

ERFAHRUNGSTUFEN

10-15

ABENTEUER
69

Das Schwarze Auge

BASTRABUNS BANN



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden


**Schmidt
Spiele**

Gruppen-Abenteuer

Bastrabuns Bann

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Caryad.
Planzeichnungen von Michael Meyhöfer.

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow, Thomas Römer
Lektorat: Michael Meyhöfer, Florian Don-Schauen
— Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Erkrath
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Bastrabuns Bann

Vierter Teil der Kampagne
"Die Sieben Gezeichneten"

von
Jörg Raddatz

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 11-16
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Inhalt

Vorwort	5
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	5
Die Kampagne	6
Kapitel I: Auf Bastrabuns Spuren	8
Das Abenteuer beginnt	8
Der Auftrag	10
Reisevorbereitungen	14
Die Suche	15
Die Kanopen des Bastrabun	18
Mögliche Schauplätze	19
Der Überfall	24
Kapitel II: Khoramsbestien	28
Im Gebirge	30
Das Tal des Abu Terfas	38
Die Palastanlage	39
Das Große Finale, erster Versuch	45
Kapitel III: Die Macht des Chaos	47
Spur des Chaos	47
Das Herz des Übels	49
Das Große Finale	52
Das Ende	55
Zu guter Letzt	55
Anhang	57
Das Vierte Zeichen	57
Die Chimären	58
Die Personen	60
Übersichtskarte Mhanadistan, Gorien & Balash	16
Übersichtskarte Khoramgebirge	30

Vorwort

Herzlich willkommen zu **Bastrabuns Bann**, dem vierten Abenteuer der Kampagne "Die Sieben Gezeichneten".

Große Gefahren und harte Herausforderungen erwarten die Helden, denn wie in den bisherigen Abenteuern setzt sich auch hier der Vormarsch des Dämonenmeisters Borbarad fort – doch mit einer wichtigen Einschränkung:

Die Helden stoßen im Verlauf des Abenteuers auf die Ränke und Pläne eines Magiers, der Borbarad die Tulamidenlande und Aranien zu Füßen legen will.

Wenn die Spieler klug vorgehen, können sie diese Gefahr noch einmal abwenden – doch es erfordert viel Geschick und den Beistand der Götter.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Bastrabuns Bann beschreibt die Versuche eines Schwarzmagiers, mit Hilfe von Chimären die Tulamidenlande zu unterwerfen und Borbarad zu übergeben – aber auch, wie die Helden diesen Plan vereiteln können. Zur besseren Spielbarkeit ist das Abenteuer in drei große Abschnitte geteilt, die jeweils für sich in einer gefährvollen Herausforderung gipfeln (und damit auch durch das Erreichen eines 'Etappenziels' jeweils ein kleines Erfolgserlebnis bereithalten):

In **Kapitel I: Auf Bastrabuns Spuren** werden die Helden in Khunchom in die Magierakademie gebeten, wo man befürchtet, daß Borbarad bald von Maraskan aus mit seinen Schreckenshorden das Festland angreifen will. Einst hat Bastrabuns Bann, ein uralter Zauberzwang, die Echsen vom Betreten des Tulamidenlandes abgehalten – und die Auftraggeber hoffen nun, mit Hilfe der Helden einen derartigen Schutzzauber gegenüber der Insel Maraskan schaffen bzw. erneuern zu können.

Ohne Umschweife gesagt, ist das allerdings nur der Köder, der die Helden ins eigentliche Abenteuer lockt: Denn auf der Suche nach der Meisterformel, die sie durch das ganze Tulamidenland führt, werden die Helden Zeuge, wie ein großes Rudel Chimären und Monstrositäten das Dorf Borbra am Fuß des Khoram-Gebirges überfällt – und während sie nichts dagegen tun können, daß die Kreaturen einen der Tsa heiligen Eichbaum vernichten, vermögen sie voraussichtlich doch vielen Bauern das Leben zu retten und die völlige Zerstörung des Dorfes zu verhindern.

Kapitel II: Khoramsbestien präsentiert die Suche nach dem Ursprung der Chimärenhorden in den Schluchten des Khoram-Gebirges – nach mancherlei gefährvollen Erlebnissen mit wilden Ferkinas und versprengten Monstrositäten müssen die Helden feststellen, daß offensichtlich der Schwarzmagier Abu Terfas hinter dem Überfall auf das wehrlose Dorf steht.

Wenn die Helden dann den Palast des Magiers aufsuchen, können sie nach der gefährvollen Erforschung der erst vor kurzem verlassenen Anlage in Erfahrung bringen, daß der ebenso mächtige wie verderbte Abu Terfas den Plan hat, mit seinen widernatürlichen Kreaturen die Tulamidenlande zu unterwerfen, um sie Borbarad gleichsam zu Füßen zu legen. Der Angriff auf Borbra diene vor allem dem Zweck, das Heiligtum der Tsa zu zerstören und dadurch einen Pakt mit Asfaloth, der erzdämonischen Widersacherin der Jungen Göttin, zu schließen. Mit dieser neugewonnenen Macht hat der Chimärenmeister seine Residenz verlassen, um nun irgendwo in Mhanadistan in neuer Gestalt und mit neuer dämonischer Macht zum großen Schlag

auszuholen – doch dafür braucht er einen Ort, der in ganz besonderer Weise der Erzdämonin wohlgefällig ist ...

In **Kapitel III: Die Macht des Chaos** beginnen die Helden, ein solches Unheiligtum der Asfaloth zu suchen, und finden es schließlich in einem verwunschenen Tal beim Dorf Tarmis: Hier schlug einst der Versuch fehl, der Erzdämonin Asfaloth einen Weg in die Menschenwelt zu bahnen, und statt dessen entstand eine Reihe verschachtelter Trug- und Nebenwelten, jede unwirklicher als die vorhergehende und näher an der Sphäre der Dämonen. Erst nach dem gefährlichen Weg durch diese fremden Sphären mit ihren Monstrositäten und Transmutationen können die Helden den götterverdammten Schwarzkünstler stellen und seine erzdämonischen Pläne durchkreuzen: Die zur Unterwerfung der Gegenküste Maraskans gedachten Chimärenheere werden nicht marschieren.

In den **Anhängen** finden Sie zusätzliche Informationen: **Das Vierte Zeichen** beschreibt die 'Fünf Firnglänzenden Finger' der Prophezeiung, **Die Hybriden** präsentiert die neuartigen Chimären und Monstrositäten, wie sie dem Geist des Abu Terfas entsprangen, während **Die Personen** schließlich die wichtigsten Widersacher der Helden wie auch zeitweilige Verbündete vorstellt.

Präsentation

In **Bastrabuns Bann** wäre eine geradlinige chronologische Reihenfolge der Angaben nicht allzu sinnvoll, da die Suche nach neuen Informationen nun einmal das grundlegende Thema ist, und nur die Helden wissen, welchen Ort sie in welcher Reihenfolge aufsuchen wollen. Daher finden Sie die Angaben in Gestalt von 'Bausteinen' vor, so daß Sie immer diejenigen Begegnungen, Probleme und Hilfestellungen verwenden können, denen sich die Helden bewußt oder unbewußt zugewendet haben. Dadurch können Sie auch die Dauer des gesamten Abenteuers recht gut steuern, in dem Sie einzelne Bausteine fortlassen oder neue Nebenhandlungen einfügen. Unserer Erfahrung nach ist es nicht möglich, das ganze Abenteuer in nur einer Sitzung durchzuspielen. Wenn Sie nur wenig Zeit haben, lassen sich die beiden ersten Abschnitte zu einer Sitzung zusammenfassen – konzipiert wurde **Bastrabuns Bann** allerdings so, daß ein Abschnitt pro Spielabend präsentiert wird. Wenn Sie noch mehr Zeit zur Verfügung haben, finden Sie zahlreiche Hinweise, wie sich die eigentliche Handlung durch weitere Ereignisse noch (viel) weiter ausbauen ließe.

Prophezeiungen

Träume und Visionen spielen in diesem Abenteuer der Borbarad-Kampagne keine so wichtige Rolle wie in den bisherigen – denn inzwischen ist Borbarad wohl oder übel ein Bestandteil der Welt und die Grenze zwischen Traum und Realität wieder fest. Dennoch ist jedem der drei Abschnitte jeweils ein charakteristischer Traum, eine Sternenkongstellatation und eine Schicksalskarte aus dem Inrah-Spiel zugeordnet – ob und wie Sie sie verwenden, steht Ihnen frei, Wahrsager und Schicksalsdeuter aber gibt es im Tulamidenland zuhauf ...

Charaktere

Um den Geist der Kampagne zu wahren, sollten, ja müssen zumindest die meisten Helden bereits die drei ersten Abenteuer der "Sieben Gezeichneten" durchlebt und durchlitten haben.

Um den zahlreichen auch rein weltlichen Gefahren die Stirn bieten zu können, ist es ratsam, wenn die Gruppe zumindest einen Fachmann oder eine Fachfrau für die Kampfeskunst (*Krieger, Amazone, Söldner*, am besten *Rondra-Geweihter*) besitzt, doch wurde darauf geachtet, bedrohliche Episoden und atmosphärische Sequenzen so zu verbinden, daß auch die 'Leichtgewichte' wie *Gaukler, Tänzerin* etc. ihre Gelegenheiten haben, zur Lösung des ganzen beizutragen.

Das ganze 'hoch-sphärologische' Wesen des Abenteuers macht es unumgänglich, daß die Gruppe Zugang zu einem meisterlichen Kenner der Magiekunde und der Lehre von Göttern und Kulturen hat, um zu erkennen, was ihnen widerfährt und wie sie darauf reagieren müssen.

Der Träger des Rubinauges kann die Aufgaben eines Hellsicht-Magiers zumindest notdürftig übernehmen, für die Beratung in

magietheoretischen Fragen steht ihnen aber auch die hier auftretende Meisterfigur des Tarlison von Borbra zur Verfügung – auch wenn es natürlich weit sinn- und reizvoller ist, wenn die wenigstens ein Held so gut Bescheid weiß, daß er über die arkanen Phänomene Rat und Auskunft geben kann.

Hinsichtlich der 'Herkunfts-Heldentypen' ist zu sagen, daß *Thorwaler, Nivesen, Norbarden* und *Zwerge* im Tulamidenland und in Aranien als Exoten bestaunt, aber ansonsten nicht erwähnenswert besser oder schlechter behandelt werden.

Elfen hingegen müssen damit rechnen, daß das Volk sie für Dschinnen hält und ihnen sowohl Mißtrauen wie auch übermäßige, leicht beklommene Freundlichkeit entgegenschlagen. Die sehr zwölfgötter- und vor allem perainetreuen Aranier neigen schließlich dazu, *Novadis* als Ketzer und Landesfeinde zu sehen, so daß wir sehr davon abraten, ohne zwingende Gründe einen entschiedenen Anhänger Rastullahs auf die Suche nach Bastrabuns Bann zu schicken.

Eines ist aber grundsätzlich zu bedenken: Helden der 11. bis 16. Stufe sind alles andere als Glücksritter und Herumtreiber – selbst wenn sie keinen Grundbesitz oder gar einen Adelstitel erworben haben, sondern immer noch das freie Umherziehen lieben, sind sie dennoch geachtete oder gar berühmte Bürger Aventuriens: Bei ihrer Erfahrung und ihrem Ruhm könnten sie immerhin schon Oberst eines ganzen Regiments oder Akademieleiter sein oder einen größeren Tempel leiten, um nur einige Vergleichsmöglichkeiten zu bieten. Also sollten ihre Gesprächspartner sie auch entsprechend respektvoll behandeln – Sie als Meister haben aber auch die Gelegenheit, die Tragweite ihrer Entscheidungen klarzumachen: Wenn sich die Helden um etwas kümmern, lehnen sich örtliche Autoritäten häufig zurück und beobachten die bekannten Wohltäter beim Stricken der nächsten Legende.

Die Kampagne

Die *Borbarad-Kampagne* oder der Zyklus um die *Sieben Gezeichneten* ist ein gemeinsames Projekt der DSA-Redaktion, das sich über sieben Bände und mehrere Jahre irdischer Zeit erstrecken wird.

Neben der Hauptlinie um das Erscheinen und die Bemühungen der Gezeichneten werden weitere Abenteuer um borbaradianische Umtriebe in lockerer Folge die Gefahr konkretisieren, die Aventurien in seiner Gänze droht – eine Gefahr, die selbst die Schreckenstaten des Fran-Horas in den Schatten stellt. 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 um die Sieben Gezeichneten mit all ihren Hintergrundinformationen leiten kann.

Die Kampagne ist eine Folge zusammenhängender, aber eigenständiger Abenteuer mit dem zentralen Thema von Borbarads Rückkehr und den Erlebnissen der Helden dabei. Für die Kontinuität und den Zusammenhang der Kampagne sind drei Aspekte wesentlich: die Beziehungen zu Meisterpersonen, die Nachwirkungen früherer Ereignisse und Entscheidungen und die Vorankündigung zukünftiger Geschehnisse.

Die Abenteuer der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* sind von ungewöhnlicher Härte: Ihre Spieler haben wenig zu lachen und noch weniger zu gewinnen. Es ist ein Wettrennen, bei dem Borbarad den Helden mindestens einen Schritt voraus ist, während sie versuchen, wenigstens die unmittelbaren Auswirkungen der sich ausbreitenden Katastrophe ungeschehen zu machen. Außerdem werden sie noch weitere Opfer bringen müssen – ebenso wie ganz Aventurien. Wir sprechen immerhin von der Rückkehr des größten Schwarzmagiers aller Zeiten!

Um so wichtiger sind daher einzelne konkrete Erfolgserlebnisse für die Spieler. Insbesondere sollen es die Helden sein, die in Aventurien die unglaubliche Nachricht von der Rückkehr Borbarads verbreiten und das nur zu erahnende Ausmaß seiner Macht betonen.

Legen Sie großen Wert darauf, daß die Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* nicht im luftleeren Raum stattfindet. Es ist nicht nur möglich, sondern erwünscht, daß die Helden mit bekannten Meisterpersonen und Institutionen interagieren. Borbarads Rückkehr ist kein Problem, das nur ein halbes Dutzend Helden betrifft – und schon gar nicht ein Problem, das dieses halbe Dutzend alleine lösen könnte.

Was bisher geschah

Schon seit mehreren Dutzend Jahren versuchen die Jünger des vor mehr als 400 Jahren in den Limbus geschleuderten Dämonenmeisters Borbarad, diesen in Form und Geist nach Dere zurückzuholen. Als Grundlage diente ihnen oftmals *Borbarads Testament*, ein vom Meister für den Fall seines Ablebens verfaßtes Werk, das demjenigen, der ihn wiedererweckt, ungeahnte Macht verspricht.

Einen Vorgeschmack auf diese Macht bilden die sieben borbaradianischen Formeln, die sich in jenem Buch finden, ebenso wie eine Methode, vermittels der Aufsammlung von Seelen diese bei Boron gegen den Dämonenmeister einzutauschen (Vorgeschichte: **Der Krieg der Magier**; Bemühungen der Borbaradianer: **Die Seelen der Magier**).

Im Jahre 16 Hal jedoch scheint der gleichermaßen geniale wie fanatische Borbaradianer Liscom von Fasar die Lösung gefunden zu haben, indem er Borbarad einen neuen Körper zur Verfügung stellt und dabei einen Karfunkelstein eines Alten Drachen als Kraftquelle und Fokus verwendet. Unter Mithilfe eben jenes Alten Drachen Teclador gelingt es den Helden jedoch, den Karfunkel zurückzuerobern und Liscoms Pläne zu vereiteln. Der Borbaradianer selbst kommt dabei ums Leben (**Staub und Sterne**).

Ende 22 Hal versucht Liscom erneut, seinen Meister aus dem Limbus zu befreien. So groß ist sein Verlangen, Borbarad zurückzuholen, daß er als Wiedergänger nach Weiden gelangt und im Frühsommer dort das Ritual vollendet. Gerade die Tatsache, daß Liscom untot ist, erlaubt ihm, die Beschwörung durchzuführen. In einem mächtigen Ritual gelingt es ihm, einem ganzen Landstrich die Zeit zu entziehen und sie Borbarad zur Verfügung zu stellen, der damit die 400 Jahre bis zur Gegenwart einholen kann. Den Helden gelingt es zwar, das Ritual zu stören und Liscom endgültig zu vernichten, allein, der Schaden ist angerichtet: Eine halbe Grafschaft ist auf Jahrzehnte hinaus verwüstet, mehr als tausend denkende und fühlende Wesen sind unter schrecklichen Umständen zu Tode gekommen, die Helden selbst sind um Jahre gealtert – und Borbarads Geist weilt wieder im Diesseits (**Alptraum ohne Ende**).

Doch gleichzeitig mit der Wiederkehr Borbarads erscheint auch der erste jener Sieben Gezeichneten, von dem in den alanfianischen Prophezeiungen des Nostria Thamos die Rede ist – der *allein Ahnende mit dem almadinenen Auge* weiß, daß Borbarad zurückgekehrt ist.

Zunächst wird kaum jemand den Helden Glauben schenken wollen, auch wenn sie sich bemühen, aufgeschlossene und vertrauenswürdige Gesprächspartner zu finden.

Dann jedoch schlägt das Grauen erneut in Weiden zu: Initiiert von der gefürchteten Schwarzelfe Pardona, die sich gerne gemeinsam mit Borbarad auf dem Thron der Welt sehen würde, wird das nördliche Herzogtum von einer wahren Vampirplage heimgesucht, die in ihrer 'unsterblichen Gier' Lebenskraft allein zu dem Zweck rauben, daraus einen perfekten Körper für den König der Welt zu schaffen. Die Helden können der Plage Einhalt gebieten, jedoch nicht verhindern, daß Pardona am 22. Boron 23 Hal in einem blutigen Ritual den perfekten Körper

erschafft und daß Borbarads Geist in selbigen fährt. Ganz im Bewußtsein seiner Macht weist er die Allianz mit Pardona zurück, die nun von den Helden vertrieben werden kann (**Unsterbliche Gier**).

Auch dieses Mal haben die Helden Teilerfolge errungen, auch wenn sie einen davon noch nicht bemerken werden. Der erste Erfolg ist, daß ein Held von der sterbenden Hexe Luzelin zum Träger des Zweiten Zeichens auserkoren wurde, das ihm nun ermöglicht, die schreckliche Botschaft mit deutlich mehr Nachdruck weiterzugeben. Der zweite Sieg ergibt sich daraus, daß es den Helden gelungen ist, Pardonas Ritual zumindest für einen winzigen Augenblick zu stören, was zur Folge hat, daß Borbarads neuer Körper nicht ganz so perfekt ist, wie es zunächst scheint; zudem konnten sie beobachten, wie eine mögliche Allianz der beiden mächtigsten aventurischen Finsterlinge schon im Keim erstickt wurde.

Einige Zeit geht ins Land, während der Borbarad in immer neuen Formen durch die Lande zieht, sich seinen Anhängern offenbart, neue Gefolgsleute gewinnt und die Mächtigen Aventuriens zu korrumpieren versucht. Eine unheilige Anlage aus alter Zeit, verborgen unter dem Kloster Arras deMott, soll ihm helfen, seine Kräfte weit schneller zu sammeln und zurückzugewinnen, doch auch dieser Versuch seiner Anhänger kann von wackeren Helden – vielleicht auch den Gezeichneten – vereitelt werden (**Grenzenlose Macht**).

Doch nun haben sich die Pläne des Dämonenmeisters zu einer Strategie verdichtet: Auf Maraskan erobern seine Schergen größere Mengen des magischen Metalls Endurium, das sie sowohl dazu nutzen, magische Schwerter für die künftigen borbaradianischen Heerführer zu schmieden als auch dazu, ein ungeheuerliches Ritual vorzubereiten. Sie stoßen die Tore zu den Niederhöhlen auf, um die Widersacher der elementaren Gewalten – die Erzdämonen Agrimoth, Charyptoroth und Belshirash – um Beistand anzurufen, um neue dämonische Wesenheiten zu schaffen, die den Kern von Borbarads Heer und Flotte bilden sollen. Dank der Bemühungen der Gezeichneten ist ihnen auch hierbei nur ein Teilerfolg beschieden, doch scheinbar unaufhaltsam setzen sich sich zumindest Charyptoroths Diener in Bewegung (**Pforte des Grauens**).

Die Erfolge dieses Abenteuers liegen darin, daß die Helden den borbaradianischen Vormarsch erneut ein wenig aufhalten konnten, vor allem aber darin, den Drahtzieher der maraskanischen Verschwörung zu entlarven: Delian von Wiedbrück, den Berater Fürst Herdins. Bei dem Versuch der Inquisition, diesen zu verhaften, zeigt sich, daß es sich bei von Wiedbrück um niemand anderen als Borbarad selbst handelt. Er kann zwar nicht geschlagen werden, doch muß er seine Maskerade aufgeben und sich zurückziehen, um sein derisches Treiben von anderer Stelle aus fortzusetzen. Gleichzeitig erscheint der Dritte Gezeichnete, den das 'kühne Tier mit dem Krötensinn zum Kürschmeister gekürt' hat und der die Hand gegen die Schrecknisse, die da kommen mögen, erheben kann.

Die Ereignisse auf Maraskan gehen nun fast nahtlos in die Geschehnisse um Bastrabuns Bann über, so daß die Helden wohl im Verlauf dieses Abenteuers ihren Autoritäten Bericht erstatten müssen ...

Kapitel I: Auf Bastrabuns Spuren

Nachdem die Helden in Khunchom auf die Spur von Bastrabuns Bann gesetzt wurden und das Tulamidenland durchforscht haben, werden sie mit dem Überfall auf das Dorf Borbra konfrontiert und können dort die völlige Zerstörung des Dorfes verhindern helfen.

Hintergrund

Bastrabuns Spuren sind natürlich im Land der Tulamiden am Mhanadi zu finden, eine seit langem sehr unruhige Region Aventuriens. Die von Bastrabun ibn Rashdul begründete Herrschaft zu Khunchom war die erste bekannte Hochkultur der Menschen und hat die Sitten, Bräuche und Überlieferungen des Landes sehr geprägt.

Eine farbige Übersichtskarte der Region *Gorien, der Balash und Thalusion* befindet sich in der Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe**, die auch weitere Anregungen und Beschreibungen zur Vertiefung des Hintergrundes enthält – die für das Leiten dieses Abenteuers notwendigen Angaben finden Sie allerdings in diesem Heft. (Mitunter wird auch auf andere Veröffentlichungen, vor allem Abenteuer, verwiesen, wenn sich die Handlung in Bereiche bewegen könnte, die kaum vorauszuplanen waren und mit dem hier vorgestellten Ereignissen auch nur wenig zu tun haben – die Verwendung dieser Abenteuer ist natürlich völlig optional.)

Prophezeiungen

Traum: »Dein Weg führt dich aus der Wüste heraus, durch die du so lange geirrt bist – endlich. Vor dir liegt eine Oase, grün und prächtig, und die Bäume tragen herrliche Früchte, so reif und rund, daß aus ihnen bereits der Saft rinnt.

Doch als du in einen samtig schimmernden Pfirsich beißt, frißt sich Säure in deinen Gaumen und der Kern explodiert dir im Mund wie ein Wolke ätzenden Staubes. Schreiend wachst du auf ...«

Sterne: Simia in der Schriftrolle/Harfe – der Beginn des Studiums ...

Karte: Erd-Sieben – Blühen und Gedeihen. Aber die Karte steht auf dem Kopf ...

Zeitplanung

Dieser Abschnitt beginnt etwa zum Ende des Rondramondes, also im Hochsommer. Die Tage sind warm bis heiß und die Zeit der Ernte rückt immer näher. Die Suche dürfte mehrere Wochen in Anspruch nehmen, so daß eine Zeitspanne bis etwa Anfang des Traviamondes wahrscheinlich ist – halten Sie bitte auch schon deshalb das Verstreichen der Tage im Auge, um eine stimmungsvolle Beschreibung des sich allmählich zur Erntezeit neigenden Klimas präsentieren zu können.

Die Autoritäten

Nachdem die Helden – inzwischen mit drei Gezeichneten in ihren Reihen – von Maraskan zurückgekehrt sind, werden sie sich mit ihren Auftraggebern in Punin, aber auch anderen Autoritäten in Verbindung gesetzt haben, um ihre Erkenntnisse über Borbarads Wirken zu verbreiten. Anders als bisher wird ihnen dabei auch durchaus großes Interesse geschenkt – denn die Ereignisse in der Baronie Perlenmeer haben auch den mißtrauischesten Magier erkennen lassen, daß die Gerüchte um Borbarads Rückkehr kein weiterer Versuch überspannter Glücksritter ist, sich mit Schauermärchen wichtig zu machen.

Das gilt übrigens auch für diejenigen Magier, mit denen die Helden im Verlauf dieses Abenteuers zu tun bekommen: Zum vielleicht ersten Mal seit Jahren werden die Helden für ihre Berichte keineswegs belächelt, sondern gelten als wichtige Augenzeugen, mit denen sich gutzustellen (und dadurch an besonders genaue Angaben zu kommen) für einen ehrgeizigen oder wißbegierigen Magier sehr wichtig erscheinen mag.

In abgeschwächter Form gilt das natürlich auch für die weltlichen Autoritäten: Die Tuzaker Unruhen, die 'Abdankung' des langjährigen Fürsten und die teilweise Zerstörung seines Palastes sind Dinge, die auch die Fürsten und Stadtherrscher der Region interessieren – doch auch hier sollten die Spieler selbst darauf kommen, daß eine gut formulierte Vorstellung ihnen manchmal Tür und Tor zu öffnen vermag. Nur wenn diese 'außergewöhnlich gut informierten Kreise' allzulang verlegen um Audienzen und Termine nachsuchen, sollten Sie den fähigsten *Staatskundler* eine Probe ablegen lassen, ob ihm diese Dinge aufgehen.

Das Abenteuer beginnt

Die Einladung

Meisterinformationen:

Alles beginnt, wenn die Anfang Helden Rondra Maraskan verlassen und ihren diversen Gewährsleuten Berichte zugesandt haben. Vermutlich sind Sie bereits daran gewöhnt, daß Gildenmagier ihrer Heimatakademie über ihre neuesten Fortschrit-

te berichten und auch die übrigen Helden mit ihren gelehrten oder einflußreichen Bekannten Kontakt aufnehmen. Eine regelrechte 'Tournée' durch die verschiedenen Zentren magischer Bildung und weltlicher Macht ist allerdings diesmal nicht möglich – statt dessen verdienen die Beilunker Reiter, Blauen Pfeile und andere Botendienste an den Berichten der Helden.

Denn sobald sie wieder einige Tage auf dem Festland weilen, tritt ein Bote an sie heran und überbringt eine Einladung der Drachenei-Akademie zu Khunchom. (Es ist Ihre Sache, ob die Charaktere Zeit hatten, ihre vermutlich angeschlagenene LE und AE wieder auf den Höchststand zu bringen – der erste Abschnitt bietet mit seiner ausgedehnten Suche auch selbst Zeit dafür.)

Wo genau diese Begegnung stattfindet, hängt von den Reiseplänen der Helden ab – am reibungslosesten wäre es natürlich, wenn Sie sie direkt nach Khunchom bugsieren können, doch eigentlich tut es jeder Ort.

Spezielle Informationen:

Derjenige Held, der am ehesten für Magier als Ansprechpartner gilt, wird in seiner Unterkunft nach allen Regeln der Höflichkeit von einer jüngeren Frau kontaktiert, die um eine Unterredung bittet. Bei dieser Zusammenkunft weist sie sich durch ein Siegel mit Fünfstern-Motiv als Botin vom Orden des Pentagrammes zu Vinsalt aus und überbringt eine Nachricht.

Meisterinformationen:

Eine *Magiekunde*-Probe enthüllt, daß der OPV der 'Botendienst' der Grauen Gilde ist und seine 250 Mitglieder nur auf Bitten eines Ordenshausleiters oder zumindest eines Magister in Bewegung setzt – seine Botschaften sind also ernst zu nehmen (und darüber hinaus bedeutet es eine beträchtliche Ehre, eine namentlich adressierte Nachricht zugestellt zu bekommen.)

Ob Sie damit spielen wollen, daß die junge Botin voller Bewunderung den Adressaten umgarnt und ausfragt – und dadurch brühwarm die heißesten Neuigkeiten erhält –, soll Ihnen überlassen bleiben. (Bei einer Heldin sollten Sie natürlich die Geschlechtsverhältnisse anpassen.)

Allgemeine Informationen:

Mit ausdruckslosem Gesicht trägt die junge Frau ihre Botschaft vor: "Eure Verdienste bei der Erforschung und Bekämpfung des Schwarzen B. und seiner Schergen sind uns wohl bekannt. Nicht müßige Neugier, sondern ein dringendes Anliegen treiben uns dazu, auf ein baldiges Treffen zu drängen. Denn der Kampf hat erst begonnen, und es ist an der Zeit, sich zu rüsten und erneut Bastrabuns Bann zu stärken.

Das Licht des Mondes scheine stets auf Euch.

Khadil Okharim al-Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al-Kunvuqatush"

Fast reizt es zum Lachen, wie die Stimme der Frau einen leicht näselnden, öligen Klang und tulamidischen Tonfall angenommen hat – mit geschlossenen Augen müßte man an einen recht kurzatmigen Mann in fortgeschrittenen Jahren denken.

Meisterinformationen:

Da der erste Auftrag, die Suche nach Bastrabuns Bannformel, nun einmal eher der Einführung dient, ist es rein erzählerisch nicht so wichtig, wer die Helden auf diese Spur setzt. Unsere Variante geht davon aus, daß der Meister der Khunchomer Magier die Helden einlädt – wenn allerdings wichtige Mitglieder der Heldengruppe schlechte Erfahrungen mit

Bastrabuns Bann im Spiegel der Talentproben (Meisterinformationen)

Wie schon gesagt, ist diese Queste vornehmlich dem Zweck gewidmet, das schon im Titel angedeutete Abenteuer aufzubauen: Falls Sie zu den Spielleitern gehören, deren Spieler nicht eifrig Mutmaßungen anstellen und Vorbereitungen treffen, sobald sie den Namen des bevorstehenden Abenteuers kennen, zählen Sie zu einer glücklichen Minderheit.

In diesem Fall aber muß sich niemand groß Sorgen machen, ob nicht schon zuviel verraten wurde – denn es ist sogar erwünscht, daß die Spieler schon einmal ihr Wissen über Bastrabuns Bann zusammenkratzen. Schließlich wirkt das vorgebliche Abenteuerziel dann viel plausibler.

Hier finden Sie nun die Angaben, die die Helden mit einiger Wahrscheinlichkeit ans Tageslicht befördern können – da die Figur des Bastrabun in vielen Wissensbereichen erwähnt wird, eignen sich auch verschiedenste Talente mehr oder minder gut dafür, etwas über ihn herauszufinden. Die Angabe *Malus* gibt an, um wieviel Punkte die anfangs genannten Talentproben erschwert sind, wenn es um tieferschürfendes Wissen geht: Mit einem *Malus* +4 wird aus einer *Magiekunde*-Probe +2 eine um 6 erschwerte.

Der Besitz (und die Lektüre!) eines Buches wie *Sand, Saltz und Sonne – die toedliche Khom, Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres* oder *Kamele und Kalifen* kann einen Bonus zwischen einem und drei Punkten auf die Probe geben, die *Enzyklopaedia Magica* und die *Annalen des Götteralters* je nach deren Vollständigkeit bis zu fünf Punkten.

Geografie +4, Magiekunde +2 oder Geschichtswissen +/-0: Bastrabun war ein mythischer Hochkönig der alten Tulamiden.

zusätzlich +2: Er hat die alten Echsen besiegt und das Sultanat Khunchom gegründet.

zusätzlich +4: Die bezwungenen Echsen wurden von ihm in entlegene Sumpflände verbannt; auch Maraskan war ein solcher Verbannungsort und hat einst Marustan geheißen.

zusätzlich +6: Bastrabun hat eine Bannmauer geschaffen, die die Echsensümpfe bei Selem von den Wohngebieten der Menschen abschließt.

zusätzlich +8: Bastrabun hatte von seinem Vater Rashdul menschliche und echsische Magie erlernt, die solche Großtaten erst möglich machte.

zusätzlich +10: Nicht die Mauer an sich war wichtig, sondern der darüber verhängte und einige Jahrhunderte lang immer wieder erneuerte Bannzauber. Nach seinem Verklingen verfielen Bauwerk und Schutzwirkung.

(Weitere, in diesem Zusammenhang jedoch nebensächliche Details finden Sie im Geschichtsüberblick der Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe**.)

ihm gemacht oder sonst wenig Anlaß haben, auf seine Bitte einzugehen, finden Sie im Anschluß an diese Sequenz eine kurze Auswahl weiterer möglicher Auftraggeber.

Magiekunde-Probe: Khadil Okharim ist der Leiter der Drachenei-Akademie zu Khunchom – fachlich ein unbestrittener

Meister der Artefakterschaffung, menschlich von sehr goldgerigem Charakter und in der 'dunklen Hälfte' des grauen Moralspektrums angesiedelt.

Magiekunde-Probe +4: Das 'Licht des Mondes' – ein Gruß im Namen Madas oder doch eher des Phex ...?

Der Auftrag

Meisterinformationen:

Für die Reise nach Khunchom zu sorgen, sei den Helden selbst überlassen – doch da die Dringlichkeit betont wurde, rät auch die Botin zum Seeweg. So lobenswert die Rollendarstellung auch ist: In diesem Fall raten wir Ihnen, entweder der Anreise eine eigene, mit hinreichenden Herausforderungen gespickte Spielsitzung zu widmen, so daß schon das Erreichen des Zieles ein kleiner Triumph ist – oder aber mit einigen kurzen Worten im 'Zeitrafferstil' über die ereignislose Fahrt hinwegzugehen.

Khunchom

Spezielle Informationen:

Die Stadt hat etwa 14.000 Einwohner und besitzt Tempel aller Zwölfgötter außer Firun, dazu Bethäuser für Rur & Gror und Rastullah.

Viele breite und schmale Wasserläufe durchziehen die Stadt an der Mhanadimündung – und von den neun Mündungsarmen des Flusses strömen der Tiefe und der Grüne Mhanadi direkt durch Khunchom und spiegeln die weiße Mauern und vergoldete Kuppeln wieder. In den von Palmen gesäumten Straßen herrscht reger Trubel – und inmitten der Tulamiden, Novadis und Garetier sind auch immer wieder vornehme Maraskaner zu sehen, die von den jüngsten Ereignissen zu einem 'Urlaub' auf dem Festland animiert wurden.

Regiert wird die wohlhabende Hafen- und Handelsstadt von Großfürst Selo Kulibin und seinen Wesiren, doch der große Einfluß des Kalifen ist – wenn auch eher unauffällig – wohlbekannt.

Meisterinformationen:

Aus folgenden Gründen haben wir Khunchom als Anfangspunkt dieses Abenteuers gewählt:

- Mehrere Abenteuer im Tulamidenland haben bereits dort begonnen, so daß die Helden mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die Stadt kennen und dort Bekannte haben.
- Als die alte Hauptstadt des Diamantenen Sultanates ist Khunchom reich an Historie und Legenden, so daß der Spielleiter gut zusätzliche hilfreiche oder irreführende Hinweise vermitteln kann.
- Aufgrund der Lage direkt gegenüber von Maraskan ist man hier naturgemäß ganz besonders an den Entwicklungen auf der Insel interessiert.
- In Khunchom sind besonders viele mögliche Auftraggeber beheimatet.
- Für die kampfbetonteren Helden mag von Interesse sein, daß man sich in Khunchom besonders gut mit hochwertigen Klingenwaffen versorgen kann.

Sollten Sie zu dem Schluß kommen, daß diese Gründe weniger stichhaltig sind als jene, die für eine in Ihrer eigenen Spielrunde weit passenderen Stadt im Südosten Aventuriens sprechen, scheint es jedoch ratsam, daß sie besagten Ort wählen, statt zu versuchen, Ihre Helden auf Gehörnter-komm-raus nach Khunchom zu zwingen.

Die Drachenei-Akademie

Spezielle Informationen:

Das hochgebaute, türmchen- und erkerreiche Bauwerk aus grünem Marmor mag den Helden vielleicht aus früheren Abenteuern (etwa **Staub und Sterne**) bekannt sein oder auch nicht – auf jeden Fall aber werden sie nach Nennung ihrer Namen von einem ehrerbietigen Diener empfangen und in den teppichgeschmückten Konferenzsaal geführt, wo sie auf Ruhebänken Platz nehmen können und mit Wein, Obst und Konfekt bewirtet werden, bis wenig später der Gastgeber – Seine Spektabilität Khadil Okharim – eintrifft und sich wortreich für seine Verspätung entschuldigt.

Meisterinformationen:

Charakter: Seine Spektabilität ist als Sproß einer alten tulamidischen Magierdynastie ein Genießer und begnadeter Feilscher, der sich keinen Gewinn entgehen läßt und stets auf seinen Vorteil achtet – doch dank seiner unerschütterlich guten Laune und jovialen Art hat er noch kaum jemanden je ernsthaft verärgert. Wenn es ihm nützlich erscheint, versteht er es gut, als unbedarfter Scherzbold aufzutreten, der eher ein harmloser Narr denn ernstzunehmender Gegner ist.

Schon aus altem Familienstolz hat er sich entschieden, dem Dämonenmeister keinen Schritt entgegenzukommen, und trotz seiner leichtfertigen Art meint er das bitter ernst.

Erscheinung: Der 56jährige Magier ist ein wohlbeleibter Mann mit gepflegtem pechschwarzem Haar und Oberlippenbart und recht dunkler Hautfarbe, auf die er als eitler Tulamide gar etwas dezente Schminke aufgetragen hat. Seine rote Robe ist aus feinsten Brabaker Seide und über und über mit Silber bestickt – das Große Gewand der Verwandlungsmagie; auf dem Kopf trägt er einen Fez aus Seidengewirk.

Darstellung: Khadil Okharim gilt als begnadeter Erzähler und erwähnt immer gerne die menschliche Seite eines Faktums – spricht, er liebt Anekdoten und Klatsch. Es gibt wenig, was er ernst zu nehmen scheint, und selbst über Borbarad versteht er noch zu witzeln: ("Borbarad hat, glaube ich, auch gerne Schwarze und Rote Kamele gespielt ...")

Verachtung oder Tadel zeigt er nie offen, sondern stets in blumige Wortnebel gehüllt; und eine eindeutig ablehnende Aussa-



ge ist ihm ein wahres Greuel, lieber vertröstet er auf unbestimmte Zukunft.

Sein Garethi ist perfekt, doch die tulamidische Redeweise – mit blumigen Floskeln und weitschweifigen Randbemerkungen – wird er keinesfalls vernachlässigen.

(Wenn Sie den Film *Casablanca* kennen: Signor Ferrari vom *Blauen Papagei* ist ein guter Anhaltspunkt für Khadil Okharims Darstellung.)

Sein Seelentier ist ein älthlicher Moosaffe.

Um die Dringlichkeit der Situation besonders deutlich zu zeigen, wird sich noch ein zweiter Akademieleiter am Gespräch beteiligen: der den Helden (höchstwahrscheinlich) bereits bekannte Festumer Erzmagus Rakorium Muntagonus ...

Charakter: Als Hüter der *Encyclopaedia Sauria* ist er ein Einzelkämpfer gegen echsische Dämonologie geworden, die er hinter fast allem Übel am Werke sieht. Sofern man nicht an seiner Grundthese von der Verschwörung der Urechsen zweifelt und außerdem anerkennt, daß er alles schon seit Jahren vergeblich gepredigt hat, ist er umgänglich und absolut in der Lage, vernünftig über detaillierte Fragen zu debattieren.

Erscheinung: Der hagere, greisenhafte Magister ist sichtbar gealtert, doch er hält seine 1,93 Schritt so gerade, als hätte er seinen Stab verschluckt.

Darstellung: Trotz seines bei Aufregung breiten bornländischen Akzentes (Typ: ostpreußisch) ist er das Paradebeispiel des an

der Grenze zum Wahnsinn stehenden Genies – seine Ausführungen sind teils sehr kryptisch, Verweise auf praktisch unbekannte Monographien und Denkschriften (nicht selten aus seiner eigenen Feder) an der Tagesordnung. Rakorium haßt es grundsätzlich, Sätze grammatikalisch korrekt zu beenden und springt innerhalb einer Bemerkung liebend gerne von Aspekt zu Aspekt einer Sache. Ohne bewußt rüde zu sein, läßt er sich doch keine Zeit für 'unnötige' Dinge wie ausführliche Erläuterungen, Höflichkeitsfloskeln und die ganzen Erfordernisse gepflegten Parlierens im Vinsalter Salonstil (neuzeitlich *Smalltalk* genannt.)

Sein Seelentier ist eine Schlange.

Der Reiz dieser Kombination bestände auch darin, den Unterschied zwischen dem lebensfrohen Zauberhändler und dem genügsamen Mystiker darzustellen – doch es sei darauf hingewiesen, daß es keine einfache Aufgabe für den Meister bedeutet, zwei gleichberechtigte Figuren parallel mit Leben zu erfüllen. Da ausgesprochene Hinweise ("Jetzt bin ich Rakorium") ebenso wie hochgehaltene Hinweiszetteln unweigerlich jegliche Stimmung sabotieren, müßten Sie versuchen, mit Akzenten, Sprechweise und vor allem Körpersprache zu agieren: Rakorium doziert gerne mit ausgestrecktem Zeigefinger und hält sich stets völlig gerade, während Khadil Okharim meist behäbig zurückgesunken dasitzt und gelegentlich mit seinem Fliegenwedel auf imaginäre Insekten einschlägt. (Die er selbstverständlich als 'Borbarad-Moskitos' und 'Spione des

Feindes' verspottet.) Es ist gar nicht so schwer, auf diese Weise deutlich zu machen, mit wem die Helden gerade reden – Sie brauchen nur ein wenig Mut zur Schauspielerei.

Der Gesprächsverlauf

Spezielle Informationen:

Zu Beginn müssen die Helden selbstverständlich über ihre jüngsten Erlebnisse berichten, die auf sehr großes Interesse stoßen.

Meisterinformationen:

Wenn die Spieler die Ereignisse aus **Pforte des Grauens** noch nicht rekapituliert haben, ist das eine gute Gelegenheit – zumal die beiden Magier nun durch ihre Erfahrung eventuelle Unklarheiten beseitigen und Wissenslücken schließen können. (Sofern Sie sie nicht bewußt offenlassen wollen.) Gerade Rakorium dürfte an allen Details über die Echsen Maraskans und speziell die Stadt Akraabaal interessiert sein – hier sollte sich durchaus der Zwiespalt ergeben, ob die Helden die ehemaligen Verbündeten 'verraten' oder den freundlichen Fanatiker mit Ausflüchten abspeisen.

Spezielle Informationen:

Danach geht Khadil Okharim zu allgemeinem Geplauder über Taten der Helden über ("Ach ja, da war ja auch die Sache mit Liscom von Fasar ... Was, sagtet Ihr, ist doch aus diesem Bukhar geworden ...?") Rakorium murmelt in dieser Zeit in seinen Bart und macht sich Notizen über das Gehörte.

Meisterinformationen:

Geben Sie den Helden das Gefühl, als nahezu Gleichgestellte betrachtet zu werden – hier kennt und schätzt man sie ob ihrer Leistungen; und eine gewisse Neugier gegenüber den Gezeichneten sollte auch nicht fehlen.

Die Mission – Zukunftsängste

Meisterinformationen:

An dieser Stelle, lieber Meister, liegt ein gewisses Dilemma – zum einen sollten die Hinweise auf die Chimärengefahr eher die kaum diskutierte Grundlage bilden (um die Aufmerksamkeit nicht zu früh auf Abu Terfas zu lenken) und das Gespräch vor allem um Bastrabuns Bann kreisen. Andererseits aber müssen die Chimären unzweifelhaft erwähnt werden, damit die Helden später in Borbra erkennen, daß sie den Ursprung der Kreaturen erforschen müssen, wenn sie dem Geist (wenn auch nicht dem Wortlaut) ihrer Mission entsprechen wollen. Wir hoffen, mit dem nun beschriebenen Gesprächsverlauf diesen Zweck erfüllt zu haben, doch da Sie Ihre Spieler weit besser kennen, müssen Sie gegebenenfalls das Gespräch abändern, um den gewünschten Erfolg zu erzielen.

Spezielle Informationen:

Erst nachdem die inzwischen von einer hübschen jungen Dienerin aufgetragene 'kleine Stärkung' (süßsaures Safranhuhn mit

Reis, Eierkuchen mit Mandeln und süßer Wein) verspeist ist, gehen die Magier zum Wesentlichen über – Ihre Befürchtungen für das Tulamidenland:

Ein verängstigter Überläufer von der Verwandlungs-Akademie in Tuzak, der zuvor mit Borbarad geliebäugelt hatte, aber auch Prophezeiungen und Horoskope warnen in verschiedener, doch eindeutiger Weise vor Chimären in großer Zahl – so tauchen etwa beim Legen der Inrahkarten immer wieder die Harpyie (steht für Wahnsinn, aber auch Chimären), das Füllhorn (Reichtum, aber auch allgemein Überfluß) sowie die auf dem Kopf stehende Karte der Göttin Tsa auf – gerade letzteres ist ein kaum verhüllter Hinweis auf "erzdämonische Kräfte der Wandlung und Veränderung", wie sich Khadil Okharim ungewöhnlich vorsichtig ausdrückt. Über genauere Hinweise verfügen diese Quellen jedoch nicht.

Zwar gibt es keine eindeutigen Beweise, doch es steht zu befürchten, daß Borbarad von Maraskan aus das gegenüberliegende Festland erobern will, um das Mutterland der Magie unter seine Herrschaft zu bringen – und daß er dieses Ziel mit eigens erzeugten Abnormitäten erreichen will ...

Meisterinformationen:

Nach der Schilderung dieser Sorgen folgt die Beschreibung von Bastrabuns Bann und der damit verbundenen Hoffnungen. Khadil Okharim gibt den Helden alle Informationen über Bastrabuns Bann, die diese nicht selber herausbekommen haben und zusätzlich folgende Angaben:

- Nach der Verbannung anderer Echsenvölker auf die Insel Marustan (Maraskan) wurde die Insel nicht nur für tabu erklärt, sondern ein gleichartiger Bannzauber gewirkt, der inzwischen ebenfalls erloschen ist.
- Mit Hilfe der alten Formel müßte es jedoch möglich sein, eine Variante zu entwickeln, die nicht nur die Echsischen, sondern auch die Kreaturen des Borbarad vom Festland fernhält.
- Leider ist die Bannformel, die lange von den Diamantenen Sultanen von Khunchom gewirkt wurde, in der Stadt selber durch Umstürze und Kriege in Vergessenheit geraten.
- Da weder abzusehen ist, wie lange die Rekonstruktion dauert, noch, wann (und ob) Borbarad angreifen wird, besteht zwar kein festes Zeitlimit – doch selbstverständlich ist jeder Tag kostbar.
- In Khunchom haben die Magier bereits gründlich geforscht (und sind noch dabei), für die Suche außerhalb der Stadt bitten sie nun die Helden um ihre Mithilfe.

Die Mission – eine Bitte unter Freunden

Spezielle Informationen:

Konkret bitten die Magier die Helden darum, das Tulamidenland förmlich nach Hinweisen auf Bastrabuns Bannzauber abzugrasen – ein detaillierteres Ziel können sie leider auch nicht geben.

Vor allem Khadil Okharim betont, daß es sich um einen Gefallen im allgemeinen Interesse handelt, für den er sich gerne in angemessener Weise revanchieren würde.

Meisterinformationen:

Die Motivation der Helden sollte unter anderem daher stammen, daß sie mit etwas Glück vielleicht einmal wirklich dem Dämonenmeister Borbarad zuvorkommen können – aber auch, daß diese hochgestellten Magier sie von gleich zu gleich um Hilfe angehen. Spielen Sie das bewußt aus: Hier heuert keine mächtige Meisterfigur für einen klar umrissenen Auftrag Handlanger an, sondern Fachgelehrte auf einem Gebiet wenden sich an anerkannte Spezialisten eines anderen (die Bekämpfung Borbarads).

Einem Magier unter den Helden sollte (auch ohne Probe) klar sein, daß das eine erhebliche Anerkennung ist, und er dürfte sich geehrt fühlen; es wäre gut, wenn die übrigen Helden die Mission ebenfalls als eine Sache der Ehre betrachten. Auch sonst geht es hier nicht zu wie auf dem Söldnermarkt, sondern wie bei der Einigung über die Kooperation zweier Akademien:

Das leidige Thema Bezahlung ist in seiner plattesten Form ("Aber was bringt uns das?" – vielsagendes Fingerreiben) hier völlig fehl am Platze, doch für die anfallenden Spesen wird das Maraskan-Kontor des Festumer Kaufherrn Stoerrebrandt großzügig sorgen. In Zahlen bedeutet dies einen 'Zuschuß' von 15 Dukaten pro Held und Monat – eine wahrhaft stattliche Summe.

Eine 'Erfolgsprämie' zu verlangen, ist angesichts der allgemeinen Bedeutung eines Erfolges schon dreist (und müßte einem gut gespielten Magier eigentlich die Schamesröte ins Gesicht treiben), doch es ist naheliegend, daß die dankbaren Khunchomer sich nicht lumpen lassen werden. Der von Khadil Okharim ins Spiel gebrachte Gegengefallen kann in einem (sorgfältig in Ihre Kampagne eingepaßten) Artefakt, einem magischen Buch etc. bestehen oder auch von den Helden 'aufgespart' werden – beim Leiter der Drachenei-Akademie noch etwas gut zu haben, ist kein kleiner Vorteil.

Falls Sie Helden mit dabei haben, die von ihrem ganzen Wesen her dem Geist dieser Szene widersprechen, gibt es die Ausweichmöglichkeit, daß sie den fraglichen Charakter einfach nicht mit einladen und er später von seinen Freunden 'angeheuert' wird.

Alternativen

Wie bereits erwähnt, finden Sie hier eine Liste anderer Möglichkeiten, wer die Helden auf die rechte falsche Spur bringen könnte – gegebenenfalls müßten Sie den Verlauf der Suche leicht variieren:

- Für Helden mit ausgeprägter Söldnermentalität (was mittlerweile für die Gezeichneten zwar höchst untypisch wäre, aber man weiß ja nie ...) kann das Maraskan-Kontor als Auftraggeber auftreten. Die Agenten des Kontors haben dann auf der Insel beunruhigende Hinweise aufgeschnappt, die sogar die vor allem an Gewinnen und Bilanzen interessierten Kauf-

herren haben aktiv werden lassen. Magister Rakorium kann dabei als fachlicher Gutachter auftreten.

Am besten funktioniert dieser Weg, wenn die Helden bereits zuvor dem Haus Stoerrebrandt (einem der Teilhaber) oder dem Kontor direkt als Fachleute für die Beilegung übernatürlicher Probleme angenehm aufgefallen sind – etwa weil sie die Abenteuer **Die Göttin der Amazonas** und/oder **Wie Sand in Rastullahs Hand** erfolgreich bestanden haben.

- Der bislang kaum bekannte, aber höchst dekadente Stadtadlige und Gelegenheitskaufmann Merat al-Niai lädt die Helden zu sich ein und konfrontiert sie mit einer Beschreibung der Lage und der Aufforderung, ihm zu helfen. Wie er genau an diese Informationen kommt, ist ebenso rätselhaft wie die Frage, ob man ihm trauen kann – doch da er anscheinend auch viel über die Helden weiß und seine guten Absichten für seine Heimatstadt betont ...

Dieser Einstieg ist dann gut geeignet, wenn Sie gerne mit dem Mißtrauen der Helden spielen und dem Geheimnis um den Auftraggeber zusätzlichen Reiz abgewinnen wollen.

Wie Sie vielleicht schon erkannt haben, ist *Merat al-Niai* ein Anagramm von *ai Tamerlein*, dem Nachnamen Nahemas der Schönen – und der Adlige eine der vielen Tarnungen der alterslosen Meisterzauberin, die sich durchaus Sorgen um ihre Geburtsstadt und ihre tulamidischen Stammesgeschwister macht. Ob die Helden das aber jemals herausfinden ...

- Da in vielen Spielrunden Namen und Macht Nahemas durchaus allgemein bekannt sind (es muß sich wohl um das Phänomen der Wissensdiffusion von Spieler- in Heldenköpfe handeln ...), besteht die Möglichkeit, daß Sie es weitgehend wie zuvor beschrieben angehen, aber die Schöne Zauberin mit offenen Karten spielen lassen.

Diese Variante ist dann von Vorteil, wenn Ihre Spieler sich von diesem Vertrauensbeweis besonders reibungslos ins Geschehen führen lassen oder schlichtweg so eingebildet auf die Bedeutung ihrer Figuren sind, daß sie derlei direkte Bitten um Hilfe geradezu erwarten. (In diesem Fall sollten Sie allerdings im Verlauf des Abenteuers von allen angebotenen Möglichkeiten immer die gefährlichste nehmen, um zu beweisen, daß tatsächlich nur so bedeutende Recken mit den Bedrohungen fertigwerden können ...)

- Sie verwenden einen Auftraggeber, der uns bislang gar nicht eingefallen ist, der aber in ihrer Welt große Bedeutung für die Helden besitzt und ihr Vertrauen genießt – das kann von Rohezal über Elcarna und Athavar Friedenslied bis zu Ihrer 'Privat-Meisterfigur' Orsoleana der Klugen reichen.
- Falls Ihre Helden es mit der inzwischen erreichten Erfahrung und Berühmtheit vorziehen, nur noch aus eigenem Antrieb Dinge zu unternehmen, muß halt ein an der Bekämpfung schwarzmagischer Umtriebe interessierter Spielermagier und/oder -gelehrter herhalten, der zuerst in einigen Büchern vage Hinweise findet und diese dann durch Nachforschungen in Khunchom (etwa im Hesindetempel) vervollständigen kann, bis er den zuvor gegebenen Überblick besitzt.

Reisevorbereitungen

Waffen und Zauberwerk

Es liegt nahe, daß die Helden die Anwesenheit in Khunchom nutzen, um sich mit den üblichen Waffen, Tränken, Heilkräutern etc. einzudecken. Khunchom ist groß genug, um alle Waren feilzubieten, die Sie den Helden zuzugestehen bereit sind – allerdings zu einem spürbaren Preis: Was auch immer als Schutz vor weltlichen und magischen Gefahren gelten kann, ist so gefragt, daß die Händler das Dreifache des üblichen Preises verlangen (und sich normalerweise nicht unter das Doppelte hinunterhandeln lassen).

Artefakte

In der Drachenei-Akademie liegt es natürlich nahe, sich auch nach regelrechten magischen Artefakten umzuschauen: Was 'auf Lager' ist, sollte nicht allzu mächtig sein – sonst hätte es längst einen Interessenten gefunden oder wäre einfach zu teuer.

(Aus Menschenfreundlichkeit möchten wir noch den Tip geben, daß sie sinnvollerweise nur solche Zauber besitzen sollten, die voraussichtlich in diesem Abenteuer vollständig verbraucht werden, damit sie nicht irgendwann, viel später, ein ganz anderes Abenteuer unerwartet durcheinanderwirbeln.)

Mit den speziellen Auftragsarbeiten sieht es folgendermaßen aus: Ihre Herstellung dauert durch das Warten auf günstige Konstellationen recht lange und ist *wirklich* teuer – für jeden permanenten ASP können Sie etwa 1.000 Dukaten berechnen, dazu kommen noch die Materialkosten. Falls die Helden ihn davon überzeugen, daß fragliches Artefakt bei ihrer Mission dienlich ist, kommt ihnen Khadil Okharim mit dem Preis bis auf 80% der eigentlichen Summe entgegen – und das dürfte immer noch unerschwinglich sein.

(Anders sieht es hingegen aus, wenn die Helden unlängst auf Maraskan ein wenig Endurium haben mitgehen lassen – ja, auch solche Leute gibt es ...!)

Kontakte

Darüberhinaus können folgende Personen in Khunchom sinnvollerweise von den Helden angesprochen werden (Bei anderen gilt als Richtlinie, daß sie sehr an Berichten über die jüngsten Erlebnisse interessiert sind – es schadet nichts, wenn das den Helden allmählich sogar lästig wird –, aber nichts oder wenig Hilfreiches wissen.):

Großfürst Selo Kulibin

Es ist nicht auszuschließen, daß die Helden den numehr 34 Jahre alten Großfürsten der Stadt seit seiner Jugend kennen (Aus dem Abenteuer **Der Streuner soll sterben**) oder sonst seine Bekanntschaft gemacht haben. Allmählich ist selbst dieser 'ewige Jüngling' reifer geworden und spürt die goldenen Ketten, die der Kalif ihm und seiner Stadt angelegt hat – doch das ärgste ist das

einst leichtfertig gegebene Versprechen, seinen ältesten Sohn und Erben, Prinz Stipen, zur Erziehung in den Kalifenpalast nach Mherwed zu schicken. Dieser Schritt hätte vermutlich den vom empörten Khunchomer Adel erzwungenen Thronverzicht des Prinzen (wenn nicht die Absetzung des Großfürsten) zur Folge, eine offene Weigerung hingegen würde den Kalifen über Gebühr verärgern.

Fürst Selo will wie üblich niemandem wehtun und hat folgenden Ausweg ersonnen: Da sich bei seinem Sohn überraschend astrale Kräfte gezeigt haben, wird er ihn zur Ausbildung in die Zauberschule des Kalifen nach Mherwed (die immerhin im alten Sommerpalast untergebracht ist) schicken – wortgetreu genug, um Malkillah III. nicht zu erzürnen, aber hinreichend 'unrastullisch', um die zwölfgöttergläubigen Khunchomer zu besänftigen. Raten Sie einmal, wer in diesen gefährvollen Zeiten ausersehen wird, den Sprößling des Hauses Kulibin nach Mherwed zu eskortieren ...

Wir können im folgenden nicht näher darauf eingehen, aber falls sich die Helden darauf einlassen, für eine wahrlich (groß)fürstliche Belohnung diesen zusätzlichen Auftrag zu übernehmen, fallen Ihnen bestimmt hinreichend Wege ein, wie ein dicklicher, gründlich verzogener Zehnjähriger mit unkontrollierten magischen Kräften und der Erwartung, alle Wünsche erfüllt zu bekommen, die Reise bereichern mag ...

Auf der Habenseite sind natürlich neben der Belohnung beste Referenzen für den Kalifen und die Zauberschule zu verzeichnen. (Wenn Sie vermuten, daß das die Helden zusätzlich zum Schutz der Stadt und des Umlandes anspornt, versprechen Sie ihnen doch die Belohnung mit einem lukrativen Gut aus dem großfürstlichen Besitz ...)

Baron Reckhart von Spogelsen

Der – vormalis abberufene, nach dem Mord an seiner Nachfolgerin zurückgekehrte – arrogante Botschafter des Mittelreiches (der sich selbst gerne 'Gouverneur von Khunchom' nennt) ist die richtige Adresse, wenn die Helden bislang keinen ordentlichen Bericht über ihre Taten Richtung Gareth schicken konnten (und danach Verlangen haben). Bei ihren Forschungen helfen kann er allerdings in keiner Hinsicht.

Comtessa Gilia ya Mornicala

Für die Gesandte des Horasreiches gilt sinngemäß das gleiche wie für ihr Garether Pendant.

Beysa Riftah saba Althufir

Die Botschafterin des Kalifen hingegen kann eine gewisse Hilfe sein – zwar haben sie und ihre Untergebenen keine Ahnung bzw. frommen Abscheu vor "solch alten Götzendingen", doch das Leben in Khunchom hat sie so weltoffen gemacht, daß sie bei einer höflichen und überzeugenden Darstellung der Lage ihre religiösen Bedenken beiseiteläßt und den Helden einen Passierschein/Empfehlungsbrief ausstellt, der den Umgang mit weniger toleranten Untertanen des Kalifen erheblich vereinfachen dürfte.

Tajka von Eichenstetten

Die Erzwissensbewahrerin des Hesindetempels hat zwar eines der höchsten Ämter ihrer Kirche inne, doch froh macht die Albernierin das Leben im noch immer exotischen Tulamidenland nicht. Wenn die Helden sie bereits von früher kennen, müssen sie feststellen, daß die fast sechzigjährige Hochgeweihte (un)ziemlich dem Branntwein verfallen und ganze Tage 'unpäßlich' ist, so daß die Helden vermutlich mit dem Hohen Lehrmeister Khalid al Kherim sprechen müssen, der auch offiziell die Führung des Tempels übernommen hat. (Während die erzwissensbewahrerischen Aufsichtsfunktionen über die anderen Hesindetempel des tulamidischen Kulturraumes weitgehend im Argen liegen.)

Allzuviel weitere Hilfe kann aber auch der Kenner des Tulamidenlandes nicht geben, da der sehr fromme Magister Rakorium den Helden schon um einige Wochen zuvorgekommen ist und so manche bereits bekannten Informationen eigentlich von Hochwürden stammen.

Alef al-Morgûb

Der 'Hofwesir des Alten Palastes' ist trotz seines wohlklingenden Titels nicht viel mehr als ein unterbezahlter Aufseher des leerstehenden Palastes in den Mhanadisümpfen. Niemand kennt die frühere Residenz der Diamantenen Sultane besser als der gebeugte Sechzigjährige, der zur Aufbesserung der kargen Schatulle neugierige Reisende durch die immer mehr verfallende Anlage schleust, aber gegenüber respektablen, freigiebigen und

'wissenden' Besuchern überraschende Erkenntnisse über die Vergangeheit hervorzukramen weiß – bis hin zu einer alten Tontafel, die die Rekonstruktion einer Komponente des Bannzaubers ermöglicht (wenn Sie den Helden direkt mit einem Anfangserfolg schmeicheln wollen).

Kardin und Garumin Dralût aus Tuzak

Die beiden Zwilling Brüder stehen nicht nur offiziell dem 'Tempel der Weltenscheibe', sondern (weniger offiziell) auch den maraskanischen Exilanten in Khunchom vor – über Bastrabuns Bann wissen sie allerdings nur wenig. (Da die Beni Rurech schon mit ihrer Auswanderung nach Maraskan das Gesetz Bastrabuns gebrochen haben, ist das auch nicht weiter verwunderlich.)

Wenn sich die Helden nicht mit ihnen in Verbindung setzen, mag es durchaus geschehen, daß ein Abgesandter der Brüder die Helden aufsucht und einlädt, auf daß sie aus erster Hand von den 'Tuzaker Vorfällen' berichten.

Es liegt beim Meister, wie (un)heimlich diese Einladung überbracht wird – die Maraskaner haben nun einmal ein Faible für geisterhaftes Auftreten, um ihr Gegenüber zu verunsichern und die eigene Macht gehörig hervorzuweisen; Briefe, die in verschlossenen Räumen auftauchen und dergleichen sind genau ihr Stil.

Wenn sich die Helden kooperativ und vertrauenswürdig zeigen, mögen die Brüder ein gutes Wort bei den maraskanischen Waffenschmieden einlegen oder ihnen gar eine Warnung vor den 'Überbringern der Gabe' zukommen lassen.

Die 'Überbringer der Gabe' (Meisterinformationen)

Nach maraskanischer Lehre hat der Gott Rur die Weltenscheibe erschaffen und seinem Zwillingbruder Gyor als Geschenk zugeworfen – ein Flug, der heute noch andauert.

Über die kosmologische Bedeutung dieses Glaubens gibt es annähernd so viele Meinungen wie Maraskaner; und Meuchelmord galt schon immer als gutes Argument im Streit der Theologen. Die 'Überbringer der Gabe' jedenfalls sind eine kleine, sehr radikale Sekte, die glaubt, durch die Unterstützung Borbarads das Eintreffen der Welt bei Gyor beschleunigen zu können. Daß das nach allgemeiner Überzeugung mit dem Ende der Welt gleichzusetzen ist, stört sie nur wenig – ein 'Überbringer' ist so unerschütterlich fanatisch, daß die erwartete Belohnung durch Gyor derlei unangenehme Nebeneffekte bei weitem ausgleicht.

In diesem Abenteuer spielen sie allenfalls eine Nebenrolle – doch einer der ihren wird die inzwischen deutlich als Feinde des 'Meisters' erkennbaren Gezeichneten verfolgen und zu töten versuchen. Der Meuchler ist ein Streuner etwa der siebten Stufe – gut, aber keine ernste Bedrohung für die Helden – und in Heimtücke ebenso bewandert wie im Einsatz seiner mit Sunsura vergifteten Wurfscheiben mit geschliffenem Rand.

Seine erzählerische Aufgabe ist es, die Helden darauf zu stoßen, daß 'man' inzwischen auf sie aufmerksam geworden ist – verwenden sie ihn daher als Feind in den Schatten, der sie ablenkt und verunsichert, mit dem sie allerdings letztlich duraus fertigwerden sollten. (Mehr als die oben gegebenen Informationen weiß er allerdings auch nicht.)

Die Suche

Dieser Abschnitt läßt den Spielern ebenso wie dem Meister große Freiheiten in der Abfolge der einzelnen Ereignisse. Insbesondere gilt, daß viele Wege ans Ziel führen und es unmöglich ist, jeden zu beschreiben – daher (und weil es letztlich ja nur eine Ablenkung ist) müssen wir einige 'Bausteine' beschreiben, aus denen Sie die Ereignisse selbst zusammenfügen können.

Zuerst einmal wird beschrieben, was die Helden eigentlich finden können, wenn sie geschickt sind, danach stehen Anmer-

kungen über verschiedene Methoden der Erkenntnisgewinnung. Eine Übersicht der wichtigsten Orte (und was die Helden dort erwartet) rundet die Angaben ab.

Karte 1 können Sie die wichtigsten Straßen und Schiffsfahrtswege der Region entnehmen und die ungefähre Reisedauer in Tagen ablesen. Die Zeitangaben beziehen sich auf eine Kamelkarawane oder eine zügig, aber nicht in Gewaltritten reisende Reitergruppe. Für Reisende zu Fuß können Sie die Zeiten verdoppeln.

Exkurs: Der Bannzauber

Die zur Errichtung des Bannes nötige Magie stammt aus uralter Zeit und ist daher keiner der heute etablierten Magierichtungen eindeutig zuzuordnen – es verbindet druidische, satuarische, echsische, schamanistische und sogar frühe gildenmagische Ansätze zu einem machtvollen Ganzen.

Daher ist es auch völlig unmöglich (insbesondere in der zur Verfügung stehenden Zeit) eine These neuzuentwickeln; die einzig wirksame Methode besteht tatsächlich darin, möglichst viel Wissen über die damals ausgeübten Rituale zusammenzutragen.

So unüberschaubar die zu beachtenden Umstände auch sind, aus Gründen der Spielbarkeit haben wir sie in neun Komponenten eingeteilt: Worte, Gesten, Zeitpunkt, Ritualplatz, Gewandung, Ritualglyphen, Räucherwerk, Begleitmusik und Opfergaben an höhere Mächte.

Im folgenden werden Sie immer wieder lesen, daß eine beliebige oder bestimmte Komponente an einem Ort gefunden werden kann – die Suche wird dadurch zu einem Puzzlespiel und die Helden haben viel zu tun, wenn sie ihre 'Neunsachen' zusammentragen wollen.

(Auch wenn darauf nicht weiter eingegangen wird, können Sie bei Bedarf die Mühsal und Frustration der Suche gut dadurch illustrieren, daß die Helden mit großem Aufwand ein Textfragment o.ä. 'erobert', dessen Inhalt sie bereits besitzen ...)

Insgesamt ist dieses Ritual ausgesprochen altertümlich und fremdartig – die gesamte Magie der Urtulamiden hat wenig mit

der heutigen Wissenschaft zu tun und erinnert vielfach an schamanistische und priesterliche Anrufungen höherer Mächte. Für das Abenteuer genügt es eigentlich, wenn Sie den Helden knapp sagen, was sie gefunden haben, doch als Beispiel, wie Sie gegebenenfalls die einzelnen Komponenten näher ausarbeiten können, seien hier zwei Bestandteile kurz angerissen:

»Sprich: Scham Haddad Turushti Ischme-Darsati Nandarsul

Kein Schirschass verletzt den Krieger.

Kein Aschass tritt auf diesen Boden.

Kein Lewjahusch tötet die Kinder Zulhamids.

'Wehl' spricht der Drachenköpfige, 'Dreifach wehl'

'Meine Zauber schweigen' klagt er, 'Meine Glieder tragen mich nicht!'

Qurusch ai Schirdachin Uruppa Tanifl»

(Eine der zwölfmal zwölf Strophen des Bannliedes.)

»Hebe die Hände und falte sie, einen noch grünen Pinienzapfen umfassend!

Dann neige dich gegen Norden, zu ehren die Mächte des Eises.

Dann neige dich gegen Süden, zu ehren die Mächte des Feuers.

Dann neige dich gegen Osten, zu ehren die Mächte des Wassers.

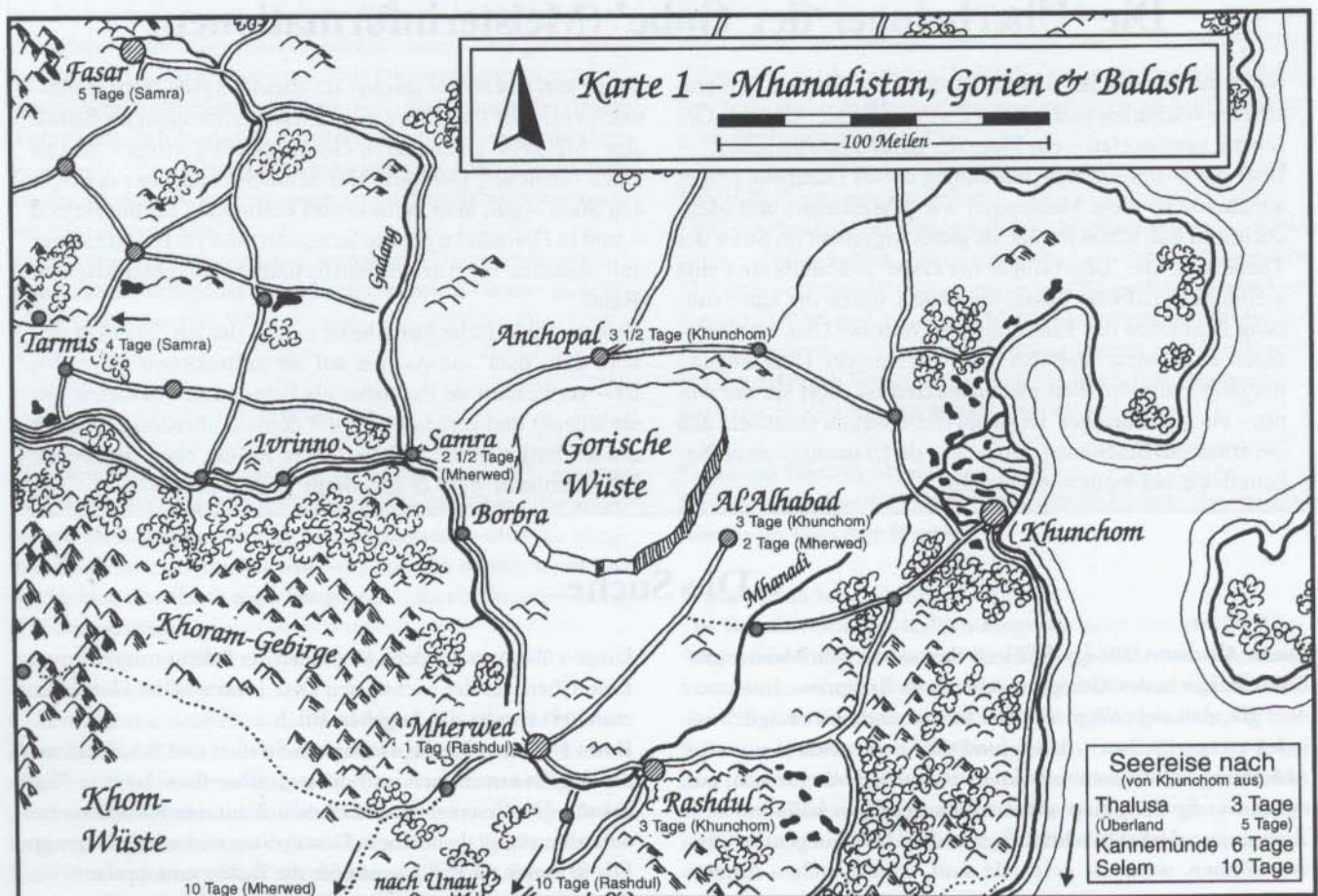
Dann neige dich gegen Westen, zu ehren die Mächte des Erzes.

Dann neige dich gegen den Boden, zu ehren die Mächte der Erde.

Dann schaue nach oben, zu ehren die Mächte der Luft.

Dann wende dich zum Mond, zu ehren die Mächte der Magie.«

(Ein kleiner Teil der – eher an einen Zaubertanz erinnernden – Ritualgesten.)



Ob die Helden überhaupt erfahren, wie viele Komponenten es gibt, sei Ihrer Entscheidung überlassen: Für das Verschweigen der Neunzahl spricht, daß die Helden in größerer Ungewißheit durch die Lande ziehen und leicht mit unerwarteten Komponenten zu überraschen sind; während die Kenntnis der Anzahl allgemein stärker motiviert, da zu sehen ist, wieviel schon erreicht wurde und wieviel noch fehlt. (Als Kompromiß könnte die Entdeckung der korrekten Komponentenzahl ein eigener Schritt auf dem Weg zum Ziel sein.)

Weltliche Erkenntnismöglichkeiten

Die einfachste Methode ist eigentlich das Nachschlagen in einem guten Buch – doch darauf sind die Khunchomer Magier auch schon gekommen, so daß man schlicht voraussetzen kann, daß die gängigeren Zauberbücher keine Informationen enthalten bzw. bereits ausgewertet wurden. Da aber nun einmal nicht auszuschließen ist, daß einer Ihrer Helden die perfekte Urschrift eines sagenhaft seltenen Werkes besitzt, können Sie erlauben, daß er daraus maximal eine Komponente des Zaubers rekonstruiert, sofern das Buch thematisch in die Rubrik *Antimagic*, *Beherrschungen* oder *Beschwörungen* gehört.

Besser wäre es allerdings, wenn es jeweils die Vervollständigung einer *fast* richtig erkannten Komponentenbeschreibung erlaubt – die unrealistische Vorstellung, daß jede Quelle nur einen Aspekt, diesen aber komplett beschreibt, ist ja nur ein spielvereinfachendes Vehikel.

Dafür muß er es allerdings auch mit sich führen – unter einem Monat Studium geht es nicht, wenn er sich nicht völlig aus dem Abenteuer ausklinken und in die Ruhe seines Turms zurückziehen will –, was das kostbare Stück natürlich sämtlichen durch Natur und vorwitzige Menschenhand auszulösenden Katastrophen aussetzt.

Falls die Helden sich auf die Befragung des einfachen Volkes verlassen, sollten Sie vor allem phantasievolle Varianten von Bastrabuns Lebensgeschichte zu hören bekommen – und erst, wenn die Spieler das Gefühl bekommen, es lohne sich einfach nicht, "diese tumben Bauern zu fragen" (eine für spätere Abschnitte fatale Einstellung) sollten Sie sie mit einer 'weisen Frau' überraschen, die perfekt eine bislang unbekannte Komponente rezitieren kann, ohne genau zu wissen, warum ihre Mutter ihr das beigebracht hatte ...

Magische Erkenntnismöglichkeiten

Theoretisch erlaubt eines von Bastrabuns Besitztümern, mittels eines NEKROPATHIA Kontakt zu ihm aufzunehmen – doch 2.800 Jahre sind selbst für derartige magische Verbindungen zuviel, so daß ein lebloser Gegenstand einfach nicht aus-

reicht – der Zauber wird ungeachtet des Würfelerggebnisses als mißlungen (aber nicht gepatzt) behandelt.

Das einzig Erfolgversprechende sind Körperteile des großen Zauberers, die noch heute als Reliquien verehrt werden. Mit ihnen hat ein NEKROPATHIA theoretisch Aussicht auf Erfolg, doch ist er angesichts der verstrichenen Zeit um 66 (in Worten: sechshundsechzig) Punkte erschwert, also praktisch nur von einem Erzmagier zu sprechen, der die Formel vollendet beherrscht – und außer in Rashdul (siehe dort) dürfte ein solcher Spezialist allenfalls in Brabak zu finden sein, doch das führt über den Rahmen dieses Abenteuers zu weit hinaus.

Sollten die Helden Kontakt zu einem Druiden haben, der den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT beherrscht und ihnen noch einen großen Gefallen schuldet (oder eine große Aufgabe auferlegt), oder gar aus rätselhaften Gründen diesen Zauber selber beherrschen, gilt:

Bei allen Artefakten aus Bastrabunszeit ist der Zauber um 13 Punkte erschwert und kostet 68 ASP. Da ein ganzes Jahr in nur einer Minute wiederholt wird, muß dem Zaubernenden eine *Magiekunde*-Probe gelingen, um für jeweils sechs eingesparte Talente eine Komponente des Rituals zu erkennen.

Die Reliquien des Bastrabun

Spezielle Informationen:

Die Tulamiden messen den Körperteilen verstorbenen Herrscher und Helden große Bedeutung zu und betrachten sie als wundermächtig – und die des Bastrabun machen da alles andere als eine Ausnahme. Von ihnen ist der Schädel in Khunchom beheimatet, während in Rashdul, Mherwed und Samra jeweils einige Knochen liegen, die seine Hände sein sollen.

Meisterinformationen:

Sofern Sie nicht früher bereits eine andere Aussage getroffen haben, raten wir, daß die Hand aus Rashdul echt ist, die aus Mherwed hingegen beim Herannahen der Novadis nach Samra 'gerettet' und in der Kalifenstadt durch eine andere Totenhand ersetzt wurde.

Aufgrund ihres Alters sind diese Heiligtümer magisch fast wertlos, aber von sehr großer moralischer Bedeutung für die Tulamiden – und zu ihnen Zugang zu bekommen, dürfte selbst mit guten Referenzen recht schwierig sein, da es eigentlich überall wichtigsterische Reliquienmeister gibt, die 'ihre' Schätze keinerlei Gefahr aussetzen mögen.

Wenn sich ein Held als wichtige und mächtige Persönlichkeit präsentiert, mag das zu einem morbiden, aber klassisch tulamidischen Handel führen: "Gut, dann überlasse ich Euch die Heilige Hand bis Sonnenuntergang – so Ihr mir schwört, daß ich nach Eurem Tode Euren Schädel und Eure Leber bekomme!"

Die Kanopen des Bastrabun

Dieses Kapitel behandelt eine Abfolge wichtiger Orte in größerem Detail – Sie können Sie direkt übernehmen oder als Beispiel für andere Fundorte nehmen. Das Wissen um diese Krüge ist in sich schon halb vergessen und sollte den Helden gewiß nicht beiläufig zufliegen – doch hier bieten sich Hesindetempel und dergleichen als Quelle an. (Vor allem, wenn sich die Helden zu Beginn mit der freien, weitgehend vorgabenlosen Suche schwer tun.)

So wie der große Scheich die Mauer zu den Echsen Sümpfen erbaute, ließ er auch eine Reihe von weniger spektakulären und daher auch weniger bekannten Fokuse für seinen Bannzauber anlegen: Die ganze Küste gegenüber Maraskan waren einst in regelmäßigen Abständen übermannsgroße Krüge zu sehen, die mit Zauberkraft gefüllt waren und als Wächter der Tulamidenlande dienten.

Genau wie die Mauer sind die Krüge allerdings im Lauf der Zeit größtenteils zerfallen oder wurden von Schatzsuchern aufgebrochen und geplündert. Heute sind nur noch die in besonders unwegsamen Gegenden errichteten Kanopen überhaupt auffindbar, und erhalten sind nur jene, die durch Zufall (?) auf Kraftlinien errichtet wurden, so daß ihre Magie sich selbst mit Energie versorgen konnte. Die folgenden Möglichkeiten bestehen im konkreten Fall:

Zerstört: Der Krug ist bis auf den Boden zerbrochen und teils von Pflanzen überwuchert. Eventuelle Überreste aus der Bastrabunzeit sind bis zur Unkenntlichkeit mit Dreck, Erde, Tierkot etc. vermischt. (Unter Umständen kann ein Held allerdings eine interessant aussehende Echsenhaut etc. finden, die zur Lösung des Abenteuers zwar nicht beiträgt, ihm aber einen eher lästigen denn schädlichen Fluch auferlegt, solange er sie bei sich führt.)

Ein ODEM ARCANUM bzw. krötenhexisches Magiegeispür zeigt ein schwaches 'Nachglühen', ein ANALÜS oder OCULUS ASTRALIS hingegen ergibt keinerlei verwertbare Ergebnisse. Für einen OBJECTUM STUMM ist der Krug zu beschädigt.

Gut erhalten: Wo dieser Krug steht, ist offensichtlich nie ein Schatzsucher vorbeigekommen. Zwar ist die Bemalung abgeplatzt und unleserlich, doch der Deckel ist nur wenig verrutscht und läßt auf einen einigermaßen gut erhaltenen Inhalt schließen. Dieser hat seine Zauberkraft allerdings weitgehend verloren – allerdings sind noch ein stark bandagierter Leichnam in Bronzerüstung zu erkennen, der in dem Krug beigesetzt wurde. Diverse Beigaben sind ebenfalls noch erkennbar: Die alttulamidische Magie ist von der heutigen sehr verschieden und verwendete mit mehr oder weniger Erfolg Tierinnereien, Edelsteinstaub, Holzfigürchen und anderes.

Ein ODEM ARCANUM o.ä. läßt eine geringe 'Restladung' von etwa 10 ASP erkennen, ein ANALÜS/OCULUS ASTRALIS zeigt nur ein kaum erkennbares Gewirr mit schwachen Anklängen an Beherrschungszauber.

Falls sich jemand näher mit den Grabbeigaben befaßt und eine Tier-, Pflanzen-, Alchimie- und Magiekunde-Probe (jeweils um



7 erschwert) schafft, hat er das Geheimnis um die korrekten Opfergaben entschlüsselt. (Anmerkung: Auch hier sollte gelten, daß die Gruppe einen von ihnen zum führenden Untersucher bestimmt und nicht jeder in den Dingen herumkramt – denn wenn 'alle mal dürfen' kann man das Würfeln auch gleich sein lassen.)

Ebenfalls erfolversprechend ist die Beschwörung des Geistes des mumifizierten Toten: Durch die Zauberei ist er zur Gefesselten Seele geworden und daher harmlos, kann aber befragt werden – und wenn dem Fragenden eine *Magiekunde*-Probe +5 gelingt, kann er aus dem Bericht die richtigen Zaubergesänge rekonstruieren. Über andere Aspekte weiß der Geist gar nichts. (Daß nach so langer Zeit die Beschwörung sehr unsicher ist und das Wissen der Geister sehr gering sein kann, sollten Sie benutzen, um eine sture Abwicklung des Abenteuers nach dem Schema "Jetzt machen wir den nächsten Pott auf und fragen dann den Geist" zu unterbinden.)

Vollständig: An einem schwer erreichbaren Ort irgendwo auf einer kleinen Kraftlinie steht ein zwei Schritt hoher, bauchiger Tönkrug, der sogar noch seine farbenfrohe Bemalung mit zaubermächtigen (?) Glyphen trägt. Der Deckel des Kruges hat die Gestalt eines rot-weißen Fuchskopfes, der gegen Maraskan blickt.

Ein XENOGRAPHUS würde zur vollständigen Lektüre der Inschrift mehrere (23 minus KL) Minuten dauern und daher 19 bis 67 ASP kosten, erlaubt aber die Entdeckung, wie die korrekten Zauberzeichen auf den übrigen Krügen gelaute haben mögen. (Unter anderem ist hier eine Formel zu Ehren des Mondherren Feqz, Bekämpfer des Echsengezüchtes und Vater der Magie (!) enthalten, die Magietheoretikern und Theologen einiges zu denken geben dürfte.) Wer Alt-Tulamida (die neue Form genügt nicht) oder aber Zelemya beherrscht, kann die Inschrift in (22 minus KL) Stunden ebenfalls deuten.

Eine sehr deutliche Warnung ermahnt den Betrachter, nicht den Deckel zu heben. Wird die Inschrift nicht entschlüsselt oder der Fuchskopf aus anderen Gründen bewegt, birzt der gesamte Krug in einem Splitterregen auseinander. Werfen Sie vier W6: Wer einen Schritt oder weniger entfernt stand, erleidet 4W+4 TP; zwischen einem und zwei Schritt sind 3W+3 TP fällig usw. – bis hin zu 1W+1 auf mehr als drei Schritt Abstand. (Entfernen Sie jeweils den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis.)

Aus der Staubwolke tritt dann der Wächter: Eine uralte Mumie, die zu Bastrabuns Zeiten in dem Kanopenkrug (lebendig?) begraben wurde. Im Gegensatz zu den meisten Kreaturen ihrer Art trägt sie Rüstung und Waffen – und zwar ein Schuppenhemd und ein gefährliches Sichelschwert, beides aus Bronze.

Die Werte der Kriegermumie:

MU 30; AT 7; PA 7; LE 50; RS 7*; TP 2W+6 (Sichelmesser) * oder 1W+4 (Hände); **GS GST2; AU unendlich; MR 15; MK 15**

* Wenn Waffen und Rüstung der Mumie den Kampf überstehen, können sie durchaus von einem Helden verwendet werden – in diesem Fall verwenden Sie die Werte von Kettenmantel und Großem Sklaventod, allerdings mit verdoppeltem Bruchfaktor.

Aufgabe der Mumie ist es, diejenigen zu bekämpfen und zu töten, die ihre Ruhe störten. Davon läßt sie sich nur durch Kampf oder Magie abhalten.

Hilfreiche Aufschlüsse zum Bannzauber sind hier nicht zu finden. Testspiele haben gezeigt, daß es am besten ist, wenn die Helden nach zwei oder drei zerstörten Kanopen auf eine gut erhaltene stoßen und einiges Wissen sammeln können. Dann sollte der Kampf gegen die Mumie aus dem vollständigen Krug folgen und den Hoffnungen auf baldigen Erfolg einen gewissen Dämpfer aufsetzen.

Danach bietet sich an, Ihren Helden Hinweise auf weitere Erkenntnismöglichkeiten zuzuspielen.

Mögliche Schauplätze

Da einfach nicht abzusehen ist, wohin sich die Helden von Khunchom aus wenden werden, seien hier einige mögliche Ziele zusammengefaßt und ihre Bedeutung für dieses Abenteuer erläutert.

Rashdul

Spezielle Informationen:

7250 Einwohner, Phex-, Rahja-, Rastullah-, Hesinde-, zweimal Borontempel, mehrere Karawansereien und Herbergen.

In Rashdul lebt die Atmosphäre alter tulamidischer Märchen noch heute, und wer durch die engen Gassen zum Basar schlendert und die weißen und roten Mauern und Türme betrachtet, der würde auch nicht erstaunen, wenn er Bastrabun leibhaftig gegenüber stände. Die unschätzbar alte Stadt am Mhanadi steht zur Zeit unter dem starken Einfluß des Kalifen in Mherwed, doch noch immer haben die Tempel der Zwölfgötter regen Zulauf, fast noch mehr als in früheren Jahren.

In der Rashduler Pentagramm-Akademie herrscht zur Zeit eine gewisse Meinungsverschiedenheit, aber weil die gewaltige graue Anlage keine Tore besitzt und jeglicher Kontakt mit der übrigen Stadt mittels fliegender Teppiche oder Luftdschinne abgewickelt wird, dringen darüber nur wenige konkrete Nachrichten hinaus.

Meisterinformationen:

Die offizielle Freundschaft zum Kalifat hängt vor allem an der verbliebenen Kriegsmacht der Novadiheere und dem mherwedfreundlichen Onkel und Berater der regierenden

Shanja. Doch viele Rashduler Kaufleute und Großgrundbesitzer sind damit alles andere als glücklich, und heute, da die Bedrohung durch das Al'Anfaner Imperium nur noch Geschichte ist, sehnen sich viele nach alten Tagen der Unabhängigkeit. "Das Kalifat hat seine Schuldigkeit getan!", so bekommt man es in den Tempeln immer wieder zu hören, und schnell mag es passieren, daß ein Rashduler an die Helden herantritt und von den berühmten Recken Worte oder gar Taten zur Unterstützung dieses Zieles erhofft.

Da Rashdul ungewöhnlicherweise zwei Borontempel besitzt, die dem Raben von Punin bzw. dem Patriarchen von Al'Anfa unterstehen, bietet es sich an, daß die Helden hier (endlich) vom Verlauf ihrer letzten Mission berichten, falls sie bislang nicht dazu gekommen sind.

In der Akademie ist fürwahr ein heftiger Streit zwischen den Verfechtern der beiden Beschwörungskünste über die zukünftige Arbeit der Schule ausgebrochen: Die Elementaristen verweisen darauf, daß ihre Spielart die klassisch tulamidsche Magie ist, wie sie im ehrwürdigen Rashdul gepflegt werden muß.

Die Dämonologen behauptenvoller Überzeugung, daß ihre Magie nicht nur mächtiger ist, sondern daß Elementaristen ja schließlich 'an jeder Dattelpalme' vorkommen (als da wären Mherwed, die Zitadelle im Raschtulswall, Al'Ahabad) und daß man besser ein vernünftiges graumagisches Gegengewicht zu den 'Pfuschern' in Brabak bilden solle.

Bislang ist der Streit weitgehend friedlich verlaufen, allerdings hätten die diversen 'Streiche' und 'Entmutigungen' innerhalb des Lehrkörpers weniger gute Abschwörer gewiß das Leben gekostet.

Exkurs: Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen

Das in den **Mysteria Arcana** auf S. 239 näher beschriebene Zauberbuch enthält nahezu alles Wissen, das der berühmte Chimärenmeister Zurbaran über Chimären und Golems erworben hat. Von den drei existierenden Urschriften liegen eine im Kusliker Hesindetempel, eine in der Neu-Gareth Stadt des Lichts – und eine zu Rashdul in der Akademie.

In Magierkreisen ist (manchen) bekannt, daß Abu Terfas eine Belohnung von 6.666 Marawedi für eine Urschrift ausgesetzt hat.

Es ist nun sehr plausibel, daß jemand die Streitigkeiten an der Akademie genutzt hat, um das Buch zu stehlen und dem Chimärenmeister zu verkaufen – in diesem Fall könnten die Helden den weiteren Auftrag bekommen, es für 7.777 Marawedis wieder zurückzubringen.

Nachteilig mag dabei allerdings sein, daß ihre Aufmerksamkeit bereits sehr früh auf Abu Terfas gelenkt wird – letztlich müssen daher Sie entscheiden, ob dieser zusätzliche Hinweis den Spielern hilft oder eher Spannung raubt – und vor allem, ob die Helden bereit sein werden, das Buch tatsächlich wieder in Rashdul abzuliefern; denn nach unserer Meinung sollte ein solches Werk auf gar keinen Fall in den dauerhaften Besitz einer Spielerfigur kommen.

Falls die Helden es (voraussichtlich) bei einer anderen Akademie, einem Tempel etc. ihres Vertrauens abliefern werden, können Sie stillschweigend davon ausgehen, daß die Rashduler es schon durch Rückkauf, Diebstahl oder andere Methoden wieder zurückbekommen.

Sofern die Helden hierhervordringen (trotz Empfehlungsschreiben keine einfache Aufgabe), stoßen sie auf eine unheimliche Atmosphäre des Hasses und der gegenseitigen Verdächtigungen, die bis zu der Anschuldigung reichen, die andere Seite würde heimlich für Borbarad arbeiten. Bleiben die Helden hartnäckig, sollten sie zwischen Fronten geraten und mit Mühe nachweisen können, daß sich tatsächlich einer der Magister Hoffnungen auf die Freundschaft Borbarads (!) macht, wenn er denn die Dämonologie fördert.

Doch selbst wenn die Helden den Konflikt schlichten oder einer Seite zum Sieg verhelfen, hat sie das viele Tage gekostet und wenig Erfolge gebracht, denn schon zu Beginn des Streites wurden in Bibliothek und Archive viele Schriften entfernt, privat gehortet, aus schierer Gehässigkeit versteckt etc., daß es Monate, wenn nicht Jahre, dauern wird, bis die Akademieleitung wieder den richtigen Überblick hat.

Entdeckungen: Wie gesagt – viel ist hier zur Zeit nicht zu holen, doch je nach Engagement und Verdienst der Helden sollten sie bis zu zwei Komponenten entdecken können.

Mherwed

Spezielle Informationen:

Die Stadt beherbergt 5500 Einwohner, einen Rastullahtempel, mehrere Karawansereien und zwei größere Herbergen.

Die Hauptstadt des Kalifen ist mehr oder minder deutlich in zwei Teile geschieden: Auf dem Westufer liegt die Pracht des Kalifats vereinigende Palastanlage Al'Aram; im Osten befindet sich die alte Handels- und Handwerkerstadt, die mit ihren weißen, gelben und grünen Lehmhäusern neben der älteren Schwesterstadt Rashdul deutlich verblaßt. Hier ist auch die noch junge Zauberschule des Kalifen im ehemaligen Sommerpalast untergebracht.

Zwischen den beiden Flußufern verläuft eine aus schwarzem Basalt errichtete Brücke, die bereits von Bastrabun errichtet wurde und mit den Reliefs vieler unbekannter Fabelwesen geschmückt ist.

Meisterinformationen:

Die Reaktion der Novadis auf die jüngsten Ereignisse ist sehr zwiespältig: Für viele gehört Borbarad in die Zeit der 'Langen Nacht', als Rastullah geruht hat – also ist seine Rückkehr eine interne Angelegenheit der 'Zwölfanbeter' und betrifft das Volk ihres Gottes auch nicht besonders, zumal die Schrecken der Magierkriege weitgehend an den Wüstenbewohnern vorbeigingen.

Magiekunde- oder Götter und Kulte-Probe +8: In einem seiner Briefe hat Rohal das Kommen Rastullahs vorhergesagt und muß also als Heiliger Prophet gelten – das macht aus seinem Widersacher einen Feind Rastullahs. (Zumindest dürfte diese Argumentation den meisten Novadis einleuchten.)

Die Magier in Mherwed jedenfalls stehen derartig unter dem Druck und der Aufsicht der strenggläubigen Mawdlis, daß sie sich mit derartigen Dingen aus der Zeit lange vor Rastullahs Erscheinen nicht zu befassen wagen. Tatsächlich ist das Klima an der Akademie alles andere als offen, und die Helden dürften sogar Schwierigkeiten haben, ohne ein Empfehlungsschreiben eines hohen novadischen Würdenträgers überhaupt Gespräche führen zu können – und dann erweisen sich die Magister entweder als rundheraus unwissend (in diesem speziellen Punkt) oder aber unwillig, darüber zu reden, weil sie gerade wegen dieser Kenntnisse ohnehin schon in den Augen der Strenggläubigen kompromittiert sind: Wenn sie dann noch solche Ketzereien an beliebige Fremde weiterverbreiten, wären sie endgültig erledigt.

Eine Untersuchung von Bastrabuns Brücke sollte schon dadurch schwierig sein, daß sie bei Tag völlig verstopft und überfüllt ist, während bei Nacht Elitesoldaten die wichtigste Verbindung zwischen der Khom und dem Balash gegen Saboteure schützen.

Entdeckungen: Falls sich die Helden als verantwortungsbewußt und vertrauenswürdig zeigen, läßt sie ein sehr zögernder Magister einen Blick in eine Schriftrolle werfen, die von der 'Errichtung eines Gottgefälligen Bannes gegen das Unheilige Echsengezücht; wie einst geschehen zum Schutze der Steppe von Shadif und der fruchttragenden Länder am Szinto' handelt und aus der

sich eine Komponente rekonstruieren läßt – die Schrift abschreiben oder gar mitnehmen zu dürfen, erfordert allerdings weiteres diplomatisches Geschick. Das größte Geheimnis der Mhanadibrücke dürfte sein, daß sie zu guten Teilen aus Koschbasalt besteht, wie eine *Baukunst*-Probe oder eine ODEM ARCANUM offenbaren – doch wie das Gestein vor fast 3.000 Jahren hierherkam, ist im Rahmen dieses Abenteuers kaum zu klären.

Nur wenn die Helden eher durch Pech als Unfähigkeit bislang keine oder kaum Hinweise haben, läßt sich aus den Reliefs tatsächlich eine Komponente Ihrer Entscheidung ablesen.

Bastrabuns Bannmauer

Spezielle Informationen:

Von einer Stelle südlich der Chanebmündung bis nach Selem erstreckt sich dieser Grenzwall, von dem heute nur noch einige Mauerreste und Grenzsteine existieren – der Rest wurde teils von Menschen, teils von Echsischen abgetragen und zum Bau der Hütten verwendet. Wenige menschliche Bauern leben hier, dafür viele Echsen (teils vier-, teils zweibeinig); an verschiedenen Stellen sind diverse Tempel von H'Szint, Zssah und anderen obskuren Echsen-göttern zu finden.

Meisterinformationen:

Zwar waren die Steine einst mit Reliefs und Glyphen bedeckt, doch Wind und Wetter haben sie so abgeschliffen, daß kaum noch etwas zu erkennen ist. Die örtlichen Bauern sind mit den Beni Szintauí verwandt und ebenso abergläubisch wie abweisend. Je mehr magische Macht oder Bedeutung die Helden zeigen, desto mehr wenden sich die Dörfler ab.

Eine Expedition zu den 'Schamanen' der Echsenmenschen, um deren Sichtweise der Bannmauer festzustellen, ist magietheoretisch eine vorzügliche Idee – in der Praxis aber mit monatelangen Versuchen verbunden, daß Vertrauen der fremdartigen Wesen zu gewinnen, gefolgt von Jahren des eigentlichen Studiums, und kann im Rahmen dieses Abenteuers weder behandelt noch als vielversprechend bezeichnet werden.

Entdeckungen: Nichts, was in vernünftiger Zeit zu erkennen wäre – siehe oben. (Nur wenn die Helden ob ihres Pechs ihr Mitleid verdient haben, sollte ein kleiner Hinweis drin sein – etwa auf die Existenz von Bastrabuns Kanopenkrügen.)

Selem

Spezielle Informationen:

1.900 Einwohner (davon 300 Echsenmenschen) leben hier; es gibt mehrere H'Ranga-, je einen Efferd-, Peraine-, Tsa- und Borontempel, dazu diverse obskure Kultstätten, viele verkommene Kaschemmen und eine akzeptable Herberge.

Seit langem ist Selem zum Sinnbild von Wahnsinn und Verelendung geworden – in der feuchten, übelriechenden Luft vermodern die Überreste glorreicherer Tage, das Ungeziefer ist allgegenwärtig, und Rauschkraut und Fischschnaps haben die Selemer um ihren Verstand gebracht.

Meisterinformationen:

Die Dekadenz und Verkommenheit der Stadt Selem sind für viele Kampagnen gut, doch in der kurzen Zeit, die die Helden haben, können sie nur an der Oberfläche kratzen. Falls sie im Khomkrieg für die Novadis gekämpft haben, mag es hier immer noch rachsüchtige Schergen Al'Anfas geben, doch allgemein wird man sich kaum um sie kümmern – was ist schon ein Borbarad gegen 1.000 Jahre Degeneration ...?

Allenfalls in der vom Kusliker Kaiser Silem-Horas angelegten Bibliothek mag sich etwas Hilfreiches finden lassen, doch der Zustand des Bauwerks ist mitleiderregend – der einst rosige Marmor ist grau, die Statuenhalle wurde geplündert, die Bücher und Schriftrollen fortgeschafft oder vermodern still vor sich hin.

Heshdan Feruzef al-Azzar ist ein stets betrunkenen Hesindegeweihter, der von seinen Oberen in Khunchom seit langem vergessen wurde und sich nur mühsam gegen den immer schlimmeren Verfall wehrt – dabei stehen ihm vier Novizen zur Seite, von denen zwei (allerdings unabhängig voneinander) wiederum gelegentlich Schwarzhandel mit seltenen Manuskripten betreiben, um auf diese Weise ihre Rauschkrautsucht zu finanzieren.

Entdeckungen: Falls zu Ihrer Gruppe ein Hesindegeweihter (oder auch nur -gläubiger) gehört, der hier irgendeinen Fetzen brauchbaren Wissens – allenfalls eine Komponente – findet und der Göttin nicht zum Dank einen Beitrag zur Wiederherstellung der Bibliothek gelobt, wird er (mit Verlaub gesagt) von einem lausigen Rollendarsteller gespielt!

Al'Ahabad

Spezielle Informationen:

800 Einwohner, Rastullahtempel, eine Karawanserei. In der von Dschinnen erbauten Palaststadt am Rande der Gorischen Wüste herrscht Sultan Hasrabal von Gorien. Niemand, der klaren Verstandes und kein Novadi ist, geht dort freiwillig hin – denn der Sultan ist ein intriganter Geisterbeschwörer.

Meisterinformationen:

Sultan Hasrabal ist eitel, arrogant, machtgierig, leicht paranoid und hält sich für den allerkügsten, kurzum, er ist ein typischer Meistermagus. Zwar hat er in den letzten Jahren so manche Schlappe hinnehmen müssen, doch dadurch ist er allenfalls noch bedrohlicher geworden – denn mit fortschreitendem Alter hat er immer weniger zu verlieren. Dennoch – oder deshalb – hält er wenig von Borbarads Machtgier und spielt sein eigenes Spiel. Seine Aufmerksamkeit ist zur Zeit auf die Vorgänge in seiner einstigen Schule zu Rashdul gerichtet, wobei er mit den Elementaristen hält, aber nicht unbedingt deren Anführer unterstützt: Er sähe gerne sich selber auf dem Stuhl der Spektabilität und träumt, von dort aus allmächtig die Herrschaft über Stadt und Land Rashdul und den Balash anzutreten – selbstverständlich nur, um mit dem dann verfügbaren Wissen und Vermögen gegen Borbarad anzutreten ...

Die Helden läßt er nur vor, wenn sie seinen hohen Anforderungen an Werkzeuge genügen: Dann allerdings präsentiert er sich als freundlicher, hilfsbereiter Magier, dessen Feinde allzuviel Übles über ihn erfunden haben und der gerne auf der Basis 'Laßt uns unser Wissen zusammenlegen' mit den Helden kooperieren würde und versucht, sie auf die Vorgänge in der Rashduler Akademie zu lenken. Da nicht auszuschließen ist, daß sie vielleicht doch auf nützliche Informationen stoßen, wird er alle Tage einen Luftdschinn vorbeisenden, der die Helden ausfragt und seinerseits belanglose, aber pompös klingende Angaben übermittelt.

Denken Sie daran: Sultan Hasrabal ist der vielleicht verschlagenste Intrigant zwischen Raschtulswall und Perlenmeer – spielen Sie ihn dementsprechend und legen Sie die Helden in seinem Namen zumindest einmal gehörig rein, wenn sie so töricht waren, mit dem egozentrischen Magiermonarchen zusammenarbeiten zu wollen.

Entdeckungen: Erst wenn sie einige Drecksarbeit für ihn erledigt haben, wird er auf einen Text mit drei (!) Komponenten des Rituals 'gestoßen sein': Am besten passen Worte, Gesten und Gewandung. Das Problem ist nur, daß alles frei erfunden und mit Magie gealtert wurde – und wenn die Helden dann irgendwo die echten Varianten finden, müssen sie selber entscheiden, wem sie glauben wollen ...

Die Gorische Wüste

Spezielle Informationen:

Hier hausen etwa 10.000 Geister; die 'zivilisierteste' Einrichtung ist ein Boronschrein; Herbergen werden die Helden keine finden ...

Der damals schon leblose Tafelberg wurde einst von Borbarad beherrscht und dann von Rohal und Borbarad gemeinsam zum totesten Fleck auf Dere umgestaltet. Wer dort freiwillig hingehet, ist nicht einmal mehr wahnsinnig.

Meisterinformationen:

Wir wissen auch nicht so genau, was Ihre Helden dort oben wollen könnten, außer ihren Frieden mit der Welt zu machen und auf Borbarads neuerlichen Einzug in die Schwarze Feste zu warten.

Aber wenn es denn sein muß: Nehmen Sie das Abenteuer **Staub und Sterne** zur Hand und bereiten Sie den wackeren Recken mit den dort enthaltenen Angaben ein unvergeßliches Erlebnis.

Entdeckungen: Allenfalls die Erkenntnis, *warum* man sich dem Wirken Borbarads entgegenstellen sollte.

Anchopal

Spezielle Informationen:

1.100 Einwohner bevölkern die Stadt, es gibt einen wichtigen Peraine- und einen Rondratempel, dazu viele Herbergen. Die

Oasenstadt am Nordrand der Gorischen Wüste ist ein heiliger Ort der Peraine und wird deutlich von den Pilgern geprägt: Es befindet sich stets ein buntes Völkergemisch in der Stadt, denn die Pilger kommen aus aller Herren Länder, um hier um Genesung zu beten, aber auch um für eine wundersame Heilung oder eine üppige Ernte zu danken.

Die Einheimischen sind überwiegend Tulamiden, doch es gibt eine dünne Garethisprechende Oberschicht. Politisch gehört Anchopal zu Aranien und ist Hauptstadt der Gorischen Mark. Es sind trotz Skorpion- und Magierkriegen noch viele Gebäude aus alt-tulamidischer Zeit erhalten, doch seit vor Jahrzehnten eine Fürstin die Tulamiden mit Bosparano-Begriffen 'kultivieren' wollte, besitzt die Stadt anstelle eines Badehauses mit Wasserleitung eine *Therme* mit *Aquädukt* und liegt an der *Transarania*. Im Sternentor aus der Rohalzeit befindet sich heute die Ordensburg der *Grauen Stäbe von Perricum* (ODL), für viele reisende Magier wegen ihrer gutgefüllten Bibliothek ein geschätzter Mittelpunkt der Stadt.

Meisterinformationen:

Durch die der Gorischen Wüste zugewandte Torfestung mit ihren vier wehrhaften Türmen zogen einst die Bergleute und Minenarbeiter, die auf dem kargen Tafelberg nach Edelmetallen und sogar Mindorit gruben – doch seit Rohal von hier südwärts zog und die Wüste in den Magierkriegen zum leblosen Höllenloch wurde, ist das nach Süden weisende Außentor nie mehr geöffnet worden. Schutzmagier bezogen die Festung und legten ihre berühmt-berüchtigte Bibliothek über den Borbaradianismus an. Auf jeden Fall lernen die Helden hier den Großmeister Tarlisin von Borbra kennen, mit dem sie später noch das Vergnügen haben werden (siehe **Anhang/Personen**) und der sich auch recht neugierig und kooperativ zeigt.

Entdeckungen: Welche Erkenntnisse hier zu gewinnen sind, hängt im wesentlichen davon ab, wie weit die Suche bereits fortgeschritten ist:

- Wenn die Helden ganz am Anfang hierher kommen und nur ein paar (oder gar keine) Brocken zusammengetragen haben, wird Tarlisin seine Großarchivarin rufen, die dann bedauernd erklärt, die Bibliothek sei gut, aber nicht so geordnet, daß allzuschnell etwas über Bastrabuns Bannzauber herauszufinden wäre – und sie ist auch von noch so guten Referenzen nicht zu überzeugen, andere Leute als ihre Bediensteten durch das Labyrinth der Gänge irren zu lassen. (Eine Einstellung, der zu widersprechen sich der Großmeister hütet.) In etwa einem Monat wird sie allerdings sämtliche verfügbare Literatur bereitgestellt haben – eine durchaus ernstgemeinte Zusage. In der Zwischenzeit können die Helden ja ihre Suche an der Küste fortsetzen. (Hier drängt sich ein vager Hinweis auf die Kanopen des Bastrabun gerade auf.) Die fraglichen Texte enthalten dann tatsächlich Angaben über vier (!) Komponenten des Bannrituals, doch es ist fraglich, ob das den Helden (noch) viel nützt:
- Wenn die Helden dann zurückkehren (oder generell schon die meisten beschriebenen Orte besucht haben und die Schnitzeljagd allmählich ihren Reiz verliert), sind sie von Tarlisin

gerade in sein Besprechungszimmer gebeten worden, als ein abgehetzter Bote hereinstürmt, der hastig von der Plünderung und Zerstörung des Ortes Arborea bei Borbra durch Chimären berichtet.

Falls diese Nachricht nicht die Helden alarmiert, dann zumindest den Großmeister: Tarlisin wird fluchend aus dem Raum stürmen, in die Stallungen stürmen und auf seinem Pferd gen Borbra eilen. Richten Sie es so ein, daß die Helden hier im Moment offensichtlich nur wenig zu erhoffen haben und in der Lage sind, zu dem losprechenden Großmeister aufzuschließen, der sich um keinen Preis von seinem Vorhaben abbringen läßt, seinem Heimatort zu Hilfe zu eilen – allenfalls auf einige Stunden der besseren Vorbereitung und einen Aufbruch im frühen Morgengrauen läßt er sich herunterhandeln. (Diese Szene dient nur dazu, die Helden besonders früh in den Kampf um Borbra zu verwickeln – wenn sie so nicht funktionieren würde, passen Sie sie bitte dem Verhalten Ihrer Runde an.)

Samra

Spezielle Informationen:

Ein Nest mit 190 Einwohnern, einem Perainetempel, einer Schenke und einer Herberge. Hier führt eine alte Steinbrücke über den Gadang. Direkt neben dem heutigen Ort liegen die Ruinen der verwunschenen Stadt Zhammorrah, und kaum ein Tulamide würde sich freiwillig in dieser verrufenen Gegend niederlassen – daher ist Samra auch vor allem als Garnison von Bedeutung, denn in der Festung 'Trutzmherwed' liegen immerhin sieben Schwadronen der Fürstlich Gorischen Berittenen Schützen, die hier seit dem Fall Mherweds (im jüngsten Khomkrieg) den aranischen Anspruch auf das Ostufer von Gadang und Mhanadi bekräftigen sollen.

Neben den gut 350 Reitern und Offizieren sowie ihren Troßbuben und Pferdeknechten verblaßt die kleine Bauern- und Hirtensiedlung, und selbst deren Bewohner sind zumeist abgemusterte Soldaten, die nichts von der Geschichte ihrer neuen Heimat wissen – nur die in einem kühnen Ritt aus Mherwed geborgene und heute wie eine Trophäe im Bannersaal der Festung ausgestellte Hand des Bastrabun erinnert an alte Tage.

Meisterinformationen:

Zhammorrah war vor seiner Zerstörung in den Skorpionkriegen eine von den Magiern regierte Stadt, zuvor aber herrschten hier gar Leviatanim, die von Bastrabuns Vater Rashdul besiegt wurden. Viele Legenden um Geister und verborgene magische Schätze und Weisheiten ranken sich um diesen Ort – und nicht nur die Reste aus alter Zeit tragen seltsame Glyphen, auch die später dorthin gebrachten Steine nehmen alsbald derlei Muster an ...

Der Reiteroberst jedenfalls würde gerne die gesamte Ruinenfläche als Weideland nutzen – wenn nicht die Tiere vor den Schatten scheuen würde, die hier selbst zur Mittagszeit umherwandern. So aber ist das ganze wenigstens zum 'Übungsplatz' erklärt worden, um eventuelle Schatzsucher und Zauberschnüffler unsanft des Ortes verweisen zu können. (Wenn

sich die Helden nicht grenzenlos undiplomatisch benehmen, bleibt ihnen dieses Schicksal selbstverständlich erspart.)

Entdeckungen: Die Geschichte Zhammorrahs macht den Ort eigentlich ideal für Nachforschungen – schließlich hat Bastrabuns Vater hier vermutlich das Wissen gewonnen, mit dem sein Sohn später den Bann wob. Doch viele haben bereits vergeblich versucht, die Zeichen zu deuten. (Manche auch wohl erfolgreich – das gefürchtete *Liber Zhammorricam* soll nichts anderes als die Wiedergabe dieser 'Texte' sein – doch das ist eine andere Geschichte.) Wenn Sie Ihrer Runde noch keine Übersetzung der Glyphen gegeben haben (immerhin ein seit Jahren bekanntes Phänomen ...) – hier wird sie leider auch keine finden: Denn das Geheimnis um die Zauberschrift enthält gewiß mehr als den Bannzauber und ist einfach zu interessant, um quasi im Vorbeigehen entschlüsselt zu werden.

Unserer Meinung nach sind die Zeichen eine Schrift, die zu den 'üblichen' Echsen Glyphen steht wie heute das Zhayad zu den Kusliker Buchstaben – schon damals waren sie eine geheime und wohl mit den Leviatanim untergegangene Zauberschrift.

Ein ANALÜS offenbart denn auch nur, daß es wohl ein INFILITER Illusionszauber (entferntest verwandt dem MENETEKEL) auf dem gesamten Ruinenfeld (!) liegt. Und wenn ein Held den XENOGRAPHUS anwenden will? Nun, dann haben sie die Wahl, die Probe um 13, 27, 35 oder was auch immer zu erschweren, um sie gewiß scheitern zu lassen (wirkungsvoll, aber wenig elegant ...), oder Sie legen fest, daß die Illusion durch einen weiteren unidentifizierbaren Zauber (eine weit stärkere Variante des CRYPTOGRAPHO) geschützt ist – magietechnisch durchaus glaubwürdig.

Borbra

Spezielle Informationen:

670 Einwohner, Tsä-, Praios- und Perainetempel, zwei Herbergen/Gasthäuser. Der südlichste Vorposten Araniens liegt am Mhanadi und wurde erst vor einigen Jahren an der Stelle eines verlassenen Ortes neugegründet – die Borbraner sind daher zum größten Teil sehr tsagläubig, zumal der in der Dorfmitte wachsende Eichbaum der Jungen Göttin heilig sein soll. Das ganze Dorf ist in ummauerte Sippenviertel eingeteilt und zum Schutz gegen wilde Tiere und Räuber von einer weiteren Außenmauer umgeben, außerhalb derer nur wenige – aber recht wichtige – Bauwerke liegen: die Herbergen für Durchreisende und Pilger, Lagerhäuser und Speicher, der kleine Flußhafen, das Kastell einer Reiterschwadron und das Herrenhaus, in dem der Vogt der Umgebung residiert.

Meisterinformationen:

Es ist allenfalls der Ruf des Ortes als Geburtsort des Borbarad, der die Helden gezielt hierherlocken könnte, doch davon ist hier nichts mehr zu finden (ebensowenig wie über Bastrabuns Bannformel). Wahrscheinlicher ist es, daß sie auf der Durchreise nach Samra oder Mherwed sind, wenn sie hinübergleiten in die nächste Sequenz ...

Entdeckungen: Das heutige Dorf hat weit weniger mit dem Magier Borbarad als dem Magier Tarlisin zu tun – denn dieser hatte der Tsa gelobt, ein ganzes neues Dorf zu gründen. Landlose Siedler waren recht einfach zu gewinnen, doch der Ort erwies sich als überaus gefährlich – denn den Schrecken eines alten Magiergrabes fielen mehrere Menschen zum Opfer, ehe der

Magier die Gefahr unter Verlust seines Zauberstabes beseitigen konnte. Daß einige Zeit später aus den auf dem neuen Dorfplatz vergrabenen Resten des zerbrochenen Stabes eine lebende Steineiche wuchs, sehen die Dorfbewohner als Zeichen der Tsa, daß sie die Gründung guthieß und segnete, und so gilt ihnen der Baum als heilig.

Der Überfall

Eigentlich geht es hier nur um den Angriff der Chimären auf das Dorf Borbra – doch die zahlreichen Möglichkeiten machen eine etwas detaillierte Beschreibung notwendig. Irgendwann werden die Helden nahezu unvermeidlich Borbra erreichen, sei es gezielt oder eher zufällig. Sobald sie sich dem Ort nähern, beginnt jedenfalls der erste Höhepunkt dieses Abenteuers; denn just in genau jenem Moment wird das Dorf von einer Chimärenschar bedroht.

Vorgeschichte

Üblicherweise wird es so sein, daß die Chimären am Vortag den auf dem westlichen Ufer gelegenen Weiler Arborea überfallen und verwüstet haben und nun, nach einer unruhigen Nacht, auf das Ostufer vordringen. Falls die Helden mit Tarlisin aus Anchopal herbeieilen, ist der Ablauf geringfügig anders – in diesem Fall liegt etwa eine gute Woche zwischen den Überfällen auf die beiden Dörfer, da die Wirkung des Heiligen Baumes die Chimären zuerst von einem Angriff auf Borbra abhielt und ihr Schöpfer sie erst mit einem weiteren Ritual der Asfaloth stärken mußte. Diese Verzögerung dürfte es den Helden erlauben, rechtzeitig zur Stelle zu sein.

Die Beteiligten

Theoretisch macht es einen erheblichen Unterschied, ob und in welcher Zahl die Fürstliche Reiterei eingreift (etwa weil einige Schwadronen aus Samra mitgebracht wurden), ob der Kampfmagier Tarlisin dabei ist und wie sich die Bauern verhalten. Je nachdem, wie viele Reiter da sind, nehmen auch (wesentlich) mehr Chimären am Kampf teil, doch da nur dann ganze zusätzliche Schwadronen dabei sein können, wenn die Helden bereits in Samra von dem Überfall gewußt haben, hatte ja auch Abu Terfas Zeit, Verstärkung zu schicken ...

In der Praxis jedoch ist das alles weitgehend egal – denn diese Sequenz ist nicht als Strategiespiel gedacht, so daß letztlich nur diejenigen Gegner interessant sind, die sich den Helden entgegenstellen. (Denn wenig ist langweiliger, als dem Meister beim Würfeln gegen die eigenen Figuren zuzusehen.) Rechnen Sie bitte für jeden Helden vier Blutschakale und einen Bärullen sowie eine weitere solche Gruppe als 'stille Reserve'. Diese Zahl bedeutet nicht, daß sich die fünf Monster direkt auf den Helden stürzen, sondern nur, daß diese ungefähr sein 'Quantum' sind, um daß er sich kümmern muß – die übrigen werden sozusagen mit den anderen Verteidigern Borbras verrechnet. Wenn er ei-

nen schnellen Erfolg hat, um so besser; denn dann kann er seinen Gefährten oder Verbündeten beistehen.

Das Schlachtfeld

Anders als die meisten nördlicheren Siedlungen Araniens ist Borbra nach der geschlossenen Bauweise Mhanadistans errichtet: Der weitaus größte Teil der Borbraner lebte in Großfamilien-Häusern (für etwa zehn bis zwölf Menschen), die sich zu einem eng beieinanderliegenden Komplex einer größeren Sippe (mit etwa achtzig Mitgliedern) gruppieren. Diese Sippenviertel haben einen eigenen offenen Platz für Sippenberatungen, eine hohe Mauer und in der Regel nur einen einzigen Zugang, der auf den allgemeinen Dorfplatz führt, auf dem sich der Tempel der Tsa und die Heilige Eiche erheben. Statt nun die einzelnen Punkte weitschweifig zu beschreiben, habe wir die möglichen Kampfplätze auf einige Grundtypen zurückgeführt:

Auf dem Pferd

Es gibt kaum einen Grund, warum berittene Helden direkt absteigen sollten – also gelten hier die Regeln für den Kampf eines Reiters gegen Fußkämpfer, d.h. die Chimären erleiden einen AT-Malus von 3 Punkten (Ausnahme: ein mit Hörnerstoß das Pferd angreifender Bärulle). *Reiten*-Proben sind allerdings wegen der beunruhigenden Aura der Chimären um 3 Punkte erschwert – und die bis zu sechs Gegner haben keine Skrupel, das Pferd anzugreifen ...

Im Freien

Nichts größeres als Trümmer und Leichen ist in der Nähe des Helden zu finden – daher können sich bis zu vier Gegner zugleich dem Helden zuwenden ...

An der Wand/in der Ecke

Ein Held, der mit dem Rücken zu einer Wand steht, kann nur von drei Gegnern zugleich attackiert werden, ein in die Ecke getriebener Kämpfer gar nur von zweien – doch dafür ist auch die Bewegungsmöglichkeit sehr eingeschränkt ...

In einem Durchgang

Borbra ist reich an schmalen Gassen, die kaum zwei Leute aneinander vorbeilassen – und Pferde können hier nur geführt, nicht geritten werden.

Im Gefecht mit seinem weiten Ausholbewegungen kann ein Kämpfer gut eine ganze Gasse sperren, wenn jemand seinen Rücken freihält (sofern auch von hinten Feinde kommen kön-



nen). Anderenfalls sieht es schlecht für ihn aus, denn zwar kann von jeder Seite nur je eine Chimäre angreifen, doch er ist wehrlos gegen die von hinten attackierende – auch eine Parade ist nicht möglich. Das Drehen und Überblicken der Lage nimmt eine KR in Anspruch.

An einem Tor

Vielfach mag es darum gehen, eines der engen Tore zu verteidigen, um dadurch ein ganzes Viertel zu schützen. Prinzipiell ist es dem Kampf in einem Durchgang ähnlich, nur einfacher, da niemand von hinten angreift. Doch hier ist es der erbitterte Ansturm immer neuer Gegner, der den Verteidiger ermattet – und vergessen Sie nicht, die sich auftürmenden Leichen zu beschreiben und zu schildern, wie der nächste Blutschakal sich anschickt, über seine toten Brüder zu klettern.

In einem Gebäude

Vor allem dramaturgisch ist die Situation ergiebig, wenn sich ein Held vor der Übermacht in ein Haus zurückziehen mußte, in das sich bereits einige wehrlose Bauern geflüchtet haben, die nun verzweifelt die Türen und Fenster verteidigen, während die Chimären hechelnd, brüllend und zischend einzudringen versuchen. Der Kampf an einem Fenster erlaubt normalerweise keine Attacken nach draußen, doch da die Gegner eigentlich nur eine Möglichkeit haben – der Sprung ins Hausinnere – sind AT und PA gegen einen anspringenden Feind um zwei Punkte erleichtert. (Ausweichen führt natürlich dazu, daß das Vieh drin

ist.) Eine gelungene AT wirft das Tier automatisch zurück, doch nach der PA muß dafür eine KK-Probe gelingen, sonst hängt es halb drinnen, halb draußen. Bärullen sind zu groß für Fenster, doch in jeder KR, in der sie nicht attackieren, können sie mit ihren Klauen das Loch vergrößern, bis sie nach 3 KR hindurchpassen. Bei Haustüren brauchen sie eine Kampfrunde.

An der Dachluke

Die vielleicht größte Herausforderung ist die Verteidigung eines der vielen Flachdächer – wenn der Held draußen steht, wird er wie im Freien behandelt, während der Kampf gegen Bestien, die bereits auf dem Dach sind und nun ins Gebäudeinnere vordringen wollen, seine besonderen Tücken hat: Attacken gegen höher stehende Gegner haben einen Malus von 3 Punkten, sofern der Verteidiger keine *Infanteriewaffe* besitzt. Wenn sich das Tier einfach fallenläßt, bleibt Helden nur das Ausweichen, um den Kampf am Boden fortzusetzen.

Spezielle Situationen

Magie

Wenn der Held zaubern will, sollten Sie ihn daran erinnern, wie dichtgedrängt Angreifer und Verteidiger verkeilt sind – nichts spricht gegen einen *gezielten* IGNIFAXIUS, FULMINICTUS oder Hieb mit dem Flammenschwert, doch flächenwirksame Zauber wie der IGNISPHAERO sind hier fehl am Platz.

Bewegung

Hier sind die Regeln für taktische Bewegung, Ausweichen und Rückzug wirklich am Platze – denn ein guter Teil der Taktik wird lediglich darin bestehen, günstige Verteidigungspositionen aufzusuchen und verlorene Posten halbwegs geordnet und möglichst ohne Verluste zu räumen.

Innerhalb eines Kampfes kann selbstverständlich keine AU regeneriert werden – wenn ein Held seine Sprint-AU aufgezehrt hat, kann er nur noch in Dauerlaufgeschwindigkeit rennen, danach nur noch in Marschgeschwindigkeit gehen.

Rücken an Rücken

Es ist ein Klassiker fantastischer Kampfszenen, daß sich zwei Freunde gegenseitig den Rücken freihalten – tatsächlich führt dies dazu, daß selbst im Freien nur maximal vier Feinde an die beiden herankommen. (Leider funktioniert das nur mit zwei Helden. Zu diesem Zweck requirierte Meisterfiguren haben unserer Erfahrung nach die Tendenz, zu fliehen oder andere Dummheiten zu machen, wenn sie der Held derart zu verwenden gedenkt.)

Schutz Wehrloser

Eine gerade erzählerisch ergiebige Situation ist die Verteidigung von Hilflosen – das kann ein gestürzter Reiter sein oder auch einige in einer Ecke gefangenen Bauernkinder. Hier können Sie als Sonderregel zulassen, daß der Held rein defensiv kämpft, also seine AT in eine PA zum Schutz des anderen umwandelt.

Das Ende des Kampfes

Der Überfall endet, wenn die Helden 'ihre' Chimären kampfunfähig gemacht haben – dann hat sich auch allgemein durch das leuchtende Vorbild das Blatt gewendet und die Verteidiger des Dorfes besiegt.

Falls die Helden furchtbar unterzugehen drohen, endet der Kampf dennoch – diesmal aber, weil die Angreifer halt ihr wichtigstes Ziel erreicht haben ...

Die Zerstörung des Baumes

Ein dramaturgisch nötiges Ereignis, das keinesfalls verhindert werden kann, ist die Vernichtung der Heiligen Eiche der Tsa durch die Klauenhiebe eines Bärbullens. (Zur Erinnerung: Diese Tat ist eines der 'Geschenke' Abu Terfas' an Asfaloth und macht seine nachfolgenden Untaten erst möglich.) Wenn Ihre Helden dazu neigen, eine solche Niederlage auf keinen Fall hinzunehmen, muß das ganze 'heimlich' geschehen, während die Helden anderweitig beschäftigt sind; anderenfalls kann es aber auch eine lehrreiche Erfahrung sein, tapfer gekämpft und doch verloren zu haben.

Fluchthilfe

Unter Umständen werden die Helden erst gegen Ende des Kampfes auf die Zerstörung aufmerksam gemacht – durch ein entsetztes Schluchzen, das in närrisches Kichern übergeht: Der ungewöhnliche Tsageweihte des Dorfes hat das Vernichtungswerk entdeckt.

Zadikhar

Charakter: Geboren an unbekanntem Ort, aufgezogen von Kobolden, hat sich der Schelm Zadikhar im späteren Leben doch der Göttin Tsa zugewandt, die ja auch seine Pflegeeltern erschuf und deren Launenhaftigkeit und Friedfertigkeit ihm gefielen. Von einem sehr weltoffenen Priester wurde er schließlich geweiht und ließ sich in dem neugegründeten Dorf Borbra nieder. Nun ist sein Weltbild zerbrochen, 'sein' Baum zerstört, und er glaubt erkannt zu haben, daß er daran schuld ist, weil er nicht einmal mit unblutiger Magie in den Kampf eingegriffen hat. Alles erscheint ihm als eine Mahnung der Wandelbaren Göttin, seine Herkunft nicht mehr zu verleugnen – also wird er für sich zu seiner Schelmenzauberei bekennen, und zwar jetzt!

Erscheinung: Der rothaarige, sommersprossige Mann um die Vierzig ist in die regenbogenbunte Priestertracht des Tsa-Kultes gehüllt, die nun schmutzig und zerfetzt an ihm herabhängt. Der Hieb einer Pranke hat ihm die Stirnhaut aufgerissen und sein Gesicht ist blutverschmiert.

Darstellung: Zadikhar ist völlig überreizt und hysterisch – wenn er nicht wirt kichert und gackert, schreit er mit überschnappen-der Stimme seine 'Offenbarungen' hervor. Der tsageweihte Schelm hat noch soviel Astralenergie, daß er einige demütigende, nicht verletzende Zauber auf die Umstehenden (mindestens einen Helden) wirken kann – hier bieten sich vor allem der LACHKRAMPF, der NACKEDEI und der LANGE LULATSCH an. Zum einen illustriert dieser eigentlich harmlose Vorfall gut, daß auch Geweihte nicht immer Wunder an Seelenkraft sind, aber auch, was der Baum für seinen Hüter bedeutet hat – die Borbraner jedenfalls sind zutiefst entsetzt über das Verhalten ihres Priesters. Es ist zu hoffen, daß die Helden mit Augenmaß auf den 'Angriff' reagieren und den Schelm allenfalls betäuben oder sonst unblutig ruhigstellen. Regeltechnisch ist sein Anfall auf einen schlagartigen Anstieg seines Aberglaubens von 2 auf 9 bei einer anschließend mit 1 gelungenen AG-Probe zu sehen – ein ÄNGSTE LINDERN würde also 13 ASP kosten. (Im Interesse des geordneten Fortganges wird Zadikhar durch einen puren glücklichen Zufall gerettet, falls ein Held ihn ernsthaft verletzen oder gar töten will – der blutrünstige Geselle sollte danach aber geraume Zeit von einem rachsüchtigen Kobold geplagt werden, der den Anschlag auf seinen 'Kumpel' bestrafen will.)

Zum anderen ist die Ablenkung aber auch dazu da, zumindest einigen Chimären die Flucht zurück in die Berge zu ermöglichen und die Helden von ihrer sofortigen Verfolgung abzuhalten, die so kurz nach dem harten Kampf nur in einem Desaster enden könnte.

Wie eine düstere Wolke

Eine Atmosphäre der Hoffnungslosigkeit scheint sich über das Dorf zu legen, nachdem die Hektik des Kampfes abgeklungen ist. Dies ist eine 'normale' Reaktion darauf, daß mit der Vernichtung des Baumes Abu Terfas gerade seinen Pakt mit der Erzdämonin vollendet hat, doch den Helden und Bauern mag es wie eine Strafe der Tsa für mangelnden Einsatz erscheinen.

Regeltechnisch muß jeder Held (sowie Sie für Tarlisin, falls dieser bereits da ist) eine MU-Probe+3 würfeln, bei deren Scheitern der Mutwert vorläufig um 4 Punkte sinkt – was leider auch eine Neuberechnung der Kampfwerte und der MR nötig macht, aber die allgemeine Düsternis gut wiedergibt: Es scheint, als

habe sich eine schwarze Wolke zwischen den Himmel und die Erde geschoben.

(Diese Mutlosigkeit kann Ihnen auch als Hilfsmittel dienen, falls die Helden partout Borbra verlassen, die Chimären ignorieren und ihre Suche fortsetzen wollen.)

Intermezzo (für den Meister)

Mit der Ruhigstellung Zadikhars ist eigentlich dieser Abschnitt beendet. Als nächster Schritt steht der Weg ins Gebirge an, doch vorher wären noch einige Dinge zu erledigen:

- **Hilfe für die Verwundeten:** Viele Borbraner sind verletzt worden, einige schwer. Sie zu versorgen und zu pflegen, sollte für echte Helden eine vordringliche Aufgabe sein.
- **Hilfe für den Geweihten:** Nach Lage der Dinge sind sieben Tage erfolgreicher Seelenheilung nötig, um Zadikhar wieder zum Alten werden zu lassen; eine schwieriges, aber lobenswertes Vorhaben.
- **Hilfe für den Baum:** Ein tapferer, aber fast sinnloser Versuch – der Stamm ist zersplittert, die Wurzel geborsten. Allein eine einzige Eichel ist zu finden, die nicht im Gewühl zerstampft wurden – und sie einzupflanzen ist eine tsagefällige Tat, die für ihren Initiator den eventuellen MU-Malus verschwinden läßt. (Ein HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT oder der Kontakt mit einem Erdelementar mögen für beschleunigtes Wachstum hilfreich sein.)
- **Trost und Ansporn:** Die allgemeine Mutlosigkeit raubt den meisten Borbranern jegliche Lust an einem Neuanfang: Ohne es in Worte fassen zu können, fühlen sie sich von Tsa verlassen und hausen lieber in ihren halb zerstörten Hütten, statt sich zu Reparaturarbeiten aufzuraffen – und wenn sich einer auf die alten Ideale besinnt, redet er vom Fortziehen, um anderswo

neu anzufangen. Die Helden müssen schon mit gutem Beispiel vorangehen, um die lethargischen Bauern mitzureißen.

- **Regeneration:** Der Kampf dürfte die Helden einigermaßen körperlich und magisch strapaziert haben, und obgleich sie in der düsteren Atmosphäre jeweils einen Punkt weniger regenerieren, wird ihnen die Erholung doch wertvolle Dienste leisten.
- **Nachforschungen vor Ort:** Die Kreaturen sind den Borbranern völlig unbekannt – es gibt nicht einmal Legenden über sie. Die Kadaver zeigen sich bei magischer Untersuchung so 'restmagisch' wie die anderer Chimären; ein Hinweis auf konkret borbaradianischen Ursprung fehlt.
- **Erkundungen in Mherwed und Samra:** Es ist eine naheliegende Befürchtung, die Chimären des Borbarad hätten bereits angegriffen und inzwischen schon Borbra erreicht, Nachfragen flüßauf- oder -abwärts zeigen jedoch, daß dort keine solchen Angriffe bekannt sind und die Monster offensichtlich direkt aus dem Gebirge kamen.
- **Tarlisins Ankunft:** Sofern die Helden nicht zusammen mit dem Magier aus Anchopal kamen, ist Tarlisin sofort aufgebrochen, sobald er von dem Überfall gehört hat; leider zu spät, um noch etwas auszurichten. Solange sich die Helden annähernd fähig gezeigt haben, begrüßt er sie herzlich als Retter 'seines' Dorfes und schwört Rache gegen den Drahtzieher des Angriffs.

Kapitel II: Khoramsbestien

Meisterinformationen zu diesem Kapitel

Übersicht

Zuvor haben die Helden (hoffentlich) das Dorf Borbra gerettet und stehen nun vor der Frage, woher die Chimären genau kamen – eine Frage, die sich nur durch eine Suche im Gebirge beantworten läßt.

Dort stoßen sie auf dessen wilde Bewohner und finden schließlich den Palast des Abu Terfas, wo sie den Chimärologen zwar nicht selbst antreffen, seine borbaradianischen Statthalter allerdings bekämpfen können.

Prophezeiungen

Traum: »Wildheit ist der Schlüssel zu allem – das hast du gelernt, und so hast du alle Geschenke der Kultur zurückgelassen. Nackt und unbezwingbar stehst du deinen Feinden gegenüber, die sich auf ihre zerbrechlichen Waffen verlassen; aber du bist eine Waffe. Doch was tust du, wenn sich der Sturm und die Wildnis selbst gegen dich wenden ...?«

Sterne: Nandus im Drachen – theoretisch eine Warnung vor der Macht, hier aber durchaus wörtlich als Warnung vor dem Drachen oder Hinweis auf den (Sohn des) Nandus im Drachen zu verstehen ...

Karte: Die Harpyie – Wahnsinn, Launenhaftigkeit, aber auch Chimären ...

Motivation

Eigentlich müßte es den Spielern klar sein, daß sie den Sinn ihrer Mission (wenn auch nicht dem Wortlaut) am besten erfüllen, wenn sie den Chimärenhorden nachspüren. Sollten sie sich entschieden weigern, 'auf diese Ablenkung hereinzufallen', oder andere Bedenken haben, kann sie Tarlisin von Borbra auf die eine oder andere Weise zu überzeugen versuchen, ihn in die Berge zu begleiten.

- Argumentation: Derartige große Chimärenhorden sind selbst der Magiekunde fast unbekannt, müssen also von sehr mächtiger Magie erzeugt worden sein.
Und wo steht eindeutig geschrieben, daß die Chimärengefahr von Borbarad persönlich ausgeht oder ohne Zweifel von Maraskan kommt?
- Appell an die Ehre: Solange der Ursprung der Monstren nicht gefunden ist, können sie die Umgebung stets aufs neue bedrohen – sind die Charaktere nun Helden oder nicht?
- Gefallen gegen Gefallen: Es gibt da nun einige Schriftstücke zur Bannmagie im 'Giftschrank' der Ordensbibliothek, die eigentlich absolut geheimgehalten werden sollen – wenn sich die Helden allerdings edel und würdig erweisen ...

Ausrüstung

Proviand, Wasserschläuche etc. sind in Borbra leicht zu bekommen, mit speziellem Bergsteiger- und Klettergerät sieht es hingegen schlecht aus. Obgleich es am vielbefahrenen Mhanadi liegt, ist Borbra nicht gerade eine Handelsmetropole – und Ersatz für beschädigte Rüstungen und Waffen ist hier nur sehr notdürftig zu bekommen. Wenn man ihnen überzeugend und höflich die Dringlichkeit der Lage schildert (oder einige der Schwadronen dabei waren) dürfte allerdings der Regimentsstab zu Samra bereit sein, sich von dringend benötigter Ausrüstung zu trennen – doch um Gebirgsjäger handelt es sich bei den berittenen Schützen auch nicht.

Bewegung

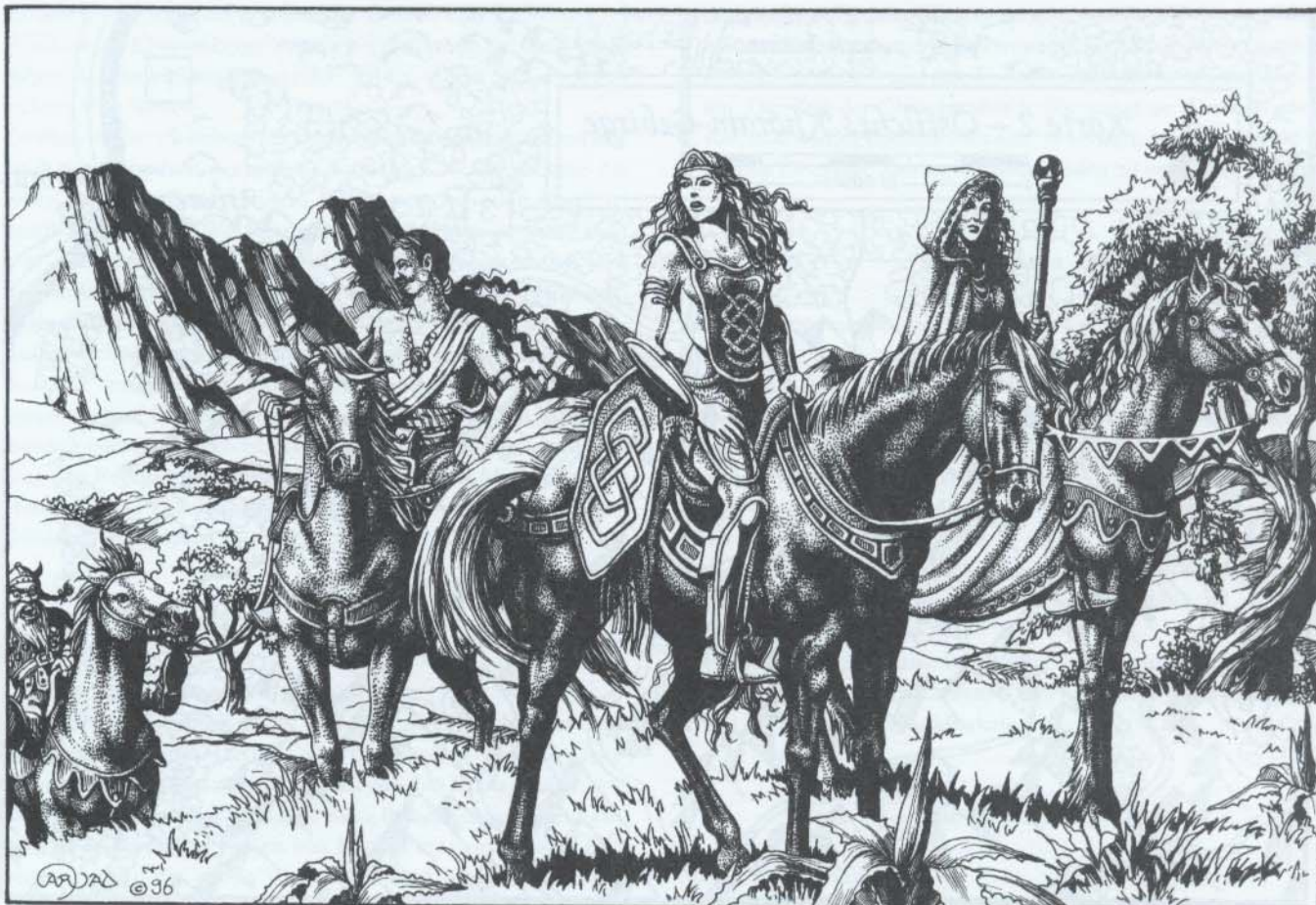
Grundlegende Frage ist hierbei, ob die Helden zu Fuß oder beritten sind: Wenn sie eher Schusters Rappen vertrauen, können sie pro Tag etwa 15 Meilen zurücklegen, auf dem Rücken eines Reitieres hingegen das doppelte – allerdings sind für Reisen auf den Eibenhängen (Gebiet 3) und im Hochland (Gebiet 10) eigentlich nur Shadif, Maultiere, Esel und Ponies geeignet. Von Zeit zu Zeit sollten Sie der Spannung wegen riskante Wegstrecken (Saumpfade über einem Abgrund, schmale Felsbrücken, pendelnde Hängebrücken etc.) einfügen, die einfache oder auch zunehmend schwierige *Kletter-* bzw. *Reiten-*Proben erforderlich machen.

Gegengift

In diesem Abschnitt werden die Helden mit einer Vielzahl giftiger Kreaturen konfrontiert – mit dem Gift der Blutschakale haben sie ja schon unliebsame Bekanntschaft machen dürfen.

Daher liegt es sehr nahe, daß sie sich mit dem einen oder anderen Gegengift einzudecken versuchen. In der Region selber kommen **Hiradwurz** und **Menchal-Kakteen** vor, und die Garnisonsärztin in Samra wäre bereit, sich für einen sympathischen Helden von jeweils vier Dosen zu trennen, so man sie ihr voll bezahlt (der Handel mit Militärausrüstung ist schon ein Entgegenkommen an sich). Eventuelle Vorräte in Borbra sind hingegen völlig für die Heilung der Verwundeten verbraucht worden.

Die Götter lassen eigenartigerweise die Rankpflanze **Nothilf**, das beste Mittel gegen das starke örtliche Gift Tulmadron, nur in den Salamandersteinen wachsen, so daß die nächsten Vorräte bei Kräutelhändlern in Rashdul, Fasar oder Zorgan zu finden sein dürften. Der Rundumschutz **Olginwurz** leistet natürlich den besten Dienst gegen die drohende Giftgefahr, doch frisch



ist er nicht zu bekommen, und wo (und ob) die Helden hingegen eine Apotheke mit dem hier für 100 D pro Anwendung gehandelten Absud finden können, sei Ihrer Entscheidung überlassen.

Wer ist euer Anführer?

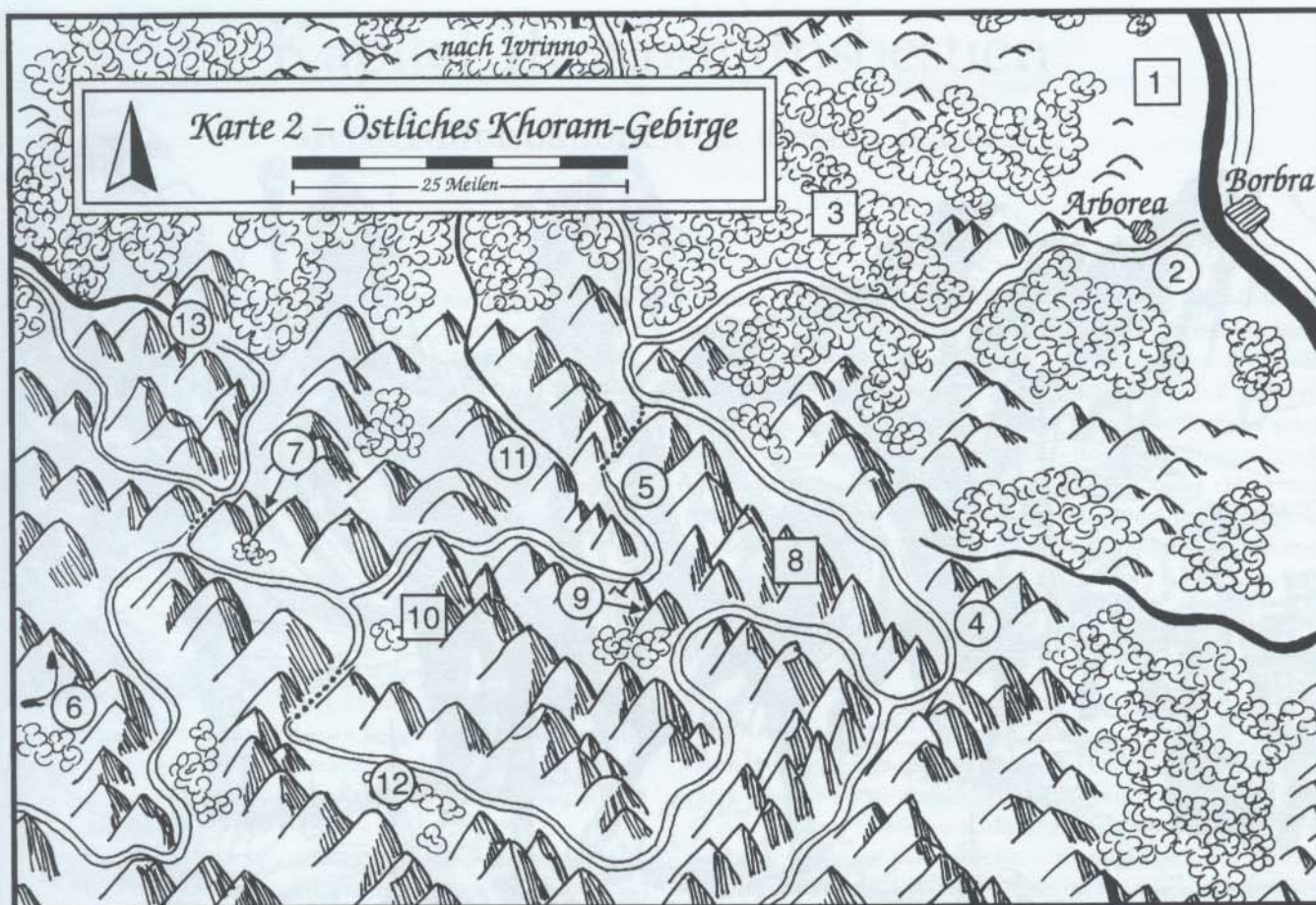
Diese Anmerkung gilt eigentlich für das ganze Abenteuer – doch besonders eben in der Wildnis des Khoramgebirges, dessen Bewohner die Vorstellung einer demokratisch geordneten Reisegruppe kaum kennen und dazu neigen, einen Anführer als Ansprechpartner zu suchen. Wenn die Helden bereits einen Sprecher gewählt oder anders berufen haben, um so besser, ansonsten müssen ihnen die ersten Begegnungen die Notwendigkeit vermitteln.

In diesem Zusammenhang auch eine Bemerkung zur Meisterfigur Tarlisin von Borbra – so selbstsicher er sonst ist, der Überfall hat ihn zugleich mit Rachsucht, Mutlosigkeit und Selbstzweifeln erfüllt, so daß er eher den eigenen Grübeleien nachhängt, als sich in den Vordergrund zu spielen. Falls Ihre Spieler dem verbreiteten Irrtum erliegen, als wohlwollende Meisterfigur hätte er Zugriff auf Ihr Wissen und täte schon immer das Richtige, sollten Sie diesen Fehler ganz schnell ausräumen. Sonst kann es dazu kommen, daß Sie nur noch vor schweigendem Publikum mit sich selbst spielen; und das wird rasch für alle Beteiligten langweilig werden. Denkbar wäre es, daß Sie Tarlisin eine plausible und nicht allzu peinliche Fehlentscheidung tref-

fen lassen, die der Gruppe eher zusätzliche Mühsal als Gefahr einbringt – vielleicht reicht es aber auch schon, wenn Sie auch für den Großmeister verdeckt mit viel Würfelgeklapper Proben würfeln und die Ergebnisse mit entsprechendem Lob oder Bedauern kommentieren. (Ob Sie die Würfelergebnisse tatsächlich befolgen oder doch nach erzählerischen Erfordernissen urteilen, steht auf einem ganz anderen Blatt ...) Genauso sollten Sie aber auch Tarlisins Stolz betonen, wenn er als stummer Mitläufer voller AE zum 'Heil- und Kampfhansel' der Gruppe zu werden droht.

Und was ist, wenn ...?

Vielleicht haben Ihre Spieler ja bereits in früheren Jahren mit Abu Terfas zu tun gehabt und wissen z.B., wo sein Palast liegt: Dann müssen Sie eine grundsätzliche Entscheidung treffen: Entweder Sie arbeiten diese Dinge in das vorliegende Abenteuer ein und akzeptieren, daß es für die Helden einfacher ist, das Versteck des Chimärenmeister aufzusuchen – oder Sie tilgen den Namen Abu Terfas aus diesem Abenteuer und ersetzen ihn durch dessen Schüler, Bruder oder Rivalen Ardam Bursuq. (Daher haben wir die Angaben über die Vorgeschichte des Schurken auch bewußt knapp gehalten). Letzteres ist natürlich auch unsere Empfehlung, wenn der Chimärenmeister bereits den Helden zum Opfer gefallen sein sollte. Falls Abu Terfas hingegen aus uns unbekannten Gründen ein Freund der Helden sein soll-



te, können sie sich immer noch entscheiden, ob sie ihn 'umbenennen' oder aber die Helden damit konfrontieren, daß ein Bekannt-

ter von ihnen an seiner Machtgier zerbrochen und zum Feind übergelaufen ist.

Im Gebirge

Da die Helden nicht wissen, von wo die fürchterlichen Bestien kamen, können sie eigentlich nur deren Spuren folgen – und klüger wäre es wohl, nicht denen der Flüchtenden, sondern den nach Borbra hinführenden nachzugehen. Im folgenden finden Sie eine Reihe von Begegnungen und Ortsbeschreibungen, die Ihnen beim Gestalten des Weges durch das Gebirge helfen. Mit seinen wenigen Dreitausendern ist das Khoramgebirge – ein Berg Rücken aus Sandstein – eines der niedrigeren Gebirge Aventuriens, doch da es die trockene Khom vom weit fruchtbareren Mhanadistan scheidet, weist es dennoch erhebliche Landschaftsunterschiede auf, die nachfolgend beschrieben werden. (Zusätzliche Angaben über das Gebirge und seine menschlichen Bewohner finden Sie in **Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe** auf den Seiten 61 bis 65.)

Landschaften und Begegnungen

Die von den Helden vermutlich genutzten Wege sind auf **Karte 2** verzeichnet, die auch Aufschlüsse über die einzelnen Landschaften und ihre Bewohner ergibt – denn so abweisend es erscheinen mag, das Khoramgebirge ist ganz und gar nicht men-

schenleer, so daß es immer wieder zu erfreulichen oder auch unliebsamen Zusammentreffen kommen wird.

Der Einfachheit halber sind die meisten Begegnungen einem bestimmten Punkt zugeordnet, doch mit Ausnahme der auch auf anderen Karten verzeichneten Dörfer und Städte am Mhanadi können all diese Stellen in gewissem Rahmen verschoben werden, wenn es sich so anbietet.

Allgemein ist zu betonen, daß man im Gebirge normalerweise nicht unvermittelt auf andere Reisende stößt – sofern man nicht hoffnungslos naiv ist und jegliche Vorsichtsmaßnahmen wie etwa Spurenlesen außer Acht läßt. Da wir das von der Gruppe der Gezeichneten nicht vermuten wollen, werden sie sich den folgenden Begegnungen üblicherweise nicht urplötzlich gegenübersehen, sondern schon etwas von ihrer Nähe ahnen und sie auch vermeiden können, wenn sie es so vorziehen. Details oder Ausnahmen werden jeweils beschrieben.

Manche Begegnungen mögen zur Lösung des Abenteuers hilfreich oder gar notwendig sein, andere hingegen dienen nur der Atmosphäre – auch dazu finden sie Näheres bei den zugehörigen Texten.

Grundsätzlich geht es darum, die Helden nicht nach den ersten drei Schritten auf den Palast des Chimärenmeisters stoßen

zu lassen, sondern den Spielern ein Gefühl von der Weite und Wildheit der Khoramberge zu geben – erst, wenn Sie das Gefühl haben, daß die Helden genug erlebt haben, sollten Sie sie auf den rechten Weg führen.

Zu diesem Zweck haben wir auch keine näheren Angaben zur **Spur der Chimären** gemacht: Betrachten Sie sie als eine Art Joker, da sie mal auf felsigem Boden verschwinden, dann irgendwo anders auf Weidegrund wiedergefunden werden können – genauso haben wir darauf verzichtet, genau anzugeben, welche Angaben die verschiedenen Personen über ihre Beobachtungen zum Zug der Bestien machen können.

Auf Würfelmechanismen haben wir bewußt verzichtet, denn der Autor ist der Meinung, daß sich eine solche Prozedur weniger eignet als Ihre Einschätzung, wann ein Ereignis dem Spielfluß dienlich oder hinderlich ist; als zusätzliche Anregung seien allerdings die Begegnungstabellen *Wüstenrandgebiete*, *Mittelländisches Hochland* und *Gebirge* im **Handbuch für den Reisenden** ausdrücklich empfohlen.

1 – Das Vorland

Spezielle Informationen:

Etwa fünf Meilen breit erstreckt sich westlich des Mhanadi ein Streifen fruchtbares Tiefland, das im Sommer von den Überschwemmungen und zu anderer Zeit von den Bächen und Flüssen aus dem Gebirge bewässert wird. Potentiell eine Kornkammer, ist es durch das Fehlen von Bauern eine urtümliche Blumenwiese, auf der neben Wollgräsern und wildem Reis dornstarrende rote Azila-Rosen und purpurne Disteln, Silberfarn und kleine Stachelpalmen gedeihen.

Meisterinformationen:

Hier ist das Gebiet der Ulad Barshîm, eines kleinen Tulamidenstammes, dessen Vorfahren einst wohl Ferkinas waren, der sich aber heute bunt mit Novadis, Balashiden und Goriern vermischt hat und teils dem aranischen Vogt in Samra, teils dem novadischen Emir in Mhanessipur Tribut von seinen Rinder- und Schafherden zahlt – so verehren sie die alten Stammesgötter Raschtula und Rascha 'politisch korrekt' als Rastullah bzw. Rahja, je nachdem, in wessen Machtbereich sie gerade weilen. Vor ihren entfernten Verwandten im Ge-

birge haben sie einen Heidenrespekt und den Helden außer wildem Aberglauben und (bei freundlicher Behandlung) nutzlosen Ziegenhorn- und Stierhoden-Amuletten nichts anzubieten. Der Zug der Chimärenhorde überzeugt sie allenfalls davon, mal wieder fromme Novadis zu werden und ihre Weidegründe für einige Zeit weiter nach Süden zu verlegen.

2 – Arborea

Meisterinformationen:

Die vor kurzem noch blühende Siedlung gegenüber Borbra ist durch die Chimären fast völlig entvölkert worden – die meisten sind nach Borbra geflohen, die Leichen der übrigen liegen unbestattet auf dem Dorfplatz und in den Hütten. Selbst vor dem kleinen Tempel der Rahja (Arborea besitzt einige Weinberge) haben die Kreaturen nicht halt gemacht; und der beleibte Geweihte treibt in einem Bottich mit Most, in dem er sich verstecken wollte – ob tot oder nur sturzbetrunken und Rahja für seine 'wundersame Rettung' dankend, sei Ihnen überlassen.

Wenn die Helden beim Bergen der Toten mithelfen und den Überlebenden (auch finanziell) unter die Arme greifen, erwerben sie sich große Dankbarkeit.

3 – Die Eibenhänge

Spezielle Informationen:

Dichte Wälder aus uralten Eiben bedecken die nördlichen Hänge des Khoramgebirges und machen es weit wohnlicher als die südlicheren Partien: Die tiefwurzelnden Bäume halten den kargen Mutterboden fest und ihre Nadeln düngen ihn dürrig, so daß hier im Vergleich zum Hochland ein wahres Paradies liegt – auch wenn die selbst bei hellem Tag in der Luft treibenden Nebelflocken nicht gerade einladend wirken. Hier leben genügend Rotpüschel, Rehe, Wildesel, Bergantilopen und auch Wildvögel wie Trappen und Regenbogenfasane, um nicht nur Schakale, Khoramsbestien und vereinzelt Berglöwen, sondern auch menschliche Jäger mit reichlicher Nahrung zu versehen – und unter den Bäumen weiden nicht nur Schafe, sondern auch ein besonders genügsamer Schlag Rashduler Drehhornrinder, denen nicht ein-

Die Merech

Mit ihrer urtümlichen Wildheit und Verachtung für die Zivilisation oder Dekadenz der 'Blutlosen im Tal' sind die Bewohner der südostaventurischen Gebirge zum Inbegriff der barbarischen Räuber geworden – doch ebensowenig, wie sie einen Herrscher über sich anerkennen, gibt es eine einheitliche Kultur.

Die Merech des Khoramgebirges jedenfalls sind trotz ihrer Wildheit ein wenig mehr den Einflüssen der Seßhaften erlegen und gelegentlichem Handel nicht abgeneigt – insbesondere, um an Metall und Waffen für ihre nächsten Raubzüge ins Tal zu bekommen, denn der weiche Sandstein der Kho-

ramberge taugt nicht für Klingen und Pfeilspitzen. Ihr Name (vollständig eigentlich *Bartûni ai-Merech*) stammt von der Sitte, als Delikatesse und Mutprobe die glänzend blauen Merachäpfel zu verzehren, die andernorts als *Süßer Tod* (**Handbuch für den Reisenden**, S. 37) bekannt sind. Da sie keine vergorenen Getränke kennen, ist das nicht ganz so gefährlich, wie zu erwarten wäre, doch durch Eigengärung der Früchte kommen immer wieder Merech ums Leben. Wenn sie Fremden diese Frucht vorsetzen, ist das übrigens kein gezielter Mordanschlag, sondern eine wohlmeinende Anerkennung von deren Kraft und Mut ...

mal die schwach giftigen Eibenbeeren und -nadeln etwas ausmachen.

Meisterinformationen:

Der auf der Karte verzeichnete Teil der Eibenhügel wird von den Ban Sharîda als Jagdgebiet beansprucht und auch gegen andere Hirten verteidigt.

Die Ban Sharîda zählen zu den relativ gutmütigen und friedfertigen Stämmen – für Ferkinaverhältnisse. Seit einigen Jahren treiben sie einen lukrativen Zwischenhandel mit ihren Nachbarn im Tal und mit Abu Terfas' Boten, der die Waren mit seinem geflügelten Traloper abholt und mit gutem Gold zahlt. Daher verfügen sie über grobe Eisenwaffen wie Jagdspieße, Beile und Messer; ihre Haruni (Sippenoberhäupter) mögen Kurzschwerter oder sogar Barbarenstreitaxte ihr eigen nennen.

Die harte Umgebung sorgt dafür, daß alle umherziehenden Jäger und Hirten die Werte *erfahrener menschlicher Kämpfer* haben und ihre Anführer als *Veteranen* (siehe **Kreaturen des Schwarzen Auges**, S.11) anzusehen sind.

Jagdgruppen zählen W6+2 Mitglieder, Begegnungen mit ihnen sind allerdings nur in ihrem Kernland verstärkt zu erwarten.

4 – Die Händler

Spezielle Informationen:

So unwahrscheinlich es sein mag – hier haben sich mehrere Reisende mit einem Eselskarren und mehreren Packtieren einen Weg ins Gebirge gesucht.

Angesichts ihrer mehr als dürtig verwischten Spuren und der offenkundigen Lagerplätze müssen sie sehr naiv oder sehr selbstsicher sein.

Meisterinformationen:

Die von einem ortsansässigen Jäger geführten fünf Händler (allesamt *unerfahrene Menschen*, **Kreaturen**, S. 11) stammen aus Ivrinno, dem Ort, über den Abu Terfas seinen aus Fasar stammenden Nachschub bezieht, und führen auf einem Mherwati allerlei zivilisierte Dinge wie Gewürze, leichte Seidengewänder und Schreibutensilien mit sich. Ein weiteres Packtier trägt Luxusgüter wie Parfüm und Duftseifen sowie eine derisch mit einem +10-Schloß verschlossene wie auch magisch mit einem SIGILLUS gesicherte Truhe mit alchimistischen Utensilien vom *Roten Salamander* zu Fasar. Alle Dinge zusammen sind etwa 200 Dukaten wert (davon allein die Truhe 100 D), etwa 120 Stein schwer und natürlich für Abu Terfas bestimmt.

Die beiden übrigen Mherwatis und der Karren sind mit Gütern für die Ban Sharîda beladen – Reis, Dörrobst, Kernöl und Eisen, vor allem aber billiger, aufgezuckerter Wein, der als 'Raschtulswaller' firmiert. Das Metall ist sprödes Gußeisen – die Händler sind nun wieder nicht so goldgierig, daß sie Ferkinas mit *gutem* Waffenmetall ausstatteten.

(Wenn Sie Lust und Zeit haben, kann hinter dem Weinhandel der Plan des reichen Dorfscheichs von Ivrinno stecken,

die normalerweise nicht trinkenden Ban Sherîda mit Alkohol zu vergiften, um sich ihre Weidegründe anzueignen.)

5 – Die Zwerge

Spezielle Informationen:

Diese Begegnung wird zuerst durch die Spuren von vier Reit- und zwei Lastponies angekündigt, die mit einer einfachen *Spurenlesen*-Probe zu erkennen sind und leicht als Ferkina-Ponies durchgehen können, wenn nicht einem der spurenlesenden Helden einfällt, daß letztere nicht beschlagen sind. Am Tag vor dem endgültigen Zusammentreffen können die Helden einen Lagerplatz entdecken, an dem vier Leute mit recht kleinen Stiefeln gerastet und eine Nacht verbracht und etwa ein Dutzend kleine Felsbrocken zerschlagen haben. (*Prospektoren* können auch ohne zu würfeln erkennen, daß hier jemand Gesteinsproben einer groben Untersuchung unterzogen hat.)

Allgemeine Informationen:

Nun habt ihr die Reisegruppe erreicht: An einem abgeschirmten Lagerfeuer sitzen drei Zwerge in Reisekleidung. Der euch nächste scheint etwa vierzig zu sein, hat einen langen rotbraunen Bart und eine Halbglatze. Neben ihm sitzt ein scheinbar Vierzigjähriger mit Halbglatze und rotbraunem Bart, der gerade mit seinem Nachbarn spricht – einem allmählich kahlköpfigem Mann in den Vierzigern mit rotbraunem Bart ...

Spezielle Informationen:

Die vier Reisenden (der vierte – etwa Mitte Vierzig, Bart und Halbglatze – steht oberhalb des Weges Wache und stößt bald dazu) sind natürlich Vierlinge. Sie tragen die Namen Barbo, Garbo, Larbo und Tarbo und sind die Söhne des Barum. Nach der gegenseitigen Vorstellung bieten sie den Helden Wein an und lassen sich auf ein freundliches Gespräch ein. Der bedächtige und würdevolle Barbo, als (um Minuten) ältester der Brüder ihr Sprecher, erzählt von ihrer 'Mission': Die vier sind Erzzwerge aus dem Eisenwald und suchen nach ihren Vettern und Basen, die vor 500 Jahren im Khoramgebirge ein Dorf gegründet haben und vor gut 400 Jahren verschwunden ist.

Meisterinformationen:

Geschichtskundige sollten schnell darauf kommen, daß diese Angabe deutlich auf die 'Herrschaftszeit' Borbarads hindeutet, der Zwerge für seine Experimente entführte. Auch wenn die Helden darauf hinweisen, bleiben die Zwerge dabei, daß sie wenigstens die Minen finden und den Besitz ihrer Vettern zu Angrosch senden wollen.

Das Problem ist nur, daß die Zwerge von vorne bis hinten lügen: Sie sind weder Erzzwerge noch aus dem Eisenwald, noch forschen sie nach einem verschollenen Dorf – statt dessen suchen sie nach faustgroßen Knollen aus graubraunem Stein, deren silbergraues körniges Inneres das ebenso seltene wie gefährliche Gift Tulmadron ('Fluch der Tulamiden') ergibt. (Siehe **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 39)

Ihr Auftraggeber ist Riakil, Sohn des Regolos, der Obermeister der *Großen Gilde* von Fasar, einer Vereinigung korrupter

Zwerge, die mit Waffenhandel, Hehlerei, Fallenbau und anderem gutes Gold verdienen. Da Zwerge gegen Tulmadron völlig immun sind, will die Große Gilde nun auch in den Gift-handel einsteigen ...

Falls die Helden auf die Gesteinsproben oder andere Unstimmigkeiten hinweisen, weichen die Zwerge nach einigem Zögern auf die Version aus, daß sie auch nach Gold und Edelsteinen suchen. Die Suche nach dem Gift hingegen versuchen sie nach Möglichkeit geheimzuhalten. Wenn sie den Eindruck gewinnen, die Helden seien recht tölpelhaft oder unbedarft, werden sie auf die Idee kommen, ihnen zu folgen, sie des nachts oder aus einem Hinterhalt mit vergifteten Waffen zu töten und ihre Besitztümer einzusacken. (Werte wie *erfahrene Zwerge*, **Kreaturen**, S.10; Barbo hat einen Felsspalter, die übrigen drei Zwergenschlägel. Ihre Reisemäntel sind *Eisen-capes*, ihre Untergewänder *Lederzeug*, ihre Wanderhüte gut getarnte *Kettenhauben*.)

6 – Die Höhle der Drachin Ishlunar

Spezielle Informationen:

Sowohl von den Ulad Barshîm wie den Ban Sharîda können die Helden erfahren, daß einige Tage entfernt die Höhle eines Drachen liegt, der über sagenhafte Schätze verfügen soll. Während die Hirten des Hügellandes ihn meiden und Helden vor ihm warnen, betrachten die Ferkinas ihn als lohnende Beute, um die sie bald einmal kämpfen werden – "sobald wir wieder mit Shahrî!"

Von einem ihrer wortkargen, mißtrauischen Spähreiter ist (unter Umständen) zu erfahren, daß der Drache noch recht klein ist und die Ferkinas ernsthaft überlegen, ihn zu einem würdigen Gegner heranwachsen zu lassen.

Allgemeine Informationen:

Die Höhle ist eher ein Spalt im Fels, wie er vom steten Rinnen eines Bächlein erzeugt wird – und vor dem Zugang hat sich tatsächlich eine trübe Wasserlache gesammelt. Zu verteidigen mag die Spalte ja sein, und doch ist es rätselhaft, daß sich ein Drache kein besseres Domizil gesucht hat.

Meisterinformationen:

Nachdem der alte Höhlendrake Myranar dem überlegenen Abu Terfas zum Opfer fiel (siehe **Der Palast**), war sein bisheriges Revier einige Jahrzehnte verwaist. Ältere Drachen sind ebenso bedächtig wie langlebig, und so haben seine drachischen Nachbarn nach einer längeren Zeit der Verwunderung nur ganz allmählich ihre eigenen Reviere ausgedehnt.

Ishlunar hingegen ist mit ihren knapp 50 Jahren kaum mehr als ein besserer Drachling und hat wenig zu verlieren – also hat sie sich hier in der Gegend eine Höhle gesucht und begonnen, ihren ersten Hort anzulegen.

Ishlunar

Charakter: Die junge Drachin ist etwas klüger, aber körperlich schwächer als ihre Altergenossen und ihren erfahrenen Nachbarn auf jeden Fall unterlegen – also versucht sie nach Kräften,

ihre Stellung zu stärken und möglichst viel Zeit zum Altern und Wachsen zu gewinnen, ehe ein Rivale sie angreift. Dabei schreckt sie weder vor Lügen noch dem Paktieren mit Menschen und anderen Angehörigen jüngerer Völker zurück.

Erscheinung: Mit knapp drei Schritt Länge ist Ishlunar noch lange nicht ausgewachsen, und auch ihre Schuppenhaut ist erst von einem mittleren Grau. Dafür ist sie allerdings auch weit schlanker und beweglicher als ihre älteren Artgenossen – ihre Vordertatzen kann sie fast wie Hände einsetzen.

Darstellung: Für drachische Verhältnisse ist ihre Stimme sehr hell – vor allem aber ist sie sehr redegewandt. Andererseits sollten Sie sie schon mit gewisser Bedachtsamkeit agieren und gelegentlich absurd (aber nicht dumm) erscheinende Argumente anbringen lassen: Ishlunar mag sehr vernünftig sein, sie ist jedoch eine Drachin und keine Menschenfrau in Schuppenhaut.

Seelentier: keines – Drachen sind schon in sich zu sehr Tiere.

Ishlunars Werte:

MU 18; **KL** 14; **IN** 14; **CH** 10; **GE** 14; **KK** 20; **NG** 10; **GG** 12; **MR** 12; **AT/PA** 18/13; **TP** 2W+2; **RS** 4; **LE** 50; **GS** 12; **AU** 60; **MK** 80; **Stufe** 2*

* für Zwecke der Antimagie und Zauberdauer

Magie: BÖSER BLICK FURCHT 8, ODEM ARCANUM 7

Wenn die Helden die Höhlendrachin angreifen, müßten sie sie ohne übermäßige Gefahren töten können. Tarlisin beteiligt sich allerdings nicht an dem Kampf und wird sich weigern, Wunden magisch zu heilen. Ishlunars eher kläglich zu nennender Schatz besteht aus einigen Handvoll Münzen (Dukaten, Piaster, Maravedis, Taler und Zechinen) im Gesamtwert von 34 Dukaten, einigen (Halb-) Edelsteinen wie Perlen und Opalen für etwa 5 D, einem magischen Artefakt (dem Adlergewand eines übereifrigen Möchtegern-Drachentöters) sowie ihrem größten Stolz, einer Halbunze Arkanium (25 D).

Wesentlich nützlicher kann die Höhlendrachin den Helden als Helfer sein – zumindest kann sie ihnen von der Existenz Myranars erzählen und einen Bericht über Abu Terfas' Eroberung des Tales aus Drachensicht geben. Sie kennt weder dessen Namen noch genaue Kräfte, weiß aber, daß ein "Zaubermensch" den mächtigen und alten Myranar bezwungen und seine Höhle besetzt hat. (Die 'Hybridisierung' des Drachen hingen ist ihr unbekannt.)

Als Verbündete kann sie den Helden ihr Adlergewand anbieten und wird dafür einen möglichst großen Teil des (zu erwerbenden) Hortes fordern. Um sich wichtiger und mächtiger zu machen, wird sie den Helden allerlei Dinge erzählen, wie sie bei Menschen gut ankommen – daß sie eine Vasallin des Drachenkaisers Thufir vom Djer Mussa ist, daß sie diese Gestalt zur Erfüllung einer geheimen Mission gewählt habe und dergleichen.

7 – Der Geweihte

Spezielle Informationen:

Die Ban Sharîda wissen, daß in einer kleinen Höhle ein blinder Fremder lebt, der sich von Wurzeln und Eibenbeeren ernährt und dennoch bislang nicht vergiftet wurde; daher meiden sie

ihn als ein rätselhaftes Wesen und reden nur selten über ihn – wahrscheinlicher ist also, daß die Helden unvermittelt auf den Geweihten stoßen, denn er verläßt sein kleines Reich eigentlich nie. Allerdings mögen sie von einem erst kreisenden, dann hinabstürzenden Geierlöwen in seine Richtung geführt werden.

Allgemeine Informationen:

Vor euch weitet sich die schmale Schlucht zu einem kleinen Tal, in dessen Mitte ein von Menschenhand errichteter Steinaltar zu sehen ist – und an diesem Altar steht ein in gelbrote Lumpen gehüllter Mann mit wirren Haaren, der hilflos die Fäuste gegen einen geflügelten Sandlöwen schüttelt. Die Chimäre ist mit irrem Lachen dabei, mit einem üblen Sekret das Feuer auf dem Steinhäufen auszuspeien, und kümmert sich gar nicht weiter um den Alten.

Meisterinformationen:

Vater Jesper ist ein Geweihter des Praios, der vor vielen Jahren in Fasar von den Untaten des Abu Terfas hörte und ins Khoramgebirge zog, um ihn zur Rede zu stellen. Der Magier fing ihn ein und blendete ihn – vor dem Mord an einem Praiosdiener schreckte er aber auch er zurück, und so 'gab er ihm die Freiheit zurück.'

Der blinde Priester hat das Gebirge weder verlassen können noch wollen, sondern sich in eine Höhle zurückgezogen und um Hilfe und Gerechtigkeit gebetet. Sein wichtigster Aberglaube(?), den er zur Warnung gerne weitererzählt, besteht in der Überzeugung, einst sei ihm 'der Widersacher' in der Gestalt 'des Herrn' erschienen und habe sein Gesetz der mitleidlosen Strafen offenbart, damit er ihn anbeten und um Rache an Abu Terfas bitten solle – doch er habe diese Versuchung von sich gewiesen.

Die Chimäre (ein Sandlöwe mit Geierflügeln und -kopf) ist schwach intelligent und von Abu Terfas aus einer Laune heraus als bewußte Verhöhnung der Greifen des Praios geschaffen worden. Nun macht es sich einen Spaß daraus, den Alten bei seinen notdürftigen Versuchen zu stören, dem Praios zu huldigen – sie stiehlt die improvisierten Opferkerzen und verunreinigt die 'Wohlgerüche' aus Zypressenholz, löscht das Opferfeuer und besudelt den Geweihten.

Wenn die Helden auch nur vage drohende Gesten machen, fliegt das Geschöpf höchstwahrscheinlich (1–5 auf dem W6) davon, bei einer 6 stürzt es sich in selbstmörderischem Wahn auf den vordersten Helden und kämpft, bis es tot oder zusammengebrochen ist. Seine Werte sind die eines normalen Sandlöwen ohne Rachen-Angriff, dafür aber einem Schnabel (1W+3) und einer Fluggeschwindigkeit von 15.

Auf der Flucht zieht es sich zum Palast des Abu Terfas zurück und kann von fliegenden Helden dorthin verfolgt werden.

Vater Jesper

Charakter: Einst war Jesper ein Eiferer vor dem Herrn, doch die vielen Stunden der Meditation während seiner langen Leidenszeit haben ihn so weise werden lassen, daß er seine neuen Bekannten ohne Ansehen ihrer Religion oder Magie begrüßt. Heute verkörpert er das beste an den Lehren des Praios: Magie lehnt er



nur ab, wenn sie dem Bösen oder Selbstsüchtigen als Werkzeug dient, Gesetze gelten ihm als Mittel, nicht Garantie, Gerechtigkeit zu finden.

Erscheinung: Der Geweihte bietet mit seinen leeren, von keiner Binde oder Klappe verdeckten Augenhöhlen, der beschmutzten Haut voller schwärender Wunden, den dreckigen verfilzten Haaren und seiner fast völlig zeretzten Kutte einen mitleiderregenden Anblick, doch es ist unverkennbar, daß er trotz seiner Blindheit viel daran setzt, sich zumindest ein wenig seine Reinheit zu bewahren – sobald er die Helden im Namen Praios' begrüßt hat, eilt er mit bemerkenswert sicheren Schritten zu einer Wasserlache und beginnt sich notdürftig zu säubern.

Darstellung: Er erzählt ihnen seine Geschichte ohne Weinerlichkeit oder Ausschmückungen, doch seine Stimme ist schwach und er wird immer wieder von Hustenanfällen unterbrochen. Die väterlich belehrende Art vieler Geweihten scheint immer dann durch, wenn er sich einer Sache sicher ist. Auch wenn das sehr viel verlangt ist: Vater Jesper ist beinahe ein Heiliger, und es wäre sehr gut, wenn Sie das den Spielern vermitteln können.

Werte: In seinem Zustand ist der Geweihte selbst für den schwächsten Helden kein Gegner, so daß wir nur seine MR von 9 angeben.

Seelentier: Falke

Die folgenden Angaben setzen voraus, daß die Helden Vater Jesper einigermaßen freundlich und hilfsbereit behandeln, anderes Verhalten führt dazu, daß der Geweihte sie als weitere Prüfung seiner Standhaftigkeit betrachtet und nach Kräften

ignoriert: Eigentlich wäre es Tarlisins Art, den Notleidenden mit Magie zu heilen (für 17 ASP) und zu säubern (14 ASP), doch aus Scheu vor der Priesterkutte (und um nicht die Meisterfiguren zu sehr untereinander agieren zu lassen) hält er sich zurück, bis ihm klar ist, daß die Helden nicht daran denken, diese Dienste (auch auf nichtmagische Weise) zu tun – dann allerdings wird er sie für ihre Unfreundlichkeit tadeln.

Für nahrhafte Speise, aber auch praiosgefällige Gaben wie Gold, echte Kerzen sowie jegliche Hilfe bei der Säuberung seines Altars ist der Priester sehr dankbar. Er ist ein recht guter Gewährsmann – zum einen kann er bestätigen, daß vermutlich Abu Terfas der Schöpfer der Chimären ist, zum anderen kennt er vage dessen Palast (auf dem Stand von vor 20 Jahren). Entscheiden Sie, an wieviel er sich korrekt erinnert. Von den Ereignissen dieser Zeit außerhalb des Gebirges weiß er gar nichts – weder das Verschwinden Kaiser Hals noch die Kirchenspaltung oder die Horasproklamation sind ihm ein Begriff, allein vom Scheitern des Al'Anfaner Khomfeldzugs hat ihm einmal ein gutgelaunter Ferkina spottend erzählt.

Auf sein weiteres Schicksal gehen wir hier bewußt nicht ein: Zwar wird er auf seinem 'Posten' ausharren wollen, doch wenn er glauben kann, daß seine Hinweise sehr hilfreich bei der Erforschung des Palastes und Zerstörung der Kultstätte waren, läßt er sich überzeugen, seine Pflicht endlich erfüllt zu haben und ins Tal führen.

8 – Das Kernland der Ban Sherîda

Spezielle Informationen:

Auch wenn sie das gesamte Eibenhügelland oberhalb Samras als ihre Jagdgründe beanspruchen, leben die Ban Sharîda doch vor allem im höhergelegenen Teil, der etwa 20 Meilen südwestlich des Mhanadi beginnt.

Sobald die Helden dieses Gebiet erreichen, können sie einem Zusammentreffen mit Jägern oder Hirten der Ban Sharîda kaum entgehen.

Meisterinformationen:

Hirten sind in der Regel zu zweit oder dritt, Jagdgruppen umfassen zwischen drei und acht Mitglieder. Sie alle werden den Helden gegenüber sehr mißtrauisch sein und ihre Verachtung für die 'Blutlosen' deutlich zum Ausdruck bringen – eine *Menschenkenntnis*- oder *Geografie*-Probe zeigt, daß hier bescheidenes Auftreten fehl am Platz ist und schon mindestens einer der Helden eine Tat vollbringen sollte, die die rauen Barbaren beeindruckt und vom Mut der Stammesfremden überzeugt.

9 – Das Dorf Bir Sharîd

Spezielle Informationen:

Auf einer an drei Seiten von steilen Hängen umgebenen Hochfläche hat dieser große Teilstamm der Merech rund um eine Quelle sein Dorf aus Lehmtürmen errichtet. Die Helden haben keine reelle Gelegenheit, anders als allesamt fliegend das Dorf

zu erreichen, ohne zuvor von einer berittenen Jagd- oder Kriegsrunde der Ban Sharîda 'angesprochen' zu werden.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden zum Dorf geleitet werden, stürzen sich die anwesenden Männer in einem wilden Scheingefecht auf sie, um ihren Spaß zu haben und den Mut der Neuankömmlinge zu bewerten – je nach Reaktion werden sie als Turum (Gäste), Tafsash (Freunde) oder gar Lirgassi (Vettern) eingestuft. Eigentlich haben die Ban Sharîda die 'Angewohnheit' (oder Anweisung), Fremde umzubringen, die nach Abu Terfas fragen, ohne von seinem Boten vorangemeldet zu sein – doch im Moment ist ihr Verhältnis zu dem Magier eher getrübt: Vor wenigen Wochen plauderte der Dienstbote auf dem Flügelroß in einem unüberlegten Moment aus, daß sein goldener Zügel das Tier gefügig hielt und keine weitere Magie vonnöten war. Daraufhin wurde der alte Häuptling Tulsani Shahr von seinem Traum, fliegen zu können, übermannt – und als geborener Räuberhauptmann erschlug er den Boten sogleich und bestieg das Flügelroß. Obwohl er den Zügel fest umfassen hielt und ein geübter Reiter war, wurden die Rollen und Sturzflüge des Tieres dennoch zuviel für Tulsani Shahr, und schließlich verlor er den Halt und stürzte in die Tiefe.

Als seine Stammesbrüder seine Leiche fanden, hielt er den zerrissenen Zügel noch in der Hand; das Flügelroß selber aber war fort. Den Zügel hat nunmehr der Stammeschamane Jikhab in seiner Obhut, der auch die Würde des Häuptlings beansprucht – doch in dem Krieger und Häuptlingssohn Devlakh erwuchs ihm ein wichtiger Rivale, der zu den wilderen Stämmen des Hochlandes ging, um dort Unterstützung zu sammeln. Der Streit zwischen den beiden ist von allgemeiner Bedeutung: Die Rollen sind bewußt so verteilt, daß die Helden – falls sie den Frieden sichern wollen – den unsympathischen Schamanen unterstützen müssen. Wie sehr Sie dieses moralische Dilemma betonen, sei Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen.

Denkbare Methoden zur Beilegung des Konfliktes wären:

- eine regelrechte Schlacht, an der die Helden auf Seiten der Ban Sharîda kämpfen (riskant und sehr zeitraubend)
- nächtliche Kommandounternehmen zur Entführung des 'Aufrührers'
- ein von den Helden vermitteltes verständiges Gespräch (ohne Beherrschungsmagie kaum möglich und gewiß wenig dauerhaft)
- ein Zweikampf als Götterurteil, bei dem ein Held für den Schamanen einspringt
- ein Wettbewerb wie die brutale Buskurdh (ein über Paßwege und Schluchten tobendes Reiterspiel, bei dem zwei Mannschaften darum wetteifern, wer den größten Teil einer Ziege oder – besser noch – eines Gefangenen ins gegnerische Ziel-feld bringt ...)

Jikhab iban Tsharik

Charakter: Der Schamane ist vernarrt in seine magische Macht und kaum weniger gierig als faul – daher hat er auch besonders für den Handel mit Abu Terfas gesprochen, von dem er gehörig profitiert hat. Als Häuptling würde er den Weg der 'Friedfertigkeit'

Die Schamanen der Ferkinas

Bei den Ferkinas ist der Schamane eine Führungsperson, und nicht selten wird er auch Shahr ihres Stammes – gerade in Notzeiten ist das fast die Regel. Alle Ferkinas neigen dazu, sich durch tagelanges Fasten, selbstverursachte Schmerzen oder Rauschkraut und Wein in Raserei zu versetzen, doch nur die Schamanen verstehen es, aus diesem angeblich den Göttern nahen Zustand wirkliche Macht zu ziehen. Da er als einziger (oder bester) diese heiligen Rauschzustände kontrollieren kann, ist er nicht nur der Zauberer, sondern auch der Wahrsager und Priester, der den Willen der Götter und Geister deutet. Beide Arten von Wesen gelten als uralt und sehr mächtig, aber gleichgültig, ja feindselig gegenüber dem jüngeren Volk der Menschen.

Man muß sie also beschwichtigen und ihren Launen ausweichen, von Frömmigkeit im eigentlichen Sinne läßt sich bei den Ferkinas kaum sprechen.

Bei den allgemeinen Ritualen beherrscht der Ferkinaschamane die Elemente Wind (Luft), Fels (Erz) und Eis, von den speziellen Ritualen sind – völkerkundlich höchst interessant – der sonst nur bei den Waldmenschen bekannte SCHLANGENFLUCH und die TABUZONE in diesem Abenteuer relevant:

Ersteren setzt Jikhab gerne zur Einschüchterung und Bestrafung seiner Gegner ein, das zweite kann weitere Aufschlüsse über die Natur von Bastrabuns Bannfluch geben – wenn ein Held den Schamanen davon überzeugt (oder mit Geschenken dazu bringt), ihm mehr über Zauber zu erzählen und für jeden Tag des Unterrichts eine *Selbstbeherrschungs*-Probe schafft, um dem Gestank und Anblick des vertraulich flüsternden Schamanen auszuhalten und drei *Magiekunde*-Proben +9 schafft – jede mißlungene Probe steht für einen verlorenen Tag.

Anmerkung: Auch dann beherrscht der Held das Schamanenritual **nicht** und wird es nie beherrschen – er weiß nur genügend, um Irrtümer im Bannritual auszugleichen.

Wenn Sie Sorgen haben, daß dieses Wissen dennoch die Grenzen zwischen den Magiezweigen zu sehr aufweicht, als daß Sie es Ihren Spielerhelden zugestehen wollen, bietet sich an, daß sich Tarlisin opfert und dadurch zugleich nicht von Ihnen dauernd 'mitgeführt' werden muß, während die Helden etwas gegen den Streit der beiden Möchtegern-Shahrs unternehmen. (Dann versäumen Sie aber auch nicht, seinen Ekel und Widerwillen bis hin zu leichtem Ausschlag möglichst drastisch zu schildern – Rollenspieler sind häufig schadenfroh ...)

keit' und des Handels weiter fortsetzen, da er ohne den bescheidenen Luxus kaum mehr leben zu können glaubt. Zu diesem Zweck sind ihm fast alle Mittel recht (als Schamane sieht er sich über den Stammesregeln stehend), und er ist sehr verschlagen; von den Ereignissen im Tal hat er allerdings keine Ahnung. (Borbarad ist ihm allerdings als Name eines 'bösen Geistes' geläufig.)

Wenn die Helden ihm fähig erscheinen, wird er sie bitten, für ihn das Flügelroß einzufangen, doch falls sie ihm helfen, als Shahr bestätigt zu werden, würde er sich auch vom Zügel trennen wollen – zumindest verspricht er das.

Erscheinung: Jikhab ist schon recht alt (auch wenn das bei den Ferkinas Ende Vierzig bedeuten kann) und hat spärliches weißes Haupthaar, eine schütterten Zottelbart und kaum noch Zähne im Mund. Sein Gesicht ist über und über von rituellen Brandnarben und Hautritzungen gezeichnet (für Nicht-Ferkinas: entstellt), die er sich zur Beschwichtigung der Geister beigebracht hat, sein Atem faulig und seine Haut seit Jahren nicht gewaschen worden.

Darstellung: Für einen Ban Sharida ist der Schamane vernünftig und weichlich – dennoch neigt er zu aberwitzigen Argumenten und wüstem Aberglauben. Stellen Sie ihn getrost als widerwärtigen Scharlatan mit Fistelstimme dar, der mit echter und erlogener Zaubermacht seinen Stamm gefügig halten will.

Seelentier: eine lauernde Spinne

MU: 13 **AG:** 4 **Stufe:** 8 **Geb.:** unbekannt
KL: 12 **HA:** 2 **MR:** 2 **Größe:** 1,64
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 40 **Gewicht:** 60 Stein
CH: 11 **TA:** 1 **AU:** 51 **Haarfarbe:** grau
FF: 11 **NG:** 4 **AE/KE:** 78 **Augenfarbe:** schwarz
GE: 11 **GG:** 5 **AT/PA:** 12/10 (mittelgroße Keule, 1W+5)
KK: 11 **JZ:** 6 **RS/BE:** 2/2 (dicke Fellkleidung)

Herausragende Talente: Lügen 13, Wettervorhersage 10, Heilkunde Gift 13

Besondere Zauber: siehe Kasten

10 – Das Hochland

Spezielle Informationen:

Wind, Wasser und Wetter haben den Sandstein des Gebirges zerklüftet und tiefe Schluchten hineingeschnitten. An manchen Stellen ragen einsame Felsnadeln empor, die dem Wind trotzen, und die Einheimischen sehen sie als Heimstätten wehrhafter Geister.

Wo weder Abgründe gähnen noch Säulen aufstreben, breiten sich kleinere oder größere Hochflächen, auf denen wenig mehr als Winselgras gedeiht, das im Wind unheimlich heult und singt und nur von den robusten halbwilden Bergschafen der Ferkinas gefressen wird – doch das mancherorts zu findende Messergras ist auch für diese zu viel.

Hier leben die kleineren Stämme der Ban Hadârri und der Ban Tîrghûfa in zwei Zeltsiedlungen und ziehen mit ihren Ziegen und Schafen von Bergweide zu Bergweide. Beide Stämme sind sehr traditionsbewußt und hängen an den 'guten alten Bräu-

chen' wie der Blutrache, dem gegenseitigen Berauben und der Folterung der Gefangenen. Da sie seit geraumer Zeit auch eine Blutfehde miteinander hegen, ist das Vordringen in diese Gegend ein waghalsiges und fast sinnloses Unterfangen, da die Helden selbst bei der fast unmöglichen Einigung mit dem ersten Stamm, dem sie begegnen, sofort dessen Rivalen an ihren Kehlen haben.

(Jeder Stamm hat etwa hundert Krieger. Ihre Werte entsprechen denen der Ban Sharīda, doch sind sie nur mit Keulen, Wurfkeulen und Holzspeeren bewaffnet, wobei sie letztere gern mit Gonedé und Tulmadron vergiften.)

Rondrianische Ehre kennen sie nicht: Wer sich ergibt, wird entweder dennoch erschlagen oder für Folterungen ins Lager geschleppt – oder sie versuchen, ihn als Krieger in ihren Stamm aufzunehmen.

11 – Das Lager der Ban Hadârri

Meisterinformationen:

In diesem Lager lebt Devlakh, der Sohn des verstorbenen Tulsani Shahr, und treibt die Wilden zu Kampf – erst gegen die verräterischen Ban Sharīda, dann gegen die 'Blutlosen im Tal'.

Devlakh iban Tulsani

Charakter: Der älteste Sohn des verblichenen Tulsani Shahr ist ein kühner Draufgänger, der alle Krieger tugenden verkörpert: Er ist unerschrocken, kampferprobt und schmerzhaft ehrlich – und zu seinen Überzeugungen gehört eben auch, daß alle 'Blutlosen im Tal' die Verweichlichung und anschließende Versklavung der Ferkinas (und speziell der Ban Sharīda) planen oder zumindest alsbald ausnützen würden.

Er will vor allem deshalb Shahr werden, um solche 'Dekadenz' abzuschütteln und die Ban Sharīda notfalls mit Gewalt zur guten alten Lebensweise der Überfälle auf die Flachlandbewohner zurückzuführen.

Erscheinung: Meistens trägt der muskulöse Endzwanziger nur einige Felle um die Hüfte – sowohl über felsübersäte Gebirgspfade wie über verschneite Hochflächen läuft er barfuß, ohne mit der Wimper zu zucken. Seine langen, schwarzen Haare fallen bis weit über die Schulter, und zu seinen wenigen offen sichtbaren Eitelkeiten gehört, daß er sich täglich mit einer Feuersteinklinge Kinn und Wangen schabt.

Darstellung: Devlakh ist kurz angebunden und redet mit 'Blutlosen' nur das nötigste – dennoch hat er den gewissen unbezwingbaren Charme des 'edlen Wilden'. Denken Sie bei seiner Darstellung an den uns allen aus Romanen und Filmen bekannten muskelbepackten Barbaren mit Breitschwert, dann liegen Sie richtig.

Seelentier: eine mächtige Wildkatze, fast schon ein Panther

MU: 15 **AG:** 4 **Stufe:** 7 **Geb.:** etwa 1 Hal
KL: 10 **HA:** 0 **MR:** 3 **Größe:** 1,99
IN: 12 **RA:** 4 **LE:** 51 **Gewicht:** 110 Stein
CH: 13 **TA:** 0 **AU:** 70 **Haarfarbe:** schwarz
FF: 11 **NG:** 2 **AE/KE:** - **Augenfarbe:** braun
GE: 13 **GG:** 1 **AT/PA:** 18/17 (Barbarenstreitaxt)
KK: 19 **JZ:** 8 **RS/BE:** 2/0 (Streifenschurz, Fellumhang)

Herausragende Talente: Körperbeherrschung 11, Reiten 12, Überzeugen 11, Gefahreninstinkt 11

12 – Die Weide des Flügelrosses

Spezielle Informationen:

Nach seinem Ausbruch hat sich der geflügelte Hengst auf eine Hochweide geflüchtet, wo er seitdem lebt, von den Raubtieren nicht ernsthaft gefährdet. Die benachbarten Stämme meiden ihn abergläubisch als 'Sohn Raschtulas' – daß das im Vergleich zu ihren Ponies riesenhafte Tier kein Kind des göttlichen Himmelshengstes ist, können sie sich nicht vorstellen.

Meisterinformationen:

Um das nervöse Tier einzufangen, ist ab einer Entfernung von 50 Schritt für jeweils 10 Schritt eine *Schleichen*-Probe fällig, die um 0, dann 2, dann 4 Punkte usw. erschwert ist. Scheitert eine der ersten vier Proben, flieht das Pferd – ob es nach einiger Zeit zurückkehrt oder auf seiner neuen Weide aufgespürt werden muß, liegt an Ihnen. Mißlingt die letzte Probe, greift es an. Seine Werte sind die eines *erprobten Trallopers Riesen* mit einer GS von 14 im Flug) Seine MR gegen einen 'herkömmlichen' HERR ÜBER DAS TIERREICH oder SANFTMUT beträgt 10, der goldene Zügel wirkt ohne Probe, sobald er diesem(!) Tier angelegt wird – wozu allerdings nach erfolgreichem Beschleichen noch eine *Abrichten*-Probe +6 nötig ist. (Sinnvollerweise sollte die Magie des Zügels nur auf das Tier wirken, für das er geschaffen wurde.)

13 – Das Tal des Abu Terfas

Spezielle Informationen:

In einem abgeschiedenen Teil der Eibenhügel liegt eine annähernd runde Senke von etwa 200 Schritt Durchmesser. Der Boden ist ungewöhnlich karg und trocken für die Umgebung, als hätte ein großes Feuer den Bewuchs vernichtet. Hier hat der Chimärenmeister Abu Terfas sich seine Residenz erbaut.

Meisterinformationen:

Dieses Gebiet, das Ziel der Helden, ist im folgenden Abschnitt ausführlich beschrieben.

Das Tal des Abu Terfas

Nur Sie wissen bereits, daß hier nicht das furiose Finale mit dem großen Endkampf gegen Abu Terfas auf die Helden wartet – und Sie sollten das auch möglichst lang geheimhalten: Wenn Sie die Ereignisse nach dem 'üblichen Schema' präsentieren, bei dem sich die Helden durch immer härtere Gegner hindurchkämpfen, bis sie schließlich auf den Hauptschurken stoßen, wird das Fehlen des letzteren um so überraschender sein – auch wenn wir mit dem Trolldrachen Myranar einen würdigen Ersatz bereithalten ...

Auch hier gilt, daß wir eine Chronologie der Ereignisse nicht geben können, sondern lieber eine Übersicht der Räumlichkeiten sowie der Palastbewohner und ihrer möglichen Strategien bereitstellen.

Geschichte

Einst war dieses Tal die Heimstatt eines alten und mächtigen Höhlendrachen namens Myranar, der über das Umland herrschte und einen großen Hort zusammengetragen hatte. Als der andernorts verfeimte Abu Terfas von ihm hörte, suchte er mit der ihm eigenen Kühnheit den Drachen auf und unterwarf ihn mit einem Beherrschungszauber. Danach richtete er sich mit dem Gold aus dem Drachenhort im Tal häuslich ein und schuf aus Myranar eine dienstbare Chimäre als seinen Haushofmeister. Der Sieg über den Drachen hat das seinige dazu beigetragen, daß die Ferkinas ihn als dessen 'Nachfolger' und ihren Oberherrn akzeptierten.

Die Senke

Die karge Senke war schon zur Zeit Myranars arm an Bewuchs – und das Wirken Abu Terfas' hat auch wenig dagegen getan. Zum Anschleichen an den Palast ist das baumlose, straucharme Land in sich schon sehr schlecht geeignet (bei Tag sind *Sich Verstecken*-Proben +4 fällig), dazu kommt noch die Anwesenheit von Skorpionvipern in großer Zahl.

In der Mitte der Senke erhebt sich der Palast – ein tulamidischer Prachtbau, dessen Entstehung eigentlich nur dem Wirken von Dschinnen zugeschrieben werden kann. Prinzipiell umfaßt er zwei Teile: Das Wohngebäude und die Laboratorien, die beide von einer hohen Wehrmauer umgeben sind.

Die Wehrmauer

Zehn Schritt hoch, drei Schritt dick und an der Oberkante mit messerscharfen Feuersteinsplittern versehen, dürfte die Mauer das erste größere Hindernis für die Helden sein. Nach herkömmlichen Vorstellungen ist sie unbezwingbar, da sie von einem ein Schritt tiefen Graben umgeben ist, in dem es von Skorpionvipern wimmelt, und das einzige Tor allzeit geschlossen bleibt – außer vor kurzem, als die Chimären auf Borbra gehetzt wurden – Abu

Terfas und seine Diener betraten und verließen die Anlage stets nur mittels Magie.

Das dürfte auch für die Helden der beste, wenn nicht einzige Weg sein: Hexen könnten ihren Besen gebrauchen, Magier erst auf die Mauer (W6 TP) und dann in den Hof teleportieren oder einen Luftdschinn beschwören, Schelme könnten durch die Mauer gehen – und kreativen Helden werden noch ganz andere Methoden einfallen.

Ein FORAMEN allerdings reicht nicht aus, da das eigentliche Schloß gar nicht zu sehen ist. Was den Versuch des 'Wegfreischießens' angeht: Für ein menschengroßes Loch müssen der Mauer (bei einem 'RS' von 20) 100 SP zugefügt werden.

Falls Ihre Helden nicht über derartige Ressourcen verfügen, haben wir in diesem Abenteuer das Adlergewand aus dem Besitz der Höhlendrachin Ishlunar sowie das Flügelroß des Abu Terfas anzubieten, das einen (oder zwei leichte) Helden zu tragen vermag, wenn es erst einmal eingefangen wurde.

Der Kampf um das Tor

Das Ziel sollte in jedem Fall sein, daß ein Held über die Mauer gelangt und dann im Inneren das Falltor öffnet – was gar nicht so einfach ist:

Erst muß das Schloß an der Kettenwinde geöffnet (+10 auf *Schlösser Knacken*- oder FORAMEN-Proben) oder zerstört (15 'LP', 'RS' 5) werden; dann muß der Held mit Hilfe der Seilwinde das Tor hinaufziehen. Pro KR hebt sich das Tor um einen halben Schritt, sofern dem Kurbelnden (jedesmal) eine *KK*-Probe +3 gelingt – mißlingt diese Probe, bleibt das schwere Tor dank einer Sperre an der Winde auf der jeweiligen Höhe. Erst einmal angehoben, können von draußen andere Helden darunter greifen und stemmen – für jeden Helfer, dessen *KK*-Probe gelingt, ist die Probe des Kurbelnden fortan um einen Punkt erleichtert. Je nach Höhe der Toröffnung ist folgende Bewegung möglich:

0,5 Schritt: robben	AT/PA 0
1 Schritt: kriechen*	AT/PA halb
1,5 Schritt: gebeugt gehen**, Poni/Esel führen	AT/PA -3
2 Schritt: normale Bewegung, Pferde/Maultiere führen	
2,5 Schritt: geduckt reiten	
3 Schritt: normal reiten	

* für Zwerge gebeugt gehen; ** für Zwerge normale Bewegung

Um die Helden draußen weiter unter Druck zu setzen, sollten sie in diesem Augenblick von Skorpionvipern sowie versprengten Blutschakalen und Bärullen attackiert werden, während drinnen der Freund mit dem Toröffnungsmechanismus kämpft. Dieser Chimärenangriff dient der Spannung, nicht der Dezimierung der Heldengruppe – richten Sie ihn also bitte passend nach deren derzeitiger Stärke ein.

Denken Sie bitte daran, daß ungehindert überlebende Chimären des Überfalls auf Borbra eindringen können, falls das Tor

zerstört wird oder sonst offenbleibt. Falls die Helden Pferde zurücklassen müssen, sehen sie sie vermutlich nie wieder – ob die Tiere geflohen sind oder verzehrt wurden, wissen nur Sie ...

Das Tor besteht aus einer Steinplatte von zwei Quadern Gewicht (80.000 Unzen) und zwei Spann Dicke, ihre 'LE' beträgt 40, der 'RS' 20. Es wird von einer Kette ('LE/RS': 20/15) gehalten, falls es allerdings doch hinabstürzt, richtet es bei jedem Getroffenen pro halbem Schritt Fallhöhe einen W20 TP an.

(Bei allen Angaben zur Zerstörbarkeit von Gegenständen gilt, daß Stichwaffen, Speere und Dolche nutzlos sind und Schwerter nur die halbe Zahl TP verursachen – nur Hieb Waffen und Äxte sind voll nutzbar.)

Mit diesen Angaben sollte es gelingen, ein wirklich spannendes Gefecht um das Tor zu präsentieren – und am allerbesten ist es, wenn die Helden phantasievolle Strategien entwickeln: Bei einem Testspiel wurde das Tor drei Schritt gehoben und alle Helden bis auf eine Kriegerin eilten in den Hof. Die Rittersfrau aber deckte ihren Rückzug, bis die Gefährten die Kette zerschlagen hatten – dann rollte sie sich unter dem hinabstürzenden Tor hindurch in Sicherheit, während die Chimären zermalmt oder zumindest ausgesperrt wurden.

(Daß die Recken hinterher erhebliche Schwierigkeiten hatten, den Palast wieder zu verlassen, steht auf einem anderen Pergament ...)

Die Palastanlage

Innenhof

Der *Innenhof* ist weitgehend kahl, allerdings sind hier ein Brunnen und vor allem wahre Berge an stinkenden Knochen zu finden – die Reste der Nahrung für die Chimärenhorde.

In einer Ecke ist ein Garten zu sehen, in dem Abu Terfas mehr oder minder erfolgreich pflanzliche Zutaten für seine Magie zu züchten versuchte und wo der sehr alte und ziemlich verwirrte Gärtner Hashrûm wohnt. Dieser ist dem Magier treu ergeben, und solange die Helden ihn glauben lassen, sie seien Gäste und Freunde des Magiers, wird er ihnen jede dazu passende Bitte nach Kräften erfüllen – allerdings weiß er sehr wenig von Magie, nichts von Abu Terfas' Plänen und hat den Labortrakt noch nie betreten. (Ob er den Helden mit Heilpflanzen o.ä. aushelfen kann, liegt an Ihnen.)

Wohntrakt

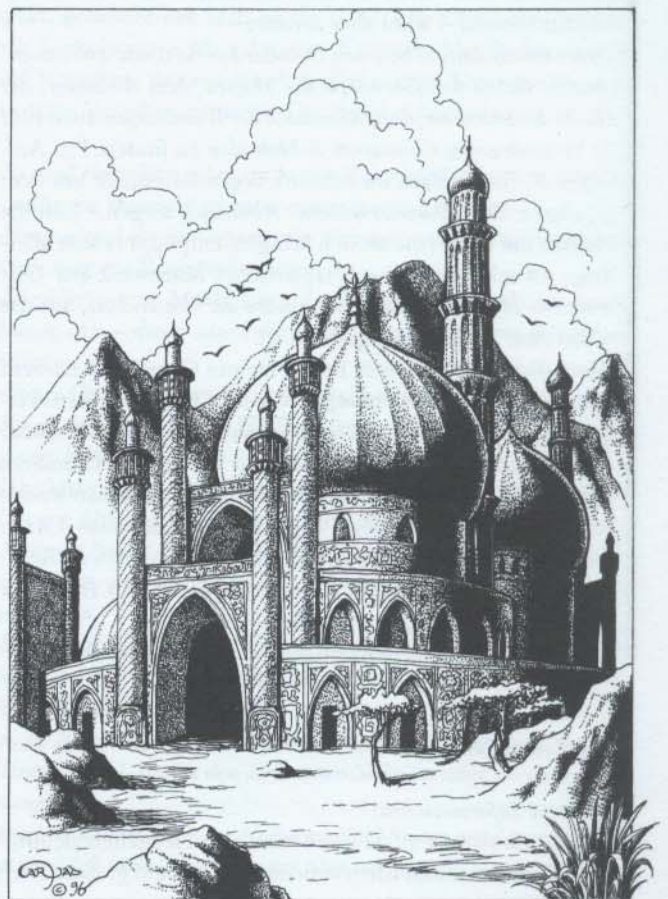
Der *Wohntrakt* ähnelt dem vieler tulamidischer Herrenhäuser und wäre mit seinen Sehenswürdigkeiten und Schätzen schon ein eigenes Abenteuer wert – doch da er kaum magisch relevante Dinge enthält, sei hier nur eine kurze Übersicht der einzelnen, allesamt luxuriös ausgestatteten Räume aufgeführt: Im Erdgeschoß finden sich die **Empfangshalle**, das **Wohngemach** mit seinen Nebenkammern wie dem **Musikzimmer** (voll verstaubter Instrumente), dem **Rauchzimmer** mit Diwan, Pfeifensortiment und diversen Tabaks und Rauschkräutern, das **Lesezimmer** (mit allerlei interessant illustrierten 'Liebesgeschichten' zwischen Mensch und Tier) und das **Spielzimmer** mit Brettern und Teppichen für das Kamelspiel, Urda, Garadan und andere; sowie der **Speisesaal**.

Im Ersten Obergeschoß liegen der **Schlafraum**, das **Ankleidezimmer** und das **Badezimmer** des Abu Terfas, ähnliche Räume für seine Frauen, ein auf das luxuriöseste eingerichtetes **Entspannungs- und Massageraum**, einige kaum benutzte **Gästezimmer** sowie das **Frühstückszimmer**.

Die Keller umfassen die **Küche** samt Speisekammer und Anrichte sowie die übrigen **Vorratsräume** – und eine gut mit einem Schloß (+6) gesicherte Tür versperrt den Zugang zur Drachenhöhle, in der heute noch eine ordentliche Menge Gold liegt.

Beunruhigend sind die Räume vor allem, weil sie üblicherweise vom Drachen Myranar gewartet werden und daher auch für einen Höhlendrachen zugänglich sein müssen – alle Gänge und Türen sind mindestens vier Schritt hoch und drei breit, statt Treppen gibt es drei Schritt breite spiralige Rampen, die Fenstergriffe, Lampen- und Fackelhalter sind in etwa zwei Schritt Höhe angebracht usw.

Spielen Sie mit der fremdartigen Optik des Gebäudes und es sollte Ihnen nicht schwerfallen, die Helden (und Ihre Spieler) nervös zu halten – vor allem, wenn sie wissen, daß Abu Terfas eigentlich ungewöhnlich klein ist.



Labortrakt

Der Labortrakt liegt dem Wohnteil direkt gegenüber und umfaßt folgende Räumlichkeiten:

Studierzimmer

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt offensichtlich das Arbeitszimmer eines Gelehrten: An den Wänden stehen Regale voller Pergamente, ein verschlossener Schrank wird von schweren Schlössern gesichert. Auf einem breiten Schreibtisch kräuseln sich unbeschriebene Pergamentrollen neben Papyrusstücken, in Halterungen stecken echte und goldenen Schreibfedern, daneben eine Ansammlung kleiner Fläschchen.

Meisterinformationen:

Die Pergamente sind mit Abu Terfas' Notizen über Experimente, den An- und Verkauf von Chimären, Tieren und Ingredienzen etc. in einer persönlichen Kurzschrift bedeckt und ohne den XENOGRAPHUS nicht zu entziffern – und selbst dann enthalten sie so kryptische Kürzel und Begriffe, daß sie nur für andere Chimärologen (MUTABILI 10+) von Nutzen sind.

Beim Bücherschrank sind weniger die beiden Schlösser das Problem (*Schlösser-Knacken*-Probe +5) als der Schrank selber – wird er ohne das Aussprechen des richtigen Bannwortes geöffnet, entlädt sich ein OBJEKTUM FIX auf die gesamten Bücher, die nun für sieben Stunden nicht vom Platz bewegt werden können – wohl aber zerstört.

Unter ihnen sind neben den Standardwerken wie zwei kompletten Sätzen der *Encyclopaedia Magica*, dem *Arcanum*, der *Macht der Elemente*, dem *Almanach der Wandlungen* auch fünf (!) Versionen von *Chimaeren & Hybriden* zu finden. Für Aufsehen dürfte ein flach im Schrank liegender Foliant mit dem geprägten Titel *Zhamorrianischer Almanach* sorgen – falls die Helden ihn irgendwie an sich bringen, entpuppt er sich allerdings als schlichtweg hochstaplerisches Machwerk aus *Chimären & Hybriden* und den *Annalen des Götteralters*, auf das schon Abu Terfas hereingefallen ist.

Wesentlich unscheinbarer ist ein kleiner Oktavband namens *Bannungen und Abschreckungen* von des Chimärenmeisters eigener Hand, der allerlei bruchstückhafte Informationen über das Bannen und Gefügigmachen von Tieren und Chimären enthält – Wissen, das Abu Terfas zugunsten der betäubenden (und weit zuverlässigeren) Wirkung von Zurbarans Elixier fast vergessen hat. Doch auch was den Helden noch an Komponenten von Bastrabuns Bannritual fehlt, hat Abu Terfas hier fast beiläufig niedergeschrieben.

Die Fläschchen enthalten übrigens verschiedenfarbige Tusche.

Alchimistenlabor

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum enthält all das, was man zum Herstellen alchimistischer Tinkturen und Elixiere benötigt: Auf dem großen Tisch

in der Mitte des Raumes stehen gläserne Kolben, Retorten und Siedekessel neben kleinen Brennern. In der Ecke ist ein Herd zu sehen, der wohl auch eine Ofenklappe besitzt, in den Regalen entlang der Wand stehen Mörser und Stößel, Feinwaagen und Mischschalen. Zwei große und eine kleine Truhe stehen auf dem Boden.

Neben dem Tisch ist ein Lesepult zu sehen, auf dem ein aufgeschlagenes Buch liegt, die Luft ist vom Geruch nach Säuren und Feuer erfüllt.

Spezielle Informationen:

Die große Truhe enthält alchimistische Grundstoffe wie Alkohol, Vitriol, Nitrol und dergleichen bzw. Alraunen, getrocknetes und frisches Ochsenblut, Schlangenhäute, Eidechsenköpfe sowie in einer noch einmal verschlossenen Schatulle das Herz eines Menschen. Die kleine Kiste hingegen birgt nur Pipetten und Kanülen, Skalpelle und Federn. Das Buch ist ein Arbeits-exemplar der *Macht der Elemente*, nämlich eine von Abu Terfas selbst verfaßte Zusammenstellung der Rezepte, die ihn besonders interessierten – und die aufgeschlagene Seite wird von der Überschrift 'Farlorner Eiswasser' gekrönt.

Meisterinformationen:

Die Ausrüstung ist gewiß ihre 1.000 Dukaten, die Materialien noch einmal 500 Dukaten wert, doch es ist fraglich, was die Helden hier damit anfangen können. Vermutlich können sie sich schon denken, daß sie hier die Rezeptur von Zurbarans Elixier in Händen halten – doch die Anleitung ist derartig verdreht, daß nur Abu Terfas weiß, welche Zutaten und Prozeduren echt, welche unnötig und welche womöglich schädlich sind.

Da wir uns kaum vorstellen können, daß Sie den Helden diese Formel zur Vereinfachung der Chimärenbasterei in die Hand geben wollen, sollten Sie es dabei belassen – wer das Rezept wortgetreu nachkocht, beschwört jedenfalls eine Katastrophe herauf ...

Hybridenlabor

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist nicht erleuchtet, doch an vielen Stellen stehen Öllampen bereit. Hier ist ganz offensichtlich der Ort, an dem Abu Terfas seine Chimären erzeugte: In der Luft hängt ein Gestank nach abgestandenem Blut, Kerzenqualm und Alchimie, auf dem Boden sind zwei Heptagramme eingelassen, auf einem Tisch daneben liegen Lederriemen, die wohl zur Fesselung der Opfer dienen – und Blutrinnen führen zu kleinen Löchern im Boden ...

An der Wand hängt das Bild einer wunderschönen Frau. Ehe ihr es näher betrachten könnt, bewegt sich allerdings eine Gestalt, die in ihrer Fremdartigkeit zuerst wie eine seltsam große Apparatur aussah ...

Meisterinformationen:

Drei Dinge von Bedeutung erwarten die Helden in diesem Raum:

Der Shruufgolem

Wer sagt, daß Golems immer menschenähnlich sein müssen? Diese Kreatur des Abu Terfas ist gut drei Schritt hoch, viergehört, hat fünftentakelähnliche Auswüchse, einen Schnabel und schreitet auf zwei gelben Vogelbeinen daher (siehe *Codex Canticiones*, S.52) – augenscheinlich (Magiekunde –3) haben es die Helden mit einem Dämonen, nämlich der gehörnten Kampfmaschine Shruuf zu tun ...

Der Golem, aus bemaltem Holz gefertigt, ist einer böartigen Laune des Chimärenmeisters entsprungen und als Wächter des Labors eingesetzt worden. Da die Helden das richtige Kommandowort nicht kennen können, wird sie die Eindringlinge gnadenlos bekämpfen. Seine Werte sind die eines *trollgroßen Holzgolems* (*Mysteria Arkana*, S. 185), erweitert um einen einfachen Zauber: Ein ODEM ARCANUM sorgt dafür, daß der Golem zuerst den nächsten Magiebegabten attackiert.

Der Golem kann recht einfach mit Feuer bekämpft werden (und richtet dabei gebührend Schaden an der Einrichtung des Raumes an). Sein wichtigster Zweck ist natürlich, die Helden weiter zu verunsichern, die hier kaum mit einem Gehörnten Dämonen rechnen dürften. Falls sie sich zu zaghaft zeigen, könnte Tarlissin die Kreatur mit dem Flammenschwert angreifen – dieser Erfolg läßt seinen Zusammenbruch im eigentlichen Endkampf um so härter erscheinen.

Das Vierte Zeichen: Calamans Hand

Dieses Artefakt und die Auswahlkriterien für den Vierten Gezeichneten sind im *Anhang* näher beschrieben.

Das Bild der Lysira ('Pardona')

Die Frau auf dem Bild (das beim Kampf mit dem Golem unbeschädigt bleibt) wird auf einer kleinen Plakette als Pardona identifiziert. Als Signatur trägt das Gemälde nur eine 'Z'-ähnliche Zackenlinie sowie die Widmung 'Meinem verehrten Collega'. Das Bild stammt tatsächlich von Zurbaran, der es Abu Terfas einst geschenkt hat. So schön es ist, es ist völlig der Phantasie des Malers entsprungen, der Pardona zum Glück nie gesehen hat – doch er hat ihr die Züge der von ihm angebeteten Lysira gegeben, und so ist hier eine gute Gelegenheit für Überlebende der *Unsterblichen Gier*, paranoid zu werden ...

Wird das Bild abgehängt, ist dahinter ein recht simpler Wandtresor zu erkennen, der mit einer *Schlösser Knacken*-Probe+6 geöffnet werden kann und nicht magisch gesichert ist – denn der Inhalt ist Abu Terfas zu wichtig, als daß er ihn gefährden möchte: Das größte Buch mit dem Titel *Hybridarium* (ein unterformatiger Quartband mit 120 Seiten) stammt von des Chimärenmeisters eigener Hand und enthält einen geordneten Bericht über seine Versuche und Ergebnisse – eine sehr anspruchsvolle (und trockene) Beschreibung der Erkenntnisse, die man über die Verschmelzung verschiedener Tierarten gewinnen kann: So hat sich Abu Terfas anhand der inneren und äußeren Organe und ihrer Funktionen an einem zoologischen Klassifikationssystem versucht und berichtet über seine Erfolge und Mißerfolge beim Verbinden ganzer Tiere und einzelner Körperteile. Das ganze Werk erzählt so nüchtern klinisch von widerwärtigen Tier- und Menschenversuchen, Vivisektionen und Transmutationen, daß jedem auch nur etwas empfindsamen Charakter übel wer-

den müßte; der Wert für Chimärologen (und Tierkundler) ist hingegen groß (1.000 Dukaten) – hier wird über die interessanten Untersuchungen berichtet, vor denen man selbst zurückschreckt ... (Zauber hingegen sind hier nicht enthalten, die Kenntnis des MUTABILI wird offenbar vorausgesetzt.)

Der kleine, aber recht dicke Oktavband trägt den Titel *Borbaradianisches Geflüster* und ist in drei recht deutlich unterscheidbare Abschnitte gegliedert: Zu Beginn spottet Abu Terfas mild über die Borbaradianer, deren 'Abgott' er weit unter den von ihm verehrten Magiermogulen ansiedelt ('ein schwacher Nachahmer') und notiert amüsiert die Fortschritte seiner Kreatur Myranar auf dem Weg zum 'perfekten Götzendiener', vermischt mit kuriosen Anekdoten über Borbarad und seine Anhänger.

Beginnend mit der Vereitelung von Liscoms Plänen in der Gorischen Wüste ist dann allerdings eine recht präzise Chronologie der Rückkehr Borbarads zu finden: Damals wurde Abu Terfas auf die ernsthafte Borbaradianerei aufmerksam, und in der Folgezeit sammelte er Gerüchte und Informationen. Etwa zur Zeit der ersten Berichte über die Wüstenei ändert sich der Ton und aus beiläufiger Neugierde wird regelrechter Eifer. Recht bald nach den ersten Anmerkungen zur Weidener Vampirseuche findet sich die Notiz, daß 'die Altmeisterin den Großmeister zurückgerufen' habe – Anlaß für den 'letzten lebenden Chimärenmeister', Position zu beziehen.

Seine Entscheidung war, sich Borbarad zuzuwenden und ihm zu helfen, doch Abu Terfas sieht das offenbar als eine Gefälligkeit unter Kollegen; genau wie er sich von 'B.' auch vor allem Informationen über die Chimärologie erwartet – von der üblichen Verehrung ist nichts zu spüren, allenfalls ein gewisser Respekt, gemischt mit fachlichem Neid. Die Chronologie endet mit Spekulationen über das erste Eintreffen der Borbaradianer auf Maraskan, danach hat Abu Terfas vage Notizen über sein weiteres Vorgehen gemacht. Die Schlüsselsätze lauten:

»Es muß einen Weg geben, in kurzer Zeit viele Soldaten zu schaffen – sollte die Wissenschaft nicht mächtig genug sein?«

»Hinter den Ammenmärchen mag Wahrheit stecken. Die Vielfarbene Kraft mag ein Bewußtsein haben!«

»Die Vielfarbene Macht kann das Werkzeug zu mehr als einem Zweck sein – dieser alte Leib ist meinem Geist mehr Kerker als Palast.«

»Dieser Ort ist nicht groß, nicht mächtig genug ...«

»Wo ist der Platz, der der Vielfarbenen wohlgefällt? Die Hexensage könnte hilfreich sein ...«

»Wer hätte gedacht, daß es einen so günstigen Platz gibt – wenige Zeit von hier liegt der Hort der Vielfarbenen Macht.«

»Mehr als Erfolg, mehr als Triumph. A. hat mich in den Vielgestaltigen Platz eingewiesen und ist mir getreulich hierher gefolgt. Es geht voran.«

»Nun heißt es, Kraft und Gaben für einen Bund zu sammeln. A. sagt, die Kraft sei mir wohlgesonnen, doch ich bin nicht so dumm, ihr meine Seele zu bieten.«

»A. ist klug und mächtig wie keine andere seit Pardona – bei den [Tintenklecks], sie hat den Leib einer Nahema, aber die Seele eines Mannes!«

»Was soll das heißen – der Name meines Meisters wird mir den Weg weisen? Ich habe keinen Meister über mir!«

»Wie war ich blind – das vielfarbene Licht läßt mich klarer sehen: In Borbra wächst ein Baum, dessen Zerstörung der Herrin große Freude bereiten wird. Dann ist sie mein ohne Seelenschacher!«

»Es wird nicht lange dauern und ich werde nicht viel mitnehmen müssen; und My. wird schon getreulich aufpassen. Wenn er ahnte, wie nahe sein Abgott ist ...«

»Während die Kerzen schon qualmen und alles vorbereitet ist, warte ich, daß es beginnt – dann wird mir dieser elende Leib zu Willen sein müssen!«

»Nun ist es vollbracht – mein schwacher Körper hat sich meinen Geist anpassen müssen. Die Komponenten sind gepackt, und die Macht der Vielfarbenen Herrin wird mich leiten. Frisch ans Werk und bald wird sich das Tulamidenland vor mir beugen – dann mag B. kommen und herrschen!«

(Dies ist der letzte Eintrag. 'A.' ist natürlich Achaz, nicht Asfaloth – doch das können die Helden hier und nun nicht wissen, und es dürfte zu ihrer Verunsicherung nicht wenig beitragen.)

Falls Sie es so dargestellt haben, daß das Rashduler Exemplar *Vom Leben ...* gestohlen worden ist, bietet es sich an, daß es hier versteckt liegt – sofern sie nicht entscheiden, daß Abu Terfas es mitgenommen hat.

Käfigtrakt

Allgemeine Informationen:

Von einem langen, finsternen Gang führen rechts und links je drei vergitterte Türöffnungen fort – hinter ihnen scheinen die Käfige bedauernswerter Opfer und Experimente des Abu Terfas zu liegen.

Spezielle Informationen:

Die Gittertüren sind recht einfach verschlossen (Probe +2).

Käfig 1

Allgemeine Informationen:

In einer dunklen Ecke des Käfig kauert sich ängstlich ein menschenähnliches Wesen zusammen. Das Licht Eurer Lampen scheint ihm weh zu tun, denn es hält seinen rechten Arm schützend vor das Gesicht, einen verkümmerten Arm, von dem schlaff schwarze Hautlappen herabhängen. Als es sich windet, seht ihr den linken Arm – eher wie der groteste Flügel einer riesigen Fledermaus anzusehen. Mit einem schrillen Pfeifen und heftigem Armwedeln versucht die Kreatur abzuheben, doch ihre nutzlosen Gliedmaßen lassen sie nur von der Pritsche auf den Boden stürzen ...

Spezielle Informationen:

Das bedauernswerte Geschöpf ist ein Scheinvampir: der praktisch mißlungene Versuch Abu Terfas', durch die magische Verschmelzung von Mensch und Fledermaus einen Vampir zu erzeugen. In der Regel ist der menschliche Geist vorherrschend (nämlich der eines vor Angst fast wahnsinnigen knapp zehnjährigen Bauernjungen aus Aranien), gelegentlich wird das Wesen aber auch von den Instinkten einer Fledermaus gelenkt.

Meisterinformationen:

Nur mit einem ÄNGSTE LINDERN, einem SOMNIGRAVIS oder einem ähnlichen Zauber läßt sich das bedauernswerte Geschöpf beruhigen, doch irgendeine Hilfe wird es den Helden wohl kaum sein. Falls sie es verdienstvollerweise jedoch trotzdem befreien und in dunkle Tücher gehüllt mitnehmen, wird der Junge trotz seiner Schmerzen bei ihnen bleiben wollen.

Käfig 2

Allgemeine Informationen:

Das Geschöpf in diesem Käfig sieht genau so aus, wie man sich eine Pferd-Tiger-Chimäre vorstellt: Der Körperbau gleicht dem eines gedrungenen Hengstes, doch das Tier ist über und über mit schwarzen Streifen gezeichnet, die denen eines Säbelzähntigers auf das genaueste gleichen.

Die Beine enden in harmlos wirkenden Hufen, und noch hält die Kreatur ihr Maul geschlossen – doch welche Reißzähne mögen darin verborgen sein ...?

Spezielle Informationen:

Bei diesem Tier, das Abu Terfas eigens als Studienobjekt aus einem fernen Teil Deres (oder gar einer anderen Sphäre?) hat herbeischaffen lassen, handelt es sich nach unserem Dafürhalten um ein ganz normales Zebra. Ebenso unbezweifelbar ist die Tatsache, daß die Helden das nicht wissen können. Punkt. Unbedachtes Öffnen des Käfigs ist daher am Anfang ebenso unvernünftig wie der Wunsch, das Tier zu streicheln.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle können Sie gut feststellen, in wie weit Ihre Spieler das eigene Wissen von dem ihrer Spielfiguren trennen können oder auch nicht. Ob Sie ganz besondere Entgleisungen wie die mühelose Bestimmung der Tierart durch den Thorwaler oder die Streunerin direkt mit Bußen belegen oder sich einfach Gedanken über deren Ehrlichkeit im Spiel machen, sei dahingestellt.

Käfig 3

Allgemeine Informationen:

Hinter der Gittertür könnt ihr zuerst gar keinen Gefangenen entdecken – nur scheint sich jemand den Spaß gemacht zu haben, hier eine aus grauem Stein gehauene Statue einzuschließen. Die Figur mit ihrer schreckenserregenden Fratze, den halbgeöffneten Flügeln und den klauenbewehrten Händen ist wohl von einem sehr inspirierten Bildhauer geschaffen worden. Es scheint fast, als hätte sie sich gerade bewegt ...

Meisterinformationen:

Nach weitverbreiteter Magiermeinung sind die Gargylen – denn darum handelt es sich natürlich – Geschöpfe des Borbarad. Abu Terfas teilt diese Überzeugung und hat viel daran gesetzt, ein leibhaftiges Exemplar in die Hände zu bekom-

men, doch bislang hat er sich nicht entscheiden können, ob er es riskieren soll, das Geschöpf auf seine Transmutierbarkeit zu überprüfen und welches Wesen er dazu als 'Beimengung' wählen soll.

Eigentlich gibt es für die Helden nicht viel zu tun. Solange sie den Gargylen eingeschlossen lassen, kann er ihnen nichts tun – ansonsten sind sie selber schuld, was ihnen passiert.

Käfige 4–5

Allgemeine Informationen:

Diese Räume sind im Moment leer.

Kammer des Drachen

Allgemeine Informationen:

Vor den Helden liegt ein großer Raum, der auf das perfekte den Schwarzmagierhöhlen alberner Schauergeschichten ähnelt: An den Wänden sind tierische und menschliche Totenschädel aufgestapelt, andere Schädel tragen die Stumpen von rußgeschwärzten Talglichtern.

Der Bannkreis auf dem Boden ist mit Blut gemalt und würde nicht einmal vor einem verärgerten Irrlicht schützen – keine Spitze des achtzackigen Sternes ist richtig getroffen und die Linien sind krumm und unvollständig. Um ihn herum liegen Tierkadaver und stinkende Haufen, Edelsteine und Gold, und überall sind Pergamente und Papyri verstreut. In der Mitte des Raumes ist aus Steinen und Knochen ein Gerüst errichtet, über das ein blutrotes Tuch gebreitet wurde.

Meisterinformationen:

Neben dem Eingang von der Käfigeseite her gibt es noch ein großes Tor auf den Innenhof – denn dies ist der ehemalige Futterraum für die Chimären im Käfigtrakt. Hier verwandelte Abu Terfas auch den unterworfenen Höhlendrachen Myranar. In den folgenden Jahren hat sich der 'Hausdrache' daher die Kammer als Wohn- und Ritualraum eingerichtet, wobei er das echte Labor gehörig nachäffte, ohne irgendetwas Wirkungsvolles zustandezubekommen:

Die Bannkreise sind ebenso nutzlos wie die 'magischen Zutaten', die Schriftstücke größtenteils vom Chimärenmeister als wertlos eingestuft und dem Drachen geschenkt – und einige 'Zauberbücher' hat sich der Hybride gar selbst geschrieben, wie er es oftmals bei seinem Freund Abu Terfas beobachtet hatte ...

Sein größter Schatz ist unter dem roten Fetzen verborgen: Mit klobigen Fingern hat Myranar die Figur eines vielgehörnten Drachen aus Glas (20 Stein Gewicht, 'LE/RS' 50/15, nur durch Magie oder magische Waffen zu beschädigen) geknetet, der er regelmäßig Opfer bringt. (*Magiekunde* +2: Von der Verehrung solcher Glasgötzen erhoffen sich die Anhänger Borbards die Rückkehr ihres Meisters.)

Wertvolle Objekte und Erkenntnisse sind hier sonst nicht zu finden – doch bietet sich der Raum vorzüglich für das Gefecht gegen den Hybriden an.

Die Bewohner des Palastes

Diverse Lebewesen bewohnen die Anlage – manche eher harmlos, andere höchst bedrohlich. Da Abu Terfas nicht mit einem Überfall rechnete und seinem Haushofmeister Myranar die Abwehr eventueller Eindringlinge durchaus zutraute, gibt es kaum umherstreifende Monster und keine Fallen, doch das brauchen die Helden ja nicht zu wissen.

Harpyien

Einst waren sie die drei Frauen des Abu Terfas – doch als sie allmählich verblühten und der Magier eine neue Liebe fand, erkalteten seine Gefühle. Nun hat er sie vor wenigen Tagen (sozusagen als Probe seiner neuen Kräfte) mit einer Handbewegung in Chimären verwandelt und beauftragt, den Palast zu bewachen.

Wenn Sie die Harpyien als Feindinnen einsetzen wollen, werden sie über dem Palast kreisen und den Helden angreifen, der die Mauer zu überwinden versucht; während es sehr erschütternd sein mag, eine Vogelfrau zu entdecken, die im Frauenflügel (kein Kalauer beabsichtigt) des Wohntraktes verzweifelt darum bemüht ist, sich zu schminken, zu baden oder sonst ein 'normales' Leben zu führen. (Kennen Sie den Horrorklassiker *Freaks* ...?)

Die Frauen sind hochgradig verwirrt und nicht in der Lage, den Helden irgendwelche hilfreichen Informationen zu liefern (zumal sie auch vor ihrer Verwandlung nichts über Magie wußten). Für sie ist Abu Terfas nur 'kurz weg'.

Bedienstete

Ein Diener, der Gärtner Hashrûm, ist bereits namentlich erwähnt worden, doch hat Abu Terfas als tulamidischer Potentat gewiß ein halbes Dutzend oder mehr, die sich im Wohntrakt aufhalten. Ihnen allen ist gemeinsam, daß sie einerseits von seinen Plänen nichts wissen und andererseits sehr alt und sehr wunderlich sind – das ist bei einem Leben inmitten von Chimären aber auch kaum anders zu erwarten.

In der Regel hängen sie treu (oder furchtsam) an ihrem Herrn und lassen sich nicht einfach dazu überreden, ihn zu hintergehen oder zu schädigen. Ihre Werte sind die von unerfahrenen Menschen (**Kreaturen**, S. 11).

Holzgolems

Diese etwa 2 Schritt großen Wesen wurden von Abu Terfas als Experimente aus Eibenholz angefertigt und haben zusätzlich zu ihren üblichen Werten (**Mysteria Arkana**, S. 185) die Fähigkeit, einen leichten Giftschaden (für 1W6 SR je 1W6 SP) zu verursachen.

Es gibt vermutlich drei dieser Art, die dort Wache stehen, wo sie erzählerisch gerade gut hinpassen – und da sie sehr feuergefährdet sind, eignen sie sich vorzüglich dazu, brennend in Räume zu flüchten, wo Sie ohnehin lästige Bücher beseitigt wissen wollen ...

Tierchimären

Es ist durchaus möglich, daß Abu Terfas einige seiner Blutschakale und Bärbullen zurückbehalten hat – ebenso können Sie

auch eigene Kreaturen einführen, die durch die Gänge streifen. Doch das muß keineswegs der Fall sein: Entscheiden Sie darüber je nachdem, wie gelangweilt Ihre Helden scheinen.

Myranar

Entwicklung: Nach seiner Unterwerfung wurde der Höhlendrache durch Abu Terfas mit einem Troll verschmolzen, um ihn mit Händen auszustatten – doch nicht einmal der Chimärenmeister ahnte, welche Perversion der Natur durch die Verbindung von trollischem und drachischem Geist entstehen würde: Als Haushofmeister des Magiers hatte und hat Myranar Zugang zu allen Räumlichkeiten, und so stieß er in Abu Terfas' Bibliothek auf einen übergroßen Quartband, der vom Leser die Verehrung eines verblichenen Magiers fordert, dafür reiche Belohnungen verheißt und vom Wissenschaftler Abu Terfas als mystizistisches Geschwätz abgetan und ignoriert wurde – eine Abschrift von *Borbarads Testament* ...

In den folgenden Jahren entwickelte sich der Hybride praktisch im Selbststudium zum glühenden Borbaradianer und harrt auf die Rückkehr des Meisters, von der er sich weitere Zaubermacht und Reichtum erhofft – Abu Terfas ließ ihn fasziniert gewähren, da er, ganz nüchterner Gelehrter, die Gläubigkeit des Hybriden als harmlose Narretei empfand.

Charakter: Da ihn ein Bann an Abu Terfas bindet, hält er den Magier für seinen Freund und Wohltäter – und für die Verwandlung ist er geradezu dankbar, da sie ihm ungeahnte Einsichten ermöglichte: Myranar weiß sehr wohl um seine Einzigartigkeit und sieht sich als das Werkzeug des Schicksals, um dem Meister zur Rückkehr zu verhelfen. Zu diesem Zweck hat er einen gläsernen Seelengötzen geschaffen, dem er nach Kräften Seelen opfert – denn er hat von Borbarads tatsächlicher Rückkehr nichts mitbekommen und ist geistig auch nicht beweglich genug, um einen Wider-

spruch zu seinem 'Heiligen Buch' anzuerkennen, das er tatsächlich *immer*, in Iryanleder gehüllt, am Gürtel trägt. Seiner drachischen Art gemäß ist Myranar gierig nach Magie, Gold und Fleisch und hat sich die Theorie zurechtgelegt, daß man sich durch das Verspeisen eines möglichst lebenden Magiers dessen Kräfte aneignen kann – zur 'echten' Magie des Blutes ist der Hybride zum Glück noch nicht vorgedrungen ...

Erscheinung: Der Hybride ähnelt in gewisser Hinsicht einem Zentauren: Auf dem gut fünf Schritt langen, schwarzgeschuppten Leib eines Höhlendrachen erhebt sich der graubraune, borkige Oberkörper eines ausgewachsenen Trolles, so daß die Kreatur gewiß ihre viereinhalb Schritt hoch aufragt. Myranar ist nackt bis auf eine goldene Kette mit einem erbsengroßen Juwel um den Hals und einen Ledergürtel um die Trollhüften, an dem diverse magische Artefakte baumeln. In der Hand trägt er einen jungen Baumstamm, den er voller Eifer einem Magierstab nachbildet hat, der aber keinerlei Zauberkräfte besitzt.

Darstellung: Myranar ist von überdurchschnittlicher Klugheit und eines gepflegten, wenn auch veralteten Tulamidisch mächtig. Er liebt es, die gebildete Sprechweise Abu Terfas' nachzuahmen, hat aber von menschlichen Errungenschaften wie den Akademien, der Sphärologie oder dem Codex Albyricus keinerlei Ahnung. Sein grenzenloses Selbstvertrauen läßt ihn auch dann großspurig und durchschaubar auftreten, wenn er diplomatisch und listig sein will.

Seelentier: keines – nur ein sehr intuitiver Träger des Zweiten Zeichens kann bei einer um 13 erschwerten IN-Probe gelegentlich ein nicht mehr erkennbares Tiergesicht aufflimmern sehen (das vormalige Seelentier des Trolls).



Myranars Werte:

MU 30; KL 12; IN 13; CH 12; GE 8; KK 40; NG 8; GG 10; MR 20; AT/PA 15/13; TP variabel*; RS 7; LE 100; GS 6; AU 80; MK 120; Stufe 15**

* 'Magierstab' (3W+6), notfalls Tatzen (2W+8). Der Feueratem kann alle drei KR entweder als Flammenschwall (1W SP für alle Lebewesen in bis zu fünf Schritt Umkreis) oder

als gezielter Flammenstoß (wie ein IGNIFAXIUS mit bis zu 5W6 TP) eingesetzt werden.

** für Zwecke der Antimagie und Zauberdauer

Drachenmagie: EXPOSAMI 10, OCULUS 15, XENOGRAPHUS 4

Borbaradianermagie: EIGNE ÄNGSTE 10, PANIK 6, HÖLLENPEIN 6, alle anderen Borbaradianersprüche 4

Borbarads Testament und die Realität

Viele Generationen von Borbaradianern glaubten und glauben daran, daß der Dämonenmeister von Boron (oder eher von dessen Widersacherin Thargunithoth) die Zusage erhielt, daß er nach seinem Ableben wieder zurückkehren könne, wenn hinreichend (je nach Überlieferung 77, 777 oder 7777) Menschen, Elfen oder Zwerge freiwillig ihre Seele als Tauschobjekt hergäben – zum Ausgleich würden sie zu Lebzeiten magische Macht erhalten.

Es mag sein, daß ein solcher Seelenschacher sogar funktio-

niert hätte – doch die Gezeichneten wissen am allerbesten, daß diese Überlegung mehr als müßig ist, da das Schicksal des Borbarad die Verbannung in den Limbus und nicht der Tod war.

Daher gehen die allermeisten Borbaradianer auch von falschen Voraussetzungen aus, und wir wissen nicht, wem sie ihre Seele für magische Kräfte opfern – doch eine derartig gekonnte Verquickung von Täuschung und Zauberei deutet schon auf einen wirklich Prächtigen Blender hin ...

Das Große Finale, erster Versuch

Der Borbaradianerdrache Myranar ist eindeutig der Hauptgegner dieses Abschnittes – seine Verbindung von Magie und roher Kraft sollte ihn zu einem wahren Alptraum werden lassen.

Die Natur des Hybriden bringt es mit sich, daß die Helden verwirrt sind, und das Abenteuer gerät unserer Erfahrung nach besonders gut, wenn auch die Spieler von einer extremen Vermutung zur nächsten gestoßen werden: Zuerst mögen sie glauben, daß Myranar nur ein besonders hinderlicher Muskelprotz auf dem Weg zum Hauptschurken ist, dann aber scheint es auch plausibel, daß er der Schöpfer und Anstifter der Chimären sein könnte, der Abu Terfas 'ersetzt' hat ...

Die ersten Hinweise auf Myranar dürfte (neben der Größe der Räume) in riesenhaften Tatzenspuren bestehen, die auf die Anwesenheit eines wirklich großen Echsenwesens hindeuten.

Wann der Drache die Helden konfrontiert, liegt ganz in Ihrer Hand, erzählerisch am besten ist der Kampf dann, wenn die Gezeichneten den größten Teil des Palastes erforscht haben und eifrig auf den Zusammenstoß mit Abu Terfas warten. Der EXPOSAMI erlaubt dem Haushofmeister, einigermaßen vorgewarnt zu sein, wenn er auf die Helden stößt, die er sogleich mit einem OCULUS ASTRALIS überprüft. Da sich deutliche Anzeichen von Magie bei der Gruppe finden, zögert Myranar zuerst, die Helden einfach zu attackieren. Statt dessen faßt er den Plan, sie erst durch Diplomatie oder Einschüchterung zu seinem Glasgötzen zu führen und zum Seelenopfer zu bringen. Danach kann er sie immer noch schnell überwältigen und verspeisen – denn was nützen ihm lebende Menschen mit Borbaradianermagie ...?

Falls ein Held die Gelegenheit nutzt, sich als Mitborbaradianer, Bote Borbarads etc. vorzustellen, entscheidet eine *Bekehren*-Probe +9 über den Erfolg (sofern nicht der Spieler absolut brillant und doch rollengerecht argumentiert). Selbst wenn Myranar ihm glaubt, ist ihm nicht zu trauen, da er sich weit über allen Men-

schen stehen sieht und ihm Schwüre nichts bedeuten.

Im unvermeidlichen Kampf bedient sich Myranar lieber 'unblutiger' Borbaradmagie als seiner Waffen; die Artefakte an seinem Gürtel sind eine gute Erklärung für zusätzliche (anti-)magische Effekte, die Ihnen nötig erscheinen. So sind ein INVERCARNO-Handspiegel, ein GARDIANUM-Amulett und vor allem ein MR+18-WIDER HELLSICHT-Reif immer nützlich, da ein gut gewürfelter Beherrschungszauber eines Helden die Begegnung sehr kurz und einseitig machen könnte. Magiehistorisch lassen sie sich immer mit uralten Konstruktionen der Khunchomer Magie erklären, die u.U. just in diesem Kampf ihre letzte Ladung verloren haben. Andererseits mag ein von Myranar triumphierend gezücktes Artefakt – das dann keine Wirkung mehr zeigt – eine willkommene Ablenkung bieten.

Seinen Feueratem setzt er dann zum ersten Mal ein, wenn eine aus dem Trollmund schießende Flammenlanze die Helden (und Spieler) Ihrer Einschätzung nach besonders überraschend trifft – das kann auch gut als Eröffnung des Kampfes dienen.

Sobald das Gefecht ausbricht, wird Tarlisin von Borbra (dessen Abneigung gegen den Trolldrachen kaum übersehbar ist) sein Flammenschwert aktivieren und auf den Hybriden zutreten, der ihn packt und mit einem EIGNE ÄNGSTE für 15 Stunden ausschaltet. Das dürfte den Helden hinreichend Gelegenheit geben, sich selbst zu beweisen und nicht einer Meisterfigur beim Kämpfen zuzuschauen.

Folgende Methoden kommen uns dabei in den Sinn:

- **Draufhauen:** Um den Hybriden mit roher Gewalt niederzukämpfen, müssen die Helden schon einiges an Waffen- und magischer Kraft mitbringen (übrigens eine gute Einsatzmöglichkeit für das 'Dritte Zeichen'); und es kann als fast sicher gelten, daß Myranar einen oder mehrere der ihnen mit in den Tod nimmt.

- Ablenkung: Der Versuch, seinen Glasgötzen zu zerstören, läßt Myranar alle Kräfte auf den Frevler konzentrieren, was den anderen Gelegenheit zu Überraschungsangriffen geben sollte. Wird der Götze beschädigt, verfällt der Hybride in Raserei (vergleichbar dem SAFT, KRAFT ...) und vergißt jegliche Magie.
- Suche nach verwundbaren Stellen: Wer einmal einen Drachenkarfunkel (etwa den des Teclador) gesehen hat, erkennt das erbsengroße Juwel am Hals des Hybriden sogleich als einen solchen, doch auch eine *Tierkunde*-Probe+8 oder eine *Magiekunde*-Probe+4 liefern dieses Wissen. Wird die Kette (5 'LP') zerrissen oder anders von Myranars Hals gelöst, verliert er seine Drachenmagie, den Feueratem und je 5 Punkte von KL, IN und den übrigen Sprüchen.
- Tötung der Seele: Der Karfunkel (ein winziges Ziel mit 'LE/RS' 40/5) selber kann nur mittels Magie zerstört werden; oder aber indem man ihn gegen den (noch unbeschädigten) Glasgötzen hält und "Für Borbarad" spricht. Das vernichtet dann aber auch Myranars Seele und Essenz, so daß er es um jeden Preis (selbst der Zerstörung des Glasgötzen) zu verhindern versucht. Vom materiellen Verlust (ca. 4.000 Dukaten) sei hier gar nicht die Rede ...
Falls die drachische Natur des Hybriden auf diese Weise vernichtet wird, fällt sein Leib für sieben Stunden in einen todesähnlichen Schlaf. Wird er in dieser Zeit nicht auch körperlich getötet, erwacht er mit der lang unterdrückten Seele eines höchst verwirrten Trolles namens Garbold, der schon aus erzählerischen Gründen eher kindlich hilflos als aggressiv sein sollte und den Helden mit seiner Kraft noch gute Dienste leisten mag, eher er verwirrt ins Hochland zurückzieht.

Resultate

Zum einen haben die Helden nun den Palast des Abu Terfas entdeckt, seine zurückgelassenen Materialien und Apparaturen unschädlich gemacht und seinen borbaradianischen Statthalter besiegt; zum anderen haben sie nun die beunruhigende Gewißheit, daß der Erzfeind entkommen ist und anderenorts am Sieg Borbarads arbeitet – ein Ort, von dem sie vor allem wissen, daß

er in Aranien liegen muß und der Asfaloth wohlgefällig ist. Vor allem eines sollte den Helden noch klar werden: Daß Abu Terfas ein ganz anderer Schlag Borbaradianer ist, als sie ihn bislang kennengelernt haben dürften: Er verehrt den Dämonenmeister keineswegs, sondern erkennt dessen Macht und vielleicht sogar Überlegenheit an – also unterstützt er ihn bei seinem Siegeszug, um danach unter verbesserten Bedingungen seine Ruhe für Forschungen zu haben. Diese Nüchternheit mag anderen als Vorbild dienen und eine ganz neue, noch gefährlichere Generation von Borbaradianern ins Leben rufen.

Beutegut

Es wäre müßig und zu langatmig, alle materiellen Kostbarkeiten aufzuführen, die der Palast beinhaltet – schließlich hat Abu Terfas ihn nicht aufgegeben, sondern nur zeitweilig verlassen. Dennoch sollte den Helden nicht Reichtum ohne Ende in die Hände fallen: Zwar bezieht die gesamte Kampagne ihre Motivation aus ganz anderem als schnödem Mammon, doch mit allzuviel Geld können sich die Helden zu viele Gefallen einfach erkaufen. Zum einen können Sie bedenken, daß der Abtransport nicht gerade einfach ist und die Ferkinas kaum eine Karawane voll Gold abziehen lassen würden, zum anderen mögen Verbündete auszuzahlen (und den Göttern gelobte Spenden zu entrichten) sein.

Stimmungsvoller wäre es, den Helden lieber schöne und zum Charakter passende Erinnerungsstücke zuzuspielen als sie mit vielstelligem Dukatensummen zu beeindrucken.

Doch letzten Endes kennen Sie Ihre Runde am allerbesten – also lassen wir es mit einem Hinweis bewenden: Je eher Geld und Gold von Ihren Spielern als Allheilmittel und höchstes Ziel angesehen wird, desto weniger sollten sie bekommen. Wenn die Helden zur Entschädigung der Chimärenopfer plündern, ist das besser als wenn sie mit einer 'Aufwandsentschädigung' die eigenen Taschen füllen wollen.

Was magische Schätze angeht – es sind vor allem Zauberbücher und alchemistisches Zubehör, die hier zu finden sind; und beides ist sehr sperrig und schwierig zu transportieren.

Intermezzo (für den Meister)

- Es bleibt die Frage, was mit den menschlichen Dienern des Abu Terfas geschieht? Verhaften die Helden sie, um sie ins Tal zu führen oder überlassen sie sie ihrem Schicksal?
- Zwar ist Tarlisin erfahren genug, die Wirkung des Angstzaubers auch ohne fremde Hilfe folgenlos zu überstehen, wäre aber für ein ÄNGSTE LINDERN oder BEHERRSCHUNGEN BRECHEN gewiß sehr dankbar.
- Nachdem die Geheimnisse des Chimärenpalastes erforscht sind, werden die Helden ins Tal zurückkehren wollen. Da es atmosphärisch geradezu tödlich wäre, dem Triumph über den Drachen Myranar ein lustloses Geplänkel mit Räubern etc. nachzuschicken, sollten Sie entweder die Rückkehr der Helden kurz beschreiben oder aber ihr eine eigene Spielsitzung widmen (vor allem, wenn die Recken viele Schätze bei sich haben oder Gefangene und/oder Verwundete hinableiten müssen.)
- Nun, da die Recken die Komponenten von Bastrabuns Bannformel zusammen haben, können Sie ein moralisches Dilemma einfügen: Wollen sie ihren ursprünglichen Auftrag weiterverfolgen und die Reise nach Khunchom antreten oder aber die dringende Suche nach Abu Terfas fortführen? (Da es nun einmal Botendienste etc. gibt, ist das ganze nicht allzu heikel, und Sie müssen entscheiden, wie mit einer solchen Gewissensfrage in Ihrer Runde überhaupt verfahren wird.)
- Was passiert mit den Chimären? Zumindest die teilweise menschlichen Geschöpfe sollten nicht einfach ihrem unerbetenen Schicksal überlassen werden, doch wo findet sich schon ein gutwilliger Magier, der mit einem LIDIRBYH ILIBATUM (vulgo REVERSALIS MUTABILI ...) die Unglücklichen zurückverwandeln kann und will ...? (Eher ein unabhängiges Folgeabenteuer als nur für ein kurzes Intermezzo geeignet.)

Kapitel III: Die Macht des Chaos

Dieser Teil des Abenteuers führt die Helden auf der Suche nach Abu Terfas bis zum 'Vielgestaltigen Tal', einer von Dämonenmagie verzerrten Nebenwelt, wo sie sich dem Chimärenmagier gegenübersehen werden.

Prophezeiungen

Traum: Nichts, was in präzise Worte zu fassen wäre – nur eine entsetzliche Folge von Eindrücken, wie sich der eigene Körper unkontrollierbar verformt.

Sterne: Die Sterne der Eidechse sind nicht zu sehen – denn das verhüllte Madamal (Neumond) verdeckt sie. Nach klassischer Deutung das 'Geheimnis der Hoffnung oder der Geburt', hier aber weit trivialer die Verfinsterung der Tsasterne. Wenn Sie dies wünschen, kann auch allmählich der Helm (abnehmender Mond) in Richtung auf die Eidechse wandern, so daß ein guter Sternkundler erkennt, wann die erwähnte Konstellation eintritt – nämlich an dem Tag, den Sie für das entscheidende Ritual ansetzen wollen.

Karte: Tsa (Neubeginn, Veränderung) – doch stets auf dem Kopf stehend als Symbol der Pervertierung (Chaos, Mutationen) oder auch konkret als Symbol Asfaloths.

Motivation

Theoretisch könnten die Helden ja der Ansicht sein, mit dem Aufspüren der Bannformel sei ihr Auftrag erfüllt. Versuchen Sie, diese Söldnermentalität nach Kräften zu bekämpfen: Die Borbarad-Kampagne ist nichts für Befehlsempfänger, die 'Dienst nach Vorschrift' tun, sondern einzig und allein für echte Helden, die auch aus eigenem Antrieb gegen den Dämonenmeister kämpfen würden.

Wenn die Spieler eher unsicher sind, was von ihnen jetzt erwartet wird, können Sie aber auch 'harmlos' einige auffordernde Worte der Khunchomer Auftraggeber einfügen, wenn die Recken erst zum Rapport dorthin zurückkehren – was sie allerdings sehr viel Zeit kosten dürfte.

Ein Abschied

Insbesondere wenn die Helden größere Mühe gehabt haben, ihm nach seiner 'Verängstigung' zurück nach Borbra zu helfen, wird sich Tarlisin hier von ihnen verabschieden – zur Erholung und um das Dorf zu bewachen, vielleicht hilft er den Helden gar mit dringend benötigten Elixieren o.ä. aus. Eigentlich aber hat er etwas ganz anderes vor: Seit Tagen locken ihn Träume fort ins Vielgestaltige Tal – und in seiner Selbstüberschätzung glaubt Tarlisin, ohne die Helden weit besser voranzukommen – und sei es mit der ihm bekannten Borbaradianer- und Dämonenmagie, die er völlig unter Kontrolle zu haben glaubt. Kaum sind die Helden daher aus Borbra aufgebrochen, wird er seinen Visionen folgen und nach dem Tal suchen – genau, wie Achaz, die Absenderin dieser Träume (siehe **Anhang/Personen**), es erwartet; denn die Kreatur der Asfaloth will mit dem Leben des abtrünnigen Magiers eine dauerhaftere Verbindung zwischen Dere und den Niederhöhlen schaffen ...

Borbaradianisches Intermezzo (nur für den Meister)

Die ganzen Vorgänge um Abu Terfas' Tal locken einen weiteren Akteur auf den Plan: Borbarad selbst. Denn so willkommen dem Dämonenmeister eine Armee zur Unterwerfung der Tulamidenlande gewesen wäre – die Etablierung eines erzdämonischen Machtgebietes – einer derischen Domäne – ist mit seinen Plänen nicht zu vereinbaren. Die Rachsucht Tarlisins treibt diesen zur erneuten Hinwendung zur Borbaradianermagie, machen den Meister dieser Künste auf ihn aufmerksam und erlauben es Borbarad, mittels eines BLICKS DURCH FREMDE AUGEN den Weg des vermeintlichen Graumagiers genau zu verfolgen – denn in dieser Gegend kennt der einstige Fasarer Lehrmeister sich bestens aus. Wenn der empörte Magier im Vielgestaltigen Tal angekommen ist, wird Borbarad mit einer persönlichen Variante der SEELENWANDERUNG die Kontrolle über Tarlisin ergreifen und die Pläne Abu Terfas' durchkreuzen.

Spur des Chaos

Dieser Abschnitt behandelt vor allem die Reise von Borbra zum Vielgestaltigen Tal – und da Sie gewiß keine weiteren Hinweise zu Erlebnissen am Wegesrand benötigen, beschränken wir uns diesmal auf die wesentlichen Methoden, diesen neuen Schlupfwinkel aufzuspüren.

Das Hochland von Mhanadistan liegt zwischen Gadang und Oberem Mhanadi und wird von unzähligen Bächen, Seen und Fließchen bewässert, so daß die Weiden grün und voller Vieh (vor allem natürlich Gadangrinder) sind. Die Hirten und Hofbe-

sitzer sind Tulamiden, doch von einem härteren, weniger zivilisierten Schlag als die Bewohner der Stadtstaaten – Aberglaube und Mißtrauen gegen alles Fremde sind üblich, und nur selten erfährt man hier etwas von den Ereignissen in der Ferne. Wenn die Helden sich geschickt anstellen, können sie gerade deshalb als hochwillkommene Sendboten aus der großen weiten Welt auftreten und mit ihrer Pracht die Hinterwälder beeindrucken – denn Subtilität versteht man hier kaum. (Überlebende der **Unsterblichen Gier** mögen sich trotz der eklatanten Unterschie-

de in Sprache, Klima und Bau- wie Lebensweise ein wenig an das Herzogtum Weiden erinnert fühlen.)

Vierorts gibt es künstliche Hügel zu besichtigen, die Magiergräber genannt werden, von den Magiermogulen stammen und viele Schätze enthalten sollen – ob Sie die Helden auf eine echte oder nur verzögernde Schatzsuche locken, sei Ihnen überlassen.

Eine *Magiekunde*-Probe +4 oder eine *Geschichtswissen*-Probe +2 bringen folgendes hervor: In den einst echsischen Städten Fasar und Zhammorrah herrschten mehrere Generationen nach Bastrabun zaubermächtige Männer, die vor allem als Schöpfer von Insekten-Chimären (wie etwa der Riesenameise) bekannt wurden, ein Reich bis zum Perlenmeer errichteten und in den Skorpionkriegen gegen den Sultan von Khunchom untergingen.

Das Dorf Tarmis

Zwischen Fasar und dem Khoram-Gebirge liegt das eher verschlafene Dorf Tarmis – eine typische Hirtensiedlung mit zwei rivalisierenden reichen Herdenbesitzern und vielen abhängigen Gesindefamilien. Der etwas weniger erfolgreiche Viehzüchter, Abd el Bilek, hat sich bereit erklärt, Briefe und Waren für einen reichen Fasarer Herrn zu empfangen, der ins verrufene Tal abseits des Dorfes gezogen ist. Daß das ganze mit Magie zu tun hat und nicht näher erforscht werden sollte, ist ihm klar, und gerade deshalb reagiert er eher abweisend auf neugierige Fremde – mit dem Kult der Asfaloth hat er jedoch nichts zu tun, sofern Sie nicht anders entscheiden, um den Helden ein noch schwereres Leben zu machen.

Das Rubinauge

Die 'traditionelle' (und damit recht abgenutzte) Methode besteht darin, den Träger des Rubinauges auf eine Astrale Verwirbelung stoßen zu lassen, deren Spur mehr oder minder direkt zum Vielgestaltigen Tal führt. Diese Option ist aber ziemlich phantasielos, und daher sollten Sie sie auch nur als letzte Reserve bereithalten, wenn den Helden alles andere mißlingt.

Der Fliegende Teppich

Die Notizen aus Abu Terfas' Palast sagen recht deutlich, daß er doch einiges Gepäck transportieren mußte – tatsächlich hat er dazu einen fliegenden Teppich aus Rashdul benutzt.

Auf dem Weg von seinem Palast nach Tarmis wurde er natürlich an verschiedenen Orten bemerkt; und wenn die Helden klug genug sind, nach ungewöhnlichen Vorkommnissen zu fragen, können die Berichte vom Zauberer auf dem Teppich ihnen recht gut weiterhelfen.

Die Händler

An die Begegnung mit den Händlern aus dem Dorf Ivrinno läßt sich eine klassische Detektivepisode anschließen: Denn wenn sich Abu Terfas alchemistische Zutaten und Zauberwerk ins Gebirge schicken ließ, hat er vielleicht auch an andere Orte liefern lassen.

Tatsächlich ist der Vormeister der Händler von Ivrinno in ein zweites Geschäft eingeweiht, bei dem er allerlei Funde aus angeblichen Gräbern der Magiermogule – vor allem Käferleichen – an eine Adresse im Dorf Tarmis senden sollte.

Hexenwissen

Von einer einheimischen Hexe könnten die Helden ein vages Gerücht über 'die böse Achaz und ihr Verschwunden im Tal der Chimären' hören, wie genau die Lage des Tales allerdings geläufig ist, liegt an Ihnen.

Diese Methode ist am besten, falls eine Hexe unter den Helden ist oder die Helden bereits Verbindungen zu Hexen des aranischen oder des tulamidischen Kulturkreises haben, doch mag es auch möglich sein, daß die Helden erst eine Dorfhexe aufspüren und dann überzeugen, ihnen weiterzuhelfen – bei derartigen Freveln gegen die Tierwelt dürfte das allerdings kaum ein größeres Problem darstellen.

Die Spur des Magiers

Besonders perfide – aber gut vetretbar, wenn sich die Helden hier Zeit gelassen haben – mögen an dieser Stelle spöttische Hinweise auf einen 'Schönling' oder 'Lustknaben' (die Mhanadistanis haben nun einmal recht konservative Ansichten über Herrenoberbekleidung) sein, der bereits durchgereist ist und in dem die Helden ohne Schwierigkeiten Tarlisin von Borbra erkennen können.

Zumindest in Tarmis sollten die Helden von ihm erfahren, ehe sie das Vielgestaltige Tal betreten.

Das Herz des Übels

Eigentlich ist der Verlauf dieser Sequenz sehr gradlinig: Die Helden haben von Tarmis und dem verwunschenen Tal erfahren und machen sich dorthin auf. Es folgt die Erforschung des Tales – und ein Finale, das es in sich hat ...

Das Vielgestaltige Tal

Um diesen Ort in seiner heutigen Form zu verstehen, muß man wissen, welche Frevel hier vor vierzehn Jahren geschehen sind: Damals wählte die aus Weiden vertriebene Hexe Achaz saba Arataz das Tal als neuen Wohnort, um ihre Suche nach der ewigen Jugend voranzutreiben. Ob nur der an Asfaloth erinnernde Name des Dorfes Aschfelden die Hexe angelockt hat oder ob der Ort diesen Namen bereits einer früheren Einwirkung der Erzdämonin verdankt, ist nicht sicher – auf jeden Fall aber verscrieb sie sich immer weiter der Herrin des Wimmelnden Chaos, die ihr als schöne Verführerin in ihrem magischen Wandspiegel erschien, und ließ sich nur zu bereitwillig zu einem unaussprechlichen Ritual verleiten, zu dem sie unter anderem die Lebenskraft einer hochbegabten Hexe oder Magierin benötigte. Diese Beschwörung hätte der Beschwörerin Achaz angeblich die Eigenschaften einer Eigeborenen übertragen: Jugend, Schönheit, ewiges Leben; in Wirklichkeit aber wäre letzten Endes als eine Art 'permanenter Beschwörung' eine direkte Verbindung zwischen der dritten Sphäre Aventuriens und der Siebten Sphäre, den Niederhöhlen der Dämonen, hergestellt worden – eine Pforte des Grauens.

Es ist unbekannt, ob es das frevelhafte Ansinnen an sich war, ob Achaz zu wenig Kraft und Kenntnisse besaß oder ob höhere Kräfte dies unterbanden – auf jeden Fall wurde Achaz in die Niederhöhlen gerissen und es entstand 'nicht mehr' als ein loser Kontakt, der dennoch das Einströmen erzdämonischer Kraft nach Dere zuließ und noch immer möglich macht.

So bildete sich ein Phänomen, das sich am besten mit dem Begriff *Globulenfolge* beschreiben läßt: Ein Teil der dritten Sphäre rund um Achaz Hütte wurde in Richtung der Niederhöhlen gezerrt, ohne daß eine richtige Verbindung zustande kam – und dieser höchst instabile Ausläufer wurde durch die Ordnung der Sphären gezwungen, sich in einzelne, einander stark ähnelnde Nebenwelten oder Globulen aufzuteilen, die wie die Sphären im Großen (oder auch die Schalen einer Zwiebel) immer kleiner werdend ineinander liegen:

Heute kann man das ganze Tal durchstreifen, ohne mehr als einige harmlose Transmutationen zu entdecken – wenn man aber das Pech hat, in die äußerste Globule zu geraten, findet man dort ein ähnliches, aber wesentlich gefährlicheres Tal vor, in dem Asfaloths Macht bedeutend größer ist.

Auch der Wald in der Mitte des Tales ist bedrohlich, doch es gibt noch eine zweite, kleinere Globule mit nicht mehr als einem noch weit dämonischeren Wald darin – und so weiter bis hin zu der letzten Globule, die lediglich das höllische Innere der Hexenhütte umfaßt und über einen Zugang zur Siebten Sphäre verfügt.

Hier ist die Macht der Dämonin am größten, und hier hat sich auch Abu Terfas eingenistet, um seine Chimärenarmee zu erschaffen.

Die einzelnen Globulen

Die Aufgabe dieses extremen Schauplatzes ist in erster Linie atmosphärischer Natur, und es ist nicht möglich, diese Nebenwelten in größeren Details zu beschreiben – daher seien hier einige Richtlinien zur Ausgestaltung vorgestellt:

Der Weg durch die Globulen

So chaotisch die Natur der Globulen auch ist, es scheint doch einige Gesetze zu geben – das wichtigste davon ist, daß man alle Globulen nur von den direkt benachbarten erreichen kann, ein Überspringen einzelner Nebenwelten also nicht möglich ist. Des weiteren betritt man nicht automatisch eine Globule, wenn man ihren Rand erreicht – genauso gut mag man in der niedrigeren verbleiben; ebenso kann es aber auch geschehen, daß man in der höheren (und kleineren) für einige Zeit gefangen ist; also z.B. die Lichtung einfach nicht verlassen kann.

Es wäre ebenso langwierig wie sinnlos, hier nun feste Regeln für das Passieren der Globulengrenzen mit geeigneten Modifikatoren etc. zu ersinnen; denn das Ganze dient der Erhöhung des Horrors, und dazu sind Würfelprozeduren nur bedingt geeignet. (Was keineswegs heißt, daß Sie nicht hinter dem Meister-schirm eifrig die Würfel klappern lassen sollten, wenn das die Beunruhigung der Spieler weiter anfach ...)

Rein regelbezogen sei hier dennoch gesagt, daß vor allem hohe IN-Werte hilfreich sind, um den richtigen Weg zu finden, doch generell mögen auch Wildnistalente wie *Fährten-suchen* und *Orientierung* nützen – vor allem, wenn sie einen recht naturbezogenen Charakter in der Runde haben, der bislang eher zu kurz gekommen sein dürfte. Hellsichtzauber (wie auch das Rubin-auge) sind auf jeden Fall nützlich, um die Lage der Globulen zu erkennen, ob sie allerdings automatisch das Überwechseln erlauben, hängt vom Einzelfall ab – konkret heißt dies, daß ein Zauberer schon ein wenig Übung braucht, um diese Form der Reise zu beherrschen. (Magotechnisch muß das beileibe keine Meisterwillkür sein, sondern kann daraus mit der chaotischen Natur des Ganzen begründet werden.)

Einige Worte noch zu fliegenden Helden: Die Grenze einer Globule verläuft in der Luft etwa halbkugelförmig, wer also zu hoch aufsteigt, mag sich urplötzlich in einer anderen Globule wiederfinden.

In dramaturgischer Hinsicht gibt es sehr viel, was Sie zur Erhöhung der Spannung tun können – so mögen etwa einzelne Helden durch Zufall in eine benachbarte Globule wechseln und andere zurückbleiben, was Verwirrung und eine hektische Suche auslösen dürfte, ebenso sollte die Gruppe auf jeden Fall einmal (z.B. auf der Flucht vor Chimären) zum Rand ihrer Globule

kommen und feststellen, daß es im Moment einfach nicht weitergeht. Allerdings raten wir davon ab, die Helden für längere Zeit zu trennen, denn das läßt immer einige Spieler unbeteiligt zurück – für Horrorszenarien potentiell sehr gefährlich, da es manche zum Quatschen und Witzeln verleitet.

Ähnlichkeit

Da die Globulen alle Varianten ein und der selben Welt sind, gibt es zahlreiche Entsprechungen: Ein großer Baum mag in allen Globulen auftauchen, doch während er in einer der unteren vielleicht nur ungewöhnlich geformte Blätter besitzt, mag er in einer der oberen Augen und Finger tragen, die sich nach den Helden recken. Gerade die Erkenn- und Vergleichbarkeit der Globulen macht ihren besonderen Reiz aus; wären sie zu unterschiedlich, käme das Vordringen der Helden einem Marsch durch eine Reihe beliebig zusammengewürfelter 'Bühnenbilder' gleich.

Die Monstrositäten

Mit den hier versammelten Scheußlichkeiten wäre es kein Problem, die Charaktere zunächst zu trennen, um sie dann nach und nach fertigzumachen (auch dann nicht, wenn sie zusammenbleiben) – und genau das sollen, ja müssen auch die Helden (und ihre Spieler) begreifen. (Daß eine Auslöschung der Gruppe weder im Sinne der Kampagne noch allgemein der Spielfreude sein kann, sei einmal dahingestellt.) Inwieweit Sie die Helden durch die monströse Flora und Fauna gefährden, ist daher Ihre Sache und sollte erzählerischen Gesichtspunkten folgen: Es kommt vor allem darauf an, daß die Fremd- und Böartigkeit dieser unnatürlichen Welt deutlich erfüllbar wird. Deshalb stehen hier auch keine Kampfwerte und Würfelprozeduren – denn die Gruppe sollte an LE und AE geschwächt, aber nicht hoffnungslos erschöpft im Finale eintreffen und vor allem geschockt sein, was die Macht Asfaloths aus der Natur gemacht hat.

Das Phänomen als solches

Das Wesen der Globulenkette ist sehr rätselhaft und sollte für die Helden längere Zeit unerklärlich bleiben: Das Überwechseln eines Gefährten mag durch Unsichtbarkeit erklärt werden, und wenn die Helden plötzlich an einer Stelle stehen, die sie ganz anders in Erinnerung haben, werden sie wohl eher an Verwandlungszauber denken.

Die Entwicklung einer annähernd korrekten Erklärung sollten Sie ihnen jedenfalls nicht zu leicht machen.

Die Dritte Sphäre

Es gibt auch weiterhin eine 'normale' Variante des Tales, in der sich das Gebiet weitgehend so zeigt, wie es einmal war: als ein

gewöhnliches Tal, das mit Heide und Strauchland bewachsen ist und in der Mitte einen kleinen Wald aus Pinien, Zypressen und wilden Ölbäumen besitzt.

An Tieren lebt hier das übliche Wild des mhanadistanischen Hügellandes: Wildschweine und Wildkatzen, Füchse und Dachsse, Rehe und gar einige Kronenhirsche. Nur mitunter mögen die Helden ein Tier erblicken, das sichtbar mißgestaltet ist – ein Hase mit drei Ohren oder ein Reh mit einem einzelnen Horn auf der Stirn. Im Inneren des Waldes ist eine Senke zu sehen, wo einst die Hütte von Achaz stand. Heute aber gähnt hier nur ein geschwärzter Krater, an dessen Boden sich ein kleiner Teich gebildet hat – das derische (und völlig unmagische) Äquivalent von Achaz' Zauberspiegel.

Nur besonders empfindsame Personen (IV 13+) spüren, daß etwas Unheiliges über dem Gebiet liegt. Des weiteren können die Helden hier auf einen einzelnen *Späher* (siehe **Anhang/Chimären**) stoßen, der sich zu weit vorgewagt hat und den Rückweg zur 'echten' Hütte nicht findet.

Das Tal

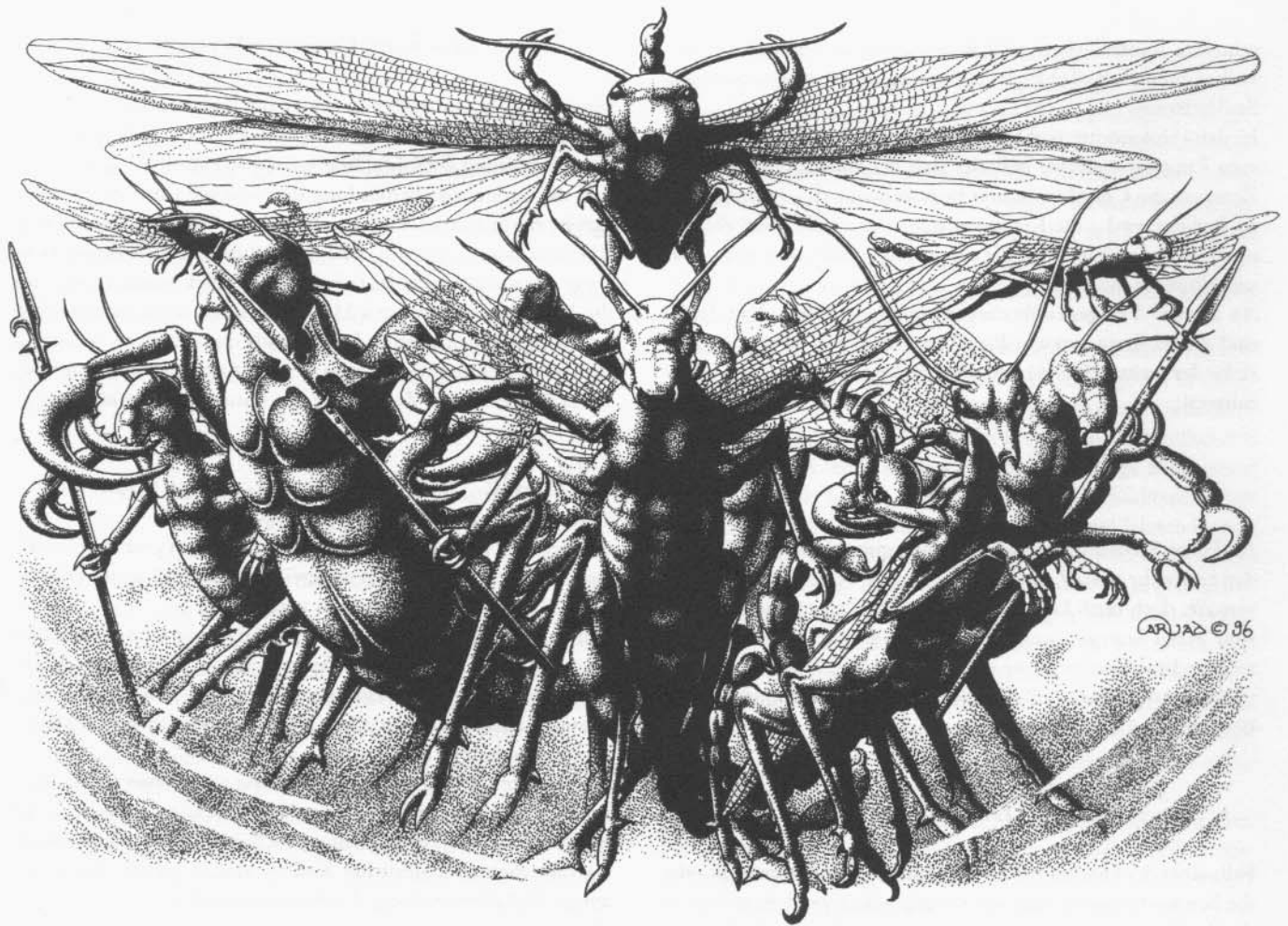
Die äußerste Globule umfaßt einen guten Teil des verwunschenen Tales und spiegelt es in bereits sichtlich verzerrter Form wieder: Die Sträucher und Bäume wachsen teilweise eigentümlich verzerrt, tragen überlange Dornen oder schon am Baum faulende Früchte. An der Stelle von Achaz' Hütte ist eine Lichtung mit angesengtem Boden zu sehen, auf dem noch einige verbrannte Reste von Bohlen und Ziegeln zu erkennen sind; in ihrer Mitte liegen geschmolzene Klumpen von Glasschlacke mit Metallflittern.

Hier weist die Tierwelt schon schwerere Deformationen auf – die Helden mögen auf den Kadaver einer trächtigen Wildsau stoßen, deren Junge sich mit Reißzähnen einen Weg ins Freie zu bahnen versucht haben und dann verendet sind. Außerdem sind hier die ersten echten Mischwesen anzutreffen, doch noch sind sie eher zufällig und aus einer Laune der Natur entstanden – so etwa eine Wildkatze mit dem Gefieder eines Perlhuhns oder ein Wiesel mit Fledermausflügeln. Daneben besteht eine erhebliche Wahrscheinlichkeit, daß die Helden nach einiger Zeit einer Gruppe von drei bis sechs Spähern begegnen oder gar auf Patrouillen von zwei bis vier Kämpfern treffen. Vergessen Sie nicht zu erwähnen, daß sich die Kreaturen im Vergleich zu den übrigen Chimären untereinander sehr ähnlich sehen.

Der Wald

Die zweite Globule ist nicht größer als der Wald im Herzen des Tales und von der Macht Asfaloths stark beeinflusst: Manche Bäume besitzen nadelspitze Dornen oder kräftige, lianenähnliche Greifäste, andere können giftige Samen ausspeien.

Die Tiere sind regelrechte Schreckenswesen, die die Züge von Reptilien, Vögeln und Säugetieren bunt verbinden und allesamt die Tendenz haben, sich von einander zu ernähren, ganz egal, ob ihre ursprünglichen Vorfahren Fleisch- oder Pflanzenfresser waren – doch schließlich schnappen ja auch die Bäume nach ihnen



und zerren sie gierig in ihre zahnbewehrten Holzmäuler ... Das chaotische Wesen dieser Globule ist unverkennbar. Die Hütte ist hier als ausgebrannte Ruine mit eingestürztem Dach gegenwärtig, zum ersten Mal ist der Spiegel zu erkennen – allerdings ist er zersplittert und die Bruchstücke geschwärzt. Hier sind Patrouillen von 2–6 Kämpfern an der Tagesordnung, und zumindest einmal sollten die Helden einen weit größeren Trupp von etwa 25 Kämpfern sehen, der von einem Anbeter befehligt wird. Spätestens jetzt dürfte klar werden, woraus die Armee des Abu Terfas bestehen soll.

Die Lichtung

Die nächstinnere und -kleinere Globule ist nicht ausgedehnter als die Lichtung in der Waldmitte, also etwa vierzig Schritt im Durchmesser – doch sie mag den Helden weit größer vorkommen. Denn hier ist das Chaos sehr manifest und die Grenze zwischen Tier- und Pflanzenwelt aufgehoben: Sträucher ziehen ihre Wurzeln aus der Erde und stürzen sich auf windende Schlangenvögel, die gerade ihre eigenen Schwänze verschlingen, Grasbüschel verbeißen sich in die Stiefel der Helden, aus dem Boden schießt ein Haifischmaul empor ...

Inmitten des Gewimmels stehen mehr oder minder unbeeindruckt so viele Wächter, wie es Helden in der Gruppe gibt, vielleicht auch einige Kämpfer.

Die Hütte ist hier nahezu völlig erhalten und nur von einigen Rauchspuren gezeichnet, allerdings völlig leer – mit Ausnahme des Spiegels, der in einem schlichten Rahmen steckt und durch die Kraft Asfaloths vollkommen verzerrt ist: Wer hineinschaut, sieht sich in solch mißgestalteter Form, daß er die Wirkung eines BÖSEN BLICKS FURCHT erleidet, sofern ihm eine Probe auf seine MR mißlingt.

Zu den wichtigsten Erkenntnissen gehört hier, daß es noch eine weitere Globule geben muß. Der einfache Weg, diese Hütte wieder zu verlassen und erneut durch die Tür zu treten, wird mitunter verkannt und der verlockende Sprung durch den Spiegel versucht – ob das neben kleinen Schnittwunden noch bösartiger Folgen hat, sei dahingestellt ...

Die Hütte

Da sich in dieser innersten und kleinsten Globule das Chaos am stärksten ausprägt, ist sie überaus verzerrt: Das Hütteninnere (und mehr umfaßt diese Globule nicht) erscheint ins Riesenhafte aufgebläht und die Unterscheidung zwischen lebend und tot verschwommen – selbst die Flaschen und Krüge in den extrem verkrümmten Regalen mögen Flügel entwickelt haben, und eine gewisse Gefahr geht auch von den boshaften Haushaltgerätschaften aus.

Der Boden ist derartig verzogen und voller Verwerfungen, daß

schnelles Laufen lebensgefährlich scheint und es den Helden vorkommen wird, als hätten sie einen kaum zu durchquerenden Saal betreten.

In der Hüttenmitte (subjektiv aber annähernd fünfzig Schritt vom Eingang entfernt) befindet sich der Bannkreis, in dessen Zentrum die Chimärenmutter liegt und von vier Anbetern eifrig bedient wird – die Kreaturen tragen ohne Unterlaß die rot-opalisierenden Eier fort, die sie in einem fort und scheinbar unaufhörlich auswirft.

An der der Tür gegenüberliegenden Wand haben Abu Terfas und Achaz ihren zweiten Ritualkreis angelegt, direkt daneben steht der 'echte' Spiegel mit seinem kostbar verzierten Goldrahmen.

Das Ritual, zweiter Versuch

Hier soll sich nun vollenden, was vor Jahren mißlang: Achaz hat aus keinem anderen Grunde Abu Terfas hergeführt und bei der Erschaffung der Chimären unterstützt als dem, daß er diesmal die endgültige Verbindung der Globulen mit der Siebten Sphäre herbeiführen möge, und wieder haben die dämonischen Einflüsterungen bewirkt, daß der Zaubernde sich dieser Wirkung des Rituals nicht bewußt ist. Zusätzlich verfiel Achaz auf die Idee, den abtrünnigen Magier Tarlisin von Borbra hierher zu locken, um mit seiner Lebenskraft das Ritual zu speisen – und mittels Traumbildern wies sie dem Ahnungslosen den Weg, wo er Rache für die Zerstörung des Baumes finden könnte ...

Das Große Finale

Als kurze Zusammenfassung sei noch einmal gesagt: Die Helden haben ihr erstes Ziel, die Verhinderung des Chimärenrituals, verpaßt, doch noch können sie die zweite Zeremonie vereiteln, Abu Terfas besiegen und den Horden dadurch den Anführer rauben. Eine Beschreibung einzelner wichtiger Szenen und Situationen soll Ihnen helfen, eine Spur von Ordnung in das vorherrschende Chaos zu bringen:

Die Falle

Falls einer der Helden alleine die innerste Globule erreicht oder die Beschwörer auf andere Weise vorgewarnt werden, stellen sie den Helden eine Falle – denn ihr erstes Ziel ist es, die Helden gefangenzunehmen, ihr Wissen, ihre Astral- und Lebenskraft zu nutzen oder ihre Körper für neue Chimären zu verwenden; unmittelbar zerstörerische Magie werden sie vorerst vermeiden. Zu diesem Zweck stehen Abu Terfas die Zauber **BAND UND FESSEL** und **SOMNIGRAVIS**, Achaz der **HEXENKNOTEN** zur Verfügung.

Das Gespräch

Werden die Helden gefangen oder kommt es sonst nicht direkt zum Kampf, wird Abu Terfas ein Gespräch in Gang bringen – schon um ihnen seine Überlegenheit zu beweisen, denn der geradezu klassische Drang, mit seinen Plänen zu prahlen, ist auch bei ihm sehr ausgeprägt. Allerdings wird er (zumindest zu Beginn) keinen endlosen Monolog anfangen, sondern mit den Helden über seine Genialität zu debattieren versuchen – wobei er Widerspruch sehr übel nimmt.

Der Kampf gegen Achaz

Achaz' wissenschaftlicher Ehrgeiz ist gering, und sie wird kaum zögern, die Helden zu verletzen oder zu töten, wenn sie ihre Pläne bedroht sieht. Ihre größte Schwäche ist dabei aber ihr Neid auf fremde Schönheit und ihre Rachsucht – sie wird daher nicht

den bedrohlichsten Feind, sondern den mit dem größten Charisma (oder eine andere Hexe) angreifen und demütigend-entstellende Zauber simpel-tödlichen vorziehen.

Dabei schont sie sich selbst kaum, und das mag sehr interessante Szenen ergeben: Der erste Treffer zerreißt ihr 'elementares' Kleid – mit einer lässigen Bewegung streift sie es ab und kämpft nackt weiter (sie *könnten* männlichen Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abverlangen ...).

Die nächsten Treffer scheinen ihre Haut zu verletzen, doch statt Blutstropfen quellen nur kleine weiße Maden hervor ... und wenn es ihr zuviel wird, streift sie auch ihre Haut ab und kämpft als vage menschenähnlicher Knäuel Maden weiter. (Jetzt *sollten* sie *Selbstbeherrschungs*-Proben verlangen!)

Wenn Achaz 'getötet' wird, ergeht es ihr wie anderen Dämonen auch – sie wird für geraume Zeit in die Siebte Sphäre verbannt.

Der Kampf gegen Abu Terfas

Als Wissenschaftler ist Abu Terfas nie besonders gut im Kämpfen gewesen – ihm stehen einige Beherrschungssprüche zur Verfügung, aber zu Beginn wird er sich auf seine Leibwache aus Anbetern verlassen und einen aufwendigen Zauber vorbereiten. Mit der Zeit dürfte allerdings seine Seelenruhe deutlich nachlassen, denn er ist an körperliche Schmerzen nicht gewöhnt. Trotz seiner Bemühung um Eigenständigkeit befindet er sich zu Beginn des Kampfes bereits im Vierten Kreis der Verdammnis, hat also noch drei weitere 'Schritte' vor sich – und hier in der innersten Globule kann er sie weitaus leichter gehen, er muß 'einfach' in seinem letzten Atemzug Asfaloth um neue Kraft anflehen.

Betrachten Sie diese drei verbleibenden Stufen als zusätzliche Leben: Wann immer er 'stirbt', erwacht er (oder der größere Teil seines Leibes) nach W6 KR erneut mit 49 LP und ist um eine abschreckende unmenschliche Transmutation reicher und ein Stück weiter von seiner Wissenschaft entfernt – das sollte auch an der zunehmenden Härte, spielerischen Grausamkeit, aber auch wachsenden strategischen Unvernunft erkennbar sein. Effektiv muß er also dreimal getötet werden, um den Siebten Kreis zu erreichen, in dem seine Seele zur Hölle fährt und sein

Leib zu einem formlosen, gedankenlosen 'Blob' (mit den Werten einer trivialen Riesenamöbe) wird.

Der Kampf gegen die Chimärenmutter

Diese Aktion ist die vermutlich gefährlichste – denn die Chimärenmutter kann sich nicht nur vorzüglich verteidigen, auch die vier Anbeter werden die Verbreiterin des Chaos vorbehaltlos beschützen, sofern sie nicht zum Teil von Abu Terfas abgerufen werden. Letztlich ist die Bekämpfung der Chimärenmutter aber eher nebensächlich und lenkt nur von den eigentlichen Aufgaben ab.

Verletzungen, Verstümmelungen und Transmutationen

Schon um die Bedrohlichkeit der Globulenwelt zu zeigen, sollten Sie es in diesem Fall nicht an Härte fehlen lassen – gerade das weite Feld der körperlichen Transmutationen bietet hier viele Möglichkeiten. Auch gut gespielte Helden können hier schwere Schäden davontragen (daß das nur vorübergehend sein muß, wissen ja nur Sie ...), nur mit dem Umbringen sollten Sie sich zurückhalten – auch wenn manche aberwitzige Taten das geradezu nötig machen und letzten Endes ja nur das Dritte Zeichen nicht beliebig einen neuen geeigneten Träger wählen kann. (Es ist dies sogar eine gute Gelegenheit, das zu beweisen, wenn sich die Gezeichneten unsterblich fühlen und zu den erwähnten tollkühnen Aktionen neigen, ohne über die Gefahren nachzudenken ...)

Die Zerstörung des Spiegels

Die wichtigste Tat überhaupt ist es, den Spiegel zu zerstören – denn er ist der Fokus des gesamten Globulensystems und stellt die Verbindung zur Siebten Sphäre dar. Aus genau diesem Grund ist er aber auch nur sehr schwer zu zerstören: Gegen Stiche und Schneiden ist er völlig immun, und stumpfe Treffer richten nur imaginären Schaden an (Dellen, die unversehens wieder verschwinden), denn der Spiegel ist quasi dämonischen Ursprungs und kann nur durch einige wenige Kräfte zerstört werden:

- Reine Magie ist nicht einmal so erfolgreich – herkömmliche Zauber richten nur geringen Schaden an, der zudem schnell wieder ausheilt: Sofern nicht in ein und derselben KR mindestens 49 SP durch Magie erzeugt werden, ist der Spiegel in der nächsten Runde wieder unversehrt.
- Göttliche Kraft ist sehr effektiv, und ein *Großes Wunder* ist zur Zerstörung des Spiegels, Bannung der Chimären und Dämonen, ja selbst Vertreibung von Borbarads Geist ausreichend. Falls ein geweihter Held das heilige Wort zum Rufen des Göttlichen Talismanes kennt, ist die Mirakelprobe dennoch um weitere 2 Punkte für jede zu durchdringende Globulenhülle (also 8 in der Hütte) erschwert. Von spielrelevanter Bedeutung scheinen uns jedoch nur das Auge des Praios und der Zweihänder Armalion sowie der Regenbogen der Tsa, dessen

Leuchten – bewußt über den Spiegel gesetzt – als Barriere der Dämonenkraft wirkt und den anwesenden Zwölfgöttergläubigen den ursprünglichen MU-Wert zurückgibt; die übrigen Talismane können eigentlich nur als Schlagwaffen gegen den Spiegel eingesetzt werden. Ob die Gottheit diese Entwürdigung überhaupt zuläßt, müssen Sie entscheiden, und der 'Frevler' sollte auf jeden Fall hinterher den Drang fühlen, sich einer innerlichen Reinigung zu unterziehen.

Die Macht eines Stoßgebetes kann nicht unmittelbar zur Zerstörung des Spiegels beitragen.

- Dämonische Substanz kann den Spiegel ebenfalls zerstören: Das Rufen eines Dämonen ist eine *sehr* unkluge Tat in dieser Umgebung – hier genaue Richtlinien zu geben, wäre sehr kompliziert und hängt vom jeweiligen Dämon ab, doch sollten Sie auf jeden Fall dafür sorgen, daß der vorwitzige Beschwörer seine Tat bitter bereut. Anders wäre es, ein quasidämonisches Wesen (Achaz oder Abu Terfas in einer seinen letzten beiden Formen) in den Spiegel zu schmettern – doch hier ist wirklich große Körperkraft nötig, ein Schubsen sollte nicht genügen.
- Schließlich kann noch der Spiegel gegen sich selbst gekehrt werden: Auch die Edelsteine im Rahmen sind beeinflusst, und es bietet sich förmlich an, daß der Träger der Mondsilbernen Hand einen Kristall aus der Verzierung klaubt und damit das Glas des Spiegels zerschneidet oder gar ein göttliches Symbol wie den Lebenskreis der Tsa hineinritzt, allerdings sollte er dabei ständig von dämonischen Gegnern bedroht sein.

(Eine sehr schöne Möglichkeit, die leider beileibe nicht zu allen Helden paßt, ist ebenfalls mit dem Gezeichneten verbunden: Bei einem Testspiel griff sich ein musikalischer Gezeichneter eine herumliegende Hexenfiedel und begann eine wohlklingende, aber immer schnellere und hellere Musik – seine neue Fingerfertigkeit ließ ihn spielen wie nie zuvor, und während sich der Gestaltenwandler Abu Terfas in Krämpfen wand, schwangen sich die Klänge in immer größere Höhen, bis der Spiegel schließlich klirrend zerbarst. Eine zu spezielle Lösung, um sie als Regelfall anzubieten, aber gewiß eine Überlegung wert und auf jeden Fall ein schönes Beispiel für jene Situationen, in denen man als Meister Zahlen und Werte vergessen und ein gleichermaßen stimmungsvolles Ende herbeiführen sollte. Deshalb haben wir bei göttlichen und dämonischen Kräften bewußt auf Werte verzichtet, um die Erhabenheit bzw. Ungeheuerlichkeit des Vorganges nicht durch ein 'Schade, knapp daneben' zu unterminieren.)

Tarlisin greift ein

Zu Beginn ist Tarlisis Leib sicher mit Ketten in einem Opferstern befestigt, wenn aber die Helden zu verlieren scheinen oder sich jemand um seine Befreiung bemüht, weicht 'Tarlisin' mit einem HARTES SCHMELZE die Ketten auf, zerreißt sie und greift in das Geschehen ein. In ihm herrscht jetzt Borbarad, doch das ist allenfalls vom Träger des Rubinauges schmerzhaft zu errahnen. Vorerst wendet sich der Magier gegen eine im Moment eher vernachlässigte Gefahr – so könnte er Abu Terfas ein weiteres Mal töten, Achaz Enthüllung erzwingen oder auffällig leicht ein oder zwei Anbeter vernichten.

Das Ganze geschieht allerdings mit den Kräften Tarlisins, so daß Borbarad nur begrenzte Macht einsetzen kann, vor allem aber wird 'Tarlisin' sich hüten, den Helden direkt zu helfen, einen der ihnen zu heilen oder sie sonstwie zu unterstützen. Ihre Aufgabe als Meister ist es, die Gnadenlosigkeit des Magiers zu demonstrieren und den Helden ein wenig Luft zu verschaffen, ohne ihnen zugleich alle Probleme abzunehmen und sie der Lösung des Abenteuers aus eigener Kraft zu entheben.

Borbarads Spott

Meisterinformationen:

Gegen (oder nach dem Ende) des Kampfes, wenn sich das Scheitern des dämonischen Planes abzeichnet, hat Borbarad erreicht, was er will: Asfaloth wird keine Domäne in der Dritten Sphäre bekommen, und er hat sich ein Bild von den (geringgeschätzten) Kräften der Gezeichneten machen können – also sollen sie zum Schaden noch den Spott haben.

Allgemeine Informationen:

Vor euren Augen beginnt der gerade noch so wehrhafte Magister Tarlisin wie in schwerem Fieber zu zittern – und dann er-

hebt er sich vom Boden. Selbst in diesem flackernden Licht ist es zu erkennen: Sein eigener Schatten hat ihn am Hals gepackt und wie einen jungen Hund hochgehoben. Ohne daß ihr in der Schwärze etwas erkennen könnt, beginnt eine alterslose Stimme zu spotten:

"Ein prächtiger Erfolg für Euch, Herrschaften. Der Wurm zertreten, der Drache unbesiegt – oder denkt Ihr, Ihr habt je anders als nach meinem Textbuch gespielt? Wenn wir uns wiedersehen, wird es fern von hier sein, denn was bedeuten Schritte und Meilen dem Göttersohn? Nein, mein Schlag wird woanders treffen – mein unwissendes Reittier aber überlasse ich Euch zum Spielen ..."

Mit diesen Worten schleudert der Schatten den leblosen Körper Tarlisins auf den nächststehenden Helden und verschwindet im Nichts.

Meisterinformationen:

Die Helden können hier wenig ausrichten – der Schatten ist kaum zu verletzen, und auch das würde Borbarad nichts anhaben.

Der Zweck seiner Worte war es, die Helden einzuschüchtern und seine eigene Kontrolle über die Situation (leicht) übertrieben hervorzuheben.

Das Ende

Wird der Spiegel vernichtet oder durch Götterkraft blockiert, zerreit der Kontakt zur Siebten Sphäre: Abu Terfas kann keine weiteren Schritte zur Verdammnis gehen (die Helden werden ihm kaum Zeit für ein ausgedehntes Ritual lassen) und bleibt tot; Achaz erkennt das Scheitern ihres Planes, verflucht wahllos einige Helden und verschwindet; vor allem aber zerfällt das Globulensystem: Die Hütte beginnt auf ihre Ursprungsgröße von etwa fünf mal fünf Schritt zu schrumpfen – nicht rasend schnell, aber doch deutlich sichtbar, und auch die Chimärenmutter verliert erheblich an Größe und 'Legegeschwindigkeit'. Andererseits verschmelzen die Globulen wieder mit der dritten Sphäre zu einer geschlossenen Landschaft, wobei sich jeweils die weiter innen gelegene, dämonischere Realität durchsetzt – so daß es jetzt keine Grenze mehr zwischen dem Wald der gierigen Bäume und dem normalen Aventurien gibt (zur Zeit jedenfalls ...).

Und wenn die Helden versagen?

Falls sich die Helden unterwegs derartig aufhalten lassen oder sonstwie unvernünftig benehmen, daß sie es Ihrer Einschätzung nach gar nicht schaffen können (oder verdienen), siegreich zu sein, muß Borbarad/Tarlisin 'notgedrungen' die Angelegenheit selbst erledigen.

Wenn die Helden erst danach ins Vielgestaltige Tal kommen, treffen sie auf die allmählich abklingende Chaosmacht und finden im Herzen des Tals die Hütte mit dem bewußtlosen Großmeister, der ihnen nach einiger Zeit vage berichten kann, welche Eindrücke er von dem Geschehen mitbekommen hat.

Für die Spieler ist dies natürlich eine äußerst unbefriedigende (Not-)Lösung, so daß Sie auch nur auf sie zurückgreifen sollten, wenn es die Helden *durch eigenes Verschulden* einfach nicht schaffen können.

Zu guter Letzt (Meisterinformationen)

Spätfolgen

Die Schwarmchimären sind nun einmal erschaffen und können sich über Mhanadistan verbreiten – doch ohne Nachwuchs und ohne lenkenden Geist und Kriegsplan werden sie eher eine weitere Häßlichkeit bleiben, die die Welt der Rückkehr Borbarads verdankt, ohne die Machtverhältnisse ernsthaft zu verändern. Nachdem die Globulen wieder in den Schoß der Dritten Sphäre zurückgekehrt sind, klingt auch allmählich die Macht Asfaloths ab: Je fremdartiger die übrigen Chaoskreaturen, desto schneller verfallen sie bzw. werden wieder zu etwas normalem, aber leblosen – bei den belebten Objekten aus der Hütte ist das eine Sache von Stunden, bei den meisten Chimären eine von Tagen oder Wochen, während die dreiohrigen Hasen wohl ihre normale Zeit zu Ende leben.

Tarlisin

Der Großmeister ist zutiefst erschüttert – als Marionette gleich zweier Finsterlinge geführt zu werden, hat seine Selbstüberschätzung völlig vernichtet. (Werten Sie das als Verlust von je 5 Punkten MU und CH.) Eines aber dürfte besonders schwer wiegen: Borbarads Abschied hat ihn auch seinen Schatten gekostet – angeblich ein untrügliches Merkmal von Geweihten des Namenlosen. Wie weit die Helden ihm vertrauen, ist fraglich – allerdings wird er jetzt mit keinem Detail mehr hinter dem Berg halten und über seine Bezauberung alles erzählen, was er weiß.

Vollzugsmeldung

Spätestens jetzt werden die Helden nach Khunchom reisen und berichten, daß die Chimärengefahr zwar nicht gebannt ist, aber

die akute Bedrohung beseitigt und Abu Terfas tot ist. Andererseits haben sie recht deutlich von Borbarad vernommen, daß er diesen Rückschlag geradezu einkalkuliert hat und schon bald in der Zukunft an einem anderen Ort zuzuschlagen gedenkt – fürwahr keine geeignete Grundlage, um sich auf den Lorbeer auszuruhen.

Lohn der Angst

Damit wäre ein heikles Thema erreicht: Da **Bastrabuns Bann** weitgehend modular aufgebaut ist, können wir kaum eine AP-Pauschale angeben. Deshalb seien den Helden für die Erlebnisse der Haupthandlung (Anwerbung, Verteidigung Borbras, Entdeckung und Durchsuchung des Palastes, Entdeckung, Durchsuchung und Eliminierung des Vielgestaltigen Platzes) eine Summe von **500 Abenteuerpunkten** zugesprochen, dazu kommen auf jeden Fall noch die AP für tapferen oder gewitzten Kampf; für rollengerechtes und einfühlsames Spiel können noch einmal bis zu **100 AP** pro Held vergeben werden.

Was die eventuellen vielfältigen Nebenhandlungen angeht, schlagen wir folgendes vor: Da das Abenteuer bei (sehr) knapper Spielweise in drei Sitzungen gelöst werden kann, sollten sie für jede weitere Sitzung noch einmal **100 AP** vergeben, sofern die Helden diese Zeit vernünftig genutzt und untergeordnete Abenteuer bestanden haben.

Geweihte erhalten grundsätzlich **10 KP** hinzu sowie bis **10 weitere**, wenn sie in besonders ihrer Gottheit gefälliger Weise dargestellt wurden und ihren Abscheu vor dem ganzen unnatürlichen Dämonenwerk gut zum Ausdruck gebracht haben.

Außerdem erhält jeder Held jeweils **zwei Freiwürfe auf Magiekunde, Geschichtswissen und Geografie** sowie **einen Freiwurf auf Tierkunde**.

Zusätzlich erhält jeder Held wie beim Stufenanstieg drei Versu-

che, seinen Aberglauben zu senken, und drei Versuche, seinen MU zu erhöhen – diese Versuche sind kumulativ, d.h. wer dreimal seinen AG-Wert unterwürfelt, kann ihn auch um drei Punkte senken; allerdings erhöht jede 20 beim AG-Wurf und senkt jede 1 beim MU-Wurf den Wert um einen Punkt.

Eine barmherzige Gabe

Bekanntlich hütet der Tsatempel zu Khunchom auch das Geheimnis um heilende, verjüngende und erneuernde Quellen, die in den Sümpfen des Mhanadeltas entspringen sollen; doch nur sehr wenigen Verdienten wurde das Wissen (oder auch nur ein Krug dieses Wassers zuteil).

Wenn sich aber jemand um die Junge Göttin verdient gemacht hat, sind das die Vereitler von Asfaloths Ränken – also sollten Sie (in Gestalt einer Khunchomer Priesterin) ihnen etwas von dem Heiligen Wasser zukommen lassen. Da die Flüssigkeit nur als Vehikel des Göttlichen Willens dient (den nun einmal Sie vertreten), können Sie auch weitgehend frei bestimmen, welche der schädlichen Folgen der Chaosmacht beseitigt werden: Die am meisten hinderlichen und entstellenden Transmutationen und Verstümmelungen sollten der göttlichen Macht weichen, doch kleine 'Erinnerungen' und 'Ermahnungen' mögen

zurückbleiben – aber vergessen Sie nicht: Was hier noch stimmungsvoll wirkt, müssen Sie demnächst in einem anderen Teil Aventuriens immer noch handhaben – und in Nordmarken oder bei den Waldmenschen mag ein Horn auf der Stirn des Kriegers jedes subtile Detektivabenteuer zunichte machen ...

Und weiter?

Sie werden es aus dem **Aventurischen Boten*** bereits erfahren haben: Während die Helden in Mhanadistan um das Schicksal Deres ringen, sammelt sich auf Maraskan ein Söldnerheer im Zeichen der Siebenstrahligen Dämonenkrone, unterstützt von Dämonenpaktiern und ihren niederhöllischen Kumpanen, um Tod und Vernichtung nach Tobrien zu tragen, wo die nächsten Schlachten geschlagen werden.

An einer dieser Schlachten können die Gezeichneten (aber natürlich auch andere Helden) teilnehmen, wenn das Banner der **Goldenen Blüten auf Blauem Grund** gegen die schwarz-rote Flagge Borbarads erhoben wird.

Der eigentliche und nächste Auftrag der vorbestimmten Streiter jedoch liegt noch ein wenig in der Zukunft, wenn es gilt, **Rohals Vermächtnis** zu entdecken – die vielleicht mächtigste Waffe im Kampf gegen die schwarzen Horden ...

* Der Aventurische Bote ist das Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer auf dem Laufenden über die neuesten geschichtlichen Entwicklungen in Aventurien bleiben wollen, dann sollten Sie schnellstens den Boten abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und ist entweder im guten Fachhandel erhältlich oder unter der folgenden Adresse zu bestellen: Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 85378 Eching

Anhang

Das Vierte Zeichen

»Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.«
— aus den 'Alanfanischen Prohezeiungen' des Nostria Thamos

Die Hand ist ein äußerst filigran aus Mondsilber gearbeiteter (Panzer-)Handschuh, der die ziselierten astrologischen Symbolen der Mondphasen und des Phex trägt und mit Türkisen geschmückt ist.

Ehe Abu Terfas sie auf dem Hort Myranars fand, gehörte sie einem Dieb, der den Hort des Höhlendrachen hatte plündern wollen. Geschaffen wurde sie allerdings schon vor sehr langer Zeit von einem handwerklich äußerst begabten Meisterschmied und -dieb, der wahrscheinlich zwergischer Herkunft war ...

Auf jeden Fall stellt der einhändige Chimärologe fest, daß die mondsilberne Hand sich perfekt als Prothese eignete, da sie jegliche schwache Muskelregung aufnahm und vollendet in Gesten umsetzte. Nachdem er seinen Pakt mit Asfaloth geschlossen hatte, nahm er sogleich eine wohlgefällige Gestalt an – und da er die mondsilberne Hand nun nicht mehr benötigte, schleuderte er sie achtlos in eine Ecke, wo sie heute noch liegt, wenn die Helden den Raum betreten.

Einer der ihren ist jedoch auserwählt, sie zu finden und ihr neuer Träger zu werden ...

Der Vierte Gezeichnete

Wählen Sie als Finder jenen Helden aus, der am ehesten mit dem Konzept der *Fingerfertigkeit* verbunden wird (und das muß auch diesmal keineswegs der Charakter mit dem höchsten Wert sein).

Insbesondere haben Sie hier ein weites Spektrum, um einen jener Helden auszuwählen, die nicht so recht zu den klassisch-epischen Recken zu rechnen sind: Ein *Gaukler* mag ebenso besonders fingerfertig sein wie ein *Medicus*, aber auch ein diebischer *Streuner* oder *Phex-Geweihter* könnte in Betracht kommen, ebenso ein *Zwerg* (insbesondere ein *Wandergeselle* oder ein anderer Handwerker).

Am besten aber wäre es, wenn Sie einen *Barden*, *Skalden* oder anderen Musiker in der Runde haben, etwa einen *Elfen* oder eine *Tänzerin* (sofern der Gedanke an die Fingerfertigkeit gewahrt bleibt).

Der Erwerb des Vierten Zeichens

Die einfachste Methode ist natürlich, daß der Finder sogleich den unwiderstehlichen Drang verspürt, den Handschuh über die eigene Hand zu streifen, doch das führt zu jenen (Ihnen gewiß schon bekannten) Folgen solch einer 'von oben bestimmten' Meisterentscheidung: Der Spieler fühlt sich übergangen, sieht seinen Held in eine bestimmte Richtung gestoßen und wird



dazu neigen, das Zeichen als unwillkommene Belastung zu empfinden.

Deutlich besser ist es, wenn der Held zumindest seinen Teil Verantwortung mitträgt – etwa indem er bereits begonnen hat, das Artefakt neugierig zu untersuchen (und zum Wesen des Auserwählten sollte gehören, daß ihn ein solch wundersames Gebilde interessiert).

Da die mondsilberne Hand perfekt auf die Hand des von Ihnen erwählten Helden paßt, wird er sie vermutlich anprobieren wollen – um dann festzustellen, daß er sie zwar nicht ohne weiteres ausziehen kann, aber dafür eine ungeahnte Fingerfertigkeit verspürt. (Falls der Held einen unpassend niedrigen FF-Wert hat, kann ihm das einen einmaligen Schub von 3 Punkten bis zu einem Maximalwert von 18 bringen.) Zwar ist es möglich, durch einen Akt reiner Willenskraft die mondsilberne Hand abzulegen, doch ist die echte Hand dann für W6+2 Tage taub, so daß der Held ebensoviel FF-Punkte verliert, die sich dann um einen Punkt pro Tag 'regenerieren' oder sofort zurückkehren, sobald die Hand wieder angelegt wird.

Sollte der Gezeichnete sterben, erwählt sich die Mondsilberne Hand einen neuen Träger.

Die Macht des Vierten Zeichens

Die Hand besitzt 21 ASP, die für diverse zauberähnliche Vorgänge verwendet werden können und sich mit je einem Punkt pro Nacht regenerieren.

- Anklopfen: der Held kann einmal pro Tag ein Schloß durch bloßes Abtasten (und eine FF-Probe) öffnen; die ASP-Kosten sind die gleichen wie bei einem FORAMEN.
 - Verhehlen: Durch geschicktes Fingerspiel (FF-Probe) kann der Held innerhalb einer KR einen Gegenstand von maximal 20 Unzen Gewicht wie beim VERSCHWINDIBUS für 7 ASP pro Spielrunde aus seiner Hand in den Limbus schicken, danach kehrt das Objekt in die Hand zurück.
 - Wie beim Meisterhandwerk der Magiedilettanten (**Magie des Schwarzen Auges**, S.37) können die jeweils verbliebenen ASP der Hand vom Träger auf Wunsch vollständig zur Verbesserung der Talentprobe aufgewendet werden.
- Die Auswahl dieses zum Charakter passenden Handwerks sollte durch Spieler und Meister gemeinsam nach den Regeln für Magiedilettanten geschehen, allerdings muß die dazugehörige Talentprobe mindestens einmal auf FF gewürfelt werden. Sollte es sich beim Träger bereits um einen Magiedilettanten handeln, kommen die ASP speziell für das Meisterhandwerk hinzu.

- Eher beiläufig sei erwähnt, daß der Träger der Hand nunmehr beim Boxen und Raufen *realen* Schaden (allerdings nicht mehr SP) anrichtet.
- Der Träger ist auch insofern gezeichnet, als daß die 'Diebesaura' der Hand auf ihn übergeht: Wer den Helden ab jetzt sieht, geht unweigerlich zuerst einmal davon aus, er hätte es mit einem ertappten Dieb zu tun, der eine Handprothese als Ersatz für die eigene abgeschlagene Hand trägt oder aber die Brandmarkung auf seiner Hand verbergen will (vgl. **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 45) – selbst Mohas, Elfen und andere Naturkinder haben das unbestimmte Gefühl, der Gezeichnete habe seine vorwitzigen Finger nicht bei sich behalten können. Diese Wirkung tritt selbst dann ein, wenn der Held seine Hand unter Stoffetzen, dem Mantel oder anderweitig zu verbergen trachtet.

Welche Auswirkungen das konkret hat, hängt natürlich von der Einstellung des Gegenübers ab, doch ein Malus auf Etikette ist ebenso angebracht wie ein Bonus auf Gassenwissen – denn andere Diebe werden ihn eher als einen der ihren akzeptieren. Wenn der Held Zeit (und die Absicht) hatte, sich als unschuldig zu erweisen oder besser noch durch ehrbare (Helden-)Taten zu glänzen, verfliegt dieser schlechte erste Eindruck.

Weitere Erkenntnisse über die Macht des Zeichens mögen sich in der Zukunft noch einstellen.

Die Chimären

Chimären sind unnatürlich – und das ist auch deutlich spürbar: Beobachter haben das Gefühl, etwas Falsches, Ungehöriges zu erblicken und der Geist weigert sich, das zu akzeptieren. (Es ist übrigens die von ihnen bewirkte Akzeptanz, ja Seelenruhe, die laut *Praios' größtes Geschenk – Intelligenz* beweist, daß Greifen keine Chimären sind.)

Beim ersten Anblick einer Chimären-Art ist daher immer eine AG-Probe fällig. Mißlingt sie, sind MU, AT und PA des Beobachters um den angegebenen Wert niedriger. (Der gesunkene MU-Wert muß allerdings *nicht* mehr in die Kampfwerte eingerechnet werden.)

Blutschakale

Die Wesen sind Chimären aus Schakalen und Blutottern – wolfs-große Geschöpfe, die von einem buntgeschecktem Muster aus Schuppenhaut und schmutzigbraunem Fell bedeckt sind.

Die einzelnen Blutschakale sind jeweils zu viert oder fünft einem Bärullen zugeordnet, der als ihr Rudelführer agiert. Stirbt er, sinken MU, AT und PA seiner Gefolgswesen um jeweils 2 Punkte.

Die Werte der Blutschakale:

MU 13; AT 10; PA 8; LE 20; RS 3; TP 1W+6 (giftiger Biß); GS 10; AU 60; MR 4; MK 12
AG Probe+/-0, Abzug -3

Bärullen

Diese Kreaturen wurden aus Ongalo-Bullen oder Rashduler Drehhörnern und Höhlenbären erzeugt und gleichen stierhäu-p-tigen Bären mit dichtem schwarzen Zottelfell. Meist gehen sie aufrecht wie Minotauren, verwundete Bärullen lassen sich jedoch auch auf alle Viere nieder und greifen mit Hornstößen an.

Die Werte der Bärullen:

MU 12; AT 12*; PA 8; LE 65; RS 3; TP 2x2W (Pranken)/2W+6 (Hörner); GS 7; AU 50; MR 4; MK 35;

AG Probe+2, Abzug -4

* Wenn sie aufrecht gehen, haben Bärullen mit ihren Pranken zwei AT/KR gegen das gleiche Ziel.

Skorpionvipern

Diese Kreaturen sind 'an beiden Enden giftig', da sie aus Klapperschlangen und Wüstenskorpionen erschaffen wurden. Sie sind bis zu drei Schritt lang und ähneln sehr stark herkömmlichen Schlangen, wenn man vom Stachel am Schwanzende einmal absieht – diese 'Naturnähe' macht sie auch fortpflanzungsfähig, so daß es auch Nester mit kleinen, wehrlosen Skorpionvipern geben mag. Den Helden werden sie voraussichtlich am ehesten durch ihre Zahl (W6+2 pro Held) und ihre Beharrlichkeit gefährlich.

Die Werte der Skorpionvipern:

MU 10; **AT** 13/5*; **PA** 0; **LE** 10; **RS** 0; **TP** 1W+2 (Schlangengift)/2W20 (Skorpiongift); **GS** 4; **AU** 15; **MR** 8; **MK** 10; **AG** Probe+/-0, Abzug -1

* Der zweite AT-Wert gilt für den Angriff mit dem Schwanzstachel.

Skorpionschrecken – die Kinder des Großen Schwarms

Diese Mischkreaturen (**Abb. auf Seite 51**) entstanden aus überlebenden Heuschrecken des Großen Schwarms und sind insofern Besonderheiten, als daß sie nicht durch den 'herkömmlichen' **MUTABILI** erzeugt wurden, sondern ihre Existenz einem komplizierten Ritual zu Ehren der Asfloth verdanken – insofern ähnelt es dem *Magnum Opus der Nekromantie* im Vergleich zum simplen **SKELETTARIUS**.

Durch diese, sozusagen zweite, Transmutation entstehen Chimären von erheblicher Macht und Verderbtheit, die sich von ihren schwächeren Artgenossen durch die Stärke des Chaos in sich unterscheiden; eine Qualität, die sie zugleich mächtiger und unberechenbarer macht – doch wie bei vielen Insekten gibt es auch bei ihnen 'Kasten', die sich in Aussehen, Größe oder Bedeutung unterscheiden – und den Göttern sei gedankt, daß die gefährlichsten zugleich die seltensten sind. Einige Grundzüge im Aussehen sind jedoch allgemein:

Die Grundlage dieser Wesen ist eine Chimäre aus Heuschrecke und Skorpion, und das kann man ihnen auch deutlich ansehen. Alle Arten der Skorpionschrecken haben schillernde Panzer und fühler- und zangenbewehrte Köpfe wie Riesenameisen, ihre vage Menschenähnlichkeit beschränkt sich allein auf den aufrechten Gang. Meist besitzen sie vier Beinpaare, von denen das oberste Zangen und das mittlere Greifhände trägt, während die übrigen beiden zum Laufen dienen – das hinterste ist dabei wesentlich kräftiger und auch für Sprünge geeignet. Ihr Rumpf ist ungliedert und läuft in einen stachelbewehrten Schwanz aus. Auf dem Rücken tragen sie Flügel, die allerdings längst nicht allen das Fliegen erlauben. (Alle hier beschriebenen Formen der Schwarmkreaturen stellen nur ungefähre Näherungen dar: Wie es dem Wesen der Asfloth entspricht, sind auch ihre Geschöpfe vom Chaos beherrscht und Mißbildungen sind ebenso häufig wie kleinere spontane Veränderungen.)

Chaosgift

Alle derartigen Chimären besitzen ein Gift, das über herkömmliche Gifte weit hinausgeht:

Um es einem Opfer einzuspritzen, müssen sie es allerdings mit einer gelungenen Zangen-AT gepackt haben. In der nächsten KR kann sich das Opfer mit einer Ringen-PA zu befreien versuchen, danach muß der Chimäre eine Stachel-AT gelingen, deren Grundwert (18) um den RS des Opfers erschwert ist, um eine ungeschützt Stelle so zu treffen, daß das Gift ins Blut gelangt.

Dort richtet es in jedem Fall 1W20 SP an. Darüber hinaus ist jeder Chimärenart ein Giftwert zugeordnet – dieser gibt die

Wahrscheinlichkeit (auf W20) an, daß es innerhalb von W6 Tagen zu einer asflothgefälligen Transmutation kommt, deren Schaden und Dauer Sie folgender Tabelle entnehmen können:

W20:	1-4	5-8	9-12	13/14	15/16	17/18	19/20
Folge:	CH-1	CH-2	CH-3	KK-1	FF-1	GE-2	KL-1
gerades Würfelergebnis:	W20 Tage						
ungerades Würfelergebnis:	permanent						

Die genaue Erscheinung der Veränderung überlassen wir Ihrer Phantasie (und der besseren Kenntnis Ihrer Spieler – was manche störend finden, erscheint anderen schlicht ekelhaft.) Diese Transmutationen können durch Finage oder ein **VERWANDLUNGEN BEENDEN** bekämpft werden, wobei der Giftwert auch als die Stufe des Verwandlers fungiert.

Späher

Diese Wesen sind etwa 1,50 Schritt groß und besitzen nur sehr schwache Zangen – tatsächlich sind sie damit überhaupt nur in der Lage, gefundene oder geraubte menschliche Waffen zu führen, die nicht schwerer als 60 Unzen sind. Ihre Flügel sind recht gut entwickelt, und aus dem Sprung heraus können sie gut fliegen, daher hat Abu Terfas sie auch als leichte Plänkler und Aufklärer seiner Armee geplant.

Die Werte der Späher:

MU 1W6+6 (9); **AT** 1W3+7 (9); **PA** 1W3+5 (7); **LE** 1W6+12 (15); **RS** 1W3 (2); **TP** 1W/nach Waffe; **GS** 10/8; **AU** 10; **MR** 2W6 (7); **MK** 10; **AG** Probe+2, Abzug -2; **Gift:** 4

Kämpfer

Mit etwa 1,80 Schritt Höhe sind die Kämpfer menschengroß und auch sonst den meisten Soldaten gewachsen: Mit ihrer starken Muskulatur und den kräftigen Zangen können sie erhebliche Schäden anrichten, und ihre Greifhände sind stark genug für menschliche Waffen bis zu 100 Unzen Gewicht; allerdings eignen sich ihre verkümmerten Flügel allenfalls für den Gleitflug, zumal sie 'nur' zwei Schritt hoch oder fünf Schritt weit springen können. In Abu Terfas' Plänen nahmen sie die Rolle der gewöhnlichen Fußkämpfer ein.

Die Werte der Kämpfer:

MU 1W3+12 (14); **AT** 1W3+11 (13); **PA** 1W3+9 (10); **LE** 2W6+23 (30); **RS** 1W3+2 (5); **TP** 1W+2 (Zangen)/nach Waffe; **GS** GST2; **AU** 50; **MR** 3W6; (10) **MK** 20; **AG** Probe+2, Abzug -3; **Gift** 8

Wächter

Diese Kreaturen sind über zwei Schritt groß und recht plump – aber das machen ihre dichte Panzerung und die mörderischen

Klauen mehr als wett: Wächter brauchen die hinteren drei Beinpaare zum Laufen, und ihre Flügel sind zu einer weiteren Panzerschicht geworden – tatsächlich sehen sie weit mehr als alle anderen Schwarmkreaturen wie Riesenskorpione aus. Die ihnen zugedachte Aufgabe ist die Bewachung erobelter oder sonst wichtiger Plätze; ihre enorme Ausdauer macht sie trotz ihrer Langsamkeit zu nützlichen Trag- und Reittieren.

Die Werte der Wächter:

MU 1W3+22 (25); **AT** 15 (2/KR); **PA** 5; **LE** W20+50 (60); **RS** 1W6+7 (10); **TP** 2x(3W+3); **GS** 2; **AU** 180; **MR** W20+10 (20); **MK** 75;
AG Probe+1, Abzug -2; **Gift** 12

Anbeter

Anbeter wiederum ähneln vor allem übergroßen Heuschrecken mit einem dreieckigen, böseartig wirkenden Kopf. Ihre Greifhände sind menschlichen ebenbürtig, ihre 'Zangen' gleichen übergroßen Klauen.

Diese Kreaturen sind sehr selten und von mindestens menschlicher Intelligenz, besonders gefährlich aber macht sie die enge Verbindung mit der dämonischen Macht Asfaloths – die ihnen sogar das Zaubern erlaubt.

Die Werte der Anbeter:

MU 1W3+13 (15); **AT** 12 (2/KR); **PA** 10; **LE** W20+50 (60); **RS** 1W3+4 (6); **TP** 2x(2W+4); **GS** 4; **AU** 100; **MR** W20+20 (30); **MK** 100;
AG Probe+4, Abzug -4; **Gift** 16
Magie: ATEMNOT 10, BLITZ DICH FIND 10, DRUIDEN-RACHE 18, HARMLOSE GESTALT 5, SPINNENLAUF 15

Chimärenmutter

Am wahrhaft dämonischsten aber ist diese Kreatur, von der es zum Glück nur ein Exemplar gibt: Sie ähnelt keiner der übrigen, sondern sieht aus wie eine übergroße fette Tarantel mit viel zu vielen Arme/Beinen/Schwänzen, die an einem gewiß zwei Schritt dicken Leib hängen, der wiederum unaufhörlich opalisierende Kugeln von Kürbisgröße auswirft – neue Dämoneneier ...

Die Werte der Chimärenmutter:

MU 30; **AT** 18 (W6/KR)*; **PA** 0; **LE** 100; **RS** 10; **TP** W20; **GS** 0; **AU** 100; **MR** 50; **MK** 200;
AG Probe+6, Abzug -5; **Gift** 18

*Tatsächlich: Ein W6-Wurf entscheidet, wieviele AT die Chimärenmutter in der jeweiligen Kampfrunde hat.

Die Personen

Abu Terfas Ysasser Shenesach

Charakter: Der Meistermagier und letzte große Spezialist für Chimärologie (auch wenn sich das nach Borbarads Wiederkehr bald ändern dürfte) ist vor allem ein Wissenschaftler – ein besessener, gewiß, aber kein unaufhörlich Eroberungspläne schmiedender Größenwahnsinniger. Seiner Wissenschaft ordnet er alles und jeden unter, und so wie er seine verblühten Gemahlinnen als Versuchsobjekte benutzt hat, will er auch Achaz verwenden, sobald er ihr magisches Wissen für sich gewonnen hat. Seine perfekte Welt wäre die, in der er ohne lästige Ablenkungen und Widersacher seinen Experimenten und Forschungen nachgehen könnte und genau soviel Macht hat, daß er ohne Schwierigkeiten an tierische und menschliche Versuchsobjekte kommt. Abu Terfas ist letzten Ende in politischen Dingen so naiv, daß er das am besten unter der 'weltlichen' Herrschaft Borbarads zu erreichen glaubt.

Erscheinung: Vor seinem Dämonenpakt bekommen die Helden den Magier eigentlich gar nicht zu Gesicht, doch falls sie irgendwo eine Beschreibung von ihm einholen, erfahren sie, daß er auffällig kleingewachsen (1,58 Schritt) ist und ihm die linke Hand fehlt; weiter ist nur in Erfahrung zu bringen, daß er ein recht durchschnittliches Gesicht mit grauem Bart und schwarzen Augen hat. Nachdem er seine dämonischen Kräfte gewonnen hat, verleiht er sich seine persönliche Wunschgestalt: Die eines fast zwei Schritt großen, würdigen Kriegerfürsten mit schwarz wallendem, gelocktem Haar und Bart; gewandet in Brokatrobe und Rohalskappe – alles in allem ein Abbild der

Magiermogule. Allerdings beeinträchtigen die unvermeidlichen Chaospuren (Hörner, ein drittes Auge in der Stirnmitte und opalisierende Haut) diesen Eindruck doch ein wenig ...

Darstellung: Abu Terfas tritt nahezu immer gebildet und würdevoll auf. Nach seinem Pakt verwendet er fast nur Ur-Tulamida, es bietet sich also an, ihn mit gestelzt-altertümelnder Ausdrucksweise darzustellen.

Er ist sehr auf sich und seine Kunst fixiert, redet über kaum etwas anderes, und wenn man an seiner Überlegenheit zweifelt, verfällt er leicht in haßerfüllte Tiraden über seine Widersacher und wie er es ihnen allen zeigen wird.

Doktor Frankenstein und andere *mad scientists* der Filmklassiker sind gute Beispiele.

Seelentier: keines – ohne Seele hat man kein Seelentier.

Achaz saba Arataz

Entwicklung: Seit ihrer Jugend war die tulamidische Hexe Achaz eine sehr selbstsüchtige Vertreterin ihrer Schwesternschaft – und es gab nichts, was der eitlen Frau auch nur annähernd so wichtig war wie sie selbst. Als dann mit den Jahren ihre einst legendäre Anmut verflog, richtete sie all ihr Streben darauf, den Trank der Ewigen Jugend zu finden und dadurch ihre Schönheit zurückzugewinnen. Auf allerlei harmlose Alchimie folgte ein wenig Tändelei mit Dämonologie, Blutmagie und Experimenten an lebenden Tieren. Für diese frevelhaften Taten wurde sie aus ihrem Zirkel verstoßen – also schwor sie den Hexen Rache und



zog in die Wildnis Weidens. Aus dem Herzen der Weidener Oberhexe Luzelin, bekanntermaßen einer Egeborenen, wollte sie sich dort vor langen Jahren einen Trank der Ewigen Jugend bereiten, doch dieser Versuch wurde (unter Umständen gar von den Helden im Abenteuer **Hexennacht**) vereitelt.

Endgültig verbittert, verschrieb sie sich ganz der Erzdämonin Asfaloth. Mit der Zeit drang sie immer tiefer in die Geheimnisse der chaotischen Macht ein, auch wenn sie die klassische Chymärologie eher ignorierte und sich abseitigeren Gebieten zuwandte – so meisterte sie etwa das Wissen, wie man aus Pflanzen oder Tieren täuschend echte Nachahmungen seiner selbst schafft. (Dies ist – ehrlich gesagt – vor allem ein Trick, um gewisse Unstimmigkeiten auszugleichen, falls Achaz in Ihrer Runde vor den Augen der Helden gestorben sein sollte ...)

Schließlich kehrte Achaz nach Aranien zurück und schaffte es, ein zweites Mal in Verkleidung das Vertrauen einer egeborenen Hexe zu gewinnen. Um es kurz zu machen: Diesmal scheiterte ihr Vorhaben daran, daß ihre 'Lehrmeisterin' Asfaloth ein klassisch dämonisches Doppelspiel trieb (siehe **Das Ritual des Ewigen Lebens**). Achaz wurde in die Siebte Sphäre gerissen und von Asfaloth zu einer ihrer 'Hilfskräfte' umgestaltet, die immer wieder betörend und verderbend in die Geschicke der Sterblichen eingreift. (Wer hier 'Pardona für Fußgänger' sagt, liegt nicht einmal falsch – Achaz hat weder das Format noch die Macht der Schwarzen Elfe, ist dafür aber weit eher in einen üblen Vorgang verwickelt.)

Charakter: Daß sich Achaz als Unheilige nicht allzusehr cha-

rakterlich verändert hat, ist nur ein Zeichen, wie verderbt sie schon zu Lebzeiten war: Noch immer ist ihr die Loyalität zu sich selbst das höchste und wird nur durch die Tatsache eingeschränkt, daß sie Asfaloth nicht mehr verraten oder hintergehen kann – die Fähigkeit der Sterblichen, sich vom Weg der Verdammnis wieder abzuwenden, ist ihr in alle Ewigkeit genommen.

Das hindert sie nicht daran, sich in ihr Schicksal möglichst gemächlich einrichten zu wollen: Da sie nun jede gewünschte Gestalt annehmen kann, ist ihr Hauptziel, auf Befehl oder auch in Eigeninitiative die Macht Asfaloths nach Kräften zu mehren und von ihrer Herrin unaussprechliche Belohnungen zu empfangen.

Erscheinung: Nahezu immer wählt Achaz als Gestalt die ihrer Jugendzeit, variiert um einige asfalothgefällige Details, und erscheint als eine knapp zwanzigjährige herbe Schönheit mit ausdrucksvollen opalisierenden Augen und wilder Haarmähne mit Strähnen in feuerrot, goldblond, nachtschwarz und schneeweiß. Obwohl sie keine Kleider braucht bzw.

sofort erschaffen könnte, trägt sie in der dritten Sphäre gerne ein enganliegendes rotgelbes, durchscheinendes oder spiegelndes Gewand aus elementarem Feuer, Wasser oder Erz – tatsächlich ein in diese Form gezwungener Minderer Geist.

Darstellung: Achaz sieht sich unverändert als das 'Geschenk der höheren Mächte an die notleidenden Männer Aventuriens' – und so agiert sie auch: Erfüllt von unbändiger Selbstliebe, will sie alle Männer zu ihren Füßen liegen und alle Frauen vor Neid vergehen sehen. Dabei läßt sie es an jeglicher Raffinesse mangeln und ist vor allem unfähig, auf Zurückweisung anders als mit Beleidigungen, Drohungen oder Angriffen zu reagieren.

Seelentier: keines – ohne Seele hat man kein Seelentier.

Tarlisin von Borbra

Charakter: Der Großmeister der *Grauen Stäbe von Pericum* macht in diesem Abenteuer eine Entwicklung durch, die auch Spielermagiern vor Augen führen mag, welche Gefahren ihren Stand bedrohen: Tarlisins größte Schwäche ist seine Selbstüberschätzung, ja Selbstverliebtheit, und in jungen Jahren begann sich der Sproß einer Brabaker Adelsfamilie als reicher und gelangweilter Müßiggänger mit Dämonologie und Borbaradianismus zu beschäftigen.

Er betrat den Ersten Kreis der Verdammnis als Paktierer mit Asfaloth – und es war mehr die Mißbildung des Dämonensiegels, die ihn aus Eitelkeit dazu trieb, sich von den dämonischen We-



gen abzuwenden. Dank einem Mirakel der Tsa gelang ihm das auch – die Gründung Borbras war sein Dienst an der Göttin, den Heiligen Baum wertete er als Beweis, daß Tsa mit ihm zufrieden war.

Dadurch verfiel er einer (von Galottas Thesen mehr als angehauchten) magischen Weltsicht, die die Götter einfach als mächtiger denn die Dämonen einstufte und zu eifrigem Lippendienst, regelmäßigen Gebeten, vegetarischer Lebensweise etc. führt, ohne daß er etwas vom eigentlichen und sittlichen Gehalt der Götterlehre begreift – dennoch ermöglichte es ihm diese 'Frömmigkeit' zusammen mit seiner unbestreitbaren magischen Meisterschaft und seiner schauspielerischen Begabung (vulgo *Lügen*), in seinem Orden hoch aufzusteigen.

Die Zerstörung des Baumes verursacht erste Unsicherheiten in ihm, die allerdings immer mehr in pure Rachsucht umschlagen – eine Regung, die es Borbarad erlaubt, die Kontrolle zu ergreifen. Nach dem großen Finale bleibt Tarlisin als sehr verwirrter Mann zurück, dessen hohe Meinung von der eigenen Überlegenheit tiefgreifend erschüttert ist.

Erscheinung: Von Natur aus bereits eine südländische Schönheit mit langen blauschwarzen Haaren, dunkler Haut und leicht schrägen Augen mit langen Wimpern, achtet der eitle Magier sehr auf sein Äußeres und unterstreicht seine Vorzüge nach tulamidischer Sitte sogar noch mit Schminkzeug. Er ist großgewachsen und für einen Magier ausgesprochen muskulös, so daß er beinahe jeden erdenklichen Grund nutzt, um die vorgeschriebenen Roben seines Ordens durch körperbetonende Kleidung aus Seide oder Iryanleder zu ersetzen.

Darstellung: Er ist ganz an die südländische Toleranz gewöhnt und betrachtet Kritik oder Spott als typische Zeichen von tumbem Provinzialismus. Tarlisin ist normalerweise geradezu geschwätzig, ja tratschsüchtig, nach der Vernichtung des Heiligen Baumes allerdings versinkt er in dumpfes Brüten. Nur direkte Fragen können ihn aus der Reserve locken, doch dann verfällt er gerne in einen wissenden Tonfall und hält verschlungene und umständliche Vorträge.

Im Abspann ist er ein gebrochener Mann, dessen zutiefst angeschlagenes Selbstbewußtsein sich in Wortkargheit, ungeschickter Ausdrucksweise und leichtem Stottern äußert.

Tarlisins Werte:

MU: 19	AG: 1	Stufe: 18	Geb.: 9 v. Hal
KL: 18	HA: 2	MR: 18	Größe: 1,96 Schritt
IN: 11	RA: 9	LE: 72	Gewicht: 87 Stein
CH: 19	TA: 3	AU: 88	Haarfarbe: blauschwarz
FF: 13	NG: 8	AE/KE: 156	Augenfarbe: braun
GE: 16	GG: 3	AT/PA: 19/18	(Kampfstab o. Flammenschwert)
KK: 16	JZ: 8		

Wichtige Talente: Reiten 15, Selbstbeherrschung 15, Lehren 15, Lügen 17, Pflanzenkunde 14, Alchimie 17, Magiekunde 16, Heilkunde Wunden 12, Sinnenschärfe 12

Wichtige Zauber (statt sämtlicher meisterlicher seien diejenigen aufgeführt, die am wahrscheinlichsten benötigt werden): Ignifaxius 15, Ignisphaero 12, Auge des Limbus 11, Hartes Schmelze 11, Unitatio 12

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 Abenteuers »Bastrabuns Bann«

Vor längst vergangener Zeit errichtete der legendäre tulamidische Held Bastrabun einen Schutzwall, der sein Volk vor den tyrannischen Echsenherrschern schützen sollte. Aber ist diese Barriere auch heute noch in der Lage, magisches Unheil aus dem Osten abzuwehren? Ist Bastrabuns Macht auch dem Ansturm des Dämonenmeisters gewachsen? Was hat es mit den seltsamen Kreaturen auf sich, die bereits *hinter* der Bannmauer ihr Unwesen treiben?

»Bastrabuns Bann« ist der vierte Teil der Reihe »Die Sieben Gezeichneten«, einer gemeinsamen Kampagne der beliebtesten DSA-Autoren.

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«.



01885

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE

