

ERFAHRUNGSTUFEN

21+

ABENTEUER

43

Das Schwarze Auge

DER KRIEG DER MAGIER



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Gruppen-Abenteuer

Der Krieg der Magier

Das Schwarze Auge
Fantasische Rollenspiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Rudolf van Giffen,
Planzeichnungen von Britta Herz

©1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Der Krieg der Magier

von
Hadmar Freiherr von Wieser

Ein Abenteuer
für den Meister und 3-5 außerordentliche Helden
ab 16 Jahren



Inhalt

Das Abenteuer (Meisterinformationen)	5
Die Helden (Meisterinformationen)	5
Die Rahmenhandlung	7
Empfang beim Kaiserlichen Regenten	7
Rakorioms Expedition	15
Der Ring des Satinav	16
Die Beschwörung	17
Die Reise in die Vergangenheit	17
Über Rohal	18
Rollenspiel	18
Über Borbarad	19
Der Auftrag	20
Die Gorische Wüste	23
Die Schwarze Feste	26
Die Erkundung	29
Erdgeschoß	31
Unterirdische Räume	38
Borbarads Privaträume	40
Unter der Kuppel	50
Die Turmkuppeln	52
Die Wache der Helden	56
Auszug der Horde	57
Die Weisheit	58
Spieler ohne Held	59
Borbarad	59
Rohal	60
Die Helden	60
Die Konfrontation	61
Das Heer des Rohal	61
Die Horde des Borbarad	62
Die Brüder	63
Die Schlacht beginnt	66
Die Entscheidung	66
Das Ende	67
Zurück in die Zukunft	68
Rückkehr	68
Was ist geschehen?	68
Der Höhepunkt eines Heldenlebens	68
Anhang: Die Borbarad-Kampagne	69
Karten und Pläne	70, 71

Das Abenteuer

(Meisterinformationen)

“Der Krieg der Magier” ist der Prolog der Borbarad-Kampagne, die Aventurien in den nächsten Jahren in seinen Grundfesten erschüttern wird. (Nähere Informationen zu Verlauf und Gestaltung der Kampagne entnehmen Sie bitte dem Anhang.)

Schauplatz und Inhalt dieses Abenteuers sind den künftigen Ereignissen würdig: Hier geht es tatsächlich um den berühmten Krieg der Magier, der vor über 400 Jahren den Übergang vom aventurischen Mittelalter zur Neuzeit bildete - und Ihre Helden können dennoch an diesen längst vergangenen Ereignissen teilhaben!

Der Inhalt des Abenteuers - eines der umfangreichsten, die wir bisher veröffentlichten - läßt sich in einem Satz zusammenfassen: Die Helden reisen in die Vergangenheit und spielen die entscheidende Rolle in der Endschlacht zwischen Rohal und Borbarad. Wie immer, wenn ein DSA-Abenteuer um eine zentrale Überraschung aufgebaut ist, die für jeden DSA-Spieler interessant ist, erfahren auch Sie, der Meister, erst beim Durchlesen des Abenteuers, welches entscheidende Problem sich den Helden stellt.

Davon abgesehen gliedert sich die Handlung in etwa wie folgt: Die **Rahmenhandlung** bietet den Spielern die Gelegenheit, sich im Aventurien der Gegenwart heimisch zu fühlen, ehe sie den Ring des Satinav finden, ein Schlüsselartefakt, das sie in die Vergangenheit schleudert.

Die Ankunft führt die Helden direkt zu einer Begegnung mit Rohal und Borbarad, die kurz vor ihrer großen Konfrontation stehen.

Unmißverständlich geht an sie **der Auftrag**, das Kristallherz des Borbarad zu erobern und magisch zu fesseln.

Die Helden werden in **die Gorische Wüste** teleportiert, um in Borbarads Festung einzudringen.

Die Schwarze Feste ist - wie zu erwarten - ein Wunderwerk der Hohen Magie, eine Sehenswürdigkeit, für deren Erkundung die Helden viele Stunden, wenn nicht Tage benötigen.

Doch **die Wache der Helden** bleibt nicht ungestört. Zunächst erscheinen die Kreaturen der zwei Magier, dann einer der beiden Kontrahenten persönlich - mit einer verblüffenden Mitteilung.

Sodann ist **die Weisheit** gefragt: zunächst die des Meisters, der die Pläne Rohals und Borbarads durchdenken muß, dann die der Spieler, die die aus der Lage resultierende Verwirrung durchschauen müssen.

Die Konfrontation Rohals und Borbarads findet als Szene von epischer Breite statt.

Doch **die Entscheidung** wird von den Helden herbeigeführt.

Ohne sicher sein zu können, ob sie die aventurische Geschichte falsch oder richtig beeinflußt haben, kehren die Spieler zurück in die Zukunft - aber in welche?

Das Abenteuer “Der Krieg der Magier” mit seinem geradezu bombastischen Hintergrund lebt vor allem von Ihrer Fähigkeit, die Gefühle Ihrer Spieler zu stimulieren: zunächst Stolz und Selbstbewußtsein, dann Spannung und Horror, schließlich atemloses Staunen. Zur Erleichterung hat der Autor den wichtigsten Kapiteln Tips zu Zweck und Gestaltung der Szene vorangestellt. Insbesondere ist “Der Krieg der Magier” ein Abenteuer für Forscher: für die Magier und Hesinde-Geweihten auf der Suche nach der letzten Wahrheit, für die Weltenbummler, die stets hoffen, daß hinter dem nächsten Berg ein Wunderland liegt, für die Streuner und Phex-Geweihten, für die jede verschlossene Tür und jedes Geheimnis unwiderstehliche Herausforderungen sind, und für alle Aventurier, die nicht genug von den Überraschungen ihrer Heimat bekommen können.

Die folgenden Texte strotzen von Anspielungen und Querverweisen auf andere DSA-Publikationen (die ja inzwischen etliche tausend Seiten umfassen) - angemessen für die erfahrensten Helden. Für den Meister finden sich häufige Quellenangaben, für die Spieler unzählige Spezielle Informationen, deren Zugänglichkeit meist von einem gewissen Talentwert abhängig ist. Der Autor empfiehlt, diese meist wichtigen Daten nicht nur aufgrund gelungener Proben, sondern grundsätzlich an die geeigneten Helden weiterzugeben.

In diesem Abenteuer fällt Ihnen, geschätzter Meister, unter anderem die gewaltige Aufgabe zu, die beiden (bis heute) mächtigsten Menschen Aventuriens gleichzeitig darzustellen: Rohal und Borbarad. Zu diesem Zweck finden Sie eine umfangreiche Datensammlung und Personenbeschreibung sowie einige Ratschläge, wie man - als “einfacher Sterblicher” - die Erfahrung von Jahrhunderten rollenspielerisch darstellt. Ausführliche Informationen über das Wesen der Zeit entnehmen Sie MYSTERIA ARCANA, 107ff. (Auszug siehe Anhang).

Die Helden (Meisterinformationen)

Wie Sie auf dem Umschlag erkennen können, ist “Der Krieg der Magier” für Helden mindestens der 21. Stufe gedacht - einer Stufe, die das Regelsystem immer stillschweigend als obere Grenze der Entwicklung, zumindest für Spielerhelden, behandelt hat. Denn die eigentliche Voraussetzung für die Teilnahme am Krieg der Magier ist, daß Ihre Spieler die größten Helden des

gesamten Zeitalters spielen. Wir gehen jedoch davon aus, daß alle DSA-Spieler - unabhängig von der Stufe ihrer Helden - in diesem Abenteuer mitspielen wollen und sollen. Solange die Gesamt-Stufen-Summe Ihrer Helden sich in der Gegend von mindestens 80 bewegt, können Sie sie durchaus großzügig in dieses Abenteuer werfen.

Falls Ihre Helden im Durchschnitt jedoch unterhalb der 10. Stufe sind, kann es sich nur um eine Verwechslung handeln. Für diesen Fall müssen Sie (mittels vorliegender Richtlinien) eine alternative Rahmenhandlung vorbereiten, die erklärt, wie unsere jungen und unschuldigen Helden in die atemberaubenden Ereignisse verwickelt werden.

Die größten Helden des Zeitalters

Die Definition der Gruppe: Sie ist genau zu diesem Zeitpunkt - im Zeitrahmen von etwa 500 v.H. bis 500 Hal - die mächtigste Gruppierung einzelner Sterblicher.

Sie sind die größten Helden ihres Zeitalters, die in einem Atemzug mit Geron, Leomar, Hlûthâr oder Raidri Conchobair genannt werden, von Los verwöhnt, von Legenden umgeben, zuweilen gar als Rondra-Heilige oder Halbgötter verehrt. Sie haben die Hälfte der Staatsoberhäupter Aventuriens gerettet, sie haben mehr Ungeheuer bezwungen als selbst gebildete Aventurier auch nur benennen könnten, bisweilen ist ihr Ruhm so groß, daß sie kaum einen Schritt unerkannt tun können.

Macht ist relativ

Der besondere Reiz von DER KRIEG DER MAGIER entsteht aus dem Zusammentreffen dieser mächtigsten Sterblichen ihrer Zeit mit den zwei vielleicht mächtigsten Menschen Aventuriens überhaupt. Einerseits überschütten Sie die Spieler förmlich mit jenen Entdeckungen und Enthüllungen, nach denen sie ihr ganzes Rollenspielleben gelehzt haben, andererseits machen Sie ihnen durch mystische und unheimliche Andeutungen klar, daß es auch für die Mächtigsten Geheimnisse gibt, die sie mit Ehrfurcht oder Schrecken erfüllen und darum unaufgedeckt bleiben müssen.

Auswahl der Helden

In diesem Abenteuer können die Spieler all jene Helden einsetzen, die für die normale Spielbalance untragbar sind.

Eigentlich wäre es sehr stimmungsvoll, wenn Sie DER KRIEG DER MAGIER mit jenen Helden spielen, die in den kommenden Jahren die gesamte Borbarad-Kampagne erleben sollen. Andererseits würde diesen Helden dann ihre eigene Erfahrung im Wege stehen. Die vollkommene Abgebrühtheit und Abgeklärtheit, die Helden in DER KRIEG DER MAGIER benötigen, wäre in Zukunft eher hinderlich für schönes Rollenspiel. Was tun?

Vorgänger der Helden

Der ideale Kompromiß ist es, wenn die Vorgänger und Vorbilder ihrer üblichen Helden das einleitende Abenteuer erleben (beziehungsweise erlebt haben: Sie können den Beginn des Abenteuers um einen fast beliebigen Zeitraum zurückverlegen). Fast jeder halbwegs gut ausgearbeitete Charakter hat zumindest einen er-

fahrenen Vorgänger, sei es einer seiner Eltern, sein Lehrmeister oder auch nur ein Vorbild, dem er vielleicht nur einmal begegnet ist.

Schwertmeister

Aufgrund der mit der Zeitreise verbundenen Teleportation können Sie auch Helden einsetzen, die inzwischen in andere Welten vorgedrungen sind. Insbesondere bietet sich KRIEG DER MAGIER für eine Rückkehr aus der merkwürdigen Hohlwelt Tharun der Schwertmeister an. Die SCHWERTMEISTER-Serie wurde nämlich - das sei hier zum letzten Mal gesagt - bereits 1990 eingestellt.

Berühmte Meisterpersonen

Sollten einer oder mehrere Ihrer Spieler im bisherigen Rollenspielleben stets mehr Wert auf Rollenspiel als Machtsteigerung gelegt haben und über keinen einzigen "Übermenschen" verfügen, so können Sie auf einige der berühmtesten aventurischen Meisterpersonen zurückgreifen: Wir empfehlen den Schwertkönig Raidri Conchobair, Markgraf von Winhall, die Amazonenkönigin Yppolita, den großen Magier Rohezal, den Elfenbogenschützen Der Rote Pfeil, Albrax, Sohn des Agam, Graf von Waldstein, die Hexe Luzelin vom Blauen Wald. Natürlich können Sie auch andere berühmte Meisterpersonen auswählen, aber glauben Sie uns: Es ist gar nicht so einfach, in den DSA-Publikationen weitere geeignete Helden oberhalb der 18. Stufe zu finden ...

Zusammenstellung der Gruppe

Insbesondere sollte die Gruppe mindestens einen Experten der aventurischen Magie einschließen. Nur dann ist die enorme Vielfalt von Informationen für die Spieler plausiblerweise zugänglich. Sollte keiner Ihrer Spieler einen Magier (oder zumindest einen einschlägig gebildeten Druiden oder Hesinde-Geweihten) spielen, dann sollten Sie den alten Rohezal (siehe Anhang) als Meisterperson mitführen. Seinem Charakter entsprechend wird er sich nicht in die Handlung drängen, aber die Helden mit ständigen Informationen verblüffen.

Vorbereitung der Heldenbriefe

Ehe Sie die Helden zum Spiel zulassen, sollten Sie sie möglichst an die aktuelle Fassung der Regeln anpassen. Abgesehen von etlichen Überarbeitungen und umfangreichen Ergänzungen, enthält insbesondere die Neuauflage von DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES einige Elemente, auf die ein erfahrener aventurischer Held in diesem Abenteuer nicht verzichten sollte. Die wesentlichste Neuerung ist die Möglichkeit, die fantastischen Aspekte Aventuriens regeltechnisch als Wissenschaft verstehen zu können, insbesondere durch die Talente 'Magiekunde' und 'Götter und Kulte' und durch die Hellsichtzauber ODEM ARCANUM, ANALÜS ARCANSTRUKTUR, OCULUS ASTRALIS und XENOGRAPUS CLARVOYANT. Auch wenn Sie die entsprechenden Regeln bisher nicht eingesetzt haben, ist es sehr plausibel, daß Ihr Held im Lauf seines aufregenden Lebens solche Kenntnisse erworben hat.

Die Rahmenhandlung

Empfang beim Kaiserlichen Regenten (Für hochstufige Helden)

Zweck der Szene:

- Gelegenheit, sich als größte Helden des Zeitalters darzustellen und zu fühlen
- Überblick über die aktuelle Situation des Neuen Reiches
- Gefühl von Heimat und Zugehörigkeit (Kontrast zu folgenden Szenen)
- ausführliches Rollenspiel, eventuell Kennenlernen des eigenen Helden

Gestaltung der Szene:

Empfohlene Hintergrundmusik für dieses Kapitel: Händel (z.B. Feuerwerks- oder Wassermusik), Kammermusik, Cembalo

Beleuchtung: alle Lichtquellen, Kerzen, Spiegel usw.

Sonstiges: Falls sich unter ihren Spielern chips- und flipsabhängige Trolle befinden, die ständig mampfen müssen, dann gönnen Sie ihnen die Knabbereien noch für diese eine gemütliche Szene.

aufhält. Ihr seid zur Aufnahme in das 'Register der rundergefalligen Recken' vorgeschlagen worden, das wiederum zur möglichen Auswahl unter die 100 berühmtesten Helden Aventuriens in die Ruhmeshalle im Tempel der Heiligen Ardare in Arivor vormerkt. Für den Bund des Schwertes Thorgrim, Sohn des Tuwar, Kastellan und Bewahrer des Rondrariums zu Perricum"

Für adelige Helden:

"Dabei wird Euer oberster Lehnsherr die vornehmste Pflicht des Lehnsmanes einfordern, die Huldigung mit der traditionellen Eidesformel "auf die Zwölf, die Ehre und alles, das wir lieben und das uns heilig ist", zumalen es Euch nicht möglich war, bei der Amtsübernahme am 23. HESinde 21 Hal auf den Silkwiesen den Treueeid zu schwören.

Für die Kanzlei für Reichsangelegenheiten

Reuther Pelion Eorcaidos von Aimar-Gor, Reichsrat"

Einladung

Meisterinformationen:

Stellen Sie aus folgenden beispielhaften Textpassagen eine persönliche Einladung zusammen. Wählen Sie zunächst Termin und Anlaß, sodann den konkreten Einladungsgrund und schließlich die einladende Institution:

"Im Namen Seiner Allerzwoölfgöttlichsten Majestät, Reichsbehüter Brin, König von Gareth, erlauben wir uns, Euch (NAME) ..."

"... zur Feier des Jahres der Zwölfgötter 22 Hal zum Großen Tausendjährigen Turnier zu Gareth zu laden und Euch zu bitten, Euch am ersten Praiostag des PRAios in der Neuen Residenz einzufinden."

"... anlässlich der 1015 Jahre des Bestehens des Neuen Reiches zu Gareth zu laden und Euch zu bitten, Euch am Nationalfeiertag, dem 6. Tag der RONDra, in der Neuen Residenz einzufinden."

"... zur Feier des 50. Geburtstages Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz, Kaiser Hal, zu Gareth zu laden und Euch zu bitten, Euch am 23. BORon zum großen Ball in der Neuen Residenz einzufinden."

Für wirklich berühmte Helden (DAS GROSSE DONNERSTURMRENNEN, FINDET DAS SCHWERT DER GÖTTIN, MEHR ALS 1000 OGER, DIE VERSCHWÖRUNG VON GARETH):

"Bei dieser Gelegenheit möchten wir Euch zu einer Audienz beim neuerwählten Schwert der Schwerter, dem Oberhaupt der Rondrakirche, bitten, das sich derzeit mit seinem Stab in Gareth

Für Kämpfer und Bogenschützen:

"Zur rundergefalligen Erbauung seiet Ihr auch eingeladen, Wapen, Wehr und Waffen nach den alten Arivorer Regeln mit Euch zu führen und vor dem Kaiserlichen Hof zu fechten und zu schießen.

Für die Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil Baron Tsafried von Waldfang, Reichsrat"

Für andere Helden, insbesondere 'Barbaren und Wilde':

"Bei dem Empfang sind festliche Kleidung und höfische Etikette selbstverständlich verbindlich.

Für den kaiserlichen Hof

Edle Argiope Paligan von Gareth, Hofmarschallin"

Achten Sie darauf, daß jene Helden, die kein Garethi (oder überhaupt nicht) lesen können, sich ihre Einladung von kundiger Seite vorlesen lassen.

Garderobe

Allgemeine Informationen:

Nach ihr beschlossen habt, die Einladung anzunehmen, erhebt sich die Frage, wie ihr bei Hofe auftreten wollt und für welche Kleidung ihr euch entscheidet. Zunächst einmal scheint Schlechtwetter angesagt. Welche Überkleidung und Kopfbedeckungen wählt ihr? Vor allem aber: Was trägt jemand wie ihr bei Hofe? Die gewohnte Kluft, in der ihr berühmt geworden seid? Rüstung und Waffen, aufs Schönste poliert? Ballkleidung, eher traditionell garethisch, gewagt alafanisch oder neumodisch im Vinsalter Stil? Oder die tulamidische Pluderhose, die dem einen oder anderen von euch unlängst so gut gefallen hat?

Traditionelle Spangenschuhe oder Elfenstiefel, wie sie unter Kaiser Hal modern wurden, hohe Reiterstiefel mit Sporen (wie es derzeit bei Hof wieder üblich sein soll) oder etwas ganz Verrücktes wie Schnabelschuhe? Trägt man Schmuck, Orden und Amtszeichen eher dezent oder im Übermaß?

Riecht der Herr von Welt nach Waffenfett und Rost, nach Tabak und Leder oder nach Aranischem Lavendel? Wie steht's mit den edelsten Parfüms wie Rahjas Hauch oder Kanäle von Grangor Nr. 5? Vielleicht wollt ihr ja auch, prominent wie ihr seid, zeigen, was ihr in fernen Ländern kennengelernt habt: Wie wäre es mit tulamidischer Männerschminke oder mit alananischer Kosmetik?

Und schließlich: Welche Bewaffnung ist angebracht, wenn man im Haus des Kaisers ist?

Meisterinformationen:

Jeder Held hat zwei Talentproben auf 'Etikette', um über Kleidung und Accessoires zu entscheiden. Eine gelungene Probe-5 reicht, um "Etwas Gepflegtes" auszuwählen, eine Probe+5, um wirklich der aktuellen Mode (die in Aventurien allerdings eher nur im Lauf von Generationen wechselt) zu entsprechen. Wo man die passenden Dinge erwerben kann, ist allerdings ein weiteres Problem. Zumindest in Gareth und Vinsalt gibt es professionelle höfische Putzmachereien, gute Schneidereien natürlich in jeder größeren Stadt. Ballkleidung aus Samt, Seide, Brokat, Atlas, Bausch und Pelz kostet generell von 25 Dukaten aufwärts (herrlich x2, fürstlich x4, königlich x10), dazu kommen Accessoires und Schmuck von etwa gleichem Wert. (Stoffe, Tuche, Pelze und dergleichen siehe ENZYKLOPAEDIA, Seite 49ff.) Die Anfertigung dauert etwa 2 Monate, mit je 25 Dukaten Aufzahlung läßt sich die Wartezeit halbieren.

Um einen Fauxpas (= Fehltritt, Peinlichkeit) zu vermeiden, erlauben Sie jedem Held eine alternative Probe.

'Menschenkenntnis': "In kriegerischen Zeiten neigen die Menschen zu Prunk und Vergnügungssucht; teuer und protzig ist sicher nicht unangebracht."

'Sich Verkleiden' +5: "du weißt zwar nicht, was es ist, aber es sieht höfisch aus."

'Betören' +5: "Mit dieser Garderobe kannst du sicherlich jede noch so vornehme Person des anderen Geschlechtes beeindrucken. Für verknöcherte alte Haushofmeister kannst du das nicht erhoffen ..."

'Schneidern' +8: du erinnerst dich an ein altes Schnittmuster ..." Ebenfalls hilfreich sind die Berufsfertigkeiten 'Schneider', 'Kurtisane' und 'Hausdiener'.

Für Magier ist das Fest- und Konventionsgewand praktisch Pflicht: eine Seidenrobe und dazu ein Stirnband oder ein breiter Pilgerhut (siehe "Vom Gewande, das einem Magus geziemt", DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES, Seite 57f.).

Was fremde Völker unter höfischer Kleidung verstehen, kann interessant und amüsant sein: Ein Amboßzwerg wird sich mit der traditioneller Kohlensalbe schminken. Ein Elf wird sicherlich den traditionellen Gürtelschmuck anlegen, vielleicht auch Federn, Blumen und Pelz als Schmuck wählen. Ein Waldmensch wird vielleicht das uralte Hochzeits-Luloa seines Stammes

aufmalen, ein Nivese beispielsweise bunte Bänder in Zöpfe und Haar flechten und Wangen und Lider mit Rosenblättern färben.

Anreise

Meisterinformationen:

Wir schlagen vor, die Anreise in lockerer Diskussion zu klären: Wo sind die Helden? Welches Verkehrsmittel benutzen sie? Wie transportieren sie ihre Ballkleidung? Wann müssen sie in Gareth sein (Praios, Rondra oder Boron)?

Erwähnen Sie - zwecks Darstellung des Heldentums - für jeden Helden eine typische Reiseschwierigkeit, die für Anfänger und Mitreisende eine Katastrophe ist, für unseren Helden aber eine Lappalie: Der Thorwaler Drache, der längsseits geht, erweist sich als besetzt mit Kumpels aus alten Tagen und gibt Geleitschutz bis zum großen Hafen. Die Wegelagerer erstarren bei näherer Betrachtung vor Schreck: "Ihr seid nicht zufällig ... Nichts für ungut. Wir wollten bloß ..." Die Grenze zum Mittelreich (aus dem Lieblichem Feld, aus den Orkgebieten, aus Aranien) ist von der Armee dichtgemacht; nur der Held wird unter lautem Maulen der Händler und unter Jubel der Rekruten durchgewunken und von der Patrouille eskortiert.

Die Neue Residenz von Außen

Allgemeine Informationen:

Feiner Nieselregen weht in grauen Schleiern eintönig auf Äcker, Straßen, Häuser, Reittiere und Menschen. Das Wasser tropft von den Hüten und sickert unangenehm kalt in Kragen und Schuhe. Die Neue Residenz liegt westlich der mächtigen Stadtmauern im vornehmsten Teil von Groß-Gareth, umgeben von einer weiß gekalkten Zinnenmauer, vier Schritt hoch und etwa eine halbe Meile lang, in deren Ostmauer das kunstvoll geschmiedete, geöffnete Parktor liegt. Von den Türmen hängen triefend und lustlos wedelnd die blau-gold-roten Greifenflagge des Neuen Reiches herab.

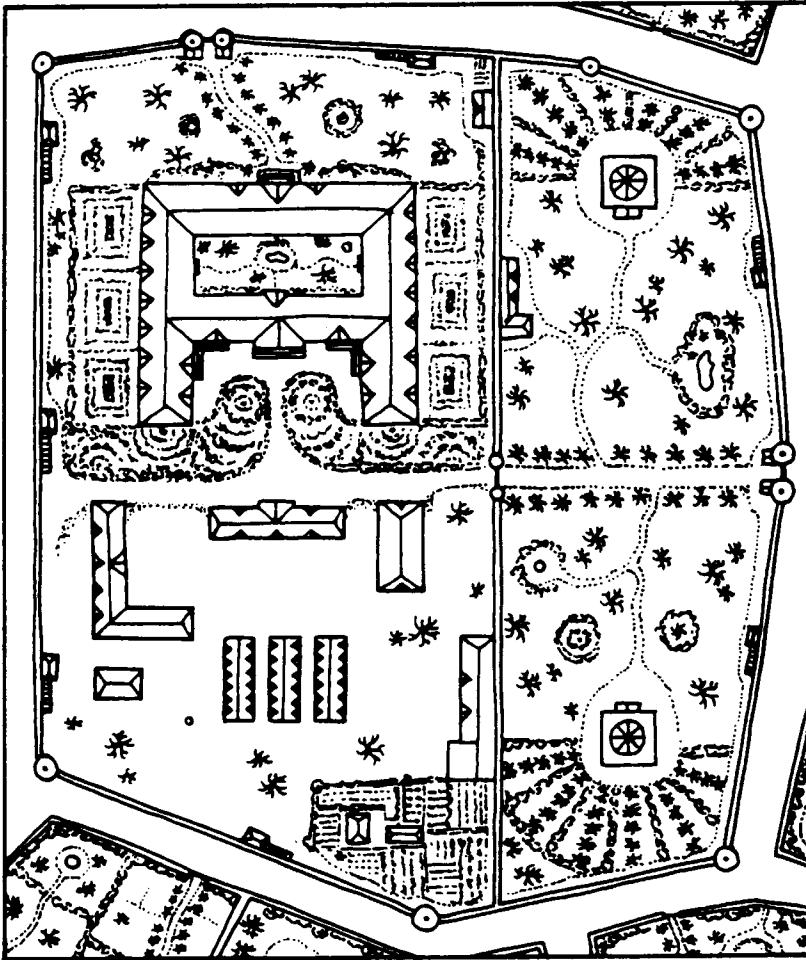
Gardisten in Almadanerblau und Messing mit rotem Greifenwappen, bewaffnet mit Hellebarden, bewachen die Mauern und das Parktor. Andere mögen von ihren Uniformen und ihren erstklassigen Waffen beeindruckt sein, aber Euch alten Kämpen verrät ihre Haltung, daß die Elitesoldaten vom ständigen Regen frustriert sind und die Ankunft der Fürsten - und Eure - der einzige Lichtblick für sie ist.

Spezielle Informationen:

Die Neue Residenz ist mit 250.000 Rechtschritt Grundfläche doppelt so groß wie die Alte Residenz, der dreistöckige Palast ist mit 60.000 Rechtschritt Gesamtfläche das größte Gebäude Aventuriens - immerhin so groß wie die riesige Kanzlei für Steuer-, Tribut- und Zollwesen, der Horas-Palast in Vinsalt und die Neun Paläste des Kalifen zusammen!

Rings herum liegen nur großzügige Villenanlagen. Ein, zwei Meilen gegen Osten liegt Gareth, die größte Stadt Aventuriens.

Das Gelände



Der Kaiserpalast

Jenseits des kleinen Flusses Gardel kann man die Stadt des Lichtes sehen, mit dem riesigen Sonnenpalast, der Hochburg der Inquisition und den Kastellen der Sonnenlegion. Im Süden wird der Horizont von Wald gebildet, hinter dem die berühmt-berüchtigten Schlachtfelder, die Dämonenbrache und die Silkwiesen liegen.

Bei den Soldaten handelt es sich um ein Banner der Löwengarde.

Meisterinformationen:

Ein Karte der Neuen Residenz sehen Sie oben. Das Parktor wird übrigens nur bei besonderen Anlässen geöffnet. Sobald sich ein herrschaftliches Fahrzeug nähert, wird es von Trauben von Bettlern, Gauklern und Freudenmädchen belagert, die versuchen, einen Hauch des vorbeiziehenden Reichtums zu erhaschen.

Die Gardisten grüßen jeden Gast, ob zu Pferd, in einer Karosse oder zu Fuß, ehrerbietig und erwarten eigentlich, daß man ihnen die schriftliche Einladung mit dem kaiserlichen Wappen zeigt. Ziemlich sicher werden sie jedoch einige der Helden erkennen (natürlich kennen sie die Höhepunkte der Gästeliste auswendig). In diesem Fall läßt der Weibel salutieren und "Ein dreifaches Hurra ... (NAME/TITEL)!" rufen.

Allgemeine Informationen:

Vor Euch liegt eine 200 Schritt lange Allee durch weitläufige Parkanlagen, mit weißem darpatischem Kies bestreut. Links und rechts liegen die berühmten Springbrunnen und wunderschöne Gärten, von denen man im Regen kaum die Hälfte sieht.

Nochmals passiert Ihr eine übermannshohe Mauer und erreicht den Großen Platz der Residenz. Vor Euch liegen Dutzende weiß gekalkter Gebäude mit lotosblauen Fensterläden, unübersehbar zur Rechten aber der Palast mit dem Fuchswappen. Etwa 50 Mann säumen die Auffahrt mit präsentierten Hellebarden. Auf den Rasenflächen haben die kaiserlichen Gärtner rote Tulpen, blauen Rittersporn und gelbe Königskerzen gepflanzt.

Spezielle Informationen:

Die Männer der Löwengarde, genauer gesagt die 50 Mann des I. Regimentes, des Greifenbanners, beweisen, daß man ihnen das Wehrheimer Strammstehen beigebracht hat, und bilden vor und auf der großen Freitreppe mit ihren Hellebarden ein Ehrenspalier. Dazwischen stehen auf den ersten Stufen einige Lakaien mit Regenschirmen bereit.

Die Gebäude im Süden sind Marställe, Gesindehäuser, Villen und die Gardegarnison.

Meisterinformationen:

■ Wenn die Helden mit einem Fahrzeug kommen, fährt es bis vor die Freitreppe. Wenn sie reiten, werden sie vor der Freitreppe von Knappen und Stallknechten empfangen, die ihnen beim Absteigen die Zügel halten und die Pferde dann in die Marställe führen. Ausnahmen sind Streitrösser, die sich nicht von Fremden versorgen lassen. (Eine gute Gelegenheit, einen Helden stolz auf sein Tier sein zu lassen - auch wenn es Umstände macht.) In diesem Fall werden die Helden zu den Ställen gewiesen.

Sollten die Helden Allee und Auffahrt zu Fuß entlanggehen, werden sie von mehreren herrschaftlichen Karossen überholt. Zumindest einmal sollten sie von einem Bekannten begrüßt werden, möglicherweise bietet ihnen auch jemand an, die letzten hundert Schritt mit vorfahren zu dürfen.

Zum Beispiel: Der zwergische Graf Albrax von Wandstein rollt in seiner Karosse heran und poltert zum Fenster hinaus: "Bei allen Höhlendrachern, ich bin alt geworden. Keine zehn Jahre her, da bin ich auch noch zu Fuß zum Kaiser marschiert. Recht habt Ihr! Schlimmer als das Pferdegeruckel kann das bißchen Efferdzauber auch nicht sein." Steigt aus, schultert seine Axt, stellt sich, wenn nötig, vor, und läßt die Karosse leer weiterfahren.

Die Hofmarschallin

Allgemeine Informationen:

Ihr steigt die mächtige, aber ziemlich flache Freitreppe aus weißem Eternenmarmor hinauf, durch das Spalier der Gardisten. Auf dem oberen Treppenabsatz begrüßt Euch an der Spitze einiger Lakaien, alle in Blau, Rot und Messing uniformiert, eine ungewöhnlich attraktive Mittvierzigerin, albanisch geschminkt, mit hochgestecktem schwarzem Haar und mit prächtigen goldenen Schlüsseln am Gürtel: "Willkommen im Namen Seiner Allerzweiföhllichsten Majestät. Ich bin Hofmarschallin Argiope Paligan von Gareth. Darf ich die geschätzten Herrschaften um Ihre Namen bitten?"

Nachdem ein Schreiber eine umfangreiche Liste geprüft hat - offensichtlich nur der Form halber, da Eure Identität ohne Zweifel ist - und nickt, wendet die Hofmarschallin sich wieder Euch zu: "Darf ich die Herrschaften um Ihre überflüssigen Waffen bitten? Nur keine Sorge, der Reichsbehüter hat das alte Gesetz Kaiser Retos wieder erneuert, daß Adeligen, Kriegern und Geweihten natürlich ihre Hauptwaffe erlaubt, Magiern ihren Stab und Elfen - laut Tralloper Vertrag - ihren Bogen."

Meisterinformationen:

Nun geht natürlich das Gefeilsche Ihrer Spieler los: "Nackt ausziehen? Niemals!" Glücklicherweise können Sie einige Zugeständnisse machen:

Amazonen zählen sofort als Krieger, Novadis erst nach einigem interkulturellen Debatten.

Gemeine, insbesondere Söldner und Streuner, werden - hier ist es wichtig, den Spielern den Standesunterschied zu vermitteln - schließlich nur nach Verweis auf ihre Heldentaten für das Kaiserreich "ausnahmsweise" mit einer Waffe eingelassen.

Druiden können ihren Dolch als Ritualinstrument durchsetzen. Wilde, namentlich Mohas und Nivesen, müssen von ihren Freunden schon überzeugend als "der große Krieger (Name)" verkauft werden, um eine Stichwaffe mitnehmen zu dürfen.

Schließlich bleiben nur die zwei großen Raufbolde über: Der Zwerg und der Thorwaler. Hier sollte es zumindest zu einer halbstündigen Diskussion kommen, bei der die Albanfanerin alle Register der Diplomatie zieht:

- "Dies ist ein Fest des Kaisers. Denkt Ihr, der Regent könne nicht für die Sicherheit seiner Gäste garantieren?"

- "Mein Herr, Ihr scherzt. Die verehrten Gäste sind allesamt Mittelreicher/Menschen. In der gesamten Residenz ist doch niemand, der auch nur Eurer geschätzten linken Faust widerstehen könnte!"

- "Die Aufbewahrung Eurer Waffensammlung? Ich versichere Euch, daß in der Residenz außer Silberbesteck noch nie Waffen abhanden gekommen sind!"

Falls Sie Ihre Querulanten nicht einmal mit Charme "einkochen" können, sollte dann nach Rückfragen und Interventionen im Palast jemand aus dem Hochadel - am besten wäre natürlich König Brin - für die Querköpfe bürgen, so daß sie eines ihrer geliebten Mordwerkzeuge mitschleppen dürfen.

Neben den Streitsüchtigen gibt es natürlich noch die Raffinierten, die versuchen, Floretts im Stiefelschaft zu schmuggeln.

Verlangen Sie ein oder zwei Proben, die so ein Held mit Leichtigkeit schafft, und teilen Sie ihm dann mittels einer Probe auf 'Menschenkenntnis' oder 'Sinnesschärfe' mit: "Die Kaiserlichen verlassen sich tatsächlich auf euer Wort. Da man kaum annehmen kann, daß sie alle Dilettanten sind, heißt das wohl, daß sie solche Kleinigkeiten durchaus unter Kontrolle haben - oder anders gesagt: du benimmst dich völlig unnötig daneben!"

Sollten sich die Helden nur von rindrianischer Stärke beeindruckten lassen, dann erscheint zunächst Hauptmann Tiro von Fuchshag mit 10 Mann, dann seine Vorgesetzte, die Obristin Fenia Edle von Ragath, die alle 50 Mann des Greifenbanners sammelt (und notfalls kann sie binnen 2 Spielrunden die ganze Löwengarde, 500 Mann, versammeln).

Nachdem die Spieler - wie zu befürchten - ihren Kopf durchgesetzt haben, ist es Aufgabe des Meisters, dafür zu sorgen, daß sie sich zwischen Blumendekoration, Kristallgeschirr und liebreizenden Hofdamen als echte Barbaren fühlen müssen ...

Die Neue Residenz von Innen

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Doppelportal liegt eine kleine Säulenhalle, dahinter führt eine Treppe wieder hinab in den ersten Saal.

Spezielle Informationen:

Sechs Herolde steht hier bereit und begrüßen jede Ankömmling mit Fanfarenstößen (üblicherweise drei; fünf, falls unter den Helden Adelige sind, sieben für Hochadelige ab einem Grafen). Der Wappenkönig, Vogt Gerwulf von Pallingen, kündigt sodann die neuen Gäste mit lauter Stimme an.

Während dieser kleinen Zeremonie stehen weitere Lakaien bereit, um Mäntel und andere durchnässte Kleidung in die links und rechts liegenden Garderoben zu schaffen. Jeder, der Kleidung abgibt, erhält ein Stoffstückchen mit einem lustigen Kartoffel-drucksymbol zur Wiederausgabe.

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine unübersehbare Flucht von Sälen und Korridoren mit 6 Schritt hohen Decken, erleuchtet von Kronlüstern mit Hunderten von Kerzen und mannshohen vergoldeten Kandelabern. Manche Räume sind auf halber Höhe von einer umlaufenden Galerie gesäumt, die auf Arkadenbögen ruht.

Hunderte von vornehm gekleideten Menschen drängen sich durch die Räumlichkeiten, stehen in Gruppen zusammen oder beobachten abseits des Gedränges. Das beständige Gemurmel erinnert an einen Bienenschwarm, von irgendwo her dringt Marschmusik. Ein Kaleidoskop wundersamer Düfte weht Euch entgegen, Parfüm, Puder, Leder und Schweiß.

Die Blumendekoration ist verschwenderisch, überall prangen Girlanden, Gestecke und Blumenampeln. Auch die Wände sind kunstvoll dekoriert: Gemälde und Kupferstiche wechseln mit Fresken und Wandteppichen ab. Die Böden sind mit poliertem Marmor, spiegelndem Parkett oder mächtigen Tulamiden-teppichen bedeckt.

Die einzelnen Säle werden durch riesige Türen verbunden, mit je zwei Lakaïen daneben, die - sofern die Türen nicht ohnehin geöffnet sind - die Türschnallen in Kopfhöhe mit Samtkordeln bewegen. Zuweilen führen auch Treppen aus Marmor in höher liegende Halbstockwerke.

Wieder stehen Löwengardisten an den Fuß- und Kopfbenden der Treppen, in den Korridoren als Doppelposten im Abstand von 10 bis 20 Schritt und auch in Sälen an der Wand.

Spezielle Informationen:

Auf den breiten Korridoren ist die Stimmung rondrianisch und sporenklirrend, man trägt hohe Reiterstiefel, Wappenhemden und Kaiser-Alrik-Schnauzbart, und da ist kaum einer, der nicht ein echtes Schwert an der Hüfte trägt. Man hört Schlagworte wie "Albernischer Parlamentarismus", "Aranische Rebellion", "Gesamtsicherung der Orkgrenze", vor allem aber "Vinsalter Größenwahn".

Ballkleider wie Ballhosen sind gewagt geschnitten, um die Rahjaf Früchte der Damen und Herren zu betonen, Schmuck und Kleinodien dagegen werden eher dezent getragen. Doch keiner muß befürchten, sich zu verkühlen: Neben einigen Kachelöfen werden meist die Fußböden durch Rohrleitungen aus dem Keller beheizt.

Im Großen Ballsaal mit den Mosaiken schreiten die Gäste gerade zur Puniner Polonäse. Der elfische Zeremonienmeister Eolariel Zirilion Silbersee gibt bereits vorsorglich die darauf folgenden fünf Tänze bekannt. Die Hofbarden beginnen, auf einem havenischen Cembalo, einer Harfe, Flöten, Maraskolinen und Streichgeigen zu spielen, und die ersten Tänzer setzen sich in Bewegung.

Im Almadaner Saal mit den Kaiserstandbildern spielt das Musikbanner des I. Kaiserlich-Königlich Garethischen Prinzenregimentes auf, der Ragathsky-Marsch dröhnt mit Ferdoker Fanfaren, Zwercher Trommeln, Pauken und Trompeten bis auf die Korridore hinaus.

In der Zwölfgötterhalle begleitet ein berühmter Barde auf einer echten Vardari-Laute sein Meisterwerk "Die Verschwörung von Gareth", in der er Graf Answins Mordanschlag auf den jungen Prinzen Brin und seine Vereitelung durch einige Helden schildert.

Im Spiegelsaal mit dem im Parkett eingelegten kaiserlichen Wappen und den sechzehn übermannshohen Spiegeln treten der Kaiserliche Hofnarr Flarach der Schelm und einige der besten Gaukler Aventuriens auf.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Spielern nun die Gelegenheit, mit ihren Helden zwei, drei Stunden im nobelsten Rahmen Aventuriens zu verbringen. Lassen Sie sie Leute suchen, kennenlernen oder wieder treffen, und mischen Sie die folgenden Begegnungen mit der Kaiserlichen Familie darunter; immerhin sind die Helden so etwas wie Ehrengäste.

Eine ausführlichere Beschreibung der Neuen Residenz - soweit bei einem Gebäude dieser Ausmaße überhaupt möglich - finden Sie im Abenteuer DIE ATTENTÄTER, Seite 25-29. Im Gegensatz zu den dortigen Beschreibungen herrscht jetzt je-

doch voller Betrieb, neben dem Gefolge des Regenten hält sich auch noch die umfangreiche Gefolgschaft der adeligen Gäste auf dem Gelände auf.

Überblick

Im Zentralteil liegen in Erdgeschoß und erstem Stock Säle und Hallen, Rauchzimmer und Salons. Im Westflügel befinden sich die kaiserlichen Gemächer, im Ostflügel Gästezimmer, Schreibstuben und dergleichen. In allen drei Teilen ist das oberste, das zweite, Stockwerk Dienstbotenzimmern, Wäschekammern und dergleichen vorbehalten. Der Dachboden darüber ist ein gigantischer Abstellraum, v.a. für Mobiliar und Geschirr.

Auffällige Räumlichkeiten

Falls ein Held jenseits der Feierlichkeiten gezielt auffällige Räumlichkeiten aufsucht, kann er finden: den Thronsaal (unbeleuchtet), den Fechtsaal (allenfalls mit dem achttägigen Turnierprogramm - siehe DIE VERSCHWÖRUNG VON GARETH), die Palastbibliothek (500 Bücher!), die Kaisergalerie (mit dem berühmten Porträt Rohals des Weisen von Golodion Seemond), die Waffenkammer (Eisentür, ein Löwengardist), die Schatzkammer (Panzertür, zwei Löwengardisten), das Dampfbad (ungeheizt), den Speisesaal (nicht gedeckt).

Unauffällige Räumlichkeiten

Falls ein Held (vielleicht mit charmanter Begleitung) gezielt einsame Örtlichkeiten sucht, kann er jeweils mehrfach finden: Rauchzimmer (Pfeifen und Kraut zu freier Benutzung, ständig aufgefrischt), Salon mit Kugelbrett (eventuell 2W6-6 Spieler), Musikzimmer (verlassen), Warteräume (bequeme Stühle), Audienzräume (meist versperrt), Balkons (draußen regnet es in Strömen).

Die Prinzessinnen

Allgemeine Informationen:

Mitten im Trubel all der vornehmen Herrschaften kommt plötzlich ein kleines Mädchen, etwa im Pagenalter und prachtvoll in rot-gold-blauem Samt gekleidet, auf dich zugesprungen: "Habt Ihr den Herrn von Sturmfels gesehen?"

Kurz darauf taucht ein zweites Mädchen auf, das dem ersten zum Verwechseln ähnlich, aber deutlich stiller und nachdenklicher ist, und kurz darauf eine junge Gouvernante, dezent bemüht, die beiden Kinder ein wenig zu Ruhe anzuhalten.

Spezielle Informationen:

Wenn ein Held der Kleinen antwortet, wird sie in jedem Fall hilfreich erläutern: "Ihr müßt Euer Allerdurchlauchtigste Hoheit sagen ..."

Meisterinformationen:

Die Anrede ist tatsächlich angebracht: Die zwei kleinen Zwillingmädchen sind die Kronprinzessinnen des Reiches. Die Stillere (1 Stunde ältere) heißt Rohaja - nach Rohal dem Weisen

- und wurde auf dem kaiserlichen Hoftag 21 Hal zur zukünftigen Kaiserin bestimmt. Die Wildere heißt Yppolita. Übrigens war ihr Urgroßvater Fürst Halman ui Bennain von Albernia, der auch Vater der Amazonenkönigin Yppolita war.

Die Prinzessinnen genießen die letzten Monate ihrer Kindheit. Am 26. Rahja 22 Hal (glücklicherweise noch vor dem Jahresende mit den Namenlosen Tagen) werden die beiden ihren 7. Geburtstag feiern und dann Paginnen werden.

Was wir Ihren Spielern sagen wollen, indem wir unsere Geschichte mit der Begegnung mit diesen Zwillingen beginnen (abgesehen von einem Überblick über die aktuelle Situation des Neuen Reiches), erfahren Sie und die Spieler weiter unten. Und was die Frage der kleinen Prinzessin angeht: Es handelt sich um einem bei Hof kursierenden Kinderschmerz. Barone und Reichsritter dieses Namens gibt es mindestens drei Dutzend. Die Kinder erwarten nicht wirklich eine Antwort und werden unter fröhlichem Gekicher nach einem neuen (prominenten, aber hoffremden) Opfer suchen.



Die Königin

Allgemeine Informationen:

Kurz nach dem Auftreten der Prinzessinnen geht ein Raunen durch die Menge, und die Gäste bilden respektvoll ein Spalier. Direkt auf dich zu kommt eine der schönsten Frauen, die du jemals gesehen hast: Ihr blondes Haar ist prunkvoll aufgesteckt und trägt

eine rubinbesetzte Krone. Sie hat große, braune Rehaugen und einen vollen, roten Kirschmund. Sie trägt ein rauschendes blau-weißes Atlaskleid mit einem faszinierenden Dekolleté. Ihre Bewegungen sind graziös und kraftvoll, und ein sanfter Duft von Flieder umgibt sie.

Im Gefolge der Dame siehst du eine Gouvernante mit einem nicht ganz vierjährigen blonden Knaben sowie zwei Gardistinnen mit Pantherwappen.

Spezielle Informationen:

‘Staatskunst’ oder ‘Etikette’: Königin Emer von Garetien ist die Gattin des Kaiserlichen Regenten, König Brin, und die Tochter des Königs von Albernia, Cuanu Ui Bennain. Da ihr Gatte nicht selbst Kaiser ist, trägt sie die Kaiserin-Gelda-Krone aus dem Kronschatz. Der Knabe ist Prinz Selindian Hal - ehemals als Thronerbe gefeiert - aber seit dem königlichen Hoftag nur noch der Dritte der Thronfolge. Die gebührende Anrede für beide als Mitglied der Kaiserlichen Familie ist “Kaiserliche Hoheit”.

Meisterinformationen:

Eine ältere Beschreibung Emers finden Sie in der ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 113.

Emer ist sehr daran interessiert, daß ihr die Helden vorgestellt werden (da sie jetzt Königin ist, ist das auch angebracht, wenn sie bereits lange bekannt sind), und erweist sich als kompetente Gesprächspartnerin für einen erfahrenen Krieger. Auch einem kleinen Flirt (unter etwa 200 Augen) ist sie nicht abgeneigt.

König Brin, der Kaiserliche Regent

Allgemeine Informationen:

Nun beginnt das Musikbanner des Prinzengarde-Regimentes die Reichshymne zu spielen, und, von der Westseite beginnend, gehen alle Anwesenden der Reihe nach in Kniefall oder Hofknicks.

An der Spitze von fünfzig oder sechzig Gefolgsleuten erscheint, huldvoll nach beiden Seiten grüßend, der Kaiserliche Regent. Er hat einen Kaiser-Alrik-Schnauzer und Vollbart, auf dem halslangen, dunkelblonden Haar ruht eine goldene Krone. Er trägt den kleinen Krönungsmantel in Rot-Gold-Blau mit Hermelinbesatz, dazu Szepter, Greifenkugel und Siegelring. Gekleidet ist er in einen Wappenrock mit Füchsen und Greifen, enge Hosen mit eingesetztem Schrittstück und schenkelhohe Reiterstiefel mit goldenen Sporen.

Vor dem Regenten geht nur noch ein Knappe, der auf einem roten Samtpolster eine prunkvollere Krone präsentiert.

Spezielle Informationen:

Die Männer der Panthergarde, insgesamt 50 Leibgardisten mit Schild und Schwert, verteilen sich mit Wehrheimer Präzision im Saal.

Der Regent ist ständig von seinen Günstlingen, einem Schwarm kriegerischer, auffallend respektloser, junger Barone umgeben. Die Wirren des letzten Jahrzehntes - die Tausend-Oger-Schlacht, die Answinsche Usurpation und der Zweite Orksturm - haben

viel neues Blut in den mittelreichischen Adel geschwemmt. Die Panthergarde unter Hauptmann Finn Ui Cumball ist die persönliche Leibwache des Kaisers.

'Staatskunst': Als Reichsbehüter trägt Brin nur die Kaiser-Gerbald-Krone, die Raul'sche Reichskrone wird vor ihm hergetragen, um seine Stellvertretung zu symbolisieren.

'Menschenkenntnis': Brin ist sehr bemüht, dem etwas femininen Eindruck, den sein Vater hinterlassen hat, entgegenzuwirken, und gleicht vielmehr seinem Großvater Reto, der mit seinen Mannen mit klirrenden Sporen so manches Parkett ruiniert hat.



Meisterinformationen:

Etikette:

Die gebührende Anrede für den Regenten ist "Euer Allertzwölfgöttlichste Majestät" oder "Euer Kaiserliche Majestät". Die Kombination beider Anreden sowie Zusatzfloskeln wie Königlich, Allerprinzlichst und Heilig werden nur vom erzreaktionären Flügel gepflegt und entlarven den Sprecher als eine der selten werdenden wichtigtuersischen Hofschranzen, die zu viel Zeit haben, "während das Reich um sein Bestehen kämpft" (Originalzitat König Brin, der eher nach seinem Großvater Reto, dem Eroberer, schlägt).

Um anhand einiger Fußangeln der Etikette die Position des

Reichsbehüters abzuklären: Man sagt nicht mehr Magnifizenz, sondern Majestät - weil Brin noch nicht Kaiser ist. Man sagt nicht mehr Allergöttlichste, sondern Allertzwölfgöttlichste, weil nur Kaiser Hal zum Niederen Gott erklärt worden ist.

Auch wenn König Brin auf übertriebene Anreden verzichten kann - auf die gebührende nicht! Personen, die sich in der Etikette vergreifen, ignoriert er, während Hauptmann Finn Ui Cumball den Fauxpas dezent korrigiert. Thorwalsche Vertraulichkeiten werden von mehreren Offizieren durch Abführen beendet. Bei prominenten Helden verzichtet der König auf die vorgeschriebenen 100 Stockhiebe - aber auf eine neue Audienz wird der Delinquent vergeblich warten.

Für Adelige, die es noch nicht getan haben, ist - siehe Einladung - dies der Zeitpunkt für die Basis des Feudalismus, die Huldigung des Gefolgsmannes an seinen Lehensherren.

Audienz:

König Brin seinerseits spricht korrekt alle Adelige mit Titel und Anrede oder mit "Mein Sohn/Tochter", alle Geweihten mit

"Euer Gnaden", alle Magier mit "Magister" und Gemeine mit "Er/Sie" an. Nur wirklich gute Bekannte werden zuweilen lässig mit "Ach, Eichmoor ..." oder "Mein guter Wertlingen ..." bedacht.

König Brin ist kein besonders guter Zuhörer: Nach ein, zwei Sätzen hat er der Höflichkeit genug getan und wendet sich dem nächsten Gast zu. Themen, von denen er gerne hört (und noch lieber selbst spricht) sind der Krieg, Pferde, Waffen, Turniere und Rennen. Von Ausmarschplänen und Komplimenten für Gattin und Töchter bekommt er täglich etwa hundert zu hören.

Sollten die Helden mit König Brin befreundet sein - immerhin boten DIE VERSCHWÖRUNG VON GARETH und DAS GROSSE DONNERSTURMRENNEN genug Gelegenheit, ihm das Leben zu retten - können sie sich ihm anschließen. Dann finden sie sich allerdings in der Traube eifernder Barone, die ständig nach seinem Ohr drängen:

"Euer Majestät, was den Vorstoß bei Baliho angeht ..."

"Euer Kaiserliche Majestät, mit Verlaub, darf ich noch einmal daran erinnern ..."

"Wie recht Ihr habt, Euer Majestät! Übrigens: Wie ich schon auf den Silkwiesen vorschlug ..."

Der Orden vom Auge

Meisterinformationen:

Im Verlauf des frühen Abends erhält jeder der Helden die folgende Einladung.

Allgemeine Informationen:

Am späten Nachmittag tritt ein Mann mittleren Alters in blauer, mit Symbolen bestickter Seidenrobe, mit einem Stirnband und

mit kurzem, mit Wachs gesteiftem Vollbart an dich heran und grüßt ehrerbietig: "Gestattet, ich bin Magister Melwyn Storerrebrandt, der Dritte Hofmagus. Ich darf Euch im Namen des Kaiserreiches zu einer Seance (gesprochen: Se-ons) des Geheimen Ordens vom Schwarzen Auge von Punin bitten ..."

Spezielle Informationen:

'Magiekunde' 5+: Die Robe in Blau oder Rot, bestickt mit den Symbolen der Macht und der Verständigung, ist das vorgeschriebene Fest- und Konventionsgewand der Magier. Der gewachste Bart ist ein Ständeszeichen der Alchimisten.

KLUGHEIT 15+: Eine Seance ist eine magische Zusammenkunft, üblicherweise der Hellsichtmagie dienend.

Bekanntheit mit Stover Storerrebrandt: Die Familienähnlichkeit zum Familienoberhaupt ist unübersehbar.

Sobald der Held der Einladung folgt, führt ihn der Dritte Hofmagus - wobei er nur bei Gelegenheit noch weitere Helden 'einsammelt' - durch lange Korridore mit vereinzelt Lakaien und Gardisten in den Ostflügel und über ein Treppenhaus ins erste Stockwerk. Hinter einer rötlichen Tür aus Blutulmenholz (!) liegt ein holzgetäfeltes Kabinett mit leicht magischem Ambiente. Kreisförmig stehen mit rotem Samt bezogene, einfache Lehnstühle, auf denen sich nach und nach über 20 Personen ohne größere Förmlichkeiten niederlassen.

Einige davon sind als magische Prominenz zu erkennen (sie werden allenfalls flüsternd von einem freundlichen Sitznachbarn vorgestellt):

Der Erste Hofmagus, Spektabilität Virilys Eibon von Rohals Zinne, ein begnadeter Absolvent des Seminars der Verständigung und Heilung zu Donnerbach.

Der Zweite Hofmagus Magister Chiranor Feyamun, Antimagier und Hofastrologe, einer der wenigen Zeugen von Kaiser Hals Verschwinden im Bornland.

Der Dritte Hofmagus und Hofalchimist Magister Melwyn Storerrebrandt.

Racalla von Hosen-Rabenmund, Spektabilität der *Akademie der Magischen Rüstung* zu Gareth, ist eine der großen Stützen des Neuen Reiches. Selbst ihre Verschönerung mit der Familie des Thronräubers Answin von Rabenmund konnte ihr angesichts ihrer unbestreitbaren Kompetenz als Anti- und Kampfmagierin nicht schaden. Begleitet wird sie von ihrem Stellvertreter Thiron von Uckelsbrück.

Praiodana Werckenfels, Spektabilität des Kaiserlich-Garethischen Informations-Institutes zu Rommilys, dürfte die gefürchtetste Hellscherin des Neuen Reiches sein.

Unter all den festlich gekleideten Magiern fällt noch ein kleiner wie ein reicher Händler gekleideter Mann auf.

Und schließlich tritt - ohne jedes Gefolge - Seine Kaiserliche Majestät König Brin ein, der, wie es scheint, zum ersten Mal an einer derartigen Seance teilnimmt.

Meisterinformationen:

Zwei gelungene Proben auf 'Magiekunde' und 'Staatskunst' sind nötig, um sich an Details über den Geheimen Orden vom Schwarzen Auge von Punin zu erinnern. Es handelt sich um einen alten Orden aus der Zeit der Friedenskaiser, der auf die

Schenkung eines Schwarzen Auges durch tulamidische Weise und seine gemeinsame Befragung durch Regentenrat und Kaiser zurückgeht. Ursprünglich auch dazu gedacht, den Kaisern unauffällige Hilfe auf dem Weg zu weisen Entscheidungen zu sein, ist der Titel einer Geheimen Weisheit heute längst öffentlich. Auch zum Hochmeister des Ordens wird seit Kaiser Alrik (ca. 300 v.H.) traditionsgemäß der Kaiser des Neuen Reiches bestimmt. Jedoch hält sich das Gerücht, daß es einen Inneren Zirkel des Ordens gibt, über den kein Außenstehender etwas weiß. Zentrum des Ordens und Aufbewahrungsort des Schwarzen Auges ist heute jedenfalls das Informations-Institut zu Rommilys.

Das Angebot

Allgemeine Informationen:

Als erwartungsvolle Ruhe eingekehrt ist, macht König Brin eine einladende Geste zu Magister Melwyn Storerrebrandt, der daraufhin erläutert:

"Der wesentliche Grund für diese außerordentliche Seance des Ordens ist ein magisches Artefakt, das das Handelshaus Storerrebrandt dem Orden zum Kauf anbietet. Das Objekt wurde von einer Expedition unter Erzmagier Rakorium entdeckt und als der Ring des Satinav identifiziert. Die Ordensmitglieder wurden versammelt, um ihr Urteil betreff allfälligen Erwerbes abzugeben. Die weiteren Herrschaften wurden eingeladen aufgrund einer Inschrift auf dem Objekt. Als Vertreter Herrn Storerrebrandts agiert Herr Dalbert Gursammen vom hiesigen Kontor."

Auf diese Vorstellung tritt ein kleiner, mopsiger Mann in feinstem Tuch und Pelz mit der typischen Bürgermütze vor, präsentiert eine geöffnete elfenbeinerne Schatulle und erklärt dazu in breitem bornländischen Akzent:

"Bei dem zum Verkauf stehenden Objekte handelt es sich um einen einfachen Reif von einer Handspanne Durchmesser. Das Material wurde von Spektabilität Rakorium als Mindorium identifiziert. Einzige Bearbeitung ist eine Gravur in Bosparano, die übersetzt lautet: 'Für die größten Helden des Zeitalters'."

Spektabilität Werckenfels vom Informations-Institut präsentiert ein Schriftstück:

"Die beigelegte Expertise stammt von Erzmagier Rakorium Muntagonus, Spektabilität der Halle des Quecksilbers in Festum. Bekanntlich ist er nicht nur Hüter des sagenumwobenen Kelches der Magie, des Schlüssels zur Beschwörung des Schwertes Siebenstreich, sondern ist auch Bewahrer der "Enzyklopaedia Sauria" und führender Experte auf dem Gebiet der Echsenmagie, wenn auch nicht unumstritten. Ich erinnere nur an seine paranoiden Warnungen vor den schlafenden Göttern der Echsenmenschen (Allgemeines Gelächter) und seine fast ketzerischen Traktate über Hesinde und Tsa.

Sei es wie es sei, Rakoriums jüngste Expedition galt dem Ring des Satinav. Laut "Etherisches Geflüster" von 253 v.H. - der einzigen relevanten Erwähnung dieses Artefaktes - soll der Ring Symbol und Quelle der Macht Satinavs sein, doch soll ihn der vielgehörte

Wächter der Zeit während der dunklen Zeiten verloren haben, und es soll von kosmischer Bedeutung sein, den Ring vor dem Zugriff der Schüler Borbarads zu bewahren.

Jedenfalls hat Rakorium das vorliegende Artefakt vergangenes Jahr in Maraskan gefunden ...”

Da grollt König Brin dazwischen: “Wie kommen die Bornländer dazu, heimlich eine Expedition auf Maraskan zu veranstalten? Kaum ist der Löwe ein Jahr krank, wildern die Wölfe durch sein Revier. - Nun gut, weiter ...”

“... in Maraskan gefunden und nach eingehender Untersuchung als unbrauchbar zur Bestätigung seiner Theorien befunden.

Mir ist allerdings noch nicht ganz klar, wie das Handelshaus Stoerrebrandt in den Besitz des Artefaktes gelangte.”

Darauf dienert Dalbert Gursammen mit kleinem Lächeln: “Nun, die Expeditionen des Erzmagiers übersteigen seine Möglichkeiten bei weitem, und die Finanzierung durch Herrn Stoerrebrandt beruht bereits seit über 20 Jahren auf gewissen Arrangements, die über den Besitzer allfälliger Fundstücke keinen Zweifel lassen.”

Spektabilität Werckenfels: “Allerdings kann ich mich an keine einzige Erwähnung des Ringes des Satinav im bekannten Schrifttum der Borbaradianer erinnern. Ich habe die betreffenden Bücher - namentlich “Borbarads Testament” - aus den Bleikammern von Rommüls mitgebracht, damit sie der Orden studieren kann. Die Beschäftigung mit diesen Schriften ist natürlich laut “Codex Albyricus” verboten, aber ich denke, daß wir in dieser Angelegenheit mit einem Dispens vom Collegium Canonikum rechnen können.”

(Magiekunde 8+: Das Collegium Canonikum ist der oberste Rat

der weißen Akademien. Rechtskunde 8+: Ein Dispens ist eine juristische Ausnahmeerlaubnis.)

Virily Eibon, Erster Hofmagus: “Ehe wir zu einer Untersuchung schreiten, möchte ich daran erinnern, daß wir nach wie vor mit schwarzmagischen Anschlägen durch meinen unseligen Vorgänger Galotta rechnen müssen - insbesondere bei Anwesenheit seiner Kaiserlichen Majestät.”

Meisterinformationen:

Im Zuge der folgenden Diskussion sollten noch folgende Aspekte zur Kenntnis der Spieler gelangen. Sie können die notwendigen Informationen einem geeigneten Helden zuspielen (“dir fällt dazu ein ...”) oder sie eine der anwesenden Meisterpersonen vorbringen lassen:

‘Magiekunde’ plus ‘Geschichtswissen’ 15+: “Größe und Form des Artefaktes lassen eher an eine Krone für ein humanoides Wesen denken. Allerdings scheint mir keine der legendären magischen Kronen passend: Die Krone des Zwergenprinzen Ordamon liegt ja wohl in der kaiserlichen Schatzkammer. Die Krone des Elfenkönigs besteht allen Sagen zufolge aus lebendem Holz. Die Siebengehörnte Dämonenkrone des Borbarad ist es offensichtlich nicht. Und die Reichskrone der Hela-Horas war über und über mit Rubinen besetzt.”

Gelungene Probe+5 auf ‘Magiekunde’, ‘Goldschmied’ oder ‘Hüttenkundiger’: “Die Verwendung von Mindorium ist eher typisch für den Schwarzen Borbarad, von dem über ein dutzend Artefakte aus diesem seltenen Material bezugt sind.”

Rakoriums Expedition (Für niederstufige Helden)

Meisterinformationen:

Wenn Sie einige Helden, die definitiv nicht die größten des Zeitalters sind, in den Krieg der Magier schicken wollen, empfehlen wir, daß sie die Expedition des Erzmagiers Rakorium von Festum in die Maraskan-Kette bilden.

Anreise

Rakorium wird an der Seereise teilnehmen, nicht jedoch ins Gebirge mit vordringen; dazu ist er bereits zu alt. Beachten Sie, daß die Insel der Tausend Düfte von der kaiserlichen Perlenmeerflotte abgeriegelt ist, und daß für ein Festumer Schiff das letzte Widerstandsnest Boran der einzig zugängliche Hafen ist. Natürlich können die Helden auch irgendwo in der Wildnis an Land gehen. Neben den Kaiserlichen und den (untereinander vielfach zerstrittenen) maraskanischen Dschungelkämpfern lauert natürlich auch noch die wuchernde und giftige Natur Maraskans auf die Helden.

Fund

Das Versteck des Ringes des Satinav muß eine wesentliche Bedingung erfüllen: Es soll große Helden anziehen, so daß der Ring die größten Helden des Zeitalters identifizieren kann. Das Versteck muß also zumindest so bekannt sein, daß es in Frage kommende Abenteurer leicht finden können - was nicht heißt, daß sie es leicht erreichen können.

Durch die permanente Bindung eines Siebengehörnten - wahlweise die Schwarze Eiche Arkhobal oder die Schwarze Kröte Tuur-Amash (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 149 bzw. 168) - ist die Natur im Umkreis von hundert Schritt völlig pervertiert: die gefleckte Springnuß, die hier zum Geschoß wird, kriegerische Ameisenvölker, sich anschleichende Würge- lianen, löwenmäulige Tamarisken, herumstampfende Urwald- riesen, und als Höhepunkt eine intelligente und magiebegabte Dysdichonda, in der verführerisch glänzend der Ring des Satinav liegt.

Der Ring des Satinav

Untersuchung

Meisterinformationen:

Animieren Sie die Spieler zu allfälligen antimagischen Vorsichtsmaßnahmen. Der Erste Hofmagus Virilys Eibon wird vorsichtshalber ein WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE sprechen (siehe CODEX CANTATIONES, Seite 22).

Allgemeine Informationen:

Der Reif hat eine Handspanne Durchmesser, ist nicht ganz einen Finger breit und wiegt etwa 5 Unzen (125g). Das Material ist mittelstarkes Blech eines silbernen Metalles, in dem sich das Licht regenbogenartig reflektiert. Umlaufend auf der Außenseite findet sich eine Gravur.

Spezielle Informationen:

Sobald ein Held sich dem Ring nähert, gibt ihm eine gelungene 'Gefahreninstinkt'-Probe+10 "ein seltsam verkehrtes Gefühl". 'Schätzen': Der reine Materialwert liegt bei 25 Dukaten.

Meisterinformationen:

Weitere Informationen über Material, Herkunft, Inschrift usw. können Sie dem Abschnitt "Das Angebot" entnehmen. Sinnvollste Maßnahme ist natürlich eine magische Analyse. Wie für die meisten Artefakte in diesem Abenteuer seien hier die Ergebnisse eines ANALÜS ARCANSTRUKTUR angegeben:

Ursprung: Auelfenzauber / Gildenmagie

Typ: Hellsicht, unbekannt (Satinav-Beschwörung)

Wirkende Zauber: EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN, unbekannt (CHRONONAUTOS) - INFINITUM IMMERDAR
Astralenergie: ca. 90

Natürlich sollten diese Regeldetails hübsch ausgespielt werden. Rohezal oder ein ebenbürtiger Spielermagier etwa würden formulieren: "Nur ein biphonischer Cantus, aber infinitisiert. Und zwar ein EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN und eine völlig unbekannte Coniuratio - möglicherweise echsischen Ursprunges?"

Auslösung

Meisterinformationen:

Sofern der Ring des Satinav nicht mit einem DESTRUCTIBO ARCANITAS permanent neutralisiert wurde, wird er ausgelöst, "sobald sich ein karmatischer Kausalknoten gebildet hat, indem ein halbes Dutzend der größten Helden des Zeitalters in unmittelbarer Nähe sind". Soweit zur chronomagischen Theorie; praktisch gesehen können Sie, der Meister, entscheiden, wann dieser Effekt am passendsten eintritt.

Sollten Sie mit niederstufigen Helden spielen, handelt es sich um eine Art Verheißung: Die Helden werden einmal die größten des Zeitalters sein, das Zeitartefakt hat sie irrtümlich jetzt schon als diese erkannt.

Wenn möglich, sollte keiner der Helden viel weiter als drei Schritt (Reichweite des permanent suchenden EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN) entfernt sein - lassen Sie sich von dieser Regel aber nicht die Handlung ruinieren. Vertraute werden auf jeden Fall mitgerissen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich dringt ein hellblauer Lichtschein aus der Mitte des Ringes, eine Art Säule, die aber nur drei Schritt hoch reicht. Sie beginnt hektisch zu kreiseln, während sich ebenso hellblaue Lichtzungen faserartig auszubreiten beginnen. Unwillkürlich denkt man an splitterndes Eis oder Glas. Unirdisch hallende Klänge dringen aus dem Licht.

Ruckartig wird euer Gefährte (der Magier der Heldengruppe) von den hellblauen Feldern umhüllt, und mit einem wischenden, sausenden Geräusch verschwindet er. Dann rasen die Reißlinien in alle Richtungen auf euch zu.

Spezielle Informationen:

Es scheint, daß die hellblauen Linien andere Personen ignorieren und nur hinter den Helden her sind.

Als einzige Fluchtwege bieten sich die verglasten Fenster und die Tür an.

Meisterinformationen:

Jedem Held mit einem MU-Wert von 15 oder besser steht noch eine Aktion zu - die jedoch völlig sinnlos ist: Gegen unsere Helden hat sich das gesamte Raum-Zeit-Gefüge verschworen - im wahrsten Sinn des Wortes. Aber gönnen Sie den Spielern einen heroischen Versuch.

Die Flucht zur Tür erfordert zwei GEWANDTHEIT-Proben, erschwert um +2 für jeden, der das gleiche probiert. Nach spätestens einigen Schritten auf dem Korridor holen die aufreißenden Linien den Helden ein und bilden einen Wirbel um ihn, der ihn schließlich verschlingt.

Ein Sprung durch die Glasfenster (aus dem ersten Obergeschoß) erfordert eine 'Körperbeherrschung'-Probe+3. Während der Held noch etwa sieben Schritt abwärts stürzt (die Säle im Erdgeschoß sind sechs Schritt hoch!), bildet sich zwischen den Blumenbeeten wie ein Wellenring im Wasser eine hellblau leuchtende Öffnung, in die der Held stürzt.

Selbst ein TRANSVERSALIS, ein SOLIDIRID oder dergleichen endet stets in einem hellblauen Trichter.

Schützende Antimagic gibt es keine, da es sich um eine Beschwörung handelt (ein PENTAGRAMMA DRUDENFUSS dauert zu lange).

Die Beschwörung

Zweck der Szene:

- Herausgerissen aus der Wirklichkeit in eine, die selbst unseren Helden völlig fremd ist

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: bombastisch; Also sprach Zarathustra (2001)

Beleuchtung: Kerzenlicht

Sonstiges: Entfernen Sie allfällige Lebensmittel und raschelndes Papier vom Spieltisch.

Die Reise in die Vergangenheit

Allgemeine Informationen:

Es ist, also ob ihr schrumpft. Nicht körperlich, sondern seelisch. Jahre der Erfahrungen und Abenteuer blättern von euch wie trocknender Ton ab. Wie in einem tosenden Wasserfall stürzt ihr in eure Jugend hinab, in eure Kindheit, zu eurer Geburt - und darüber hinaus. Reduziert auf das, was vielleicht eure unsterbliche Seele ist, stürzt ihr trudelnd abwärts in einen endlosen, blau schimmernden Schacht. Bisweilen wird eure Geschwindigkeit so hoch, daß euch die Sinne schwinden, dann wieder scheint ihr zu verzögern, und ihr ahnt Schlachtenlärm, Feuerschein oder Jubel um euch.

Spezielle Informationen:

Helden mit IN:15+ können mehr sehen: Jeder Held ist von einem Netz blauer, weißer und schwarzer Fäden umgeben, die sich hinter ihm schmerzhaft ins Unendliche dehnen, während er abwärts stürzt; ein Gefühl eines großen Verstoßes gegen alles, was heilig und natürlich ist.

Wahlweise Probe auf 'Magiekunde'+10 oder 'Götter und Kulte'+12: Der Held erinnert sich plötzlich an den Ausdruck "karmatische Kausalknoten", als er wieder eine Zone der Verzögerung passiert, d.h. entscheidende Punkte in der Geschichte, an denen Hunderte von Ereignissträngen zusammenlaufen.

Meisterinformationen:

An und für sich können die Helden nur nackt durch die Zeit reisen. Dramaturgisch ist es aber durchaus sinnvoll, wenn Krieger und Schützen ihre Persönlichen Waffen und Magiebegabte ihre Ritualgegenstände mit sich führen könnten.

Machen Sie folgenden Kompromiß: Jeder Held könnte über Jahre, ja Jahrzehnte eine symbiotische Beziehung zu einem (!) Artefakt entwickelt haben, so daß es praktisch ein Teil seines Karmas, seiner Existenz geworden ist. Im Sturz sieht der Held sein bestes Stück davontreiben. Wenn ihm eine Probe auf MU (für Waffen) oder IN (für Artefakte) gelingt, kann er das Objekt ergreifen. Beschreiben Sie jedoch, wie das Objekt bei jedem "Kausalknoten" beinahe aus seiner Hand gerissen wird, und machen Sie jedem Helden klar, was für eine besondere Leistung es war, das Objekt mitzuführen. Die Frage der Präsenz

(oder Abwesenheit) des geliebten Stückes sollte bei der Ankunft bereits gesichert sein, damit die Spieler die folgende Szene nicht mit lästigen Zwischenfragen ruinieren müssen.

Bedenken Sie, daß ein Magier unter den Helden durch den Verlust seines Zauberstabes volle ASP-Kosten verrechnen muß.

Der Beschwörer

Allgemeine Informationen:

Das hellblaue Schimmern ist schneller verschwunden, als es gekommen war. Fackellicht. Dämonischer Gestank - oder habt ihr ihn selber mitgebracht?

Ein Beschwörungsraum mit Kerzen.

Ihr steht inmitten eines Tridekagrammes, eines Dreizehnecks mit eingeschriebenem Stern. Ihr verharret ohne jeden Schwung in eurer jeweils letzten Bewegung.

Ihr seid nackt. Wie Rauhreif hat sich gelblicher Schwefel eiskalt auf euer Haar und eure Haut gelegt.

Vor euch steht ein weißbärtiger Mann mit der hellen, ungebräunten Haut des Akademikers, barfuß, nur mit einer schwarzen Tunika mit Silbergürtel bekleidet.

Spezielle Informationen:

Es gibt keinen Zweifel, wer der Beschwörer vor den Helden ist: "Aha, die größten Helden des Zeitalters. - Wir rechnen Anno 590 seit dem Falle des vieltürmigen Bosparan. Ist Euch solche Datierung geläufig?"

Meisterinformationen:

Zeigen Sie den Spielern das Bild Rohals; verwenden Sie den Namen aber nur, falls ihn die Spieler nennen. Der Autor selbst verwendet im weiteren den Ausdruck "der Beschwörer".

Zur Sicherheit haben wir in einem Exkurs eine Datensammlung von allem zusammengestellt, was die Helden über Rohal und Borbarad wissen können oder zu wissen glauben. (Der Meister ruft dazu der Reihe nach die benötigten Talent- und Eigenschaftswerte auf, und jeder betroffene Spieler meldet sich.)

Wenn Sie finden, daß die Helden derart beherrscht und souverän sind, daß ihnen all das präsent ist, dann verteilen Sie die Informationen jetzt. Wenn Sie jedoch vorziehen, daß die spannende Einstiegsszene nicht "zerstückelt" wird, ist es durchaus plausibel, daß die Helden erst etwas später dazu kommen, ihre Gedanken zu sammeln: Schieben Sie den Exkurs zu Beginn des nächsten Kapitels, "Die Gorische Wüste", ein.

Falls sich ein Held während der Szene für die Einrichtung des Raumes interessiert, können Sie auf "Das Dämonaion" zurückgreifen - nehmen Sie das jedoch als Indiz, daß Sie Beschwörer und Beschwörung nicht faszinierend genug darstellen!

Über Rohal

Allgemeine Informationen:

Jeder halbwegs gebildete Aventurier kennt Rohal den Weisen, jeder von euch kann sich auf etliche Details über den größten Magier aller Zeiten besinnen.

Man sagt "weise wie Rohal", der fünfte Tag der Woche heißt Rohalstag, und am 7. Hesinde feiert man Rohals Verhüllung. Rohal hat Aventurien über hundert Jahre weise regiert.

Spezielle Informationen:

'Geschichtswissen' 7+: Rohals stürzte die Priesterkaiser, und seine Regierungszeit bildet den Übergang vom aventurischen Mittelalter zur Neuzeit. Sein Verschwinden ist bis heute ein Rätsel geblieben und führte zu den Magierkriegen. Noch heute wird sein Zeremonialgewand, das er wie seinen übrigen spärlichen Besitz zurückließ, im Gareth Museum für Reichsgeschichte gezeigt.

'Magiekunde' 7+: Rohal schrieb die "Systeme der Magie", die Krönung aventurischer Magietheorie. Als Emanuel Planes soll er auch die "Sphärologia" geschrieben haben. Angeblich beherrschte er alle Sechsendsechzig Formeln, die während der Magierkriege verloren gingen. Viele Weißmagier glauben, daß Rohal heute als Einhorn durchs Land zieht, manche glauben, daß er sich heute Rohezal nennt.

'Götter und Kulte' 7+: Rohal gilt als Sohn des Nandus, der Weisheit, der wiederum Hesindes Kind ist. In vielen Gebieten soll Rohal (nach seiner Verhüllung) als Heiliger erschienen sein.

'Sternkunde' 7+: Nandus ist ein kleiner, bläulicher Planet, der für Weisheit steht.

'Prophezeien' 12+: Rohal gilt als Erfinder des Inrah-Spieles. Interessanterweise hat er Rastullahs Erscheinen vorhergesagt.

'Malen/Zeichnen' 7+: Das berühmte Porträt Rohals des Weisen von Golodion Seemond hängt in der Kaisergalerie in der Neuen Residenz.

'Rechtskunde' 7+: Mit dem Codex Pax Aventuriana (Strafrecht), dem Systemium Metricum (Die 'Rohalschen Maße') und dem Codex Albyricus (Magiergesetze) schuf er Gesetzeswerke, die größtenteils noch heute gültig oder Vorbild sind.

'Heraldik' 7+: Die Rohalshaube, eine charakteristische grauweiße, hohe, runde Filzmütze, ist - analog zum Stechhelm - Wappenzier für adelige Magier.



'Pflanzenkunde' 7+: Die Rohalshaube ist vielmehr ein weißer Speisepilz. Das Rohalssiegel ist eine Blume, angeblich entstanden, als Rohal selbiges bei seiner Verhüllung wegwarf.

KLUGHEIT 15+: Über dem Portal der Hohen Akademia zu Punin steht Rohals Antwort auf die Frage nach einem ewiggültigen Satz: "Auch diese Worte vergehen!" - eine tiefgründige Aussage: Wenn Rohals Satz wahr ist, müßten die Worte irgendwann vergehen, also nicht mehr gelten. Ist der Satz jedoch falsch, dürften seine Worte nicht vergehen, müßten also für immer bestehen bleiben.

Meisterinformationen:

Mit letztere Information können Sie sich und die Spieler auf die verwirrende Logik dieses Abenteuers einstimmen ...

Rollenspiel

Meisterinformationen:

Der Mann, der unsere Helden dem ehernen Griff Satinavs entrissen hat, ist einer der zwei mächtigsten Menschen der gesamten aventurischen Menschheitsgeschichte: Diese Szene steht und fällt mit Ihrem Rollenspiel. Lassen Sie sich den Auftritt nicht durch naseweise, respektlose oder unernste Spieler ruinieren - aber auch nicht durch eigene Unsicherheit.

Die Sprache

Zur Zeit der Magierkriege wird Mittelhochgarethi gesprochen, in gebildeten Kreisen häufig Bosparano. Bosparano ist eine eigene Sprache, aus der sich das Garethi entwickelt hat. Im Rollenspiel verwenden wir als Darstellung ein Pseudo-Latein und Hoch-Deutsch. Eigentlich sind die Sprachen deutlich näher verwandt (z.B. wie Latein und Italienisch), weswegen das

Über Borbarad

Allgemeine Informationen:

Auch vom Schwarzen Borbarad, dem Dämonenmeister, hat fast jeder Aventurier schon einmal gehört. Die Redewendung "von borbaradschem Forschungsdrang" gilt seit alters her allen Schwarzmagiern, denen außer dem Wissen nichts heilig ist.

Spezielle Informationen:

'Geschichtswissen' 7+: Allgemein heißt es, daß Rohal Borbarad in den Magierkriegen besiegte; selbige wurden aber bekanntlich erst durch Rohals Verschwinden aufgelöst.

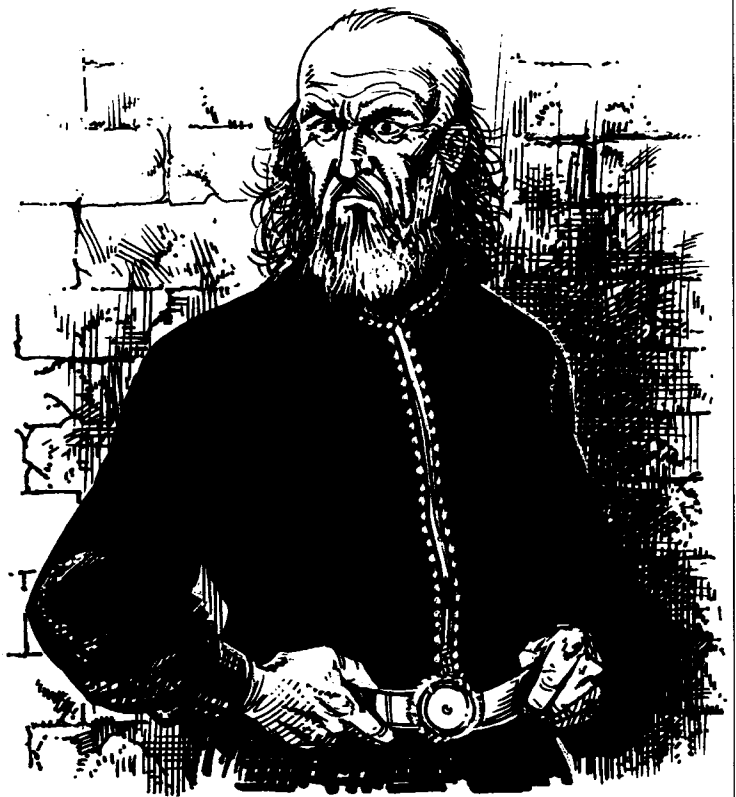
'Magiekunde' 7+: Borbarad muß Dutzende von Zirkeln und Verschwörungen begründet haben, v.a. während der Magierkriege und bei den Tulamiden. Die Magie der Borbaradianer richtet sich generell zerstörerisch gegen Geist und Materie - und soll auch Laien ohne astrale Macht zugänglich sein. Über Borbarad wird viel Magier-Zhjad gesponnen (das Gegenstück zu Jägerbosparano).

'Kriegskunst' 7+: Die Magierkriege gelten als Inferno, in dem unbekannte Mächte zum Einsatz kamen, wie man sie "seit Selem und Zhamorrah" nicht mehr gesehen hat.

'Geographie' 12+: Am Mhanadi liegt zwischen Mherwed und Samra (dem alttulamidischen Zhamorrah) ein Ort namens Borbra, 50 Meilen westlich der Gorischen Wüste - angeblich Borbarads Geburtsort (siehe DIE WÜSTE KHOM, Farbkarte Gorien, der Balash und Thalusien).

'Götter und Kulte' 7+: Der führende Praios-Heilige Gilborn von Punin wurde von Borbarad zu Tode gefoltert. Man könnte sich darüber auslassen, daß Borbarads Name fast identisch mit dem aventurischen Todessymbol, dem Boronrad, ist.

'Tierkunde' 10+: Borbarad soll zahlreiche Ungeheuer erschaffen



haben, zuvörderst die Borbarad-Moskitos.

Für Zwerge ist der "Schwarze Borbarad" vor allem derjenige, der Hunderte von ihnen Experiment und Foltertod unterwarf, und seine Zeit die des letzten Hochkönigs Ambros von Kosch, der die Borbaradianer letztlich schlug.

Erlernen von Bosparano auch nur 2 Talentpunkte kostet. Ein kluger Neureicher kann durchaus hoffen, Teile eines bosparanischen Gesprächs zu begreifen.

Untersuchung

Sollte ein mißtrauischer Magiebegabter versuchen, einen Zauber auf den Beschwörer zu wirken, gehen Sie davon aus, daß er eine Magieresistenz von 32 hat, erhöht durch ein ständig wirkendes WIDER HELLSICHT UND BEFEHLE um 15, bzw. 18 gegen Hellsicht- und Verständigungsmagie. Sein Kommentar: "Vergeblich, mein Freund! Ihr wollet verstehen, daß ich mein Ansinnen bereits gewappnet gegen meine Gegner, und sei es ein Erzdaimon!"

Magische Analysen wie ODEM ARCANUM und dergleichen zeigen eine magische Anballung, die im Magiesinn des Anwenders für etwa 1 SR einen großen blinden Fleck bewirkt.

Wer unbedingt sterben will ...

Sollte ein Spieler auf die geschmacklose Idee kommen, den mächtigsten Zauberer Aventuriens anzugreifen:

Magische Attacken fängt er mit einer Geste seiner silbern aufleuchtenden Hand buchstäblich aus der Luft und wirft sie gleichmütig mit den Worten "Und retour" auf den Angreifer. Ob sie auf diesen Wirkung haben, hängt davon ab, ob der Angreifer seine eigene MR überwinden kann. (Mit 'Magiekunde' läßt sich der Vorgang als freizaubernde Variante eines INVERCARNO SPIEGELTRICK identifizieren.)

Sollten gar mehrere Helden gleichzeitig aggressiv werden, deutet er einen Rundschat mit der Faust an und funkelt mit den Augen - ein HORRIPHOBUS, der gegen jeden Helden wirkt, der keine Magieresistenz von zumindest 15 hat.

Danach wird er - angesichts der besonderen Situation - die Helden dennoch entsenden, notfalls unter Einsatz mächtigster Beherrschungen wie IMPERAVI ANIMUS oder ZAUBER-ZWANG (was den Helden natürlich im Finale viele Möglichkeiten nimmt).

Der Plan

Der Beschwörer hat den Ring des Satinav in Maraskan deponiert, im sicheren Bewußtsein, daß ihn irgendwann in der

„Zukunft“ jemand finden wird. Um die richtigen Leute durch die Zeit zu rufen, machte er das Artefakt durch verstreute Hinweise halbwegs berühmt. Die Maraskankette hat der Beschwörer wegen der Assoziation der Insel mit den

Echsen-göttern (unter denen Satinav ja verehrt wurde) gewählt, aber auch weil ihm Weiterbestehen und Bedeutung einer Stadt, selbst von Gareth oder Vinsalt, keineswegs sicher schien - man denke nur an das Schicksal von Bosparan!

Der Auftrag

Die Situation

Allgemeine Informationen:

Während ihr den Worten lauscht, beginnt ihr den Raum um euch wahrzunehmen: ein Tisch mit Kleidung und Waffen, ein verhängter Lehnstuhl, ein zweites Tischchen mit zwei Artefakten, Wandbilder unheimlicher Kuttengestalten, dazwischen mehrere Korridore mit einem merkwürdig grauen Schimmern in verschiedenen Richtungen.

„Allheute ist der 22. Tag des Boron Anno 129 seit dem Sturze der Praios-Tryannen. Seit einem halben Mond marschieret ein Heerbann der tapfersten Recken und Magi auf die Schwarze Feste zu.

Borbarad ist im Begriffe, das größte Daimonenheer aller Zeiten zu beschwören. Sich während dieser Zeit zu wappnen, hat er das alte echsische Ritual des Fran-Horas vollführt, welches die Lebenskraft in einen Fokus projiziert, so daß der Magus unverwundbar ist und keinen leiblichen Bedarf mehr hat. Die verborgene Lebenskraft kann Borbarad jedoch nur nutzen, solange sie frei ist.

Ihr nun kommet aus der Zukunft - will sagen: der mir relativen Zukunft - um dies zu verhindern. Denn meine Mannen sind verraten, ihr Schicksal aufs Grausigste besiegelt, Euch alleine kennet Borbarad nicht.

Ihr alleine vermöget, in die Schwarze Feste einzudringen, das Kristallherz des Borbarad zu erobern, die Lebenskraft mit einem magischen Netze zu fesseln, und sodann - dies erst ist der grimmige Teil - das gefangene Herz zu bewachen. Denn Borbarad wird manche Attacke senden, um das Kristallherz zu erobern oder zumindest zu zerstören - und damit die Kraft wieder freizusetzen. Eure eigene Gegenwart, ja wohl Euer ganzes Sein, hängt davon ab, daß Ihr bestehet. Darum werdet Ihr obsiegen, notfalls unter Aufgabe Eurer gesamten Kraft des Lebens oder des Astralen oder Teurerem.“

Die Ausrüstung

Allgemeine Informationen:

Nun deutet der Magier mit einladender Geste auf den großen Tisch im Hintergrund: „Sintemalen es notwendig und möglich ward, allein Eure Leiber dem Sat'Nav zu entreißen, habe ich mancherlei Armorium und Nützliches für Euch bereitet.“

Spezielle Informationen:

Auf dem Tisch - einem Kunstwerk aus Ebenholz mit alananischen Intarsien aus Silber und Elfenbein - findet sich folgende Ausrü-

Fran-Horas' Ritual der Unverwundbarkeit, Meisterinformationen:

Irgendwann, etwa um 1500 v.H., muß der Blutkaiser Fran-Horas das Ritual der Unverwundbarkeit, eine uralte Nekromantie der echsischen Rassen, gewirkt haben. Es ist jedoch auch möglich, daß diese besondere Art der Unverwundbarkeit dem Fran Horas als Göttergeschenk zuteil wurde: eine Gabe des Phex, die zugleich - wie sich schließlich zeigen sollte - die schrecklichste aller Strafen in sich barg. Ob Göttergeschenk oder Ergebnis menschlichen Forscherdrangs, die Wirkung ist die folgende: Indem der Magier seine Lebensenergie außerhalb des Körpers verbirgt, wird er praktisch unverwundbar - solange der Fokus nicht zerstört wird. In diesem Fall fließt die Lebensenergie sofort in den Körper zurück.

In der Variante, die Fran-Horas erfahren hat, wird das Herz des Magiers (astral, nicht physisch) in eine kristallene Nachbildung transferiert. Als Nebenwirkung verliert der Magier viele menschliche Aspekte: Er muß nicht mehr essen und trinken, er kann keine Nachkommen zeugen, und er wird zusehends herzlos - im wahrsten Sinn des Wortes.

(Alle drei Erscheinungen sind von Fran-Horas bekannt, der ja nach der Ersten Dämonenschlacht noch vier Jahre ohne Kontakt zur Außenwelt weiterlebte. Der Pferdefuß - oder besser gesagt: das Dämonenhorn - dieses Vertrages ist, daß zumindest Erzdämonen imstande sind, einem Menschen Dinge anzutun, bei denen die Unsterblichkeit zum Fluch wird. Fran-Horas etwa, der leibhaftig in die Niederhöhlen verschleppt wurde, wünscht sich wohl seit 1500 Jahren nichts sehnlicher, als, endlich verwundbar, sterben zu können.)

stung (durchgehend nagelneu, aber dennoch offensichtlich Jahrhunderte alt):

5 Paniere (je 2 massive Halbschalen für Brust und Rücken), davon 2mal groß (1,90), 2mal klein (1,70), 1mal zwergenhaft: RS:4 BE:4

2mal Plattenzeug (Schienen für Unterarm, Ober- und Unterschenkel): RS:+2 (nur mit Panier) BE:+2

1 Topfhelm: RS:+3 (nur mit Panier) BE:+3

3 schwere Lederpanzer, davon 2mal groß (1,90), 1x klein (1,70): RS:2 BE:2

2 Breitschwerter (wie Schwert, aber KK-15 für TP+)

2 Khunchomer

1 Doppelkhunchomer

3 kugelköpfige Streitkolben

1 Morgenstern mit Steinkugel

1 Schwere Armbrust mit Winde + 10 Bolzen (TP: 2W+6; 15 KR Ladezeit)

2 große Holzschilde (WV -2/+2)
 6 Tuniken, kurzärmelig, mit Ledergürtel (Einheitsgröße)
 6 Hosen, schenkellang (Einheitsgröße)
 6 Paar Rindslederstiefel, kniehoch, davon 3mal groß, 3mal klein, mit Lappen
 6 Halstücher, 1 Schritt lang
 1 Tornister, klein
 12 Fackeln (je 1 Stunde Brenndauer)
 1 Laterne, 1 Flasche Öl (10 Stunden)
 1 Leuchtkristall aus Gwenn Petryl am Lederband
 2 Zunderkästchen
 6 Phiolen im Lederfutteral: Heiltrank (4x E: alle LP; 2x D: 4W6 LP)
 Verbandszeug
 12 Kürbisflaschen, je 3 Maß Wasser (12 Tagesrationen unter Kampfbedingungen)
 Proviant, in Hanftuch eingeschlagen: je 6 Stein Brot, Hammelfleisch, Datteln (12 Tagesrationen unter Kampfbedingungen)

Meisterinformationen:

Falls die Helden die mangelnde Ausrüstung kritisieren, gibt der Beschwörer knappe Erklärungen:

“Wappnung und Werkzeug sind nach bester Erkenntnis der Clarobservantia (Hellsicht) über die Schwarze Feste zusammengestellt.”

“Späret Eure Illumination. Es ist nicht Eure Mission, die Feste zu erkunden. Euer harret kurze Suche und lange Wacht. Für diese nehmet die Laterne.”

Die zwei Artefakte

Der Schlüssel

Allgemeine Informationen:

Nachdem ihr die Ausrüstung verteilt habt und beginnt, sie anzulegen, wendet der Magier sich wieder mit einladender Geste zu dem zweiten Tischchen:

“Ad primo: Der Schlüssel zur Schwarzen Feste.”

Er zeigt euch einen typischen, fast ellenlangen Burgschlüssel aus einem regenbogenfarbenen glänzenden Metall und deutet dann auf einen der halbrealen Korridore, in dem das graue Nichts wabert. “Betretet jenen Tunnel der Sphären, bleibt nahe beisammen, weicht nicht voneinander und wünschet Euch beständig, gen Mittag zu fahren. Der Schlüssel wird Euch im Augenblicke das Tor weisen und öffnen. Sodann wandelt zur Feste, meidet das offenbare Portal, findet den wahren Eingang, und wiederum wird der Schlüssel Euch das Tor weisen und öffnen.”

Mit diesen Worten reicht er einem von euch den Schlüssel, wobei er ihm ernst in die Augen blickt.

Spezielle Informationen:

Der Stiel des Schlüssels ist durchgehend mit gravierten Zeichen bedeckt. ‘Magiekunde’ identifiziert sie als die arkanen Symbole der Bewegung und des Schutzes. Das Material ist wiederum Mindorium.

Meisterinformationen:

Ein kritischer Blick auf das Artefakt ist durchaus angebracht. Falls kein ausreichend Magiebegabter dabei ist, kann auch ein Meister der ‘Magiekunde’ Erfolg haben.

Ein ODEM ARCANUM zeigt den Schlüssel als hochmagisch (immerhin ca. 70 ASP), das Netz dagegen als unidentifizierbar grau (siehe unten). Ein ANALÜS ergibt ein PLANASTRALE ANDERWELT sowie ein reversalisierter WEICHES ERSTARRE, beide in einmaliger Verwendung.

Übrigens ist das Artefakt durch die relativ mächtigen Zauberelemente besetzt und neigt dazu, überraschend Kommentare mit kristallisch-schwingender Stimme abzugeben. Falls die Helden den Fortgang des Abenteuers durch unnötiges Zaudern strapazieren oder später einmal Ratschläge brauchen, wird der Schlüsselgeist aufmunternd oder notfalls ungeduldig zu ihnen sprechen.

Das magische Netz

Allgemeine Informationen:

Nach kurzer Pause nimmt der Magier von dem Tischchen ein silbernes Geflecht von etwa Schildgröße. “Ad sekundo: das magische Netz. Werft es über das Kristallherz, seine Macht zu binden. So Ihr von dannen wollet, hüllet und traget das Herz vorsichtig im Netze. Niemals darf auch nur eine Facette unbedeckt sein, niemals dürfen Herz und Netz ohne Wächter sein.”

Wiederum reicht er einem von euch das Netz, diesmal mit beiden Händen, wobei sein Blick wiederum prüfend auf dem Helden ruht.

“Und schließlich: Manch Kampf wird Euer harren. Dabei befiehlt jedem besiegt Daimonen: ‘Kehre zurück zu Borbarad und berichte ihm, daß du besiegt wurdest!’”

Spezielle Informationen:

Das Geflecht ist aus dünnen gedrehten Seidenbändern, die mit feinstem Silberdraht durchwirkt sind. (In der Schneiderei nennt man das Brokat.) Die Maschendichte läßt es allenfalls zu, einen kleinen Finger durchzustecken.

Meisterinformationen:

ODEM ARCANUM oder andere Hellsicht ergibt stets graues Rauschen, die Wirkung eines HELLSICHT TRÜBEN, mit der das magische Netz (mit einem einfachen ARCANOVI) belegt ist.

Durch den Limbus

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik (generell für von Astralenergie geprägte

Szenen): esoterisch-synthetisch; Jean-Michel Jarre, Kitaro

Beleuchtung: diffus; z.B. Lampen mit Pauspapier

Allgemeine Informationen:

Du stehst vor dem Sphärentunnel, vor dir liegt graues, formloses, waberndes Nichts. Ein, zwei Schritte, und du beginnst zu fallen. Vorwärts? Abwärts? Ein seltsames Prickeln gleitet über deine Haut. Der Klang der Sphären dringt dir dumpf verwischt entgegen, ohne daß du etwas hören könntest.

Als dir deine Gefährten folgen, nimmst du sie als dunklere, klar abgegrenzte Silhouetten wahr; kein Geräusch ist zu hören.

Spezielle Informationen:

„Magiekunde“: Der Limbus, von vielen als die Essenz des Ewigen Los zwischen den Sphären verstanden, erhielt seine heutige Form und Bedeutung durch die Machenschaften Madas und dann die des Namenlosen.

Grundsätzlich kann man den Limbus als die Quelle aller Magie in der Dritten Sphäre bezeichnen.

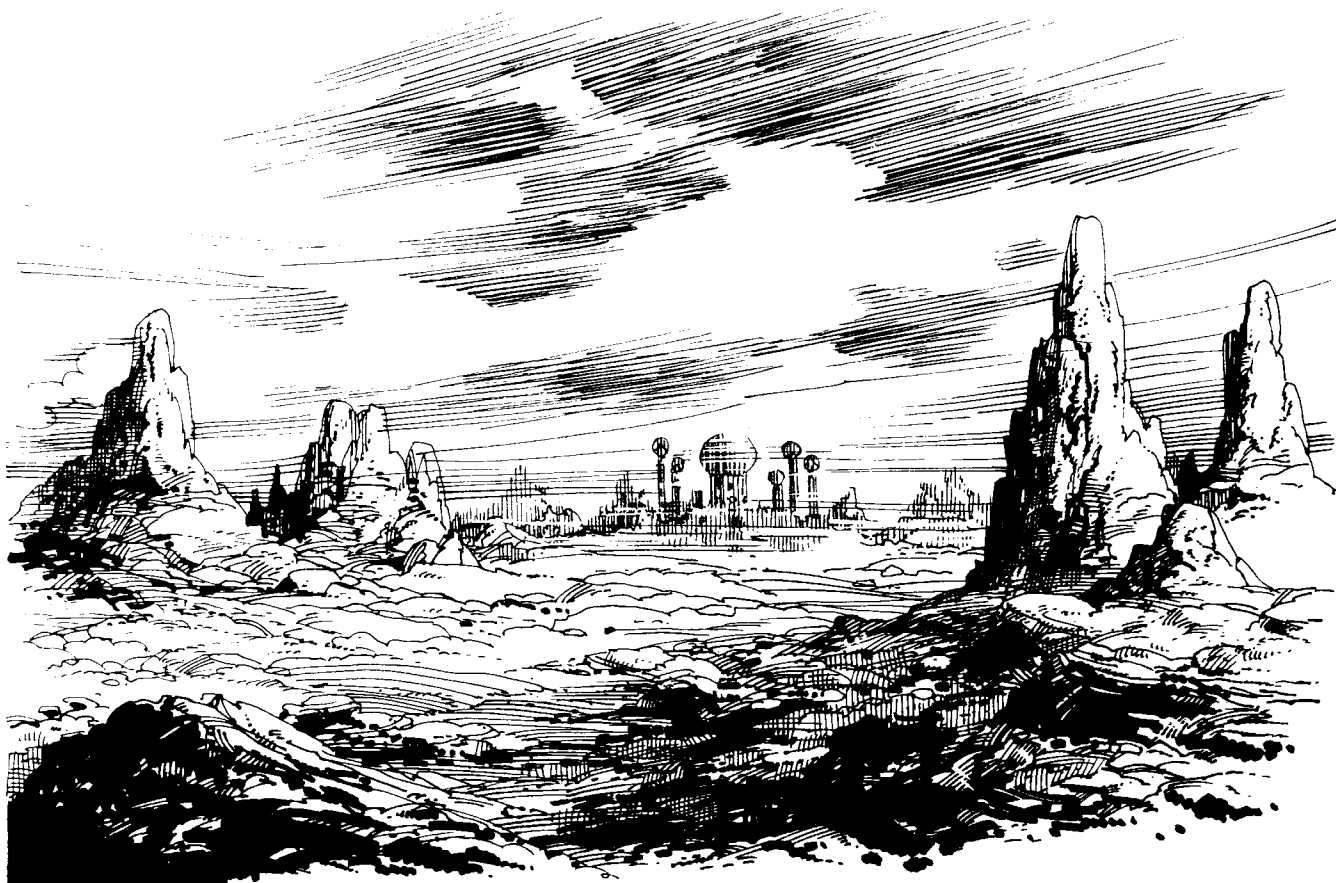
Ein ODEM ARCANUM für 1 ASP zeigt 4 Sekunden lang, ein OCULUS ASTRALIS (2 ASP je SR) ständig die wahre magische

Natur alles Seienden: Jeder der Helden erscheint als leuchtende Gestalt, Magiebegabte sogar von knisternden Fäden und Strahlen umgeben.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden sich konzentrieren, beginnen sie, sich zu bewegen, was sie jedoch nur relativ zueinander bemerken können. Dem Tunnel folgend, erreichen sie binnen 10 bis 15 Sekunden das Tor. Das Schlüsselartefakt leuchtet auf, und das PLANASTRALE ANDERWELT öffnet ein mannsgroßes Portal, durch das man den roten Sand der Gorischen Wüste sehen kann.

Wünschen sie sich in eine andere Richtung als nach Süden, spüren sie einen leichten Widerstand, wie in einem langsam fließenden Bach. Behalten sie die Anstrengung jedoch bei, verlassen sie die Strömung des Tunnels und verlieren dann jede Orientierung. Bedenken Sie, daß die Helden bei Konzentration binnen 10 Sekunden 1 Meile zurücklegen; das kann sie beträchtlich vom Zielpunkt abbringen! (Übersichtskarte Gorien, der Balash und Thalusion siehe DIE WÜSTE KHOM.) Ein Verlassen des Limbus ist dann nur durch ein selbst gesprochenes PLANASTRALE ANDERWELT möglich. (Zum Aufenthalt im Limbus siehe MYSTERIA ARCANIA, Seite 88f.)



Die Gorische Wüste

Zweck der Szene:

- Vorspiel: unheimlich, beeindruckend, lebensfeindlich

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: keine

Beleuchtung: rötlich (Tuch oder Seidenpapier vor der Lampe)

Allgemeine Informationen:

Du trittst in den roten Sand und sinkst bis zu den Knöcheln ein, Staubfahnen wehen auf. Es ist bitterkalt. Vor dir erstreckt sich Geröllwüste aus rotem Sandstein, bis zum Horizont, der von Staubfahnen blutrot und verschwommen wirkt. Dazwischen ragen skurrile Formationen aus schwarzem Basalt auf: Rippen, sechseckige Prismen, die teilweise turmhoch sind.

Ihr blickt wohl nach Süden. Selbst Praios' Antlitz ist kaum sichtbar, am düstergrauen Bleihimmel steht zu eurer Linken blutrot Mada, der Vollmond. Von hinten, aus Norden, bläst, leise heulend wie Aranisches Winselgras, ein steter Wind.

Als du dich nun umwendest, siehst du im Norden, eine Meile entfernt, ein domartiges, rötliches Gebilde - Steininformation oder Bauwerk? Ein runder Hügel, rings umher einige Türme. Das ganze Gebilde ist weitläufig umgeben von roten Steinsäulen, die nächste steht auf halbem Weg zwischen dir und der Formation. Als du nun nordwärts blickst, stellst du fest, daß der Wind schräg von oben kommt, so als entspränge er über dem mächtigen Sandsteindom.

Spezielle Informationen:

'Sinnesschärfe': Der Boden ist knöchelhoch mit feinem, fließendem Staub bedeckt, darunter verbergen sich massive Rippen, Schwellen und - wie zu befürchten - manches Trichterloch. Weiter draußen scheinen Asphalttümpel voll Pech und echte Staubsümpfe zu lauern.

'Pflanzenkunde': Die einzige Spur von Leben sind winzige Flecken gelbgrüner Talaschin-Flechten.

'Sinnesschärfe': 15 Schritt abseits liegt ein merkwürdig polierter Schädel. Er stammt ('Tierkunde') von einem Kamel, hat aber einen Spalt wie von einem mächtigen Schnabelhieb.

Meisterinformationen:

Die Gorische Wüste ist schlichtweg die lebensfeindlichste Umgebung des ganzen Kontinentes. Es heißt, daß sie die einzige Stelle am Leib der Urriesin Sumu ist, die wirklich tot ist, die Wunde, an der sie Los tödlicher Hieb traf. Jedenfalls weißt das ganze Hochplateau ein massives Defizit an Lebensenergie auf; die elementaren Manifestationen sind zwar im Gleichgewicht, finden aber nur auf dem niedrigsten Niveau statt. Deswegen können Druiden mit der Kraft des Dolches keine LE aus dem Boden ziehen. Auch die meisten Geoden-Rituale (Macht über den Regen, Magnetismus, Weg durch Sumus Leib) wirken nicht. Für Zwerge ist jedenfalls eine RA-Probe angebracht, bei deren **Mißlingen** um mehr als 10 Punkte sie - angesichts der horizontlosen Weite - von Platzangst (Agoraphobie) gequält werden.

Das Ziel

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden den Kopf zerbrechen, wo wohl die Schwarze Feste sei, spielen Sie ihnen - mittels Intuitionsprobe - die folgende Information zu: "Dachtet ihr wirklich, Borbarad säße wie jeder ehrgeizige, kleine Schwarzmagier in einem schwarzen Turm?"

Angesichts der magischen Bedeutung der Gor könnten Sie Ihren Magiern ein OCULUS ASTRALIS nahelegen und ihren Elfen eines ihrer magischen Lieder - siehe Abschnitt "Die Schwarze Feste, Aus der Ferne".

Wegen der trügerischen Bodenverhältnisse brauchen die Helden eine Stunde für die Wegstrecke von einer Meile. Lassen Sie sich Marschformation und eventuelle Vorsichtsmaßnahmen beschreiben.

Flugfähige werden durch den schwachen, aber ständigen Gegenwind, die wehenden Staubfahnen und die mangelnden Orientierungspunkte öfter zu 'Fliegen'-Proben gezwungen, bei deren Mißlingen sie um 2W20 Schritt niedergedrückt werden.

Sollten die Helden wider Erwarten nicht auf die Schwarze Feste zumarschieren, können Sie passende Ereignisse STAUB UND STERNE, Seite 29f. entnehmen.

Das Monsterskelett

Allgemeine Informationen:

Nach etwa 100 Schritt findet Ihr die Knochen eines mindestens ochsengroßen Tieres, vom treibenden Sand blank poliert.

Spezielle Informationen:

'Tierkunde': Im einzelnen finden sich der Schädel eines übergroßen katzenartigen Raubtieres, zwei steinbockartige Hörner, Rippen und Wirbelsäule eines rinderartigen Tieres sowie Beckenschalen und Schwanzwirbel einer großen Echse.

Meisterinformationen:

Eine Chimäre, vermutlich ein paranoid-aggressiver Mißerfolg, den Borbarad hier seinem Schicksal überlassen hat; die Gorische Wüste ist selbst für solche Ungeheuer tödlich!

Der Steinkreis

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt der Ring aus roten Monolithen, mit etwa einer Meile Durchmesser und einem Gebilde in der Mitte, das ihr für die Schwarze Feste haltet. Die Monolithen stehen im Abstand von 20 Schritt. Sie sind jeweils etwa dreieinhalb Schritt hoch und an der Basis etwas weniger als einen Schritt durchmessend.

Spezielle Informationen:

Die Monolithen bestehen eindeutig aus dem lokalen Sandstein und sind über und über mit völlig unbekannten Symbolen bedeckt, wobei besonders oft Spiralen und konzentrische Kreise erscheinen. In der Anordnung haben die Monolithen Ähnlichkeit mit den Nivesischen Steinkreisen (Schamanistische Ritualplätze), in der Form mit den Tobrischen Monolithen (unbekannter Herkunft, uralt).

Meisterinformationen:

Alle magischen Wahrnehmungen erwecken den unbestimmten Eindruck, daß die Monolithen als Spirale, nicht als Kreis aufgestellt sind. Falls (und so oft) die Helden sie zählen sollten, variieren die Ergebnisse zwischen 168 und 171. Ein ODEM ARCANUM zeigt ein merkwürdiges, schwaches und farwechselndes Leuchten, allenfalls vergleichbar mit dem, was man bei uralten Artefakten oder solchen religiöser Natur beobachten kann. Auch mit so unterschiedlicher Magie wie ANALÜS, OCULUS ASTRALIS, OBJEKTUM STUMM, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT oder XENOGRAFUS können die Monolithen nur als Teile sphärischer Beschwörungen und Bannsprüche errahnt werden, ohne daß jemals Verursacher oder Benützer festgestellt werden könnten.

Borbarad hat den Monolithenring vor über 100 Jahren schon vorgefunden, in der Gegenwart ist von ihm keine Spur mehr zu finden.

Irhiadhzal

Allgemeine Informationen:

Ihr marschiert weiter geradeaus, vorsichtig bemüht, in kein verborgenes Staubloch unter dem trügerischen, fließenden Bodensand zu treten. Zu eurer Rechten wirbelt der ständige Wind nahe dem Steinkreis baumhoch rote Staubfahnen auf. (HELD), der vorneweg den Boden erkundet, stößt plötzlich mit dem Fuß ins Leere: eine Senke, vielleicht sogar ein Abgrund! Als ihr neben ihn tretet, könnt auch ihr links und rechts von ihm das Bodenlose unter dem Sand ertasten.

Als ihr wieder aufblickt, seht ihr, daß der rote Staubwirbel zu eurer Rechten nur noch hundert Schritt entfernt ist. Ihr könnt eine walzenartige Strömung im Wirbeln erkennen, ja fast scheint es, als ob der rote Staub auf euch zustürmt.

Meisterinformationen:

■ Erlauben Sie den Helden allfällige Verteidigungsmaßnahmen.

Allgemeine Informationen:

Während ihr euch in Bewegung setzt, schälen sich gedrungene Gestalten aus den roten Wirbeln. Vorneweg könnt ihr zwei Zwerge in blankpolierten Kettenhemden taumeln sehen. Als euch die ersten Ausläufer roten Sandes ins Gesicht wehen, könnt ihr weitere Wanderer sehen, drei, fünf, acht, ein ganzes Dutzend. Ein blondbezopfter Hüne hebt grüßend die Hand. Seine linke Gesichtshälfte ist ein grinsender Totenschädel! Auch der Troll, der ganz hinten erscheint, ist ein einziger Brocken rohen Flei-

ches. Und der stämmige Totschläger auf dem Kamel ganz rechts hat nicht einmal einen Kopf. Der widerliche Geruch trockener Verwesung weht euch entgegen.

Entschlossen hebt ihr eure Waffen. Auch wenn diese Untoten überraschend schnell aufgetaucht sind - mit so etwas habt ihr Erfahrung.

(HELD), der ganz vorne steht, wendet sich euch grimmig lächelnd zu - und sein Gesicht ist modernde Verwesung, in der Maden wimmeln ... (Eine schreckliche Illusion!)

Spezielle Informationen:

Insgesamt handelt es sich um zwölf Untote, samt und sonders uralte Leichname, die aber durch Magie und Klima der Gor fast konserviert sind: sechs Zwerge mit Kettenhemd und Axt oder Hammer (zwei davon ekelhaft verbrannt), drei Menschen ohne Rüstung und mit unterschiedlicher Bewaffnung (einer davon enthauptet und auf einem untoten Kamel) und der Troll, der einen Bihänder schwingt.

Meisterinformationen:

Der Angriff der Untoten wird von mächtiger Illusionsmagie begleitet (die Wirkung ähnelt AURIS NASUS zur Tarnung, HALLUZINATION zur Demoralisierung). Der Trupp steht nämlich unter Kontrolle des Sechshehörnten Irhiadhzal (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 156). Da Irhiadhzal kein Diener Thargunitoths (Erzdämonin der Nekromantie) ist, sondern des "Schwarzen Mannes" Blakharaz (dem erzdämonischen Zerrbild des Praios), legt er Wert auf größtmögliche Wirkung seiner Auftritte.

Borbarads Befehl an ihn lautet, die nächste Gruppe Eindringlinge zurückzuschlagen. Irhiadhzal tut das mit sadistischer Lässigkeit; er versucht, die Helden auf eine Weise zu töten, die besonders spektakulär und schockierend wirkt. Da Irhiadhzal selbst körperlos bleiben muß und ihm nur diese zwölf Leichen aus Borbarads Gruft zur Verfügung stehen, geht er mit ihnen schonend um.

Wenn Irhiadhzal die Hälfte der Leiber verliert (Reduktion auf LE:0; Köpfen hilft offensichtlich nicht), verlegt er sich auf massive Anwendung seiner beiden Zaubers. Insbesondere wird er sich persönlich vorstellen und die Helden verhöhnen. Denn langfristig ist ihm egal, ob er in Blakharaz' Reich zurückkehrt, indem er seinen Auftrag erledigt oder indem er exorziert wird; Aufgeben ist ihm jedenfalls fremd.

Mögliche antimagische Vorgangsweisen sind REVERSALIS HEPTAGON+30 (da der Magier weder Wahren Namen noch geeignete Paraphernalia zur Verfügung hat), PENTAGRAMMA +27 (gegen Gehörnte Dämonen) oder - ganz subtil - AUGES DES LIMBUS (aus sicherer Entfernung).

Die Falle

Allgemeine Informationen:

Ihr seid noch etwa eine Viertel Meile von der Schwarzen Feste entfernt, als ihr ein blankpoliertes Schwert seht, das senkrecht im Boden steckt.

Spezielle Informationen:

'Gefahreninstinkt' 10+ oder gelungene Probe: Vor dem Schwert oder in seiner unmittelbaren Nähe ist unter dem Sand irgend etwas Gefährliches versteckt. 'Sinnesschärfe' oder 'Mechanik': Bei dem Gefährlichen handelt es sich in etwa um das, was man in der Gegenwart eine Bornländische Bärenfalle nennt, also ein großes Fangeisen. Dem Zustand nach zu schließen, liegt die Falle noch nicht lange hier. Das in den Boden gerammte (und dabei ruinierte) Schwert ist wohl nur der Köder.

Meisterinformationen:

■ Es ist wichtig für das Selbstverständnis unserer Helden, daß sie so eine Falle finden, statt hineinzutreten.

Elfensignal (Nur für Elfen)

Allgemeine Informationen:

Zunächst hörst du euer eigenes Sippenlied, das nur einer deiner

Verwandten, d.h. Vorfahren, spielen kann. Danach folgt die Einleitung des auelfischen Kriegsliedes, das nur dann gespielt wird, wenn die Stämme sich darüber verständigen, daß die Zeit des Weichens vorbei und die Zeit des Widerstandes gekommen ist.

Schließlich folgt ein weniger bekanntes Lied, das von dem Sternfee Alfadriel Sphärensang berichtet, der - mit dem elfischen Schöpfungsmythos der Träumenden Madaya verbunden - einer der Wächter der Harmonie der sieben Sphären ist. Soweit du dich erinnerst, wurde er zuletzt gesehen, als die Menschen im Silberbuchenwald siedeln durften - also während eben dieser Zeit, die sie die Magierkriege nennen.

Meisterinformationen:

■ Borbarads Machenschaften hatten, als Rohal sein Heer in Bewegung setzte, einen solche Höhepunkt der Gefährlichkeit erreicht, daß sich selbst unter den Elfen (mit Ausnahme der weltfernen Waldelfen) viele entschlossen, etwas zu unternehmen.



Die Schwarze Feste

Das Äußere

Zweck der Szene:

- Aufbau der Spannung, Vorstellung des Hauptschauplatzes
- erste Ahnung, gegen welche Macht die Helden ziehen

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: bedrohlich-imposant; Filmmusik Terminator, Conan; Wagner, Tangerine Dream

Aus der Ferne (500 Schritt)

Allgemeine Informationen:

Borbarads Schwarze Feste ist eindeutig nicht schwarz, sondern so rot wie die Wüste! Das monumentale und gleichzeitig grazile Bauwerk scheint Sumu zu spotten: etwa 50 Schritt im Durchmesser, ungefähr 15 Schritt hoch, bestehend aus einer kolossalen domartigen Kuppel mit einer Wehrkrone und einem spitzen Zentralturm, umgeben von fünf Türmen, auf denen jeweils ein kugelförmiger Kopf ruht, ebenfalls von einer Spitze gekrönt.

Spezielle Informationen:

Keiner der Helden hat je ein vergleichbares Bauwerk gesehen,

aber fast jedem fällt nun wohl eines der Märchen ein, mit denen Aventurier aufwachsen, von Borbarads hundert Kammern, von den Gewölben des Schreckens, von denen jedes folgende grauenerregender sein soll als das vorhergehende, von den sieben unsichtbaren Dämonen, die Borbarad ständig begleiten sollen ... Wie auch immer: Die Helden werden sich sicher sein, daß keiner der Erzähler dieser Märchen die Schwarze Feste je gesehen hat. Natürlich haben die Helden (und fast alle Aventurier) sich die Feste des Borbarad als schwarze Zwingburg vorgestellt, vermutlich aus dem unvermeidlichen Kosch-Basalt erbaut. Aber - so wird sich jeder Held bei gelungener KLUGHEITS-Probe fragen - würde sich der größte Beschwörer und Hexenmeister Aventuriens wirklich eine Festung erbauen, die den Großteil seiner astralen Macht abschirmte?

Meisterinformationen:

Ein OCULUS ASTRALIS aus dieser Distanz liefert ein faszinierendes Abbild und dürfte die beeindruckendste Anwendung dieses Zaubers überhaupt sein (+10 AP): die Silhouette der Feste im Nebel, umwabert von einem ungewöhnlich dichten Geflecht rötlicher und leuchtender Fäden, das sich an der

Südseite bei einem Portal und in Form eines unsichtbaren Einganges verdichtet, im Zentrum, etwa in zehn Schritt Höhe, eine Präsenz, die trotz der mächtigen Mauern als pulsierender menschengroßer Schatten erscheint, und am Himmel feine sternförmiger Linien, wie ein Sprung im Eis, hinter denen unverkennbar der Limbus selbst lauert.

Innerhalb der Wüste sind insgesamt sieben fein verästelte, magische Kraftlinien zu sehen, die sich genau bei der Feste schneiden; die drei stärksten verlaufen ('Orientierung' oder 'Geographie') etwa nördlich nach Tobrien, südwestlich nach Selem und östlich zur Maraskankette. 'Magiekunde': Magische Kraftlinien sind häufig, aber es gibt kaum einen Punkt, wo man mehr als fünf sehen kann.

Ähnliche Beschreibungen, nur akustisch, können sie einem Helden für das Windgeflüster-Lied geben.

Aus der Nähe (100 Schritt)

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch dem im Prinzip kreisförmig angelegten Bauwerk nähert, habt ihr den Eindruck, daß es völlig massiv und ohne Öffnungen jeder Art gebaut ist. Alle Fenster scheinen in Wahrheit nur steinerne Vertiefungen im Mauerwerk zu sein. Die unteren Bereiche sind wie von Pockennarben übersät, weiter oben könnt ihr Gestalten und Fortsätze aus den Wänden ragen sehen. Zuweilen glaubt ihr nahe der Mauern Lichter, Luftwirbel und rötliche Staubwolken zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Auch bei genauester Beobachtung sind keine echten Fenster zu sehen. Die merkwürdigen Pockennarben erweisen sich als Gesichter, die Gestalten oben als Gargylenarchitektur, ähnlich der auf alten Festungen. Die Manifestationen in der Umgebung sind Irrlichter und Mindere Geister.

An der Südseite ist ein mächtiges Portal zu sehen.

Meisterinformationen:

Mit EXPOSAMI CREATUR (30 Schritt) lassen sich auf Bodenhöhe Hunderte der unterschiedlichsten Kreaturen entdecken, weiter oben jedoch nicht das geringste Zeichen von Leben.

Ein ODEM ARCANUM (15 Schritt) liefert wegen der enormen "Reststrahlung" ständig ein positives Ergebnis; die Intensitäten entsprechen den Angaben für ein OCULUS ASTRALIS.

Aus der Luft

Meisterinformationen:

Raffinierte Anwendungen von MIT DEM WIND, NIHILATIO, SOLIDIRID, TRANSVERSALIS und dergleichen, die Verwandlung in flugfähige Tiere, ein Hexenbesen, oder die Spionage durch fliegende Vertraute ermöglichen es natürlich, sich der Feste aus der Luft zu nähern.

Spezielle Informationen:

Dereinladendste Landeplatz ist die etwa 10 Schritt durchmessende Wehrkrone, auf der sich eine Art Luke befindet, die allerdings von mehreren Statuen umgeben ist, einige metallisch glänzend, einige offensichtliche Gargylen.

Die Kugelhöpfe der fünf Türme sind durch freitragende Streben mit dem Hauptdom verbunden, groß genug, um darin eine Treppe unterzubringen, und hoch genug, um bequem darunter durchzufliegen.

Die Hauptkuppel sowie die Oberseiten der Kugeltürme sind groß und flach genug, um einem Menschen Stehen und vorsichtiges Gehen zu ermöglichen. Die aufragenden Turmspitzen sind schlank genug, daß sich ein Mensch daran klammern und herablassen kann; die Spitzen selbst verzüngen sich allerdings bis zur Nadelschärfe!

Auch bei ausführlicher Untersuchung lassen sich keine Öffnungen entdecken.

Meisterinformationen:

Eine Luftaufklärung ist so lange ungefährlich, wie man die Mauern der Feste nicht oberhalb des zweiten Stocks (8 Schritt Höhe) berührt. In diesem Fall steigt der nächste Gargyl - entweder von der Wehrkrone oder von den Wänden - auf und attackiert den Störenfried; wenn dieser flieht, verfolgt er ihn eine Meile weit bis zum Monolithenkreis.

Wer auf der Wehrkrone landet, wird in jedem Fall von den dort wachenden Gargylen und den Erzenen attackiert (siehe "Die Wehrkrone").

Vor den Mauern

Allgemeine Informationen:

Vor euch recken sich die roten Mauern in den bleigrauen Himmel. An vielen Stellen sind sie von mysteriösen blauschwarzen Schriftzeichen bedeckt. Die unheimlichen Gesichter ragen im Abstand von selten mehr als drei Schritt aus der Wand, bis in eine Höhe von etwa acht Schritt. Zwar sind sie aus Sandstein geformt, aber zugleich von beängstigender Lebendigkeit - und das Grauenhafteste daran ist der schmerz erfüllte Ausdruck ewiger Agonie in diesen Gesichtern.

Spezielle Informationen:

Die Mauern haben auf ihrer gesamten Fläche nicht eine einzige Fuge. Ein Zwerg, 'Baumeister', 'Bergmann' oder 'Prospektor/Gesteinskundiger' kann feststellen, daß die Mauern nicht erbaut wurden, aber auch nicht gewachsen sind (Dschinnen-Architektur); am ehesten scheinen sie gegossen worden zu sein!

Meisterinformationen:

Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR enthüllt - bei entsprechenden dämonologischen Kenntnissen - die Zusammenarbeit der Dämonen Je-Christlayk-Ura, der den Sandstein aufgetürmt hat, und Azzitai, der das Material in die gewünschte Form geschmolzen hat. Ähnliche Ergebnisse ließen sich auch mit einem OBJECTUM STUMM erzielen.

Bei den Gesichtern handelt es sich nicht direkt um physische Manifestationen verdammter Seelen, aber doch zumindest von Seelensplittern und Persönlichkeitsfragmenten, wie sie die Bewohner der Niederhöhlen von der Seelenmühle des Dämonensultans mit sich führen - manche unbeabsichtigt wie Mehlstaub, andere, um sich daran götlich zu tun. Sollte ein Held einen passenden Verständigungs- oder Hellsicht-Zauber anwenden, dann vermitteln Sie ihm einige fragmentarische Eindrücke ewiger Verdammnis und bodenloser Verzweiflung. Falls jemand auf die Idee kommt, hier GEISTER AUSTREIBEN durchzuführen: Seelensplitter sind für je 1 ASP zu exorzieren, zusätzlich muß man aber im Umkreis von 13 Schritt mit 1W6 Minderen Geistern rechnen, die automatisch mitexorziert werden - zu je 7 ASP Kosten.

Eine Gefesselte Seele

Spezielle Informationen:

Während ihr noch überlegt, hört ihr plötzlich eine Stimme: "Ich täth' Euch abrathen, hiero einzutreten!" Vier Schritt weiter an die Mauer gelehnt, hockt da ein magerer Kerl, unrasiert, mit wirrem Haar, und starrt zum Horizont.

Meisterinformationen:

Benützen Sie jeden Bruch in der Aufmerksamkeit der Spieler, um den Fremden möglichst unheimlich verschwinden zu lassen. Wenn die Helden sich ihm nähern, gibt er bereits kein Lebenszeichen mehr von sich. Sucht man seinen Blick, ist sein Kopf vornüber gesunken. Berührt man ihn, fällt er langsam um und zerbröckelt zu einem Skelett.

Magisches Eindringen

Meisterinformationen:

Bei derart hochstufigen Helden müssen und dürfen Sie damit rechnen, daß sie buchstäblich versuchen, durch die Wände zu gehen. Wenn Sie derartige (für die Handlung ja wirklich lästige) Versuche auch normalerweise mit knappen Worten abschmettern, so dürfen die größten Helden des Zeitalters doch zumindest einen Teilerfolg und ein plausibles endgültiges Hindernis erwarten; stets sollte der Spieler das Gefühl haben, daß es seine Entscheidung war, auf einem durchaus gangbaren Weg umzukehren, weil er das Risiko für zu groß hielt.

Bei einem PLANASTRALE ANDERWELT oder einer REISE ZWISCHEN DEN SPHÄREN orientieren Sie sich zunächst an den Effekten eines OCULUS ASTRALIS; legen Sie dabei aber die Betonung auf die Fortbewegung, nicht die Wahrnehmung. Insbesondere sollte der Zaubernde das Portal als Attrappe und den unsichtbaren Eingang entdecken können. Beim Durchschreiten der Außenwand gerät der Held in starke Limbusstrudel und magische Turbulenzen. Er muß MU-, GE-, schließlich sogar KK-Proben würfeln, bis er unweigerlich zum Dämonaion "abgetrieben" wird. Dort herrscht dank Borbarads Vorbereitungen ein enormer Auftrieb an Dämonen:

"Auf zehn Schritt Distanz schält sich aus den grauen Nebeln ein vier Schritt großer Dämon, katzenartig, fledermausgeflügelt und gehört!" Ein Meister-Dämonologe erkennt natürlich sofort den Nachtdämon. Wie auch immer, ehe es wirklich zum Kampf kommt (je nach Zauber körperlich oder mental), fühlt der Reisende eine rettende Limbusströmung ...

Was das Durch-Wände-Gehen mit DURCH MARMORSTEIN und DURCH FELS UNTERZ, aber auch PENETRIZZEL und andere Fernspionage angeht, bedenken Sie, daß praktisch alle Wände einen Schritt dick sind (nur dadurch sind selbst für Dämonen die architektonischen Leistungen möglich), und daß die meisten Räume unbeleuchtet sind.

Das Portal

Allgemeine Informationen:

Das Portal ist etwa drei Schritt hoch, von geschwungener Form und nach oben spitz zulaufend. Der Türrahmen ist zwei Finger hoch erhaben gestaltet, aber weder hier noch an der Tür sind irgendwelche Fugen zu erkennen. Ebenso fehlen Türangeln, Beschläge oder Schlüssellocher.

Die einzigen Ungewöhnlichkeiten sind zwei Türklopfer aus regenbogengleißendem Metall, in Form eines Drachen, der einen Ring im Maul hält.

Spezielle Informationen:

Die Türklopfer sind aus Mindorium gefertigt. Die Drachen tragen unter dem Kinn die Borbarad-Glyphe, das B des Zhajad-Alphabetes.

Meisterinformationen:

Dieses für Menschen wie Dämonen offensichtliche Portal ist tatsächlich eine einzige mörderische Falle; alle Zauber sind mit ARCANOVI und einfacher Ladung gespeichert und an eine andere Bedingung geknüpft:

Wenn man den Ring eines Türklopfers ergreift (was offensichtlich nur naive humanoide Besucher tun würden), löst man einen HÖLLENPEIN aus, der über eine Spielrunde dauert!

Wenn man die Fläche der Tür oder den Türrahmen vorsichtig berührt, löst man einen IGNISPHAERO-Feuerball mit 5W+5 TP aus; genug, um auch verschiedene gehörnte Dämonen abzuschrecken.

Wird die Türfläche attackiert oder versucht, sie mit limbischer Fortbewegung zu durchbrechen (Dämonen, DURCH MARMORSTEIN, PLANASTRALE ANDERWELT, REISE ZWISCHEN DEN SPHÄREN u.ä.), löst das zusätzlich zum IGNISPHAERO ein AUGES DES LIMBUS von 3 Schritt Radius aus, das den Eindringling zuverlässig, eventuelle Begleiter bis 9 Schritt Entfernung bei mißlungenen KK-Proben, in den Limbus stürzen läßt; für die meisten Dämonen endet damit ihre Beschwörung.

Wenn Ihre Helden einen Limbus-Magier dabei haben und dumm genug sind, trotz Warnung in diese Falle zu tapen, dann schieben sie einen mehrstündigen Ausflug in den Limbus ein (siehe Magisches Eindringen).

Der Eingang

Spezielle Informationen:

Wenn sich die Helden dem Südostturm auf 15 Schritt nähern, beginnt das Schlüsselartefakt zu leuchten. Die Intensität nimmt zu, bis man den südlichsten Punkt der Mauer berührt. Dies ist gleichzeitig der Punkt, von dem aus man gerade noch das Portal erkennen kann; ein Schritt nach rechts, und es verschwindet hinter der Mauerkrümmung.

Meisterinformationen:

■ An dieser Stelle wurde statt des Sandsteins Luft verwendet, mit

einem WEICHES ERSTARRE der Mauer ebenbürtig gemacht und mit einem INFINITUM verewigt. Der REVERSALIS im Schlüsselartefakt kann diese Wirkung nur für 1W20 Minuten neutralisieren, so daß sich ein Durchgang von 3 mal 3 mal 1 Schritt öffnet. Dahinter liegt der Vorraum A1.

Da es dahinter stockdunkel ist, müssen sich die Spieler spätestens jetzt Gedanken über die Beleuchtung machen. Jeder Held mit 'Wildnisleben' 10+, sonst jeder, dem eine Probe gelingt, kann sich folgendes ausrechnen: Für die Erkundung eines Gebäudes dieser Größe muß man mit mindestens einem halben Tag rechnen, d.h. mehr als zwei Fackeln dürfen nicht angezündet werden.

Die Erkundung: Meisterinformationen

Stimmung

"Der Tod ist bei Weitem das Harmloseste, das einem Sterblichen hier droht!"

Borbarads Schwarze Feste: Erbaut an einer Stelle, die vielleicht seit der Schöpfung verflucht ist, ist sie ein Ort, an dem seit mehr als hundert Jahren die übelsten Bewohner der Niederhöhlen ein- und ausgehen, an dem tausende von Kreaturen unter grauenhaftesten Umständen ums Leben gekommen sind. Dieser Eindruck muß bei Ihrer gesamten Darstellung bestimmend sein. In Gareth waren und sind sie die größten Helden des Zeitalters, aber hier muß selbst ihnen unheimlich werden.

Doch das Gruseln und der Horror dürfen nicht aus ständigen Unerklärlichkeiten entspringen, sondern gerade dadurch, daß die Helden so viele Dinge kennen, erklären und verstehen können - wieviel schrecklicher ist es, dann etwas zu finden, was man sich nicht erklären kann!

Entdeckungen

Denn andererseits ist die Besichtigung von Borbarads Festung natürlich ein sensationelles Erlebnis. Diesem Mann stehen zivilisatorische Errungenschaften zur Verfügung, von der selbst tulamidische Magier, alananische Granden und Vinsalter Hochadelige nur träumen können.

Wo Sie normale Aventurier durch das Fehlen jeder Antwort die Größe des Augenblickes fühlen lassen, müssen Sie alte Hasen durch die Fülle und Tiefgründigkeit der Antwort beeindrucken.

Alrik (10. Stufe): "Ich habe keine Ahnung, wie alt / mächtig das ist."

Alrik (20. Stufe): "Freund, mir fehlen die Worte, Euch zu sagen, wie alt / mächtig das ist."

Die Beschreibung der Schwarzen Feste enthält ungewöhnlich viele Details. Versuchen Sie, Ihre Spieler nicht zu ertränken - aber geben Sie ihnen das lästige Gefühl, daß jeder kleine Gegenstand, an dem sie vorübergehen, der Schlüssel zu Los-Weiß-Was sein könnte. Die angegebenen Talent- und Zauberkrafts-Proben sind daher nur Richtlinien: Wenn es sich um eine wichtige Entdeckung handelt, oder wenn es stimmungsvoll ist, dann gönnen Sie dem Spieler, dem eine Probe mißlingt, trotzdem eine erfolgreiche Anwendung - und stellen Sie die Balance später durch eine passende Nebenwirkung her.

Insbesondere die Magie, zuvorderst magische Artefakte, werden besonders ausführlich dargestellt. Auch zu den eingesetzten Zaubern und den auftretenden Dämonen können Sie kompetenten Helden zahlreiche Informationen geben. (Es ist durchaus beabsichtigt, daß DER KRIEG DER MAGIER fast gleichzeitig mit der umfangreichen Neuauflage der MAGIE-Box erscheint.) In diesem Abenteuer gibt es kaum ausweichende Antworten, die Magie-Experten können beinahe jedes Artefakt erklären oder zumindest erläutern. Um so schockierender wird die Erkenntnis: "Ich weiß, daß er über 100 Jahre Zeit hatte. Ich weiß, daß er Mindorium im Überfluß hat. Ich weiß, daß die Gorische Wüste näher an den astralen Quellen liegt als jeder andere Ort. Ich weiß, daß er mit etlichen Erzdämonen im Bund steht. Ich kann fast jeden seiner Zauber nachvollziehen - aber doch nicht alle zusammen! Wie mächtig ist dieser Mann eigentlich?"

Beleuchtung

Unabhängig davon, wie großzügig Sie das normalerweise regeln: In Borbarads Gewölben reicht normales und magisches Laternen- und Fackellicht nur 10 Schritt weit; um mehr als Umriss zu erkennen, muß man 5 Schritt nahe sein; um zu lesen höchstens 2 Schritt. Dazu kommen die tanzenden Schatten; jede Person, die abseits eines Lichtträgers steht, sieht abwechselnd ins Licht und dann wieder ins Finstere - und die meiste Zeit vor allem den eigenen Schatten.

Regel: Erschweren Sie alle entsprechenden Proben, z.B. auf 'Sinnesschärfe' oder 'Lesen', aber auch Attacke/Parade, um 1 je Schritt Abstand vom Licht. Ab 5 Schritt Distanz muß ein Held auch für "Offensichtliches" Proben auf 'Sinnesschärfe' ablegen.

Der Träger des Topfhelmes hat prinzipiell miserable Sicht; ein (zusätzlicher) Malus von 6 auf alle entsprechenden Proben.

Denken Sie daran, daß die Fackeln nach etwa 10 Spielrunden niederbrennen und dann binnen 1W6/2 SR ausgehen.

Die Leuchtkristalle aus Gwen Petryl oder ein FLIM FLAM geben bis 5 Schritt völlig normales Licht; jenseits davon ist ebenfalls ein Malus von 1 je weiterem Schritt angebracht.

KATZENAugen und das Licht des Dolches geben natürlich völlig ungehinderte Sicht (abgesehen von der Blendungsgefahr).

Vorsichtsmaßnahmen

Bestehen Sie bei Erkundung einer geschlossenen Anlage immer darauf - egal, ob Fallen vorhanden sind oder nicht -, daß jeder Spieler für seinen Helden ausdrücklich beschreibt: Weg im Gang oder Raum, Ziel der Aufmerksamkeit, Körperhaltung, besondere Vorsichtsmaßnahmen. Sollte ein Spieler das später vernachlässigen, greifen Sie auf die zuletzt beschriebenen Vorsichtsmaßnahmen zurück und gehen Sie davon aus, daß der Held diese inzwischen etwas nachlässiger trifft.

Magische Bedingungen

Aufgrund der sphärischen Anomalien ist der Fluß der Astralenergie in der Schwarzen Feste deutlich stärker und unberechenbarer. Lassen Sie jeden Magiebegabten bei seinen ersten drei Zaubersprüchen 2W6 ASP mehr freisetzen als gewünscht - mit entsprechend verstärktem Ergebnis: 2W6 SP mehr bei einem FULMINICTUS, doppelte Reichweite bei einem ODEM ARCANUM usw.. Danach hat sich ein erfahrener Held an die veränderten Bedingungen angepaßt. Weisen Sie aber auch danach darauf hin. Wenn z.B. ein Würfel "brennt", d.h. kein eindeutiges Ergebnis zeigt, drehen Sie ihn stets zur besseren Augenzahl hin: "Hier zaubert sich's einfach besser ..."

Ein Elf, der hier eine Zaubermelodie singt, hat für 1 Stunde einen Bonus von 5 auf alle Zaubersprüche, ist dann aber erschöpft wie nach einem Dauerlauf. Proben auf Astrale Meditation sind um 2 erleichtert.

Mirakelproben sind um 4 erschwert.

Unheimliche Vorgänge

Die Schwarze Feste liegt - wie erwähnt - an einer Stelle, die seit Anbeginn der Zeiten eine Schwachstelle der derischen Sphärenharmonie war, genau im Zentrum der Gorischen Wüste, vermutlich sogar auf der Basis älterer Bauwerke, deren Erbauer sich alle von der Bruchstelle der Sphären zusätzliche Macht erhofften.

Erscheinungen

Die erwähnten Seelensplitter, freie Astralenergie, Gefesselte Seelen, Mindere Geister, Feldwirkung permanent gebundener Astralenergie - all das neigt dazu, sich in Form von lebenden Bildern zu manifestieren:

- Schatten ohne sichtbare Quelle an Wänden
- leise Stimmen, verwischte Schreie
- Augen, Gesichter und Hände in der Wand

Orientierung und Wahrnehmung

Auch das Raum-Zeit-Kontinuum ist nicht völlig harmonisch (abgesehen davon, daß die Anwesenheit der Helden selbst eine Anomalie ist):

- Lassen Sie die Helden kurzfristig die Orientierung verlieren; beschreiben Sie ansatzlos etwas, das in einer anderen Richtung liegt als der bisherigen Blickrichtung.
- Lassen Sie mindestens einmal eine Abzweigung verschwin-

den und erst auftauchen, wenn die Helden sich kurze Zeit entfernt haben.

- Sogar die Räume scheinen ihre Proportionen zu ändern. Erwähnen Sie hin und wieder - nachdem Sie bereits ausdrücklich die Allgemeinen Informationen mit den Raummaßen ausgegeben haben - deutlich andere Proportionen. Wenn ein Spieler Sie korrigiert, blicken Sie ihn starr an: "Merkwürdig! Jetzt sind es jedenfalls fünf mal fünf Schritt ..."

Der Schwarze Bornländer

In der Schwarzen Feste geht auch eine Tiererscheinung um: Es ist der Geist eines Vertrauten, den sich Borbarad einmal für zwei Jahrzehnte zugelegt hatte, der aber bei einer beinahe mißlungenen Dämonenbeherrschung ums Leben kam - nicht jedoch um seine Existenz.

Er taucht, lautlos und völlig überraschend, neben und zwischen Helden auf, v.a. wenn sie gerade entspannt sind, betrachtet sie intensiv, mit hechelnder Zunge, aber ohne Schwanzwedeln, und verschwindet, sobald man in irgendeiner Weise auf ihn eingegangen ist, aber niemals vor den Augen eines Betrachters.

Beute

Was magische Artefakte angeht, ist die Schwarze Feste der Traum des Sammlers: Borbarad kennt nicht nur den INFINITUM IMMERDAR, um permanent nutzbare Artefakte anzufertigen, sondern verfügt auch über fast alle Möglichkeiten, um die nötige (permanente) Astralenergie aufzubringen: Fertigung aus Mindorium, ein Elfenfüllhorn, Rezepturen für den Großen Zauberspruch, MAGISCHER RAUB und vor allem seine über 150 Jahre angesammelte Erfahrung und astrale Kraft.

Für einige Funde haben wir - für das Talent 'Schätzen' - den Materialwert angegeben. Der ideelle Wert ist unschätzbar (wer weiß, was ein tulamidischer Magier oder ein alananischer Grande für ein Objekt zahlen würde, das nachweislich Borbarad gehört hat) und auch irrelevant. Grundsätzlich können Sie großzügig sein - die Helden können nichts in die Zukunft mitnehmen, in diesem Abenteuer jedoch jede Hilfe gebrauchen! Falls Ihre Helden dieses Dilemma entdecken (eine simple logische Schlußfolgerung), müssen Sie mit raffinierten Umgehungsmanövern rechnen.

Der klassische Trick besteht darin, einen erbeuteten Schatz außerhalb der Festung an markierter Stelle zu verbergen, so daß man ihn später - in 400 Jahren - abholen kann. Der klassische Gegenzug des Meisters: Wie oft haben unsere Helden derartige Schätze zufällig gefunden und das für selbstverständlich gehalten. In den kommenden Jahrhunderten werden noch einige Abenteurer durch die Gorische Wüste kommen, und diesmal werden die sich freuen ...

Wenn Sie Ihre Spieler noch ein wenig ärgern wollen, dann erklären Sie dem Magier, der wichtige Dokumente versteckt hat, daß jetzt wohl der Ursprung der berühmten "Gorischen Fragmente" geklärt ist, die nach den Magierkriegen überraschend auftauchten.

Erdgeschoß

Zweck der Szene:

- Warum man Borbarad hassen muß: Folter, Gefangenschaft und Sakrileg

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: bedrohlich-klerikal; Carmina Burana, Name der Rose

Beleuchtung: Zimmer möglichst verdunkeln

Meisterinformationen:

Über der gesamten Feste liegt eine bedrückende Strahlung feindseliger Macht. Jeder Held muß bei Betreten eine MUT-Probe und eine ABERGLAUBE-Probe ablegen. Bei Mißlingen der ersten wird der MU um 1 gesenkt, bei Gelingen der zweiten der AG um 1 gesteigert - jeweils für die Dauer des Aufenthaltes.

Korridore

Meisterinformationen:

Die folgenden Angaben gelten sowohl für den großen Ringkorridor im Zentrum (A4) als auch für die vier speichenartig verlaufenden Korridore. Alle Korridore sind ziemlich breit und groß, um den Transport von gefangenen Kreaturen, Chimären, Golems und schweren Lasten zu ermöglichen.

Allgemeine Informationen (ohne Beleuchtung):

Hinter dem Durchgang liegt, wie es scheint, ein Korridor. Als du ihn vorsichtig betrittst, knirscht irgend etwas unter deinen Füßen wie Kies oder Muschelschalen. Dann spürst du eine kribbelnde Bewegung an deinem Knöchel. Du fährst zurück, stützt dich an der Wand ab - und greifst mitten in zuckend-krabbelnde Bewegung. Dann fällt dir etwas in den Nacken ...

Allgemeine Informationen (mit Beleuchtung):

Hinter dem Durchgang liegt ein Korridor von 3 Schritt Breite und Höhe. Boden und Wände sind in eklig-krabbelnder Bewegung: Tausende von rötlichen Kakerlaken, Wanzen, Schaben, Spinnen, Skorpionen, Krabben und Aaskäfern bedecken den Boden, winden sich in zuckenden Klumpen, bröckeln von den Wänden, fallen wie krätzige Schuppen von der Decke, und drängen in knisternden Wellen auf dich zu!

Spezielle Informationen:

Das Ungeziefer springt bis zur Hüfthöhe, läßt sich von der Decke in Haare und Nacken fallen, dringt in Stiefel und Ärmel, Mund und Nase ein. Auch fliegende Tiere (Verwandelte und Vertraute) werden durch einzelne herabfallende Kakerlaken getroffen.

Meisterinformationen:

Diese Wagenladungen von scheinbar lebendigem Ungeziefer entspringen direkt dem Stoff der Gorischen Wüste, wo er von den übelsten Strahlungen getränkt wird.

Das Kropfzeug wird von normaler lebender Materie angezogen. Ohne ständige Ausweich- und Abwehrbewegungen wird ein aufrecht stehender Mensch binnen 1 Minute auf seiner gesamten Oberfläche bedeckt!

Um sich das Ungeziefer durch Abstreifen vom Leib zu halten, müssen die Bewegungen schnell sein und fortwährend durchgeführt werden (vergleichbar mit der Abwehr eines ganzen Wespenschwarmes.) Andere Handlungen sind dabei natürlich unmöglich.

Treten, Schlagen und Zerquetschen dagegen sind überraschend effektiv. Solche Manifestationen starker Lebenskraft lassen die Insekten zu Staub zerfallen - ebenso Einsatz elementarer Mittel: Fackel, brennendes Lampenöl ebenso wie Wasser, starke Luftstöße (AEOLITUS), Frost und dergleichen. Entscheidend ist dabei jeweils die Konzentration von Energie, nicht die Handlung an sich.

Der gezielte Einsatz von Astralenergie hat durchschlagende Wirkung: 10 ASP - egal ob Kampfmagie, Antimagie, Verwandlung usw. - erzeugen einen etwa einen Schritt großen Durchmesser, in den auch später kein Ungeziefer mehr eindringen kann.

Vor natürlicher astraler Macht weicht das Ungeziefer zurück. Gehen Sie davon aus, daß ein astral begabter Held mit 100 ASP um sich einen Kreis mit 1 Schritt Durchmesser erzeugt - entsprechend für schwächere oder stärkere Magier. (Übrigens ist das die Ursache dafür, daß Borbarad nichts gegen die Plage unternimmt; er bekommt sie kaum zu Gesicht!) Auch magische Artefakte erzeugen einen kleinen Bannkreis um sich, wobei jeder ASP zu 1 cm Abstand zwingt. (Das wiederum ist das die Ursache dafür, daß die hochmagischen Räume frei von Ungeziefer sind und in anderen die Artefakte deutlich hervorstechen.) Magische Analysen können das Kropfzeug als reine Magie negativer Ladung identifizieren, die sich als primitivste Urmaterie manifestiert. Ein ODEM ARCANUM ergibt nur die Ladung, ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR die ganze Zusammensetzung, ein OCULUS ASTRALIS rein bildlich schwarze (statt leuchtenden) Anballungen. Experten ('Magiekunde' 12+) haben theoretisch nachgewiesen, daß große Mengen astraler Energie - die "kritische Essenz" - als Nebenwirkung "magische Isotopen" erzeugt, die sich in der Umgebung als "Ausfall" niederlegen.

Spezielle Informationen (für Magiebegabte):

Um dich bildet sich ein Kreis, an dessen Rand das Ungeziefer zurückweicht, ja sich überschlägt, aber auch nachdrängt, je nachdem, wohin du dich bewegst.

A1 Südostturm

Allgemeine Informationen:

Im unsteten Licht Eurer Beleuchtung siehst du ein Gewölbe von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe. Nach der Eiskälte der

Wüste schlägt dir nun muffig-warme Luft entgegen, staubtrocken und mit dem Geruch von Blut, Asche und etwas unbestimmbar Abstoßendem. Ein einziger Durchgang durch die 1 Schritt dicke Mauer, 3 mal 3 Schritt groß bis zur Decke, liegt im Nordwesten.

Spezielle Informationen:

Die Luft knistert förmlich vor Astralenergie.

Plötzlich hört man Schreie und Stöhnen aus dem Nachbarraum.

Meisterinformationen:

Hier betreten Borbarad und seine Lieferanten die Feste, sofern sie nicht mittels der dunklen Pforten ankommen.

Im Türrahmen zum Korridor befindet sich eine Gefesselte Seele, die Borbarad bei einem routinemäßigen Massenexorzismus versehentlich nur in dieses Versteck gebannt hat. Die Seele muß sich auf akustische Spukeffekte beschränken. Ihre Anwesenheit verhindert jedoch ein Eindringen des Ungeziefers aus dem Korridor.

A2 Kerker

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine massive manngroße Türe, mit grüspanigem Kupfer beschlagen, ohne ersichtliche Türangeln oder Öffnungsmechanismus.

Meisterinformationen:

Beide Türen zum Kerker sind aus massivem Steineichenholz mit einem darin eingebauten schweren Riegel, der automatisch bei Schließen ins Schloß fällt. Er kann mit einem simplem FORAMEN (2 ASP) geöffnet werden. Rohe Gewalt erfordert KK-Proben mit einem Gesamtmalus von +30; an und für sich können nur zwei Personen nebeneinander rammen oder stemmen. 'Schlösser Knacken' ist - da der Mechanismus nicht zugänglich ist - ebenfalls nur mit einem Malus von +30 möglich (und einer guten Erklärung, die sich Meister und Spieler gemeinsam einfallen lassen dürfen).

Allgemeine Informationen:

Der Schein eurer Leuchtkörper fällt in einen kreisbogenförmigen Raum von 6 Schritt Tiefe und etwa 10 Schritt Breite. Es riecht ganz leicht nach menschlichen Ausdünstungen. An den Wänden glänzen Handeisen, Halsreife und Stirnreife, jeweils mit schweren Ketten.

Spezielle Informationen:

Zwei grüspanige Türen führen nach Norden und Osten.

An der Wand stehen drei versperrte Truhen, randvoll mit dem Privatbesitz von etwa einhundert Opfern, größtenteils Zwergen. Zuweilen hört man Stimmen.

Meisterinformationen:

Während größerer Experimente hielt Borbarad hier oft Magiebegabte gefangen, deren Astralenergie er sich durch MAGISCHEN RAUB bediente - lebende Kraftspeicher sozusagen.

A3 Vivisektionsraum

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Kreisbogen von 6 Schritt Tiefe und etwa 10 Schritt Breite. Ein widerwärtiger Geruch von Gerinnung und Tod schlägt euch entgegen. Der Raum ist frei von Ungeziefer und wird von drei tischartigen Sandsteinblöcken beherrscht. Es scheint in jeder Wand einen Durchgang zu geben, flankiert von Skeletten und Totenschädeln.

Spezielle Informationen:

In den zwei Westwänden liegt je ein breiter, bis zur Decke reichender Durchgang (3 mal 3 Schritt), wobei in den südwestlichen schwellenartig eine Leiste aus magisch irisierendem Mindorium eingelegt ist. Der Durchgang in den Ostturm ist mann groß. In der Südwand liegt eine grüspanige Türe.

Die drei Operationstische sind unterschiedlich groß: der mittlere menschengroß, die Handschellen verstellbar, um auch Zwerge fesseln zu können, der rechte sehr groß, der kleine wohl für Einzelteile, obwohl sich die Handschellen auch für Kobolde eignen würden.

An den Wänden eine Schautafel mit aufgeleimten Oberschenkelknochen, ein offener Kasten mit Schädeln von einem Dutzend kulturschaffender Rassen nebeneinander, ein lebendes Herz in Flüssigkeit, anatomische Kupferstiche, eine absurde Statue, wie aus Knochen zusammengeleimt.

Auf einem der Tische liegt ein aufgeschlagenes Buch, mit zahlreichen Blutflecken besudelt. Es ist ein neues Exemplar des Standardwerkes "Menschen und Nichtmenschen - Ein phänotypischer Vergleich", mit einigen Korrekturen in anderer (Borbarads?) Handschrift.

Daneben liegen Notizen, offensichtlich über die Öffnung lebender Körper, um Organe in Funktion zu beobachten.

Meisterinformationen:

In der Mindoriumschwelle ist ein BAND UND FESSEL gespeichert, das bei Berühren der Borbarad-Glyphe mit den Fingerspitzen ausgelöst wird und Vivisektion (A3) und Chimärenraum (A7) umschließt. Die Helden sollten das lieber nicht tun: Eine MUT-Probe+50 wird auch ihnen nicht gelingen, und somit blühen ihnen zwei Tage Wartezeit!

Der Assistent

Meisterinformationen:

Die Statue an der Wand ist ein Bein-Golem, den Borbarad mit seiner Spezialität, dem STEIN WANDLE, als Operationsassistent erschaffen hat; deswegen hat er vier Armpaare, von kleinen Werkzeughaltern bis zu trollischen Greifern. Der Nephazz im Golem agiert nur, wenn ein - wie er glaubt - "Gefangener" zu fliehen versucht oder an die Einrichtung geht; für diese Fälle lautet seine Anweisung, die Gefangenen möglichst unbeschädigt einzufangen und wieder anzuketten. Wenn das Skelett zerstört wird, entweicht der Nephazz (nach 124 Jahren!) mit einem seufzenden "Freeiii!"

Spezielle Informationen:

Die Vivisektion, die operative Untersuchung lebender Wesen, ist seit den Ersten Klugen Kaisern und nochmals durch Edikt Rohals verboten. Zwischendurch, unter den Priesterkaisern, waren sogar anatomische Studien an Toten verboten.

Borbarad untersuchte sehr viele Zwerge, um das Geheimnis ihrer Magieresistenz zu ergründen

A4 Rundgang

A5 Der gepfälte Assassine (Ostturm)

Allgemeine Informationen:

Als du dich dem Durchgang nherst, hrst du ein leises Sthnen. Der Schein deines Lichtes fllt auf den Ostturm, ein Gewlbe von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Hhe. An der Wand siehst du einen Mllhaufen und einen Gefangenen.

Spezielle Informationen:

Es ist ein kleiner, muskulser Mann mit sdlndischen Zgen und wirren, ergrauten Haaren. Er ist halbnackt bis auf eine zerfetzte und besudelte schwarze Hose. Ehedem wohl drahtig und sehr stark, scheint er von Jahrzehnten Kerker gezeichnet. Das Grauenhafteste sind zwei eiserne Haken, die in die schwarze Wand getrieben wurden - durch sein rechtes Handgelenk und seinen linken Unterschenkel!

Meisterinformationen:

Der Gepflte braucht etwa eine Spielrunde, bis er zu menschlicher Kommunikation imstande ist. Zunchst wird er die Helden als vermeintliche Gespenster verjagen wollen, dann legt er ihnen mhsam nahe, im eigenen Interesse zu verschwinden. (Zur Darstellung von 400 Jahren Akzent-Unterschied siehe unten.)

Erst auf intensives Befragen beginnt er stockend zu erzhlen. Versuchen Sie mit einfacher Gestik, die qualvolle Stellung des Gepflten darzustellen, und mit der Stimme Schmerz und vllige Erschpfung zu vermitteln.

Die Erzhlung des Assassinen

Spezielle Informationen:

“Narren - wir waren Narren! Dachte mir, ist auch nur ein Mensch. So ich einmal seinen Rcken sehe ...

Aber so weit gelangten wir nicht. Seine Dschinnen. Sturmwind warf mich nieder. Den Zauberer hrte ich brennen.

Dann kam ER. Ein groer Herr. Sah meine Dolche dann, kam in Zorn.

Sein erzener Dschinn zwang mich zur Wand. Trieb Pfhle in meine Glieder.”

Der Gepflte bricht ab, bumt sich auf und rchelt.

Meisterinformationen:

Der Gepflte braucht eine Spielrunde und Zuwendung (Wasser, BALSAMSALABUNDE, Zureden o..), ehe er fortfahren kann.

Spezielle Informationen:

“Die Schwarze Witwe ward mein Name. Ich war gut. Hab Boron manchen Prinzen gesandt.

Dann kam dieser Khunchomer Zauberer. Was fr ein Auftrag. IHN hier aufspren und tten. Der Magicker wollte nur seine Macht. Aber ich - Boron und Phex leibhaftig htten mich aufgenommen. Wenn’s gelungen - wenn’s gelungen ...

Und sonst? Mehr als Sterben gibt es nicht. So dacht ich!

Weiß der Namenlose, was er vollbracht, der Dmonenmeister. Der Magicker hatte noch Odem, da ihn der Dschinn brachte. Dann legte ER seine Hand auf ihn und auf mich. Weiß nicht, was er vollbracht. Sagte nur ein Wort: Immerdar.

Danach hat’s nimmermehr geblutet - aber die Schmerzen. Oh Boron, hab Erbarmen, die Schmerzen ...”

Meisterinformationen:

Der Assassine gibt keine weiteren zusammenhngenden Stze von sich. Mgliche Untersuchungsergebnisse:

Ein ANALS ARCANSTRUCTUR identifiziert im Wesentlichen einen permanent wirkendes BALSAMSALABUNDE, gerade ausreichend, die Blutung zu stillen (brigens mit einem MAGISCHEN RAUB an dem sterbenden Zauber ausgefhrt). Widerhaken an den zwei Pfhlen haben jeden Befreiungsversuch verhindert - das vllig vernarbte Gewebe rings herum zeigt, wie oft er es versucht hat.

Nicht einmal Verhungern war dem Assassinen vergnnt. Er wird offensichtlich regelmig mit Nahrung und Wasser versorgt (von einem der Dschinnen). Seine Willenskraft hat nie ausgereicht, lnger als einige Tage darauf zu verzichten.

‘Heilkunde, Wunden’, ‘Krperbeherrschung’ oder ‘Anatom’ verraten, da der Mann ein hervorragender Kmpfer gewesen sein drfte - vor etwa dreißig Jahren!

Um den Assassinen zu befreien, bentigt ein Helfer ein Stemmeisen oder etwas vergleichbar Solides (keine Schwerter oder Axtschfte) - die Pfhle sind immerhin von einem Erdschinn in die Wand “gewachsen” worden. Auch dann ist eine KK-Probe+10 ntig.

‘Magiekunde’: Eine improvisierte Befreiung wre ein reversalisierter MANIFESTO, um die Pfhle so zu lockern, da man sie leicht herausziehen kann.

Sollte der Assassine von den Pfhlen befreit werden, wirkt das BALSAMSALABUNDE endgltig und schliet die Wunden. Wegen der vlligen Erschpfung braucht der Mann jedoch etwa zwei Wochen Pflege, ehe er wieder gehen kann.

Dennoch ist die Befreiung des Assassinen 100 AP wert.

Der Mllschacht

Allgemeine Informationen:

In einer Vertiefung liegt bunt gemischter Unrat, der jedoch wenig vermodert ist. Darber ist ein dunkler Schacht in der Decke.

Meisterinformationen:

Die zweite Mglichkeit, ber B8a in Borbarads Privatrume zu gelangen. Beim Klettern - z.B. mit Seilen aus Raum A11 - stt man jedoch auf einen Eisenrost. Die Erklrung, wie die Helden diesen durchbrechen, sollte sehr berzeugend ausfallen.

A6 Gruft

Allgemeine Informationen:

Ein mannsgroßer Durchgang führt in ein großes kreisförmiges Gewölbe, im wesentlichen ein Dreiviertelkreis mit einem Durchmesser von 12 Schritt und den üblichen 3 Schritt Deckenhöhe. Geruch und erster Eindruck lassen auf eine Art Gruft schließen. Die roten Kakerlaken können den Raum offensichtlich nicht betreten.

Spezielle Informationen:

Eine Art Privatfriedhof, nur statt der Grabsteine Etiketten. Ein Buch in einer Nische ist ein Inventarium mit Eintragungen wie "Specimen 87, 2: Zwergus, mask., unersetzt, Herz extr., blutl."

Meisterinformationen:

Der ganze Raum ist mit einem permanenten UNBERÜHRT VON SATINAV belegt, um die Leichen zu konservieren (ca. 5000 ASP für 100 Leichen - eine monatelange Arbeit, selbst für Borbarad).

Angesichts Rohals Heer setzt Borbarad die Leichen zur Verstärkung seiner Horde ein. Wenn die Helden hier nach dem Auszug der Horde noch einmal herkommen, finden sie keine Leichname mehr vor.

A7 Chimärenraum

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein Kreisbogen von 6 Schritt Tiefe und etwa 10 Schritt Breite. Der Lichtschein fällt auf präparierte Lebewesen, aber kein Ungeziefer. Ein süßlicher, bestialischer Gestank liegt in der Luft.

Spezielle Informationen:

In Süd- und Westwand liegt je ein breiter, bis zur Decke reichender Durchgang (3 mal 3 Schritt), wobei in den südlichen schwellenartig eine Leiste aus magisch irisierendem Mindorium eingelegt ist. In der Ostwand liegt eine grüspanige Kupfertür mit einem überschweren, aber simplen Riegel.

Eindeutige Indizien: zwei Heptagramme, Kupferstiche von Chimären, ein geflügelter Bluteigel, in Spiritus eingelegt, der Erzdämonin Asfaloth gefällige Paraphernalia und der Rest eines Elixieres

Meisterinformationen:

Hier liegt die zweite Leiste, die Vivisektion (A3) und Chimärenraum (A7) bei Auslösung mit einem BAND UND FESSEL sichert.

Das Elixier der Chimärenmagie (Zurbarans Tinktur) diene dazu, die Monstrosität zu erschaffen.

Falls einem Spieler auffällt, daß zum Nordturm kein Zugang existiert: Borbarad hat die Tür kürzlich zuwachsen lassen. Wer mit PENETRIZZEL oder DURCH MARMORSTEIN in den Raum der Lebenskraft (A16) vordringt, entdeckt den Grund: die Monstrosität!

A8 Käfige

Allgemeine Informationen:

Um in den Raum zu gelangen, öffnet Ihr die grüspanige Kupfertür mit dem überschweren, aber simplen Riegel. Das zuckende Licht eurer Beleuchtung fällt in einen kreisbogenförmigen Raum von 6 Schritt Tiefe und etwa 10 Schritt Breite, gefüllt mit metallenen Käfigen. Es stinkt nach tierischen Exkrementen, Sekreten und rohem, vergammelndem Fleisch. Es scheint zwei Türen in den beiden Ostwänden zu geben und zwei aufeinander treffende, schmale Korridore.

Spezielle Informationen:

Insgesamt sind es fünf Käfige von jeweils ungefähr 2,5 mal 4 Schritt.

Meisterinformationen:

Eine gute Gelegenheit, hinter den Helden einen Eingang zu verschieben.

Der Raum dient nur der vorübergehenden Aufbewahrung von Kreaturen, die im Vivarium gelagert werden; außerhalb desselben haben sie wegen der lebensfeindlichen Strahlung der Gorischen Wüste keine lange Lebenserwartung.

Die Riesenspinne

Spezielle Informationen:

Wenn man sich dem hintersten Käfig nähert, brechen mit gigantischem Rumpeln armdicke Spinnenbeine hervor. Eine Höhlenspinne von anderthalb Schritt Durchmesser beginnt merkwürdigerweise, Spinnfäden zu verschießen

Meisterinformationen:

Ein Experiment, von einem Dämon besessen, der das Tier schon sieben Jahre ohne Nahrung am Leben hält

A9 Abstellraum

Allgemeine Informationen:

Durch einen großen Durchgang von 3 mal 3 Schritt siehst du im flackernden Licht einen Kreisbogen von 4 Schritt Tiefe und 6 oder 7 Schritt Breite. Es riecht nach Verwesung. Der ganze Raum ist von wimmelnden roten Kakerlaken bedeckt, mit Ausnahme des monströsen Schlangemenschen nahe der rechten Wand.

Spezielle Informationen:

Ein ausgestopfter Ssrkhsech. Ein Spiegel, dessen Rahmen von einer Hand mit einem Schwert geziert wird. Ein scheinbarer bodenloser Schacht, aus dem extremer Verwesungsgestank dringt. Dieser Raum verändert seine Proportionen!

Meisterinformationen:

Der Spiegel der Selbsterkenntnis - besessen von Beel'Ymash, einen der kaum bekannten Diener Iribaars - zeigt (höchst böseartig) das wahre Ich. Borbarad hat nach einigen Selbst-

betrachtungen beschlossen, daß der dämonische Spiegel wegen seiner tendenziösen Darstellung letztlich wenig zur Selbsterkenntnis beiträgt.

Der Schacht dürfte übrigens wirklich bodenlos sein, d.h. in den Limbus führen. Borbarad hat ihn untersucht und für ungefährlich befunden. Seither läßt er hier seine Dschinnen und Dämonen Unrat und Abraum abladen. Der ensetzliche Gestank war allerdings schon vorher da ...

A10 Raum der Antimagie (Zentrum)

Allgemeine Informationen:

Im unsteten Licht eurer Beleuchtung seht ihr ein Gewölbe von 4 Schritt Durchmesser. Es ist fast völlig frei von rotem Ungeziefer. An der Gegenwand steht eine Art Sarkophag, 2 mal 1 mal 1 Schritt groß, aus schwarzem Gestein, daneben, wie es scheint, die Statue eines Magiers - aus Gorischem Sandstein?

Spezielle Informationen:

Der Sarkophag besteht aus Kosch-Basalt, bekannt für seine antimagische Wirkung, und hat - in der abnehmbaren Platte - einen kleineren Deckel mit Griff. Wenn man nahe an seiner Oberfläche ist, hört man hohe Stimmchen durcheinander flüstern: "Menschenhände, Menschenhände!" - "Nimm mich!" - "Einen zu zwingen, einen zu zwingen ..." Um die Deckplatte anzuheben, ist eine gemeinsame KK von 30 nötig.

An der Statue ist eine kleine Pergamentschleife befestigt: "Conjuratorius Sephrasto Aviani, affect. duglumspesto, auf eig. Wunsch transform. petrificc., bis Heilung possibl."

Meisterinformationen:

Dies ist Borbarads magischer Abfallhaufen: In dem neutralisierenden Behältnis liegen etwa dreißig samt und sonders mißlungene Artefakte, bei denen sich ein DESTRUCTIBO nicht gelohnt hat. Alle sind mit einem Pergamentschleifchen mit einer Identifikation in typischem Borbarad-Forschungs-Bosparano versehen, das jeweils nur mit einer gelungenen Probe auf 'Magiekunde' zu verstehen ist.

Was die Neutralisierung der negativen Aspekte angeht: Borbarad hat sich nicht darauf eingelassen. Astralgeister lassen sich an und für sich nicht mit einem PENTAGRAMMA austreiben, ein DESTRUCTIBO neutralisiert auch alle positiven Aspekte. Falls die Helden dringend Hilfe benötigen und einer unter ihnen beide Zauber meisterhaft beherrscht, können Sie ihm das Experiment erlauben. (Auch Borbarad hätte es in einer Notlage wohl versucht.)

Ein Beispiel:

- Ein Elfenbeinring mit 2 Ladungen ARMATRUTZ (RS: +5), der während der Wirkungsdauer ein PARALÜ-PARALEIN auf den Benutzer legt.

Ein Zwerg kann die schwach leuchtenden Erbsteine von neun (naheliegenderweise toten) Erzzwergen erkennen. Diese hat Borbarad hier entsorgt, weil ihre teils magische, teils von Ingerimm und Sumu geprägte Macht für ihn wenig zugänglich ist (siehe DIE ZWERGE AVENTURIENS, Seite 35).

Der Magier ist tatsächlich ein Borbaradianer, der, im Fünften Stadium der Duglumspest, von Borbarad mit einem GRANIT UND MARMOR belegt wurde (Sephrasto empfand dies als Gnade, Borbarad nur als interessantes Experiment, welche der beiden Verwandlungen sich durchsetzen würde).

A11 Abstellraum

Allgemeine Informationen:

Durch einen großen Durchgang von 3 mal 3 Schritt fällt das Licht in ein kaum breiteres Bogensegment von 6 Schritt Tiefe. Aus dem ekligen Kakerlakengewimmel ragen einzig ein übergroßer Tornister und ein Paar Schneeschuhe heraus, von anderen Objekten kann man nur die Umrisse erahnen.

Spezielle Informationen:

Ein bronzener Helm in Form eines Löwenkopfes mit zottiger Mähne; ein Sattel von eigenartiger Form, mit sechs Halteriemen, als müßte er einen kolossalen Leib umfassen - für welches Riesentier?

Meisterinformationen:

Die Schneeschuhe sind hochgradig magisch, um einen rüstigen, aber doch schon älteren Gelehrten so zu ERTÜCHTIGEN, daß er SPURLOS, TRITTLÖS ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE gehen kann.

Der übergroße Tornister mit einer Mindoriumschnalle wiegt überhaupt nichts. Er ist mit einem simplen infiniten NIHILATIO GRAVITAS belegt, so daß alles schwerelos wird, was darin eingepackt (natürlich muß man die Gegenstände immer noch verstauen können). Besonders quälend für jenen Spieler, der die folgenden Stunden fröhlich alle Artefakte Borbarads einsammelt, um dann doch wieder nackt in seiner Gegenwart anzukommen ...

A12 Kammer der Golems

Allgemeine Informationen:

Durch einen großen Durchgang von 3 mal 3 Schritt erkennst du im unsteten Licht eurer Beleuchtung einen kreisbogenförmigen Raum von 6 Schritt Tiefe und etwa 8 Schritt Breite. Der Geruch von Lehm und Holz dringt in deine Nase. Das Ungeziefer wagt sich nur etwa einen halben Schritt weit in Raum hinein, dahinter kannst du am Boden ein Pentagramm und an der Wand etliche übermannsgroße Gestalten erkennen.

Spezielle Informationen:

Hier stehen ein Dutzend hölzerner Golems, ähnlich dem berühmten Ulfenknecht von Thalusa. Sie sind 100 Jahre alt, aber durch die Wirkung der Gorischen Wüste nicht morsch, sondern steinhart. Außerdem findet sich eine Truhe mit der Erzdämonin Asfalothe gefälligen Paraphernalia.

Meisterinformationen:

Frühere Versuche Borbarads, ehe ihm mit den steinernen

■ Golems - den fortpflanzungsfähigen Gargylen und den Erzenen
- ein durchschlagender Erfolg gelang.

A13 Rampe (Südwesttturm)

Allgemeine Informationen:

Der Südwestturm ist ein Gewölbe von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe. Eine beinahe drei Schritt breite Rampe führt an der linken Wand spiralförmig abwärts. Das rote Ungeziefer bildet hier erstmals keine scharfe Grenze, sondern wird sporadisch weniger, sobald es die Neigung der Rampe erreicht.

Meisterinformationen:

■ Das Ungeziefer kann nicht unterhalb der Oberfläche der Gorischen Wüste existieren.

A14 Gießerei

Allgemeine Informationen:

Durch einen großen Durchgang von 3 mal 3 Schritt erkennst du einen Kreisbogen von 6 Schritt Tiefe und etwa 12 Schritt Breite. Der Raum ist von Behältnissen aus Sandstein und Metall erfüllt, das Ungeziefer dringt nur etwa einen halben Schritt weit in den Raum hinein. Die zwei Eingänge liegen in der Süd- und der Westwand.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist - für Experten offensichtlich - eine Gießerei mit Brechtrögen, Schmelzofen, Gießformen, Kühlbottichen und Feilbänken. Neben einigen verdorbenen Mindoriumgüssen, die zum Wiedereinschmelzen gesammelt werden, findet sich ein Stempel mit der Borbarad-Glyphe, dem B des Zhajad-Alphabetes (mit dem man nach Belieben Borbarad'sche Artefakte fälschen könnte).

Allgemeine Informationen:

Du könntest schwören, daß eben neben dir eine Hand aus der Wand gegriffen hat.

A15 Westturm

Allgemeine Informationen:

Der Westturm: ein Gewölbe von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe. Du siehst an der Gegenwand eine breite, nach links gewendelte Treppe aufwärts führen, und dein Licht bricht sich im gehämmerten Silberdraht eines im Boden eingelegten Heptagrammes.

Spezielle Informationen:

'Magiekunde' kann gerade noch die Zeichen für Wache und Schutz und den Dämonennamen Balkha'bul erkennen, als sich selbiger auch schon manifestiert: fettleibig, behuft, mit drei Hörnern am Rücken.

'Magiekunde' oder 'Götter & Kulte' legen nahe, daß es sich um den legendären Schatzwächterdämon Balkha'bul handelt, der nur einmal von dem ersten aventurischen Helden Ilkhold Zottelhaar besiegt wurde - dank des verschollenen Zauberschwertes Gnor'a'kir.

Allgemeine Informationen:

Der Dämon öffnet feixend sein Froschmaul, durch das sich widerliche Speichelfäden ziehen. Dann dröhnt seine Donnerstimme:

"Er hat mich mit einem dieser widerwärtigen güldenländischen Rituale gebannt. Und er hat die dreizehn Worte gut gewählt: 'Verhindere, daß jemand durch dieses Tor gelangt, sofern nicht ich es freiwillig erlaube.' Aber, so euch ein Weg gelänge, den Pakt zu umgehen - es sollte mir ein niederhöllisches Vergnügen sein."

Meisterinformationen:

■ Der Dämon ist tatsächlich so verärgert, daß er den Zugang zu den Privaträumen Borbarads möglich macht (sofern das dem Bann nicht widerspricht). Vielleicht fällt Ihrer Gruppe ja eine plausible "Gesetzeslücke" auf - aber ehrlich gesagt: Borbarad (sprich: der Autor) hat sich mit der Formulierung auch einige Mühe gegeben.

Mögliche antimagische Vorgangsweisen sind REVERSALIS HEPTAGON+27 (da der Magier weder Wahren Namen noch geeignete Paraphernalia zur Verfügung hat), PENTAGRAMMA +27 (gegen Gehörnte Dämonen) oder AUGES DES LIMBUS.

A16 Raum der Lebenskraft (Nordturm)

Allgemeine Informationen:

Im unsteten Licht eurer Beleuchtung erkennt ihr inmitten des typischen Turmgewölbes ein bis zur Decke reichendes, groteskes Ungeheuer mit Tentakelbeinen, Krabbenscheren, Hörnern, alles jedoch aus wirbelnden Wolken von Moskitos.

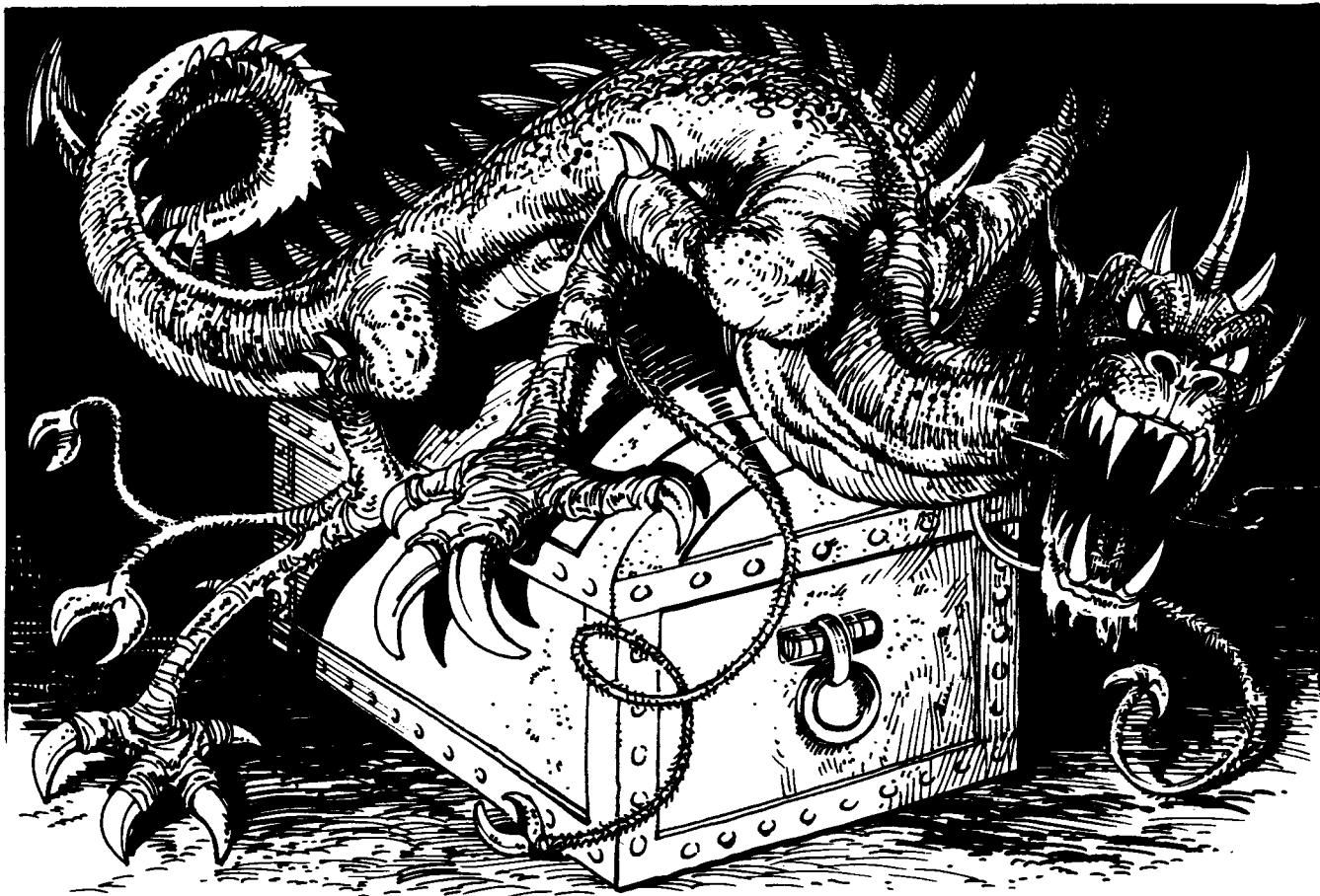
Spezielle Informationen:

Hinter der Monstrosität steht eine massive Eisentruhe, ein Schritt breit und zwei Spann hoch.

Die Monstrosität greift sofort an, und jede Berührung brennt wie Khunchomer Pfeffer!

Meisterinformationen:

■ Die Monstrosität ist eine besonders kunstvolle Chimäre aus einem Moskitoschwarm und Aaskrabben, zudem besessen von einem Tuur-Amash. Jede seiner Berührungen raubt den Helden einen Teil ihrer Erinnerungen. Hauen Sie den Spielern dreistellige Zahlen nach Belieben entgegen, vor allem aber schildern Sie den Helden, wie sie schon während des Kampfes manches vergessen: Wenn ein Held einen anderen beim Namen ruft, korrigieren Sie ihn: "Der Typ da drüben - den kennst du doch?" Ziehen Sie den AT:18-Virtuosen einen Punkt ab, weil ihm sein gerade erlernter Superhieb nicht mehr einfällt. Und so weiter - es muß schmerzen!



Die einzige Verteidigung ist übrigens die Sansaro-Paste, die die Monstrosität ebenso haßt wie das Ungeziefer, aus dem sie besteht; den einen Helden wird sie daher nicht anrühren.

Wir wollen diese Schlüsselszene nicht durch peinliche Regelfuchserie eingrenzen. Wenn die Helden wirklich am Verzweifeln sind und wirklich tapfer kämpfen, dann zerfällt die Monstrosität langsam - in lauter Moskitos!

Entstehung der Borbarad-Moskitos

Meisterinformationen:

Erst die Zerstörung des Monsters setzt Borbarad-Moskitos frei - zunächst in der Schwarzen Feste, dann in ganz Aventurien. Die Beschreibung in den KREATUREN, Seite 95 werden Sie nach dieser Enthüllung vermutlich mit anderen Augen lesen. Die Helden selbst sind übrigens sicher vor dieser ersten Generation der Moskitos, die sich noch an die Zerstörung der Monstrosität erinnert. Wenn Helden dennoch etwas unternehmen, um die Ausbreitung der Quälgeister zu verhindern, sollten Sie auf die Beteiligten etwa 100 AP verteilen. Langfristig ist allerdings - wie Sie im Finale sehen werden - jedes Einsperren der Borbarad-Moskitos sinnlos (zumal sie ohnehin jahrelang ohne Nahrung leben könnten).

Anschließend sickern die verlorenen Erinnerungen wieder

zurück - und ein Erfahrungsschub von 1000 AP, verteilt auf alle Kämpfer!

Die Kiste

Spezielle Informationen:

In der Truhe liegt eine schwere Kiste, die mit flüssigem Blei übergossen worden ist, darin eine große Kassette aus getriebenem Zinn, darin ein Schatzkästchen aus beschnitztem Elfenbein, darin eine zylinderförmige Büchse aus graviertem Kupfer, darin eine kunstvoll verzierte Schatulle aus gediegenem Silber, darin eine kindskopfgroße Kugelschale aus purem Gold, darin das Kristallherz.

Der Experte ('Alchimie' 10+ oder gelungene Talentprobe) erkennt natürlich die sieben bekannten Metalle, wobei das unbearbeitbare Quecksilber durch Elfenbein ersetzt wurde.

Das Kristallherz des Borbarad

Meisterinformationen:

Das etwa zwei Fäuste große Herz trägt die Borbarad-Glyphe. Mit der Eroberung und dem Einsatz des magischen Netzes beginnt der Abschnitt "Die Wache der Helden".

Unterirdische Räume

Zweck der Szene:

- Warum man Borbarad bewundern muß: Kenntnis der Wunder dieser Welt
- ein Eindruck von Unendlichkeit

Gestaltung der Szene:

- Hintergrundmusik: geheimnisvoll-faszinierend; Mike Oldfield: Tubular Bells; Vangelis; Synthesizer
- Beleuchtung: ziemlich hell

Vivarium

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt, wie aus sich selbst heraus strahlend, ein Labyrinth aus weiß schimmerndem Glas. Zwischen den gleißenden Vitrinen verlaufen, wie es scheint, kreuz und quer zwei Ring- und fünf Speichenkorridore von jeweils 3 mal 3 Schritt Durchmesser. Die Luft ist erfüllt von wispernden, lockenden Stimmen.

Spezielle Informationen:

In jeder der unterschiedlich großen Vitrinen sitzt bewegungslos ein Tier: ein säbelzahniger Dschungeltiger, eine Schädeleule, ein Yeti usw.. Es muß eine gigantische Sammlung von vielen hundert lebenden Kreaturen sein. Jede Vitrine trägt die Borbarad-Glyphe, das B des Zhajad-Alphabetes.

Meisterinformationen:

Das Tor zum Nayrakis (U4) erzeugt ein ringförmiges "Echo" um das Zentrum der Feste, eine Limbische Anomalie, deren Wirkung zu einem TEMPUS STASIS fokussiert werden kann. Die Vitrinen sind aus glasiertem Khomsand, von Azzitai geschmolzen. Borbarad hebt hier seine Kreaturen auf.

Wenn man die Vitrinen zerschlägt oder neutralisiert, entweicht die Wirkung darin. Ein befreites Tier benötigt 3 SR, bis es wieder voll einsatzfähig ist. Aber schon nach 1 SR wird es (verlangsamt) mit arttypischen Flucht- oder Aggressionsverhalten reagieren.

Die Kreaturen

Allgemeine Informationen:

Ihr kennt wahrscheinlich mehr Kreaturen Aventuriens von Angesicht zu Angesicht als jeder andere, aber dennoch geratet ihr immer wieder ins Staunen.

Ein Aquarium voll Wasser und nachgebauten Korallen, mit hundertfärbigen Schmetterlingsfischen, Gauklern und Fächerfischen.

Ein Chimärenmensch mit dem Unterleib eines Riesenskorpions. Eine ziemlich attraktive Werwölfin.

Ein Grolm.

Ein fuchsartiges Tier wie aus grünem Alabaster, halb durchscheinend und aus sich heraus leuchtend.

Ein massives, gepanzertes Tier, halb Echse, halb Nagetier, das,

drei Schritt groß, aussieht, als wäre es eben geboren.

In einem Eisblock eine Kreatur, die wie ein humanoider Drache wirkt.

Meisterinformationen:

Die letzten beiden Kreaturen sind eine frisch geschlüpfte Zitadellenechse aus Uthuria, dem barbarischen Kontinent der Zwölftausend Gottheiten, und ein eingefrorener Mandrake, eine mächtige, ausgestorbene Dienerrasse aus dem Zeitalter der Drachen.

Die Baustelle

Allgemeine Informationen:

Vor euch endet der Gang im roten Sandstein. Ein unförmiger Klotz aus schwarzer Gallerte, mannshoch und etwa drei Schritt durchmessend, darauf ein hektisch kreisendes Stielauge, baggert sich hier schaufelradartig weiter, mindestens ein Quader Abraum liegt um ihn verteilt.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um den Dämonen Je-Chrizlayk-Ura, der mit seiner KK: 1000 zu absurden Leistungen fähig ist.

Verloren!

Meisterinformationen:

Das Vivarium ist hervorragend geeignet, Helden die Orientierung oder ihre Gefährten verlieren zu lassen, und bietet auch mehrere Gelegenheiten, einzeln zurückbleibende Helden mit dem Schwarzen Bornländer zu konfrontieren; es gibt Dutzende Ecken, hinter denen er einfach verschwinden kann.

Allgemeine Informationen:

Als du als letzter um die Ecke biegst, sind die anderen verschwunden. Du blickst sämtliche Gänge der Kreuzung auf und ab, aber du kannst niemand sehen. Nur einige der Kreaturen scheinen dich anzustarren - und der Schwarze Bornländerhund, der direkt zu deinen Füßen hechelnd wartet.

U1 Rampe

Meisterinformationen:

Hier führt die Rampe aus dem Südwestturm herab.

U2 Stollen zur Mindoritmine

Meisterinformationen:

Hier führt durch den Sandstein ein etwa zehn Meilen langer Gang gegen Südwesten zu Borbarads Mindorit-Mine (siehe STAUB UND STERNE, Seite 31ff). Der Gang wird nur von

Dämonen benutzt, ist sehr glatt und kaum belüftet. Sollten die Helden diesen unnötigen Umweg auf sich nehmen, stehen sie nach etwa drei Stunden vor einem sehr gut gesicherten Tor. Hinter diesem liegt eine kleine Schatzkammer mit einigen Dutzend Stein Gold, Silber und Mondsilber und einer Hintertür, durch die man das Bergwerk erreicht.

U3 Stollen zum Schwefelsee

Meisterinformationen:

Hier führt durch den Sandstein ein etwa vier Meilen langer Gang gegen Süden zu einem Schwefelsee (siehe STAUB UND STERNE, Seite 35). Der Gang wird nur von Dämonen benutzt, ist sehr glatt und kaum belüftet. Sollten die Helden diesen unnötigen Umweg auf sich nehmen, stehen sie nach etwa eineinhalb Stunden vor einem betäubend brodelnden Pfuhl von einer halben Meile Durchmesser.

U4 Das Tor zum Nayrakis

Allgemeine Informationen:

Im Zentrum des Labyrinthes liegt ein pavillionartiger Raum mit durchbrochenen Wänden. Wo die Hauptkorridore heranführen, treffen sie jeweils auf 2 Schritt milchig-gläserne Wand, dazwischen liegen jedoch fünf mannsgroße Spitzbögen.

Im Inneren befindet sich eine Art Zisterne, in Kupfer gefaßt, mit abnehmbarem Deckel. Darüber hängt von der Decke ein bequemer Stuhl an einer Kette, die zu einer Winde führt.

Spezielle Informationen:

Wenn man den Deckel öffnet, huschen einem Spiralen und Lichtflecken eines mystisch lebendigen Lichtes entgegen.

‘Magiekunde’: eine Art Astralstrudel?

Meisterinformationen:

Dies ist ein Tor zum Nayrakis, zum Geist des Ewigen Los, der den Limbus erfüllt - der Hauptgrund für Borbarad, hier seine Festung zu errichten. Eine Art Echo löst eine limbische Anomalie aus, die Borbarad für sein Vivarium nutzte. Die Anlage hat Borbarad einmal dazu verwendet, um sich ins Auge des Strudels abzusenken. Den Helden steht das natürlich auch frei ...

Im Nayrakis

Allgemeine Informationen:

Ein merkwürdig schwebender Klang.

Du weißt plötzlich, daß du in hundert Jahren tot sein wirst.

Du wirst verlöschen wie alle vor dir, die insgeheim glaubten, daß der Tod vor ihnen alleine halt machen würde.

Sie sind alle verschwunden, und doch kannst du sie um dich wirbeln hören.

Vor 1000 Jahren: Die Helden, die sich vergeblich dem Ausbruch der dunklen Zeiten entgegenstimmten, fügen sich erschöpft in ihr Schicksal.

In 1000 Jahren: Ein, neues, noch dunkleres Zeitalter droht, und alles, was du und deinesgleichen aufgebaut haben, geht unter. du bist sterbensmüde! Willst du zurück?

Vor 10.000 Jahren: Unsterbliche und Kaltblüter liegen in erbarungslosem Ringen - nicht ahnend, daß der Sturz des Besiegten auch die Sieger ins Vergessen reißen wird.

In 10.000 Jahren: Fremdartige Völkerscharen prallen aufeinander, Schwertzauberer und Riesenhafte stampfen über zerfallene Ruinen, die einst ein Menschenreich waren.

Du bist uralt! Willst du zurück?

Vor 100.000 Jahren: Zottige Urmenschen mit mächtigen Hauern kämpfen um einen glühenden Baumstumpf, den der Blitz gefällt hat. Oder kämpfen sie gegen ihre Angst und den Fremden Gott, der den Blitz geschleudert hat?

In 100.000 Jahren: Die Götter wandeln auf Erde, die Elemente und Sphären liegen ihnen zu Füßen. Doch Furcht erfüllt sie, denn sie sind unsterblich und dennoch endlich.

Du bebst bis ins Innerste! Willst du zurück?

Vor 1.000.000 Jahren: Ein Urriese, aus dessen verwundetem Leib Licht und Wasser sickern, entläßt den noch warmen Leichnam seiner gigantischen Gegnerin aus seiner Umklammerung. Überwältigende Verwunderung, Trauer und das Ende einer Ewigkeit schlagen dir entgegen.

In 1.000.000 Jahren: Das Urfeuer, alt geworden über die Maßen, umhüllt den Leichnam von allem, was ist. Wohltuende Wärme, erfüllte Zufriedenheit und der Beginn einer Ewigkeit wehen dir entgegen.

Du beginnst dich aufzulösen! Willst du zurück?

Dein Geist beginnt sich auszudehnen, und dann dringst du in die Ewigkeit vor ...

Meisterinformationen:

Sobald der Held zurückkehrt, muß er mit den so eben gemachten Erfahrungen fertig werden - was vermutlich den Rest seines Lebens dauern wird.

Wenn Sie zu den Rollenspielern gehören, die gerne Eigenschaftswerte manipulieren, dann können Sie dies an dieser Stelle großzügig tun. Teilen Sie dem Spieler nach seiner Rückkehr Schritt für Schritt mit, welche Erfahrungen zu welchen Änderungen seiner Persönlichkeit geführt haben.

Sterbensmüde (1000 Jahre): MUT minus 1W/2; TOTENANGST plus 1W/2.

Uralt (10.000 Jahre): KLUGHEIT plus 1W/2 (Max: 21); NEUGIER plus 1W/2.

Innerstes (100.000 Jahre): CHARISMA plus 1W/2 (Max: 21); ABERGLAUBE plus 1W/2.

Ewigkeit (1.000.000 Jahre): INTUITION plus 1W/2 (Max: 21); JÄHZORN minus 1W/2 (Min: 0).

Ein Held, der es trotz dem offensichtlichen Risiko wagt, in das Jenseits der Ewigkeit einzudringen, ist natürlich für Aventurien verloren. Schon seine ersten folgenden Eindrücke führen ihn an der Fünften Sphäre vorbei, die den Göttern vorbehalten ist, und dahinter warten “nur noch” die Sterne und das Chaos ...

Sie können den Helden in einem zukünftigen Abenteuer als “Stimme aus dem Jenseits” helfend eingreifen lassen. Möglicherweise brechen Ihre verbliebenen Helden später einmal zu

einer großen Queste auf, um ihren Gefährten zurückzuholen. Passend wäre dann das Auftauchen eines Säuglings, der jeden Tag um ein Jahr altert, bis er wieder zum ursprünglichen Held geworden ist.

Ehrlich gesagt ist diese Szene aber die Gelegenheit, einen großen Helden mit einer pompösen Szene in den Ruhestand zu schicken - und sich das Helden-Dokument mit dem Vermerk "Abenteuerepunkte: Unendlich" eingerahmt an die Wand zu hängen! (Siehe auch Kapitel "Spieler ohne Held")

U5 Vorraum (Nordturm)

Allgemeine Informationen:

Vor dir liegt, wieder im roten Sandstein, ein kurzer Gang von 3 Schritt Breite, 6 Schritt Tiefe und den üblichen 3 Schritt Höhe. An der Gegenwand führt eine breite, nach links gewendelte Treppe aufwärts.

Als du den Gang betrittst, kannst du von dort oben Moskitosummen hören. Plötzlich brechen mehrere Dutzend schwarzer Krallenhände aus Boden, Wand und Decke, dazwischen ringeln sich widerliche Tentakel, und da und dort bricht sogar ein Maul hervor, wie du es von dem Tigerdämon Zant kennst. Eine Welle eiskalter Luft legt sich als Reif auf deine Haut, und der Gestank der Niederhöhlen drängt sich dir würgend entgegen ...

Spezielle Informationen:

Wer eine 'Magiekunde'-Probe besteht oder die entsprechende ZF mindestens einmal gesteigert hat, erkennt natürlich die hexische Beschwörungsformel PANDAEMONIUM.

'Rechnen' oder 'Sinnesschärfe': Auf dem Weg zur Treppe muß man wohl bei jedem Schritt 10 Krallenhände, 5 Tentakel und 1

Maul überwinden; doppelt so viel, wenn man nicht durch die Mitte geht, sondern in Reichweite der Wände gerät. Probe auf 'Rechnen'+6: Insgesamt lauern etwa 1000 dämonische Gliedmaßen in dem Gang.

Meisterinformationen:

Borbarad hat den Zugang zu seinem Kristallherz erst gestern mit einem APPLICATUS gesichert; nach Auslösung bleibt das Pandämonium etwa 2 Tage präsent! Um die Zone zu betreten, ist eine MU-Probe+10, erschwert um AG, nötig. Alle Erscheinungen haben LE:10, RS:2 (Immunität gegen normale Waffen), und AT:7, aber - wie erwähnt - nur 1 Schritt Reichweite. Schaden: Krallen: 1W+1; Tentakel: 1W+3; Mäuler: 2W. Um einen Schritt weiter zu kommen, muß einem Eindringling in einer KR jeweils eine Probe (Attacke, 'Körperbeherrschung', 'Akrobatik' etc.) gelingen. Wenn irgendeiner Erscheinung AT=1 gelingt, muß er sich statt dessen mit einer KK-Probe losreißen. Kurz gesagt: Ein Unterfangen, das selbst für abgebrühte, schwer gerüstete Helden günstigstenfalls hochstrapaziös wird.

Effektiv ist flächenwirksame Magie: Ein IGNISPHAERO müßte einen Kreis von 3 Schritt Radius freibrennen, ein ZORN DER ELEMENTE etwas weniger, dafür spektakulärer.

Angebrachte Antimagie sind PENTAGRAMMA +9 (gegen Niedere Dämonen), AUGES DES LIMBUS (aus sicherer Entfernung) oder ein entsprechender REVERSALIS.

Wirkungslos sind - wie bei allen Dämonen - Verwandlungen, Schmerzzauber und Illusionen. Gegen Hellsicht und Verstärkung haben sie eine MR von 10, gegen Beherrschung das Doppelte. Möglich ist natürlich auch, selber einen Dämon oder auch ein befreites Tier aus dem Vivarium hineinzuhetzen (das allerdings ebenso eine MU-Probe ablegen muß).

Borbarads Privaträume

Zweck der Szene:

- Warum man Borbarad beneiden muß: Luxus, Reichtum, Lebensart
- Gefühl des verbotenen Eindringens und Wühlens
- unerschöpfliche Fundgrube

Gestaltung der Szene:

- Hintergrundmusik: kultiviert-dekadent; Barockmusik, Ravel: Bolero, russische Romantiker
- Beleuchtung: Kerzenlicht
- Sonstiges: Räucherstäbchen oder Duftlampe mit ätherischen Ölen

Beleuchtung, Heizung

Meisterinformationen:

Die Feste hat keine Fenster. Die meisten Räume sind mit Leuchtkristallen aus Gwen Petryl beleuchtet. Alle tragen winzig die Borbarad-Glyphe. Manche sind statt in der üblichen Splitterform als echte Kunstwerke gestaltet - durch ein HARTES SCHMELZE, STARRES FLIESSE. Borbarad ist immerhin (der Sage zufolge) ein Enkel der kunstfertigen Hesinde.

In allen fünf Privaträumen stehen ein Schritt große schwarze gußeiserne Vasen, innen voll Ruß: die Heizung. Sie funktioniert, indem Feuerschinn sich 1 SR in einer Vase aufhält und sie auf Backrohrtemperatur bringt.

B1 Küche (Westturm)

Allgemeine Informationen:

Das zweite Stockwerk des Westturmes wird halb beleuchtet durch das Licht, das durch den Durchgang in der Ostwand fällt, und ein flackerndes Feuer, das einen typischen Turmraum von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe zeigt und sich in zahlreichen Kesseln und Karaffen spiegelt.

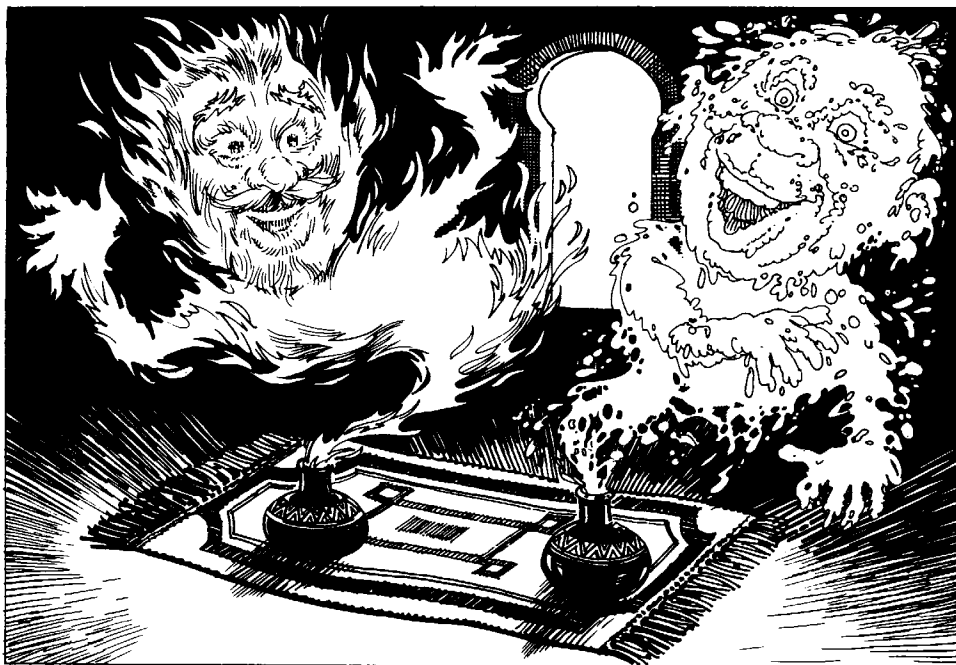
Spezielle Informationen:

Eine Küche, die eines Fürsten würdig wäre: Altbosparanische Keramik, Aranische Emailen, Tulamidische Vasen, Mhanadistanisches Glas, Maraskanischer Alabaster, und sogar - vor der Hochblüte Havenas - Güldenländisches Porzellan, Kupferkessel, goldene Fingerschalen und dergleichen.

Die Dschinnen

Meisterinformationen:

Borbarads Haushalt wird von sechs Dschinnen geführt. Da sie zu sechst sind, halten sich ihre elementaren Manipulationen stets im Gleichgewicht, und da ihre jeweilige Anwesenheit die Stärke elementarer Energie an diesem verwüsteten Ort fördert, stehen sie Borbarads Wünschen recht großzügig gegenüber. Trotzdem sind sie eigenständige Persönlichkeiten, ihre Loyalität zu Borbarad beschränkt sich auf die Wünsche, zu denen sie sich verpflichtet haben, und das Interesse daran, sich die Erledigung dieser Pflichten nicht unnötig erschweren zu lassen: Helden, die Mobiliar durchwühlen, sind dem feurigen Koch egal, für den



luftigen Putzteufel dagegen ein Grund zum "Rauswurf".

Ausführliche Regeln siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 93ff. Ein Elementarist kann übrigens auch ein DSCHINN DES (ELEMENTES) sprechen, um den bereits anwesenden Dschinn freundlich zu stimmen. Mit einer CH-Probe kann er dann einen Wunsch durchsetzen - allerdings ohne daß Borbarads Wunsch deswegen vernachlässigt wird.

Feuerdschinn

Zuständigkeit: Heizung und Küche

Charakter: begabt, würzt gut; bombastisch, "heizt gerne ein"

Angriff: FULMINICTUS-artige Flammenlanze vor Füße des Gegners, gefolgt von hochschießender Feuersäule

Wasserdschinni (weiblich)

Zuständigkeit: Versorgung und Wäscher

Charakter: ruhig, aber effektiv

Angriff: knöchelhohe Welle, gefolgt von Wasserhose um Gegner

Humusdschinni (weiblich)

Zuständigkeit: Ernährung

Charakter: gehässig

Angriff: Staubwolken und Dornranken schlagen aus Stoff und Leder des Gegners

Luftdschinn

Zuständigkeit: Lüftung und Putzteufel

Charakter: pedantisch säuberlich

Angriff: Luftzug, gefolgt von Wirbelwind um Gegner

Eisdschinn

Zuständigkeit: Vorratskühlung und Wächter

Charakter: fantasievoll und abwechslungsfreudig, Künstler der Eiskristalle, stolz auf seine Arbeit

Angriff: Eisstalgmiten aus Boden, Eiszimitar, Eislanzen oder Einfrieren

Erzdschinn

Zuständigkeit: Diener

Charakter: der typische Butler, zurückhaltend, mit sparsamster Gestik, durch nichts zu erschüttern

Angriff: Fausthieb, kurze Belebung gegnerischer Rüstung oder Waffe (Hieb oder Biß)

'Kochen': Allerdings gibt es hier nur Serviergeschirr, aber keine Küchengeräte!

Mögliche Begegnung: Feuerdschinn und Wasserdschinni

Meisterinformationen:

Hier ist der Feuerdschinn Küchenmeister. Da er durch reine Elementarmagie kocht, brät und bäckt, und auch glühende Messer und Löffel erschafft, benötigt er nur Tafelgeschirr. Borbarad speist je nach Stimmung im Schlafzimmer, in der Badewanne oder der Bibliothek.

Der Feuerdschinn ist für das Erhitzen und Servieren zuständig, für das Abdecken und Säubern aber die Wasserdschinni. Bei der Rückgabe in der Küche führt das immer zu kleineren kontra-elementaren Manifestationen!

B2 Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Ein eigroßer, leuchtender Kristall an der Decke beleuchtet einen kreisbogenförmigen Raum von 8 Schritt Tiefe, etwa 14 Schritt

Breite und den üblichen 3 Schritt Höhe. Es riecht nach Kräutern, und überall stehen vollgeräumte Regale. Es scheint nur die zweimannsgroßen Durchgänge in West- und Ostwand zu geben. An der Westwand steht ein elfenbeiner Dreifuß. Der Fußboden scheint aus trockener Erde zu bestehen.

Spezielle Informationen:

Auf dem Dreifuß liegen ein Döschen Selemer Sansaro-Paste gegen Borbarad-Moskitos und anderes Ungeziefer für eine Person und drei weitere tragbare Leuchtkristalle aus Gwen Petryl für die Experimentierräume im Erdgeschoß.

Die meisten Regale bestehen aus Zedernholz, eines jedoch aus Blutulmenholz, das mit schwarzen Runen bedeckt ist.

Meisterinformationen:

Die Zeichen des Krypto-Zhajad verraten eine profane Anwendung des Konservierungszaubers UNBERÜHRT VON SATINAV, den ein professioneller Leichenschänder wie Borbarad natürlich perfekt beherrscht.

Die Erde am Boden liegt einen Spann hoch. Borbarad versucht vor über hundert Jahren, hier einen Wintergarten für botanische Experimente anzulegen, mußte aber feststellen, daß die destruktive Aura der Gor selbst in seiner Festung jedes Pflanzenwachstum schädigt.

Die Vorräte

Spezielle Informationen:

Die Vorräte sind unglaublich erlesen und reichhaltig.

Im Blutulmenregal:

Luxusausrüstung des Magiers: eingelegte Alraunen, Finage-Triebe in Orezal, konzentrationsfördernder Mibelrohr-Tee.

Heilmittel: Donfstengel in luftdichten Alkoholgefäßen, getrocknete Belmart-Blätter, Conchinis-Brandsalbe, Menchal-Saft gegen Gifte aller Art.

Atan-Krüppelkiefer aus dem Ehernen Schwert im Topf.

Andere Regale:

Bienenwachs und Olporter Kreide.

Tee wie Tulamidengold oder Rose von Fasar oder vom Ongalo. Honig. Gebündelte Pfefferschoten. Rote Tuzakschwämme.

Abgeschlossener Holzschrank, innen vereist: Vorräte an Fleisch (Truthähne, Gänse und Tauben) und anderen verderblichen Gütern, die Borbarad wohl alle paar Monate heranschaffen läßt.

Raritäten, von denen nur ein Gourmet (Zechen 10+) gehört hat: Alanfanische Pfauenleber, Salamanderschenkel, Steinpilze, Shamahampinjons und Rohalshauben; vieles davon mit Schwefeligem Orezal haltbar gemacht.

Weinregal: feinste Weinmarken wie Arivorers Blut

Kellergeist

Meisterinformationen:

Hier versteckt sich ein Kellergeist, ein Minderer Geist aus Erde und Luft mit dem Charakter eines Eichhörnchens. Er fürchtet sich (aus gutem Grund) vor Magiebegabten, kommt aber zu Laien Betteln.

B3 Lotterraum

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist durch einen Scheinvorhang aus vielen dünnen Seidenbändern abgetrennt, die sich sacht im Wind bewegen. Als du sie beiseite schiebst, blickst du in einen offenen Park. Gleichzeitig siehst du die Bewegung eines bewaffneter Kämpfers vor dir sowie einen wirbelnden Wuselwind weiter hinten im Raum.

Spezielle Informationen:

Der Raum, eine Art Veranda, hat die übliche Kreisbogenform von 8 mal 14 Schritt und drei Vorhangtüren im Norden, Osten und Süden. Der gesamte Westteil wird von einer Säulenhalle gebildet, hinter der eine sonnendurchflutete Frühlingslandschaft liegt.

Der Kämpfer erweist sich schnell als Abbild des Helden in einer verspiegelten Wand. (Man bedenke, daß Aventurier den Anblick großer Spiegel nicht gewohnt sind, sofern sie nicht in Kaiserpalästen leben.)

Der Wuselwind dagegen ist echt. Er hat einen Schritt Durchmesser und ein rötlich-graues Zentrum und bewegt sich langsam über den Boden, ohne sich um die Eindringlinge zu kümmern.

Die gesamte Einrichtung weist auf eine Orgie hin, die dem Rahja-Tempel von Belhanka alle Ehre machen würde: Pelze, Felle, Seidenkissen und Tücher sind im ganzen Raum verstreut, dazwischen liegen und stehen Räucherschalen, tulamidische Sklavengeißeln, Obstschalen mit Nüssen und Teekessel. Entlang der Wände stehen vier äußerst rahjagefällige Statuen: zwei Pärchen, eine Dreiergruppe und eine bekleidete Schönheit. Die Nordostecke ist mit einer Sammlung exotischer Musikinstrumente dekoriert. Die Südwand und der gesamte Boden sind mit rahjanischen Malereien und Mosaiken bedeckt. Bei genauerer Betrachtung kann man auch draußen im Garten rahjanische Ereignisse beobachten ...

Wenn man zwischen den Säulen aus rosa Eternenmarmor hindurch ins Freie tritt, kann man zum Greifen nahe die Sonne in Form eines scheibenförmigen Leuchtkristalls sehen - und stößt einen Schritt weiter gegen eine Wand, während sich vor den Augen weiter Vögel, Pferde und nackte Menschen vergnügen. 'Pflanzenkunde': Die Obstschalen enthalten eindeutig grüne Wasserrausch-Früchte (das bekannteste Rahjaikum) und einige geknackte Yagan-Nüsse (ein Stärkungsmittel).

Meisterinformationen:

Borbarads Lotterraum ist ein Meisterwerk der Illusion: Die Säulen sind echt, aber dahinter sind im Abstand von je 3 Schritt sechs permanente Anwendungen eines visuellen AURIS, NASUS untergebracht, deren Fokus jeweils ein kleines Mindorium-Relief in einer Säule ist.

Auch an drei der Statuen finden sich (an delikatester Stelle) Teile aus Mindorium. Sie sind mit einem permanenten akustischen AURIS, NASUS belegt und spielen nach Berührung drei verschiedene Musikstücke (temperamentvoll-tulamidisch, elfisch-sinnlich und nivesisch-melancholisch).

Der Gwen Petryl in Sonnenform ist von Borbarad selbst durch ein HARTES SCHMELZE geformt worden.

Mögliche Begegnung: Luftdschinn

Der Wuselwind ist ein Minderer Geist, vom Dschinn der Lüfte gerufen um staubzuwedeln (daher auch die rötlich-graue Staubansammlung in der Mitte). Wenn er den Lotterraum systematisch gesäubert hat, verschwindet er im Müllschacht im Ostturm. Der Luftdschinn selbst hält sich dematerialisiert nahe der Sonne auf (wo er zuweilen Frühlingsbrise spielt) und könnte möglicherweise auftauchen.

Versteinerte Schönheit

Meisterinformationen:

Zu Borbarads Illusionen gehört sozusagen auch die Statue der einzelnen Dame. Das könnte man daran merken, daß sie für eine Statue einfach zu ebenmäßig ist. Es ist eine unglückliche Jugendliebe des jungen Borbarad namens Semirja saba Hamadi, die von ihm mit einem GRANIT UND MARMOR belegt und hier aufgestellt wurde. Borbarad fand es gerecht, daß sie, die ihn abgewiesen hatte, trotzdem Anteil an seinem Liebesleben haben sollte ...

Semirja könnte mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN +1 befreit werden, was allerdings wegen Borbarads Macht 150 ASP kostet. Sie ist die Tochter eines Anchopaler Kaufmannes (der allerdings inzwischen schon 80 Jahre tot ist), spricht Mittelhochgarethi mit starkem tulamidischem Akzent und kann ausgesprochen faszinierend und arrogant sein. Wenn die Helden sie nicht in Sicherheit bringen (in ein Leben in Armut), wird sie das Finale nicht überleben ..

B4 Garderobe (Südwestturm)

Allgemeine Informationen:

Ein eiförmiger Leuchtkristall erhellt einen typischen Turmraum von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe, eingerichtet mit zwei Schränken, einem Tulamidenteppich, in dem man bis zu den Knöcheln versinkt, einem großen Kristallspiegel und einem Stiefelknecht (eine Art Holzklemme für die Ferse, um Stiefel freihändig ausziehen zu können).

Die Gewänder

Spezielle Informationen:

Alle Gewänder sind fein säuberlich gepflegt:
Das leichte Gewand mit Spitzhut und Widderhornhut für Manipulationen des Geistes.
Das Große Gewand mit Kappe für Verwandlungsauber.
Zwei der drei einfachen Beschwörungsgewänder in Weiß und Rot, dazu eine graue Tunika.
Das besonders prunkvolle Festgewand mit Stirnband.
Die Reisekutte mit Mantel und Spitzhut.
Ein langer lederner Staubmantel aus dem feinen Leder der Weißen Gadangstiere.
Die exotische Tracht eines thalusischen Gutsbesitzers: kurze Hose, langes Wickelkleid mit Stehkragen, prunkvolle Weste.
Hohe Kniestiefel aus Schlangenleder.
Iryanleder-Stiefel für die Kampfmagie.

Pantoffel, Mohassins.

Handschuhe und eine Sammlung von Gürteln.

Eine Schatulle mit Schmuck: ein tulamidisches Herrenohrgehänge, ein Amulett, das ein schwarzes geschlossenes Auge zeigt, ein tulamidisches Amulett in Form eines mondsilbernen Drudenfußes im Kreis, mit Almadinen (Rubinen) besetzt.

Meisterinformationen:

Wie praktisch, daß ein Dschinn Kleidung, ohne sie zu bewegen, einweichen, spülen und wieder trocknen kann!

Reisekutte und Staubmantel sind mit einem permanenten OHNE SEIFE, BÜRSTE, BAD belegt.

B5 Schlafzimmer

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist durch einen Scheinvorhang aus vielen dünnen Seidenbändern abgetrennt. Als du hindurchtrittst, siehst du, beleuchtet von einer Art Mobile aus Leuchtkristall, offensichtlich ein riesiges Schlafzimmer. Es hat die übliche Kreisbogenform von 8 mal 14 Schritt und insgesamt drei Vorhangtüren im Norden, Westen und Süden. Zarter Zimtduft hängt über der luxuriösen Einrichtung.

Spezielle Informationen:

In der Osthälfte ein Bett, nach alttulamidischer Art am Boden bereitet. Echte Tulamidenteppiche aus blauer Schafwolle, mit goldenen Fäden durchwirkt. Deckengemälde, wie man sie heutzutage aus Al'Anfa kennt, in der Mitte ein abwärts gewandtes grinsendes Wolkengesicht. An der Wand eine skurrile Maskensammlung, Räucherstäbchen.

Meisterinformationen:

Das Wolkengesicht ist mit ARCANOVI und FULMINICTUS belegt; wenn das Befehlswort "Hinfort!" gesprochen wird, werden 50 SP gegen den stärksten Gegner außer Borbarad, möglicherweise den Auslöser selbst, freigesetzt.

Das Bett

Spezielle Informationen:

Das Bett wird flankiert von einem Eßtischchen rechts und einem Nachttischchen links.

Auf dem Nachtkästchen: Maffia Vellias "Wahn der Verfolgung - Der Al'Anfa-Komplex" und ein Notizbüchlein mit Aphorismen, in denen sich Borbarad als durchaus humorvoll darstellt: "Der Nutz, den du durch einen Dschinnischen Koch habest, sei es, dasz du kein Geschirr brauchest, da er Fleisch und Teller braet und dennoch bloszhaendig servieret. Der Schad, den du habest, ist, dasz der Dschinnische Koch ein Schelm ist, der deyn Order dem Worte folgend ausfuereth: Undt auch dir die gluehendt Teller in die Handt gebet!"

Auf dem Nachtkästchen: Ein Schälchen mit weißem Pulver und Silberlöffelchen (Kalk, den sich Borbarad selbst verschrieben hat; relative Unsterblichkeit bedeutet nicht ewige Gesundheit!)

und Nelkenöl gegen Zahnschmerzen. Das Bett selbst sieht sehr bequem aus und fühlt sich - im ersten Moment schockierend - wie warme, weiche Mädchenhaut an!

Meisterinformationen:

Borbarad hat den SEIDENWEICH, SCHUPPENGLEICH eines beherrschten Kobolds mit einem INFINITUM verewigt.

Die Artefakte

Meisterinformationen:

Über den Raum verteilt finden sich mehrere Artefakte:

Eine lodernde, aber unbewegliche Flamme, erschaffen mit einem permanenten WEICHES ERSTARRE - und natürlich brennheiβ!

Eine Art armlanger Rechen aus Elfenbein (ein alttulamidischer Rückenkratzer).

Ein luxuriöses Exemplar eines tulamidischen Garadan-Spielles, das Spielbrett aus Elfenbein und die gegnerischen Schlachtreihen aus Eternenquarz und maraskanischem Alabaster. Das Spielbrett ist von einem Agribaal besessen und spielt eigenständig (und sehr böseartig).

Ein Modell des Yslischen Steinringes aus Obsidian.

Das Mobile aus Gwen Petryl, wie üblich mit HARTES FLIESSE verformt, ist zusätzlich mit einem permanenten akustischen AURIS, NASUS belegt, der morgens trällert (in der Gor gibt es keine Hähne und auch keine Fenster).

Schließlich eine glänzende Kugel aus Mondsilber ('Bergmann') auf einem Halter aus drei ineinander verschlungenen Armen mit nach oben geöffneten Händen: ein sogenanntes Weißes Auge, das gespeicherte Bilder wiedergibt (nette Leute, wenn Borbarad sich einsam fühlt)

B6 Bad (Südosttturm)

Allgemeine Informationen:

Ein tropfenförmiger Leuchtkristall erhellt einen typischen Turmraum von 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe, beherrscht von einer mächtigen, freistehenden, kupfernen Badewanne.

Spezielle Informationen:

Am Boden ein Tulamidentepich, in dem man bis zu den Knöcheln versinkt.

Neben der Wanne steht auf einem Rolltischchen ein Schwarzes Auge.

An den Wänden hängen kleine Statuetten Levthans, dessen herausragendstes Körperteil als Kleiderhaken dient.

Interessanterweise ist nirgends eine Wasserquelle sichtbar.

Meisterinformationen:

Borbarad pflegt stundenlang in der Badewanne zu liegen und dabei in die Ferne zu sehen.

Kosmetikschrank

Spezielle Informationen:

Inhalt:

- Handtücher und Nasentücher

- Bartpflege: Rasiermesser und Schere aus Angbarer Stahl, drei Pinsel mit dem Haar von Nivesischem Zobel, Nerz und Blaufuchs, albernische Edelseife.

- einige vergoldete Instrumente zur Pediküre wie Nagelschere und Feile

- Badezusätze (Lavendel, Minze, Salbei)

- ein Roter Tuzakschwamm

- ein kleines Kohlebecken zum Verbrennen der Haare und Nägel (Borbarad ist offensichtlich wie jeder erfahrene Magier vorsichtig, was mögliche Utensilien für Hexerei angeht)

- Salbeiblätter zum Zähneputzen

- Kämme aus Holz und Horn

- eine Sanduhr

- fünf Glaspholen

Meisterinformationen:

Letzteres sind fünf magische Vollbäder zur völligen Regeneration der Lebensenergie.

B7 Schreibzimmer

Allgemeine Informationen:

Vor dir liegt, hell bestrahlt von zwei Leuchtkristallen, ein kreisbogenförmiger Raum von 8 Schritt Tiefe und etwa 14 Schritt Breite. In der Südhälfte steht ein mächtiger Schreibtisch voll Papier, dahinter liegt ein offener Balkon, von dem aus man aufs Meer blicken kann. Auch in der Nordhälfte steht ein Schreibtisch. Das Zimmer hat drei Durchgänge: nach Osten, Norden und Westen.

Spezielle Informationen:

Der Boden ist mit weichen Tulamidentepichen belegt. Neben dem großen Schreibtisch befindet sich eine kleinere Ablage. An der Wand stehen außerdem ein Schreibpult und ein kleines Regal mit sieben dicken Briefmappen. Die beiden Leuchtkörper aus Gwen Petryl sind in Form kleiner Vögel gehalten.

Der Balkon ist 6 Schritt breit und besteht aus bauchhohen Säulen aus graugesprenkeltem Baburiner Marmor, verziert mit drei kleinen Mindoriumkugeln mit der Borbarad-Glyphe. Wenn man an die Brüstung tritt, kann man das Rauschen der Brandung sehen und hören.

Meisterinformationen:

Der Gwen Petryl ist wiederum mit HARTES SCHMELZE bearbeitet. Die Illusion - ein permanenter AURIS NASUS für zwei Sinne, in den Kugeln gebunden - beginnt sofort jenseits des Balkons und erstreckt sich auch über den Teil der Decke über dem Balkon.

Der große Schreibtisch (Süden)

Spezielle Informationen:

Der Schreibtisch, über 2 Schritt breit, ist ein massives, beschnitztes und intarsiertes Kunstwerk aus schwarzem Mohagoni und rotem Rosenholz.

Auf der Platte liegen zwei Kristallkugeln: Die eine, aus Unauer Glas mit einem Mindoriumfuß, ist ein chronometrisches Artefakt, belegt mit dem Vorläufer eines LUZIFERI (plus INFINITUM), der jede Minute eine Lichtfünkchen kreisen läßt und jede volle Stunde eine Lichtgewitter mit ein bis zwölf Wiederholungen vollführt. Daneben liegt, wie achtlos beiseite gestellt, auf rotem Samt eine Kristallkugel mit den charakteristischen Mondsilbersplintern darin.

In einer Eibenholzschatulle befinden sich eine Sammlung ungewöhnlicher Federkiele (z.B. von Hippogriff, Pfau, Königsadler, Eule und Wüstengalan), Tinte, Tusche, Streusand, Siegelwachs und - als Brieföffner - ein echter zwergischer Drachenzahn, 4000 Jahre alt, aus dem Reißzahn eines Höhlendrachen (Beute von einem "untersuchten" Zwerg).

In der Mitte des Tisches liegen 30 Manuskriptseiten des kürzlich vollendeten Traktates "Brajan, Horas und andere Hochstapeler". Die drei Schubladen sind unversperrt und leer bis auf einen Abakus (ein tulamidisches Rechenbrett mit verschiebbaren Holzkugeln).

Ablage

Spezielle Informationen:

In der Ablage finden sich einige Dutzend Notizzettel - eine unglaubliche Papierverschwendung. Einige Notizen:

"Konnektion von Ymra, der Goettin der Vergangenheith, Oase Yiyimris am Nordrand der Khom, und Yrramis bei Lowangen?"

"Gefangener Orck-Hexer gibt Datum mit 1977. Mondjahr an, will meinen: ihr Kalender ist 36.000 Jahre alt!"

"Wessenthalben sein die Tobrischen Hinkelsteine - von der Lufft aus gesehen - schiere Wegweyser von der Gor zum Ehernen Schwerthe? Haetten die Buettel des Alten Draken hiero gewircket?"

"Zu Torrwall: Finger eynes noch lebendichten Riesen - als Paraphernalium nutzbar?"

Der kleinere Schreibtisch (Norden)

Spezielle Informationen:

Der Schreibtisch ist eher schlank gebaut, mit vier kunstvoll gedrechselten Beinen aus Blutulmenholz (Drachengestalten) und einer Platte aus Alabaster (40 Dukaten wert, 200 Stein schwer). Borbarad arbeitet hier offensichtlich an einer längeren Arbeit: In der Mitte liegen fast vierhundert Manuskriptseiten unter einer Goldhornschncke als Briefbeschwerer: "Los, Sumu und Sat'Nav oder Energia, Weldt und Zeith - Eine althalternative Kosmologia". Aufgeschlagene Bücher: Borbarads eigene "Metaspekulative Daimonologia" in Zhajad, die "Philosophia Magica" von Elon Carhelan und ein unbekanntes Traktat Rohals: "Wie wirckt die Wirklichkey?"

Das Schreibpult

Spezielle Informationen:

Auf dem kleinen Stehpult liegen, fertig zum Binden, 30 Seiten Forschungsberichte von der Vivisektion des Praios-Geweihten Gilborn von Punin. Zusammenfassung: "Der Experimentator konnte weder Karmaenergie noch Astralenergie finden. Das Specimen wich weder durch RESPONDAMI-Verhör noch LAST DES ALTERS noch EIGNE ÄNGSTE noch NEKROPATHIA von seiner Darstellung von der überirdischen Quelle seiner Macht ab." (Borbarad hat Gilborn also nicht aus schnöder Blasphemie, sondern aus eiskaltem Forschungsdrang zu Tode gefoltert. Was jeden Praiosfürchtigen schockieren muß: Er hat ihn offensichtlich noch einmal aus den Totenhallen zurückgerufen. Da Gilborn später aber der führende Praiosheilige wurde, können wir annehmen, daß seine Seele letztlich in Praios' Lichterpalast Einzug hielt.)

Die Briefmappe

Spezielle Informationen:

Die sieben Briefmappen befassen sich laut Titel mit den Themen "Rohal", "Reich" (beide unverständliches Gekritzel), "Thulamiden", "Alabastrien" (beide in Tulamidya, Zhajad oder Gekritzel; offensichtlich kopfstärke Anhängerschaft), "Merkantiles" (Handelskontakte) und "Diverses".

Unter "Merkantiles" finden sich Berichte von Zulipan von Punin ('Geschichte'+4: einem berühmten Schwarzmagier der almdanischen und zwergischen Geschichte) über die Lieferung von etlichen Dutzend gefangenen Zwergen und Arbeitsberichte eines Präparators aus Thalusa, der Borbarads Kreaturen für ihn ausstopft.

Allenfalls ein Drittel ist an Borbarad adressiert, etliche an Tharsonius von Bethana, manche auch an Pseudonyme oder Adreßlos.

Meisterinformationen:

Das Gekritzel ist natürlich Wirkung eines CRYPTOGRAPHO ZAUBERSCHRIFT (das ja bis zur nächsten Sonnenwende anhält). Magiebegabte Helden können hier ein Dutzend ANALÜS ARCANSTRUKTURS "verblasen", um ebenso viele Lösungswörter zu ermitteln. Bei den dadurch entzifferten Schriftstücken handelt es sich im Wesentlichen um Spionageberichte aus Rohals Reich.

B8a Ostturm

Allgemeine Informationen:

Im hereinfallenden Licht liegt halbdüster ein halbkreisförmiger Raum von 3 Schritt Radius. Ein Durchgang führt offensichtlich in die zweite Hälfte des Ostturmes.

Spezielle Informationen:

Neben der Türe hängt ein Klingelstrang. Auf der anderen Seite liegt ein Müllschacht.

Meisterinformationen:

Wenn man klingelt, erscheint die Wasserschinnin und spült den Abortraum aus - den gesamten Raum! (Kein Problem, da sie jeden Wassertropfen auch wieder verschwinden läßt - aber das ist natürlich kein Trost für den Helden, der mitgespült wird.) Der Müllschacht führt nach A5.

B8b Abort

Allgemeine Informationen:

Im Halbdunkel erkennst du die zweite Hälfte des Ostturmes, ein halbkreisförmiger Raum von 3 Schritt Radius. An der gegenüberliegenden Wand steht eine Sitzbank aus Edelholz mit einem Abortloch darin.

Spezielle Informationen:

'Götter & Kulte': Ein neunarmiger Kandelaber. Solche Artefakte findet man in der Gegenwart im novadischen Kulturraum; aber fast zwei Jahrhunderte vor Rastullahs Erscheinen ...?

Ein Stapel Kupferstiche, samt und sonders Karikaturen; erkennbar nur Rohal mit Riesenhaube und Siegelring, Fran-Horas mit Schlangenhelm und Hela-Horas, mit Klunkern behängt.

B9 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Vor dir liegt, hell erleuchtet von zwei Leuchtkristallen, die Bibliothek, ein kreisbogenförmiger Raum von 8 Schritt Tiefe und etwa 14 Schritt Breite. Der Raum hat drei Durchgänge nach Osten, Norden und Süden.

Spezielle Informationen:

Weitere Einrichtung: hohe Eichenholzregale, Tulamidenteppiche, ein Lehnstuhl mit hesindigofarbenem Samt, ein Tischchen mit albanischen Intarsien (Eichenholz, Silber, Elfenbein) mit Tinte und Feder, ein Buchständer, auf dem man das aufgeschlagene Buch ablegen und stehend lesen kann.

Wichtige Werke

Spezielle Informationen:

"Am 50. Tor - Von der Problematik weitreichender Prophezeiungen"

"Hermetische und occulte Verschlüsse und Sicherungen"

"Der Blick in den Regenbogen"

"Ominibus et Portentis"

"Tore in den Äther"

"Borbarads Testament"

"Die 13 Lobpreisungen des Namenlosen"

Meisterinformationen:

Falls Ihre Helden angesichts des letzten Buches voreilige Schlüsse ziehen, weisen Sie sie bei der Besichtigung der Schatzkammer darauf hin, daß dort offensichtlich jene Bücher stehen, die Borbarad wirklich für wichtig hält!

Standardwerke

Spezielle Informationen:

Unter den Sachbüchern finden sich erstaunlich wenige Standardwerke. Einerseits, weil sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht geschrieben sind, andererseits aber auch - den bissigen Kommentaren nach zu schließen - weil Borbarad von den meisten Werken wenig hält.

- "Das Bestiarium von Belhanka", fast auf jeder Seite versehen mit ironischen Kommentaren von "Hoho!" über "Gar entzuecklich!" bis "Wenn jene wüssten ..."

- Der "Foliant der Kreutherkunde" vom Orden der Schwesternschaft der Mada und die "aktuelle" Ausgabe des "Groszen aventurierischen Atlas" (Weltkarte siehe DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES, Seite 60) - beide mit genügend handschriftlichen Korrekturen, damit auch einem belesenen Helden da und dort ein beeindrucktes "Oha! So ist das!" entfährt.

- 20 Bände der "Gespräche Rohals des Weisen", die Borbarad sich offensichtlich jeweils nach Erscheinen besorgt hat; der abschließende 21. Band wird wohl derzeit gerade von Rohal zurückgelassenen Schülern zusammengestellt. Aus Band 16 ragt ein Pergament, auf dem Borbarad unter dem Titel "Lieber Bruder, hier irrst du:" etliche Zitate und Quellenangaben aus den ersten 16 Bänden notiert hat, die sich im Wesentlichen um die Frage der Freiheit drehen - sich Freiheit nehmen oder anderen Freiheit lassen.

Forschungsberichte

Spezielle Informationen:

- Ein brandneues, noch ungebundenes Exemplar von Niobaras Foliant der Sternbilder und Sternbahnen mit zahlreichen eingelegten Blättern in Borbarads Handschrift über die geeigneten Konstellationen zur Beschwörung von Dämonen, Anrufung von Erzdämonen und Erschaffung von Golems und Chimären.

- Die genaue Thesen für etwa vier Dutzend Artefakte.

- Etwa hundert Sternkarten jeweils für den 1. Praios eines Jahres (bekanntlich können aventurische Sternkarten wegen der unerklärlichen Sphärenbewegungen nur jeweils für einen bestimmten Augenblick gezeichnet werden).

- Sorgfältige Berichte über Zwergenexperimente, in feines Leder der Weißen Gadangstiere gebunden. Schluß: Unsterblichkeit definitiv Aberglaube, Magieresistenz beträchtlich. Eintragungen wie "Specimen Nummer 132: Nennenswerthe Resistenz wider HOELLENPEIN und CORPOFRIGO (je 20 Applicationen), keine Beobachtung bei FULMINICTUS und IGNISPHAERO (je 20 Applicationen). Exitus nach 33 Tagen ohne Nahrung. Danach Resistenz wider CORPOFRIGO abnehmend (5 Applicationen)."

Dekoration

Spezielle Informationen:

Auffällige Objekte:

Ein ausgestopfter Weiser, sitzend, in belehrender Stellung.

Ein präparierter Zedrakkenfisch mit gespreizten Drachenflügeln.

Ein eineinhalb Schritt großes Brett aus einem unbekannten goldfarbenen metallisch-harten Holz mit einer kleinen Beschriftung in Bosparano: "Planke eines vermutlich nicht elfischen Fliegenden Schiffes, mit druidischem BLICK IN DIE VERGANGENHEIT auf 7000 v.BF. datiert. Gefunden 502 n.BF. im Regenwald von Al'Anfa."

Eine Karte eines unbekannten Kontinentes, mit roter Tinte auf weißliches Leder gezeichnet und mit unverständlichen Schriftzeichen bedeckt.

Kupferstich des mythischen Flußvaters

Spruchtafel: "Sag, ist es weiser, den Weisen zu folgen oder die Unwissenden zu führen?"

Säckchen mit Weidener Hexenrunen (zum Prophezeien)

Schriftrollen und Blätter

Spezielle Informationen:

- Eine Anzahl Pässe, die während der letzten 150 Jahre ausgestellt wurden, für einen reisenden Magier, meistens für Tharsonius von Bethana
- Alte Schriftrollen aus Papyrus (der abgerollten Hülle maraskanischen Zuckerrohrs) und Krokodillederhaut, Alt-Tulamidyä und Zelemya über die Sterbenden Götter
- Tulamidische Texte, mit Tusche auf Reispapier
- Sagen von Geron, Leomar, Hlûthâr
- Sammlung Gurvanianischer Choräle (dieser Priesterkaiser ist "hier" noch nicht so lange tot)

B10 Meditationsraum (Nordturm)

Allgemeine Informationen:

Im hereinfallenden Licht liegt halbdüster ein typischer Turmraum von 6 Schritt Durchmesser, im wesentlichen - wie es scheint - mit sechs mannshohen Porträts eingerichtet.

Spezielle Informationen:

Eine Räuchervase, an der Decke Kupferstiche der einzelnen Stellungen des Tanzes der Mada (Einheit von Körper und Geist).

Die Porträts

Spezielle Informationen:

Sechs Porträts der Mächtigen, die - wie es scheint - Rohal als Magier der sechs Elemente zeigen, entsprechend dem Inrah-Karten-Spiel. Ein heiliges Artefakt der Hesinde. Zur Zeit Rohals und Borbarads sollen alle sechs Fürsten und alle sechs Magier über ein Jahrhundert lang unauffindbar gewesen sein - oder anders gesagt: Es war ganz klar, wer alle sechs Elemente einerseits als Fürst, andererseits als Magier verkörperte!

Zauberbuch (Intermezzo)

Meisterinformationen:

Wenn Sie eine muntere Einlage brauchen: Beim Lesen und Vernehmen des Titels werden alle im Raum Anwesenden in die

Illustration hineingezogen. (Wirkung vergleiche GEHEIMNISSE DER ELFEN, Seite 66, Magische Gemälde.)

B11 Aufzug zur Kuppel

Allgemeine Informationen:

Im Boden ist, eine Spanne durchmessend, ein silbernes Zeichen eingelegt. In der Decke ist eine offene Luke von 3 mal 3 Schritt, durch die man in einen ähnlichen Korridor blicken kann.

Meisterinformationen:

Wenn man sich auf das Zeichen (die Borbarad-Glyphe in Mondsilber) stellt, setzt sich zwei Stockwerke höher die viertelschrittdicke Platte in Bewegung, die den Zugang von den Zinnen versperrt. Sie ist infinit mit NIHILATIO GRAVITAS und MOTORICUS belegt und dadurch beseelt. Stellt man sich auf die Platte, fragt der Plattengeist nach dem Stockwerk und fährt - der kleine Schalk - genau ins andere (Perimeter C6 oder Die Wehrkrone). Sobald alle Last die Platte verlassen hat, kehrt sie auf jeden Fall zurück, um die obere Luke zu verschließen.

B12 Ringkorridor

Allgemeine Informationen:

Beleuchtet durch das Licht aus mehreren Türen, liegt ein Ringkorridor von 3 Schritt Breite und Höhe, vermutlich mit einem Außenradius von 7 Schritt.

Spezielle Informationen:

Wenn man sich etwas länger aufhält, kann man an den Wänden die Schatten der merkwürdigsten Gegenstände erkennen (ohne Quelle), z.B. Kerzenleuchter, Statuen und Zauberstäbe. Genau im Norden und im Süden ist je ein Pentagramm aus Mindoriumdraht von 3 Schritt Durchmesser in die Innenwand eingelegt.

Meisterinformationen:

Eine magische Sicherung, die selbst an die Grenzen von Borbarads Fähigkeiten geht: ein PENTAGRAMMA mit einer Macht, die sogar Gehörnte Dämonen bannt (Modifikator von ca. 30!). Da sie jeweils 7 Schritt Reichweite haben, decken sie vor allem die Schatzkammer, aber auch sonst beträchtliche Teile des Stockwerkes ab.

Das zweiflügelige Doppeltor

Meisterinformationen:

Im Nordwesten liegt an der Innenseite der Zugang zur Schatzkammer: eine zweiflügelige Türe, deren Mindorium-Griffe mit einem permanenten WIDERWILLE, UNGEMACH (21 ASP) belegt sind. Sie dürfen die Tür daher nicht beschreiben, solange sich die Helden nicht ausdrücklich fragen, wie sie den fehlenden Bereich betreten können. Dann können sie die Tür erkennen, benötigen aber eine MU-Probe+5, mit AG als

zusätzlichem Malus, um sie auch nur zu berühren. Ein ODEM ARCANUM zeigt natürlich ein türförmiges Leuchten. Nur wenn die Tür entdeckt ist, kann sie durch ILLUSIONEN ZERSTÖREN (60 ASP) neutralisiert werden.

B13a Vorraum

Allgemeine Informationen:

Als du dich endlich überwunden hast, ziehst du den massiven roten Türflügel mit großem Kraftaufwand auf. Nicht nur der zweite Flügel schwingt mit, sondern direkt dahinter zwei weitere Flügel in der Gegenrichtung. Zu deiner Linken liegt ein gebogener Korridor, etwa 7 Schritt lang und 3 Schritt breit, mit einer weiteren zweiflügeligen Tür mit einem gleißenden Dämonenmaul daran.

Meisterinformationen:

‘Gefahreninstinkt’ 10+: Die Tür bleibt nur kurz offen stehen, dann fallen alle vier Flügel zu und zerquetschen den Zaudernden dazwischen (5W6 TP). Die einzige Mechanik in der Feste, ein einfacher Lederseilzug mit Gewichten und kurzem Totlauf. (In der Rohalszeit steckte die Mechanik noch in den Kinderschuhen.)

Um das nächste Tor zu öffnen, muß man binnen einer Minute nach Betreten die Hand ins Maul des Mindorium-Dämonen legen. Andernfalls entlädt diese ihre doppelte Sicherung gegen Dämonen und gegen Plünderer. Auf die typische Heldentruppe treffen leider beide Bedingungen zu.

Lassen Sie jeden Eindringling eine Probe auf ‘Gefahreninstinkt’ würfeln und merken Sie sich, wie viele Talentpunkt ihm zum Erfolg fehlen (oder überbleiben).

Wie ein EXPOSAMI Leben feststellt, wird der enge Korridor mit einem DESINTEGRATUS BINDUNGSRAUB bestrahlt. Der Wirkungskegel reicht genau bis zum Eingang, ist aber selbst dort nur zwei Schritt breit. Direkt bei der Fratze hat man also 1,5 Schritt Raum, um auszuweichen, am Eingang noch 0,5 Schritt. Das Ausweichen - ‘Körperbeherrschung’-Probe+5 - wird um jeden bei der ‘Gefahreninstinkt’-Probe verbliebenen Talentpunkt erleichtert bzw. um jeden fehlenden erschwert. Bei Mißlingen dieser Probe verbleiben Teile der Ausrüstung im Wirkungsbereich; ruinieren Sie für je 1 fehlenden Punkt ein Ausrüstungsstück (Schwert, Laterne, Panier-Seitengurt etc.). Falls ein Held überhaupt nichts ahnt, wird er natürlich voll getroffen, je nach Standort mit einem Radius von 0 Schritt (Gürtelschnalle) bis 2 Schritt (gesamte Ausrüstung).

Gleichzeitig, sofern ein ODEM ARCANUM eine magiebegabte Kreatur (vermeintlich einen Dämon) feststellt, wird der Raum mit Borbarad-Hauch verseucht: Diese geruchlose Paste sickert binnen 5 KR in die Luft, und alle Manifestationen von Feuer, Schwefel, Magie und dergleichen lassen das Gas verklumpen. Das führt bei vielen Dämonen zur sofortigen Einhüllung und -wegen der hermetischen Trennung von der Welt - zur Beendigung der Beschwörung. Bei Lebewesen werden “nur” die Körperöffnungen von dichtem Ruß verstopft (2W6 KR lang 1W6-1 Erstickungsschaden).

Falls jemand Kampfmagie gegen Fratze oder Tor einsetzt: Das Tor ist mit einem einmaligen INVERCARNO SPIEGELTRICK belegt, das den Zauber auf den Angreifer zurückschleudert. Danach hält die Türe etwa 100 SP aus, ehe sie birst.

B13 Schatzkammer

Gestaltung der Szene

Meisterinformationen:

Ein Besuch in Borbarads Schatzkammer ist natürlich schlechthin der Wunschtraum jedes aventurischen Magiers. Bitte sehr! Damit der Besuch selbst innerhalb dieses Abenteuers zum Erlebnis wird, haben wir die Schätze sehr ausführlich beschrieben und mit Anspielungen auf frühere und zukünftige borbaradianische Ereignisse nicht gespart.

Dieser Besuch eignet sich nämlich insbesondere dafür, magische Artefakte “vorzuführen”, die in späteren Abenteuern in der Gegenwart erneut auftauchen. Wenn Sie als Meister im Hinterkopf schon die Ideen zu einigen weiteren Abenteuern haben, so können Sie wichtige Requisiten hier bereits beiläufig erwähnen - so daß sie die Spieler später wiedererkennen können.

Nebenbei bemerkt: Auch wir von der DSA-Redaktion haben uns diesen Kunstgriff in diesem Abenteuer mehr als einmal erlaubt ...

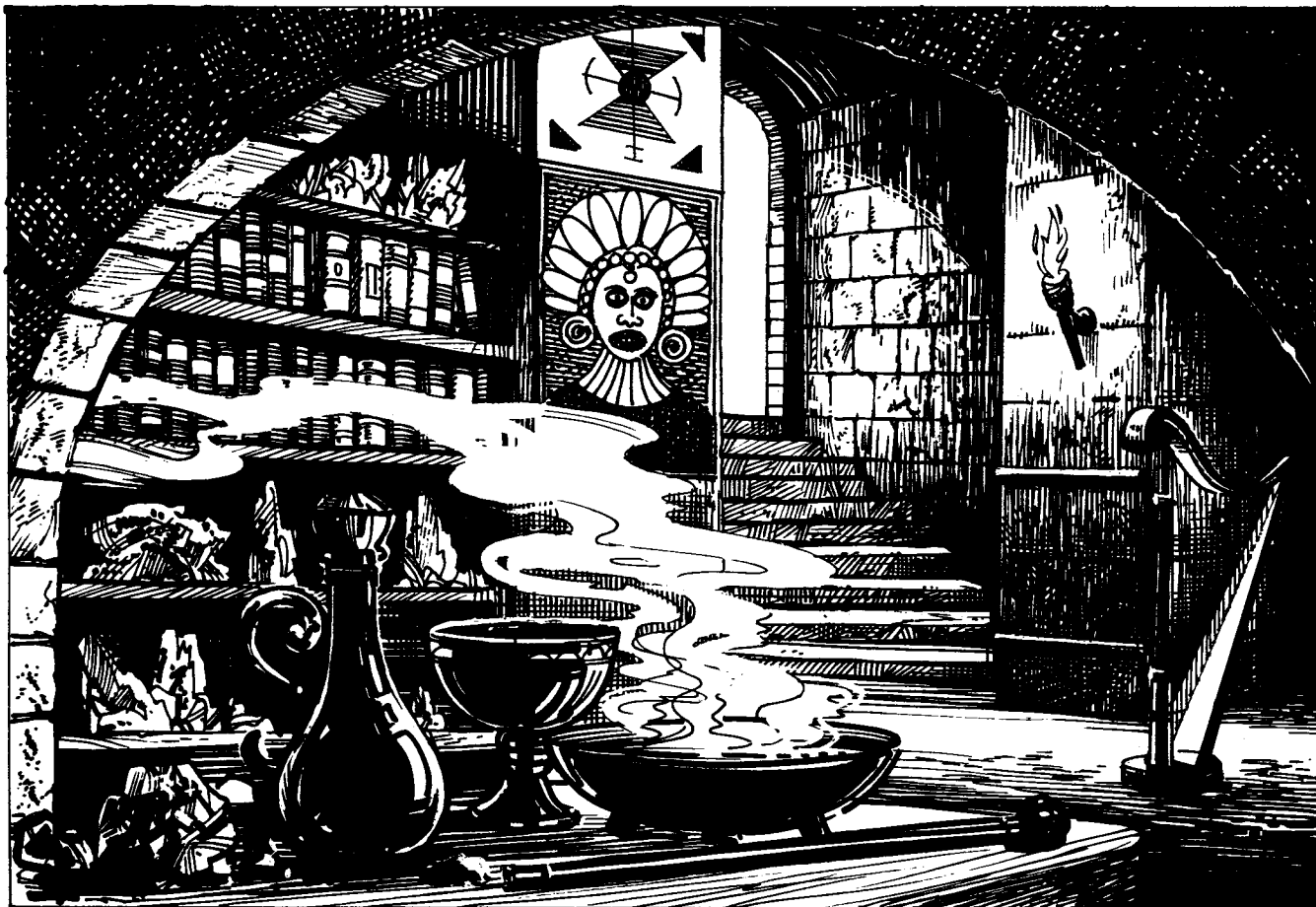
Das Hindernis

Meisterinformationen:

Natürlich läßt Borbarad seine besten Stücke nicht unbewacht. Zwar sind die Bücher und Artefakte nicht primär gegen räuberische Magier oder Krieger (mit deren Vordringen bis hierher Borbarad eigentlich nicht rechnen muß) gesichert, sondern gegen Sabotage durch die Schergen des Dämonensultans. Das erklärt übrigens auch die Anwesenheit des durchaus rechtschaffenen Fabelwesens (einen Praiosgreif oder einen Rondralöwen wollte sich Borbarad dann doch nicht in die gute Stube stellen).

Wie auch immer: Logischerweise läuft hier das “volle Programm” altaventurischer Kampfmagie ab. Glücklicherweise hat Borbarad neben seinen zahlreichen Kreationen, Experimenten und Expeditionen nur zuweilen regenerable und permanente Astralenergie übrig, um seine Schatzkammer aufzurüsten.

Die perfekte Szene: Die Helden haben den Wächter im Raum der Lebenskraft besiegt und die Dschinnen überwunden, daher drohen ihnen keine weiteren lebensgefährlichen Kämpfe mehr. Beim Betreten lösen sie die Fallen aus, die sie knapp überleben. An dieser Stelle müssen Sie also abwägen, was Ihre Helden “aushalten”. Wenn Ihre Helden wenig kampflustig und -geeignet sind, so ist durchaus plausibel, daß die Auslöse-Bedingung für die magischen Sicherungen nicht “Gegen alle außer Borbarad”, sondern “Nur gegen Dämonen” lautet ...



Auf den ersten Blick

Allgemeine Informationen:

Als die dämonische Tür endlich aufschwingt, leuchtet irgendein großes Wunderding zur Rechten auf und erhellt einen kreisförmigen Raum von 8 Schritt Durchmesser, in dessen Nordwand der Korridor hineingebaut ist. Direkt vor dir steht die mannsgroße, massiv goldene Statue eines Löwen mit dem Haupt eines Mannes mit herrlichen Locken. Dahinter siehst du eine metallene Statue und aufgehäufte Schätze und Bücher.

Spezielle Informationen:

Aus den Nüstern des goldenen Sphingis schießen zwei Flammenlanzen, gefolgt von einem Dutzend Kugelblitzen aus dem Maul, die schnell zu fünf Schritt gemeinsamem Durchmesser anwachsen.

Meisterinformationen:

Eine Szene, auf die Ihr Meisterherz seit Jahren gewartet hat: Nehmen Sie alle W6, die Sie auftreiben können (Sie haben doch brav alle Boxen gekauft?), würfeln Sie damit, aber verteilen Sie den Schaden nach Gutdünken, so daß jeder Held schwer ramponiert überbleibt. Auch allfällige Vertraute bekommen ihr Fett ab.

Lassen Sie ein oder zwei Helden aus dem Korridor fliehen - die Kugelblitze, zwei für jeden, folgen ihnen natürlich, und zwar etwa 100 KR lang!

Spezielle Informationen:

Als sich der Rauch verzieht, hört ihr nur leises Husten, Stöhnen und Fluchen, und da und dort heben sich unter angesengten Haaren rußgeschwartzte Gesichter.

Meisterinformationen:

Der Sphingis ist aus vergoldetem Quarz, seine Zähne, jeder mit einem anderen Kampfzauber belegt, aus Mindorium. Er trägt die Borbarad-Glyphe auf der Stirn.

Die Eisenstatue

Meisterinformationen:

Die zweite Statue ist ein neuer Erzener, noch nicht aktiviert (siehe "Die Wehrkrone").

Das Crystallium

Meisterinformationen:

Die Beleuchtung kommt von einem eselgroßen Bergkristallkonglomerat, einem Wunderwerk der Natur, das zu leuchten beginnt, wenn jemand den Raum betritt.

Das Drakonium

Meisterinformationen:

Ein drei Schritt großer schwarzer Monolith, mit permanent

feurig flackernden Zeichen einer unbekannten Schrift bedeckt, offensichtlich Vorläufer des MENETEKEL FLAMMEN-ZEICHEN. Entzifferung: Selbst ein Held, der die Drakned-Hieroglyphen des Drachischen beherrscht, kann nur die (allerdings fundierte) Vermutung äußern, daß es sich um eine Transkription einer drachischen Zivilisation handelt.

Die Bücher

Meisterinformationen:

Borbarad hat etliche Exemplare mächtiger Bücher zusammengekauft. Hierin unterscheidet er sich wenig von Rohal, der z.B. - allerdings als Vorsichtsmaßnahme - die letzten Exemplare von "Naranda Ulthagi" an sich gebracht hat.

- Das vollständig restaurierte Gebiß eines Riesenhais, darin eine Vitrine mit dem "Kompendium Drakomagiae", mit einem Schloß versehen

- Eine Ledertruhe mit sechzig Schriftrollen, die wertvolle Geheimnisse der Magiermogule vom Gadang enthalten

- Die Formelsammlung des Fran-Horas

- Das "Liber Zhammorica per Satinav" (das Lesezeichen, eine Kordel mit der Spitze eines Hornechsen-Hornes, ist übrigens auf jener Seite aufgeschlagen, auf der der Zeitreise-Zauber CHRONONAUTOS beschrieben wird).

Angekettetes Buch (Das Daimonicum)

Meisterinformationen:

Das an einem Pfeiler angekettete Buch ist der größte Schatz der dämonologischen Sammlung des Meisters: das "Daimonicum" in Zelemya-Echsisch. Falls ein Experte mit hastigen Fingern zu den berüchtigten letzten Seiten blättert: Diese Ausgabe enthält den Wahren Namen von fünf der zwölf Erzdämonen (die einzige Garantie für eine halbwegs sichere Beherrschung).

Die Kenntnis dieser Namen könnte die Helden zu bestimmten Abenteuern motivieren - ob Sie das riskieren wollen, müssen Sie selbst entscheiden. Erlauben Sie jedenfalls nur einem Helden mit KL:18+, sich diese Namen zu notieren; jeder andere muß sie sich merken, wenn er sie in die Gegenwart mitnehmen will. Das Aussprechen des Namens eines Erzdämonen, auch außerhalb eines Rituals, hat immer unheimliche Effekte, wie plötzlichen Temperaturabfall oder das Verwelken der nächststehenden Pflanzen.

Offene Truhe

Meisterinformationen:

Eine offene Truhe enthielt Kristalle mit gespeicherter Astralenergie, damit Borbarad seine tagelangen Beschwörungen durchhält.

Die Harfe der Winde

Meisterinformationen:

Einen Schritt groß, aus dunklem Mohagoni aus den Regenwäldern, mit zwölf Saiten aus Zwergenstahl bespannt: die legendäre Warunker Harfe der Winde, ein altulamidisches oder elfisches Artefakt. Zwölf Saiten, die neben den Sieben Magischen Winden (vier Himmelsrichtungen, Hitze, Eis, Orkan) noch eine Windhose rufen können. Die Harfe ist vor 15 Jahren kurz in Warunk aufgetaucht, seither aber wieder verschollen. (Für DSA-Veteranen: IN DEN FÄNGEN DES DÄMONS, Seite 24 und 54.)

Magische Metalle

Meisterinformationen:

Kästchen mit Mindorium aus naher Mine, mit Quecksilber, mit Mondsilber und mit (sehr wenig) Arkanium.

Andere magische Artefakte

Meisterinformationen:

- Eine Sammlung erbeuteter Zauberstäbe
- Eine archaische Riesenwaffe, ähnlich dem zwergischen Drachentöter, jedoch viel zu groß. Die merkwürdige Klinge, halb Axt, halb Speiß, wiegt gut und gerne fünf Stein. Das Ungewöhnlichste aber sind die kupfernen, fechtkorb-artigen Griffe auf halber Länge des Stieles - insgesamt vier an der Zahl!
- Kleinodien, anhand der Runen als Werk der legendären Zwergenschmiede Aurin und Raurin zu identifizieren

Die siebengehörnte Dämonenkrone des Borbarad

Meisterinformationen:

Borbarads berühmtester Schatz ist nicht da, weil er ihn gerade trägt.

Unter der Kuppel

Zweck der Szene:

- Warum man Borbarad fürchten muß:
- ausgedehnte Spannung; Vortäuschen eines Finales

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: dezent-beklemmend; Gruselfilmmusik, alles mit irritierenden Zwischengeräuschen

Beleuchtung: halbdüster

C1 bis C5 Korridore von Hauptaufgang zu Turmkugeln

Allgemeine Informationen:

Hier führt ein dunkler Korridor etwa 8 Schritt weit steil bergauf. Am Beginn jedes Korridores befindet sich an der Decke ein dreigesichtiges Dämonenhaupt mit glühenden Augen, das seine drei Münder zum Kuß spitzt.

Spezielle Informationen:

Ein Gesicht der Dämonenhäupter ist stets in den Korridor gewandt, die zwei anderen blicken jeweils halb links und rechts in die Biegung des Perimeters.

Außerdem ist in jedem der fünf Korridore auf halbem Weg ein anderes merkwürdiges Artefakt ausgestellt:

Korridor C1: ein steinerner Pokal, aus dem eine dreiklauige Hand wächst, die wiederum einen nichtmenschlichen Schädel umklammert.

Korridor C2: alttulamidischer Szimitar (Vorläufer des Krummsäbels, den man heute Khunchomer nennt).

Korridor C3: eine präparierte Schakal-Krabben-Chimäre

Korridor C4: ein merkwürdiger Helm aus Riesenschnecken-schalen; so alt, daß der Kalk schon stellenweise blättrig und hauchdünn wird. Jeder Zwerg, 'Baumeister', 'Bergmann', 'Ge-steinskundiger/Prospektor' oder 'Steinmetz/Maurer' weiß, daß Kalk fast ewig hält; mit einer gelungenen Probe auf das passende Talent kann er sogar beurteilen, daß so ein Gegenstand zehntausend Jahre unberührt im Freien liegen muß, um auch nur geringfügig abzuwittern!

Korridor C5: eine präparierte Mensch-Fliegen-Chimäre

Wenn man den Korridor hinaufgeht, kann man zwischen den flackernden Schatten Augen sehen, die den Helden folgen.

Meisterinformationen:

Vier der Dämonenhäupter sind mit ARCANOVI und FULMINICTUS belegt; wenn das Befehlswort "Hinfort!" gesprochen wird, werden 50 SP gegen den stärksten Gegner außer Borbarad, möglicherweise den Auslöser selbst, freigesetzt. Bei der fünften ist nur noch die Restbezauberung spürbar.

C6 Perimeter

Allgemeine Informationen:

Im unsteten Licht eurer Beleuchtung seht ihr einen Ringkorridor von 3 Schritt Breite und Höhe, vermutlich mit einem Außenradius von 7 Schritt. In regelmäßigen Abständen führen Abzweigungen davon weg, dazwischen sind jeweils glitzernde Pentagramme in die Außenwand eingelegt. Auf fast halber Länge des Korridors sind die Wände mit zähem Schleim bedeckt, sogar von der hohen Decke ziehen sich klebrige Fäden und Girlanden zu Wänden und Boden.

Spezielle Informationen:

Insgesamt fünf Pentagramme sind in diesem Ringkorridor.

Meisterinformationen:

Die fünf Pentagramme sind Borbarads Hauptverteidigungswall gegen die Niederhöhlen: das PENTAGRAMMA+30 ist jeweils so modifiziert, daß seine Wirkung nicht ins Dämonaion reicht, es dafür aber auch den bei den Zinnen liegenden Teil des Domes umfaßt. Üblicherweise kommen hier nicht einmal Gehörnte Dämonen durch.

Der Schleim ist allerdings eine geringfügige Nebenwirkung der Beherrschung eines Dämonen in der jüngsten Eile - Borbarad

hatte noch keine Zeit, die Spuren zu beseitigen.

Die Mahlzeiten in C7, von treusorgenden Dschinnen abgestellt, hat Borbarad im Vorbereitungsfieber nicht angerührt.

C7 Aufzug zu den Zinnen

Allgemeine Informationen:

Im Boden befindet sich eine offene Luke von 3 mal 3 Schritt, durch die man in einen ähnlichen Korridor blicken kann. Daneben ist, eine Spanne durchmessend, ein silbernes Zeichen eingelegt. Auf der anderen Seite steht ein Tischchen mit Essen.

Spezielle Informationen:

Wiederum die Borbarad-Glyphe in Mondsilber.

Auf dem Tischchen finden sich drei vorbereitete und erkaltete Mahlzeiten, die nicht berührt wurden: Lammfleisch, halbgegart, innen noch blutig, Brot, Käse, Oliven.

Meisterinformationen:

(Siehe B11.) Einen Helden, der mit der Platte weiter aufwärts fährt, sollte sein 'Gefahreninstinkt' warnen. Die wartenden Gargylen sind immerhin ungefähr das Viertgefährlichste, das in der Feste lauert.

C8 Das Dämonaion

Meisterinformationen:

Das Dämonaion hat keinen Eingang, Borbarad betritt es prinzipiell über den Limbus. Ein Ortsfremder, der das versucht, landet unweigerlich im Gewirr der Sphärentunnel, wo sich Borbarads Dämonen versammeln. Wenn möglich, sollten die Helden das Dämonaion trotzdem sehen, sei es durch ein PENETRIZZEL, sei es spätestens aber mit dem Schwarzen Auge.

Spezielle Informationen:

In der Beleuchtung durch 13 permanente Fackeln kann man einen kreisförmigen Raum von 8 Schritt Durchmesser sehen, mit einer gewölbten Kuppel, die im Zentrum etwa 5 Schritt hoch ist.

Der höchste Punkt der Decke ist mit einer dünnen Mindorium-Spirale von 1 Schritt Durchmesser belegt.

Aus den sieben grau wabernden Korridoren dringt dumpf verwischt der Klang der Sphären.

'Magiekunde': Die Abbildungen dazwischen sind apotropäische (unheilabwehrende) Darstellungen Heskats (Frau mit Waage), Azamir des Verfolgers (Augen in Flammensäule) und des Wanderers (Kapuzengestalt) zu erkennen, den drei schlimmsten Dämonen, die einem erfahrenen Beschwörer überraschend begegnen können.

In fein geschreinerten Blutulmenregalen lagern Tausende Paraphernalia zur Beschwichtigung von Dämonen, fein säuberlich in Kisten mit dem Namen in Zhajad.

An einem Waffenständer hängt ein Beschwörungsschwert in einer Echsenlederscheide.

Meisterinformationen:

Das Dämonaion ist, teils aus Urzeiten, teils durch Borbarads Maßnahmen, eine Librationszone zwischen verschiedenen Sphären. Einige Korridore reichen beinahe direkt in die Heimatdomänen solcher Wesenheiten wie Thargunitoth, Asfaloth, Widharcil und Caljinaar. Das macht Beschwörungen einfach, führt aber zuweilen auch zu unerwartetem Auftauchen von Dämonen. Daher ist der Raum von außen durch die

Pentagramme derart verschlossen und gesichert. Nur nach oben gibt es eine Art Blitzableiter, bestehend aus der Spirale und der riesigen Spitze.

Ob der Beschwörer persönlich anwesend ist, hängt davon ab, wie einfach Sie es Ihren Spielern machen wollen. Denn die Helden kennen diesen Raum: Es ist merkwürdigerweise der, in dem sie beschworen wurden ...

Die Turmkuppeln

Zweck der Szene:

- Warum man Borbarad bestaunen muß: Grenzenlose Möglichkeiten

- weitere, kaum noch erklärbare Entdeckungen

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: esoterisch-mystisch; Meditationsmusik, Mike Oldfield, Vollenweider (E-Harfe)

Beleuchtung: hell

Geruch von gerösteten Stoffen, offensichtlich das besteingerichtete Labor, das ihr jemals gesehen habt. Die eichenhölzernen Regale mit den Leitern reichen 3,5 Schritt hoch.

An der Nordseite liegt eine Nische, durch durchsichtige Quarzwände abgetrennt, mit einem schmalen Durchgang auf der abgewandten Seite.

Spezielle Informationen:

Das Labor ist in verschwenderischer Reichhaltigkeit eingerichtet und für alle magischen Eventualitäten bereit: Jeweils in Gold, Silber, Kupfer, Eisen, Glas, Holz, Ton findet man Schalen in drei Größen, Kolben, Mörser und Stößel, Röstpfannen, dreierlei Löffel, Spachtel und Messer. Dazu weitere gläserne Alembikatore, Kondensatoren, und wie sie alle heißen. Sanduhr, Feinwaage, Tinte und Feder.

Im Boden eingelegt, ein elementares Hexagramm.

T1 Alchimistisches Labor

Allgemeine Informationen:

Zwei Leuchtkristalle erhellen einen kugelförmigen Raum, Grundfläche 6 Schritt, maximaler Durchmesser in 2 Schritt Höhe aber 8 Schritt, größte Höhe im Zentrum 5 Schritt. In der Luft liegt der



Die gravierte Silberschale mit Borbarad-Glyphe (die vierte der arkanen Gerätschaften).

Ein Feuerofen auf einer Marmorplatte, groß genug, um magische Polygramme herumzuzeichnen.

Maske, Schurz und Handschuhe aus feuerfestem Iryan-Leder.

Woran arbeitet Borbarad: Die zwei frisch gespülten Kolben aus feinem Goldblech, verraten dem Kundigen, daß hier Zauberschnitzwerkzeug gefertigt wurde. Goldener Mörser, Obsidiankelch, Alabaster-schale sind unentbehrlich für Elixier für Klugheit und Charisma. Die kupferne Röstpfanne für Gifte aller Art ist unbenutzt.

Auf dem Haupttisch aufgeschlagen ein Rezept und die Reste und Rückstände mehrerer Tinkturen.

In einer großen tulamidisch emaillierten Tasse befinden sich drei Handvoll einer grellorangenen lehmigen Substanz. Daneben liegt ein Pergament, auf dem das typische Protokoll einer magischen Analyse begonnen wurde. "Feuerschlick zu El'Burum. Lumini-ziert in Rondrischen Naechten der vollen Mada. Hochgradig magie-aktiv. Proto-arkane Reststrahlung?"

Meisterinformationen:

Bei dem Rezept handelt es sich um das Elixier der Chimärenmagie, später als Zurbarans Tinktur bekannt geworden, um die Monstrosität zu erschaffen. Die anderen Reste stammen von einem alchemistischen Schlaftrunk, um seine Astralenergie schneller zu regenerieren, und einem Aufputschgetränk, um etliche Tage durchhalten zu können.

Die Quarznische ist der Traum jedes Magieralchimisten: Ein Gefahrenraum, in dem explosive und gefährliche Substanzen vom geschützten Beobachter mit MOTORICUS MOTILITICH manipuliert werden können.

T2 Zweites Labor

Allgemeine Informationen:

Ein Leuchtkristall beleuchtet einen kugelförmigen Raum, Grundfläche 6 Schritt, maximaler Durchmesser in 2 Schritt Höhe aber 8 Schritt, größte Höhe im Zentrum 5 Schritt - in dem zwei merkwürdige Artefakte stehen.

Der Denker

Spezielle Informationen:

Ein Kristallquader von etwa 1,5 Schritt Höhe und 1 mal 0,5 Schritt Grundfläche, gefaßt in einem Fuß aus Mindorium mit der Borbarad-Glyphe.

Meisterinformationen:

In diesem Quader ist Nishkakak gefangen, der dämonische dreigehörnte Kobold, der sich durch unglaubliche Klugheit auszeichnet; da er gebannt ist, muß er entgegen seinen Gewohnheiten wahre Antworten geben.

Sie können den Denker dazu verwenden, um den Spielern wichtige Informationen zu geben, die sie im Abenteuer übersehen haben oder an die sie sonst nicht gelangen können. Da der Denker sehr umsichtig ist, kann es Stunden dauern, bis er zu einer Antwort gelangt.

Zitate:

"Zu dieser Frage nenne ich sechstausend Weisheiten mein Eigen. Hast du weitere Weisheiten beizusteuern, ehe ich mit der Kontemplation beginne?"

Stellen die Helden Fragen, die Sie nicht beantworten können oder wollen (z.B. Fragen nach dem Beschwörer, "der uns rief"), dann geben Sie ihnen hochkomplizierte und völlig unverständliche oder einfach abschlägige Antworten:

Zitate:

"Die Beantwortung hängt immanent von der implizierten Beurteilung der Lage eurerseits ab, die wiederum für mich nicht kontemplierbar ist."

Das Rote Auge

Spezielle Informationen:

Eine kupferne Schale von 1 Schritt Durchmesser (ein sogenannter Krater) mit vier geschwungenen Beinen und der Borbarad-Glyphe, darin eine halb durchsichtige, dunkelrote Kugel, daneben eine kupferne Karaffe mit Wasser.

'Bergmann': Die rote Kugel besteht aus dem seltenen Edelmetall Zwergengold.

Meisterinformationen:

Ein - wenn Sie wollen - Rotes Auge, mit dem man (einmal am Tag für eine SR) auf beliebige Entfernung gezielt nach magischen Artefakten, Personen und Strömungen suchen und analysieren kann. Hier führt Borbarad Analysen unbekannter Artefakte durch. Ein ANALÜS ARCANSTRUCTUR enthüllt natürlich vor allem einen ANALÜS ARCANSTRUCTUR ...

T3 Schlangenturm

Allgemeine Informationen:

Im Halbdunkel siehst du eine Tropfsteinhöhle voll Stalaktiten und Stalagmiten vor dir liegen.

Spezielle Informationen:

Ein kugelförmiger Raum, Grundfläche 6 Schritt, maximaler Durchmesser in 2 Schritt Höhe aber 8 Schritt, größte Höhe im Zentrum 5 Schritt. Im Zentrum, vom Tropfstein ausgespart, ein elementares Hexagramm mit Bannkreis darum herum. Daneben eine hüfthohe Hesindestatue, die zwei lebende Schlangen um die Arme gewickelt trägt.

Meisterinformationen:

Hier meditiert Borbarad, spricht zu seiner göttlichen Großmutter und wiederbeschwört seine Dschinnen, wenn es nötig wird. Die Tropfsteine sind ein gemeinsames Werk von den Dschinnen des Erzes und des Wassers.

Das Elfenfüllhorn

Meisterinformationen:

Zwischen den Steinen verbirgt sich auch ein Elfenfüllhorn aus Alicorn, dem goldenen Horn des Einhornes, mit Aranischem

Lapislazuli und Nordmärker Turmalin besetzt. Das Füllhorn dient dazu, das magische Wasser aus den Salamandersteinen zu destillieren. Wenn man das Füllhorn randvoll gefüllt in seinen elfenbeinernen Dreifuß stellt, braucht das Wasser etwa sieben Monate um zu verdunsten. Wem es jedoch gelingt, den Tag zu erhaschen, wo nur ein letzter, konzentrierter Tropfen übrig ist (Magiekunde-Probe), und diesen Tropfen zu trinken, dessen ASTRALENERGIE erhöht sich permanent um 1.

T4 Sternwarte

Allgemeine Informationen:

Ein Leuchtkristall erhellt einen kugelförmigen Raum, Grundfläche 6 Schritt, maximaler Durchmesser in 2 Schritt Höhe aber 8 Schritt, größte Höhe im Zentrum 5 Schritt - wie es scheint, ist die begehbare Kugel der Astrologie, der Kunde von den Gesetzen des Sternhimmels, gewidmet.

Spezielle Informationen:

Ein Schwarzes Auge, schwebend über einem großem Kupferkrater, andere Metallgegenstände aus regenbogengleißendem Mindorium, mit der Borbarad-Glyphe versehen.

Navigationsinstrumente, Hylailer Dreikreuz aus Elfenbein, Sanduhr.

Vorläufer des Anchopaler Astrolabiums (Bewegung der Sternbilder, v.a. des Zwölfkreises) und des Aranischen Orbitariums (Bahnen der acht Planeten).

Meisterinformationen:

Das große Artefakt, zu dem auch das Schwarze Auge gehört, soll dazu dienen, einen Teil der astralen Macht der Sternensphäre aufzunehmen, zu fokussieren und dann direkt abzuleiten.

Bis jetzt hat Borbarad sich durch den Einsatz des Auges dreimal ungemein gestärkt, dabei aber vor allem das Artefakt eingeschmolzen ...

T5 Sphärenraum

Allgemeine Informationen:

Hohle Glassäulen mit sprudelndem Wasser, das aus sich selber leuchtet, erhellen einen kugelförmigen Raum, Grundfläche 6 Schritt, maximaler Durchmesser in 2 Schritt Höhe aber 8 Schritt, größte Höhe im Zentrum 5 Schritt. Am auffälligsten sind drei kunstvoll verzierte Nischen und ein Heptagramm, sonst findet sich hier nur noch eine Statuette der Mada und eine Sanduhr.

Die dunklen Pforten

Spezielle Informationen:

Der Boden der drei Nischen wird jeweils von einer Basaltplatte gebildet, in der eine kleine regenbogengleißende Scheibe mit einer gravierten Mondsichel und der Borbarad-Glyphe eingelegt ist, um diese herum ein sechsseitiges Symbol aus feinem Golddraht, als Gegenstück an der Decke eine große halb durchsichtige, dunkelrote Scheibe. Über jeder der drei Nischen ist jeweils eine Messing-Platte angebracht, mit folgenden Beschriftungen, graviert mit altertümlichem Garethi (von links nach rechts): "Alabastrien", "Labyrinth zu Nothmarck", "Gyldhall".

'Magiekunde': Das Symbol in Gold ist das Gepfeilte Hexagramm der Elemente.

'Bergmann': Die große Scheibe ist aus dem raren Roten Obsidian, wie er nur im Raschtulswall vorkommt.

'Geographie': Die Beschriftungen lassen sich wie folgt erklären: Alabastrien ist der damals übliche Name für die Insel Maraskan. In Notmark soll es ein Labyrinth geben, das unter dem Ehernen Schwert hindurchführt. Gyldhall ist laut Weltkarten der Rohal-schen Zeit die Hauptstadt des Güldenlandes.

Meisterinformationen:

Borbarads Hauptreisemittel sind diese drei dunklen Pforten, Teleportstellen, die man bei Betreten mit dem Zauberstab (mindestens 5. Stabzauber) auslöst. Da der Zielort vom Artefakt bestimmt ist, kostet die Teleportation keine Astralenergie.

Die Wehrkrone

Zweck der Szene:

- Finale der Durchsuchung, nicht des Abenteuers

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: Geräuscheffekte Wind & Meeresrauschen

Beleuchtung: normal

Allgemeine Informationen:

Die Wehrkrone hat einen Durchmesser von 8 Schritt, in der Mitte erhebt sich jedoch kappenartig der oberste Teil des Domes, 5 Schritt durchmessend und maximal 2 Schritt hoch, gekrönt von der über 10 Schritt hohen nadelscharfen Spitze.

Spezielle Informationen:

Wenn man die Wehrkrone mit der Aufzug-Platte erreicht, ist das erste, das man sieht, der Wall aus den drei Erzenen, der einen

umgibt - glücklicherweise noch mit dem Rücken. direkt neben der Luke befindet sich die dritte Borbarad-Glyphe aus Mondsilber. Außerdem haben sich sechs Gargylen über die Wehrkrone verteilt: gedrungen, geflügelt, mit grotesken Fratzen; einer hat ein Einhornhaupt, einer einen mächtigen Keulenschwanz, ein dritter einen stacheligen Rückenkamm, ein vierter Widerhaken an den Flügeln.

An der Stelle, wo die Kappe des Domes in die aufragende Spitze übergeht, sitzt, wie darauf aufgespießt, die eineinhalb Schritt hohe Statue eines vierleibigen feisten Dämonen mit den bekannten Gesichtern und den glühenden Augen.

Meisterinformationen:

Die Dämonenstatue ist in bekannter Weise mit ARCANOVI und FULMINICTUS belegt (siehe Korridore C1 bis C5).

Die Gargylen

Meisterinformationen:

Die Gargylen, fortpflanzungsfähig, flugfähig und relativ intelligent, sind eine von Borbarads größten Schöpfungen - die eigentliche Anwendung des STEIN WANDLE, die er allerdings in seinem "Testament" den Borbaradianern nicht enthüllte. Besondere Kampf- und Schadensregeln und Magiewirkung sowie zusätzliche Informationen entnehmen Sie MYSTERIA ARCANA, Seiten 179, 182 und 184, sowie KREATUREN, Seite 96. Ihr Auftrag lautet, die Aufzugluke gegen alle Eindringlinge zu verteidigen. Dies tun sie bis zur völligen Vernichtung, wobei sie ihre Gegner außerhalb der Feste bis zu den Monolithen verfolgen.

Wenn die Helden mit dem Aufzug erscheinen, sind sie ratlos. Sie umzingeln sie mit kleinen Flughoppseern, glotzen zwischen den Erzenen hindurch, überschreiten aber die Lukengrenze nicht. Treten Helden ihrerseits hinaus, benötigt jeder Gargyl 1W6 KR (in denen er nicht angegriffen wird), ehe er beschließt, daß der Held ein Eindringling ist.

Die Erzenen

Meisterinformationen:

Ein weiteres Meisterwerk Borbarads: Selbst ihm sind nur ganz wenige metallene Golems gelungen.

Ihre Werte:

MU:30; **AT:**5; **PA:**1; **LE:**120; **RS:**12; **TP:**2W+10; **GS:**2;
MR:20.

Neben der Beinahe-Unverwundbarkeit sind die drei mit KRAFT DES ERZES belegt.

Nach Auslösung (Kampfbeginn) wird 4 Stunden lang im Umkreis von 50 Schritt der größte Gegenstand aus Eisen magnetisiert. Der nächststehende Gepanzerte muß eine KK-Probe mit RS als Malus bestehen, um nicht zu dem Erzenen zu schlittern und an ihm zu kleben.

Bei jeder Attacke - gelungen oder nicht - muß eine KK-Probe gelingen, um Waffen und Werkzeuge in den Händen zu behalten. Davon abgesehen bedeutet natürlich auch eine gelungene Probe, daß der Held nur unter fortwährendem Einsatz seiner Kraft - also entsprechend beeinträchtigt - agiert.

Die gegenseitige Anziehung der Erzenen ist wegen ihres Gewichtes unbedeutend (aber gönnen Sie den Spielern den Spaß, daß einmal zwei Golems 2 Kampfrunden lang aneinander kleben.

Zum Glück für die Helden sind die Erzenen steindumm und in ihren Reaktionen entsprechend eingeschränkt: Nur wenn jemand von draußen versucht, auf die Luke zu treten (das gilt aber auch für fliehende Helden oder magnetisierte Opfer), wird er attackiert.

Kein Erzener verfolgt einen Gegner weiter als 1 Schritt.

Die Wache der Helden

Zweck der Szene:

- Entspannung, Überleitung zum zweiten Teil der Handlung

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: nur bei Angriffen; hektisch-aggressiv; z.B.

Katschaturian: Säbeltanz

Beleuchtung: je nach Aufenthaltsort

Aufenthaltort

Meisterinformationen:

Es ist völlig unvorhersehbar (für die Handlung aber auch irrelevant), wo die Helden ihre Wache halten werden. Manche werden treuherzig im Raum der Lebenskraft bleiben wollen, andere strategisch raffiniert unter allen bekannten Räumen der Schwarzen Feste den geeignetsten finden wollen. Vielleicht wird sogar erwogen, die Schwarze Feste zu verlassen oder ständig in Bewegung zu bleiben.

Sollte ein Magier auf die "hesindiale" Idee kommen, sich im Limbus zu verbergen, dann erinnert ihn eine KL-Probe daran, daß er sich damit direkt in Borbarads Aufmarschroute setzt und ihm sogar noch die halben Beschwörungskosten für jeden Dämon erspart, der die Helden - ebenfalls in für ihn vertrauter Umgebung - attackiert.

Rechnen Sie auch damit, daß die Helden das Kristallherz verstecken, vielleicht vergraben oder unsichtbar machen, möglicherweise durch zusätzliche Attrappen verbergen wollen; diskutieren Sie derartige Vorsichtsmaßnahmen mit ihnen durch. Lassen Sie die Spieler ausführlichst besprechen und Ihnen erklären, wo und wie die einzelnen Helden Wache halten, sich erholen und schlafen. Klären Sie Aspekte wie Beleuchtung, Wundversorgung, besondere Kampfvorbereitungen und Unterhaltung (um Wachroutine zu vermeiden).

Sprechen Sie unabhängige Aktionen einzelner Helden durch: weitere Erkundung der Schwarzen Feste, Studium von Borbarads Dokumenten und Schätzen, Plündern, Training mit ungewohnten Waffen und dergleichen mehr.

Expeditionen in die Gor

Meisterinformationen:

Es ist sehr wahrscheinlich, daß einzelne oder mehrere Helden beschließen, während der Wache "einmal kurz hinaus" zu gehen: Geweihte, Weißmagier und Elfen, die bestimmte Artefakte Borbarads Zugriff entziehen wollen, Zwerge und Streuner, die die größten Schätze "für die Nachwelt" erhalten wollen, besonders abergläubische oder sensible Helden, die der Strahlung ausweichen wollen, und Dutzende Möglichkeiten mehr.

In jedem Fall sollte ein solcher Plan nicht zu einem kurzen Spaziergang verkommen. Vor allem sollten die Spieler den Eindruck bekommen, daß ihre Helden unnötiges Risiko eingehen und wesentliche Ereignisse verpassen, wenn sie zu lange von den anderen getrennt bleiben ...

Im Laufe des folgenden Tages treffen mehrere Gruppe ein, um sich Borbarads Horde anzuschließen: eine zurückkehrende Untoten-Patrouille unter einem weiteren Irhiadhzal (vergleichbar mit der ersten, der die Helden in der Gorischen Wüste begegnet sind), vor allem aber etliche Borbaradianergruppen mit Söldnern und bezauberten Gefolgsleuten (die nicht ansatzweise ahnen, an der Seite welcher Ausgeburten der Niederhöllen sie bald stehen werden).

Als schlimmste Gefahr droht der schwarze Kaiserdrache Xyxyx (die Farbmutation rührt wohl daher, daß er in den Tagen des Namenlosen geboren wurde), der sich als Verbündeter Borbarads an keine Befehle zu halten hat und während des Wartens auf die Schlacht eine abwechslungsreiche, kleine Jagd sehr begrüßen würde!

Auch die Gorische Wüste ist - wie beschrieben - nicht ohne tödliche Überraschungen. Etwa zehn Meilen gegen Südwesten liegt Borbarads Mindorit-Mine (siehe STAUB UND STERNE, Seite 31ff.), etwa vier Meilen gegen Süden ein Schwefelsee (siehe STAUB UND STERNE, Seite 35).

Weitere Anregungen finden Sie in STAUB UND STERNE, Seite 29f..

Die Angriffe

Meisterinformationen:

Die Angriffe, um das Kristallherz zu erobern - wahrscheinlich nach Erwartung der Helden das größte Problem - halten sich in Grenzen. Aus Gründen, die sich im Weiteren selbst erklären werden, ist es für die meisten Angreifer unmöglich, zu den Helden vorzudringen; einfach gesagt ist für sie die Schwarze Feste ebenso ein Hindernis wie für die Helden. Es bleibt daher bei drei Attacken ...

Der Luftdschinn

Allgemeine Informationen:

Deine Wache. Du gehst zum zwanzigsten Mal die Erfahrungen von vielen Jahren durch: Woher werden sie kommen? Von wo aus kannst du die meisten Möglichkeiten abdecken?

Irgend etwas macht dich hellwach. War es ein Geräusch? Ein

Lufthauch? Die Gänsehaut auf deinem Rücken? Ein rascher Blick: Sie sind schon da!

Eine mollige, gemütlich aussehende Frauengestalt aus wallendem Nebel, deren Unterleib in einem dünnen Rauchfaden ausläuft, steht mitten unter Euch. Schon beginnen Kristallherz und Netz sachte zu schweben.

Meisterinformationen:

Die Luftdschinni versucht, ausschließlich den Wunsch zu erfüllen, das Kristallherz zu stehlen. Zu diesem Zweck setzt sie einen MOTORICUS ein; mit der Beute braucht sie freien Luftweg und muß einen Ausgang finden. Angriffen weicht sie aus, die die Angreifer lenkt sie mit AEOLITUS, MEISTER MINDERER GEISTER (kichernde Windsbräute) und schließlich WINDHOSE ab. Wenn sie mehr als 10 LP einbüßt, verschwindet sie in einer Rosenwolke.

Der Erzdschinn

Allgemeine Informationen:

Du ärgerst dich gerade über einen einsamen Borbarad-Moskito, der an dir vorbeisummt, als sich deine Veteraneninstinkte melden. Du schnellst herum und siehst staunend, wie sich im Boden ein Gesicht bildet. Während du reagierst, wachsen in einer einzigen geschmeidigen Bewegung Kopf, Schultern, Brust und Unterleib aus dem Boden, bis vor dir ein fast drei Schritt großer metallisch glitzernder Dschinn aufragt, gespickt mit fingerlangen, nadelspitzen Dornen. Die beiden Arme verformen sich zu

rasiermesserscharfen Klingen, und dann holt der Dschinn aus ...

Meisterinformationen:

Der Erzdschinn setzt das berühmte Erfolgsrezept T 1000 ein: Er schneidet sich durch jeden Widerstand, verblüfft durch ständige Verwandlung und fängt gegnerische Klingen im eigenen Körper auf. Sollte er mehr als 10 LP verlieren, setzt er ZORN DER ELEMENTE ein: Er explodiert in tausend Schrapnellsplitter - und versickert dann im Boden!

Der Humusdschinn

Allgemeine Informationen:

Plötzlich beginnt Dreck von der Decke zu rieseln. Staub und Erdklumpen formen sich zu einer zwergenhaften Weibsgestalt. Sie ignoriert das Kristallherz völlig. Knisternde Lianen springen aus ihrem Leib und legen sich um (HELD).

Meisterinformationen:

Die Humusdschinni versucht gezielt, sovielen Helden wie möglich ein Büschel Haare auszureißen. Bei zumindest einem sollte ihr das gelingen. Wenn sie 30 LP verloren hat, löst sie sich spontan in einer riesigen Staubwolke auf.

Vermutlich ist jedem Held klar, was den Opfern jetzt blüht: Hexenflüche und Druidenrituale, die aus dem Nichts kommen und praktisch nicht abgewehrt werden können. Entscheiden Sie selbst, ob Sie die Helden nur schmoren oder tatsächlich einige Gehässigkeiten über sie hereinbrechen lassen ...

Auszug der Horde

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden (oder zumindest ein einzelner) im Erdgeschoß oder den unterirdischen Räumen aufhalten, werden sie - wo sich bisher kaum etwas gerührt hat - fast unvermeidlich mitbekommen, wenn Borbarad das Vivarium räumt, möglicherweise auch, wenn er das gleiche mit der Gruft tut. Gönnen Sie dem oder den Helden eine Vorwarnung durch 'Gefahreninstinkt' oder 'Sinnesschärfe'. Spieler lieben es, wenn ausnahmsweise sie im Hinterhalt liegen können - und im konkreten Fall werden sie sich glücklich schätzen, es getan zu haben.

Borbarads Kreaturen

Allgemeine Informationen:

Bersten und Splittern läßt die Kellergewölbe erzittern. Nach kaum einer Minute erneut. Und wieder. Über eine halbe Stunde lang. Nach und nach mengen sich tierische und ungeheuerliche Klänge dazu, Schnaufen, Kreischen, Brüllen. Nach den vielfältigen Geräuschen zu schließen, muß es eine ganze Horde sein, die sich da auszubreiten beginnt.

Spezielle Informationen:

Etwa eine dreiviertel Stunde nach den ersten Geräuschen setzt sich der Zug in Bewegung. Vorneweg gleitet der schwarze Gallertberg, sein Stielauge hin- und herzuckend, ein Pseudopodium vorgereckt mit einer Art Schlüssel. Dann kriecht, noch größer, eine elefantengroße schwarze Kröte mit einer siebenhörnigen Krone daher. Und dann folgen, schnüffelnd, hechelnd, nervös hin- und herspringend, ein Säbelzahniger, ein Wolf, der Mensch mit dem Skorpionleib, ein Königsadler, ein Oger, der auf acht Krakenbeinen einherwatschelt, und Dutzende anderer Kreaturen.

Meisterinformationen:

Auf Borbarads Befehl beginnt der Je-Christlayk-Ura, alle Vitriolen mit geeigneten Kreaturen einzuschlagen, sodann materialisiert die Schwarze Kröte Tuur-Amash und setzt ihre Macht über Pflanzen und Tiere ein, um die Kreaturen unter ihren Bann zu zwingen (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 168). Daraufhin sammeln sich die Kreaturen im Vivarium, wandern über die Rampe im Südwestturm, durch die Korridore in den Südostturm und verlassen dort - mittels eines Schlüssels ähnlich dem der Helden - die Schwarze Feste. Dieser Absicht

folgend, werden einzelne Kreaturen, die einen Menschen entdecken, ihn zwar anbrüllen und ihm einige Schritte weit entgegen-eilen, aber sich dann sofort wieder dem Zug anschließen. Tarnende Zauber wie VISIBILI, CHAMAEIONI oder SILENTIUM verhindern sogar das. Seinerseits auch nur eine der Kreaturen anzugreifen, ist natürlich Selbstmord. Alleine der Je-Chrizlayk-Ura teilt 10W20 TP (wenn auch nur mit AT:2) aus ...

Die Untoten

Meisterinformationen:

Die Beobachtung der Untoten ist nur nahe der Gruft wahrscheinlich, dafür - wegen der kurzen Vorwarnzeit - vermeintlich viel gefährlicher.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich spürst du, wie sich deine Nackenhaare aufstellen. Ein leises Tappen von bloßen Füßen. Tastende Geräusche. Immer

mehr Schritte, unregelmäßig und schwer. Irgend jemand schleicht da herum - und es müssen Dutzende sein ...

Spezielle Informationen:

Die etwa 90 verbliebenen Untote in der Gruft (A7) beginnen sich, wie auf ein gemeinsames Zeichen, zu bewegen, erheben sich und setzen sich in Bewegung.

Meisterinformationen:

Diesmal hat Borbarad den Seelendieb Nirraven beauftragt. Wegen Borbarads besonderer Beziehungen zu Thargunitoth, der Herrin der Nekromanten, erfordert es keinen (direkten) astralen Aufwand von ihm, ehe Nirraven seine Präsenz auf alle Leichname gleichzeitig verteilt. Bis Sonnenuntergang wird er seinem Pakt Genüge tun und sich an den Seelen von Borbarads Feinden gütlich tun.

Glücklicherweise schließt das die Helden nur ein, wenn sie die Untoten attackieren. Die Untoten wandern durch die Korridore in den Südostturm und verlassen dort - wiederum mittels eines Schlüssels - die Schwarze Feste.

Die Weisheit

Zweck der Szene:

- Die überraschende Wendung

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: Verwenden Sie für "Die Erscheinung" das gleiche bombastische Stück wie in der Szene "Die Beschwörung" - beim ersten Auftreten des Beschwörers.

Beleuchtung: je nach Aufenthaltsort

Die Erscheinung

Allgemeine Informationen:

Plötzlich - du weißt nicht, wie lange er schon da ist - siehst du einen bärtigen Mann im Raum sitzen. Es ist Rohal selbst, in einem hohen Lehnssessel, der in klaren Formen, aber ungemein kunstvoll aus Blutulme geschnitzt ist.

In altertümlichem Garethi beginnt Rohal zu sprechen: "Es ist mir nicht bekannt, welche Darstellung der Ereignisse man Euch gegeben hat. Es mag sein, daß Borbarad nach seiner Art Macht über Euch hat. Wenn Ihr jedoch diewelchen seid, für die ich Euch halte, und wenn wahr ist, was ich über Euch zu wissen vermeine, dann befindet Ihr Euch auf verhängnisvollem Irrweg! Sei es wie es sei: Ich kann Euch die Entscheidung nicht abnehmen, wohl aber sie erleichtern."

Mit diesen Worten läßt er auf dem Boden neben seinem Stuhl eine glänzende schwarze Kugel materialisieren: ein Schwarzes Auge! Sie setzt sich in Bewegung und rollt gemächlich auf Euch zu.

Dann sagt der Weise: "Es gibt nur einen Weg zur Erkenntnis: Beobachtet meinen Bruder und mich!"

Meisterinformationen:

Falls nichts Ungewöhnliches geschieht, verschwindet die Erscheinung wieder.

Zum Wesen dieser Erscheinung: Erstens hat Rohal den Zauber IMMATERIALIS PHANTOMAR angewandt (siehe CODEX CANTATIONES, Seite 195). Um dies zu bemerken, ist eine 'Sinnesschärfe'-Probe+12 fällig. Zweitens würde ein ANALÜS zeigen, daß Rohal selbst den Zauber CHRONONAUTOS benutzt: Dieser Rohal ist nicht derselbe, der draußen die Schlacht vorbereitet, sondern einer aus der Zukunft, der versucht, die Vergangenheit zu korrigieren!

Sollte einer der Helden den Weisen angreifen, durchdringt Waffe, Geschoß oder Zauber den Körper des Magiers und richtet dahinter beeindruckenden Schaden an (wichtig für das Ego unseres ungestümen Selbstdarstellers). Rohal richtet einen strafenden Blick auf ihn: "Solches ward doch wohl über die Maßen unangebracht!"

Wahrscheinlicher ist aber doch, daß unsere Helden jetzt erst einmal ins Grübeln gekommen sind.

Das Problem

Meisterinformationen:

Das Problem unserer Helden läßt sich mit vier einfachen Sätzen erklären:

1. Rohal und Borbarad sind Zwillingbrüder und sind äußerlich praktisch ununterscheidbar.
2. Der Auftraggeber der Helden, der sie durch die Zeit geholt hat, ist Borbarad. (Daher sind sie auch in seinem Dämoniaon materialisiert.)
3. Borbarads Lebenskraft kann sich nach wie vor frei entfalten - das magische Netz ist eine Attrappe.
4. Rohal ist es, der versucht, das Kristallherz des Borbarad zu erobern; nur durch dessen Zerstörung kann er seinen Bruder besiegen.

Spieler ohne Held

Meisterinformationen:

Wie so oft, kann es auch in diesem Abenteuer geschehen, daß ein Spieler seinen Helden verliert. Was tun, damit er sich nicht völlig nutzlos vorkommt?

Geist

Der Nachteil dieses Zeitreise-Abenteuers - daß unsere Helden auf einer "Insel" abgeschieden von Raum und Zeit sind - kann durchaus auch ein Vorteil sein: Der Geist unseres Verstorbenen kann vielleicht gar nicht entweichen. Dank seiner besonders langen Beziehung zu der Heldengruppe begleitet er sie als hilfreiches Gespenst durch das weitere Abenteuer - mit allen vernünftigen, gruseligen und rollenspielerisch interessanten Aspekten des Geisterdaseins.

Sollte sich ein Held im Nayrakis "verewigt" haben (siehe U4), so wird sich sein Interesse in Grenzen halten; dennoch könnte er ab und zu - dann jedoch mit dem Überblick eines Allgegenwärtigen - hilfreiche Ratschläge geben.

Körper

Umgekehrt muß unser Spieler auch nicht körperlos bleiben. Borbarad achtet sehr darauf, keine Geister umgehen zu lassen, aber - wie eben beschrieben - führen die Örtlichkeit (und

Borbarads Lebensstil) ständig zur Entstehung von Geistern. Ein solches - sei es durch Verlust, sei es von Natur aus - körperloses Wesen könnte überaus interessiert daran sein, einen funktionsfähigen Körper zu übernehmen.

Ihr Spieler hat sicher Spaß daran, einmal einen Besessenen oder Untoten zu spielen. Wie benimmt sich ein zu Tode gefolterter Zwerg in einem Magierleib? Was macht ein Minderer Geist in einem Thorwaler?

Es könnte sogar sein, daß die anderen Helden zunächst nicht einmal etwas bemerken: Vor allem der Körper des "Verewigten" wäre, plötzlich von einem anderen Geist besessen, ideal geeignet.

Auswahl

Wählen Sie die Ersatzlösung je nach der Persönlichkeit des betroffenen Spielers. Manche Spieler legen vor allem Wert auf körperliche Handlungsbeteiligung (typischerweise Spieler von Krieger, Zwergen etc.), andere dagegen eher auf die Möglichkeit, zu erleben und zu kommunizieren.

Sollte sich keine eindeutige Lösung anbieten, kann ein Spieler natürlich auch "sein eigenes" Gespenst und einen Untoten mit "seinem" Körper spielen - die sich vermutlich schnell in die Haare kriegen werden.

Borbarad

Meisterinformationen:

Charakter

Um dieses Abenteuer zu verstehen und leiten zu können, müssen Sie immer bedenken, daß Borbarad kein primitiver Bösewicht ist. Hier ist Ihre Aufgabe, das Böse in seiner faszinierendsten Variante darzustellen. Er ist hochintelligent und besitzt ein überwältigendes Charisma. Er kann bestechend logisch und einnehmend zuvorkommend sein.

Typisches Beispiel ist sein Buch "Borbarads Testament", eine Lebens-Versicherung, mit deren Hilfe ihn im Fall seines überraschenden Ablebens machthungrige, aber naive Schwarzmagier aus dem Jenseits zurückholen sollen.

In der Geschichte Aventuriens ist Borbarad höchstens noch mit Fran-Horas vergleichbar; während dieser aber stets die Macht über alles stellte, ist Borbarad völlig pragmatisch. Natürlich ist Borbarad - wie die Redewendung sagt - "von geradezu borbaradschem Forschungsdrang". Aber seine wesentlichste Eigenschaft ist, daß ihm nichts heilig ist - im weitesten Sinn des Wortes. Es gibt nichts, was unabdingbaren Wert hat. Borbarad wird alle Errungenschaften, alle Macht, jedes seiner Gefühle und sogar seine Seele opfern, wenn er zu diesem Zeitpunkt etwas Anderes für wichtiger hält.

Vielleicht ist Borbarad einfach der jüngere der Zwillingssöhne des Nandus, ein ewiger Zweiter, der von klein auf gelernt hat, daß er nur bekommt, was er sich nimmt.

Aus dramaturgischer Pietät werden wir für Borbarad keine

Werte angeben. Nehmen Sie, wo es nötig ist, als Stufe ungefähr 50 an. Was seine Fähigkeiten angeht, können wir getrost davon ausgehen, daß Borbarad jeden Bereich der Magie als Spezialgebiet beherrscht, einschließlich der Satinav-Beschwörungen und der Metamagie.

Strategie

Beide Brüder wissen, daß ihre Konfrontation unvermeidbar ist: Irgendwann wird Rohal Borbarads Experimente zu verhindern suchen. Ebenso absehbar ist, daß beide einander ebenbürtig sind. Beide bauen auf Macht über Andere, wenn auch der eine den freien Willen und der andere magische Naturgesetze benützt.

Borbarads hesindiale Idee, um die Waagschalen zu seinen Gunsten zu schwenken: Er setzt die größten Helden im Zeitraum von 1000 Jahren ein - mit genau jener Motivation, die sonst Rohal verwendet; damit setzt er Rohals typische Ressourcen gegen ihn selbst ein, während Rohal nicht zu Dämonenbeschwörungen greifen wird.

Die zweite Kalkulation: Borbarad kann egal sein, wer das Kristallherz bewacht. Da sich in jedem Fall die Erfahrung der Helden und die der Monstrosität addiert, wird der Sieger praktisch unbesiegbar sein.

Und schließlich, wieder mit Doppelbegründung: Das magische Netz ist mit einem HELLSICHT TRÜBEN belegt, damit die Helden den Schwindel nicht bemerken. Gleichzeitig aber stört der Zauber allfällige Versuche Rohals und seiner Diener, das Kristallherz zu lokalisieren!

Die Nachricht, mit der allenfalls besiegte Dämonen zu Borbarad

gesandt werden, ist keineswegs die vermeintlich großzügige Geste Rohals an seinen Gegner, sondern Borbarads Methode, über das Vorankommen der Helden informiert zu sein und die Dämonen weiterhin zur Verteidigung der Schwarzen Feste einsetzen zu können!

Aber genau in dieser völlig rationalen Planung, die Gefühle ignoriert, liegt vielleicht der Schwachpunkt: Wie kann Borbarad auch ahnen, daß einer der Dämonen den Helden Zutritt zu den Privaträumen verschafft - und sie damit fast sicher seinen Schwindel entdecken?

Und wie kann er ahnen, daß Rohal die Helden zur entscheidenden Handlung nicht zwingen wird, sondern sein Vertrauen in ihre freie Entscheidung beweist?

Über Rohal

Grundsätzlich teilt Borbarad Rohals Einschätzung ihrer Beziehung, d.h. er anerkennt die Fähigkeiten seines Bruders, glaubt, daß dieser aber letztlich den falschen Weg geht. (Siehe unten.)

Rohal

Meisterinformationen:

Charakter

Rohals größtes Ideal ist die Freiheit. Zugleich nimmt er sich aber die Freiheit, die Freiheit stets neu zu definieren. Angesichts der Tyrannei der Priesterkaiser ist Freiheit der Aufstand. Im Reich des Friedens verbietet er, ihn Kaiser zu nennen, und definiert sich als den Ersten in den Pflichten wie in den Rechten. Und als er bemerkt, daß die Menschen Freiheit von ihm wollen, verzichtet er auf seine Macht und gibt ihnen die Freiheit, ins Chaos zu stürzen.

Auf seine Weise ist Rohal ebenso ein Pragmatiker wie sein Bruder. Seine berühmtesten Zitate sind nur Formulierung des Gedanken, daß nur der Wandel von Bestand ist: "Auch diese Worte vergehen!" - "Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!" - "Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken." - "Die Wahrheit ist das Ganze."

Strategie

Bei aller Friedensliebe und tulamidischem Gleichmut ist Rohal ein Mann der Tat (also nicht gerade, was man einen Rohalsjünger nennt): Das zeigt die Tatsache, daß er die Erhebung gegen die Priesterkaiser ausgelöst und angeführt hat, und ebenso den ersten (offenen) Angriff gegen Borbarad führt. Denn so wichtig für Rohal Aventurien ist, die Sphärenharmonie ist ihm wichtiger - und die gefährdet Borbarad (vielleicht) durch seine Experimente.

Warum hat Rohal, der so viele Dinge vorhergesagt hat (z.B. Rastullahs Erscheinen), die Macht ergriffen, wenn absehbar war, daß er damit irgendwann dem Freiheitsempfinden der Menschen im Weg stehen würde? Wohl, weil er nur mit diesen

123 Jahren Frieden den Menschen die Kraft geben konnte, dereinst gegen Borbarad vorzugehen. Nur in diesem Reich konnte ein Heer heranwachsen, das bereits ist, für die Sicherheit der Sphärenharmonie gegen Borbarads Dämonenhorden anzutreten.

Rohal über Borbarad:

"In vieler Hinsicht sind wir Zzei die Personifikationen der beiden Wege der Erkenntnis: Für mich ist dieser Weg das Wissen über den Platz aller Dinge in der Harmonie und der Ordnung des Universums, und die Fähigkeit, diese zu erhalten und fördern. Für ihn ist Wissen das Werkzeug des Willens: Was möglich ist, ist auch erlaubt und gut."

"Wir sind uns praktisch ebenbürtig: Wo Borbarad durch die schiere Kraft seines Willens einhundert Dämonen gebietet, kann ich zweimal tausend Helden in begeistertes Gefolge verwandeln.

Aber natürlich sind wir beide überzeugt, daß wir über jenes entscheidende Persönlichkeitsmerkmal verfügen, das uns den endgültigen Triumph ermöglicht: mein Eintreten für die Freiheit an sich und Borbarads Eintreten für die Freiheit Borbarads."

Die Helden

Meisterinformationen:

Sie werden jetzt verstehen, warum unsere Helden zu Beginn den kaiserlichen Zwillingen begegnen sollen; der wilden Kämpferin Yppolita und der besonnenen Denkerin Rohaja. Zugegeben: Wir, Autor und Meister, gehen ein großes Risiko ein, wenn wir in diesem epochalen Aufeinandertreffen von Gut und Böse die Entscheidung vertrauensvoll den Spielern überlassen.

Aber die Entscheidung wird in jedem Fall eine um Haaresbreite sein: Unsere mächtigen Helden sind nur das Zünglein an der Waage. Und wie auch immer: Sieg und Niederlage von Rohal oder Borbarad werden nicht endgültig sein.

Das Schwarze Auge

Es ist natürlich angebracht, daß in diesem hochstufigsten Abenteuer, in dem einige der wichtigsten Mythen Aventuriens verknüpft sind, DAS SCHWARZE AUGEN selbst den Schlüssel bildet.

Gönnen Sie den Spielern zunächst einige gezielte Beobachtungen, insbesondere in das Dämonaion (C8); ob sich Borbarad dort aufhält oder nicht, hängt davon ab, wie einfach Sie es Ihren Spielern machen wollen.

Lassen Sie dann jedoch den Blickpunkt zunehmend auf "Das Heer des Rohal, Die Horde des Borbarad" und schließlich "Die Brüder" (siehe folgende Abschnitte) gleiten: "Starke astrale Fluktuationen beeinträchtigen die Wahrnehmung, nach und nach fokussiert das Schwarze Auge unaufhaltsam auf das Zentrum der magischen Energien."

Die Konfrontation

Zweck der Szene:

- Vorbereitung für das Finale

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: spannend-triumphal; Filmmusik der 60er-Jahre, Wagner

Beleuchtung: normal

Das Heer des Rohal

Allgemeine Informationen:

Im Norden, jenseits des Monolithenringes, hat ein Heer Aufstellung genommen, wie es die Welt noch nicht gesehen hat: Ritter in antiken Rüstungen, Magier, Druiden und Geoden zu Fuß, auf einem Kriegselefant, auf Fliegenden Teppichen aus blauer golddurchwirkter Schafwolle, Hesindegeweihte, um ein gelbgrünes Schlangenbanner geschart. An den Flanken berittene Späher, die wohl schon seit Tagen Kontakt mit dämonischen Feinden hatten. Hinter dem Heer ein kleiner Troß getreuer Knapen, Adepten und Marketenderinnen. Und etwa 200 Schritt über dem Heer schwebt etwas, das einer weißen Festung auf einer Wolke ähnelt ...

Spezielle Informationen:

Es sind etwa 1400 Kämpfer, 300 magisch Begabte und an die 100 Geweihte, die sich ungewohnt rondrianisch geben und auf eine Belagerung vorbereiten.

Einem patriotischen Bornländer mag in den Sinn kommen, daß der große Urnislaw von Uspiaunen, der einst den Riesen Milzenis gebannt hat, unter Rohals Schülern sein muß. Ein Tulamidenkrieger wird sich erinnern, daß dies eines der seltenen Eingreifen der legendären Hadjiinim ist. Ein Zwerg wird die Handvoll Geoden sehen, die hier sind, um hunderte sezierte Zwerge zu rächen.

Und manch einem gebildeten Gläubigen wird einfallen, daß der Boronheilige Khalid al-Ghunar von Rashdul zwei Jahre benötigte, um die Überreste dieses Heeres zu bestatten ...

Meisterinformationen:

Als Rohal erkannte, daß ein Kampf mit seinem Bruder unausweichlich schien, bereitete er einen Feldzug vor: Fast ein Jahr hat es gedauert, in Zorgan die 1800 führenden Helden seiner Zeit zu sammeln und auf das Gefecht vorzubereiten. Dann führte er sie über Anchopal in die Gorische Wüste. (Weitere Infos siehe STAUB UND STERNE, S.18 u. 27.)





Die Horde des Borbarad

Allgemeine Informationen:

Nördlich der Schwarzen Feste wartet im Umkreis von etwa hundert Schritt teils lauernd, teils völlig unbeweglich Borbarads Horde - oder zumindest ein Teil davon. Fast zweihundert Kreaturen zählt Ihr. Der schwarze Gallertdämon und die riesige, siebengehörnte schwarze Kröte warten inmitten von Chimären und Raubtieren. Daneben stehen in eigenartigen geometrischen Formen etwa sechzig der lebenden Leichname, Schwärme dämonisch-schwarzer Ratten wimmeln dazwischen herum. Die Werwölfin läuft hechelnd auf und ab. Schwärme von Schwarzgeiern, Elstern, Krähen, Raben und anderen Aasvögeln kreisen am bleigrauen Himmel. Halbdurchsichtige Geister sammeln sich wimmernd nahe der Mauern, als warteten sie darauf, bald Gesellschaft zu bekommen.

Aus der Tiefe der Gorischen Wüste kehren untote Patrouillen zurück, und Magier und wilde Krieger treffen ein, die respektvoll Abstand zu den zahlreichen Ungeheuern halten. Und dann setzt an der rechten Flanke in majestätischem Bogen ein schwarzer Kaiserdrache zur Landung an.

Spezielle Informationen:

Erst als Rohals Heer nach etwa einer Stunde durch den Ring der Monolithen auf die Feste zumarschiert, stellt sich der Hauptteil

der Horde des Borbarad zur offenen Feldschlacht (obwohl sich einem Krieger bei dieser Bezeichnung die Haare aufstellen müßten). Die Schwarze Feste eignet sich dazu, einzelne magiebegabte Eindringlinge (wie unsere Helden) aufzuhalten, aber gegen ein Heer von tausend Zauberern und Dschinnen, die jede Wand durchschauen oder durchdringen können, bietet sie keinen nennenswerten Schutz.

Von den Zinnen schwingen sich Dutzende steinerner Gargylen in die Luft, ebenso von den schwarzen Wänden, wo sie bisher statuenartig gelauert haben.

Überall rings um die Schwarze Feste beginnt der rote Sand aufzuwehen, als sich vergrabene Monstrositäten erheben: zwei untote Trolle, ein vollkommen skelettierter Oger und zwei Dutzend Zwergenzombies.

Aus der Hauptkuppel sinken binnen weniger Minuten einige Dutzend der grauenhaftesten Dämonen herab. Eine Wolke widerlichsten Gestankes breitet sich langsam aus. Es ist ein regelrechtes Pandämonium schwarzer Höllenkreaturen: ein vier Schritt großer Dämon, katzenartig, dreigehörnt und fledermausgeflügelt (Kah-Thurak-Arfai, der Nachtdämon), zwei riesige, orangegehörnte Spinnen (Vhatacheor und Mactans), drei weiße kalbsgroße Höllenhunde (Karmanthi), ein lodernder Feuer salamander (Azzitai), eine kolossale Made (Brukha'Klah), ein

halbes Dutzend Kuttengestalten (Heshtot), und drei struppig schwarze, gehörnte Greifen, unter deren Gefieder die Höllenglut schimmert (Irrhalken).

Schließlich sinkt, langsam materialisierend, eine gelb-violette Wolke herab, und mit underischem Gebrüll bricht ein alter Bekannter hervor: Es ist Zant. Gleich darauf huscht eine zweite Gestalt geduckt hervor: wiederum Zant! Und dann noch zwei, und immer mehr ... Binnen einer Spielrunde hat sich eine Meute von fünfzig Zantoiden versammelt, mit weiten Sätzen hin- und herspringend und giftigen Geifer verhechelnd.

Meisterinformationen:

■ Was die Helden und Rohals Heer hier mit Entsetzen auf-

marschieren sehen, sind die faulen Früchte jahrelanger Vorbereitungen. Der Besitz der Siebengehörnten Dämonenkrone, die verschwenderische Verwendung von Artefakten aus Mindorium, die uralten Zaubersprüche und Befehle für den verzögerten Einsatz von Dämonen, und wohl auch manch ein eingelöster Bündnisdienst eines Erzdämonen - all das erlaubt es Borbarad, das größte unheilige Heer aus den Sphären zu schütteln, ohne dabei seine Astralenergie zu verschwenden - die er dringend gegen seinen Bruder benötigt!

Sollte ein Magier nun ein OCULUS ASTRALIS sprechen, erlebt er das Schauspiel seines Lebens - und seine Augen werden wohl einige blinde Flecken zurückbehalten.

Die Brüder

Allgemeine Informationen:

Und dann geschieht, worauf Heer und Horde gewartet hatten. Der schwarze Kaiserdrache wendet seinen Kopf zur Rechten, und als ihr seinem Blick folgt, könnt ihr zwei weißbärtige Männer, jeder in einem fliegenden Stuhl, sehen. Aus der Entfernung sehen die beiden zum Verwechseln aus ...

Spezielle Informationen:

Beide Brüder sind von einer gleißenden Schutzaura umgeben, die die Effekte eines GARDIANUM, WIDER HELLSICHT und ARMATRUTZ kombiniert.

Beide tragen eine einfache graue Tunika, ein Gewand, mit dem sie sich auf kein Spezialgebiet festlegen. Auch die fliegenden Stühle sind verblüffend ähnlich: bequeme Lehnstühle, der eine aus Blutulme, der andere aus einem unbekannten weißen Holz, beide mit kunstvoll geschnitzten Schlangenfiguren.

Meisterinformationen:

■ So schnell sollte noch nicht klar werden, wer wer ist. Folgende Details könnten noch entscheidend sein:

Rohals scheinbar weißer Stuhl ist ein verwandelter Dschinn der Lüfte, während Borbarads Blutulmenstuhl von Karakil, der geflügelten Schlange, getragen wird.

Nur, falls direkt danach gefragt wird: Rohal trägt am Ringfinger der rechten Hand den berühmten Siegelring, mit dem er über hundert Jahre alle Staatsdokumente unterfertigt hat.

Zunächst kommt es nun zu einem Disput über Theoretische Arkanologie und universale Ethik, der zur Unterscheidung dienen könnte - falls ihm ein Sterblicher folgen kann.

Glücklicherweise haben Sie, verehrter Meister, die Gelegenheit, dieses Gespräch vorsorglich zu studieren. Tragen Sie es langsam und prägnant vor: Beide Brüder sind rhetorisch hochbegabt, überlegen sich aber dennoch jedes einzelne Wort. Stellen Sie den Wortwechsel der Brüder durch Drehungen des Oberkörpers dar (lesen Sie um Hesindes Willen nicht die angegebenen Namen vor).

Spezielle Informationen:

Rohal: "Ich nehme an, du wirst das Geschehene als logische Fortsetzung deiner These darstellen, daß jeder ein Recht auf die freie Gestaltung der Wirklichkeit hat."

Borbarad: "Und du wirst darauf bestehen, daß Freiheit dort enden muß, wo die der anderen beginnt - und seien sie noch so unbedeutend."

Rohal: "Ich teile die Auffassung meiner Freundin Niobara, daß in der Zukunft nichts und niemand unbedeutend ist. Wir wissen doch, daß Los selbst die Ordnung über den Zeitfluß gesetzt hat, und daß der erste und größte Frevler dagegen ihr grimmigster Wächter wurde."

Borbarad: "Und dennoch geschah und geschieht es immer wieder. Dies ist nicht die erste Zeitmanipulation und auch nicht die letzte - soweit diese Kausalität überhaupt angebracht ist."

Rohal: "Aber die Kausalität macht doch das Wesen der Schöpfung aus. Sumu ist alles, was wirklich ist, und Los ist alles, was möglich ist, und alles, was jenseits davon ist, das sind die Niederhöhlen - maximale individuelle Freiheit, maximales Chaos."

Borbarad: "Wo wären denn wir, wo wäre denn die Schöpfung, hätte Los sich nicht die maximale Freiheit genommen, Sumu zu erschlagen. Und auch du hast dir die Freiheit genommen, das Reich zu regieren."

Rohal: "Aber ich habe es als Fehler bereut."

Borbarad: "Ich bereue nichts!"

Rohal: "Wenn du möchtest ..."

Borbarad: "Ich kenne deinen Weisspruch: Einem fliehenden Feind soll man goldene Brücken bauen. Aber ich fliehe nicht."

Rohal: "Dann sei es, Bruder. Wir beide wußten, daß es unvermeidlich ist."

Borbarad: "Unvermeidlich wohl - aber nicht unbeeinflussbar. Denn diesmal, Bruder, hast du etwas übersehen ..." Borbarad reißt die Arme hoch.

Rohal: "Solch Entscheidung treffen nicht wir ..." Rohal streckt die seinen zum Bannspruch nach vorne und nickt plötzlich den Helden zu - oder zumindest in Richtung der Feste.





Die Schlacht beginnt

Meisterinformationen:

Manch ein Held wird vielleicht nicht widerstehen können, sich in eine der legendärsten Schlachten Aventuriens zu werfen. Gönnen Sie ihm das Vergnügen: Das Aufeinanderprallen dieser beiden Heerscharen kann nicht einmal mehr Rohal oder Borbarad beeinflussen, umso weniger ein noch so erfahrener Sterblicher. In den entfesselten Mächten wird dieser sich ohnehin bald sehr sterblich fühlen ...

Der Angriff

Allgemeine Informationen:

Die Luft knistert und flimmert, als beinahe tausend astral begabte Kreaturen auf beiden Seiten beginnen, ihre Kräfte einzusetzen. Hunderte magisch aufgepeitschter Berserker auf beiden Seiten stürzen voran oder beginnen, in den eigenen Reihen zu toben. Kugelblitze huschen irrlichternd über die Ebene.

Mit mächtigem Flügelschlag steigt der schwarze Kaiserdrache auf und stößt ein infernalisches heiseres Krächzen aus, das Magiekundige an den KRÄHENRUF der Hexen erinnert. Aus dem Nichts tauchen Hunderte von schwarzen Eulen und Falken auf, um sich mit unerklärlicher Wut auf die Magier in Rohals Heer zu stürzen. Ihr kreischender Zorn reißt die Raben, Krähen und Elstern mit, und in einer wirbelnden schwarzen Wolke verwandeln die Vögel sich in jene eleganten, großäugigen Magiehasser, die jeder Magier seither zu fürchten gelernt hat: Nachtwinde!

Destruktive Hermetik

Allgemeine Informationen:

Mastbaumhohe Riesen, die jeder Beschreibung spotten, tauchen plötzlich auf und stampfen auf Borbarads Kreaturen zu. Gargylen

und Eishagel schmettern durch sie hindurch, entlarven sie als Illusionen. Rötliche Stalagmiten und schwarze Basaltzacken brechen aus dem Boden und speißen zappelnde Opfer auf. Allenthalben wälzen sich Verwundete und Wahnsinnige am Boden. Graue Mahlströme brechen wabernd auf und reißen strudelartig Dämonen und Untote in die Sphären. Brennende Vögel, Flugteppiche und Dämonen stürzen, flammenden Kometen gleich, vom Himmel - so muß der Untergang Bosparans ausgesehen haben.

Faust und Feuer

Allgemeine Informationen:

Längst ist Rohals Heer in kleine Gruppen zerbrochen, die, dicht aneinandergedrängt, standhalten. Borbarads Dämonen toben, Blut und Feuer hinter sich herziehend, über das Schlachtfeld. Die Wolkeninsel ist von geflügelten Steinwesen umgeben, zerberstende Gargylen regnen auf die Kämpfenden unten herab. Um die Geoden und Druiden im Nordosten tanzen Feuer und Eis. Dann beginnt die Erde zu beben, Hunderte Kreaturen verharren und versuchen, auf den Beinen zu bleiben. Schwarze Basalttürme brechen aus dem Boden rings um die elementaren Duelle zwischen Geoden und Feuersalamandern, Druiden und Riesenspinnen. Der ganze Kampfplatz auf 100 Schritt bricht schwarz in die Höhe, roter Sandsturm und Gargylentrümmer rieseln herab. Die basaltenen Finger ballen sich zur Faust, 150 Schritt hoch, und schließen sich über dem gemeinsamen Todesschrei von Zwergen und Dämonen.

Ätzender Säureregen weht über zuckende Menschenleiber. Die Wolkenfeste zieht einen Schwaden beißenden Qualmes hinter sich her, rings umher brechen ganze Stücke ab und verdunsten im Sturz. Und dann stürzt Feuer vom Himmel wie über Selem und Zhamorrah, und Rohals Mannen vergehen in Hekatomben.

Die Entscheidung

Zweck der Szene:

- Die Entscheidung der Helden sollte in klassischer Weise Höhepunkt der Konfrontation sein, sie aber - ob richtig oder falsch - mit einem Gefühl der Unsicherheit zurücklassen.

Gestaltung der Szene:

Hintergrundmusik: zunehmend spannend; Walkürenritt (Wagner), Filmmusik jeder Art

Beleuchtung: normal

Geist; keiner aus dem, was sie jetzt Gegenwart nennen, sondern einer aus der Zukunft, der versucht, die Vergangenheit zu korrigieren. Es ist der regenbogenhaarige Sternfee Alfadriel Sphärensang, der nur auftritt, wenn die Harmonie der sieben Sphären gebrochen zu werden droht:

"Ich werde nur einmal sprechen: Was immer Euch Sterbliche bewegen mag, die Kraft des Sphärenschänders zu behüten. Tretet beiseite, oder vergeht!"

Der Bote aus der Zeit

Meisterinformationen:

Sollten die Helden bis jetzt gezaudert haben und sich noch immer unsicher sein, dann geht ein stummer Ruf durch ihren

Zerstörung des Kristallherzes

Meisterinformationen:

Die Zerstörung von Borbarads Kristallherz und die Freisetzung seiner Lebenskraft ist ziemlich unproblematisch. Wofür immer

die Helden sich entscheiden, wenn es kompetent geschieht (ein gezielter Axthieb, Kampfmagie, DESTRUCTIBO o.ä.), zerbricht das Kristallherz des Borbarad in sieben Splitter, von denen jeder in einer anderen Farbe des Regenbogens leuchtet. (Diese Splitter, die doch einige Zeit lang mit Borbarads Lebenskraft erfüllt waren, werden möglicherweise im weiteren Verlauf der Kampagne noch Bedeutung erlangen.)

Der Zeitpunkt der Zerstörung ist für die Handlung egal; machen Sie weiter mit Das Ende. Wenn das Kristallherz schon früher zerstört wurde, spürt Borbarad es nicht - seine Überraschung beruht darauf, daß er plötzlich bemerkt, daß er verwundbar ist. Falls die Helden das Kristallherz des Borbarad erst am Ende der Konfrontation zerstören, dann zeigt er sich überrascht, weil er nun seine zurückflutende Menschlichkeit spürt.

Das Ende

Der Fluch

Allgemeine Informationen:

Hoch oben am Himmel, inmitten von Rauch und Asche, sind nun wieder die beiden Brüder auf ihren fliegenden Stühlen zu sehen. Beider schützende Schirme schimmern noch immer, doch der Eine scheint plötzlich überrascht. Der Andere erhebt sich in seinem Stuhl, und sein Fluch ist über der ganzen Ebene zu hören: "Bei der Ewiglichkeit der sieben Sphären, der sechs Elemente und der **einen** Kraft, beim Mysterium von Kha und dem Losstern, bei der Macht der zwölf Götter, der sechs Giganten und der sechs Urdrahen, bei den Sünden von Mada und Satinav, beim Willen unseres Vaters und bei der endlosen Verdammnis des Namenlosen spreche ich diese Worte:

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

Also spricht Rohal, Sohn des Nandus.

FAHR ZUR HÖLLE, BORBARAD!"

Plötzlich bricht mit kosmischen Gewalten ein Urgewitter über die Welt herein. Gigantische Blitze stehen wie weißglühende Sprünge im Weltengefüge am Himmel. Ehe der Blick in Schleiern der Finsternis Erholung findet, bohren sich neue Blitze gleißend in die Augen. Ein beißend kalter Orkan rast über die Hochebene, reißt den roten Staub in massiven Wellen hoch und treibt ihn vor sich her. Böen, dem Heulen Hunderter Dämonen gleich, werfen solide Felszacken, Menschen und Ungeheuer gleichermaßen zu Boden. Und jedesmal, wenn die bebenden Kreaturen den Höhepunkt der entfesselten Katastrophe zu sehen glauben, erzittern die Sphären unter noch wütenderen, immer stärker werdenden Erschütterungen.

Meisterinformationen:

Rohal kann den nun wieder verwundbaren Leib Borbarads vernichten und seinen unsterblichen Geist in die Sphären bannen; Borbarads Widerstand führt zur Ausweitung der bereits vorhandenen Sphärenruptur. Ein begabter Magier kann den Effekt als vergleichbar dem AUGES DES LIMBUS identifizieren.

Durch Borbarads Satinav-Beschwörung an ersteren gebunden,

werden die Helden sofort im Kontinuum mitgerissen - durch die Wand! Der Effekt entspricht einem TRANSVERSALIS, wirkt aber deutlich unheimlicher.

Magiebegabte können nun spüren, wie große Mengen permanent gebundener Astralenergie frei wird, als Dutzende Artefakte und Bannzauber sich lösen.

Das Ende

Allgemeine Informationen:

Mit infernalischem Kreischen jagen Sprünge durch die roten Mauern von Borbarads Festung. Mauerstücke, so groß wie Häuser, fliegen, wie von der Faust eines sich befreienden Giganten getroffen, in alle Richtungen. Blaues Feuer tanzt auf den schwarzen Trümmern. Höllischen Regenbogen gleich brechen Astralgeister und Dämonen aus den zersplitternden Trümmern hervor, heulend steigt eine Kaskade in den kobaltblauen Himmel, dazwischen wirbeln tausende glänzender Moskitos auf. Glosendes Mobiliar und lodernde Teppiche regnen herab. Selbst die Monolithen, eine Meile entfernt, werden entwurzelt oder stürzen in den roten Staub.

Meisterinformationen:

Borbarad ist gebannt, durch Rohals Fluch an ihren gemeinsamen - wenn man so will - Urgroßvater LOS (über Nandus und Hesinde) gebunden, gefangen im Limbus, seiner Handlungsfreiheit beraubt.

Aber Aktion ist gleich Reaktion: Rohal versucht mit schwindender Kraft, die Katastrophe durch Borbarads Sturz einzudämmen, und vergeht dabei selbst.

Die Harmonie der Sphären ist wiederhergestellt - und eben so im Gleichgewicht, daß für beide die Rückkehr in einigen Jahrhunderten möglich bleibt!

Die Rückkehr

Allgemeine Informationen:

Noch während ihr dahin wirbelt, teils durch die Luft, teils durch den Limbus, verdichtet sich das unbestimmte Gefühl des Fallens. Taubheit legt sich auf eure Augen und Ohren, es ist, als ob ihr durch Wasser beobachtet.

Und dann stürzt ihr hinein in das Heulen, das an diesem Ort wohl für alle Zeiten anhalten wird, und vertrautes blaues Flackern hüllt euch ein ...

Zurück in die Zukunft

Zweck der Szene:

- Nachspiel / Ausklang

Gestaltung der Szene:

Beleuchtung: hell, heimelig

Rückkehr

Meisterinformationen:

Die Helden kehren nackt zurück in ihre Zeit, oder, falls sie nicht nackt in der Vergangenheit angekommen sind, kehren sie genau mit jener Ausrüstung zurück, die sie mit sich geführt hatten. Das schließt auch Splitter von Waffen ein, die einfach neben den Helden erscheinen - aber eben keine Beutestücke aus Borbarads Schwarzer Feste!

Wenn Sie wollen, geht noch die Rahmenhandlung weiter, z.B. in einem holzgetäfelten Kabinett, das seit über 24 Stunden verlassen ist, seit die größten Helden des Zeitalters unter mysteriösen Umständen verschwanden.

Was ist geschehen?

Meisterinformationen:

Da Borbarad und Rohal verschwunden sind, können die Helden sich über die Richtigkeit ihrer Entscheidung nicht sicher sein. Jedenfalls ist Borbarads Verbannung nicht so endgültig, wie Rohal gehofft hatte (siehe STAUB UND STERNE, Seite 5, Zitat 1). Wenn Sie Freude an epischen Tiefgründigkeiten haben, können Sie *alles* auf die Entscheidung Ihrer Helden zurückführen: Haben sie sich für Borbarad oder zu spät für Rohal entschieden, so sind sie schuld an dem, was in Zukunft geschehen wird. Haben sie sich jedoch rechtzeitig und richtig entschieden, dann haben sie alleine Schlimmeres verhindert als das, was uns ohnehin bevorsteht. Worum es sich dabei handelt, erfahren Sie in ALPTRAUM OHNE ENDE von Thomas Römer.

Die Schlacht geht jedenfalls an Borbarads Horde. Rohals Gefolge wird bis auf den letzten Mann niedergemacht (siehe STAUB UND STERNE, Seite 5, Zitat 2, und Seite 18).

Der Höhepunkt eines Heldenlebens

Meisterinformationen:

Sie erinnern sich an die Definition der Gruppe? Die Helden sind genau zu diesem Zeitpunkt im Zeitrahmen von 500 weiteren

Jahren in die Zukunft die mächtigste Ansammlung von Sterblichen. Das heißt aber auch: Die Helden dieser Gruppe werden zu keinem Zeitpunkt jemals wieder so mächtig sein, wie sie es zur Zeit dieses Abenteuers waren. Eine Gruppe mit der gleichen Machtfülle wird es nicht wieder geben.

Was können Sie als Spielleiter tun, um diese Bedingung zu erfüllen?

Die brutale Methode

Die Helden werden so zurückkehren wie sie gekommen sind, nur ihrer Erfahrung beraubt durch die Begegnung mit einem vom Meister kreierten gedächtnis-schlürfenden Modder-Monster

Dann schon lieber ...

Ruhestand

Ehrlich gesagt können wir uns nicht vorstellen, daß nach dem Krieg der Magier einen Helden noch etwas erschüttern kann. Auch ein gewisses Maß an Weisheit läßt sich durchaus in diesem Abenteuer gewinnen. Da es ohnehin bald langweilig wird, Superhelden zu spielen, lassen Sie die Spielercharaktere sich doch einfach zur Ruhe setzen.

Magier, die sich intensiver mit den Geheimnissen der Hohen Magie vertraut gemacht haben, sind ebenfalls kein Problem mehr: Teilen Sie ihnen mit, daß sie nun in anderen Zeiträumen denken. Es dauert nur noch ein, zwei Jahrzehnte, um das Geheimnis der Unsterblichkeit zu erlangen, dann gilt es, neue Quellen astraler Macht zu öffnen. Nach und nach werden alle seine Freunde sterben und alle bekannten Aspekte verschwinden. Dann kann der neue Hochmagier daran gehen, Aventurien mit seinen Weisheiten und Artefakten zu überschütten.

Trennung

Glück gehabt: Bei wortgetreuer Auslegung darf die Heldengruppe nur niemals wieder in dieser Konstellation zusammentreffen. Die Helden können also weitergespielt werden, nur die Stufen-Gesamt-Summe darf nie überschritten werden.

Erfahrung

Um den Druck auf die Helden zu verstärken, sich nie mehr zu treffen, müssen wir natürlich ihre neuen Erfahrungen berücksichtigen.

Für die Erfahrungen der Zeitreise, die Erkundung der Schwarzen Feste und die Beobachtung von oder Teilnahme an der Schlacht gibt es in jedem Fall für jeden Helden 1000 AP (zusätzlich zu sonstigen Prämien). Außerdem stehen jedem drei freie Steigerungsversuche auf 'Magiekunde' zu.

Anhang: Die Borbarad-Kampagne

Meisterinformationen

“Der Krieg der Magier” ist der Prolog einer gemeinsamen Kampagne der beliebtesten DSA-Autoren, die sich über zahlreiche Abenteuerbände und etliche Jahre irdischer Zeit erstrecken wird.

Was ist eine Kampagne?

Eine Kampagne ist mehr als eine Fortsetzungsgeschichte. Es ist eine Folge zusammenhängender, aber eigenständiger Abenteuer mit einem zentralen Thema, üblicherweise einem Erzbösewicht oder einem Artefakt, und einem gemeinsamen Ziel aller Helden. Es ergeben sich drei wesentliche Aspekte für Autor und Meister:

1. Zukünftige Ereignisse zeichnen sich ab / werfen ihre Schatten voraus.

2. Frühere Ereignisse und Entscheidungen wirken nach.

3. Beziehungen zu Meisterpersonen bekommen und behalten Bedeutung.

Die epische oder heroische Kampagne hat drei weitere Eigenschaften:

1. Dimensionen: Bedrohung, Gefahr, Einsatz, zurückgelegte Strecken und Zeiträume sind generell enorm.

2. Einmaligkeit: Nichts und niemand ist ohne weiteres ersetzbar, die Ereignisse sind noch nie dagewesen, es gibt jeweils nur eine Lösung.

3. Heroische Szenen: Die Helden sind Helden im eigentlichen Sinn; sie sind bereit (und wenn nur aus Selbstachtung), sich für das Ziel der Kampagne einzusetzen, wenn nötig gar zu opfern

Überblick über die Kampagne

10 Hal: DIE SEELEN DER MAGIER (1988)

16 Hal: STAUB UND STERNE (1991)

22 Hal: DER KRIEG DER MAGIER (1994)

ING 22 Hal: ALPTRAUM OHNE ENDE: Die Sieben Gezeichneten, Teil I (1994)

Winter 23 Hal: UNSTERBLICHE GIER: Die Sieben Gezeichneten, Teil II (1995)

Zahlreiche zusätzliche Informationen und Vorzeichen finden Sie in der Neuauflage von DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES und in dem Solo-Abenteuer DAS LIED DER ELFEN.

Auswahl der Helden

Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, das Amt des Meisters wechseln zu lassen, sollten Sie sich darauf einstellen, daß ein bestimmter Meister alle Abenteuer der Hauptlinie “Die Sieben Gezeichneten” mit all ihren Hintergrundinformationen leiten kann.

Welche Helden für die Kampagne geeignet sind, ergibt sich aus obigen Informationen: Schelme, Tänzerinnen und Piraten sind wohl nicht so angebracht wie Krieger, Geweihte und Magiebegabte.

Vorsorglich sollten Sie auch bereits die Sieben Gezeichneten auswählen. Wir verraten nicht zuviel, wenn wir Ihnen sagen, daß darunter auch einige Helden sind, und daß jedem der Gezeichneten eine der sieben Eigenschaften zugeordnet ist. Wenn Ihnen also einer Ihrer Helden als Inbegriff von KLUGHEIT, MUT, GEWANDTHEIT oder dergleichen erscheint, dann berücksichtigen Sie das. Bedenken Sie außerdem, daß es möglich ist, daß einzelne Gezeichnete sterben, und denken Sie über mögliche Nachfolger nach.

Die Alanfanische Prophezeiungen des Nostria Chamos, 4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten:

Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.

Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.

Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.

Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.

Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.

Wenn das geflügelte Geschloß dem Grauen der Götter gilt.

Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecken gewachsen ist.

Zum Inhalt

Falls Sie gerne eigene Abenteuer gestalten und nicht mit der offiziellen Handlung “kollidieren” wollen - zukünftige Gruppenabenteuer, Soloabenteuer und Romane werden sich möglicherweise mit Themen beschäftigen wie:

- dem Schwert Siebenstreich und dem dunklen Brunnen

- den berühmten Drachen Aventuriens wie Shafir dem Prächtigen und Fuldigor

- der Entwicklung in Weiden, in Tobrien, im Bornland, im Alten Reich und auf den Waldinseln

- dem Schicksal des Schwertkönigs Raidri und der Amazonenkönigin Yppolita

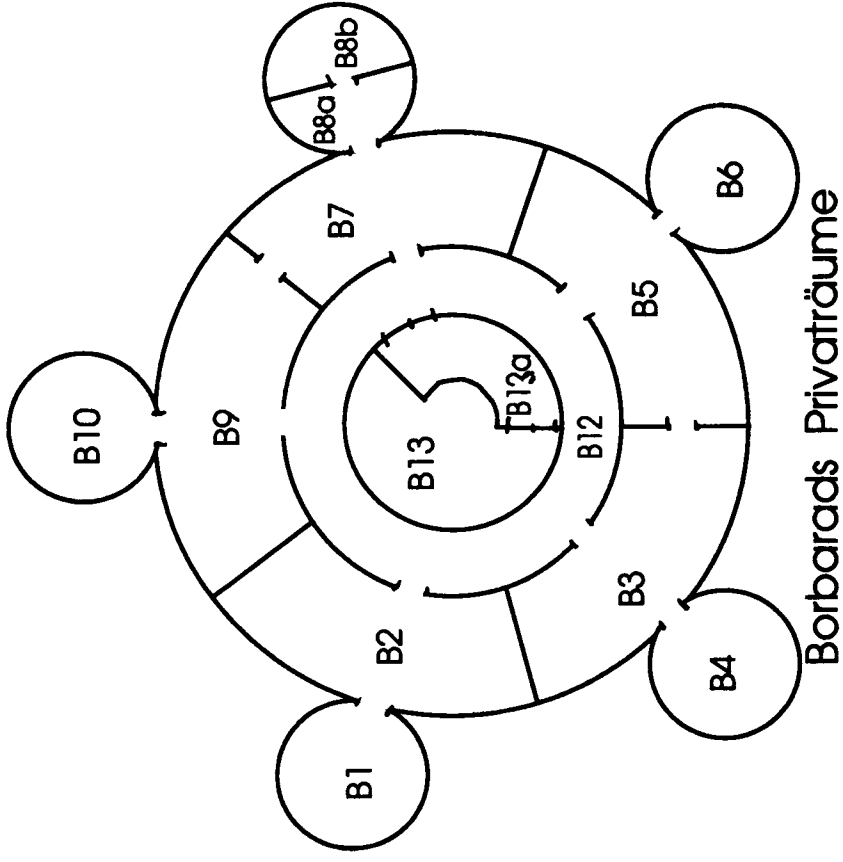
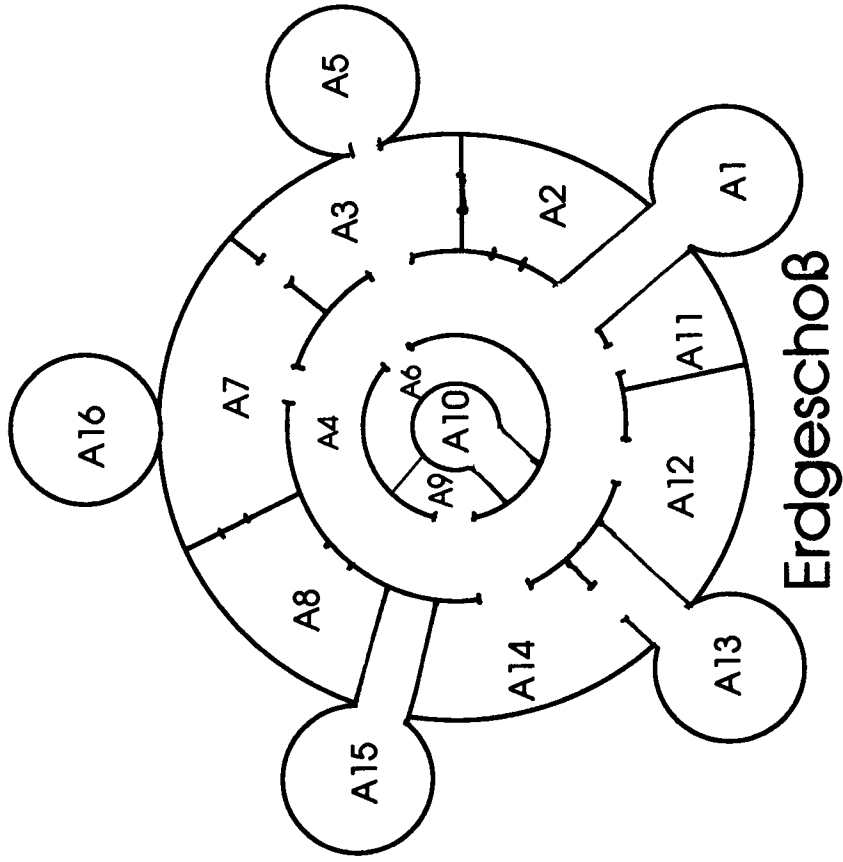
- Prinzessin Aldare von Vinsalt und den verbannten Answinisten

- dem Konzil der Elementaren Gewalten

- dem Drachenei von Khunchom

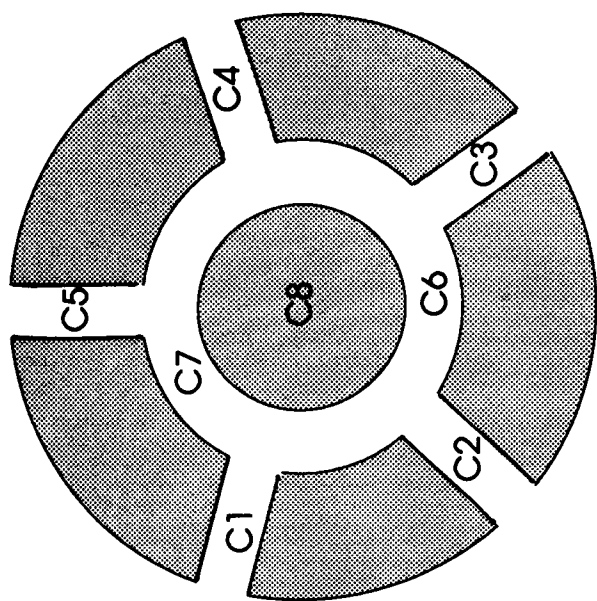
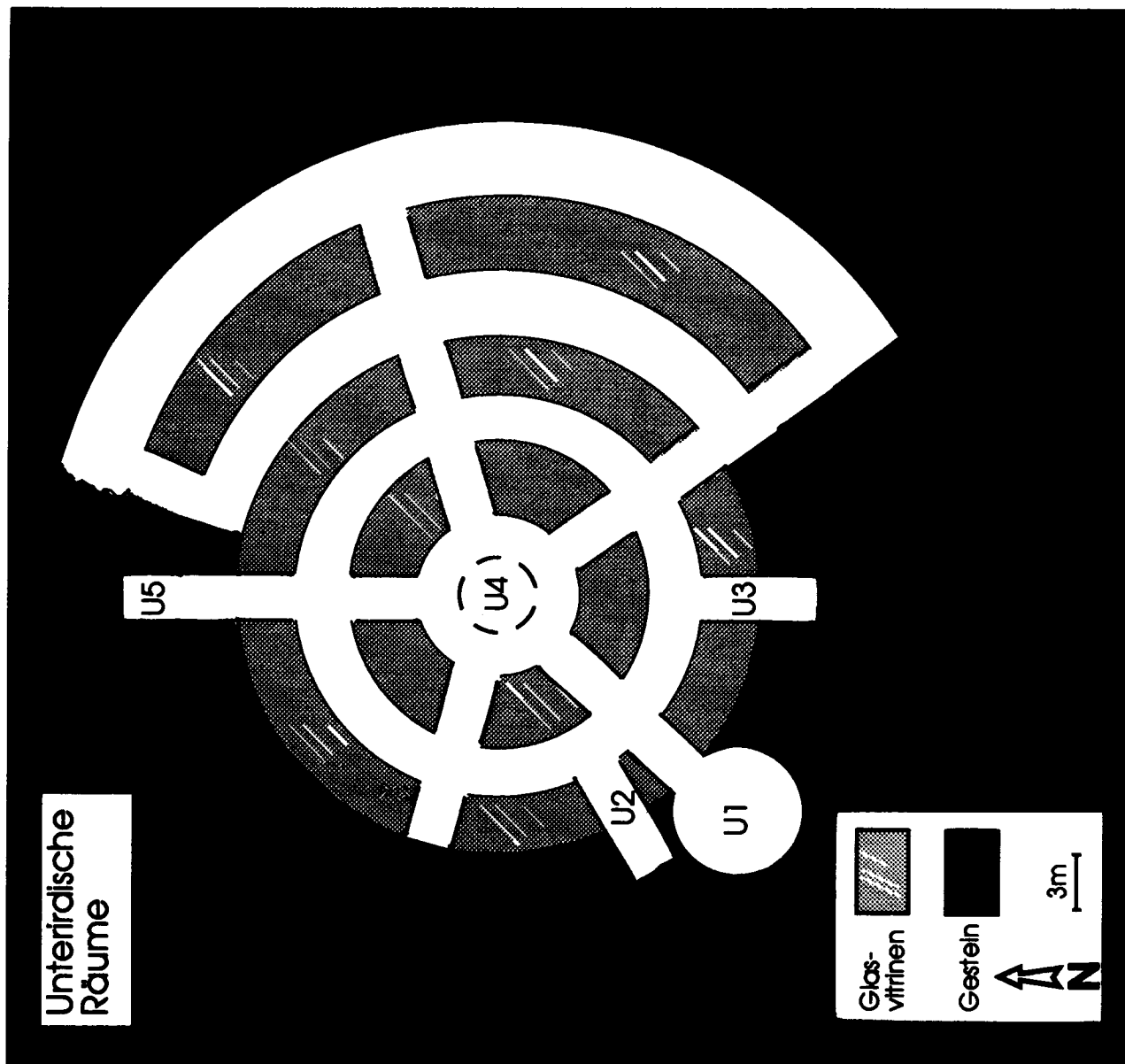
- dem Güldenland

(Bereiche hingegen, in denen Sie sich ohne Befürchtungen “verbreitern” können, sind vor allem jene, denen wir unsere letzten ausführlichen Veröffentlichungen gewidmet haben, namentlich das Kalifat, Al’Anfa, die Elfen und Zwerge und Thorwal.)

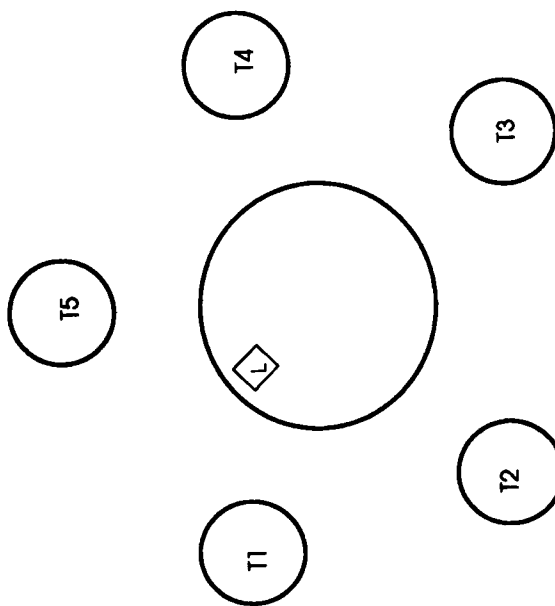


Erdgeschoß

Borbarads Privaträume



Unter der Kuppel



Türme und
Wehrkronen

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.



Zum Inhalt des Buches »Der Krieg der Magier«

Der Krieg der Magier — das vielleicht bedeutendste Ereignis der aventurischen Geschichte: Der Kampf zwischen Rohal dem Weisen und dem Schwarzen Borbarad, das Ende des Zeitalters der Hohen Magie in Aventurien. Aber war es wirklich das Ende — oder erst der Anfang?

»Der Krieg der Magier« ist der Prolog einer gemeinsamen Kampagne der beliebtesten DSA-Autoren, die sich über zahlreiche Abenteuerbände und etliche Jahre irdischer Zeit erstrecken wird. Mit einem Überblick über die Gestaltung der Kampagne und einer Biographie einiger der größten Helden des Zeitalters.

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«.



01717

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE

