteht also kein Zweifel: Für tapfere Recken und Kämpfer, die sich ihr Brot mit der blanken Waffe verdienen, gibt es künftig viel zu tun im Süden Aventuriens.

Aventurischer Bote

Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Andergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbrüder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teueres Geld! Der Bote erscheint regelmäßig

nach Ablauf mehrerer Monate und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten,

Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunksinns!

Ansonsten gilt: Wer wie ein Ork nicht lesen kann, sieht sich nur die Bilder an!

Schutzgebühr:

DM 2,-

Phex, 14 n.H.

27

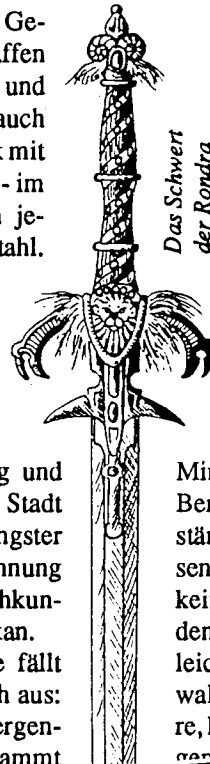
Gleißender Stahl

Viele Waffen gibt es, die der wohlausgebildete und geübte Krieger in der Stunde des Kampfes verwenden kann - keine davon ist ähnlich hochgerühmt und legendenumwoben wie das Schwert.

Die Heldensagen geben ihm unterschiedlichste Namen - das blitzende Blatt, die treue Klinge, der scharfe Stahl -, die alle von der Hochachtung der Krieger gegenüber ihrer Waffe zeugen. Umso bedauerlicher ist es, daß so mancher Kämpfer seine alte Waffe zwar gut kennt, beim Kauf einer neuen aber von gerissenen Kaufleuten über das Ohr gehauen wird und *Phex über Rondra triumphiert, weil Hesinde fernab weilt* - oder, um es prosaischer auszudrücken: Viele haben keine Ahnung von den Unterschieden zwischen den Schwertern verschiedener Herkunft.

Mit diesem Mißstand soll diese *Kleine Klingenkunde* endlich aufräumen! Lest darum, edler Krieger (oder laßt Euch vorlesen), was der Gelehrsamkeit über Schwerter bekannt ist.

heute immer noch abgelegene Gegenden, in denen angeblich Waffen aus Bronze hergestellt werden, und man sieht von Zeit zu Zeit auch Druiden aus dem Zwergenvolk mit Schwertern aus diesem Metall - im Großen und Ganzen gesehen jedoch sind alle Schwerter aus Stahl. In Aventurien gibt es mehrere Regionen, in denen guter Stahl hergestellt wird: Die beiden wichtigsten sind der Raum Kosch/Nordmarken und die Insel Maraskan, doch müssen auch Uhdenberg und Prem erwähnt werden. Die Stadt Khunchom verdankt ihre in jüngster Zeit aufstrebende Stahlgewinnung vor allem den zahlreichen sachkundigen Flüchtlingen aus Maraskan. Die Qualität dieser Rohstähle fällt allerdings recht unterschiedlich aus: Wenn man den legendären Zwergenstein einmal ausklammert, stammt das am besten



Das Schwert der Rondra

den Kämpfer bei hoher Belastung im Stich zu lassen und zu brechen - "Goblinstahl", wie ihn erfahrene Krieger und Waffenhändler abfällig nennen.

Der Stahl aus Prem schließlich ist dafür bekannt, daß er von vielen Thorwaler Waffenschmieden ausschließlich verwendet wird - aber auch ausschließlich von diesen. Denn er ist der Stolz der Swafnirkinder, die ihre

Minen und Hütten in den Thorwaler Bergen nur unter schwierigen Umständen betreiben können. Ohne diesen Lokalstolz gäbe es vielleicht keine Waffen aus Premier Stahl, denn er ist ziemlich spröde und nicht leicht zu schmieden - doch die Thorwaler bevorzugen ja ohnehin schwere, klobige Äxte und Zweihänder gegenüber

Der **Aventurische Bote** ist das begleitende Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Teilen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise usw. Wenn Sie über die geschichtliche Entwicklung Aventuriens immer auf dem Laufenden sein wollen, abonnieren Sie den Boten. Er erscheint regelmäßig alle 2 Monate und kostet im Jahr DM 10,00 (einschließlich Porto). Ein Probeheft kommt postwendend für DM 2,- in Briefmarken.
Anschrift: **Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 8057 Eching**

Herausgeber:
F. Riedemann, I. Kramer,
U. Kulow-Lehmkuhler, A.
Loosen, J. Raddatz, M. Steller
Illustrationen:
Nicolas Bau,
Susi Michels

Copyright © 1990 by
Schmidt Spiel+Freizeit GmbH

Germany

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

...mangelt es ihm ein wenig an Geschmeidigkeit, doch kann das von guten Schmieden leicht ausgeglichen werden. Der Uhdenberger Stahl ist in erster Linie bedeutsam, weil aus ihm die meisten Waffen nördlich des Mittelreichs und des Bornlandes bestehen. Er ist sehr gut schmiedbar, neigt aber dazu,

...auch gelegentlich ein Kurzschwert herstellen. Die besten Schmiede findet man in Residenz- und Garnisonsstädten, doch sind die Preise auch dementsprechend.

Besondere Berühmtheit genießen einige Orte, die mit dem Rondra- oder Ingerimmkult näher verbunden sind: In Wehrheim, dem "Heerlager des

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.

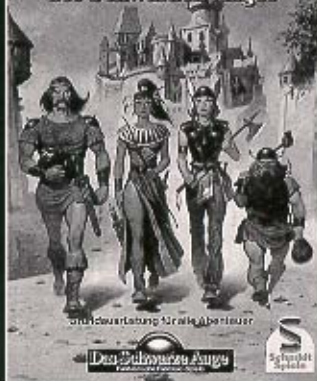


Die Welt des »Schwarzen Auges«

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 »Xeledons Rache«

Wenn ein Halbgott einen Fluch über einen Landstrich legt, sollten gewöhnliche Sterbliche fortan diese Gegend meiden, denn solch eine götterverlassene Ödnis zieht unweigerlich die finstersten Gestalten an.

Es bedarf schon einiger besonders erfahrener und mutiger Helden, um die Kreise des göttlichen, aber unberechenbaren Xeledon zu stören. Wenn Sie ein paar furchtlose Recken kennen, die sich wirklich bewähren wollen, rufen Sie sie zusammen. In diesem Abenteuer werden sie gefordert - bis an ihre Grenzen und darüber hinaus ...

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«.



01766

T.Nr. 180734

