

ADVENTURIEREN

THOMAS RÖMER &
HADMAR VON WIESER

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 12 – 17

ROTHALS

VERSPRECHEN

NR. 78
STUFEN 12 – 17



Ugurcan

Das Schwarze Auge

10329



Rohals Versprechen

Fünfter Teil der Kampagne

»Die Sieben Gezeichneten«

von

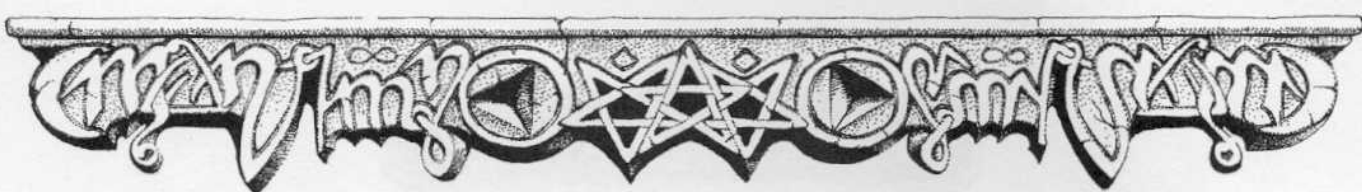
Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 12 – 17

für den Meister und 3 – 5 Helden

Dank für Ideen und Anregungen sowie die Ausgestaltung von Meisterpersonen geht an Heike Kamaris, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Anton Weste, Aram Ziai und viele andere mehr.





Inhalt

Vor dem Abenteuer	5
Die Kampagne	5
Was bisher geschah	6
Ablauf des Abenteuers	8
Der Allaventurische Konvent	9
Die Einladung	9
Punin	9
Das Pentagrammaton	10
Örtlichkeiten	12
Nachrichten	13
Forschung	14
Strategien	16
Themen	17
Referate	19
Ereignisse	22
Das Geweihtentreffen	23
Borbarad damnatus est!	24
Rohals Enthüllung	26
Prophezeiungen I	26
Nadeln im Heuhaufen	26
Exkurs: Rohezals Wissen	27
Der Stein des Weisen	28
Drache über Punin!	30
Der Amboß	31
Rohals Versprechen	33
Borbarad	35
Duell der Alveraniare	36
Rückkehr zum Konvent	40
Prophezeiungen II	40
Zerstörte Hoffnungen	40
Satinavs Spur	43
Die Kanäle von Grangor	43
Prophezeiungen III	43
Aufbruch	44
Das Liebliche Feld	44
Durch das Land des Mondes	52
Die Opposition: Die Blutigen Sieben	52
Almada	53
Der Raschtulswall	59
Der Aufstieg durchs Vorgebirge	60
Das Reich der Götter und Drachen	62
Drakonia: Das Konzil der Elemente	62
Forschung: Die Gewölbe von Drakonia	66
Forschung: Die Umgebung von Drakonia	67
Abreise	68
Anhang 1: Dramatis Personae	69
Anhang 2: Die Sieben Zeichen	78
Anhang 3: Zeittafel	80



Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

»... Zweimal, nicht einmal wird der Zwist der Zwillingbrüder offenbar, und der Geber der Gestalt unterliegt, damit der Nehmer der Welt unterliege muß ...«

—aus den alananischen Prophezeiungen des Nostria Thamos, 1. Spruch: Von der Zweierheit der göttlichen Ungaben, Vers 1

»... Wenn nurmehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält ...«

—aus den alananischen Prophezeiungen des Nostria Thamos, 4. Spruch: Von den Sieben Gezeichneten, Vers 5

Die Kampagne

Die Borbarad-Kampagne oder der Zyklus um die *Sieben Gezeichneten* ist ein gemeinsames Projekt der DSA-Redaktion, das sich über etliche Bände und mehrere Jahre irdischer Zeit erstreckt. Neben der Hauptlinie um das Erscheinen und die Bemühungen der Gezeichneten erscheinen weitere Abenteuer um borbaradianische Umtriebe, dazu Romane und Artikel im *Aventurischen Boten*, die die Gefahr beschreiben und konkretisieren, die Aventurien in seiner Gänze droht und die das Ende eines Zeitalters signalisiert.

Falls es in Ihrer Spielrunde üblich ist, das Amt des Meisters wechseln zu lassen, sollten Sie es ermöglichen, 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 einem zentralen Thema: Borbarads Rückkehr, die Erlebnisse der Helden dabei und die wachsenden Bemühungen, gemeinsam dieser Bedrohung Herr zu werden. 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.

Zwischen dem vierten und dem fünften Band der Kampagne ist einiges geschehen, das die Aufmerksamkeit der Helden erfordert, namentlich der Übergang der borbaradianischen Handlungen von Intrige zu offenem Kampf (siehe *Was bisher geschah*). Vielleicht haben die Helden bereits an den Gefechten in Töbrien (wie z.B. im Abenteuer *Goldene Blüten auf Blauem Grund* beschrieben) teilgenommen, vielleicht aber auch anderweitig zugebracht; auf jeden Fall besteht nun wieder Bedarf, Informationen auszutauschen, sich mit Meisterfiguren zu beraten und allgemein die Ereignisse aufzubereiten – und genau diesen Zweck erfüllt *Rohals Versprechen*.

Mit dem fünften Band haben wir die erste Hälfte der Kampagne hinter uns gelassen, sie nähert sich ihrem ersten Höhepunkt. Drei Teile lang war der Feind den Helden immer einen Schritt voraus, sie wurden gepeinigt, verwirrt und verspottet: ein *Alptraum ohne Ende* im Kampf gegen *Unsterbliche Gier*, die überall *Pforten des Grauens* aufstößt. Im vierten Teil erzielten sie einen ersten Erfolg gegen Borbarad – ohne es wohl wirklich zu begreifen: *Bastrabuns Bann*. Jetzt aber beginnen die Fäden, die bisher unentwirrbar hin- und herführten, zusammenzuführen. Ab nun sind es die Pläne und Aktionen der Guten, die die Handlung prägen. Endlich reagiert Aventurien – ganz Aventurien!

Borbarads Spott und das Rubinauge

Neue Informationen über die Sieben Zeichen, die sich schon vor dem Abenteuer auswirken können, finden Sie im Anhang.

Bastrabuns Bann endete mit der ersten Begegnung mit dem Dämo-

nenmeister, wenn auch nur einer indirekten. Das Erste Zeichen (und zwar speziell das *Zeichen*) reagiert darauf mit schockartiger Inaktivität. Dann, nach einigen Wochen oder Monaten, beginnt der Verfolgungswahn. Immer wieder glaubt das Auge irgendwo Schatten zu entdecken, die sich selbstständig machen: schwarze Schatten, vom roten Glühen der Magie umgeben.

Zeichen und magische Artefakte

Die Helden können inzwischen reichlich magische Beute von Luzelin, Abu Terfas, Liscom und anderen Borbaradianern gemacht haben. Achten Sie darauf, daß niemand mehr als drei magische Artefakte gleichzeitig benutzen kann. Wir schlagen vor, hier ausnahmsweise großzügig zu sein: bis zum Ende der Kampagne können die Gezeichneten wirklich fast jede Hilfe gebrauchen. Allerdings machen solche Zauberdinge die Handlung zusehends unberechenbarer – für den Meister und für die Autoren. Neue Informationen über die Sieben Zeichen, die sich schon vor dem Abenteuer auswirken können, finden Sie im Anhang. Die Vergabe der Zeichen, soweit für die Kampagne unentbehrlich, ist abgeschlossen. Fünftes und Siebtes Zeichen sollten eigentlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben, das Sechste Zeichen erlaubt wegen seiner enormen Macht nur eine Anwendung, erfordert aber auch keine spezielle Eigenschaft des Helden – vom Verantwortungsgefühl abgesehen.

Das Ende des Friedenslieds

Freunde des Elfen Athavar Friedenslied vernahmen durch *ELFENSTIMME FLÖTENTON* sein Seelenlied, das alle Elfen als Friedenslied kennen ... bis es abrupt abbricht.

Zuhörer können alle Elfen sein, des weiteren Helden, die Athavar in *Die Stadt des toten Herrschers* oder andernorts kennengelernt haben – oder auch der Zweite Gezeichnete. Wenn keiner der Helden geeignet erscheint, suchen Sie einen elfischen Boten (s. *Geheimnisse der Elfen*, Seiten 79–83) aus, vielleicht gar die Elfenkönigin Oionil, die oder der die Helden informiert. Ein elfischer Meister des Musizierens kann feststellen, daß das Lied in Untertönen von einem endgültigen und niemals mehr heilbaren Pfad in das Unlicht berichtet. Hintergrund: Athavar Friedenslied hat nach langer Suche Borbarad in der Dämonenzitadelle gefunden und um Frieden gebeten. Die Antwort war wohl für jeden außer ihm vorhersehbar. (Siehe Heyne-Roman *Der Lichtvogel*.)

Der Traum von den sieben Schwertern II

Nachdem sowohl Aventurien als wahrscheinlich auch der Verstand der Helden die Tatsache von Borbarads Rückkehr akzeptiert hat, ver-



siegen die Alpträume. Langsam kommt es nun zu einer Zunahme von Wahr- und Wunschträumen, gesandt von überderischen Mächten, um die Gezeichneten auf dem richtigen Weg Hilfe zu geben. Bedeutsam ist für einen Helden die Wiederkehr eines Traums, den er vor vier Jahren im winterlichen Weiden hatte (siehe **Unsterbliche Gier**, S. 35.) Sollten Sie den betreffenden Helden nicht mehr in der Gruppe (oder in Erinnerung) haben, träumen alle Helden diesen Traum und erinnern sich daran, daß ihr Gefährte ihn damals erwähnte. Falls die Helden das Geheimnis aus **Die Attentäter** kennen, wird sich ihnen eine scheinbare (aber falsche) Lösung aufdrängen ...

Was bisher geschah

Die Jünger des während des **Kriegs der Magier** für mehr als 400 Jahre in den Limbus verbannten Dämonenmeisters Borbarad versuchten seit langer Zeit erfolglos, ihren Meister ins Diesseits zurückzurufen (siehe z.B. das Abenteuer **Die Seelen der Magier**). Dies gelang schließlich, nach einem gescheiterten Versuch im Jahre 16 Hal (**Staub und Sterne**), dem fanatisch-genialen Borbaradianer Liscom von Fasar am 2. Rahja 22 Hal. (**Alptraum ohne Ende**, der Auftakt der Kampagne um die **Sieben Gezeichneten**; dazu Proph.III/1: *«Wenn der Diener jenseits des Todes den Meister außerhalb des Todes ruft»* und Proph. IV/1: *«Wenn der allein Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.»*) Wenn auch durch das Eingreifen der Helden verhindert werden kann, daß Borbarad einen Körper erhält, so weilt sein Geist doch auf Dere. Die sinistre Schwarzelze Pardona, die sich gerne gemeinsam mit Borbarad auf dem Thron der Welt sehen würde, verursacht in Weiden eine regelrechte Vampirplage, um die Lebenskraft für Borbarads Körper zusammenzurauen, was ihr auch gelingt. Zwar können auch hier die Helden einen Teilerfolg erzielen, aber dennoch fährt Borbarad in den geschaffenen Leib – und weist Pardona zurück. (**Unsterbliche Gier**, der zweite Teil der Kampagne; erfüllt Proph. III/2: *«Wenn die Verderberin der Leiber einen Leib dem Verderber der Welten verschafft»* und Proph IV/2: *«Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.»*)

Borbarad nutzt seine Freiheit in Leib und Geist, um in verschiedenen Masken durch die Lande zu ziehen, neue Anhänger zu sammeln, alte Getreue zu binden und wichtige Persönlichkeiten der aventurischen Reiche zu korrumpieren.

Anfang des Jahres 24 Hal versuchen borbaradianische Agenten, ein altes magisches Konstrukt im Finsterkamm zu aktivieren, um ihrem Meister große Mengen Astralenergie zuzuführen. Das Kloster Arras de Mott, das über diesem Transpropriarium erbaut wurde, wird dabei schwer in Mitleidenschaft gezogen (**Grenzenlose Macht**).

Auf Maraskan tötet Borbarad derweil Delian von Wiedbrück, den KGIA-Residenten und Sicherheitsberater des Fürsten, und nimmt dessen Gestalt an. Er beginnt langsam, die Insel von der Außenwelt abzuriegeln, und bereitet den Raub großer Mengen Endurium-Erzes vor. Im Peraine 25 Hal (während in Gareth der Kronrat tagt, auf dem ein Diener Borbarads Unruhe zu stiften versucht) erbeuten seine Schergen das Erz und setzen es zu einer großen Beschwörung ein, die permanente Verbindungen in die Domänen der Erzdämonen Belshirash, Agrimoth und Charyptoroth erschaffen soll. Dieses Vorhaben kann von den Helden im Ronda 26 Hal teilweise vereitelt

Allgemeine Informationen:

Dir erscheint eine vertraute Lichtgestalt: der verschollene Kaiser Hal. Er ist von blendender Schönheit und hat sechs Arme – so wie die legendäre sechssarmige Ronda von Nebachot –, und in jeder Hand hält er ein schwarzglänzendes Schwert. Er beginnt, alle sechs Klingen zu kreuzen, als wolle er sie zusammenfügen. Da schwebt vom Himmel, hundertmal heller leuchtend, ein siebtes Schwert herab. Die sieben Schwerter fügen sich aus eigener Kraft zusammen zu. Das Antlitz des Kaisers – oder ist es eine Kaiserin? – strahlt voll überderischer Macht. Du erwachst seltsam beglückt.

werden, aber dennoch werden zwei Ma'hay'tamim freigesetzt, Dämonen, die zu Agrimoths wie auch zu Charyptoroths Reich gehören; Borbarad muß seine Maskerade aufgeben; Fürst Herdin verliert den Verstand. (**Pforte des Grauens**, der dritte Teil der Kampagne; dazu passend Proph. IV/3: *«Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.»*)

Seit Ende des Jahres 25 Hal wütet der Rote Tod in der Mark Dröl im Horasreich, hervorgerufen durch die Mishkhara-Beschwörungen einer fanatischen Borbaradianerin; während des nächsten halben Jahres fallen der Seuche viele tausend Menschen zum Opfer (**Unter dem Adlerbanner**). Am 15. Praios 26 Hal öffnet der Bote des Lichts die zweite Offenbarung von Balträa.

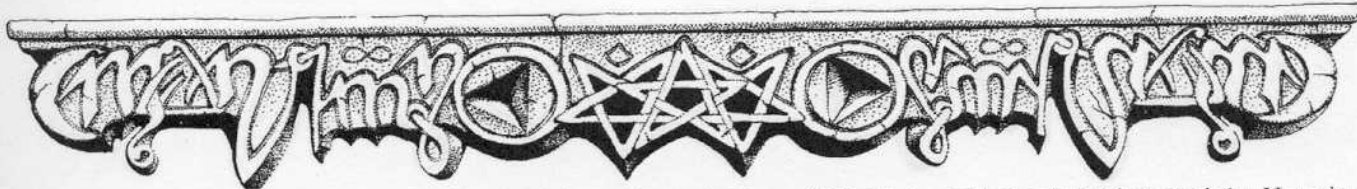
Derweil enttarnen die Helden auf der anderen Seite des Kontinents die finsternen Pläne des Chimärologen Abu Terfas, einen Pakt mit Asfaloth zu vollenden und mit seinen monströsen Horden die Tulamidenlande zu unterwerfen. Auch dieser Plan kann vereitelt werden – keine Chimärenhorden werden durch Gorien und Aranien marschieren. (**Bastrabuns Bann**, der vierte Teil der Kampagne; erfüllt Proph. IV/4: *«Wenn fünf firnglänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.»*)

Am 1. Boron wird Graf Helme Haffax von Wehrheim neuer Fürst von Maraskan. Im Winter 26 Hal werden viele fremde Schiffe um Maraskan herum gesehen; die Anzahl und der Größe der Schiffe nimmt von Monat zu Monat zu; die Reichsgroßadmiralität leugnet auch Verluste eigener Schiffe.

Am 11. Tsa 26 gelingt vielen gefangenen Answinisten auf der Gefängnisinsel Rulat unter ungeklärten Umständen die Flucht. Ende des Monats werden Abgesandte des Markgrafen Raidri Conchobair, die Zugang zum Kelch der Magie suchen, vom Festumer Erzmagier Rakorium abgewiesen. Er traut niemandem und hat sich die Erinnerung um den Aufenthalt des Schlüssels zum Schwert Siebenstreich gelocht.

Vom 11. Ingerimm bis zum 8. Rahja 26 Hal sind Sphärenbeben in der Gorischen Wüste zu spüren; Borbarad eröffnet und erneuert mehrere Pakte mit verschiedenen Erzdämonen und erweckt den Drachen Rhazzazor zum Unleben. Die Erschütterungen sind so stark, daß sich sogar geringfügige Verschiebungen einiger Sternbilder ergeben.

Am 19. Ingerimm 26 Hal landen mehrere hundert Söldner in Tobrien, mit ihnen die erste Dämonenarche, die deutlich angewachsene



Version eines Ma'hay'tam, der am Friedhof der Seeschlangen beschworen wurde. Am **20. Ingerimm** wird Mendena erobert, die Amazonenburg Löwenstein zerstört, Herzog Kunibald getötet. Am **21. Ingerimm** wird Ilsur durch eine zweite Dämonenarche und ein Söldnerheer erobert, weitere Teile Tobriens sowie der Markgrafschaften Warunk und Beilunk (Shamaham fällt am **16. Rahja**) folgen schnell.

Am **30. Rahja** sinkt die *Stern von Beilunk* im Hafen von Beilunk und blockiert damit die Ausfahrt für Drittel der Perlenmeerflotte.

In den **Namenlosen Tagen 26 Hal**: Zerstörung der Amazonenfestung Kurkum (mitzerleben im Abenteuer **Goldene Blüten auf Blauem Grund**); das Magnum Opus der Nekromantie (während einer Marbo-Finsternis) erlaubt den Borbaradianern die Aufstellung eines ganzen Untotenheeres; eine Beschwörung des Ungeheuers im Neunaugensee durch Borbaradianer wird durch Eingreifen Rohezals verhindert.

Am **15. Praios des Jahres 27 Hal** wird eine Galeerenflotte von Seeschlangen geschlagen; 22 Biremen und 4 Triremen beenden ihren Ausbruch und kehren nach Perricum zurück; am **25. Praios** kommt es im Golf von Perricum zum ersten Seegefecht mit einer Dämonenarche, das die Rondrianer, die unter Führung Aylas von Schattengrund Entsatz für Tobrien bringen, 70 Geweihte und ein Schiff kostet, ehe das charyptide Monstrum heulend in die Verdammnis fährt. Am **30. des Monats** wird die Eiskuppel von Bjaldorn geschändet.

Am **25. Rondra** vermählt sich der Kaiserdrache Shafir mit der horasischen Kronprinzessin Aldare. (*Shafirs Schwur*, dazu Proph. II/1: *»Wenn sich Drachenblut mit Menschenblut auf einem Berg von Gold verbindet.«*)

Am **29. Rondra 27** wird die Schlacht von Eslamsbrück geschlagen: 3.000 Kaiserliche (ohne Entsatz aus Beilunk und Ysilia) unter Walpurga von Weiden, Dietrad von Ehrenstein und Saldor Foslarin unterliegen den Borbaradianern.

Am **1. Efferd 27** zerstören Borbaradianer ein großes Lager mit Hylailer Feuer der Perlenmeerflotte in Perricum; am **4. Efferd** überbringt Walpurga von Weiden die sterblichen Überreste des Greifen, der die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert bewachte, nach Gareth; Borbarad verhöhnt Reichsbewahrer und Lichtboten und fordert die Übergabe des Reiches. Dexter Nemrod wird zum neuen Grafen von Wehrheim ernannt; Arngrimm von Ehrenstein von den Borbaradianern zum Herzog von Tobrien. (Siehe **Aventurischer Bote 65**); am **16. Efferd** erobern Xeraans Unverwundbare Legion von Yaq-Monnith und der untote Drache Rhazzazor das bis dato unbezwingbare Warunk; **Ende des Monats** sammelt sich der bornländische Adel zum Kampf gegen Graf Uriel von Notmark und seine Tochter, die Adelsmarschallin Tjeika.

Travia 27: Borbarad höchstselbst beginnt im Feldlager auf den Yslihöhen mit der Beschwörung des Omegatherions, der im Namenlosen Zeitalter zerschlagenen Vielleibigen Bestie. (Proph. V/3: *»Dann wird die Letzte Kreatur geboren und gebären.«*) Mitte des Monats zieht eine rote Staubwolke aus der Gor über Anchopal und Gorien. (Proph. V/2: *»Dann wird die rote Saat der Gor aufgehen.«*) Ende des Monats ziehen viele hundert Freiwillige aus dem Horasreich durch Almada, um sich den kaiserlichen Truppen im Kampf gegen Borbarad anzuschließen.

Im **Boron 27 Hal** finden in Praske ein Reichstag und eine Heerschau des Neuen Reiches statt; Bernfried wird zum tobrischen Herzog erklärt, weitere Verräter werden entlarvt; trotzdem dringen die Borbaradianer weiter vor.

Anfang Hesinde 27 Hal: Auf den Hesindedisputen an der Thorwaler Magierakademie werden die ersten Teile des Steins des Weisen präsentiert und untersucht; man einigt sich über die Abhaltung des Allaventurischen Konventes der Magie im Ingerimm des Jahres in Punin. In diesem Monat beginnt auch der *Schwertzug des Blutbanners*: Der Ardarit Rondrasil Löwenbrand dringt im tiefsten Winter mit 200 Todgeweihten in die eroberten Gebiete Tobriens vor.

Ende des Monats toben erneut Staubstürme in der Gor und tragen weiteren roten Staub ins Umland; am **29. Hesinde** wird die Stadt Bjaldorn von borbaradianischen Söldnern erobert, der Kristallpalast, der wichtigste Firuntempel Aventuriens, wird durch das Eingreifen des Wintergottes selbst geschützt; Hauka Wölfin-tochter, Heermeisterin der Rondrakirche, fällt während der Gefechte.

Im **Firun** werden die Meister der Mechanik Leonardo von Havena und Meister Sanderwik von Festum von Borbaradianern verschleppt; am **29. des Monats** erobert Fürst Helme Haffax Boran, die letzte Stadt der maraskanischen Rebellen – und läßt über der Insel das Banner Borbarads hissen. Die maraskanischen Rebellen haben einen neuen Feind ...

In der **ersten Hälfte des Tsa** besetzt ein borbaradianischer Stoßtrupp die Ogermauer in der Trollpfote, kurze Zeit später wird Ysilia von borbaradianischen Truppen eingeschlossen und am **16. Tsa** erobert; der junge Herzog, einige Getreue und wenige Bürger entkommen; der tobrische Widerstand sammelt sich in Perainefurten am Fuß der Drachensteine, während das kaiserliche Heer einen Kriegshaufen der Borbaradianer durch das nördliche Tobrien verfolgt. Im südlichen Tobrien trifft der Schwertzug des Blutbanners auf die Präsenz des Omegatherions. (Proph. V/5: *»Dann werden die Wasser blutig und die Brunnen sauer, der Regen brennend und das Land schimmelig.«*)

Im **Phex** tritt in Perainefurten der Rat der tobrischen Edlen und ein zwölfgöttliches 'Konzil wider die Finsternis' zusammen: Die Tobrier sind entschlossen, den Kampf wider die Schwarzen Horden weiterzuführen; die Geweihten schleudern einen Bannfluch gegen die Wesenheit, die die Lande verwüstet. Im Bornland wird die *Schlacht von Ochs und Eiche* geschlagen.

Ende Peraine bricht von Perricum aus eine Flotille auf, um sich der Finsternis im Perlenmeer zu stellen.

Nun schreiben wir **Mitte Ingerimm des Jahres 27 Hal**; nahezu ein Viertel der Fläche des Neuen Reiches sind in der Hand der Borbaradianer; in der Grafschaft Wehrheim lagern mehrere zehntausend Flüchtlinge; Reichsgrößmarschall Leomar vom Berg will die Grenzen schließen, Graf Dexter Nemrod zeigt sich gnädig, läßt aber gezielt nach Trägern von Dämonenmalen und anderen Gezeichneten suchen; Rhazzazor und Xeraan lassen ihrerseits viel 'Fleisch' zurück nach Warunk und Eslamsbrück treiben; im Norden Tobriens steht das kaiserliche Heer im Abwehrkampf und versucht, die Schwarzen Horden zu einer Entscheidungsschlacht zu zwingen.



Ablauf des Abenteuers

Rohals Versprechen beginnt Mitte Ingerimm des Jahres 27 Hal auf dem außerordentlichen Allaventurischen Konvent der Magie zu Punin, auf den die Gezeichneten als Berichterstatter der bisherigen Geschehnisse geladen sind, dazu die Gildenmagier der Gruppe sowie eventuelle Freunde und Verbündete.

Der Konvent dient den Beratungen über die Beobachtungen, die während des Vordringens der Borbaradianer gemacht wurden, sowie der Planung einer gemeinsamen Strategie, um die Schwarzen Horden in die Schranken zu weisen.

Die erste Hälfte des Abenteuers, bestehend aus den Kapiteln **Der Allaventurische Konvent** und **Rohals Enthüllung**, stellt so etwas wie das magische Zentrum der gesamten Kampagne dar – einer Kampagne über die bedeutendsten magischen Ereignisse seit den Magierkriegen.

Und auf diese Zeit weist auch ein Artefakt zurück, das auf dem Konvent aus einzelnen Teilen zusammengefügt wird und das die Möglichkeit bietet, Rohal den Weisen höchstselbst zurückzurufen. Die versammelten aventurischen Gildenmagier und die Helden werden Zeugen der Aktivierung des Artefakts ...

Es kommt nach mehr als 400 Jahren zum erneuten Aufeinandertreffen der verfeindeten Brüder Rohal und Borbarad – mit einem überraschenden Ausgang.

In der zweiten Hälfte des Abenteuers setzen sich die Helden nach der **Rückkehr zum Konvent** und entsprechender Berichterstattung auf **Satinavs Spur** und reisen durch das Horasreich und Almada, um eine Person zu finden, auf die Rohal verwiesen hatte, ständig bedrängt von einer Gruppe zu allem entschlossener Schergen des Dämonenmeisters.

Der Weg führt ins **Konzil der Elemente**, wo sich die einzelnen Lösungen des Rätsels zu einem nunmehr dichten Geflecht an Hoffnun-

gen und Rettungsmöglichkeiten, aber auch zukünftigen Gefahren verweben.

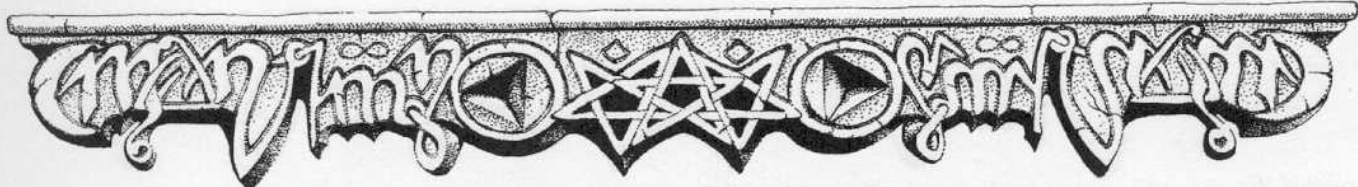
Das Abenteuer ist so gegliedert, daß es innerhalb von mindestens drei, im Durchschnitt fünf typischen Spielsitzungen von jeweils vier bis acht Stunden bewältigt werden kann. Die Handlung wird zusehends vernetzter, umfangreicher und weniger linear – und sehr episch. Daher haben wir genauere Angaben beigelegt, wie Sie einzelne Spielsitzungen aufbauen und unterbrechen können.

Im Heyne-Verlag sind zwei Romane erschienen, in deren parallel laufende Handlung die Helden verwickelt werden können:

Der Roman **Der Lichtvogel** beschreibt die erste Woche des neuen Jahres. Er ist gezielt aus der Sichtweise einer höchststufigen 'Heldengruppe' geschrieben und eignet sich als Vorlage für ein Szenario. Wenn Sie dieses Abenteuer anhängen wollen, müssen Sie dafür sorgen, daß die Helden auf **Satinavs Spur** sehr schnell sind und bereits am 1. Praios' im **Konzil der Elemente** eintreffen.

Der Roman **Das zerbrochene Rad** hat eine umfassende Handlung, aus der sich die Beschreibung der *Schlacht auf den Vallusanischen Weiden* problemlos ausgliedern läßt; sogar Kartenmaterial hierzu ist im Buch enthalten. Um die Helden an dieser Schlacht teilhaben zu lassen, müssen sie jedoch am 24. Praios in Tobrien sein, wenn möglich früher. Das erfordert zumindest zwei einwöchige Gewalttritte oder sogar Luftreisen, um am 3. Rondra am Schlund bereit für die Fortsetzung der Kampagne zu sein.

In beiden Romanen ist – wie auch in den beiden Abenteuern davor und danach – ausreichend für Katastrophen, Heldentaten und epische Spannung gesorgt, so daß die Helden all diese Ereignisse nur mit vollem Einsatz magischer und wundersamer Hilfe überstehen dürften.



Der Allaventurische Konvent

Zweck und Stimmung der Szenen:

Ein Treffen aller Magier Aventuriens, einberufen angesichts des schrecklichsten ihrer Zunft – das ist eine durch und durch diplomatische Szenerie: Die Helden werden mit fanatischen Weißmagiern, verschrobenen Gelehrten, aber auch uralten Schwarzmagiern und leibhaftigen Nekromanten über die Frage diskutiert, was gegen Borbarad zu unternehmen ist. Endlich hört Aventurien zu – aber es ist ein Abenteuer für sich, seine Kräfte zu einen.

Kalkulieren Sie für den Konvent zumindest eine halbe Spielsitzung – so daß das folgende Kapitel **Rohals Enthüllung** spannender Abschluß sein kann. Wenn es Ihrer Runde Spaß macht, reicht das Treffen aber auch für anderthalb Sitzungen – in diesem Fall sollte die zweite Sitzung mit **Referat III: Der Stein des Weisen** beginnen.

Um bei der enormen Menge der Meisterpersonen den Überblick zu behalten, orientieren Sie sich an der Zahl Drei: Es gibt *drei* Gilden, die sich einigen müssen, *drei* Unsterbliche, über die zu diskutieren ist, *drei* Referate, die als Höhepunkte der Forschung gehalten werden, und *drei* Ereignisse, die den Konvent unterbrechen. Außerdem finden Sie Texte zu Entdeckungen aus Vergangenheit (**Nachrichten**), Gegenwart (**Forschung**) und Zukunft (**Strategien**). Da hier insgesamt viel geredet wird, sollten Sie die Hintergrundmusik gedämpft-mystisch halten; die ruhigeren Stücke von *Dead Can Dance*, *Ordo Equitum Solis* oder Mönchsgesänge (wenn's Ihnen nicht zu kirchlich vorkommt) empfehlen sich hier – letztere natürlich auch und besonders für das parallel stattfindende Konklave der Geweihten.

Die Einladung

Meisterinformationen:

Im späten Phex 27 Hal, also etwa anderthalb Jahre nach den Abenteuern um **Bastrabuns Bann**, erhalten alle Gildenmagier unter den Helden sowie alle Gezeichneten Einladungen. Der Überbringer, ein berittener Bote in Zivil, gehört entweder zu den Mephaliten oder zum Orden vom Pentagramm zu Vinsalt.

Allgemeine Informationen:

Die Einladung ist in Bosparano geschrieben:

IM NAMEN DES BUNDES DES WEISSEN PENTAGRAMMES, DER GROSSEN GRAUEN GILDE DES GEISTES UND DER BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN LADEN WIR EUCH EIN, AB DEM 15. INGERIMM 1020 BF AM IRREGULÄREN ALLAVENTURISCHEN KONVENT DER MAGIE TEILZUNEHMEN UND EUCH DAZU IN DER ACADEMIA ARCOMAGICA SCHOLAEQUE ARCANIA PUNINIENSIS EINFINDEN.

LAUT CODEX ALBYRICUS IST WÄHREND DES KONVENTES DAS WIRKEN JEDER ART VON MAGIE VERBOTEN BZW. ERFORDERT EINE ABSTIMMUNG MIT EINFACHER MEHRHEIT.

OBERST-SPEKTABILITÄT SILDOR FOSLARIN, CONVOCATUS PRIMUS

SPEKTABILITÄT PRISHYA VON GARLISCHGRÖTZ ZU GRANGOR, CONVOCATA PRIMA

SPEKTABILITÄT SALPIKON SAVERTIN, CONVOCATUS PRIMUS

Spezielle Informationen:

Magiekunde: Die Akademie Punin gilt als führend in der Wissenschaft, z.B. dank der neuesten Ausgabe der *Encyclopaedia Magica*. Sie hat kein Spezialgebiet und widmet sich der Metamagie und der Philosophie.

Magiekunde und Staatskunst: Der Konvent ist das einzige Treffen aller drei Magiergilden und bestimmt ihre gemeinsame Politik. Er findet traditionell alle sieben Jahre statt. Der aktuelle wurde jedoch mehrfach verschoben.

Magiekunde und Geschichte: Der Konvent fand erstmals nachweislich 1445 v.H. statt, damals mit 16 Akademien.

Etikette+4: Nichtmagier oder gar Laien werden üblicherweise nicht eingeladen, Ausnahmen sind an den Fingern abzählbar.

Vom Gewande, das einem Magus geziemt (siehe **Magie des Schwarzen Auges**, S. 57): Das Festgewand aus symbolbestickter Seide, wahlweise mit Scharlachwurz oder Blauem Lotos gefärbt, dazu ein Stirnband. Falls ein Magier keines besitzt (kommt bei Abenteuern und armen Gelehrten ja vor), gibt es eine spezialisierte Schneiderei in Punin. Meisterin Tsaiane Scherfeld verlangt aber angesichts der aktuellen Nachfrage 50 Dukaten (*Feilschen* bis auf 35 Dukaten) für Stoff erster Wahl, deutlich gebraucht die Hälfte, mehr nach Belieben für güldenländische Atlasseide, Pelzbesatz oder Stickereien mit Silberfaden.

Meisterinformationen:

Erinnern Sie die Helden spätestens auf dem Basar von Punin daran, daß Aventurier, insbesondere Magier, gerne Amulette mit Edelsteinen tragen, denen unterschiedlichste Wirkungen zugesprochen werden. (Siehe **Mysteria Arcana**, Seiten 42ff.)

Spezielle Informationen:

Binnen einiger Tage treffen weitere Einladungen ein, diesmal vom Kollegium der Zwölfgötter (die kaiserlichen Berater) oder – im Falle eines geweihten Helden – vom Oberhaupt seiner Kirche. Hier ist von einem formlosen, dringenden Konklave die Rede – ebenfalls in Punin. Stufen Sie ein, welche der Helden hierfür würdig erachtet werden.

Meisterinformationen:

Damit andere Helden ebenfalls eingeladen werden, muß interveniert werden. Andere Aventurier können nicht beurteilen, was ein Gezeichneter für seine selbstverständlichen Begleiter hält. (Dies ist ein rein rollenspielerisches Hindernis; wir gehen ausdrücklich davon aus, daß letztlich alle Helden teilnehmen dürfen.)

Punin

Allgemeine Informationen:

Es ist ein regnerischer Tag, als ihr Punin erreicht. Efferds Segen in Ingerimms Mond – die Elemente geraten wirklich in Unordnung. Die Stadt der vereinten Gegensätze befindet sich unüberschbar in Aufregung. Zwischen den Fachwerkhäusern und den Ziegelbauten

mit flachen Dächern patrouillieren Reiter in Zehnergruppen durch die Straßen. Allenthalben herrscht das übliche Gedränge von Mittelreichern, Novadis, Zwergen und Elfen, doch das Theaterviertel im Zentrum wird von zweihundert Almadanischen Pikenieren kreisförmig abgesperrt.



Spezielle Informationen:

Auf den Straßen nutzen Scharlatane die Stimmung für ihre Gaukeleien, wie der große Grigorijs di Pomeranza oder der berühmte Illusionist Haschabnah ibn Djinni aus Thalusa mit der Sharisad Ayrina saba Tharisha, der Tochter des Ostwindes.

Meisterinformationen:

Punin ist mit etwa 18.000 Einwohnern für aventurische Verhältnisse eine regelrechte Großstadt, in der zudem nicht nur Mittelreicher, sondern auch etwa 1500 Novadis und je etwa 150 Zwerge und Elfen leben. Fast jeder der Zwölfgötter, dazu viele Götterkinder und sogar Rastullah haben hier Tempel, Schreine oder Bethäuser.

Angesichts des mehrwöchigen Aufenthaltes müssen Sie möglicherweise einige Szenen in der Stadt improvisieren, insbesondere für jene Helden, die an den endlosen Diskussionen der Magier und Geweihten weniger Interesse haben – oder partout nicht zugelassen wurden. Erwähnt seien – neben der Magierakademie, die das Ziel der Helden ist – die bedeutenden Tempel von Boron und Tsa, die alte Fürstenresidenz auf dem Goldacker, zu dem die eslamidische Treppe mit 900 Stufen (!) hinaufführt, die berühmte Yaquirbühne, die Gladiatorenschule, die Arenen und der Basar mit seinem tulamidischen Flair. Außerdem weisen wir auf drei besondere Termine hin: Vom 17. bis 20. Ingerimm finden beim großen Tur-

nier von Punin die bedeutendsten Wagenrennen und Reitturniere des Kontinentes statt. Der 21. Ingerimm ist der Tag der Waffenschmiede, wo in den umliegenden Zwergengebirgen die Meisterstücke fertiggestellt und später auch in Punin feilgeboten werden. Und von 1. bis 7. Rahja wird das Fest der Freuden gefeiert, in dessen Umfeld im Yaquirtal wochenlang Weinfeste stattfinden.

Die Helden werden nicht umhin kommen, sich ein Quartier zu suchen – in Konkurrenz zu einigen hundert Magiern und Geweihten. Reichsvogt, Landvogt und Stadtvogt haben die Fürstenresidenz am Goldacker, den Dogenpalast und Schloß Yaquirfest zur Verfügung gestellt. Die Akademie ist längst belegt, ebenso die meisten Tempel. Mühsam lassen sich noch Herbergen finden: Hotel Yaquirien (Kaisersuite 22 D/Tag), Hotel Silberling, Pension Boronsruh (gepflegt), Hotel Zum Fasanen (mittel), Hotel Raschtulswall (preiswert), Herberge Zum scharfen Hobel (Thorwaler), Herberge Mutter Sefira (verlaut), Herberge Bei Adalbin (orksich).

Bei Gelegenheit können die Helden in das Lokal Löwin und Einhorn zurückkehren, wo sie Anfang 25 Hal den Auftrag des Borontempels erhalten haben (siehe **Pforte des Grauens**, Seite 14). Erinnern Sie sie notfalls durch eine Meisterperson an Vers 4 des V. Spruches: Vom Ende des Zeitalters. „Dann werden Löwin und Einhorn zu Zweien ins Tal der Finsternis gehen.“ Und lassen Sie sie etwas rätseln ...

Das Pentagrammaton

Allgemeine Informationen:

Vorbei an den Pikenieren gelangt ihr in das Theaterviertel, wo im Süden das Pentagrammaton liegt: ein dreistöckiges Gebäude aus graugrünem Raschtulsmarmor, mit dem Grundriß eines Fünfsterns, umgeben von einer Schutzmauer. Über dem Zentrum erhebt sich der sprichwörtlich gewordene Elfenbeinturm. Innerhalb der Mauer findet sich ein Anbau im Yaquirtaler Stil, flächenmäßig etwa dem Haupthaus entsprechend.

Am Portal in der Mauer halten zwei Dutzend Ordensleute von den Grauen Stäben Wache, doch die Kontrolle aller Gäste erfolgt durch vier grimmig aussehende Magier in weißen Kutten. In der Nähe lungern etliche Leibwächter und Söldner herum, größtenteils Südländer. „Kein Gefolge! Nur Gildenmagier und von einem Gildenrat schriftlich geladene Gäste“, hört man immer wieder. Über dem Portal ist übrigens eine von Rohals bekanntesten Weisheiten eingemeißelt: *Auch diese Worte vergehen!*

Meisterinformationen:

Halten Sie jeden Spieler, dem eine KL-Probe gelingt, dazu an, über Rohals selbstbezüglichen Satz nachzudenken. Es gibt Gelehrte, die nur diesem Satz ihr ganzes Leben gewidmet haben – und die Helden werden dem Mann begegnen, der ihn gesprochen hat.

Die Posten sind die Pfeile des Lichtes, die Dämonenjäger der Akademie Beilunk. Alle Gäste werden in ein kleines weißes Zelt gebeten. (Dabei überschreitet man übrigens eine Mindoriumrute, die mittels APPLICATUS jeden Dämon identifiziert und sofort mit Kampf- und Bannmagie belegt.) Die Magier untersuchen, dem Aufruf Dexter Nemrods folgend, Teilnehmer auf Dämonenmale und andere Zeichen. Auch diesen erfahrenen Magiern (ca. 10. Stufe) ist es nicht möglich, jeden Gast mit Hellsicht zu überprüfen – aber bei der geringsten Ungewöhnlichkeit geschieht das (z.B. bei der Diebesaura des Vierten Zeichens ...). Völliges Entkleiden wird vorausgesetzt. Auf Rückfragen, die ihre Integrität betreffen, kon-

tern sie herrisch: „Wir haben uns als erste untersuchen lassen – von den Grauen Stäben, nebenbei bemerkt. Weitere unangebrachte Zweifel?“ Kommt es angesichts ihrer Arroganz zu Streitereien, taucht fast sofort Lanzelind Heilenhorst (4), Hauptfrau der Pfeile des Lichtes, mit weiteren vier Kampfmagiern auf, entschlossen und wahrscheinlich in der Lage, Quitslingas und von Borbarad persönlich beherrschte Marionetten abzuwehren.

Im Park

Allgemeine Informationen:

Schon im Park der Akademie stehen zahllose Gruppen diskutierender Magier zusammen. Auffällig viele tragen Bannschwerter oder Magierfloretts. In den Beeten blühen hüfthohe, gebogene, schwarze Stengel, von denen Girlanden weißer Glockenblüten hängen. In ihrer Mitte steht eine Statue des Erzmagiers Basilius. Die graugrünen Mauern der Akademie weisen keine Fugen auf.

Spezielle Informationen:

Pflanzenkunde: Die Blume Rohalssiegel soll bei Rohals Verhüllung entstanden sein, als der Weise eine Alraune mit seinem schwarzen Siegel kennzeichnete und es darunter vergrub.

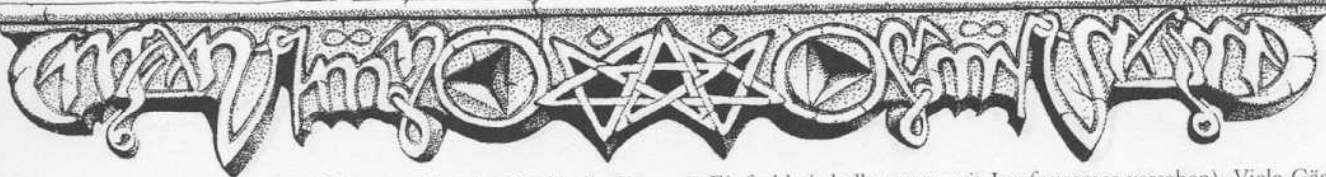
Götter und Kulte: Der legendäre Basilius soll das Schwert Siebenstreich eingeschmolzen haben. (Anmerkung eines Ortskundigen: „Die Statue ist Ersatz für die des Akademiegründers Prinz Fran von Bosparan – jawohl, Fran-Horas, der die Erste Dämonenschlacht auslöste.“)

Beruf Steinmetz o.ä.: Das Gebäude ist nicht natürlich entstanden.

Sechshundert Magier

Allgemeine Informationen:

Aus dem Gewühl löst sich die Gestalt des Wissensbewahrers Magister Magnus Sirdon Kosmaar, der als Zeremonienmeister fungiert. Er



begrüßt euch routiniert höflich und bittet um Verständnis für die Sicherheitsmaßnahmen. Danach beginnt er euch systematisch einem mächtigen Magier nach dem anderen vorzustellen: „So wie es aussieht, sind diese Recken sowohl Zeugen von des Bethaniers Enthüllung und seiner Verkörperung wie auch der Vorbereitung seiner Landung in Aventurien gewesen.“

Endlich betretet ihr die Halle der Akademie, die vom Murmeln der Gäste erfüllt ist: Hunderte von Magiern in Blau und Rot, jeder mit dem Zauberstab in der Hand!

Meisterinformationen:

Auf dem mehrwöchigen Konvent sind zu den Spitzenzeiten 600 Magiebegabte versammelt – beeindruckend, aber nicht zu vergleichen mit regulären Konventen und der Gesamtzahl von 5.000 Gildenmagiern. Angesichts so vieler Verräter und Überläufer macht sich natürlich jede gildenmagische Institution verdächtig, die nicht hochrangigste Vertreter entsendet. Andererseits konzentrieren die meisten Akademien ihre Mitglieder auf Forschung und Verteidigung. Gerade die Spektabilitäten der großen weißen Akademien des Reiches sind eigentlich unabhkömmlich: Der Einsatz von Kampf- magie, Hellsichtzauberei und Antimagie kann jeden Augenblick kriegsentscheidend sein. Ebenso findet sich kaum jemand aus dem von Graf Uriels Heerzug erschütterten Bornland, überhaupt niemand aus Maraskan und (kurzfristig überraschend) auch nur wenige aus Aranien.

Im *Dramatis Personae* (ab S. 69) finden Sie Kurzbeschreibungen von etwa 50 prominenten magiebegabten Gästen (im Fließtext der

Einfachheit halber stets mit Laufnummer versehen). Viele Gäste treten mit ein bis drei Angehörigen ihrer Zunft im Gefolge auf, ganz zu schweigen von Sekretären, Dienern und – wenigen – Leibwächtern. Als nicht handlungsrelevant blieben etliche Akademien unerwähnt: Vertreter aus Nostria und Andergast u.ä. Gebieten haben aber eigentlich keinen Grund, dem Konvent fernzubleiben. Nehmen Sie die **Magie des Schwarzen Auges** zu Hilfe, wenn Sie diese Personen auftreten lassen wollen. (Insbesondere sollte ein Magierheld seinen Vorgesetzten oder alten Lehrmeister treffen können: „Mein Junge/Mädel, ich habe Euch ja schon immer prophezeit, daß Ihr Euch eines Tages zu weit vorwagen werdet.“)

Die Zitate dieser Meisterpersonen dienen ausnahmsweise nicht nur der Stimmung, sondern sind fast durchwegs Informationen: zur Aufarbeitung früherer Abenteuer oder zur Vorbereitung kommenden. Außerdem finden sich jeweils Antworten zu den wichtigsten Themen des Konvents: Borbarad, Rohal, Satinav. Sie werden feststellen, daß einige Spektabilitäten bereits niedrigere Stufen haben als Ihre Helden: Personen, die über zwei, drei Dutzend Kampf- oder Beherrschungsmagier gebieten – aber verglichen mit der Erfahrung und Macht eines Gezeichneten ...

Hier ist auch eine gute Gelegenheit, in die Gruppe Nachfolger für Spielerhelden einzugliedern, die im Laufe der ersten Hälfte der Kampagne gefallen, zu alt oder zu 'gezeichnet' worden sind. Ebenso können Sie bereits (in Absprache mit den Spielern) Nachfolger für einzelne Helden aufbauen, damit die Spieler nach der Kampagne nicht wieder auf Stufe 1 beginnen müssen und ohne jedes Wissen über Ereignisse, die Aventurien geformt haben.





Handlungen der Meisterpersonen: Die meisten Spieler und sogar ihre Meister betrachten es als normal, daß Szenen grundsätzlich dem Fortlaufen der Handlung dienlich sind und Meisterpersonen sich daher in diesem Sinn verhalten. Für die stimmige Darstellung einer ganzen Welt sind aber auch Verhaltensweisen notwendig, die nur dann sinnvoll erscheinen, wenn man sie vom Standpunkt der Meisterperson betrachtet.

In den letzten drei Abenteuerbänden der Kampagne werden Magier, Geweihte, Heerführer und Herrscher auftreten, für die keineswegs klar ist, daß die Helden das Zentrum der Geschichte sind. Daher werden sie sie – nicht anders als es Spieler täten – mißtrauisch überprüfen oder neugierig als Informationsquelle behandeln. Und da sie völlig andere Interessen zu wahren haben, werden auch ihre Handlungen störend, mißverständlich oder fremdartig wirken. Übertreiben Sie dabei nicht: Versuchen Sie die Balance zu finden zwischen rein auf Handlung orientiertem Spiel und rollenspielerischer Simulation des Kontinentes.

Lassen Sie die Spieler diskutieren und interpretieren. Lassen Sie sie an Arbeitskreisen teilnehmen, in der berühmten Bibliothek studieren oder gar selbst Vorträge halten. Versuchen Sie die Zerstrittenheit der Magiergilden darzustellen. Unter den Gildenmagiern lassen sich etwa ein halbes Dutzend Charaktertypen unterscheiden: unduldsame Dämonenjäger und weise Vorbilder, noch vom schnellen Vorstoß und der Brutalität der Borbaradianer gelähmt, verschrobene Gelehrte und liberale Menschenfreunde, deren Toleranz ihnen hartes Durchgreifen verbietet, hemmunglose Forscher und eiskalte Machtmenschen.

Wann immer ein Gespräch 'gut läuft', kommt ein fanatischer Weißmagier oder ein freidenkerischer Schwarzmagier (bevorzugt einer der Brabaker Dämonologen) hinzu; darauf wird betreten das Thema gewechselt, es kommt zum Streit, oder der Hinzugekommene ruiniert jede Einigung mit seinen Thesen.

(Noch einmal: Wegen der großen Anzahl der Meisterpersonen haben wir ihre Beschreibung im Anhang untergebracht und sie jeweils mit einer laufenden Nummer zum schnelleren Auffinden versehen; wir empfehlen, den Abschnitt **Dramatis Personae** (ab S. 69) bereits jetzt einmal durchzulesen.)

Spielen Sie die Standesdünkel der Magier, die, wann immer möglich, in Bosparano disputieren, in jedem Fall aber hemmunglos Fachausdrücke verwenden. Manch ein Gelehrter, der ungestört plaudern will, weicht gar ins Alt-Güldenländische, Tulamidy oder Zhayad aus!

Anmerkung: Dämonologische Etikette

Um die Differenzen der drei Magiergilden darzustellen, benötigen Sie ein sehr einfaches Stilmittel: die Benennung der Erzdämonen.

Weißmagier benutzen grundsätzlich nur Umschreibungen; sie glauben, daß wiederholte Nennungen von Beschwörernamen zu einer Beschwörung führen können. (Aus diesem Grund sprechen ja viele Aventurier auch nur von 'dem Bethanier'.) *Graumagier* beschränken sich aus gleichem Grund auf die mythologischen Namen in Zelemya und Ur-Tulamidy. *Schwarzmagier* halten diese Vorsicht für gefährlich naive Feigheit und für den Grund, warum die anderen Gilden Dämonen und ihren Beschwörern immer wieder ratlos gegenüberstehen. Wer Dämonen bezwingen will, muß sie beherrschen – und darf sie nicht fürchten.

Zhayad	Zelemya	Typische Beinamen
Tyakra'man	Blakharaz	Herr der Rache
Xar'ai	Belhalhar	Jenseitiger Mordbrenner
Gal'k'zuul	Charyptoroth	Unbarmherzige Ersäuerin, Herzogin der Nachtblauen Tiefen
Thezzphai	Lolgramoth	Die Rastlose, Herrin der Ruhelosigkeit
Tijakool	Thargunitoth	Herrin der Untoten
Iribaar	Amazeroth	Vielgestaltiger Blender, Herr des Wahnsinns
Nagrach	Belshirash	Eisiger Jäger
Calijnaar	Asfaloth	Herzogin des Wimmelnden Chaos
Zholvar	Tasfarelel	Gieriger Feilscher, Herr des Neides
Mishkhara	Belzhorash	Monarchin des Ewigen Siechtums
Widharc'al	Agrimoth	Schänder der Elemente
Dar-Klajid	Belkelel	Herrin der Schwarzfaulen Lust

Örtlichkeiten

Allgemeine Informationen:

Die *Academia der Hohen Magie und Arcanes Institut zu Punin* erweist sich naturgemäß als eine der größten Magierschulen. Im Pentagrammaton finden sich neben der Konventshalle vor allem Ritualräume, Laboratorien und Bibliotheken. Im ebenso großen Anbau liegen Lehrsäle, Konferenzräume und die völlig überbelegten Privaträume.

Spezielle Informationen:

Es gibt Sitzungen des Plenums, Vorträge, Diskussionsrunden, Konferenzen, Teerunden, gemeinsame Studien in Laboratorien und philosophische Fachsimpeleien während einer Partie *Pentagramma*.

Manche Gelehrte verschwinden tagelang in den Bibliotheken und weitläufigen Tunnelanlagen. Es gibt Geheimtreffen und Rendezvous im Park, in Kellern, im Theater oder bei der Arena oder sogar außerhalb der Stadt.

Borbaradianische Artefakte

Im Zentrum des Pentagrammatons sind in einer Vitrine ein Dutzend

borbaradianische Artefakte ausgestellt. Sie werden von vier Adepten der Grauen Stäbe bewacht.

Spezielle Informationen:

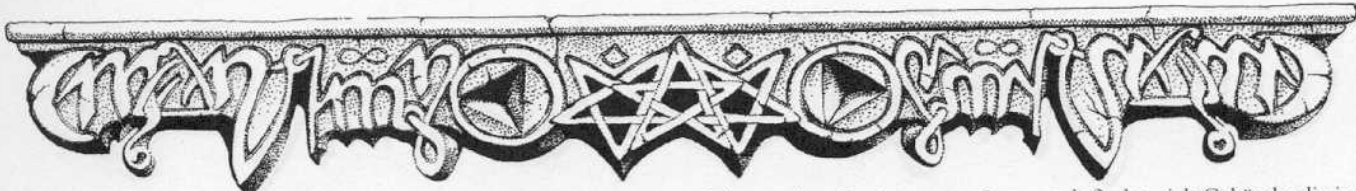
Die Posten stehen Tag und Nacht. Die Vitrine ist gezielt antimagisch gebaut: Koschbasalt, Stahl und Bergkristall. Folgende Artefakte sind ausgestellt: Arkaniumnägel zur Untotenbindung, nichtschmelzende Eiswaffen, maraskanisches Mutationsgestein, mit MAGISCHEM RAUB aufgeladene Waffen, eine Nachbildung des auf Maraskan erbeuteten Charyptoroth-Schwertes Yamesh-Aqam.

Meisterinformationen:

Unterstützen Sie jeden Verdacht eines Spielers, Borbarad oder seine Schergen könnten versuchen, diese Artefakte zu rauben.

Gebäude und Räumlichkeiten

Der Elfenbeinturm: fünf Stockwerke über dem Hauptgebäude, errichtet von einem Dschinn, dient ungehinderten magischen Analy-



sen und astronomischen Untersuchungen und darf nur in Begleitung eines Magister Magnus der Akademie betreten werden.

Bibliothek: Die bestens sortierte Akademiebücherei enthält über 500 Bücher und weitere 4.000 Schriftrollen.

Meisterinformationen:

Neben Übersetzungen vieler Standardwerke aus dem Alten Reich finden sich in der Schatzkammer folgende Dokumente, allesamt durch mehrere (teils experimentelle) Zaubern geschützt:

—die fast vollständigen *Schriftrollen von Tqelin-Ra'id*, der angeblich einzig erhaltene Text, der mit der Siedlung aus dem Gildenland mitgebracht wurde: ultimate, wenn auch extrem ritualisierte Beschwörungskunst (Dämonen, Elementarherren, Astralgeister, Heilige, Halbgötter, Satinav)

—eine der 3 Urschriften des *Arcanums* (in Alt-Gildenländisch)

—eines der 3 Exemplare des *Groszen Elementariums*

—eine Abschrift von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia*

—die hauseigene Abschrift von Alaar Zhayinos *Codex Emeraldus*

—eines der Originale des *Liber Methellessae*

Machen Sie einem (möglichst sonst weniger beschäftigten) Helden vor allem den *Codex Emeraldus* mit seinen Eintragungen zu Rubin (siehe **Forschung**) und Onyx (siehe **Referate**) zugänglich. Wichtig sind auch die *Manuskripte von Tqelin-Ra'id* (siehe **Thema III: Satinav**). Zum *Arcanum* und zum *Elementarium* gibt es reichlich (auch weltliche) Folgeliteratur, damit auch ein Laie Entdeckungen machen kann (z.B. ein Krieger oder Streuner, der sich notgedrungen für Magie interessiert).

Laboratorien: In der ganzen Innenstadt finden sich Gebäude, die im Erdgeschoß weder Tür noch Fenster haben und durch unterirdische Gänge miteinander und mit dem Pentagrammaton verbunden sind. Auffällig sind insbesondere der von Gespenstern heimgesuchte *Robarius-Turm*, vor etwa 80 Jahren bei einer magischen Katastrophe ausgebrannt, und das vor 100 Jahren abgebrannte *Urklöster der Mephiliten*.

Meisterinformationen:

Viele dieser Orte bergen Laboratorien, versperrt durch CLAUDIBUS, OBJECTUM FIX oder reversalisierte BAND & FESSEL, getarnt durch WIDERWILLE, Unsichtbarkeit oder Illusionen, geschützt durch Kennwörter, Auslöser oder Dschinne – oder gar verteidigt durch überraschendste metamagische Anwendungen von ARCANOVI, APPLICATUS oder REVERSALIS. Mit Beziehungen zu den Eigentümern kann man (als berühmter Held) durchaus Zutritt erhalten. Und natürlich kann das Vierte Zeichen Schösser öffnen, sofern sie 'nur' mit einem CLAUDIBUS gesichert sind.

Die meisten Einrichtungen forschen im Bereich der Metamagie, der magischen Beeinflussung von Zaubern sowie deren gezielter Veränderung. Einige Fachausdrücke, mit denen Metamagier wie Garlichgrötz (11), Robak (14), Ambareth (26), Finkenfarn (27), Nachtschatten (30) und Zornbrecht-Lomarion (43) nur so um sich werfen: *Magiekonzentratoren*, *Astralkollidoren*, *Vortexwirbel*, *magische Eruptionen*, *Magodynamik*, *limbische Parallelphänomene*, *kritische Essenz*, *Struktur der Magie*, *kleinstes magisches Quantum*. (Noch einmal angemerkt: Die Nummern hinter den einzelnen Meisterpersonen beziehen sich auf die Auflistung im Anhang.)

Nachrichten (Spezielle Informationen)

Meisterinformationen:

Alle Nachrichten sind wie gewohnt als wahr (+), teilweise wahr (+/-) oder falsch (-) markiert. Im Interesse des Szenarios haben wir vor allem Wahrheiten aufgelistet. Es steht Ihnen frei, zumindest einzelne Forscher (und die Helden) durch haltlose Gerüchte zu verwirren. Typische Quellen (bisweilen nur gerüchtweise) sind:

—ein Schwarzes Auge (v.a. für Truppenbewegungen)

—der *Hesindespiegel* aus Vinsalt, der *Spiegel der Schwarzmagie* (Brabak), der *Salamander* (Brabak) oder der *Aventurische Bote* (Gareth)

—offizielle Institutionen aus Reich, Zwölfkirchen oder Gildenmagie (sprich: kompetente Leute, die ebenso mäßig informiert sind)

—Hörensagen (Magier klatschen wie alle Leute – und wie alle überschätzen sie den Wissensstand anderer Magier)

Tobrien: Die Invasion

—Warunk, Eslamsbrück, Mendena und Ysilia werden von borbaradianischen Statthaltern regiert und mit Unheiligtümern versehen (+). Das rückeroberte Ilsur kann sich nicht mehr lange halten (-).

—Das Schwarze Heer sammelt sich zu Zehntausenden in der Trollpforte (-). Die Borbaradianer stehen bereits auf den Gipfeln der Trollzacken (+/-); die Schwarze Sichel ist komplett gesperrt (+); Perainefurten ist überrannt worden (-).

—Das kaiserliche Heer hat im Norden zu einer Gegenoffensive angesetzt (-).

—Die Borbaradianer opfern Mensch und Vieh dörferweise für ihre finsternen Pläne (+/-). Xeraan und der Drache Rhazzazor haben eine extreme Form der Blutsklaverei eingeführt (+).

—Borbarads Truppen wachsen mit jedem Sieg; Der Endlose Heer-

wurm, dessen Opfer sich ihm als Untote anschließen müssen, und das Omegatherion, das seine Gegner verschlingt und ihre Leiber wieder als Ungeheuer ausspeit (+/-).

—Die Kreatur (das Omegatherion) hat ihre Aktivität nach dem zwölf-einigen Fluch von Perainefurten eingestellt (+). Über dem ganzen Land dräuen schwarze Wolken und tieftrote Blitze – Schwarz und Rot (+/-).

Maraskan: Die Machtübernahme

—Helme Haffax herrscht uneingeschränkt über die Insel (-), weil er ein verfluchtes Schwert führt (+).

—Helme Haffax ist schon lange tot; seine Hülle beherbergt Borbarads Geist (-).

—Die alten Echsen haben sich erhoben (-) und sich auf die Seite der Borbaradianer (-) / der Loyalisten (-) geschlagen.

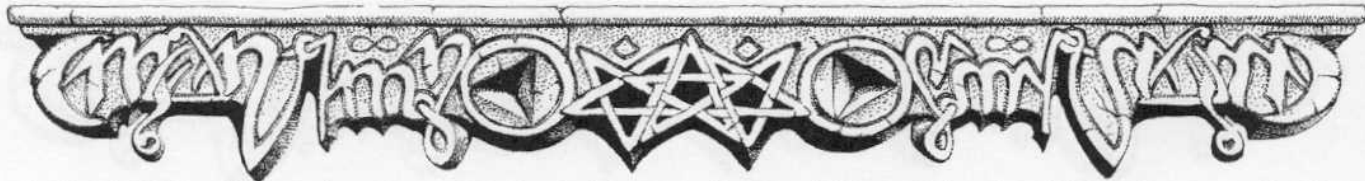
—Ehemalige Reichstruppen und maraskanische Rebellen kämpfen gemeinsam gegen die Borbaradianer (+).

—Die Drachengarde ist fast geschlossen zu den Schwarzen Horden übergelaufen (+), dito die maraskanischen Ordensbrüder der Tempel von Jergan (+).

—Die nächste Invasionsflotte steht bereit, Aranien zu erobern (-).

Verluste der Gildenmagier

—Seit Borbarads Rückkehr haben wir mindestens zwei Akademien und ein halbes Dutzend Akademieleiter verloren (+). Spektabilität Jalna Ingrimsdottir mit der gesamten Bannakademie zu Ysilia müssen als tot gelten (+). Ebenfalls gefallen ist Täphirel 'ar Ralahan und



sein Turm in Ysilien (-); besonders unangenehm, da sein Lebenswerk dem Versuch galt, den Limbus zu verschließen (+).

—Die Lage an der Verwandlungsakademie Tuzak ist ungeklärt. Spektabilität Jandon Bluugh, Nachfolger von Erzmagier Lumin, der *Corpus Mutantis* schrieb, war nur der erste; inzwischen sind drei Nachfolger tot (+). Nun, da sich herausstellt, daß Borbarad durch Fürst Haffax (und laut anderen Berichten auch schon früher durch den Residenten der KGIA) Maraskan beherrscht, sind all diese Meldungen nicht mehr als wahr, falsch oder verdreht zu unterscheiden (+).

—Da Thalio von Rommily, Spektabilität von Punin bis 23 Hal, verschollen ist, steht zu befürchten, daß Borbarad die wichtigsten Geheimnisse Punins kennt. (+)

—Weiterhin gibt es mindestens fünf verbriefte Fälle, wo Magier bei limboiden Zauberhandlungen verschollen blieben (+). In zwei Fällen kehrten kaum noch natürliche Reste zurück (-).

—Anmerkung: Die Akademien Tuzak und Ysilia werden nach Gildenratsbeschluß nicht *in exilio* weitergeführt, sondern aufgelöst. Absolventen der genannten Akademien erhalten ständige Beileidserklärungen 'als einzige Überlebende'.

Die Neuen Borbaradianer

—Borbarads Rückkehr hat zu neuartigen Anhängern geführt: die Neuen Borbaradianer – weniger religiöse Verschwörer als machthungerrige Eroberer (+). Zu der Katastrophe durch Borbarads eigene Macht kommt noch die der 400 Borbaradianer, die dem Dämonenmeister in blinder Begeisterung alles nachmachen (+/-).

Daß sich ihm Abu Terfas anschloß, konnten die Gezeichneten verhindern (+). Wir müssen damit rechnen, daß sich weitere mächtige

Magier und Fürsten Borbarad anschließen oder unterwerfen: Personen wie Xeraan, Galotta, Haffax, die gewiß nicht naive Verehrer sind, sondern im Schatten eines Unsterblichen ihre eigene Macht mehren werden (+).

—Xeraan verbreitet überall seine Interpretation der Al'Anfanischen Prophezeiungen (+); derzufolge werden die Gezeichneten Borbarads endgültige Herrschaft herbeiführen (-). Aus den Prophezeiungen läßt sich jedoch *nicht* eindeutig herauslesen, ob Borbarad fallen oder siegen wird (+).

Die Borbaradianer sprechen auch von der Prophezeiung einer *Dritten Hauptstadt*, die das Neue Zeitalter beherrschen wird. Möglicherweise ist nach Bosparan und Gareth eine auch räumlich als Fortsetzung einer Linie liegende Stadt gemeint: die Dämonenzitadelle im Ehernen Schwert (+).

—Die mythische Elfengöttin Pardona hat sich erneut offenbart (+) und die Herrschaft über den ganzen Norden an sich gerissen (+/-).

Kontakte der Schwarzmagier zu Borbarad

—Über mindestens die Hälfte der schwarzmagischen Akademien kursieren Gerüchte, daß sie offiziell oder heimlich Kontakte zu dem Dämonenmeister suchen – um ihn zu beschwichtigen, um sich zu arrangieren, aber auch um sich ihm anzuschließen (+).

—Borbarad hat von Schwarzmagiern nie viel gehalten (+/-). Während der Rohalszeit waren für ihn insbesondere Paktierer des Amazeroth ein bevorzugtes Ziel: Er hatte der Versuchung widerstanden, die größten Geheimnisse der Schöpfung mit einem Teil seiner Seele zu bezahlen – aber wenn andere dafür bereits bezahlt hatten, nahm er das Wissen gerne, entweder durch Anwerbung oder Raub. (+)

Forschung (Spezielle Informationen)

Spezielle Informationen:

In der Gildenmagie gibt es zahlreiche Spezialisten, die sich mit Themen um Borbarad beschäftigen und ihre Erkenntnisse zum Vortrag bringen oder auch nur im privaten Gespräch weitergeben.

Es gibt permanente Vereinigungen wie die verschiedenen Magierorden und die Alchimisten vom *Roten Salamander*, gildenüberschreitende wie das *Institut der Arkanen Analysen*, alte Kooperationen wie die, die zur Wiederrichtung von Bastrabuns Bann führte, offizielle Untersuchungskommissionen und kurzfristige gemeinsame Projekte – und vor allem aktuelle Themen, um die sich Forscher wie die Fliegen sammeln.

Mit Arbeitskreisen wie denen zur Wüstenei und zu Bastrabuns Bann müßten die Helden schon zu tun gehabt haben – zumindest als Zeugen. Ein geeigneter Gelehrter unter den Helden könnte jedoch auch zu einem eigenen Vortrag oder zur Mitarbeit in so einer Arbeitsgruppe eingeladen werden.

Arbeitskreis: Die Wüstenei von Weiden

Der Arbeitskreis soll nach über vier Jahren seinen Abschlußbericht liefern. Stellvertretend sprechen Thiron von Uckelsbrück (3a) aus Gareth und Halike Rattel (7a) aus Rommily, denn leider sind mit der Vernichtung der Bannakademie Ysilia einige der wichtigsten Experten sowie die meisten Aufzeichnungen über die Wüstenei untergegangen (+). Das Gebiet schien bis vor einigen Monaten auf dem Weg der Besserung (+). Könnte Borbarad hier absichtlich etwas verbergen wollen?

Arbeitskreis: Altaia

Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik hat die Zerstörung Altaias untersucht (gemeinsam mit einer Expedition der Rondrakirche, der indessen auch eine hesindianische folgte). Die Stadt auf der großen Waldinsel Altoum und mit ihr das Orakel der Hesinde wurde durch eine chimärisch-dämonische Brandkatastrophe vernichtet (+). Die über 1.000 Einwohner haben dabei ausnahmslos den Tod gefunden (+/-). Das Institut ist sich darüber einig, daß ein Borbaradianerzirkel alleine diese Verwüstung nicht anrichten konnte (+), vermutet, daß Borbarad ein zukünftiges göttliches Eingreifen verhindern wollte (+), und ist beinahe einig, daß Borbarads Abkunft von Hesinde der Grund dafür ist (+).

Arbeitskreis: Bastrabuns Bann

Die Spektabilitäten von Khunchom, Festum und Rashdul, Khadil Okharim (15), Rakorium (12) und Belizeth Dschelefsunni (16), präsentieren ein Zwischenergebnis. (Der Vortrag wird von kaum 50 Zuhörern besucht, größtenteils Tulamiden und Althistoriker.) Die Wiedererstellung der rituellen Aspekte von Bastrabuns Bann macht deutliche Fortschritte (+). Die materielle Rekonstruktion geht wegen des Fehlens eines unterstützenden Herrschers nur sehr langsam vor sich: Weder Selem noch das Kalifat noch Thalusa zeigen Interesse oder Bereitschaft (+). Dennoch ist der Bann möglicherweise Grund dafür, daß die Invasion in Tobrien stattfinden mußte (-).

Zum Abschluß bitten die Tulamiden um Spenden für das Projekt,



was den Saal sich schnell leeren läßt. Sorgen Sie dafür, daß die Gezeichneten sich über das Desinteresse der 'güldenländisch' dominierenden Magierschaft ärgern. Ihre Voraussicht wird sich später zeigen ...

Arbeitskreis: Theoretische Sphärologie und Dämonologie

Mit den kosmologischen Auswirkungen von Borbarads Rückkehr und Machtübernahme beschäftigen sich vermutlich ein Fünftel aller Magier. Daher gibt es zahlreiche Vorträge und hitzige Diskussionen. Herausragende Experten sind Praiodana Almira Werckenfels (7), Hofmagier Virilyls Eibon (8), Dschelef ibn Jassafer (25), Zordan Erillion von Hohenstein (31), Kiamu Vennerim (22) und Aleya Ambareth (26, siehe Referat II).

Für den Wissenden sind die Verwüstungen in LOS' gesamter Schöpfung so sichtbar und ebenso gravierend wie die in unserer Sphäre (+). In dem einen Jahr seit der Invasion in Tobrien wurden mehr Dämonen gesichtet als in dem halben Jahrtausend seit dem letzten Magierkrieg (+). Bei dem Sphärenbeben in der Gorischen Wüste kam es zur geringen Verschiebung einiger Sternbilder (+)!

Auch Essenznetz und Kraftlinien verschieben sich in noch nie dagewesener Weise (+/-). Leichte Änderungen und Verschiebungen sind durchaus bekannt, und jedes Land kennt Plätze, die ehemals für die Magie ausgezeichnet waren und heute ohne jede Besonderheit sind (+). Man muß damit rechnen, daß B. gezielt Nodices (Schnittpunkte von Kraftlinien) verschiebt und möglicherweise dadurch Dunkle Pforten und Pforten des Grauens schafft (+/-).

Astronomie: Interessierten Helden können Sie hier einige ungewöhnliche Entwicklungen am Sternenhimmel mitteilen (siehe *Satinavs Spur*, Horasstadt Vinsalt, Teleskop und Sternenturm; S. 48f.)

Auf größtes Interesse stoßen Berichte der Helden über die Duellglobule *N'churr'ichay* und Asfaloths Globulenfolge im Tal von Aschfelden. Sowohl für das Verständnis von B.s Verbannung und Rückkehr wie auch für das Finale der Kampagne ist das Konzept der Globulen entscheidend.

Übrigens: Wir gehen stillschweigend stets davon aus, daß anständige Helden, insbesondere die Gezeichneten, keine Dämonologie betreiben. Sollte ein Held dennoch Beschwörungen versuchen, ist es nötig, ihn das Gruseln zu lehren: B.s Pakte, seine astrale Übermacht, die Dämonenkrone und ein Dutzend andere Artefakte schlagen derartige Tore und Bahnen in den Limbus, daß es für weniger mächtige Beschwörer immer schwerer wird, die heranströmenden Dämonenscharen zu bändigen. Im Spieltest war es eine der schönsten Szenen, als der alte Karjunon Silberbraue (46) feststellen mußte: Die Frage heißt nicht mehr, ob ein Zant erscheint, sondern wie viele erscheinen – und jeder von ihnen kostet ASP für die Beschwörung, und jeder muß beherrscht werden, wenn er dem Beschwörer nicht Feind sein soll.

Arbeitskreis Analysemagie: Borbaradianische Artefakte

Den besten Überblick über die bisherige Beute aus den Gegenangriffen (und nicht nur die nach Punin verbrachte) haben Prishya von Garlichgrötz (11), Firlionel Nachtschatten (30) und Racalla von Horsen-Rabenmund (3).

Borbarads eigene Handwerksstücke sind durchwegs mit der Borbarad-Glyphe, dem B des Zhajad-Alphabetes, geprägt (-). Der Schwertzug erbeutete eine Flagge und eine Dämonenstandarte mit dem Symbol von Borbarads Krone sowie dem der vier gekreuzten Blutigen Äxte;

beide, sofort eingeschmolzen, waren anscheinend mit borbaradianischer Kampf- oder Beherrschungsmagie belegt, möglicherweise EIGNE ÄNGSTE und PANIK ÜBERKOMME EUCH (+). Die 100 Stein Endurium aus Maraskan sind immer noch verschollen. Fabulieren Sie ein wenig über die Artefakte aus der Vitrine (siehe *Örtlichkeiten*; S. 12). Hier können Sie nochmals die Informationen aus den Anhängen zu *Alptraum ohne Ende* und *Pforten des Grauens* aufarbeiten. Wichtig ist vor allem, nochmals das Charyptoroth-Schwert Yamesh-Aqam professionell zu besprechen (die Gelehrten haben Dutzende Fragen an die Gezeichneten) und dabei Mutmaßungen über die beiden entkommenen Schwerter anzustellen.

Interesse: Die Sieben Zeichen

Meisterinformationen:

Viele der versammelten Forscher zeigen selbstverständlich ausgeprägtes Interesse an den Sieben Zeichen. Spielen Sie hier einmal die rücksichtslose Neugier, die Spieler so oft an den Tag legen, gegen ihre Helden aus. Diese Szene dient auch dazu, Gezeichnete einzubinden, die sonst wenig mit Magiern anfangen können. Olorand von Gareth-Rothensfels (6) und Carolan Schlangenstab (2) interessieren sich mehr für die seelischen Auswirkungen, während Salpikon Savertin (40), Dirial von Zornbrecht-Lomarion (43) und Salandrión Farnion Finkenfarn (27) am liebsten sofort das Sezierungsmesser zücken würden.

Ausführliche Grundlagen für Erkenntnisse finden Sie im *Anhang*. Denken Sie an das Magieverbot, das sich auch auf den Einsatz von Zeichen ausdehnen läßt ...

Die Macht des Rubins

Der Träger des Rubinauges wird von mindestens einem hemmungslosen Forscher angesprochen, der das Artefakt wegen seiner Affinität zu B. untersuchen möchte – nachdem er es vom Träger 'getrennt' hat!

Der Konvent ist hervorragend geeignet, um all die seltsam zusammenhängenden Entdeckungen über Rubine, Selem, Dämonenbeschwörer und gestürzte Herrscher (siehe *Anhang*; S. 78) zusammenzutragen. Nachdem unser Held das Zeichen fast genau fünf Jahre trägt, erfährt er, daß er in ein jahrtausendealtes Netz von Machtgier, Rache, Aufstieg und Fall eingewoben ist. Diese Entdeckung soll die Helden auch darauf vorbereiten, daß der Kampf Rohals und Borbarads viel länger währt als fünfhundert Jahre.

Laut *Codex Emeraldus* oder auch z.B. einem Zwerg mit Berufsfähigkeit *Kristallzüchter* kann bekannt sein: Der Rubin (tulamid.: Almadin, nach dem Hauptfundgebiet), typischerweise aus Zwergegnenminen, gilt als nur dem Diamant nachstehend in Adel und Zauber. Er ist der heilige Stein Ingerimms und wird in der Alchimie mit Körperkraft assoziiert.

Die Rubine, eines der südlichsten Sternbilder, direkt neben *Satinav*, sind acht rötliche Sterne, sichtbar von Hesinde bis Rahja, aufgehend auf der Höhe von Al'Anfa; der Sage nach das gestohlene Diadem der Dämonenkaiserin Hela-Horas, astrologisch für List, Verschlagenheit, Planung stehend.

Der größte Rubin war der Stern von Selem, gefunden nach der Flutwelle; ein Juwel, das den Sultan von Elem ins Unglück stürzte, Kaiserin Hela-Horas und ebenso die letzten beiden bornländischen Adelsmarschälle (siehe *Die Wüste Khom*, Seite 41).



Prophetik

Einige besonders religiöse, weise oder verrückte Magier beschäftigen sich mit den vielen Vorhersagen: die Al'Anfanischen Prophezeiungen, die Fasarer Orakelsprüche, die Offenbarung von Balträä, Aussagen von Rohal und Borbarad und andere Texte, die dem Gesetz der Zeit zu widersprechen scheinen.

Die Experten sind sich einig, daß rings um B.s Rückkehr nachweislich mehrere karmatische Kausalknoten (Nodices Causalis) und spezielle Sphärenkonstellation aufgetreten sind, also auch Vorhersagen möglich waren (+). Thamos Nostriacus, der große Seher, konnte deswegen Rohals Gegenwart kaum ertragen; er ging kurz nach Al'Anfa, dann nach Maraskan (+).

Konstruieren Sie einige beunruhigende Gerüchte aus folgendem

Zusammenhang: Borbarads Verkörperung fand am 22. Boron 23 Hal statt, das ist der 5. Rastullahallah (Jahresende der Novadis); und am 23. Boron ist Kaiser Hals Geburtstag (-).

Der nebelgraue Kreis

Der nebelgraue (sich mehr am Sternengott Phex orientierende) Kreis der Graumagier trifft sich häufiger hinter geschlossenen Türen zu philosophischen Debatten. Der Vierte Gezeichnete wird hier Einladung finden (und möglicherweise einige tulamidische Legenden über diebische Zwergenkönige im Kampf gegen die Magie des Drachenkaisers Pyrdakor hören).

—Borbarad ist nicht einmal mit einem Schwarzen Auge zu lokalisieren (+).

Strategien (Spezielle Informationen)

Angesichts eines Feindes, der seine Magie nutzt, um den Kontinent zu erobern, müssen natürlich auch Verteidigung und Rückeroberung im Zusammenspiel von Magie und konventionellen Streitern behandelt werden. Die strategischen Diskussionen sind jedoch stark eingeschränkt, da die belagerten Beilunker Kampfmagier größtenteils abwesend sind, während die Bethanier 'nur' alte Erkenntnisse aus dem Magierkrieg beisteuern.

Angriff aller Magier

Hauptansprechpartner sind Lanzelind Heilenhorst (4), Landor Gerra-no (5), Zordan Erillion von Hohenstein (31). Wichtige Frage: Warum nicht die geballte astrale Kraft von tausend Magiern gegen Borbarad schleudern? Auf dem Konvent in Punin im Jahre 403 v.H., wo Rohals Nachfolge diskutiert werden sollte, fanden sich mehr Magier zusammen als je zuvor. Es kam zu einer thaumaturgischen Katastrophe, bei der viele der Versammelten sich auflösten, im Limbus verschwanden oder wahnsinnig wurden. Seitdem besteht ein Gesetz, daß niemals mehr als sieben mal sieben mal sieben mal sieben Magier an einem Ort weilen dürfen; um diese sogenannte kritische Essenz zu vermeiden, raten die Experten auch von gemeinsamem Zaubern von mehr als drei mal drei mal drei mal drei Magiern ab.

Überlebende des Blutbanners wie auch Helden sollten ihre Erfahrung einbringen, daß einzelne Magier, selbst sehr mächtige, angesichts des Feindes fast hilflos sind. Ein häufig gehörter Vorschlag ist der zur Bildung taktischer Dreiergruppen, die Vermittels UNITATIO ihre Reichweite und Durchschlagskraft erhöhen.

Magische Truppen

Das Thema der magischen Aufrüstung von Soldaten wird von vielen Magiern behandelt, am kompetentesten von Zordan Erillion von Hohenstein (31) und Lanzelind Heilenhorst (4). Über einschlägige, jahrelange Erfahrung verfügen auch etliche Schwarzmagier, insbesondere Dirial von Zornbrecht-Lomarion (43).

Unter Borbarad sind einige Söldnereinheiten zu grausigem Ruhm gelangt: das Blutige Axtkreuz, die Schwarze Schlange, die Hunde des Krieges und vor allem die Unverwundbare Legion von Yaq-Monnith. Salpikon Savartin (40) wird wegen der Re-Institution der *Schatten* scharf gerügt (auch von seinen Kollegen aus der *Bruderschaft der Wissenden*), da „die Organisationsform der Linken Hand eine Kontrolle einer solchen Gruppierung unmöglich macht und es sich somit um nicht mehr als eine private Armee des Akademieleiters handelt“.

Nur falls ein Held einen entsprechenden Vorschlag macht: Es ist möglich und sinnvoll, modernste mechanische Waffen aus dem *Handbuch der Konstrukturen* mit klassischer Kampf- oder Bannmagie zu belegen. Hohenstein (31) wird bestätigen, daß auf dem Schwertzug zwergische und horasische Schußwaffen mit ANVILARIUM magisch verbessert wurden.

Alchimie

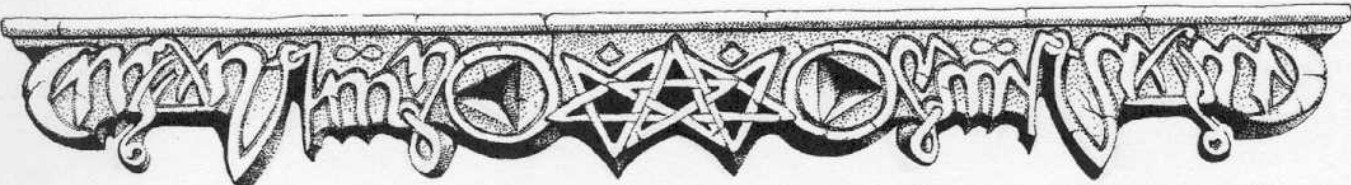
Die Festumer Alchimisten um Rakorium (12) haben, geschäftstüchtig wie sie sind, einige beunruhigende Entwicklungen auf dem Markt festgestellt: „Horuschenkerne, Asche von Greifenfedern, Schuppen eines Drachen – das sind die Zutaten für Waffenbalsam (siehe *Mysteria Arcana*, Seite 216). Normalerweise unerschwinglich! Aber der Bethanier verfügt über Maraskan mit der ganzen diesjährigen Horuschernte, er besitzt einen toten Greifen, er hat einen untoten Kaiserdrachen zum Statthalter von Warunk gemacht, der seine Schuppen nicht mehr braucht. Ganz zu schweigen davon, daß in seinem Einflußbereich die einzige Enduriummine Aventuriens liegt.“

Schlußfolgerung, möglichst von Seiten der Helden vorgebracht: Die Verteidiger müssen damit rechnen, daß der Feind etwa hundert magische Waffen an seine Elitetruppen ausgeben kann.

Der *Rote Salamander* wird angewiesen, größere Mengen Bannstaub auf Substitutbasis zu angemessenem Preis herzustellen. Willenstrunk wird wegen der Invokationskomponente und der möglichen Abhängigkeit verworfen.

Streit der Antidämonologen

Die Frage, wie Dämonen als Eindringlingen aus der äußersten Sphäre zu begegnen ist, spaltet die Gilden wie keine andere. Auf dem Rechten Weg die Vertreter von Tugend und Reinheit, die das Wissen über Dämonen für die Ursache für deren immer wiederkehrende Beschwörung halten; auffällig hierbei Rohezal (1), Nostrianus von Angbar (9), Racalla von Hosen-Rabenmund (3), Selara Moriani (6a), Praiodana Almira Werckenfels (7) und (als fast einzige Graumagier) die Vertreter des Konzils der Elementaren Gewalten (18), Larissa Uchakbar (20), Morgel (32) und Mawdli Mherech (23). Auf dem Linken Weg mehr Gelehrte, die im Wissen die stärkste Waffe gegen Dämonen sehen; laut vertreten durch Salpikon Savartin (40), Karjunon Silberbraue (46), aber auch viele Graumagier um Aleya Ambareth (26), Dscheleff ibn Jassafer (25) und Belizeth Dscheleffsunni (16) – und die zwei Schamanen (57, 58). Die Frage ist so grundsätzlicher Natur, daß



es zu keinem abschließenden Ergebnis kommt, aber immer wieder zu erbitterten Debatten, Vorwürfen von Dummheit, Feigheit, Verrat und Ketzerei und sogar zu Duellforderungen. Einig ist man sich jedoch in der Verurteilung der Magier-Verfolgungen und des privaten Inquisitionswahns, wie er momentan in Darpatien und Garetien herrscht.

Kampf gegen Chimärologie

Erbitterter Streit entsteht auch um Abu Terfas' Nachlaß, vor allem sein *Hybridarium*, Zurbarans Werke und das Rashduler Exemplar von *Vom Leben ...* Die Vertreter der Rechten Hand plädieren natürlich dafür, alles zu vernichten. Die oben aufgeführten Forscher der Linken Hand zeigen deutliches Interesse, einige Schwarzmagier werden diskrete Verhandlungen führen. Versuchen Sie, eine scheinbar endgültige Vernichtung zu erreichen. (Solange Pardona oder auch nur ein Sirkhrsech existieren, ist die Chimärologie ohnehin nicht auszu-rotten.) Falls ein Held Abu Terfas' Flügelroß erbeutet hat, werden etliche Weißmagier auch auf seiner Opferung oder Entzauberung bestehen.

Seekrieg mit Magie

Die Dämonenarchen sind, wie es scheint, Borbarads mächtigste Einzelwaffen. Je nach Quelle gibt es eine oder drei; wenn eine, dann ist sie möglicherweise unzerstörbar bzw. unverwundbar. Inzwischen haben die Archen ein Dutzend Handels- und Kriegsschiffe, 70 Rondrageweichte und einige hundert Seeleute und Verteidiger auf dem Gewissen – und drei tobrische Städte eingenommen. Gemeinsam mit

Dschelef ibn Jassafer (25) sollten die Helden spätestens auf dem Konvent zu der Entdeckung gelangen, daß es sich dabei um die drei Ma'hay'tamim handelt, die den Helden auf Maraskan entkamen.

Unterstützung der Gezeichneten (Jemand denkt an uns!)

Mehrere Magier erkennen, daß die Gezeichneten durch das Schicksal zu einer der gefährlichsten Waffen gegen Borbarad geworden sind. Rohezal (1), Dschelef ibn Jassafer (25), eventuell Carolan Schlangentab (2) (sowie weitere der Meisterpersonen, zu denen die Helden in der Zwischenzeit persönliche Beziehungen entwickelt haben) setzen sich dafür ein, daß den Gezeichneten ein Freibrief der Magiergilden ausgestellt wird

(*Rechtskunde*: eine Art Vollmacht und Passierschein, die den Zutritt zu Akademien und Bibliotheken erleichtert und als Zeugnis gegenüber mißtrauischen Institutionen verwendet werden kann).

Elcarna (13) hat mit Haldana von Ilmenstein (60) ein Lebenselixier für die Gealterten geschaffen. Da sie bereits einmal der Macht Satinavs unterlagen, hat er gar nicht versucht, den legendären IMMORTALIS JUVENIR zu rekonstruieren. Statt dessen handelt es sich um eine Kombination der Wirkungen von SUMUS ELIXIERE, BALSAM-SALABUNDE, Finage und etlicher traditioneller Kräuter der Jugendllichkeit. Bestimmen Sie die Wirkung nach der Langzeitmoral Ihrer Truppe, vor allem, falls einzelne Helden im *Alptraum ohne Ende* effektiv Greise geworden sind. Jedenfalls sollte die Verjüngung aber nur vorübergehend anhalten – sprich: bis zum Ende der Kampagne. Dieses Elixier sollten Sie aber nur dann anbieten, wenn die Helden wirklich unter der Last des Alters leiden, nicht aber, wenn es nur um 'Kosmetik' geht.

Themen

Es gibt natürlich zwei Themen, die den Konvent dominieren und über die eigentlich in jedem stattfindenden Disput die unterschiedlichsten Meinungen und Spekulationen verbreitet werden: Rohal und Borbarad. Dazu kommt im Laufe des Konvents ein gesteigertes Interesse an Satinav und Zeitmanipulationen. Thesen zu den Themen I und II finden Sie im folgenden, das *Thema III: Satinav* wird im Kapitel *Rückkehr zum Konvent* auf Seite 41 behandelt.

Thema I: Borbarad

Meisterinformationen:

Die folgende Liste beschreibt den Standpunkt zu Borbarad auf einer Skala von 1 bis 20, beschrieben durch typische Zitate (nach sinkender Widerstandskraft). Im *Dramatis Personae* finden Sie, welche Meisterpersonen welche dieser Standpunkte vertreten.

Spezielle Informationen:

- 1–Der Dämonenmeister ist ein Gottfrevler, wie es noch keinen gab – und die Götter selbst werden ihn niederstrecken.
- 2–Mit der Hilfe der Zwölfgötter ist jeder Feind zu bezwingen – und den Göttern hat der Bethanier den Krieg erklärt, als er eigenhändig einen Greifen erschlug und dem Reichbehüter seinen gerupften Balg schickte.
- 4–Auch wenn wir in dieser Sphäre hoffnungslos vernichtet werden, beurteilt werden wir in den Paradiesen von Alveran: Darum werden wir erhobenen Hauptes fallen.
- 6–Der Schwarze Borbarad ist die dritte Heimsuchung nach Fran-

Horas und Hela-Horas. Beide brachten unsagbares Leid, beide hat ihr Schicksal eingeholt.

8–Borbarad hat in jeder Gestalt sechs Finger, jeder seiner Pläne formt sich in Rot und Schwarz. Das zeigt, daß er fehlerhaft ist. Er hat fünf Jahre gebraucht, ehe er Tobrien angriff. Das zeigt, daß er nicht allmächtig ist. Aventurien kann ihn besiegen, wenn es zusammensteht.

10–Das Leben eines Halbgottes ist mit der Existenz eines Artefaktes verknüpft: Das gibt ihm besondere Macht, aber verleiht ihm auch seine größte Schwäche. Identifiziert seinen Fokus und vernichtet ihn. Ist dies vielleicht das 'Desiderat', von dem Tarlisin von Borbra die ganze Zeit faselt?

12–Borbarad hat sich gegen Los gestellt, gegen Satinav und gegen die Elemente. Niemand kann gegen die ganze Schöpfung kämpfen. Irgendwann wird er fallen. Ob das Aventurien allerdings noch erlebt, ist eine andere Frage.

15–B. geht nicht anders vor als andere Eroberer und Herrscher – nur machtvoller und klüger. Es wird seine Forderungen stellen, wir unsere Bedingungen.

16–B. kann jede Gestalt annehmen und jeden Zauber wirken. Kein Geist ist gefeit, von ihm beherrscht oder überzeugt zu werden, kein Körper, von ihm geraubt, ersetzt oder umgeformt zu werden. Wie soll man gegen so einen Feind kämpfen, geschweige denn siegen.

18–Der Dämonenmeister ist eine solche Verkörperung von Macht und Wissen, daß es hoffnungslos wäre, sich ihm entgegenzustellen, und dumm, sich ihm nicht anzuschließen.

20–B. ist der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Er beweist, daß der Sterbliche das Joch der Götter abwerfen kann.



Synonyme für Borbarad: Tharsonius/Tharsinion von Bethana, Der dreimal Verfluchte, Der Bethanier, Der Dämonenmeister, Der Schwarze Borbarad (aus dem Zwergischen), Öffner der Tore (elfisch), Dharzjinion (maraskanisches Ruuz)

Meisterinformationen:

Wenn die erste Diskussion über Borbarad wirklich hitzig wird, ist der geeignete Zeitpunkt für den Auftritt Thomeg Atherions (41), der einen Sack mit den Resten 'seiner' Borbaradianer in den Saal wirft: „So geht die Schwarzmagie mit Schwächlingen um, die vor irgendwelchen Halbgöttern kriechen.“ Aus dem gleichen Grund kommt es zwischen dem knallharten Individualisten Salpikon Savartin (40) und der Opportunistin Terbysios (42) fast zum magischen Duell.

Thema II: Rohal

Meisterinformationen:

Die Liste umfaßt 20 Theorien über Rohal, sortiert nach fallender Sinnhaftigkeit. Im *Dramatis Personae* finden Sie aufgeschlüsselt, welche Meisterpersonen welche dieser Theorien vertreten.

Betonen Sie insbesondere das Rollenspiel einiger naiver Neo-Rohalisten, für die Rohals Rückkehr unbezweifelbar und die allesheilende Rettung ist. Damit zwingen Sie nämlich Ihre Spieler, allfällige ähnliche Vorstellungen ihrer eigenen Helden zu entdecken und sie als blauäugige Träumerei abzutun; die Helden sind bereits gezeichnet ...

Spezielle Informationen:

1-Rohal und Borbarad sind Alveraniare, deren ewiger Konflikt die zwei Wege der Erkenntnis und damit der Menschheit symbolisiert.

2-Rohal und Borbarad sind Brüder, die sich seit Äonen in immer neuen kulturell-schaffenden Völkern verkörpern, um ihren unlösbaren Zwist auszutragen; einmal gewinnt der eine, dann der andere, doch keiner hat je die Oberhand behalten.

3-Rohal hat dem Reich 123 Jahre Frieden geschenkt; Zeit, von der er wußte, daß sie nötig war, um später ohnehin unvermeidliche Wirren zu überstehen. Rohal wird uns wieder helfen, uns selbst zu helfen.

4-Rohal hat selbst aus den Sphären die *Offenbarungen des Nayrakis* diktiert, die so offensichtlich seine Handschrift tragen, aber erst nach den Magierkriegen (und seinem Verschwinden) erschienen.

5-Rohal war nicht an die Gesetze der Zeit gebunden: Er erschien, ohne geboren zu

sein, verschwand, um später wieder zu erscheinen, sagte das Erscheinen Rastullahs voraus, griff aus der Zukunft in den Krieg der Magier ein und kämpfte schon lange vor seinem ersten Auftreten gegen Borbarad.

6-Wo immer Rohal ist; sein Regenbogenkörper ist mächtig genug, um sich immer wieder zu manifestieren. Rohalserscheinungen hat es in den Jahrhunderten seit dem Magierkrieg immer wieder gegeben.

7-Rohal hat sich wiederholt als Einhorn verkörpert.

8-Rohal betrachtete die Freiheit stets als höchstes Gut, wichtiger sogar als Glück. Er wird uns nicht helfen. Wir müssen es selbst tun.

9-Es gibt keine Zeugnisse über Rohals Jugend, weil er schon als alter Mann erschien, als Manifestation einer unbekannten Urkraft.

10-Rohal ist im Nayrakis aufgegangen, einem mystischen Medium, das Los entsprang.

11-Rohal hat sich im Krieg der Magier selbst entleibt und hält sich im Limbus auf, wo er Borbarad festhalten wollte.

12-Rohal und Borbarad sind die Fragmente von Nandus, der bei der Erschaffung des Menschen mit dem Stein der Weisen zerteilt wurde.

13-Rohal, Tharsonius und Thamos Nostricus sind die Inkarnationen eines zerstörten neunten Himmelskörpers und Halbgottes: der Weise, der Mächtige und der Chronist.

14-Das Leben eines Halbgottes ist stets mit der Existenz eines Artefaktes verknüpft: Hat man das Artefakt, kann man ihn rufen; vernichtet man es, zerstört man auch ihn. Ist dies vielleicht das 'Desiderat', von dem Tarlisin von Borbra die ganze Zeit faselt?

15-Rohal zieht seit 400 Jahren als goldenes Einhorn durch die Lande, das seinen wahren Geist verbirgt, bis die Zeit wieder reif ist.

16-Während seiner Herrschaft bemerkte Rohal Borbarads Machtzunahme und hielt dessen Bekämpfung für wichtiger als die Regierung. Beweis für wirkliche, aber menschliche Weisheit. Rohal war nur ein Mensch – und er ist tot.

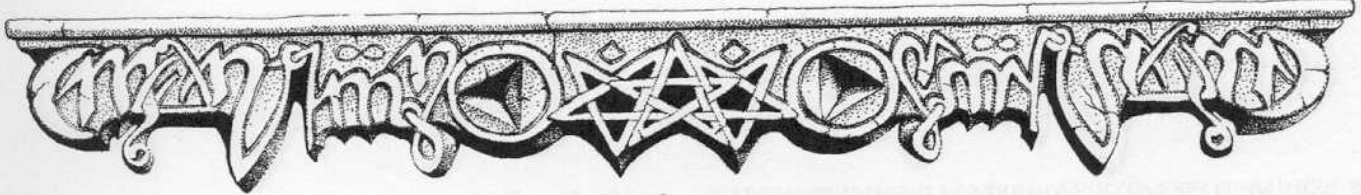
17-Rohal ist nie verschwunden. Seine bekanntesten Inkarnationen sind Manu al Planes und Rohezal. (Belustigtes Schmunzeln des Angesprochenen.)

18-Rohal hat alles vorausgesehen. Wenn die Zeit reif ist, wird er uns erretten.

19-Rohal hat sich selbst in eines der Rohalschen Gefäße gebunden, in die er so viele Dämonen bannte.

20-Rohal lebt, ist wohl auf und wohnt im Gildenland.





Referate

Meisterinformationen:

Exemplarisch für die Forschung der Gildenmagie veröffentlicht wir hier drei (gekürzte und in Auszügen wiedergegebene) Referate. Wir empfehlen sehr, ein oder zwei der Helden ebenfalls mit der Vorbereitung eines Referates zu ehren, naheliegenderweise zu Erkenntnissen aus der Kampagne, vielleicht aber auch zu einem eigenen Forschungsthema. Die Vorträge dauern natürlich jeweils ein bis zwei Stunden – aber das übersteigt wohl jedes Rollenspiel. Angesichts der anwesenden Laien werden die Vorträge in Hochgarethi gehalten. (Deutliches Murren.)

I: Karjunon Silberbraue (46) – Entmystifizierung des borbaradianischen Formelkanons

Allgemeine Informationen:

Als der expurgierte Schwarzmagier sich von seiner Schülerin auf das Podest helfen läßt, kommt es zu heftigsten Protesten aus der Weißen Gilde. Kürzlich ist bekannt geworden, daß einige überlebende Magier des Schwertzuges (und danach andere, ihrem Vorbild folgend) Selbstanzeigen getätigt haben, weil sie wiederholt Borbaradianerformeln in reversalisierter Form geübt haben – also diese unheilige Magie nur bekämpft haben. Und dann kommt da so einer ...

Meisterinformationen:

Karjunon Silberbraue hat bereits vor geraumer Zeit mit den Studien über die borbaradianische Metaphorik begonnen und nach Abschluß seiner ersten Forschungen seine Ergebnisse der Puniner Akademie zugänglich gemacht: eine für Schwarzmagier ungewöhnliche Form der Kooperation, die bei den Vertretern der Rechten Hand natürlich sofort Gedanken um eine schwarzmagische Verschwörung wuchern ließ. Wie vielen seiner Kollegen, die sich dem Grundsatz verschrieben haben, *keiner* derischen oder überderischen Macht zu dienen, meint er es jedoch durchaus ernst und ist – zumindest in dieser speziellen Situation ohne Hintergedanken.

Allgemeine Informationen:

„Laßt mich also versuchen, Euch den Sachverhalt in aller Kürze und Deutlichkeit etwas vereinfacht zu schildern. Euch ist bekannt, daß die Cationes des sogenannten borbaradianischen Kanons fundamentale Unterschiede zu den herkömmlichen Formulae aufweisen. Damit will ich keinesfalls sagen, daß diese Sprüche in *essentio* böse, unheilig oder sonst etwas wären – wie es die werthe Collega von Werckenfels nicht müde wird zu predigen.

Die borbaradianische Magie. Ich will versuchen, mich kurz zu fassen. Nachdem sie in den letzten Jahrhunderten zwar häufig angewandt, aber niemals einer eingehenden und kompetenten Examinatio mit Mitteln der *clarobservantia* unterzogen worden ist, haben meine Forschungen in den letzten Jahren zu neuen Erkenntnissen geführt. Die hier dargelegten Thesen stützen sich auch auf die Ergebnisse von Rhayodan de Porcupino und Taranion Targenion vom Institut für Arkane Analysen zu Kuslik sowie von Spectabilitas von Garlischgrötz von der Academia Arcomagica. Dank gebührt ebenfalls Spectabilitas Savartin von Mirham für seine Mitarbeit.

Zur Sache: Langwierige strukturalistisch-arkanologische und empirisch-magodynamische Analysen haben ergeben, daß im Thesiskern sämtlicher sogenannter borbaradianischer Formeln nicht nur Elemente der *magica conjuratio* und der verbotenen *methodes sanguines* – vulgo

dämonologische und Blutmagie – enthalten sind (was in Expertenkreisen ohnehin als wahrscheinlich angenommen oder zumindest gemutmaßt wurde), sondern auch Spuren einer weiteren Thesie, die jedoch independent vom eigentlichen Cantus und, was das Entscheidende ist, independent vom eigentlichen Spruchanwender existiert, also externer Kontrolle unterliegt. Wessen Kontrolle, dürfte auf der Hand liegen. Die *matrices* dieser zweiten Thesie weist im äußeren Bereich Ähnlichkeit mit einer infinitisierten *Arcanovi*-Variante auf, die mittels einer komplexen Transition an die eigentliche Matrix gebunden und mit einer Art heptaphonischen *Aurarcania* gekoppelt wurde. Der innere Aufbau läßt, soweit wir ihn bis jetzt zu 'entziffern' vermochten, Rückschlüsse auf eine Formel der *clarobservantia* und der *controllaria* zu.

Es steht also zu befürchten, daß der Gefallene unter bestimmten Umständen in der Lage ist, in den Geist des Spruchanwenders einzudringen und ihn eventuell sogar zu beherrschen. Auch wenn wir noch zu keinen klaren Erkenntnissen weder über das genaue Ausmaß der Beeinflussung, noch über den präzisen Auslöser der verdeckten Thesie kommen konnten, so sind sich doch die meisten der an den Forschungen Beteiligten einig, daß diese Gefahr lediglich bei *Anwendung* einer borbaradianischen Formel droht. Zumindest die optimistischen von uns ... Da die gegenteilige Annahme allerdings zu dem Schluß führen muß, daß unsere Lage noch weit aussichtsloser ist, als sie es zum jetzigen Zeitpunkt schon zu sein scheint, will ich auf meine Ausführungen bezüglich eines externen Auslösers, der ohne weiteres im Bereich des Möglichen liegt, an dieser Stelle verzichten.

Fest steht, daß die Anwendung eines Cantus aus dem borbaradianischen Kanon in der gegenwärtigen Situation einem fahrlässigen Hochverrat gleichkommt und ein höchst gefährliches Spiel mit der Macht des Feindes ist.

Hinzufügen an diesen Exkurs möchte ich noch, daß es mir (auf der Grundlage gewisser mir zugänglicher Schriften) gelungen ist, mittels einer metamagischen Transition sämtliche unerwünschten Komponenten einiger borbaradianischer Formulae auszuschalten und eine purgierte, ungefährliche Thesie zu exzerpieren. Welche Schriften? Nun, diese Frage dürfte doch momentan eher nebensächlich sein, nicht wahr?“

Meisterinformationen:

Die Andeutungen zur möglichen Beherrschungskomponente in Borbaradianersprüchen sind besonders schockierend für Akademien wie Fasar, Mirham und Al'Anfa, wo Borbaradianermagie einfach ohne sonstige ideologische Bindung als weiteres Fach gelehrt wird. Spieler-Magiern sollten sie in erster Linie Angst machen. Eine detaillierte Methode, nachträglich einen 'Gefahrenwert' für borbaradianische Zauber anzulegen, ist sicherlich zu kompliziert. Wenn allerdings einer Ihrer Spieler bislang sehr häufig borbaradianische Zauber verwendet hat, können Sie ihn mit Visionen und Versuchungen traktieren ... (siehe auch **Rohals Enthüllung, Versuchung des Ersten Gezeichneten**, Seite 35). Die Anwendung der Sprüche in der Nähe des 'Chefs' führt allerdings unweigerlich zum 'Tarlisin-Effekt' (der Übernahme des Körpers durch Borbarads Geist, siehe die Ereignisse in **Bastrabuns Bann**)!

Die grundsätzliche Methode zu Borbaradianisierung bzw. De-Borbaradianisierung ist in den **Mysteria Arkana**, S. 237 angegeben. Es ist jedoch durchaus möglich, vor Ort die bereinigte Formel (EIGNE ÄNGSTE, SCHWARZER SCHRECKEN, HÖLLENPEIN,



BRENNE TOTER STOFFE, STARRES FLIESSE, WEICHES ER-STARRE sind bereits de-borbaradianisiert; Lernkosten von jeweils 50 Dukaten, Lernzeit pro Spruch ein Tag aufopferungsvolles Studium) zu erlernen. Falls Ihr Held eine entsprechende Formel schon aktiv beherrscht, verfügt er nun über die bereinigte Thesys auf einem um 2 niedrigeren ZF-Wert; falls die Thesys für ihn neu ist, erlernt er sie auf einem um 1 Punkt höheren Startwert neu. Es empfiehlt sich, die Erinnerung an die borbaradianische Ursprungsformel mittels eines modifizierten MEMORABIA FALSIFIR löschen zu lassen; eine Dienstleistung, die ebenfalls vor Ort (zum Preis von 15 Dukaten) vorgenommen werden kann.

Die Sprüche werden natürlich nur an lizenzierte Gildenmagier weitergegeben.

II: Aleya Ambareth (26) – Kontemporäre Sphärologie

Allgemeine Informationen:

„... müssen wir aufgrund meiner Beobachtungen und denen verschiedener Collegae davon ausgehen, daß der nähere Limbus, die der dritten Sphäre überlagerte Ebene, regelrecht von transsphärischen Entitäten verseucht ist. Dabei ist festzustellen, daß sich hier in der Tat eine deutliche Korrelation der Anwesenheitshäufigkeit der Transsphärischen mit drittsphärischen räumlichen Gegebenheiten finden läßt; vulgo: Über den besetzten Gebieten sammeln sich die Dämonen.

Aus genannten Gründen kann von der Anwendung aller Formeln, die eine Sphärenreise implizieren, namentlich solchen in unkontrolliertem Bewegungsmodus wie dem *Transversalis*, nur dringendst abgeraten werden. Mir sind mehrfach Fälle zu Ohren gekommen und ich konnte auch entsprechende Residualstrahlung beobachten, daß ein Collega sich direkt in den Fängen eines lauenden Mehrgehörnten materialisierte.

Es darf *sine dubio* geschlossen werden, daß sowohl allgemein als auch speziell in den von den Schergen Borbarads überrannten und geschändeten Gebieten *invocationes daimoniae* deutlich leichter von der Hand gehen. Die Verseuchung des Limbus mit ihrer Präsenz gibt auch den Hinweis darauf, daß die (*hüstel*) Bewohner spezieller Domänen regelrecht auf ihre Erscheinen warten. Die Herrscher dieser Domänen sind namentlich (*er webt ein Arrangement aus Schutzzeichen in der Luft*) – auch wenn wir wissen, daß sie nicht kommen, wenn man ihren Namen nur nennt, aber in diesen Zeiten gilt: sicher ist sicher – sind namentlich Thargunitoth, Agrimoth, Belshirash, Charyptoroth, Asfaloth, Lolgramoth, Belhalhar. (*Aufgeregtes Gemurre unter der Zuhörerschaft.*) Zusammen mit den Ereignissen aus dem Finsterkamm legt dies nahe, daß der Sphärenschänder immer noch an einem transproprietarischen *magnum opus* feilt; die Anwesenheit von Krieg und Chaos wie auch die quasi obligatorische Nekromantie und Chimärologie sind dagegen, ich möchte sagen, gewöhnlich. Was auffällt, ist die Abwesenheit mächtigerer Wesen aus Amazeroths Gefolge.

Grund für die Bevorzugung der genannten sieben Erzdämonen mag zum einen jenes Artefakt sein, dessen Besitz man Borbarad nachsagt und das man als Dämonenkrone beschrieben hat, zum anderen das deutlich gesteigerte Auftreten von Dämonenpaktierern, was natürlich ein gefährliches Resonanzpotential in sich birgt.

Für die nächste Zeit sind komplette Sphärendurchbrüche, direkte Übergänge von den bereits erwähnten Domänen der Heptasphäira zu speziellen Lokalitäten der Tertiassphäira nicht auszuschließen, da selbiges sogar bereits von den Dienern des Verfluchten intendiert, ja sogar vorbereitet wird, wie uns die Gezeichneten (*ein kurzes Nicken in eure Richtung*) zugetragen haben.

Von einer verstärkten Präsenz der selbsterklärten dämonischen Wäch-

des Limbus ist nichts zu spüren, was jedoch daran liegen mag, daß einige weitere mächtige Entitäten das Nirgendmeer durchstreifen. Eine dieser Entitäten konnte ich aus der Entfernung mehrfach, sogar im näheren Limbus beobachten und bin mir sicher, daß es sich dabei um den Hohen Menacor handelt, den Erbfeind der drei Dreigehörnten. Dies ist insofern bemerkenswert, als sich der Hohe Drache – den spärlichen Berichten aus früheren Zeiten zufolge – noch nie so nahe an der dritten Sphäre aufgehalten hat.“

Meisterinformationen:

—Bei Sphärenreisen über den besetzten Gebieten (oder aus ihnen hinaus) muß während jeder Spielrunde mit dem W20 gewürfelt werden; bei einer 20 trifft der Reisende auf einen Dämonen (bei 1–3 auf W6 ein niedriger Dämon, bei 4–5 ein Weniggehörnter, bei 6 ein Vielgehörnter). Fast allen diesen Dämonen ist die Fähigkeit der Regeneration im Limbus zu eigen.

—In den besetzten Gebieten ist der TRANSVERSALIS um 3 Punkte erschwert. Eine Zauberprobe, bei der *auch nur eine 19 oder 20 fällt*, gilt als Patzer. (In diesem Fall wurde der Teleportierende von Dämonen abgefangen.)

—Allgemein sind momentan alle Proben auf FUROR BLUT und HEPTAGON um 1 Punkt erleichtert, in den besetzten Gebieten um 2 weitere Punkte und dort für Wesen aus den genannten Domänen um weitere 3 Punkte, das heißt zum Beispiel, daß eine Shruuf-Beschwörung in Mendena um 6 Punkte erleichtert ist.

III: Cellyana von Khunchom (19), Aleya Ambareth (26), Khadil Okharim (15), Robak von Punin (14) – Ein rohalisches Kernartefakt zur transsphärischen Kommunikation

Meisterinformationen:

Ehe die Helden dieses Referat hören, sollten sie etliche Personen mit Artefakten aus Onyx kennengelernt haben, insbesondere Nostrianus Eisenkober (9), Cellyana von Khunchom (19), Firlionel Nachtschatten (30) und natürlich Tarlisin von Borbra (24). Vorher oder nachher brauchen Sie Zugang zu einem Edelsteinexperten (z.B. einem Zwergen) oder dem *Codex Emeraldus*.

Allgemeine Informationen:

Cellyana von Khunchom, die hervorragende Hellscherin, Aleya Ambareth, der brillante Analytiker, Khadil Okharim, der unumstrittene Genius der Artefaktmagie, sowie Robak von Punin, wahrscheinlich der leuchtende Geist der nächsten Jahrzehnte, dazu das Thema Rohal ... Das Referat wird zweimal in einen jeweils größeren Hörsaal verlegt, bis schließlich auch die Konventshalle aus allen Nähten zu platzen droht.

Meisterinformationen:

Vor etwa einem Jahr, im Praios 27, überbrachte die Thorwaler Piratin Frenja Thorkillsdotter (s. *Seefahrt des Schwarzen Auges*, Seite 32) der Schule der Hellsicht zu Thorwal ein seltsames, geometrisch geformtes Stück Onyx, das sie ihren Aussagen zufolge auf einer der Waldinseln gefunden habe und bei dessen Bergung sieben Leute ihrer Besatzung durch einen unsichtbaren Wächter ums Leben gekommen seien. Neugierig geworden, kaufte die Akademie der Kapitänin ihren Fund ab und begann, ihn zu untersuchen. Schon bald stellte sich zweierlei heraus: In äußerst feinen Gravuren fanden sich Schriftzeichen des Arkanil auf dem fünfseitigen, oben kuppelförmig abgerundeten und etwa vier Unzen schweren



Stück Onyx. Viel bedeutender war allerdings die Tatsache, daß es sich (wie kaum anders zu erwarten) um ein magisches Artefakt handelte, oder besser, um den Teil eines solchen, denn alle Kraftfäden schienen unvollständig, an den Enden geschlossen, wo sie hätten weiterführen sollen. Sie sind von einer Musterkomplexität, die zum einen auf die Verwendung mehrerer Zaubers unterschiedlicher Spezialgebiete, zum anderen auf eine mindestens 400 Jahre alte Metaphorik schließen ließ.

Zu den nächsten Hesindegesprächen lud Spektabilität Cellyana von Khunchom daher nicht nur philosophisch Interessierte, sondern vor allem weitere Spezialisten der magischen Analyse und Kenner verschiedener Spezialgebiete nach Thorwal ein, doch auch dies brachte die Analytiker nicht weiter. Es zeigte sich, daß es eine weitere Interessensgruppe gab, der an der Entschlüsselung des Artefakts gelegen war – und die auch nicht vor Mord zurückschreckte.

In aller Eile wurden nun auch Spezialisten anderer Akademien zu Rate gezogen. Die Ergebnisse dieser Untersuchungen und Forschungen waren schlußendlich erschütternd und weltbewegend zugleich: Das Artefakt vereinigt in sich mindestens ein Dutzend unvollständiger Thesis-Segmente, die primär zu Zaubern der Bereiche Verständigung, Bewegung, Antimagie und Sphärenreisen gehören. Die Signatur der Sprüche (die Handschrift des Zaubers) ist ebenfalls über jeden Zweifel erhaben: Rohal der Weise. Seitdem ist ein halbes Jahr vergangen ...

Allgemeine Informationen:

„Ausgehend von der durchaus einleuchtenden Hypothese, es handle sich um den Teil eines originär rohalischen Artefaktes, haben wir uns einmal mit den im einschlägigen Schrifttum erwähnten, auf Rohal zurückgehenden Zaubergegenständen befaßt. Die erste Überlegung ging natürlich in Richtung eines Rohalschen Gefäßes¹, zumal ja auch ein 'unsichtbarer Krieger' die Entdecker unseres Artefaktsegments angegriffen hat. Da sich in dem Artefakt jedoch nicht einmal Residualstrahlung einer invokativen oder kombattiven Zauberei fand, des weiteren auch keine Reste einer ehemals eingeschlossenen transsphärischen Präsenz, haben wir diesen Gedankengang erst einmal nicht weiter verfolgt.

Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß der Weise offensichtlich erstaunlich wenige Artefakte angefertigt hat, respektive, daß ihm wenige Artefakte zugeschrieben werden; er scheint, nebenbei bemerkt, ein großes Interesse am MATERIALIA ANIMAT² bezeugt zu haben. Hingegen werden fast allen Insignien seiner Herrschaft – oder seiner Weisheit – quasimagische, regelrecht reliquienartige Fähigkeiten zugeschrieben.

Zu nennen wären hier: die Rohalskappe oder Rohalshaube, verschwunden mit ihm, angeblich hat sie viel von seiner Weisheit aufgenommen; der Rohalsring, Mondsilber mit Onyx, seit Gandolf von Gareth von einem Auserwählten zum nächsten vererbt, momentan im Besitz Magister Rohezals (kurze Verbeugung), der uns das Stück zur Begutachtung überlassen hat; weiters sein Großes Gewand, blaue Seide, mit Mondsilberfäden und kleinen Münzen aus Onyx bestickt, ausgestellt im Gareth Museum für Reichsgeschichte und uns von Ihrer Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund freundlicherweise mitgebracht ... Collegae, Ihr merkt, worauf wir zielen?

Erlaubt einen Einschub: Onyx ist laut dem *Codex Emeraldus* von Meister Alaar Zhavino der Stein der Hesinde, der den Kundigen sicher durch die verschlungenen Pfade der astralen Sphäre zu geleiten vermag und sie davor bewahrt, darin verlorenzugehen. Ein Amulett aus Onyx baut Brücken in die Anderswelt.³

Folgend: Rohals Siegel, angeblich unter einer Alraune verborgen, die

als Blume Rohalssiegel sproß: sowohl Petschaft als auch das Siegel selbst aus einem Stück Onyx geschnitten, verschollen.

Folgend: Mondrazar vom Goldfelsen erhielt von Rohal eine fünfseitige Pyramide aus Onyx geschenkt, heute im Besitz der Halle der Metamorphosen zu Kuslik, vorhanden.

Folgend: Rohal vermittelte Isfaleon von Rommilyls aus unbekannter Quelle angeblich „mehrere der Sphairologia zutraugliche Paraphernalia vom Onyx-Steine“, fragt nicht woher, aber vorhanden.

Folgend: Rohal erschuf während seiner Amtszeit einen zweiten Zauberstab, angeblich, um ihn mit den höheren Weißen des Stabes zu belegen. Sein erster Stab, der eine Kristallkugel aus Onyx trägt, wurde zum Gründungs-Reliquium des Ordens der Grauen Stäbe. Im Saal vorhanden, nicht wahr, Spektabilität Nostrianus?

Folgend: Die Rohalsschüler Asteratus Deliberas, Urnislaw von Uspi aunen und Niobara von Anchopal erhielten während ihrer aktiven Zeit Statuetten, Steinschnitte, Hexagone – aus Onyx. Kollege Nachschatten (nickt) trägt wie alle seine Vorfahren das namensgebende Onyxamulett der Analysemagier.

Alle diese Fragmente, die wir untersuchen konnten, wiesen das gleiche Muster auf, je größer das Fragment, desto stärker und klarer das Muster. Wir haben uns auch ein wenig mit elementarer Geometrie beschäftigt und herausgefunden, daß die bislang gefundenen Teile unzweifelhaft zu einer Kugel gehören, die einen Durchmesser von etwa anderthalb Spann aufweist. Jedoch läßt sie sich mit den uns vorliegenden Teilen nicht zusammensetzen. Ganz nebenbei bemerkt, wird dies am praktischsten Vermittels eines OCULUS und unter Ignorierung der räumlichen Geometrie gelingen.

Es ist davon auszugehen, daß Rohal all diese Splitter bewußt nicht den Akademien als Trägern der gildenmagischen Tradition übergeben hat – zu recht, wie sich mit dem Ausbruch der Magierkriege zeigte –, sondern ihm vertrauenswürdigen Einzelpersonen, vornehmlich seinen Schülern. Für uns gilt als erwiesen, daß Rohal wollte, daß diese Teile wieder zusammenfinden.

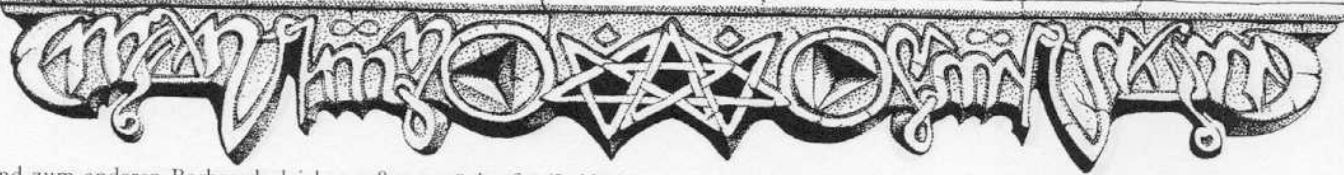
Interessant ist hierbei jedoch auch eine Prophezeiung, die der Weise im 19. Band der *Gespräche* andeutet, aber unkommentiert läßt.³ Sie findet sich auch weder in seinen *Systemata* noch in der *Offenbarung*, so als habe Rohal sie selbst vor seinen Anhängern geheimhalten wollen. Es ist uns ... (*kurzes Nicken zu Magister Robak*) ... gelungen, mittels Quellenanalyse als Verfasserin eindeutig Niobara von Anchopal festzustellen, die – wiederum interessant – die Teilsätze der Prophezeiung, zudem in Rätseln verborgen und kodiert, über die *Astralen Geheimnisse* und *Das 50. Tor* verteilte. Zusammengestellt lautet die Prophezeiung:

Vom Blute der Schlange, des Fuchses sind Zwei.
Ob Macht oder Weisheit sie ewig anstreben,
zu alt sind die beiden, hier nochmals zu leben.
Vollendet sei niemals der Ruf nach den beiden,
um göttliche Allmacht auf Dere zu meiden.
Nur so bleibt, ihr Schüler, der Kontinent frei.

(*Räuspern und aufgeregtes Getuschel im Saal*) Dies heißt zweierlei: Borbarad und Rohal sind vom gleichen göttlichen Blute, vom Blute Nandus' (*Unmutsäußerungen bei den Draconitern*) – und Niobara rät davon ab, Rohal im Falle eines Verschwindens oder Ablebens zurückzurufen, da dies zum einen dem Mysterium von Kha widerspräche

1) Mehr zur Magierlegende der Rohalschen Gefäße finden Sie in den *Mysteria Arkana*, Seite 20f.

2) Zum Onyx siehe auch *Codex Emeraldus* (*Mysteria Arkana*, Seite 45)



und zum anderen Borbarad gleichermaßen zurückrufe. (*Lebhafter Disput*)

Silentium! Silentium! Wir halten weiterhin fest: Borbarad ist durch eine nicht vorhergesehene Manipulation zurückgekehrt, oder besser, im Zurückkehren begriffen, Rohal ist jedoch nicht erschienen, ja nicht einmal im Prozeß des Erscheinens. Niobara warnt davor, daß Borbarad wiedererscheine, wenn Rohal gerufen werde – ganz nebenbei, gut zehn Jahre vor dem Verschwinden der beiden –; was passiert also, wenn Borbarad gerufen wurde ... müssen wir mit einem Erscheinen Rohals rechnen – oder müssen wir es selbst in die Wege leiten?

Rohal hat, trotz dieser Warnung, von der er wußte, die er vielleicht selbst inspiriert und initiiert hat, ein Artefakt-Rätsel in Teilen geschaf-

fen, dessen Schleier nur durch Zusammenarbeit gelüftet werden kann, ein Artefakt, das also, wenn die Not die magische Gemeinschaft eint, wiedererstanden kann, und welches das magische Potential der *communitas*, *sphairologia*, *moventia* und *contraria* verbindet.

Wir haben es den 'Stein des Weisen' genannt, nicht nur wegen seiner Herkunft, sondern auch wegen seiner inhärenten Fähigkeit, Rohal zu rufen – oder gar zurückzurufen.

Wir optieren dafür – und stellen hiermit formell den Antrag – die fehlenden Teile des Artefakts zusammenzubringen und den Stein des Weisen zu aktivieren. Das sprichwörtliche Warten auf die Wiederkunft Rohals muß ein Ende haben.“

(*Die Dankesworte an die Zuhörerschaft gehen im Tumult unter.*)

Ereignisse

I: Athavar Friedenslieds Kopf

Meisterinformationen:

Spiele Sie die Szene in einer von zwei Varianten: Haben die Helden gute Verbindungen zu Elfen, geht Borbarads Botschaft an diese, worauf sie sie zu dem Elfenmagier Salandron Finkenfarn (27) und den Helden bringen. Andernfalls (dramatischer!) taucht über der Yaquirbühne ein Karakil auf und wirft den Kopf ab, worauf natürlich sofort 'die Magier' gerufen werden. Zur Person des Opfers siehe *Geheimnisse der Elfen*, Seite 79.

Allgemeine Informationen:

Es ist der Kopf eines Elfen mit schwarzem Haar und erstarrten goldgrünen Augen, brutal am Hals abgerissen. Auf der Stirn ist die Borbarad-Glyphe eingebrannt – wie mit einem Finger gegraben! Als ein anwesender Elf den Kopf berührt, erklingt eine hohle Stimme und sagt auf Isdira: „Das Ende eures Zeitalters ist gekommen. Geht zurück ins Licht, Fabelwesen!“

Spezielle Informationen:

Die dem Isdira völlig fremden Begriffe sind für Elfen schmerzhaft. Sie (oder andere Bekannte) können den Töten als Athavar Friedenslied identifizieren.

Ein ANALÜS oder OCULUS zeigt – neben dem offensichtlichen VOCOLIMBO – die abklingenden Spuren eines elfischen Zaubers (sein lebenslang wirkendes Friedenslied) und schwache, passive Reste einer Zant-Beschwörung, dazu verwehende heptasphärische Verwirbelungen: Athavar muß bei seinem Tod in einer extrem mächtigen Pforte des Grauens gewesen sein – einem Portal in die Niederhöllen.

Melwyn Storrerbrandt (29) erklärt, er habe dem Elf vor einigen Jahren eines der sieben Bruchstücke vom *Auge des Sturms*, als *Zeitenruf* bekannt, übergeben. Es stünde zu befürchten, daß sich das Artefakt damit in den Händen des Dämonenmeisters befinde.

Zeugen aus *Die Stadt des toten Herrschers* oder elfische Freunde wissen, daß Athavar ein Hüter der Harmonie der Zeit war, selbst imstande, mit ihr zu verschmelzen. Sein Tod ist ein eindeutiger weiterer Frevel an Satinavs Gesetzen.

II: Tarlisin der Verräter?

Allgemeine Informationen:

Man hört laute und schrille Stimmen. Ein Knäuel von Magiern hat sich gebildet, Dutzende weitere strömen hinzu.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Knäuels steht Tarlisin von Borbra (24). Er wird von einigen Weißmagiern, angeführt von Nostrianus Eisenkober (9), umzingelt: „Es heißt, Ihr habt mit der Stimme des Bethaniers gesprochen? Wem dientet Ihr, als Ihr im Khoramgebirge Abu Terfas erschlugt? Was ist in der Gorischen Wüste geschehen? Wieso seid Ihr als Einziger zurückgekehrt? Warum in der Dämonenbrache?“

Meisterinformationen:

Jetzt bietet sich Gelegenheit für interessantes Rollenspiel: Wenn Sie Tarlisin im letzten Abenteuer richtig dargestellt haben, war er den Helden wahrlich nicht sympathisch – aber er war ihr Kampffährte. Nostrianus von Angbar dagegen, gewiß noch weniger sympathisch, bringt etliche äußerst angebrachte Anschuldigungen hervor – und die Antworten des von Träumen, Besessenheiten und Lebensgefahr verwirrten Magiers sind nicht geeignet, den Verdacht zu zerstreuen, daß er Borbarad dient oder gar verkörpert.

Das Zweite Zeichen wird darauf bestehen, Frieden zu stiften, das Erste, die Abwesenheit Borbarads oder irgendwelcher magischer Effekte in Tarlisins Geist zu bestätigen. Verbürgen kann sich (nach einem Stoßgebet) auch ein Geweihter, bevorzugt der Tsa, die immerhin ein Großes Wunder an diesem bereits Verdammten wirkte. Dieses Ereignis, und auch eine bereits vorher formell erhobene Anklage, werden am 23. Ingerim zur Eröffnung einer Gildengerichtsversammlung führen. Der Prozeß zieht sich mit Anhörungen, Plädoyers und magischen Analysen bis in den frühen Praios 28 – man hat schließlich auch noch anderes zu tun. (Mehr zum Verlauf der Verhandlung und der folgenden Verurteilung finden Sie in *Satinavs Spur* auf Seite 55f.)

III: Wache der Helden

Meisterinformationen:

Motivieren Sie die Helden, die konventionelle und magische Bewachung der tagelangen Beratungen zu unterstützen. Lassen Sie sie mit den Pfeilen des Lichtes (oder ihnen etwas sympathischeren Kampf-, Hellsicht- und Antimagiern) erarbeiten, was alles drohen könnte: Spionage, Sabotage und Attentate durch verwandelte Dämonen, von Dämonenmalen gezeichnete Paktierer, beherrschte Gildenmagier oder magisch verwandelte Doppelgänger prominenter Personen, direkte Angriffe, Stoßtruppen, Berserker, Kampf-dämonen, Trugbilder und Halluzinationen, Gift oder Rauschmittel in Nahrung und Getränken.

Lassen Sie die Helden nächtens Wache stehen und Wachen organi-



sieren (unter allen den Kampf- und Bannmagiern ist wohl niemand, der so viel Erfahrung darin hat wie unsere Abenteurer). Lassen Sie den Ersten Gezeichneten mit erwartungsvoll glühendem Auge durch die Hallen und die Gassen schweifen. Mindestens ein Held sollte für die Vorbereitungen ein Kompliment von einer echten Kapazität (z.B. Spektabilität Landor Gerrano) bekommen: „Bei Rondra, Ihr habt ja wirklich eine dämonische Phantasie – oder ist das alles leidvolle Erfahrung?“¹

Ihnen als Meister können wir es ja gleich zu Beginn sagen: Nach unserer Planung wird es keine Übergriffe Borbarads oder seiner Schergen geben. Der Konvent ist ein Ort und Zeitpunkt friedlicher Zusammenkunft, bei dem Aventurien und die Helden sich nach all den Katastrophen auf ihren Gegenstoß vorbereiten können. Ein

Zustand, der, wenn nicht die Ruhe und Weisheit der Helden fördert, dann ihren Verfolgungswahn: Warum beachtet Borbarad den Konvent nicht, er kann ihn kaum übersehen haben. Was plant er? Zur Auflockerung würden wir insgesamt jedoch für zwei Übergriffe plädieren, die zwar auf den ersten Blick spektakulär wirken, auf den zweiten Blick allerdings ganz eindeutig nur der Prüfung der Wachsamkeit dienen sollen.

Sollten Sie (oder Ihre Spieler) allerdings andere Vorstellungen haben oder sich während einiger Wochen der Beratungen nur noch langweilen, dann schlagen Sie zu. Blättern Sie einmal durch das Pandämonium (*Mysteria Arcana*, Seiten 147–173) und einmal durch den *Codex Cantiones* – und Sie werden sehen, wie auf Ihrem Gesicht das böartige Grinsen des Dämonenmeisters erscheint ...

Das Geweihtentreffen

Allgemeine Informationen:

Von einem Treffen Hunderter Geweihter des gesamten Kontinents ist zunächst kaum etwas zu bemerken. Es findet verteilt auf die Tempel Punins (alle Zwölfgötter außer Efferd und Firun) statt. Vor allem auf dem Platz des Schweigens sieht man auffällig viele Golgariten, Bannstrahler und Draconiter, in Kutten oder sogar gerüstet. Häufigste Treffpunkte sind *Das Gebrochene Rad*, der Borontempel, der gegenüberliegende Tsatempel, über und über mit bunten Steinen besetzt, der Hesindetempel mit der silbernen Kuppel im Stadtpark und der Rahjatempel aus eslamidisch geschwungenem, rosafarbenem Eternenmarmor. In Stadtpark und Eslampark, am Basar und draußen bei den Stadien sieht man auffällig viele Prediger vom Bund des Wahren Glaubens.

Bahram Nazir, der Rabe von Punin, führt ein Gefolge von gut einem Dutzend Deutern Golgaris und Deutern Bishdariels, zwei Hütern des Raben und hochrangigen Golgariten und Marbiden an. Des weiteren weiß man von einigen Vertretern der Inquisition und der Ucuriaten, von Badilakanern und anderen Dienern der Travia, Vertretern der Rahja- und der Efferdkirche und einigen Vogtvikaren des Phexkultes. Die Rondrakirche glänzt dagegen durch fast vollständige Abwesenheit – aber immerhin stehen ihre Geweihten entweder an der Front oder bereiten die Heilige Zwölfgöttertjoste vor, die kurz nach dem Jahreswechsel beginnen soll.

Begegnung: Die Inquisition, Folge 4

Meisterinformationen:

Der örtliche Hochgeweihte Rigan von Ratzingen gehört dem hilberianisch-nordmärkisch-ultrakonservativen Zweig der Kirche an und hat bei den trotzigen Almadanis wenig Einfluß. Dementsprechend dominant erscheinen seine Inquisitoren. Setzen Sie sie als Dreiergruppe ein nach dem Motto 'Hier kommt der Ärger!' – mit einer neuen Variation:

—Amando Laconda daVanya (wieder einmal: hart und treu, aber inzwischen durchaus zu Einsichten bereit): „Meine Herrschaften, ich stelle fest, daß die unheilige Magie ihre Spuren an Euch hinterlassen hat.“

—Arbas Jondrean von Berglund (ein unflexibler Dogmatiker, der

sich buchstabengetreu an den *Praiosspiegel* hält): „Die Wahrschrift *Adversus haeresim borbaradianum* aus dem Jahre 7 vor Hal definiert Borbaradianismus eindeutig als Dämonenverehrung – und wer sich mit Borbaradianern abgibt ...“

—Solaria Praiosstolz (eine Überlebende des Schwertzuges, die dabei den linken Arm einbüßte; eine mutige Frau, die gegen Dämonen kämpft – nicht gegen einzelne Frevler) wird die Helden verteidigen und (beunruhigend gut informiert) jüngere Taten anführen.

Notwendige Begegnung: Die Wächter der Kelche

Meisterinformationen:

Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer der Region Neues Reich, erwartet mit Haldanas Gefolge einen Trupp von 60 Personen, vor allem gut bewaffnete Draconiter und schwere Stoerrebrandter mit grün-gelben Vorhängen. Die Hesindianer aus dem Lieblichen Feld führen unter anderem zwei Artefakte mit sich, die Anfang Rondra am Schlund (im Raschtulswall) sein müssen: den Kelch der Sieben Winde und den Kelch des Meeres. Die Helden müssen diese Information erhalten, ohne daß der Eindruck mangelnder Geheimhaltung entsteht. Lösen Sie das entweder über persönliche Kontakte (alte Freundschaften oder Dienste, regionale Zusammengehörigkeit, Ruhm) oder fantastisch: Einem oder mehreren Helden erscheint der Geist von Erzmagier Basilius, dem hesindengeweihten Magier, der seinerzeit in H'Rabaal das Schwert Siebenstreich eingeschmolzen hat.

Begegnung: Die Magisterin der Magister

Meisterinformationen:

Die Erhabene Haldana von Ilmenstein (60), Magisterin der Magister, höchste Geweihte der Göttin, wird nur am 19. Ingerimm in Punin weilen: In Zeiten, wo die Mächte der Niederhöhlen sich auf der einen Seite des Kontinentes formieren, ist es von größter Bedeutung, daß das spirituelle Zentrum auf der anderen Seite Aventuriens aktiv und handlungsfähig bleibt. Wenn Sie wollen, trägt sie die Krone der Herrin Hesinde, den mächtigeren ihrer Talismane, und analysiert damit ein Artefakt, das ihr die Helden vorlegen.

Begegnung: Dämonenjäger

Meisterinformationen:

Nutzen Sie die Gelegenheit, die Gezeichneten von unerwarteter

¹) Bei den Spieltests gelang es einem Helden, 400 erfahrene Magier zu regelmäßigen Nachtwachen und Patrouillen zu bewegen, in perfekt abgestimmten, auch sich gegenseitig überwachenden Grüppchen von Antimagiern, Hellsehern, Kampfmagiern und Beschwörern.



Seite anzuschließen: Einige Hesinde-Fanatiker fühlen sich durch die Anwesenheit Erynnion Eternenwachts und der halben Kirche motiviert, die Helden „wegen ihren obskuren Kooperationen auf Maraskan und in Mhanadistan“ zu verhören. Möglicherweise verdächtigen sie die Helden auch wegen des Kapitels *Ein toter Vampirjäger* (Unsterbliche Gier, Seite 31) und des dabei verlorenen Artefakts.

Notwendige Begegnung: Satinavs Eingreifen?

Meisterinformationen:

Weisen Sie zumindest einen Helden erstmals auf **Satinavs Spur** hin, wahlweise durch einen Geweihten Rahjas, Hesindes oder Efferds. Dieser läßt sich die Abenteuer des Helden so lange erklären, bis der Begriff Satinav fällt. Dann fügt er hinzu: „Von dieser Wesenheit habe ich kürzlich zum ersten Mal gehört. Es gibt da Berichte aus dem Lieblichen Feld über eine Katastrophe in Grangor vor genau 20 Jahren, wo, so scheint es, ein Wunder Rahjas oder ein Eingreifen Satinavs stattgefunden hat.“

Der Geweihte kann sonst wenig beisteuern, verspricht aber, den Helden auf dem Laufenden zu halten.

Falls der Held sich an **Die Kanäle von Grangor** erinnert oder ohnehin bekannt ist, daß es sich hierbei um eines seiner eigenen Abenteuer handelt, dann ist das eine reine Rollenspielszene: Der Geweihte versucht dann so viele Notizen wie möglich zu machen.

Begegnung: Untotenjäger

Meisterinformationen:

Und etwas für die Romantik: Vier Golgariten, schwarze Rüstung, weißer Mantel mit schwarzem Raben, Männer wie Frauen kahl rasiert, schweigsam, bleich, bitten die Helden abends auf einer halb-

dunklen Straße um eine Unterredung. Namentlich erwähnt seien Ordensmarschallin Borondria, berühmt geworden als Freischärlerin im Khomkrieg, und der Norbarde Boris Charonis, der dem geweihten Stab des Schwertzuges angehörte. Spielen Sie die vier düster und geheimnisvoll. Sie suchen die Helden seit vier Jahren, um mehr über die Untoten von Dragenfeld und die Vampire von Weiden zu erfahren. Ein professionelles Lob unter Kollegen!

Notwendige Begegnung: Einladung zur Zwölfgöttertjoste

Meisterinformationen:

Im allgemeinen Wirbel werden die Gezeichneten von einem Rondrageweihten angesprochen, der als Bote von Arivor nach Pericum unterwegs ist. Er überbringt den Helden die Einladung zur Zwölfgöttertjoste Anfang Rondra 28 Hal (der Einstieg zum sechsten Teil der Kampagne).

Nachrichten / Gerüchte

Spezielle Informationen:

Es heißt, daß Borbarad die Letzte Kreatur, das Omegatherion, im Septahengon beschworen hat, jenem Yslichen Steinring aus Obsidian auf Neuem Wall zwischen Ysli-See und Tobimora. Darauf sei die Kreatur aus ihrem Kerker in Warunk ausgebrochen, nun aber durch den zwölfteiligen Fluch von Perainefurten wieder gebannt worden (+/-).

Im Gefolge des Bethaniers treten völlig neue Götzendienste und Dämonenkulte auf: Endzeitsektierer, Diener der Tiefen Töchter, Borbaradanbeter, Eiszeitkultisten, Todespriester. Diese Ketzer sind womöglich noch gefährlicher als die Dämonenbeschwörer. Dämonen vernichten die Sterblichen, ja jagen sogar ihre Seelen. Aber diese Kulte vergiften die Seelen und verbreiten ihre ansteckenden Lügen (+).

Borbarad damnatus est!

Einzug der Hochgeweihten

Allgemeine Informationen:

Die Nachricht, daß zum parallel stattfindenden Geweihtenkonklave hoher Besuch aus Kuslik eingetroffen ist, verbreitet sich wie ein Lauffeuer auf dem Konvent. Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister, ist mit großer Entourage aus dem Lieblichen Feld angereist, um sich mit dem Raben von Punin zu treffen.

In ihrem achtzigköpfigen Gefolge finden sich so hochrangige Persönlichkeiten wie der Erzwissensbewahrer des Lieblichen Feldes, Staatsminister Abelmir von Marvinko (in rein kirchlicher Funktion anwesend), Rumina von Bosparan, die sicherlich einflußreichste Nandusgeweihte Aventuriens, und der Erzabt der Draconiter, Erynnion Eternenwacht, dazu Prätores des Argelianischen Gerichts und weitere Mitglieder des Hohen Schlangensrats, deren Vorsitz wiederum Valnar Yitskok, der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches innehat.

Meisterinformationen:

Das Geweihtenkonklave bietet geladenen Helden natürlich die Möglichkeit, zwischen beiden Veranstaltungen hin- und herzuwechseln. Wenn dem so ist, dann werden diese Doppelgäste als erste vom folgenden Beschluß – oder besser: von folgender göttlichen Offenbarung – hören, den Haldana von Ilmenstein nach einge-

henden Klausurgesprächen mit Rumina Dranesco von Bosparan, Bahram Nazir und dem Vogtvikar Mharbal al-Tosra aus Fasar am 19. Ingerimm verkündet.

Der Kirchenbann

Allgemeine Informationen:

Für die Hesindestunde ist für die Konventsteilnehmer außerplanmäßig in der großen Versammlungshalle des Tempels ein Gebet zur Herrin der Weisheit angesetzt worden, zu dem auch alle Anwesenden des Magierkonvents geladen werden. In einer solchen Versammlung von Sturköpfen, wie sie sonst vielleicht nur noch zu einer zwerghischen Hochkönigswahl zusammenkommen, ist ein Segen in Hesindes Namen sicherlich nicht fehl am Platze ...

Die Halle ist bereits gut gefüllt, als ihr eintretet – und erst einmal staunt: Vor dem Standbild der Hesinde von den Sieben Elementen stehen die Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein, eine offensichtliche Nandusgeweihte mittleren Alters sowie ein Tulamide in einem langen grauen Seidenmantel und mit einem Sternendiadem auf der Stirn. Als der Gong die Hesindestunde schlägt, wird es still, obwohl noch einige Zauberer in den Saal drängen. Nach einem kurzen Blick in die Runde ergreift die höchste Hesindegeweihte Aventuriens das Wort:



„Im Namen der Allweisen Herrin. Weisheit als Weg zur Wahrheit allen Anwesenden.

Freundinnen und Freunde des arkanen Wissens; ihr seid hier zusammengekommen, um Ratschluß wider den zu halten, den ihr den Bethanier, den Sphärenschänder, den vielfach Verfluchten nennt. Möge die Herrin euch allzeit erleuchten. Auch wir, deren Wege vom Willen der Zwölfe geleitet werden, haben Ratschluß gehalten über Gesichte, die uns zuteil geworden sind und die ebenfalls das Wesen desjenigen betreffen, dessen Name fürderhin den Fluch der Zwölfe tragen soll.“

Haldana von Ilmensteins Züge nehmen einen vergeistigten, aber dennoch bitter entschlossenen Ausdruck an, wie man ihn sonst nur von Rondrageweihten vor der Schlacht kennt. Alle Anwesenden scheinen den Atem anzuhalten, und obwohl die Geweihte ihre Stimme kaum erhebt, trägt sie bis in den hintersten Winkel des Saals.

„Aufgrund der Uns durch den Willen der Herrin Hesinde zuteil gewordenen Weisheit und Kraft Unseres Amtes als Verkünderin dieser Göttlichen Weisheit, erklären Wir, Haldana von Ilmenstein, hiermit vor Göttern und Menschen ...“

Der Phexgeweihte übernimmt die Rede:

„Aufgrund des Willens des Flinken, der die Bahn aller Sterne und die Wege aller Menschen kennt, erleuchtet durch sein Mondlicht und sein Sternenlicht, erklären Wir, Mharbal al-Tosra, durch Phexens Wille Stimme des Mondes, hiermit vor Göttern und Menschen ...“

Die Nandusgeweihte fährt fort:

„Weisheit in Gedanken und Entschlossenheit in der Tat. Auf daß es nicht verschlossen bleibe vor Göttern und Menschen, erklären Wir, Rumina Dranesco, Dienerin des Nandus und Vermittlerin der Weisheit ...“

Es ist, als ob der Chor der Drei die Klänge der Sphären in LOS' Harmonie widerspiegelt und das Licht der Gleißenden Zitadelle von Alveran im Saal erklingen läßt. Auch Marbos Trauer, Kors Zorn und Ucuris Wille scheinen aus den Dreien zu sprechen.

„... daß Er vom Blute Hesindes und vom Blute des Phex, aus dem Willen Nandus' und der Kraft einer Sterblichen, Er, der den Funken

der Göttlichkeit willentlich verneint und sich gemein gemacht hat mit den Erzfeinden der Götter, den Erzfeinden der Ordnung Los' und der Kraft Sumus, um in Hybris, wie sie sonst nur dem, dessen Name genommen wurde, zu eigen war, aufzusteigen, wohin sein Weg nicht führen sollte, der der Ordnung Los' Hohn spricht und die Kraft Sumus schändet, der das Sikaryan wider das Nayrakis kehrt; Er, der von frühester Zeit bis zu heutiger Zeit viele Namen geführt und viele Leiber getragen, der das Licht Nandus' schwächte, der die Völker der Zwölfe in Bande zu legen versuchte und ihre Seelen in Ketten,

Er sei ausgestoßen aus der Gemeinschaft aller Wesen, deren Wirken aus Los' Wollen und deren Leben aus Sumus Leib.

Borbarad,
Apostata Deorum,
Multitudinem Insanctum,
Damnatus Est Ab Origenem In Eterniam.”¹

Stille im Saal. Lange Zeit. Sichtlich erschöpft fassen die drei Geweihten sich an den Händen und abwechselnd heben sie erneut an zu sprechen:

„Der Segen Hesindes der Herrin sei mit euch in diesen Tagen, auf daß ihr eure Entscheidungen prüft und wägt, der Segen Phex des Herrn sei mit euch, auf daß ihr eure Entscheidungen zur rechten Zeit trifft, der Segen Nandus sei mit euch, auf daß Weisheit, Wort und Wille eure Waffen werden.

Gloria in Alverane Duodecime. Sanctus. Sanctus. Sanctus.”²

Als ihr durchatmet und nach einem Zwinkern die Augen wieder öffnet, sind die drei Geweihten verschwunden.

Meisterinformationen:

Das hier Geäußerte ist keine simple Darstellung Sterblicher, kein weltlicher Kirchenbann. Es ist der Wille Hesindes und Phexens, kundgetan durch die Stimmen der höchsten Geweihten der beiden zwölfgöttlichen Geschwister. Mit anderen Worten: ein echtes, großes Wunder, dem die Helden teilhaftig wurden!

1) Borbarad, Verräter der Götter / an den Göttern, Vielfach Unheiliger, Ist / Sei verdammt vom Ursprung bis zum Ende aller Zeiten.

2) Ehre / Lob und Preis sei den Zwölfen zu Alveran. Heilig. Heilig. Heilig.

Rohals Enthüllung

Zweck und Stimmung der Szenen:

Nach all dem 'Magiergeschwätz' wird nun gehandelt. Demonstrieren Sie den Spielern, daß ein Ruck durch die Gemeinschaft der Zauberer zu gehen scheint, daß man endlich den Silberstreif am Horizont sieht. Spätere Generationen werden sagen, daß die Entscheidung, den 'Stein des Weisen' zu aktivieren, wahrscheinlich der wichtigste Entschluß des Jahrhunderts war.

Aber noch ist die Talsohle nicht erreicht.

Rohal erscheint tatsächlich – genau der Moment, auf den Borbarad gewartet hat. Während seine Leibwache die Helden in Schach hält, entbrennt zwischen den Brüdern ein titanischer Kampf.

Rohal hat gegen Borbarads Wahn und Wut, die er selber noch schürt, nicht den Hauch einer Chance. Es gelingt ihm jedoch, so viel von Borbarads Kräften auf sich zu ziehen (und einen Teil davon zurückzuschleudern), daß der dunkle Bruder geschwächt von dannen ziehen muß, ehe er Rohal endgültig vernichten kann.

Rohals letzte Worte sind Versprechen und Vermächtnis zugleich. Nur sein Tod kann die Grundlagen für den letztlich möglichen Sieg über Borbarad schaffen, einen Sieg, um den Satinav bereits weiß ...

Und er übergibt den Helden die Rohalskappe, seine 'Krone' und gleichzeitig die *stählerne Stirn, die den schrecklichen Schatten standhält*. Der Rückweg zum Konklave verläuft dementsprechend in gedrückter Stimmung.

Rohals Enthüllung sollte wie gesagt das Ende einer Spielsitzung bilden – danach kann man nicht sofort weiterspielen. Bei den vorbereitenden Beratungen empfehlen sich Licht und Musik, die Betriebsamkeit suggerieren. Die Aktivierung des Artefakts sollte mit gedämpftem Licht und getragener, erwartungsvoller Musik daherkommen. Für den Flug zum Amboß sollte die Musik mystische Spannung aufbauen: Mike Oldfields *Tubular Bells* oder *Ommadawn*. Für Rohals Versprechen und das Duell der Alveraniare etwas Eingängig-Pathetisches: Eigentlich sollten Sie es nicht unter Beethovens *Schicksalssymphonie (Die Fünfte – Tu Tu Tu Taa)* machen. Den Kampf gegen die Dämonengarde können Sie durch etwas Aufpeitschendes wie Khatchaturians *Säbeltanz* abgrenzen. Pathos ist ohnehin das Schlüsselwort für dieses ganze Kapitel, denn alles Eingreifen der Helden ist natürlich vergebens in diesem Kampf; aber wenn sie alles verloren glauben und wie die Schloßhunde heulen, dann haben Sie als Meister gewonnen.

Prophezeiungen I

Meisterinformationen:

Visionen und Prophezeiungen prägen die Kampagne. Auch an dieser Stelle bietet es sich an, den Helden vage Hinweise oder ein Rätsel zum weiteren Verlauf der Kampagne mit auf den Weg zu geben. Geeignete Helden als Empfänger dieser versteckten Botschaften sind natürlich Charaktere mit hoher Intuition.

Als Übermittler wie auch Deuter dieser Prophezeiungen bieten sich die wenigen am Konvent teilnehmenden Hexen an, namentlich Raxan Schattenschwinge (50), aber auch Boron- oder Hesindeweihte – und vielleicht hat sich sogar Sefira von Rashdul (**Staub und Sterne**, S. 10 und 12f.) nach Punin begeben ...

Spezielle Informationen:

Träume: Durchwegs Träume vom Vater, Großvater oder ähnlichen

Vorbildern (die schon tot sind; denken Sie an Obi-Wan Kenobi): »Sein vertrautes Antlitz ist nahe, doch zwischen euch ist dieser gähnende schwarze Abgrund. Seine Lippen formen Worte, aber der Abgrund verschlingt jeden Laut. Er will dir etwas mitteilen.

Merkwürdig: Bisweilen wandelt sich das Gesicht zu einem anderen, dir ebenso vertrauten; weißbärtig, mit hoher Stirn und freundlichen Augen.

Und dann, als du ihn erkennst, verblassen beide Gesichter ...

Du erwachst mit dem Gefühl, aufbrechen zu müssen.«

Sterneutung: Nandus ist noch weiter südlich als Satinav, gleich neben Sumus Kelch – die Weisheit zu erkennen, was über die Zeit hinaus Bedeutung hat: die Schöpfung an sich.

Inrah: Die Eis-Fünf (ein im Eis gefangenes Schiff) – das endgültige Ende einer Reise; von der Bewegung zum Stillstand

Nadeln im Heuhaufen

Meisterinformationen:

Auf Antrag von Cellyana von Khunchom und Khadil Okharim (siehe **Referat III**, S. 20f.) wird das Plenum einberufen, um zu entscheiden, ob der Stein des Weisen zusammengefügt werden und schließlich aktiviert werden soll. Nach einer hitzigen Debatte, in deren Verlauf viele der oben genannten Thesen zu den Themen Rohal und Borbarad noch einmal geballt zur Sprache kommen, in der Niobaras Warnung noch einmal von allen Seiten beleuchtet wird, verkündet Prishya von Grangor zur Mittagsstunde des 20. Ingerimm den Beschluß: Mehr als drei Viertel aller Anwesenden haben dafür gestimmt, das Artefakt zusammenzusetzen und Rohal zu rufen.

Die Rolle der Helden während dieser Debatte könnte es sein, sowohl als Mittler zu wirken, wenn die Dispute zu heftig werden, als auch noch einmal plastisch die Schrecken Borbarads zu schildern, um unschlüssige Magier auf die Seite der Befürworter zu ziehen.

Einige der Magier werden dem Beschluß natürlich sofort Folge lei-

sten und ihre Onyx-Splitter Prishya von Grangor überreichen – natürlich auch solche, von denen sie nur vermuten, sie könnten Teil des Artefakts sein. Das heißt, hier kommt eine Menge Arbeit auf die Analysemagier zu – und eventuell auf den Ersten Gezeichneten, der nach etwas Einfühlung von Rohal ausgehende Magie natürlich ebenso erkennen kann wie borbaradianisches Wirken.

Grundsätzlich fehlen höchstens noch ein Dutzend Fragmente, nach dem Sichten der freiwillig abgegebenen Teile vielleicht noch drei oder vier. Es liegt an den Helden, die noch zögernden Magier mit flammenden Apellen (*Bekehren/Überzeugen*-Probe) oder dezenten Hinweisen auf den Gildenbeschluß (*Magiekunde* und *Rechtsskunde*) von der Notwendigkeit der Zusammenarbeit zu überzeugen.

Wir wollen hier nicht festlegen, welche Anwesenden nun genau welches Fragment besitzen, aber es ist wahrscheinlich, daß es vor allem Weiß- und Schwarzmagier sein werden, die die Herausgabe des Artefaktsplitters verweigern. (Hierbei ist es jederzeit möglich,



daß die Helden auf entsprechende Vorbilder aus der entsprechenden Gilde verweisen. Spätestens wenn Nostrianus Eisenkober Rohals Stab übergibt, ist das Eis jedoch gebrochen.)

Eine interessante Möglichkeit ergibt sich aus der Anwesenheit Raxan Schattenschwings (50), die intuitiv um die Nöte der Versammlung weiß, die Fundorte der fehlenden Fragmente errahnt und mit der kryptischen Äußerung „Schwarz und schwarz gesellt sich gern“ durch die Gänge streift und sich dabei häufig in der Nähe eines vielleicht noch unentdeckten Fragmentträgers aufhält – sie ist schwarzhaarig, schwarz gekleidet und von einem Raben begleitet, alles also in der Farbe des Onyx

Die Eisenkober-Krise

Allgemeine Informationen:

Schon wieder Tumult auf den Gängen. Wüste Beschimpfungen in verschiedenen alten Sprachen. Dieses Mal steht Nostrianus Eisenkober im Brennpunkt der Auseinandersetzungen, umringt von vielen Graumagiern. Eisenkober hält den Stab mit der Onyxkugel, das Zeichen seines Ordens, fest umklammert und scheint kurz davor zu sein, das Interdiktum zum Einsatz von Magie zu mißachten.

Meisterinformationen:

Spektabilität Nostrianus Eisenkober zu Angbar (9), Ordensoberhaupt der Wächter Rohals, steckt in einem schweren Dilemma:

Einerseits würde er natürlich nur zu gerne und in aller Öffentlichkeit sein Wirken gegen den Bethanier präsentieren, andererseits müßte er zur Wiedererstehung des 'Steins des Weisen' das mystische Zentrum seines Ordens, den Beweis seiner Legitimation opfern: den Stab Rohals mit der Kristallkugel aus Onyx. Und keiner weiß, ob der Stab das Entfernen der Kugel überstehen wird.

Seine Gegner wiederum – fanatische Neorohalisten, verzweifelte Graumagier, gänzlich zweckorientierte Schwarzmagier – sind so geblendet von der Möglichkeit, Rohal und seine Weisheit zu kontaktieren, daß ihnen Eisenkobers Zwiespalt schlicht egal ist, so sehr, daß sie bisweilen die Haltung verlieren und ihnen einen 'hirnlosen Tatzelwurm' oder gar einen 'Balkhabul' schimpfen.

Hier sind wieder einmal Diplomatie oder die subtile Kraft des Zweiten Zeichens gefragt. Die Helden haben vor allem die Möglichkeit, ihre Aussagen im Prozeß gegen Tarlisin von Borbra als 'Faustpfand' in Verhandlungen mit Eisenkober einzubringen, und da er Tarlisin von Borbra mit schon fast widernatürlichem Fanatismus verfolgt, werden ihm diese Aussagen einiges wert sein ...

Wir gehen davon aus, daß es den Helden gelingt, alle noch fehlenden Fragmente des Artefakts – und eigentlich dürfte mittlerweile nur noch die Kugel aus dem Stab fehlen – bis zum 22. Ingerimm zusammenzubekommen. Mit dem rechten Willen gelingt es übrigens ohne weiteres, die Kugel aus dem Stab zu entfernen, ohne die beiden Teile zu beschädigen.

Exkurs: Rohezals Wissen (Meisterinformationen)

Wie beschrieben, gibt es zahllose Ansichten zu Rohals Enthüllung, erst recht, wenn schlagartig beschlossen wird, sie herbeizuführen. Es ist wichtig, daß die Helden sich den Ansichten des Erzmagiers Rohezel (1) anschließen und ihn deswegen auf seiner Reise begleiten. Nützen Sie Beziehungen aus früheren Abenteuern oder lassen Sie Rohezel einfach die Helden beiseite nehmen.

Naturgemäß hat Rohezel die ausgereifteste Theorie zu der Frage, wie, wann und wo Rohal zurückkehren wird: Immerhin widmet er sich diesem Thema seit 100 Jahren! Rohezel kennt praktisch alle überhaupt verfügbaren Fakten über den Mann, als dessen Schatten er sich bezeichnet (siehe **Krieg der Magier**, Seite 18). Schlüssel ist der Fluch des Los, den Rohal im **Krieg der Magier** (siehe dort, Seite 67, oder **Alptraum ohne Ende**, Seite 5) gesprochen hat. (Falls die Helden dieses Ereignis miterlebt haben, sind sie für Rohezel unentbehrliche Zeugen, um seine Theorie zu vervollständigen.)

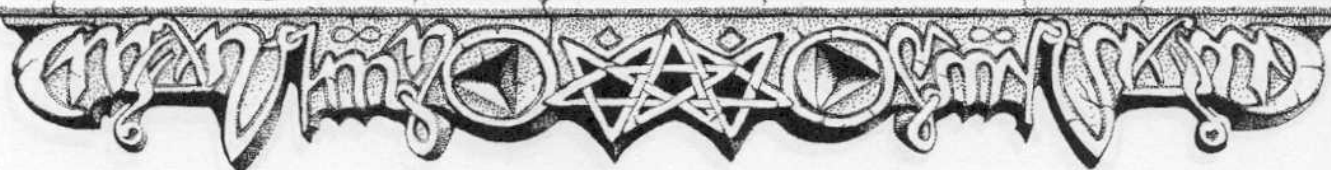
Wir haben Rohezals Ausführungen zum Vorlesen gestaltet. Wenn Sie und Ihre Spieler sattelfest in aventurischer Kosmologie sind, können Sie die Information auch in einem langen Diskurs rollenspielerisch erarbeiten:

„Der Fluch des Los, mit dem Rohal Borbarad in den Limbus schleuderte, basiert auf den Energien des *Großen Kataklysmus*: So wie der Kampf Los' gegen Sumu statt mit gegenseitiger Vernichtung mit der Schöpfung endete, soll auch dieser mächtige Zauberbann einen unlöslichen Konflikt beenden, indem er die beiden Kontrahenten an die Schöpfung fesselt, ihnen eine Domäne zuweist. Ich vermute, daß der Kampf der Brüder Rohal und Borbarad schon seit Äonen und durch zahlreiche Wiedergeburten andauert. Ich halte es sogar für möglich, daß sie – als Söhne eines Halbgottes – die Teile eines gesprengten Himmelskörpers sind, etwa eines neunten Planeten oder eines Sternbildes. In diesem Fall wäre der Fluch des Los die Beendigung dieser unnatürlichen Freisetzung und Verkörperung himmlischer Mächte.

Da die beiden gegensätzlichen Zwillingshälften nicht mehr vereinbar sind, müssen sie an möglichst weit entfernten Orten gebaut werden. Wie Rohal schon unter seinem Pseudonym Manu al-Planes in seinen *Offenbarungen des Nayrakis* andeutete, hielt er das Nayrakis für den ihm vorbestimmten Ort – und, so schien es bisher, den Limbus für den für Borbarad. Denn das Nayrakis ist der Weltgeist des Los, die gesamte geistige Hälfte der Schöpfung.

Ich muß zugeben (*Noch besser, wenn ein Spielerheld diesen Einwand einbringt*), daß mir dieser Zustand nie als harmonisch und stabil erschien: Das Gegenstück des Nayrakis ist das Sikaryan, der Lebensgeist Sumus, die körperliche Hälfte der Schöpfung – nicht der Limbus, der eine neutrale dritte Komponente darstellt, später hinzugekommen, Erbe des eindringenden Chaos, das die Schöpfung umgibt. Konnte ein Gefängnis im Limbus stabil sein? Müßte Borbarad nicht im Sikaryan gebunden werden? Hätte das nicht eine permanente Verkörperung Borbarads zur Folge? Müßte diese, als Unsterblicher unter Sterblichen, nicht unweigerlich zu Eroberung und Herrschaft führen? All das ist eingetreten, all das muß Rohal vorhergesehen haben, all das kann er nicht gewollt haben. Ich glaube, daß Rohal ein letztes Opfer bringen muß: Wo er ist, kann Borbarad nicht sein – also muß er auf die Weisheiten des Nayrakis verzichten und sich in der Dritten Sphäre verkörpern.

Einen Teil der Örtlichkeit, wo diese Inkarnation stattfinden soll, habe ich bereits vor 70 Jahren gefunden. Am Nordhang des Amboß steht ein Gipfel, der Rohals Zinne heißt, weil ihn der Weise während seiner Regentschaft oft als Refugium nutzte. Dort steht der Unsichtbare Turm, auch der Gläserne Turm genannt, unverkennbar dem Element der Luft verbunden. Er gehört zu einem elementaren Hexagramm: ein Bergkloster von Feueranbetern im nördlichen Raschtulswall, das der Erzmagier Atherion entdeckt hat; das Erdheiligtum nahe Altzoll, wo man die Trollzacker Manuskripte gefunden hat; der blaue Turm



des Wassers in Auen, auf halbem Weg von Wehrheim nach Baliho; der Komplex des Klosters Arras de Mott und des Tales der Elemente an der Goldspitze im Finsterkamm, wo das Eis augenscheinlich gesondert hervorgehoben wird; und der Turm der Domaris auf dem Greifenpaß in den Koschbergen, dem Erz zugeordnet. Man beachte die Anordnung der Elemente, nicht im traditionellen Siegel der Gegensätze, sondern in einem Ring von Luft bis Erz, der, je nach durchlaufener Richtung, für Verkörperung bzw. Vergeistigung steht. Die Seitenlänge des Hexagrammes beträgt zweimal sieben mal zweimal sieben Meilen und verweist damit unübersehbar auf die Zweihaftigkeit und die Heptessenz. Das Zentrum liegt einige Meilen nördlich von Gareth,

bei einem Ort namens Wagenhalt am Rande des Reichsforstes. Und dies ist der Historie zufolge der Ort, wo Rohal auftrat, um die Priesterkaiser zu stürzen – wo also er sich das erste Mal in unserem Äon verkörperte.

'Vollendet sei niemals der Ruf nach den beiden', sagt Niobara. Da uns Rohal der Weise selbst warnt, eine erneute Inkarnation eines der Brüder vollständig zuzulassen, habe ich beschlossen, ihn am Beginn der Verkörperung, an Rohals Zinne, zu erwarten und nötigenfalls Sorge zu tragen, daß er dort erscheint und nicht nach Durchlaufen des ganzen Hexagrammes. Und ich würde es sehr schätzen, wenn Ihr Euch mir dabei anschließet."

Der Stein des Weisen

Spezielle Informationen:

Am 22. Ingerimm um die Mittagsstunde ist es endlich soweit, daß alle vermuteten Teile des Artefakts zusammengetragen sind. Da die Entscheidung vom Plenum getragen wurde, beschließt man, daß auch allen Magiern die Möglichkeit gegeben werden soll, die Rekonstruktion des Steins des Weisen mitzuerleben. Zu diesem Zweck hat man wieder die Konventshalle gewählt, die auch bis auf den letzten Platz füllt. Auffällig viele Magier kehren vorbereitet durch den Tanz der Mada auf die Plätze zurück.

Die Magier, die die Onyx-Kugel zusammensetzen werden, verlassen sich jedoch nicht auf ihr räumliches Vorstellungsvermögen, sondern betrachten die einzelnen Fragmente mittels OCULUS ASTRALIS, um die magischen Kraftlinien zusammenzufügen. Gefragt sind zudem Fingerfertigkeit und Gildenpolitik.

Ausgewählt werden daher Rohezal vom Amboß, Salandrión Finkenfarn und Salpikon Savartin. Rings um diese nehmen die Vortragenden Cellyana von Khunchom, Aleya Ambareth, Khadil Okharim, Robak von Punin und ein Dutzend andere Hellscher und Artefaktmagier wie Prishya von Grangor Platz.

Meisterinformationen:

Beschreiben Sie noch einmal die Meisterpersonen Rohezal (1), Finkenfarn (27) und Savartin (40). Falls ein Spieler-Magier den Zauber mindestens meisterlich beherrscht, könnte er sich ebenfalls an der Rekonstruktion beteiligen. Notgedrungen wird das der Erste Gezeichnete tun, dessen Rubinauge den OCULUS ASTRALIS bis zum völligen körperlichen Zusammenbruch aktiviert – getrieben von der Erkenntnis, daß dieses Artefakt eine vertraut-verhaßte Aura anziehen wird (oder zumindest eine, die derjenigen Borbarads zum Verwechseln ähnlich ist).

Falls Sie eines jener komplizierten dreidimensionalen Holzpuzzles besitzen, wäre jetzt die Gelegenheit, ein solches 'Artefakt' ins Spiel einzubringen ...

Allgemeine Informationen:

Für euch und viele Zuschauer ist es etwas befremdlich, wie die Magier scheinbar wahllos beliebig geformte Fragmente ergreifen, sie mit abwesendem Blick fixieren, hin und her drehen und schließlich zielicher mit einem anderen Bruchstück zu einem größeren Etwas zusammenfügen. Selbst ohne magische Sinne ist eine wachsende, knisternde Spannung spürbar. Den drei Magiern auf dem Podium steht der Schweiß auf der bleichen Stirn, obwohl kaum eine Anstrengung zu erkennen ist.

Schließlich, nach fast einer Stunde, liegt auf dem mit einem grünen Samttuch verdeckten Tisch in der Tat eine schwarze Kugel von

etwa anderthalb Spann Durchmesser und kein übriggebliebenes Fragment mehr. Selbst mit Elfenaugen kann man die feinen Linien nicht mehr erkennen, an denen die Teile der Kugel zusammenstoßen.

Auf einen Wink von Prishya von Grangor hin bilden die anwesenden Pfeile des Lichtes, Kampfmagier aus Bethana und Andergast sowie einige weltliche Kämpfer vom ODL und OPV einen Kordon vor dem Podium. Rohezal, Finkenfarn und Savartin verlassen von Anstrengung gezeichnet den Saal.

Es vergeht geraume Zeit. Erstes leises Tuscheln ist zu hören, aber immer noch schauen die meisten Anwesenden wie gebannt auf die schwarze Kugel, so als könne sie jeden Moment anfangen, sich zu erheben, weise Worte von sich zu geben oder ein Tor in die Niederhöhlen aufzureißen.

Meisterinformationen:

Wenn ein Spielerheld an der Schaffung des Artefakts teilgenommen hat, ist auch er entsprechend erschöpft – selbst mit einigen Zwischenpausen und unter Anwendung des vierten Stabzaubers hat jeder der Zaube-





rer mehr als 100 ASP verbraucht! Da man nicht weiß, was kommen wird, nutzt Prishya von Grangor zuerst einmal ihre Autorität als Spektabilität und läßt in ihrem Administrationszimmer Zaubertänke (D) und leichten Wein bringen, bei dem man kurz die Ergebnisse und Beobachtungen austauscht (die Sie einem Spielerhelden nach einer gelungenen Probe +30 auf den ANALÜS ebenfalls zugänglich machen können, siehe nächster Abschnitt).

Allgemeine Informationen:

Endlich begibt sich der Kreis der Experten wieder vor das Publikum. Die meisten nehmen ringsum Platz, während Prishya von Grangor das Podest besteigt. Die Gastgeberin, Convocata Prima der Großen Grauen Gilde des Geistes läßt ihren Blick über die Reihen schweifen. „Das Werk ist gelungen; alle Kraftlinien bilden eine Einheit und die Muster der *communicatia* und *clarobservantia* sind klar zu erkennen. Ein dem IN DEIN TRACHTEN ähnlicher Zauber erkennt die Absichten des Anwenders und würde das Artefakt mittels verschiedener Methoden der *contraria* vor unbefugtem Zugriff schützen. Die *sphairologia* modifiziert wiederum die *communicatia*, will heißen, es wird eine Verbindung zu einem Ort außerhalb der Dritten Sphäre gesucht, oder, noch knapper und klarer: Wir haben es hier mit einem Schwarzen Auge zu tun, das einen Blick an einen Ort außerhalb der bekannten Welt erlaubt und durch das eine Person an besagtem Ort zu uns in den Saal schauen kann. Wir sind uns aufgrund der vertrauten *matrices* recht sicher – und wo wir uns nicht sicher sind, können wir ohnehin nur beten –, daß diese Person außerhalb der Welt Rohal der Weise ist. Es bleibt noch ein kleines Element in der sphärologischen Komponente ungeklärt, das aber irgend etwas an jenem anderen Ort auslöst. Wir können mit Sicherheit sagen, daß es nichts, aber auch gar nichts mit der Siebten Sphäre zu tun hat.“

Meisterinformationen:

Die Analyse des Artefakts ist fast perfekt: Rohal, der sich eine 'Minderglobule' (eine kleine 'Blase' im Limbus) geschaffen hatte, in die er sich zurückziehen konnte, als er selbst von den von ihm entfesselten Kräften, die Borbarad von der Welt rissen, in die Leere zwischen den Sphären gezogen wurde, ließ als einzige mögliche Verbindung in die Dritte Sphäre die Teile des Artefakts zurück, die nun wieder zusammengesetzt wurden.

Er mußte sich selbst 'verbannen', damit Borbarad Gleiches widerfuhr. So kann auch er nicht freiwillig zurückkehren, sondern muß zurückgerufen, also 'beschworen' werden – und genau dies ist die Aufgabe des Artefakts. Wenn also jetzt 'der rote Knopf gedrückt wird', wird man nicht mit ihm reden können; er sieht zwar die Konventshalle der Alkademie (und wird sie wiedererkennen – gelobt sei der Puniner Traditionalismus!), wird aber ab diesem Moment bereits nach Dere zurückgerissen. Der Ort, an dem er zu erscheinen gedenkt, ist in der Tat durch das elementare Hexagramm, von dem Rohezal sprach, festgelegt: *Wagenhalt bei Gareth*.

Allgemeine Informationen:

Prishyas Augen bekommen einen feuchten Glanz, als sie fortfährt: „Collegae, wir haben uns gestern entschieden, das Artefakt zu aktivieren. Wer dafür ist, daß wir es *jetzt* tun, möge die Hand heben.“

Ist es schiere Neugier oder das Klammern an den letzten Strohalm? Nach und nach hebt sich auch die letzte Hand.

„Convocatus Primus Salpikon Savartin, darf ich Euch bitten, mit Hand anzulegen? Spectabilis Racalla von Horsen-Rabenmund, darf ich Euch als Vertretung von Convocatus Primus Saldor Foslarin ebenfalls nach vorne bitten?“

Die beiden steigen aufs Podium. Manch einer im Saal betet, andere haben die Zauberstäbe oder Entschwörungsschwerter fester gefaßt. Die drei nehmen Aufstellung um die Kugel. Einige der Magier, die vor dem Podium Wache halten, haben sich nun ebenfalls umgedreht. Rohezal scheint geistesabwesend zu sein.

Kaum haben Racalla von Horsen-Rabenmund, Salpikon Savartin und Prishya von Grangor ihre Hände auf die Kugel gelegt, als ein Knistern den großen Hörsaal erfüllt. An Stelle der unsichtbar feinen Linien auf der Kugel zucken nun bläuliche Entladungen über die Oberfläche, verdichten sich zu einer schimmernden Sphäre von etwas mehr als dem Kugeldurchmesser und streben dann auseinander, um ein exaktes Pentagondodekaeder zu bilden, das die drei Magier einhüllt. Ein langgezogenes Geräusch ertönt, als würde eine Bahn Seide entzweigerissen. Der Zwölfflächer füllt sich mit grauem Wabern, durch das die Spektabilitäten nur noch schemenhaft zu erkennen sind. Dann wirbeln Bilder, scharf begrenzt von der geometrischen Form, durch das Grau: ein dunkler Turm bei einer Ruine, ein Gebäude in einem majestätischen Gebirge, ein Steinkreis, ein dichter Wald, mehr Türme, wieder der dunkle Turm, pulsierend, zuckend, schneller werdend. „ODEM ARCANUM“, dringt es instinktiv aus hundert Magiermündern, „ANALÜS ARCANSTRUKTUR“ murmeln die Hellscher, die allesamt das bedeutendste magische Ereignis dieser Epoche wahrnehmen wollen: „OCULUS ASTRALIS! ETERNIA MEMORABILIS!“

Meisterinformationen:

Bestehen Sie darauf, daß auch die Helden ihre Vorbereitungen beschreiben – bis hin zu ihrer Körperhaltung.

Domaris' Turm, die Umgebung von Arras de Mott und Rohezals Unsichtbaren Turm könnten die Helden ebenfalls erkennen. Der Erste und der Dritte Gezeichnete spüren beide die Konzentration einer ungeheuren magischen Macht im Norden (beschreiben Sie jedoch lieber die Körperseite). Der Zweite Gezeichnete hat den kurzen Eindruck, über allen Gesichtern Einhörner zu sehen.

Allgemeine Informationen:

Das reiße Geräusch klingt nun fast melodisch – oder sind menschliche Ohren nicht in der Lage, Sphärenklänge als solche wahrzunehmen? Der Bilderreigen ist einem bunten Geflacker gewichen, und langsam wird auch das Dodekaeder kleiner, bis nur noch ein in bunten Farben wirbelnder Zwölffseiter auf dem samtbespannten Tisch liegt. Das Geräusch wird leiser und verebbt...

Einige der Umstehenden sind bleich wie ein Grabtuch. Thomeg Atherion findet als erster die Fassung wieder: „Das Feuerkloster im Raschtulswall ...“, „Der Unsichtbare Turm“, schließt sich Rohezal an. „Brandangeoda Sumudorla frum“, brummelt der Geode Xenos. Auch andere erkennen Orte wieder, die Rohezal erwähnte.

„Er scheint das Hexagramm bis hin zur Stofflichkeit zu durchlaufen; wir müssen zu Domaris' Turm“, lassen sich einige vernehmen. „Er wird in Wagenhalt wiedererscheinen“, meinen andere, „er ist bereits angekommen“, eine dritte Fraktion – und schon ist ein heftiger Disput im Gange.

Rohezal und Thomeg Atherion sehen sich lange an, während sie bereits die Halle verlassen – der Weißeste der Weißen und der Schwärzeste der Schwarzen, reisefertig, vorbereitet, entschlossen: „All die langen Jahre des Wartens dürfen nicht vergeblich gewesen sein, nicht wahr?“ – „Jeder an seinem Ort.“ Thomeg Atherion tritt in das Portal und entrollt einen Teppich. Rohezal zieht aus den Falten seines Gewandes eine kleine Flöte hervor. Der einzelne, klagende Ton ist bis Ragath zu hören.



Meisterinformationen:

Von den sieben, laut Rohezals Erläuterungen möglichen Orten (siehe Exkurs: Rohezals Wissen; S. 27) sind nur drei in vertretbarer Zeit – nämlich mittels eines magischen Fluggeräts oder Bewegungsaubers – zu erreichen: der Unsichtbare Turm, das Kloster der Feueranbeter im Raschtulswall und das Zentrum des Hexagons bei Wagenhalt. Das Erdheiligtum bei Altzoll liegt im Feindesland, Auen und Arras de Mott sind sehr weit entfernt, Domaris' Turm wäre

unter Anstrengungen schnell erreichbar.

Rohezel (1) ruft den Drachen Faldegorn, um zum Unsichtbaren Turm zu gelangen – und er hat die Helden gebeten, mit ihm zu ziehen. Atherion (41) wüßte die Helden ebenfalls gern an seiner Seite, kann aber auf seinem Teppich niemanden mitnehmen ... Eine dritte Gruppe, vor allem glühende Neorohalisten um Erzmagier Schlangentab (2), bricht vermittels mehrerer UNITATIO TRANSVERSALIS nach Wagenhalt auf.

Drache über Punin!

Allgemeine Informationen:

Ihr schreitet mit Rohezel durch den Garten der Akademie. Die Blüten des Rohalsiegels duften verschwenderisch. Erzmagier Schlangentab und einige weitere Weißmagier bilden bei der Basiliusstatue einen Ring und verschwinden dann.

Ihr verlaßt die Akademie, schreitet die Gasse hinunter zum Theaterplatz, vorbei an der Yaquirbühne und in den Stadtpark mit dem Hesindetempel. Als ihr am Teich vorbei an tulamidischen Rosen und Brigonien geht, hört ihr vielfache Hornsignale von Burg Goldacker. Ihr spürt ein Kribbeln im Nacken. Einige von euch schnellen herum – dann werft ihr den Kopf in den Nacken. Ein Drache! Am Burgberg vorbei fliegt er direkt auf euch zu.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden reagieren. Deckung gibt es kaum außer einem Heckenlabyrinth – und dem Teich. Rohezel selbst geht gemächlich zur nächsten Strauchgruppe.

Allgemeine Informationen:

Der Drache kommt mit breitgefächerten Schwingen und vorgestreckten Beinen auf euch zu. Hundertfach bricht sich die Sonne in seinen goldenen Schuppen. Ein Kaiserdrache! Auf dem Platz und in den Gassen schreien Menschen in heller Panik. Das gewaltige Tier kommt wirklich zu euch. Wenn der Drache allerdings hätte angreifen wollen, wäre er wohl dreimal so schnell.

Dann fällt der Schatten der Schwingen über euch. Ein gewaltiger Flügelschlag wirbelt den Staub von den Wegen auf und läßt den Teich aufbrodeln. Kies spritzt beiseite, als die schrittlangen Tatzen in die Erde schlagen. Die segelgroßen Schwingen schlagen noch einmal und falten sich dann säuberlich zusammen. Gut fünfzehn Schritt mißt der mächtige beschuppte Leib. Das übermannsgroße Haupt hebt sich auf einem baumhohen Hals und blickt auf euch herab.

Meisterinformationen:

Das Vierte Zeichen, die Hand, zeigt deutliche Furcht vor dem Drachen und versteckt sich am und hinter dem Körper des Trägers. Die Helden finden hoffentlich den Mittelweg zwischen panischer Angriffslust und unangebrachter Unberührtheit.

Faldegorn

Meisterinformationen:

Faldegorn ist ein Kaiserdrache von fünfzig Jahren und damit allenfalls halbwüchsig. Er ist ein Enkel des legendären Shafir. Vater und Mutter wurden von anderen Drachen getötet – nicht, daß sie sich um ihren Sprößling gekümmert hätten. Für einen jungen Drachen ist nirgends Platz, wenn er ihn sich nicht erkämpfen kann. Notgedrungen hat er im Amboß Zuflucht gesucht und sich mit Rohezel

angefreundet. Durch diese sichere Zuflucht ist er relativ friedfertig und hat sich auf Eigenschafts- und Verständigungsmagie spezialisiert. Rohezel hat Faldegorn am Vortag gerufen und gebeten, sich wegen Rohals Rückkehr bereit zu halten.

Faldegorn

MU 15	KL 17	IN 10	CH 14	FF 9	GE 10	KK 28
AG 2	HA 3*	RA 4	TA 1	NG 8	GG 6	JZ 7
MR 20	AT 13	PA 11	TP 3W	RS 9		
LE 90	AE 85	GS 10/5	AU 80			

*) Faldegorn würde noch nicht höher als über den Amboß fliegen.

Für alle Größenvergleiche gehen Sie vom Zehnfachen eines Menschen aus. Versuchen Sie Ihre heiserste Stimme, wenn Sie den Drachen sprechen lassen (auch bei rein gesitigem Kontakt). Faldegorns Charakter ähnelt dem eines Zehnjährigen – eines grauerregend selbstbewußten und völlig fremdartigen Zehnjährigen. Er kennt nur die Panik fast aller Kreaturen, auf die sein Schatten fällt. Einzig Rohezel hat ihn Respekt gelehrt. Das muß auch jedem gelingen, der auf ihm reiten will. Denken Sie an einen blonden Straßenjungen, hübsch, widerborstig, mißtrauisch, tückisch, mit dem sich die Helden anfreunden müssen – als Ratten!

Allgemeine Informationen:

Rohezel deutet mit dem Zauberstab auf euch: „Bist du bereit, auch sie zu tragen?“ Der lange Hals schwenkt elegant zu euch herab. Teller große rote Augen starren euch undurchschaubar an. Die spitzen Hörner und die Flügelohren spreizen sich drohend, im Maul zeigen sich dolchlange Zähne. „Wer?“ grollt es wie aus einem Abgrund: „Wer wagt es?“ Eine Wolke aus Schwefel und Ruß faucht euch entgegen.

Meisterinformationen:

Der erste, der vortritt oder spricht, bekommt einen Flügelschlag ab – die Entprechung eines geringschätzigen Stoßes vor die Brust. (TP 1W–2, Ausweichen oder KK-Probe zum Abblocken, ansonsten stolpert der Held ein paar Schritte zurück). Falls der Held mit einer scharfen Waffe pariert, kann Faldegorn den Flügelschlag natürlich abbremsen – das erste, was jeder Drache lernen muß. Sodann nähert sich Faldegorns mannsgroßer Schädel und grinst den Helden aus nächster Nähe an: „Warum?“

Als nächstes pflückt der Drache beiläufig einen Wegstein aus dem Rasen, bläst ihn glühend heiß und wirft ihn einem Interessenten in die Arme. Weitere „Freundlichkeiten“ sind Klauenschnippen gegen die Brust (mit spannenlangen Klauen), ansatzloses Anbrüllen und natürlich gezielte Atemstöße mit Ruß oder Feuer – alles reines Imponiergehabe. Sobald eine ebenbürtige Reaktion an Kraft, Gewandtheit, Mut, Charisma oder Klugheit kommt (eine gelungene Abwehr oder ein „Mit mir nicht!“), akzeptiert Faldegorn den Helden.



Sollte übrigens jemals – auch später auf dem Flug – eine Formulierung wie 'Rohezals Drache' fallen, gibt es jedenfalls Ärger. Faldegorns Klaue pflückt den Unverschämten auch von seinem Rücken herunter: „Ich bin noch zu jung, mir einen eigenen Magier zu halten. Aber für diese Bemerkung versprichst du mir den ersten deiner Nachfahren, in dem die Kraft fließt, als Diener. Und weil ihr Menschlinge so kurzlebig seid, wirst du einen Schwur tun, der auch deine nächsten sieben Generationen bindet.“ Folgt der Schwur nicht, geht es einmal über den Yaquir oder den nächsten Bergsee, gerade so hoch, daß der Held im Wasser hängt. Wer dann noch immer nicht gehorcht, wird eben einfach fallengelassen ... (Wer sich nicht an die Spielregeln der Unsterblichen hält, darf mit ihnen auch nicht spielen.) Rohezal würde allenfalls lebensrettend eingreifen: „Ich zöge es vor, wenn du deinen Zorn so an ihm ausläßt, daß er weiterlebt.“

Der Drachenritt

Meisterinformationen:

Helden, die überzählig, unerwünscht oder nicht bereit sind (z.B. wohl jeder Zwerg angesichts eines Drachen *und* der Aussicht auf einen Flug), müssen auf andere Mittel zurückgreifen: möglicherweise Abu Terfas' Flügelroß oder ein Dschinn, gerufen von einem der Elementaristen (Meisterpersonen 25, 18, 31, 16), eventuell auch eigenes, mitgebrachtes Fluggerät wie Teppiche oder Hexenbesen. Das Aufsteigen auf den Drachen ist ein eigenes Abenteuer, das Sie den Helden nicht ersparen sollten:

Von welcher Seite, zwischen vier Beinen, aufragenden Flügeln und Schwanz, geht man heran? (Am besten von schräg hinten.)

Ob man die Schuppen als Griff zum Klettern verwenden darf? (Ja, allerdings fallen sie bei 20 auf W20 aus – schmerzlos, weil alt.) Darf man auf den Flügelansatz in Kopfhöhe steigen? (Beste Methode.)

Geht oder kriecht man über den Rücken? (RS wie ein Plattenpanzer – das ist ihm egal.)

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig tretet ihr an die Flanke des Drachen. Die Schuppen sind warm wie Steine in der Sonne und fühlen sich schorrig an. Faldegorns Rücken bietet dreien von euch Platz. Der vorderste sitzt dabei allerdings auf einem ungemein kräftigen Muskelstrang. Rohezal setzt sich im Nacken des Drachen zwischen zwei Kammschuppen; mehr trägt der schlanke Hals nicht.

Ihr müßt mit extrem gespreizten Beinen sitzen. Der Rückenrücken unter dem Hintern ist auch nicht bequem. Die Schuppen sind so heiß, daß ihr sie kaum längere Zeit berühren könnt.

Meisterinformationen:

■ Beim Abheben ist eine HA-Probe fällig, um etwas anderes tun zu

können als sich festhalten (jede halbe Stunde neuer Versuch erlaubt). Verlangen Sie zumindest für die vier folgenden Manöver Proben (da Faldegorn das Fliegen übernimmt, ist für die Passagiere *Reiten* angesagt): Abheben, Höhe gewinnen, ruppiger Bergwind, Landen; zusätzlich natürlich für alle *Körperbeherrschung* während des Fluges.

Die erwähnten Muskeln unter dem vordersten Platz arbeiten schwer (alle Proben um 3 Punkte erschwert, 1 SP an peinlichster Stelle). Bei Mißlingen der Proben können Sie einige wirklich dramatische Momente einbauen – ein Ableben eines Helden an dieser Stelle wäre jedoch höchst unpassend.

Der Flug

Allgemeine Informationen:

Unter euch versinkt die Welt der Menschen. Jeder pfeifende Flügel Schlag treibt euch höher den Wolken entgegen. Der Beleman bläst euch tüchtig von der Seite an. Der Yaquir schrumpft zu einem glitzernden Band, dem der Drache augenscheinlich folgt.

Wer hätte gedacht, daß Almada von oben wie ein alter Tulamidentepich aus rechteckigen gelben Feldern aussieht? Die Windenfrachter auf dem Fluß sind nur noch so groß wie ein Weberschiffchen. Ihr fragt euch, wie lange ein Sturz dauern würde. Warum fliegt dieses Viech bloß so hoch?

Spezielle Informationen:

Geographie-Probe + 4: Fünzig Meilen nördlich von Punin biegt der Yaquir nordostwärts ab, während ihr weiter den Cresval hinauf fliegt. Das Land wird zusehends wilder.

Meisterinformationen:

Der Flug dauert insgesamt fast zwei Stunden, weil Faldegorn enorm Höhe gewinnen muß. Die Hellscher der Gruppe (Rohezal, Faldegorn, der Erste Gezeichnete und alle Helden, die den ODEM ARCANUM beherrschen), wechseln sich bei der Orientierung ab. Sobald die Sensation des Fliegens weicht, gestalten Sie die Reise als beschauliche Überlandpartie, bisweilen mit magischen Fachsimpeleien im Flugwind mit dem Erzmagier.

Selbst Ihre Krieger und Streuner werden inzwischen wahrscheinlich Interesse daran haben, ihre laienhaften (und oft verblüffend treffsicheren) Theorien mit den Gelehrten zu diskutieren. Fassen Sie Rohezals Kampf gegen Borbaradianer zusammen (eventuell mit einem Rückblick auf *Die Seelen der Magier*) und erwähnen Sie die Elfe Azaril Scharlachkraut, die, ehemals Rohezals Agentin, schon damals zu Borbarad übergelaufen ist.

Für unbelehrbar magiefeindliche Helden, insbesondere Zwerge, bietet sich die heimatliche Umgebung an. Und hinter all dem sollte sich leise die Wolke des Verfolgungswahns der Gezeichneten zusammenbrauen: „Das geht zu leicht.“

Der Amboß

Allgemeine Informationen:

Immer gewaltiger wächst vor euch der Amboß in die Höhe, ein über hundert Meilen ausgedehntes Massiv aus grau-glitzerndem Granit, da und dort bedeckt oder durchzogen von schwarzem Basalt. Aus dem blockartigen Urgesteinsmassiv ragen drei Gipfel, die tatsächlich wie die Buckelhörner eines gewaltigen Ambosses wirken. Dazwischen liegen dreißig Meilen einer geborstenen grauen Hochfläche, die sich

aus der Nähe als unüberblickbare Abfolge granitener Türme und Stöcke erweist, gekrönt von Gipfelgletschern und Wolkenhauben.

Zwischen den schroffen Höhen liegen große Schutthalden, Reste schmutzigen Schnees, grüne Almen und dunkle Bergseen, gesäumt von Latschen, Barbaritzen, Almrausch, Edelweiß und Almgras. Nur die niedrigeren Gipfel sind bewaldet, bis zur Baumgrenze findet man Lärchen, Zirbelkiefern, Firunföhren und Grünerlen. Wie winzig wir-



ken dagegen die Hirten mit den Eisenwalder Langohrschafen, die Zwerge in den Bergwerken und sogar die Gespanne der Erzkutscher mit den Puniner Hornochsen.

Immer klarer wird euch, daß der Drache alle Kraft braucht, um diesen Gebirgsstock zu überfliegen. Ja, aus dieser Perspektive, die kaum einem Aventurier vergönnt ist, könnt ihr schon glauben, daß der Gott des Feuers auf diesem Amboß Waffen geschmiedet hat, die selbst so gewaltig wie Gebirge sind: das Eherne Schwert etwa oder das Schwert des Südens, wie manche Legenden die Kette der Waldinseln nennt.

Spezielle Informationen:

Geographie: Der höchste der drei Gipfel im Osten, vier Meilen hoch, ist der Ruberkopf, auch Rotes Horn genannt: Aus einem Kragen gleißender Gletscher ragt eine scharfe rote Steilwand. Kaum kleiner erheben sich im Westen die zwei Tanithbuckel: der Trollkopp und der Alte Vater.

Geographie+4 oder Staatskunst+8: Das ganze Gebiet gehört zum Bergkönigreich Waldwacht. Arombolosch, Sohn des Agam, Herr der Amboßzwerge, ist der älteste Rogmarok (Bergkönig) und der ingerimmsegenetste Schmied Aventuriens. Seit Borbarads Rückkehr munkelt man, daß er zum nächsten Hochkönig aller Zwerge gewählt werden soll.

Rohals Zinne

Allgemeine Informationen:

Die Sommersonne brennt unbarmherzig, der Granit und die Gletscher leuchten in blendender Helligkeit. Unter euch quält sich die Straße in engen Serpentin bergauf, hindurch zwischen schweigenden grauen Berggiganten. Zerbrochene Wagenräder sind die stummen Zeugen dafür, daß diese Strecke kaum von Durchreisenden genutzt wird, sondern nur, um die Schätze der Zwerge ins Kaiserreich zu bringen. In Roterz laufen die Bergleute zusammen, als ihr sie überfliegt. Einige kühne Hochrufe wehen euch hinterher, die wohl dem von lokalen Sagen umwobenen Erzmagier auf seinem goldenen Drachen gelten. Am Nordrand schlängelt sich die Paßstraße wieder hinab ins Tal des Wara, der in den Großen Fluß führt. Hier liegt die alte Warneburg. Am Horizont kann man bereits die Goldene Au von Garetien ahnen.

Der Drache steuert nun einen kleineren Gipfel an, der vor allem wegen seiner schlanken Form auffällig ist und dessen Fuß ihr ansteuert, so daß der Bergturm euch bald weit überragt. Hier gibt es ungewöhnlich viele Vögel, vor allem Blaufalken, Sturmfalken, Bergadler und sogar Königsadler, aber auch Dohlen und Krähen, die wie wartend um den Gipfel ihre Kreise ziehen. Kann das der Unsichtbare Turm sein?

Rohezel wendet sich zu euch um. Sein Gesicht leuchtet, sein Stimme klingt selbst im Wind schwärmerisch: „Rohals Zinne, wo der Weise studierte. Luft und Stein – nirgends sonst sind diese zwei Gegensätze so nah und konzentriert wie da, wo der Amboß von dem Unsichtbaren Turm gekrönt wird. Ich liebe die Luft, die uns Leichtigkeit und Befreiung verspricht, und den Stein, dessen Schwere und Härte uns immer wieder den Weg der Unzerstörbarkeit bietet.“

Spezielle Informationen:

Staatskunst+12 oder Magiekunde+14: Rohals Zinne, ehemals ein privates Refugium von Rohal, ist heutzutage ein kaiserliches Lehen im Bergkönigreich Waldwacht und schon lange Erbtitel des Ersten Kaiserlichen Hofmagus (derzeit Magister Virilyls Eibon von Rohals Zinne, Meisterperson 8) geworden.

Der Unsichtbare Turm des Rohezel

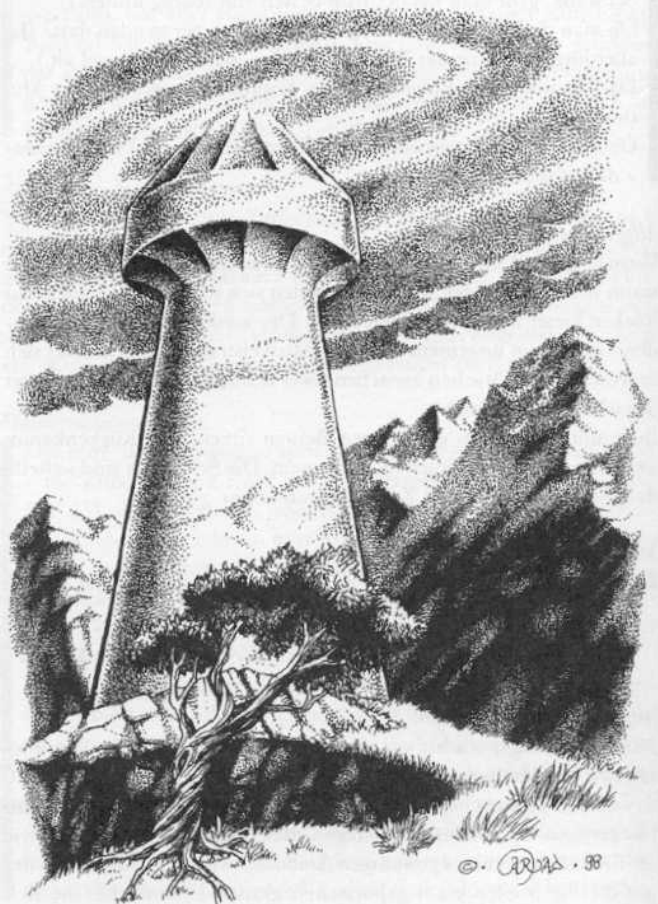
Allgemeine Informationen:

„Der Turm hat geantwortet!“ Kaum könnt ihr über dem Heulen des aufgekommenen Bergwinds Rohezels Worte hören. Ihr sucht den Gipfel und die Flanken des Berges ab, könnte aber nichts derartiges erkennen. Nur etwa 300 Schritt vor dem Fuß des Gipfelstockes sehen die Scharfäugigsten unter euch ein Bächlein, eine halbverfallene Hütte und ein Gärtchen. Noch 100 Schritt weiter vorne liegt eine abgerundete Bergschulter, über die der Bach in einer breiten Bahn verwehenden Wassers fließt.

Faldegorn steuert gezielt diese Stelle an. Über dem Wasserfall fächert er seine goldglitzernden Schwingen auf und bremst ab. Auf der Alm fliegen erschreckt Hunderte von Dohlen auf. Als der Drache sich langsam mit abgespreizten Gliedern der Hütte nähert, ahnt ihr plötzlich auch das Bauwerk.

Tatsächlich: Nahe dem Bach steht ein Turm, der den Namen gläsern oder unsichtbar verdient. Immer wieder entzieht er sich dem Blick. Bisweilen flirren graue und grüne Bilder darüber, die ebenso Spiegelbild wie Durchsicht sein könnten. Am Fuß des aufragenden Gipfels wirkt er zunächst nicht sehr groß. Doch als der Drache zur Landung ansetzt, wächst das Gebäude vor euch in die Höhe wie eine Nordmannstanne.

Mit zwei, drei Hüpfen setzt Faldegorn auf, plustert sich noch einmal und faltet die Schwingen dann zusammen. Die Erde hat euch wieder. Als ihr absteigt, fühlt ihr euch plötzlich sehr klein neben dem Kaiserdrachen, dem beeindruckenden Turm und der alles überragenden Zinne.





Spezielle Informationen:

Der Turm ist fast vollständig durchsichtig; bisweilen kommen auch leichte Spiegelungen vor. Die Höhe des Turmes ist aus diesem Grund schon kaum meßbar, doch besonders dadurch erschwert, daß er mit zunehmender Höhe immer körperloser wird.

Die Hütte ist ein Maultierstall, der seit 50 Jahren nicht mehr genützt wird. Im Gärtchen wachsen Salat und Kräuter.

Druiden und Elementarmagier spüren, daß dieser Ort der Luft geweiht ist. Verwandter haben den Drang, sich in einen Vogel zu verwandeln, Bewegungsmagier, sich in die Luft zu erheben.

Der Erste und der Dritte Gezeichnete können auf der Alm, zwischen Turm und Wasserfall, eine deutliche Präsenz fühlen.

Meisterinformationen:

Falls die Helden Rohezals Turm kennen, haben sie ihn nicht so groß und ätherisch in Erinnerung. Ein 500 Jahre alter Bann, einst von Rohal selbst gesprochen, ist von dem Turm abgefallen und läßt ihn in seiner wahren Gestalt erscheinen: als elementare Pforte.

Allgemeine Informationen:

Rohezel berührt mit seinem Zauberstab die kaum sichtbare Wand. Mitten im Panorama der Bergwelt öffnet sich ein Tor. Über die Treppe dahinter steigt eine ältere Frau in einer einfachen weißen Tunika herab. Jede Stufe singt bei der Berührung ihrer Füße wie ein Vogel. Die Frau sieht Rohezel wie aus dem Gesicht geschnitten aus. Sie deutet leicht bergab, Richtung Wasserfall: „Irgend etwas ist gekommen. Alle Vögel haben sich auf der Wiese versammelt. Aber inzwischen sind die meisten wieder geflogen. Es ist wohl schon wieder vorbei.“

Meisterinformationen:

Die Frau ist Rohezals Tochter Roana. Da sie seine magischen Fähigkeiten nicht geerbt hat, widmet sie sich intensiv der Vogelkunde und Wetterdeutung. Alle magische Hellsicht bestätigt, daß die Präsenz auf der Almwiese nachläßt. Geben Sie der Gruppe einige Minuten, um zu diskutieren. (Die logische Erkenntnis ist, daß Rohal sich tatsächlich im Hexagramm verkörpert: Durchlauf für Durchlauf!) Dann schwillt die astrale Macht wieder an ...

Rohals Versprechen

Meisterinformationen:

Rohezel hatte recht und unrecht: Tatsächlich muß sich Rohal in der Dritten Sphäre verkörpern – doch das Opfer ist, daß er von nun für immer darauf verzichten muß. Er kommt, um sich von Borbarad in die Ewigkeit des Nayrakis schleudern zu lassen. Denn die aufgewandte Kraft wird auf seinen Bruder zurückfallen – wie beim Schifferstechen von Perricum, wo kein Kontrahent den anderen wegstoßen kann, ohne selbst zurückgestoßen zu werden.

Die Darstellung von Rohal und Borbarad stellt uns wie Sie vor ein Dilemma: Auch die Redaktion will sich nicht anmaßen, wirklich überzeugend zwei Halbgötter darstellen zu können. Wir bieten Ihnen daher zwei Möglichkeiten für die unausweichliche Konfrontation an, die beide nicht perfekt sind. Spielt man diese Übermenschlichen und riskiert, die Erwartungen Aller am Spieltisch zu enttäuschen? Oder läßt man die bislang wichtigste Szene der Handlung abseits der Bühne und damit fern der Spieler ablaufen? In den folgenden Szenen präsentieren wir Ihnen zuerst die Variante, die davon ausgeht, daß die Spieler und deren Helden alles miterleben, was vor ihren Augen geschieht. Die zweite – mit *Alternative* gekennzeichnete – Variante geht davon aus, daß den Helden einiges verborgen bleibt und daß Sie als Meister den Zwist der Brüder nicht am Spieltisch in Worten und Gesten darstellen müssen.

Die Verkörperung

Allgemeine Informationen:

Die Alm ist eine leicht abfallende Bergwiese, übersät mit weißen Granitbrocken voll gelber Krustenflechten und durchsetzt mit Latzschonbestand. Der Almrausch blüht rosensfarbig und duftend, dazwischen stehen Enzian und Arnika. Es weht ein stetiger Westwind, und mit ihm lassen sich Dohlen, Koschammern und Gespensterkrähen nieder. Abertausende von Schmetterlingen bedecken die Wiese: Schwalbenschwanz, Pfauenaugen, Horasmantel, Tsafalter und sogar Nachtschwärmer – und sie fliegen kaum auf, wenn ihr euch ihnen nähert.

Rohezel wandert wie verückt das Bächlein hinab, auf seinen Zauberstab gestützt. Faldegorn hat sein mächtiges Haupt erhoben, witternd blähen sich seine Nüstern.

Meisterinformationen:

Auch wenn Sie sonst keine Musik einsetzen – hier muß es sein. Die reine Tatsache erzeugt beim kinoverwöhnten Spieler einen gewissen Schauer, ohne den Sie hier kaum die nötige Ehrfurcht erzeugen können.

Lassen Sie die Spieler beschreiben, wo sie Aufstellung nehmen; zeichnen Sie eine kleine Skizze; verdeutlichen Sie die Situation mit Zinnfiguren (Rohal und Borbarad sind übrigens beide als Miniaturen erhältlich). Steigern Sie die Erwartung durch Vorzeichen: Die Tiere reagieren zunächst nur auf die Konzentration elementarer Energie. *Das kühne Tier mit dem Krötensinn* wird die Annäherung zuerst bemerken, sodann das *Almadine Auge*. Und tausend Meilen entfernt weiß auch Borbarad, daß endlich geschieht, worauf er so lange gewartet hat ...

Allgemeine Informationen:

Ihr fühlt, wie sich jedes Härschen zu regen beginnt. Ihr bemerkt neue Schmetterlinge: Lotosfalter, Schwarze Augen, Ikanarias – das sind alles magische Tiere.

Die Luft sprüht förmlich von Magie. Luftwirbel formen sich zu Windsbräuten, die voll Schmetterlingen über die Wiese brausen. Irgendwo ist ein Kichern zu hören. Der Bergwind spielt in den Falten eurer Gewänder und läßt kleine Sylphen daraus hervorkriechen. Und sogar einige Blütenjungfern und Kobolde glaubt ihr da und dort zu sehen. Immer mehr Mindergeister manifestieren sich.

Plötzlich fliegend tausend Vögel mit prasselnden Flügeln auf. Geister und Schmetterlinge und all die Kreaturen der Luft schwirren durcheinander. Schlagartig ist der Spuk vorbei.

Er ist da! Im hellen Sommersonnenschein steht eine Gestalt, die euch vertraut ist wie vom ersten Augenblick eures Lebens. Die freundlichen Augen mit den Lachfältchen blicken über die Weiten des Reiches. Er trägt eine einfache weiße Tunika und ist barfuß. Auf seinem Kopf ruht die Rohalskappe mit dem glitzernden Stirnschmuck. Dann wendet er euch sein Antlitz zu ...

Spezielle Informationen:

Zweites Zeichen: Rohals Seelentier ist ein weißes Einhorn mit goldenem Horn.



Fragen und Antworten

Allgemeine Informationen:

Der Blick des Weisen gleitet über euch, fast, so scheint es, mehr über euren Geist. Er spricht, als ob ihr euer ganzes Leben bei ihm gewesen wäret: „Es war unvermeidlich, daß er zurückkehrt. Ich konnte ihn stets nur mit der Kraft zurückwerfen, mit der er gegen mich vorging. Diese Kraft ist mit jedem unserer Treffen gewachsen. Doch beim letzten Mal reichte sie noch nicht aus, um mehr als einige Jahrhunderte zu überspannen.“

Das entscheidende Treffen steht bevor. Als ich ihn in den Limbus warf, ging er mir voraus. Jetzt muß ich ihm vorausgehen, an den nur mir vorbestimmten Ort – damit auch er den Ort findet, der nur ihm vorbestimmt ist.

Unser Kampf währt viel länger als die Menschen glauben, ja, viel länger, als selbst ich in diesem Leib ermessen kann. Aber letztlich hat stets er verloren. Ich habe wieder und wieder unterschätzt, wie wichtig der Kampf für ihn ist, und darum hat er mich immer wieder überrascht. Aber er hat wieder und wieder die Welt unterschätzt, die er gewinnen will, und sie hat ihn immer wieder überrascht.

Ich kann euch versprechen: Borbarad wird fallen.“

Meisterinformationen:

Soweit zu der entscheidenden Antwort. Darüber hinaus werden die Spieler sich von Rohal dem Weisen Antworten erwarten, mehr als Sie es jemals erlebt haben. Sie müssen dabei die Balance zwischen frustrierender Kürze und peinlicher Länge halten. Geben Sie die Gesprächsführung daher nicht aus der Hand; sobald Sie einmal die Helden das Thema vorgeben lassen, wird Ihre Aufgabe grenzenlos. Denn Rohal muß als Inbegriff der Weisheit erscheinen. Ausflüchte wie „Dies ist nicht der Zeitpunkt“ sind dann, selbst wenn sie noch so tulamidisch formuliert werden, unbefriedigend.

Sollten Sie sich darauf einlassen (müssen), als Rohal Fragen der Helden zu beantworten, geben wir hier einige Richtlinien für unbegrenzte Weisheit (der Widersinn dieses Satzes zeigt das Problem auf).

In den Spieltests hat sich gezeigt, daß ein erfahrener Meister (ungefähr) jedem Spieler eine persönliche Frage gestatten kann. (Sie können das recht einfach dirigieren, indem Rohal seinen Blick deutlich auf einzelne Helden richtet.) Weisheit muß nicht allwissend sein, sondern allgemeingültige Antworten geben. Und die meisten Fragen lassen sich auf eine der folgenden Grundsätze reduzieren:

Haben wir richtig gehandelt? – „Ihr habt so gehandelt, wie ich es vorhergesehen habe.“

Wirst du uns helfen? – „Ich werde tun, was ich tun muß. Das Urteil, ob ich euch dabei geholfen habe, müßt ihr reifen lassen.“

Was sollen wir tun? – Es folgt die Übergabe der Rohalshaube (siehe unten).

Werden wir gewinnen? – „Wir können nicht gewinnen, ohne zu verlieren. Irgend etwas müssen wir opfern.“

Wie erlangt man Rohals Weisheit? – „Gib nicht auf, diese Frage zu stellen.“

Der Sinn des Lebens: „... ist das Leben an sich. Bewahrt das, was ewig am Leben ist, und findet darin seinen Sinn.“

Die Gestalt der Welt: „Die Welt ist voll-endet: voll im Ausmaß der Schöpfung, endlich im Ausmaß des Ungeschaffenen.“

Die große Queste: „Wenn du alle Welt abgesucht und nicht gefunden hast, was du suchst, dann mag es sein, daß die Antwort am Ursprung deiner Suche liegt.“

Fragen nach Unsterblichkeit, Unverwundbarkeit, Allwissen und Allmacht: „Wenn du den Ozean in einen Pokal füllen willst, gilt es nicht, den Ozean zu finden. Die Aufgabe heißt, den Pokal dem Umfang des Ozeans anzunähern.“

Einige weitere Zitate:

„Auch die Ewigkeit besteht aus Augenblicken.“

„Geize mit dem Augenblick, aber verschenke dein Leben!“

„Erst am Ende der Welt liegt der Anfang des Himmels.“

(Weitere Grundlagen für Rohals Weisheit finden Sie in *Der Krieg der Magier*, Seite 60.)

Alternative:

Wenn die Helden beginnen, den Weisen mit Fragen nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest zu bombardieren, lassen Sie Rohal mit einer beschwichtigenden Geste und einem Schmunzeln erklären: „Drei Fragen. Wie in den Gesprächen. Aber bedenkt: Die Zeit drängt“, und gehen Sie nach der dritten Frage zum nächsten Abschnitt über.

Das Vermächtnis: Rohals Kappe

Meisterinformationen:

Die Übergabe von Rohals Kappe sollte möglichst als Antwort auf eine Spielerfrage erfolgen. Der Weise spricht das Thema aber selbst als nächstes an, falls es die Spieler aus Respekt oder Verwirrung vermeiden (manchmal übersieht man das Naheliegendste).

Für das Fünfte Zeichen (die stählerne Stirn, die den schrecklichen Schatten standhält) bieten wir zwei Varianten an, die auch zugleich eintreten können: die Rohalskappe und der Löwenhelm des Schwerter der Schwerter (wieder: Löwin und Einhorn). Auch die Rohalskappe ist eigentlich für eine Meisterperson gedacht. Nur falls Ihre Runde so viele geeignete Kandidaten umfaßt, daß sie nicht darauf verzichten kann, sollte das bekannteste Herrschaftssymbol Rohals des Weisen die Stirn eines Helden stählen (siehe Anhang). Auch als vorübergehenden Hüter sollten Sie möglichst einen Helden nehmen, der noch kein Zeichen trägt.

Allgemeine Informationen:

„Mein Bruder trieb ein halbes Jahrtausend im zeitlosen Limbus. Um ihm diese Zeit wiederzugeben, hat man sie Satinav gestohlen. Das richtet die Waage für Borbarad – aber nicht für die Welt und nicht für Satinav. Borbarad mag seiner Zeit ein halbes Jahrtausend voraus sein – aber seine Zeit wird dennoch kommen.“

Mit diesen ominösen Worten greift Rohal nach seiner Kappe und nimmt sie ab. Sein Haar ist weiß, aber von jugendlicher Dichte. Er dreht das legendäre Symbol seiner Herrschaft bedächtig in den Händen. Sie besteht aus weißem Samt, die Stirnseite ist von silbern glänzendem Zierat gekrönt.

„Sie ist bereits unterwegs. Findet sie, findet Borbarads Zeit – und gebt ihr dies, damit sie Borbarad findet.“

Ende einer Zeitschleife (Meisterinformationen)

Falls diese Helden irgendwie mit dem *Krieg der Magier* zu tun hatten, muß Rohal den Helden in der Vergangenheit noch die Warnung schicken, die sie damals von ihm erhielten (siehe dort, Seite 58): „Verzeiht, aber vor langer Zeit warten einige Helden auf eine Nachricht.“ Er formt ein imaginäres Bild von sich im Lehnstuhl, neben sich ein Schwarzes Auge, und spricht dann seine Warnung



vor seinem Zwillingbruder, endend mit: „Es gibt nur einen Weg zur Erkenntnis: Beobachtet meinen Bruder und mich!“ Dann wendet er sich lächelnd an die Helden: „Ja, die Gesetze Satinavs sind zwingend, selbst wenn man sie bricht.“

Letzte Worte

Meisterinformationen:

Sobald die kürzeste Pause im Spielfluß auftritt (oder wenn Sie durch Fragen in Bedrängnis geraten), ist es Zeit, die Szene zu beenden.

Vor dem almadinen Auge, das sich gerade an Rohals Präsenz gewöhnt hat, beginnen rote Nebel zu wallen. Auch das *Kühne Tier mit dem Krötensinn* wird die Annäherung einer zweiten Präsenz bemerken – und sofort fühlen, daß es gleich allen leviatanischen Mut brauchen wird ...

Allgemeine Informationen:

Unvermittelt hebt Rohal gebieterisch die Hand und wendet den Kopf gen Himmel. Seine Stimme ist noch immer sanft, aber es liegt Bestürzung darin: „Herrin Hesinde, steh mir bei. Ich dachte nicht, daß er so schnell ...“

Borbarad

*„... erschienen und verbannt im Schwarz und Rot der Gorischen Wüste, wiedergekehrt im Schwarz und Rot der Sichelgebirge, vorbestimmter Herr im Schwarz und Rot der Zitadelle am Rande der Welt ...“
—aus den Borbarad-Hymnen der Azaril Scharlachkraut*

Allgemeine Informationen:

Ein langgezogenes Donnern grollt über die Flanken des Amboß und läßt seine Gipfel erzittern. Unvermittelt ist der Himmel von tiefhängenden schwarzen Wolken bedeckt, zwischen denen unentwegt tieftrote Blitze züngeln. Die Luft wird trocken und eiskalt. Es riecht nach Blei und Schwefel. Schwer sinken die schwarzen Wolken herab und wallen über die Almen. Fünfzig Schritt entfernt, zehn Schritt über dem Boden, zerreißt die Welt. Ein pochendes graues Wabern dringt hervor.

Auch er ist da, als wäre er immer an diesem Ort gewesen. Seine Gestalt ist euch fremd, aber so herrlich wie jene, die ihm Pardona gab. Sein Haupt ist gekrönt und umgeben von etwas, so gewaltig und von einer derart finsternen Aura umstrahlt, daß ihr es kaum wahrnehmen könnt. Es scheint mit sieben Strahlen aus schwärzestem Nichts bis in die tiefsten Niederhöhlen zu reichen.

Er trägt eine edle schwarze Beschwörungstunika, mit den roten Kronen der Heptessenz, und ist ebenfalls barfuß. Auch er hat Augenbrauen von überirdischer Form: lodernde rote Flammen, die über seine gekrönte Stirn himmelwärts züngeln. Er hält seine Hände, die von einer seltsamen Abartigkeit gezeichnet sind, seitwärts gespreizt, wie um die bewegungslose Horde hinter ihm im Bann zu halten. Ihr fühlt den fast unwiderstehlichen Drang, ihm Ehrerbietung zu erweisen, obwohl er euch nicht der geringsten Beachtung für würdig befindet.

Spezielle Informationen:

Zweites Zeichen: Borbarads Seelentier ist ein schwarzes Einhorn mit rotem Horn.

Einmischung der Spieler

Meisterinformationen:

Betonen Sie mehrfach, daß B. die Helden nicht beachtet. Andernfalls müssen die Helden den Eindruck gewinnen, ihre Aufgabe sei es (mit Rohal an ihrer Seite) gegen ihn anzutreten.

Falls irgendein Spieler respektlos eine extrem weitreichende und schnelle Attacke einsetzt, fängt Borbarad sie, ohne hinzusehen, mit einer silbern aufleuchtenden sechsfingrigen Hand – egal ob Elfenpfeil oder 15W6 IGNIFAXIUS. Der Angreifer fühlt kurz die Verbindung zu einer Entität, die Sphären überspannt, und einen schmerzhaft reißenden Verlust. Erklären Sie lakonisch: „1 LP bzw.

1 ASP – permanent. Und du weißt, daß da draußen ein neues Artefakt existiert. Irgendwann wird dieser Angriff zurückkommen ...“

Alternative:

Greifen Sie bereits ein, wenn die Helden eine unpassende Bemerkung machen. Ein PARALÜ – freizauberisch und auf jeden Fall gelingend – führt dazu, daß die Helden die Szene nur noch mit den Augen wahrnehmen können, aber das Gespräch zwischen den Brüdern ungehört an ihnen vorüberzieht. Sie können dann später KL-Proben verlangen, um festzustellen, ob die Helden sich an bestimmte Lippenbewegungen und Gesten erinnern können. Der Erste Gezeichnete kann jedoch die astralen Veränderungen während des Kampfes der Brüder errahnen – und sein Geist kann von Borbarads Präsenz versucht werden.

Sobald die Dämonengarde (siehe unten) eingreift, fällt der Zauber natürlich von den Helden ab – schließlich ist man unter der Wirkung eines PARALÜ nahezu unverwundbar ...

Versuchung des Ersten Gezeichneten

Meisterinformationen:

Vom ersten Augenblick an muß der Erste Gezeichnete – ohnehin noch erschöpft von der Analyse – einen persönlichen Kampf gegen Borbarads Präsenz führen, die ihn (unbewußt) zu überwältigen und überzeugen sucht. (Das gleiche gilt auch für Magier, die in ihrem bisherigen Leben viel Borbaradianermagie gewirkt haben.) Bereiten Sie für diese Spieler jeweils drei Zettelchen vor, die Sie ihnen vom ersten Erscheinen Borbarads an immer wieder zuschieben:

„Endlich, DU bist da! Daß DU gekommen bist!“

„All dieser Haß! Diese Rache! Diese Gier! Du hast sie nicht vergessen können? Und die Macht! Hast du die Macht vergessen? Die Freude, die wir hatten?“

„Komm zu mir! Stell dich hinter mich! Folge mir – oder stoß mir den Dolch in den Rücken! Was immer du tust, du kannst es nur tun, wenn du bei mir bist.“

Alle Dialoge zwischen dem Versuchten und Borbarad (bzw. der schieren Präsenz des gefallenen Alveraniars) spielen sich nur geistig ab; sie dürfen das Rollenspiel der anderen nicht beeinflussen. Wenn Sie das gut machen, riskieren Sie einen Doppelagenten – und damit ein getrenntes Abenteuer mit sehr unsicherem Ausgang. Vermitteln Sie daher dem Spieler, der ins Wanken gerät, daß das almadine Auge (bzw. die Borbaradianermagie in ihm) der Versuchung bereits nachgibt. Indem der Spieler dieses Drängen als das eines anderen empfindet, kann er seinen eigenen Willen leichter als entgegengesetzt bestimmen.



Duell der Alveraniare

Meisterinformationen:

Das Aufeinandertreffen der Nandussöhne scheint völlig unausgeglichen. Borbarads Macht fegt seinen Bruder vom Antlitz Deres. Es gelingt Rohal jedoch, so viel von Borbarads Kräften auf sich zu ziehen (und einen Teil davon zurückzuschleudern), daß der dunkle Bruder geschwächt von dannen ziehen muß.

Weitere Informationen zur Darstellung, Denk- und Vorgehensweise der Zwillinge finden Sie in **Der Krieg der Magier**, Seite 63 und 67, wo wir uns entschlossen hatten, das erste Duell der zwei Nandussöhne (in menschlicher Zeit) darzustellen; des weiteren durchwegs in **Mysteria Arcana** und **Die Götter des Schwarzen Auges**, wo wir Rohal und Borbarad stets als mythisch-entrückte Gestalten verhüllt ließen.

Der nun folgende Text ist die ausgearbeitete Szene der verfeindeten Brüder. Spielen Sie Rohal mit wehmütigem Unterton, Borbarad zornig und leidenschaftlich. Wichtig ist, daß bei allem Zwist die äonenlange Verbundenheit der beiden Zwillinge fühlbar wird.

Wenn Sie das richtig machen, kommt kein Spieler auf den Gedanken, den Dialog zu stören. Sollte das dennoch geschehen, können Sie autoritär reagieren: Borbarad schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und wirkt ein PARALÜ auf alle Helden, Rohezel und Faldegorn (nur 1 SR Wirkung, minimale Kosten, Hören weiter möglich). Rohal kontert mit einem „Oho“, kreuzt die Arme und wirft einen FORTIFEX ringsum Borbarads Dämonenhorde.

Eigentlich besteht darüber hinaus keine Notwendigkeit, Borbarad in freiem Rollenspiel darzustellen. Sollte es dazu kommen: Er ist gewohnt, daß alles, ob lebend oder nicht, antwortet, wenn er fragt, und gehorcht, wenn er befiehlt (siehe auch **Der Krieg der Magier**, Seiten 59f.)

Allgemeine Informationen:

Wie ein Schwert erklingt eine sanfte und ungemein männliche Stimme: „Ist es nicht widerlich, wieder diesen sterblichen Leib zu fühlen?“

Rohal: „Ich habe es immer geliebt. Wissen wird gestärkt, nicht zerstört, wenn man seine Begrenztheit begreift.“

Borbarad: „Ja, du hast sie immer geliebt: die Begrenztheit der Sterblichen. All diese Befehlten, Geschuppten und Glatthäutigen, zu denen du hinabgestiegen bist, um ihnen die Gaben des göttlichen Nandus zu bringen. Du, der Alveraniar des Verborgenen Wissens.“

Rohal: „Während du sie immer gehaßt hast. Du bist mir nur gefolgt, um ihre Seelen einzusammeln.“

Borbarad: „Nur die Stärksten. Madas Gabe steht jeder Seele zu. Alveran hat sie uns verwehrt. Also müssen wir stark genug sein, uns das Erbe zu nehmen. Ich bin der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Aber das hast du nie verstanden. Du hast nie verstanden, was Stärke bedeutet – bis zu diesem Augenblick in der Gorischen Wüste. Wir haben einander so oft bekämpft und so oft besiegt. Doch niemals hat einer den andern in den Limbus geschleudert.“

Rohal: „Ich hätte das nicht vermocht, wenn du den Niederhöllen nicht schon so nahe wärest. Es ist frevlerischer Wahnsinn, sich Sieben zugleich zu verschreiben.“

Borbarad: „Sieben Pakte – sie werden sich gegenseitig zerfetzen. Meine Seele ist der größte Schatz seit den Versuchungen Levthans, Kr'thon'chs und des Namenlosen.“

Rohal: „... die allesamt gefallen sind, wie wir wissen, Bruder.“

Borbarad: „Ich werde nicht fallen. Ich bin nicht mehr dein Bruder, Rohal! (zunehmend lauter werdend) Ich bin Borbarad! Ich habe ein Äon gebadet im Zentrum aller astralen Energien. Ich bin Äonen alt und ewig – und im Gegensatz zu dir weiß ich es.“

In diesem Zeitalter wirst du nicht gegen mich kämpfen. Dieses Zeitalter werde ich alleine regieren. Ich bin der Geber der Gestalt, der beschlossen hat, die Welt zu formen. Und du bist der Nehmer der Welt, der sie angenommen hat in ihrer begrenzten Form. Ich bin dir in der Gorischen Wüste unterlegen, damit du heute unterliegen mußt. Du hast den Fluch des Los gesprochen, um mich zu bannen, und ich bin zurückgekommen. Ich brauche nicht einmal einen Fluch, keine Formel, keine Anrufung. Rohal, sei nicht mehr!“

Borbarad deutet mit einem seiner sechs Finger auf Rohal. Zwischen den zwei Unsterblichen lodert eine blaue Kugel auf, bläht sich rasend schnell auf und hüllt beide ein. Magische Entladungen fahren zischend in alle Richtungen davon. Thaumaturgische Eruptionen erschüttern euren Geist wie eure Leiber. Die astral Begabten und Gezeichneten unter euch krümmen sich unter dem Sturm entfesselter Energien. Faldegorn bäumt sich baumhoch auf. Der Unsichtbare Turm beginnt klirrend zu singen. Das astrale Gewitter löscht ringsum dutzendweise Mindergeister aus. Von den Bergwänden hallt ein schattenhaftes Echo, dessen Auslöser nie zu hören war. Immer neue Ausbrüche der Kraft peitschen euch entgegen.

Ihr seid in eurem ganze Sein erschüttert, von Welle um Welle der blauen Macht, die über euch hinwegfegte. Wie taub am ganze Leib stellt ihr fest, daß der magische Sturm verklungen ist. Nichts mehr erinnert an die größte magische Entladung dieser Epoche. Im Zentrum der Katastrophe steht nur noch einer: machtvoll, groß, auf seinem Haupt die Siebenstrahlige Dämonenkrone.

Alternative (Meisterinformationen):

Als 'sanfte' Variante bietet sich oben erwähnter PARALÜ an, bei dem die Helden nur noch visuelle Eindrücke erhalten; die 'harte' Variante entrückt den Kampf der Zwillinge gänzlich dem menschlichen Blick:

Nach der ersten oder zweiten Versuchung des Ersten Gezeichneten, die Brüder stehen sich in etwa sieben Schritt Entfernung gegenüber, birst der Limbus – in einem heulenden, grauen Wirbel verschwinden die Alveraniare im Nichts.

Das letzte, was die Helden sehen, ist Borbarads befehlende Geste, mit der er die Dämonengarde nach vorne winkt. Die Helden sind es vielleicht gewohnt, gegen Dämonen zu kämpfen, aber sie haben einen fast ausgebrannten, alten Magier und eine Zivilistin auf ihrer Seite ... weiter zur nächsten Szene.

Die Dämonengarde

Meisterinformationen:

Gleichgültig, welche Darstellung Sie für das Duell der Alveraniare wählen: Spätestens wenn Rohal fällt, dürfen die Spieler keine Zeit zum Nachdenken haben, denn sie müssen gegen Borbarads dämonische Leibgarde antreten – Unsterbliche schätzen es nicht, wenn es lebende Zeugen gibt.

Spezielle Informationen:

Der Träger des Rubinauges erkennt, daß Borbarad nach dem Sieg allenfalls noch die astrale Kraft eines Sterblichen hat.



Allgemeine Informationen:

Der Dämonenmeister hebt nochmals die geballten sechsfingrigen Fäuste. Wieder zerreit hinter ihm die Welt, eine Pforte in den grau wabernden Limbus öffnet sich. Borbarads Augen ruhen auf der Stelle, wo eben noch sein Bruder stand. Auf seinem Haupt glht wie eine unheilige Ader eines der Hörner auf. Dann sagt er mit fast beiläufiger Herrlichkeit: „Zerreit sie!“

Schlagartig kommt Unleben in die Horde um ihn, ohne da ein Laut zu hören wäre. Mit unnatrlichen Sprngen und weit ausholenden Pratzten kommen die leibhaftigen Niederhllen auf euch zu. Sie sind gro wie Oger und schneller als Wlfe. Ihr seht gelbe und violette Leiber, Klauen, Hörner, Säbelzähne – doch sie sehen wie nichts aus, was ihr kennt. Vorneweg etwas Geducktes wie ein riesenhafter sechsbeiniger Säbelzahnpanther, rechterhand etwas, das sich auf seinen Tatzten wie eine Riesenkrabbe bewegt, hinterdrein dicht gedrängt weitere gelb-violette Katzenmonstren, deren Tentakeln und Widerhaken blutgierig gegeneinander kmpfen. Die ganze Meute ist umgeben von blauem Leuchten und Verwesungsgestank – und dann ist sie schon mitten unter euch.

Alternativ greift die Dämonengarde bereits an, während das Duell der Alveraniare läut (s.o.). Der Träger des Rubinauges kann dann mitten im Kampfgeschehen pltzlich Einblicke in den Limbus haben – wenn dies zu einer für den Ersten Gezeichneten ungnstigen Situation geschieht, kann es eine besondere Dramatik ins Spiel bringen ...

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die bekanntesten aller Kampfdämonen: Zantim. Kalkulieren Sie für jeden Spieler einen, ebenso für Rohezal und Faldegorn.

Die Zantim

MU 30 LE 30 RS 3* MR 15** GS 8 AU unendlich
AT 15 (2 pro KR)*** PA 8
TP 2W+2 (Zähne) / 1W+4 (Pranken) / 1W+2 (Schwanz)

*) RS gegen magische / geweihte Waffen und Schaden von Kampfzaubern

**) gegen Verständigungs- und Hellsichtmagie, MR 30 gegen Beherrschungen; immun gegen Verwandlungen

***) 1 Attacke entfällt wahlweise, um Waffen und Zauberstäbe zu blockieren: KK-Probe+15, um sie zu befreien und wieder attackieren und parieren zu können.

Borbarads Leibgarde soll den Helden einen blutigen Kampf liefern. Sie haben anschließend einige Wochen Zeit, sich zu erholen. Für einen Heldentod ist die Szene allerdings wenig geeignet, da es ums blanke Überleben geht und nichts zu gewinnen gibt. Falls die Dämonengarde trotz allem völlig unterlegen ist, dann stoken Sie die Zahl nicht weiter auf. Erwähnen Sie, da diese Zantim einen Kamm aus Hörnern haben oder Stachelschwänze voller Hörner! Steigern Sie die AT auf bis zu 18 (verraten Sie den Wert blo nicht), die AT-Zahl pro Kampfrunde auf 3, die LE auf 50 und die MR auf 25.

Ein Zant gilt bei den meisten Spielern als Dämon für Anfänger. Manche schätzen ihn (wie wir) als furchterregend ein wie alles, was man ohne Magie nicht verwunden kann. Vor allem ist Zant ein Klassiker des DSA, längstbekannt, obwohl in kaum einem Abenteuer gezielt eingesetzt. Das ist die Gelegenheit und der Augen-

blick, den Ausdruck 'Dämonenmeister' klarzumachen. Die Spieler müssen über diesen Kampf später sagen: „Wer hätte gedacht, da das möglich ist.“ Borbarad kann aus den (näheren) Niederhllen wirklich jeden Funken herausholen. Spielen Sie die Zantim effizient, raffiniert und bösaartig. Denken Sie an Velociraptoren (*Jurassic Park*) und Alienkrieger (*Aliens*). Lassen Sie die Helden in den Rachen der Niederhllen blicken. Im folgenden einige beispielhafte, mögliche Szenen:

Beweglichkeit

Der Zant fegt heran, während du die Waffe hebst. Acht Schritt weite Sätze, jeder wie ein Paukenschlag, dazwischen unnatrlich eckige Richtungsänderungen. Wo seine Pratzten den Boden berühren, zerbrst der Granit. Wie kann etwas so Schweres sich so schnell bewegen? Da, gleich ist er über dir. Eine Wolke aus wirbelndem Salz schneidet dir ins Gesicht. Dann springt der Dämon baumhoch und kommt in weitem Bogen herab – und auch er zielt auf dein Gesicht.

Meisterinformationen:

Das ist GS 8 – nichts sonst. Wo aber ein Lebewesen beschleunigen mu, bewegen sich Dämonen völlig unnatrlich und Gelände behindert sie nicht. Lassen Sie die Dämonen über den Kampfplatz rasen, wie immer Sie es benötigen. Spielen Sie mit der Angst vor allem, was auf Kollisionskurs unbeirrbar auf einen zujagt, und dem Schrecken vor allem, was zuschlägt, wo man es nicht erwartet.

Hllenangst

Der Kampfdämon wchst vor dir in die Hhe. In seiner Brust geifert ein zweites Maul, an seinen Knien schnappen zwei weitere. Blitzschnell schnappen die Muler oben und unten nach dir. „Hilf mir, um Praios Willen, hilf mir!“ Das kommt aus der Brust. Und du kennst diese Stimme. „La mich nicht im Hllenfrost zurck. Ich bereue, ich bereue.“ Das ist doch ...

Meisterinformationen:

... Hllenangst – sonst nichts. Jeder Krieger mu gegen seine Feigheit kmpfen. Vorbilder sind eine groe Hilfe. Aber wenn diese Vorbilder Feiglinge, Verräter oder Versager waren, steht der Held völlig alleine. Wer im Kampf verzweifelt, fällt Belhalhar leichter anheim. Lassen Sie aus dem Maul kommen, was den Helden schwächt: Das können Schlangen oder Spinnen sein (Phobien aller Art), Spott („Und du wolltest dich mit dem Schwertknig messen? Versuch einmal, dein Schwert zu halten.“) oder Zweifel („Wir haben deinen Grovater hier drinnen. Harhar!“).

Überraschung

—Die Bestie landet und kauert sich verkrummt vor dir, wie von Feigheit überwältigt. Blitzartig reit sie das Maul auf und speit dir ihre Zähne entgegen: Ein Splitterhagel prasselt dir ins Gesicht und bohrt sich durch deine Rstung.

—Der monstrse Rachen ist noch einen Spann vor deinem Gesicht. Eisig blauer Nebel lät die Feuchtigkeit in deinen Augen gefrieren. Deine Zunge fhlt sich pelzig an. Du kannst in diesen Schlund hundert Schritt weit sehen. Irgend etwas kommt von dort. Ein grauenerregendes Heulen baut sich auf, prallt an den Trichterwänden entlang, wachsend, strker werdend. Und mitten drinnen bildet sich etwas Spitzes: ein Speer, ein Horn, ein Zahn! Dann fhrt es dir in den Leib.

Meisterinformationen:

■ TP 2W+2 (Zähne) heit das in den Regeln. Doch das sind keine

Raubtiere – das sind Ungeheuer aus dem Chaos. Für sie gelten Naturgesetze nur bedingt. Größe, Gewicht, Beweglichkeit, Form, Zusammengehörigkeit, Zeit – das sind alles Begriffe der Sechs Sphären, nicht der Siebten.

Lassen Sie Zants wachsen, schrumpfen, erstarren und zerfallen; spielen Sie einen Zant, der bei jedem Treffer in der klassischen Rauchwolke vergeht – und prompt von hinten wieder kommt. Machen Sie die Abstände immer größer – und ihre Held wird nie sicher sein, daß er den letzten Schlag schon geführt hat. Spielen Sie einen Zant, bei dem Angriff und Treffer zeitlich auseinanderliegen. Der Held weiß, daß er getroffen wurde, aber der Schmerz (und die Wunde) folgen erst drei Kampfrunden später (irritierend), wann immer der Held einen Treffer erzielt (verwirrend) oder mit anderen Wunden kumuliert, womöglich erst nach dem Kampf (extrem gefährlich).

Wieder stößt die Bestie vor, hechelnd, triefend von Geifer. Du parierst. Da – aus dem Augenwinkel siehst du den Angriff. Noch einer: Er packt dich in den Kniekehlen. Dann ein mörderischer Stoß von oben: der dritte sitzt dir im Nacken. Klauen schlagen sich in deine Schultern, krallen sich um deinen Schädel, Zähne schlagen dir in die andere Schulter, der nadelspitze Schwanz peitscht vor deinen Augen. Du begreifst: Sie wollen dich umwerfen! Der Erste attackiert wieder. Der Zweite umklammert deine stolpernden Beine. Und auf deinen Schultern hängt die ganze Zeit dieses höllische Gewicht. Als du fällst, siehst du schwarz-roten Himmel – und dann die Leiber der Zantim, die von allen Seiten über dich herfallen: vier, fünf, sechs! Dein Körper ist wie in glutflüssiges Blei getaucht, als ein Dutzend Klauen beginnt, dir das Fleisch von den Knochen zu reißen.

Sämtlich Zantim fallen über einen einzelnen Gegner her: Zehn Attacken mit 2W+2TP pro Runde lassen auch übermenschliche LE dahinschmelzen wie Schnee im Feuer. Dazu kommen RA-Proben, um überhaupt noch einmal pro KR parieren zu können.

—Bei Rondra, sie haben einen von euch! Wie ein Komet rast ein Zant über die Bergwiese, einen Schweif aus Blut und Ruß und Funken hinter sich herziehend. In seinen Klauen, an Haaren und Fetzen von Haut und Kleidern, hängt euer Gefährte, kämpfend, sich windend, während er über Granitblöcke geschliffen und geschunden wird.

—Krachend fährt die linke Klaue in deine Rüstung, unparierbar bohrt sich auch die Rechte in deine Hüfte. Ruckartig stemmt dich der Kampfdaemon hoch. Du triffst seinen widerlichen Schädel und spaltest etwas, das wie der Panzer eines Käfers bricht. Aus der Wunde, wenn es eine sein sollte, schnappen gelb-violette Zähne und klemmen deine Waffe fest. Dann wirft dich der Zant mit einem Ruck von der Klippe. Du fällst über sechs Schritt tief und kollerst immer schneller den grasigen Abhang hinunter.

Die Dämonen haben die Initiative. Schießen Sie ein Feuerwerk von Bösartigkeiten ab. Die Spieler sollen atemlos vor Haß und Überraschung sein. Zerstören Sie Kleidung, Rüstungen, Waffen und Artefakte, die sie lieben. Quälen Sie Einzelne, so daß es es die anderen sehen. Tyrannisieren Sie die Schwächeren und demütigen Sie die Starken. Treffer, Treffer, Treffer, die Spieler aus dem Gleichgewicht bringen – um so befriedigender ist es, wenn sie es wiedergewinnen.





Der Dritte Gezeichnete hält stand

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden systematisch aus dem Gleichgewicht gebracht wurden, sollte der Dritte Gezeichnete wie ein Fels in der Brandung zum Sammelpunkt ihres Widerstandes werden. Lassen Sie dem Träger (sofern er das Zeichen gerufen hat) immer die Initiative (auch wenn selbst die MU-Werte eines Leviatans dafür zu langsam sind). Ein ähnliches Erfolgserlebnis können Sie auch einem Geweihten gönnen, der ein Wunder wirkt.

Rohezal im Kampf

Meisterinformationen:

Der Erzmagier hat bei der Aktivierung des Artefakts einen Großteil seiner Astralenergie verbraucht und nur einen Teil regeneriert; gehen Sie von ca. 60 verbleibenden ASP aus. Rohezal hält sich daher zunächst zurück. Wenn es jedoch Zeit ist, daß sich die Helden sammeln und zurückschlagen, ist der Alte bereit. Rohezal bevorzugt Zauber, die metaphorisch den gegensätzlichen Elementen Luft und Stein zugeordnet sind; aus letzterem Bereich hat er einige überraschende Kampfmanöver auf Lager. —Sobald mehrere Helden beisammen stehen (14 Schritt Durchmesser), spricht Rohezal einen REVERSALIS MURABMUBMULP, der für keine 15 ASP die Attacke aller Helden um 3 steigert. —Der Held mit den übelsten Verletzungen sollte von einem Zant überwältigt werden, worauf Rohezal hinzutritt und ein PARALÜ spricht – auf den Held! Vor dem Zant flieht er dann selbst. —Schließlich bleibt dem Antimagier genug Astralenergie, um 2 Zantim zu exorzieren. Rohezal ruft zwei Helden, die möglichst nicht in erster Reihe kämpfen, zu: „Lockt zwei Dämonen zu mir!“ Dann zeichnet er den PENTAGRAMMA. Die Helden müssen etwa 5 KR durchhalten und die Dämonen bis auf 7 Schritt an Rohezal heranbringen ... —Falls die Lage verzweifelt wird, zückt Rohezal eine Glaskugel, die mit einem AUGES DES LIMBUS (1 Schritt Durchmesser) belegt ist, und bittet einen Helden mit sicherer Hand, sie gezielt auf einen Zant zu schleudern.

Faldegorn im Kampf

Allgemeine Informationen:

„Beisüüütel!“ Dieses Grollen kommt von keinem Mensch – und doch hört es sich wunderbar weltlich an. Faldegorn bäumt sich hinter dir auf, die Flügel weit gespreizt. Dann wirft er den langen Hals nach vorne und speit: Ein brausender Flammenstrahl fährt an dir vorbei und umhüllt den Dämon. Faldegorn setzt ab und hebt triumphierend das Haupt. Der Zant steht noch in Flammen, da springt er mit einem einzigen Satz an den Hals des jungen Drachen.

Meisterinformationen:

Faldegorn ist das genaue Gegenteil von Rohezal: unüberlegt, kampf-lustig, körperlich fast unverwundlich. Leider kann er den Dämonen außer mit seinem gezielten Flammenatem (wie IGNIFAXIUS) nichts anhaben. (Und das Kampffeld ist zu dicht bevölkert, als daß er seinen massigen Körper als Waffe einsetzen könnte, ohne die Helden oder Rohezal zu gefährden.) Doch er ist derart kräftig, daß er einen Zant mit einem Tatzenhieb 5 Schritt weit zurückwerfen kann. Am schönsten wird die Szene, wenn Faldegorn einem bedrängten Helden zu Hilfe kommt und der seinerseits ihm das Leben retten kann. Sorgen Sie dafür, daß die Helden diesen einzigartigen Kampf-gefährten mögen ...

Borbarads Rückzug

Meisterinformationen:

Borbarad flieht nicht – aber er zieht sich zurück. Zumindest einige Spieler sollten sehen (in beiden Varianten), wie er den PLAN-ASTRALE wirkt und im Limbus verschwindet. Für mehr als das dürfen die Zantim keinem Helden Zeit lassen. Sollte ein Spieler etwas wirklich Überraschendes tun, lassen Sie Borbarad einfach verschwinden. Dann fragen Sie scheinheilig: „Hättest du bemerkt, daß er die Zeit angehalten hat?“ (Ein TEMPUS STASIS für 21 ASP gewinnt reichlich Zeit.) Die elementare Unordnung (das schwarz-rote Gewitter) verschwindet ebenso schnell, wie sie entstanden ist.

Nach dem Gemetzel

Allgemeine Informationen:

Erschöpft sinkt ihr in das Gras, in dem nur ihr eure Spuren hinterlassen habt. Die Sonne versinkt blutrot unter schwarzen Wolken. Eisi-ger Bergwind fährt traurig pfeifend über eure geschundenen Leiber. Irgendwo kreischen die letzten Vögel: Marboschwalben und Gespensterkrähen – wie passend. Und all die blauen Dämonenkrallen, die sonst erst in den Namenlosen Tagen blühen, haben sich wohl auch verfrüht geöffnet ...

Meisterinformationen:

Entscheiden Sie selbst, ob abschließende Bemerkungen jetzt angebracht sind oder zu Beginn der nächsten Spielsitzung. Wahrscheinlich sind die Helden so angeschlagen, daß sie erst einmal mindestens eine Nacht ausruhen müssen. (Sie werden etwa sechs Wochen Zeit zu regenerieren haben.) Faldegorn zumindest ist so sehr verletzt, daß er die nächsten drei Tage keinen Helden mehr tragen kann. Bleibende 'Erinnerungen' sind natürlich angebracht: So haben sich z.B. die meisten Edelsteine (Waffenschmuck oder Amulette) getrübt (siehe *Mysteria Arcana*, Seite 44ff.).

Rückkehr zum Konvent

Zweck und Stimmung der Szenen:

Ihre Spieler wissen es noch nicht, aber soeben haben sie den Nadir der Ereignisse durchschritten. Von nun an geht es voran zum Entscheidungskampf gegen Borbarad ...

Die Nachricht von Rohals Tod löst auf dem Konvent schlichtweg Hysterie aus. Wie Ertrinkende klammern sich die gelehrten Häupter an Rohals letzte Worte. Satinav? Satinav? Satinav! Unter keinen Umständen dürfen die Helden hier ein *déjà vu* erleben: „Nun gut, setzen wir uns eben zusammen und holen den nächsten Unsterblichen zu Hilfe.“ Der Sinn von Rohals Tod ist nicht die enttäuschte Hoffnung einer falschen Lösung, sondern die Moral der ganzen Kampagne: „Das ist eure Welt – also müßt auch ihr sie retten. Das kann euch keiner abnehmen, auch kein unsterblicher Weiser. Er konnte den Sieg vorbereiten, aber vollbringen müßt ihr ihn.“

Musik: Rohals Tod sollte erst einmal Schweigen folgen, das Sie auch während der Abschlußberatungen durchhalten können.

Meisterinformationen:

Die Rückkehr zum Konvent ist für den 26. Ingerimm geplant. Vorschlagen Sie für den zweiten Teil des Abenteuers zumindest zwei Spielsitzungen:

Auf der ersten können die Helden das **Thema III: Satinav** erörtern und sich auf **Satinavs Spur** setzen. Während der Recherchen im Lieblichen Feld wird sich eine zwanglose Spielunterbrechung ergeben.

In der zweiten Sitzung entdecken die Helden, daß sie **Durch das Land des Mondes** zurückkehren müssen, bis sie, von den Blutigen Sieben verfolgt, den Fuß des **Raschtulswalles** erreichen.

Borbarad

Was die Helden nicht wissen können, ist, daß Rohals Versprechen schneller als erwartet Folgen zeitigt: Borbarad ahnt, daß ein Nandussohn ohne den anderen nicht sein kann, daß Rohals Selbstaufgabe auch seinen Sturz herbeiführen kann, wenn er nicht *wirk-*

lich schnell handelt. Er ist jedoch durch den Kampf gegen seinen Zwillingsbruder so sehr geschwächt, daß er sich für geraume Zeit in sein momentanes Domizil, die Dämonenzitadelle, zurückziehen muß und nicht mehr aktiv in den Kampf gegen die Gezeichneten eingreifen kann. Mit den Vorbereitungen für den Dämonenangriff auf Drakonia führt das dazu, daß Aventurien fast ein halbes Jahr von Borbarads Magie verschont bleibt. Die Schlacht auf den Vallusanischen Weiden findet jedenfalls fast 'konventionell' statt ...

Nichtsdestotrotz ist er immer noch ein mächtiger Herrscher, der über skrupellose und machtgerige Untertanen verfügt und sie auch einzusetzen weiß. Seine Gefolgsleute in Tobrien sind jedoch zu weit vom Geschehen entfernt und zudem gerade mit der Vernichtung des kaiserlichen Heeres beschäftigt, ähnliches gilt für seine Schergen auf Maraskan, während seine Pläne mit dem Eisreich sich gerade erst zu entfalten beginnen. Im Horasreich sind die Pläne der Fraternitas Uthari gescheitert, und seine Agentin Azaril Scharlachkraut wird in Gareth benötigt und kann momentan ihre Maske noch nicht fallenlassen. Seine Aktivposten, die im noch unbesetzten Hinterland militärisch für Unruhe sorgen sollen, die *Hunde des Krieges* und die *Gruppe Nachtmahr*, haben andere, ebenfalls wichtige Aufgaben. Zeit also, weitere Ressourcen zu aktivieren: In Fasar warten die *Blutigen Sieben* auf ihren Einsatz. Dazu kommen einige Personen, die unter anderem gerade auf dem Konvent anwesend sind ...

Satinav: Was wirklich geschieht

Während Borbarad Rohal besiegt weiß, reift die Strafe jener Wesenheit, die – in jedem Sinn des Wortes – von Anfang an dabei war. Satinav ist/war/wird sein mehr als verärgert über Liscoms Zeitmanipulation. Seit Rahja sich ihm hingegen hat, um Grangor zu retten, hat Satinav ein Mittel, direkt in den Zeitfluß einzugreifen: ihr gemeinsames Kind. Nach Rohals Opfer müssen die Helden diese Halbgottheit finden – damit sie ihrerseits Borbarad finden kann.

Prophezeiungen II

Meisterinformationen:

Traum: „Sein Blick trifft dich!“ Durchwegs wieder Alpträume durch die erste Begegnung mit Borbarad in seiner enthüllten Halbgötlichkeit. Üblicherweise wiederholen sich die Ereignisse am Unsichtbaren Turm.

Nur diesmal richtet sich Borbarads Aufmerksamkeit auf den Helden – mit unheimlichsten Folgen. Und stets ist es die Dämonenkrone, die den Helden mit ihren gierigen Hörnern verschlingt, aufspißt, in den Limbus reißt oder schleudert, versteinert, einäschert

oder gänzlich Unaussprechlichem ausliefert. D.h.: keine Regeneration für so viele Nächte wie der AG beträgt; Helden, die Borbarad attackiert haben, bekommen ihren Angriff zurück – jede Nacht wieder (jeweils 1 SP durch eine unheilbare schwarz-rote Wunde, wo der Angriff bei Nacht trifft).

Sterne: Nandus steht mit Marbo und Ucuri im Trigon: Tod und Sieg der Weisheit.

Karte: Nandus! Weisheit und Gleichgewicht? Wie kann Nandus jetzt im Gleichgewicht sein? Aber die Karten lügen nicht ...

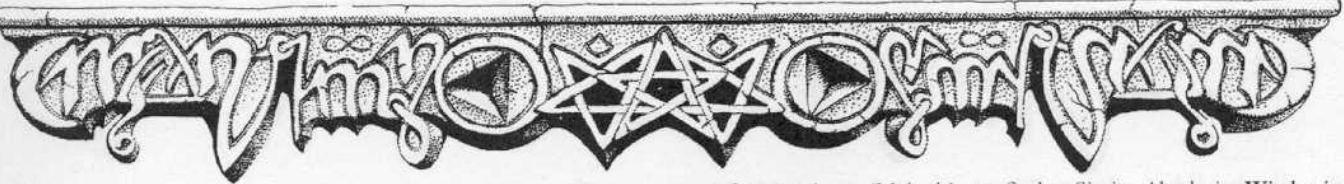
Zerstörte Hoffnungen

Allgemeine Informationen:

Der Erzmagier Rohezal liefert mit tränenumflorter Stimme Bericht und Tötenrede zugleich.

Unter den Magiern herrscht eine Stimmung, die zwischen fassungs-

loser Trauer und blanker Hysterie schwankt. Es ist, als ob Rohals Tod den Gelehrten unmißverständlich klar gemacht hat, daß Borbarad durch Magie nicht aufzuhalten ist – nicht einmal durch den Höhepunkt der aventurischen Magie.



Spezielle Informationen:

Menschenkenntnis oder *Heilkunde, Seele*: Auffälligerweise sind es zunächst die extremsten Vertreter der Rechten und der Linken Hand, die ihre Fassung wiedergewinnen: die Weißmagier, weil sie ihre Hoffnung auf die Zwölfgötter richten können, die Schwarzmagier, weil ihre Hoffnungen auf einen anderen sowieso nie so groß waren.

Meisterinformationen:

Die übelsten Verletzungen der Helden werden natürlich mit **BALSAMSALABUNDE** (je Held etwa 30 LP) geheilt. Jeder einzelne Held wird als Zeuge immer wieder umringt und geradezu festgenagelt, seinen Bericht abzuliefern. Lassen Sie hier vor allem einmal die Krieger, Zwerge, Streuner und Gaukler spielen – Darstellungen im Magierbosparano gab es genug am Tisch.

Die Rohalskappe löst als heilige Reliquie natürlich halbgöttliche Verehrung und kaum bezähmbare Hoffnungen aus. Die Arbeitsgruppe zur Analyse umfaßt nach aufgewühlten Disputen und einigen überraschenden Verweigerungen Praiodana Werckenfels (7), Virily's Eibon (8), Cellyana von Khunchom (19), Firlionel Nachtschatten (30), Salpikon Savartin (40) und Dirial von Zornbrecht-Lomarion (43). Die Analyse des Fünftens Zeichens siehe **Anhang**. Insbesondere sind folgende Hellscher nicht auffindbar: Rohezel (1) trauert, Prishya (11) betet, Robak (14) rechnet, Ambareth (26) grübelt und Khadil Okharim (15) kalkuliert seine Überlebenschancen. Mit jeder dieser Personen können sich, falls ein Held sie gezielt sucht, private Rollenspielszenen ergeben.

Nachrichten

—„Rohezel? Ich komme gerade vom Tempel. Er ist fort. Er legte eine geweihte weiß-goldene Stirnbinde an und meinte, es gälte das zu tun, was ein alter Mann am besten kann.“ (+)

—Erzmagier Carolan Schlangenstab und seine Neo-Rohalisten sind tot. Die hiesigen Geweihten erhielten eine wundersame Verständigung aus Gareth: In Wagenhalt fand man nur die eingäscherten Leiber. Ein Erzmagier und sechs Magister – einfach weggefeht. (+)

—Erzmagus Thomeg Atherion ist aus dem Raschtulswall nicht zurückgekehrt. Man muß annehmen, daß er ebenso tot ist. (–)

Der Schläfer

Meisterinformationen:

Trotz aller Sicherheitsvorkehrungen, die die Gilden getroffen haben, ist damit zu rechnen, daß sich ein oder zwei borbaradianische Agenten auf dem Konvent befinden – schlimmstenfalls sogar solche, die noch nicht einmal etwas von ihrer Agententätigkeit ahnen (in modernen Agentenfilmen auch als 'Schläfer' bezeichnet) und die auf ein bestimmtes Zeichen hin (am ehesten ein von Borbarad gesandter Traum) erst ihre Tätigkeit aufnehmen.

Wichtigste Aufgabe eines solchen Agenten ist es, die Blutigen Sieben (siehe **Durch das Land des Mondes**) mittels Verständigungsmagie oder entsprechender Dämonen über alle Beschlüsse des Konvents und die geplanten Aktionen der Gezeichneten informiert zu halten.

Wir schlagen vor, daß es einen oder zwei 'Schläfer' auf der Versammlung gibt, vorzugsweise einen Brabaker Dämonologen und einen Perricumer Antimagier. Die Agenten sollten während der Beratungen noch nicht enttarnt werden – die Möglichkeit besteht aber durchaus, daß die Helden bei ihrer Rückkehr aus dem Lieblichen Feld anmerken, daß der Gegner über jeden ihrer Schritte zu gut

informiert ist ... (Mehr hierzu finden Sie im Abschnitt **Wieder in Punin**, Seite 56.)

Falls der Erste Gezeichnete oder ein Zauberer der Helden, der sich viel mit Borbaradianermagie beschäftigt hat, der Versuchung erliegen ist, kann auch er diese Rolle übernehmen. Noch unheimlicher wird es, wenn die Identität des Schurken nicht geklärt werden kann, den Helden aber, insbesondere dem Betroffenen, aufgeht, daß nur er der Schuldige sein kann ...

Das Geweihtentreffen

Meisterinformationen:

Das Geweihtentreffen ist bereits offiziell beendet, die meisten Teilnehmer sind abgereist. Als Ansprechpartner im Borontempel bietet sich wieder Ritter Gernot von Mersingen an (siehe **Pforte des Grauens**, Seite 58 bzw. 15), der vor der Ernennung zum Landgrafen von Trollzacken steht. Lassen Sie nochmals durchklingen, daß die Helden im Rondra 28 Hal (in neun Wochen) zur Zwölfgötterjoste beim Schlund im Raschtulswall erwartet werden.

Thema III: Satinav

»Die Zeit ist eine gute Lehrmeisterin. Schade ist nur, daß sie alle ihre Lehrlinge umbringt.«

Meisterinformationen:

Die folgende Liste umfaßt etliche Aussagen über Satinav, sortiert nach fallender Sinnhaftigkeit. Im **Dramatis Personae** finden Sie aufgeschlüsselt, welche Meisterpersonen welche dieser Theorien vertreten (abgekürzt als S#).

Satinav ist (vor allem im Gegensatz zu Rohal und Borbarad) weder historisch noch allgemein bekannt. Neun von zehn Aventuriern haben noch nie von ihm gehört. Für die meisten Gelehrten und Poeten ist er eine Allegorie wie der Rondrikan oder der Frühling: existent, aber nicht wirklich personifiziert. (Zur Mythologie siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, S. 8; zu Satinavs Macht siehe **Mysteria Arcana**, S. 107ff.; zu den Sieben Formeln der Zeit siehe **Codex Cantiones**, S. 71ff.)

Spezielle Informationen:

1–Die Verwirrung von Vorher und Nachher – das ist das Zeichen Satinavs, das ist es, wie wir denken müssen. Satinav ist imstande, vor dem Zeitfrevler darauf zu reagieren. Seine Strafe kann vor Liscoms Beschwörung eingetreten sein, aber auch noch vor der dadurch beeinflussten Verbannung Borbarads in den Magierkriegen.

2–Wenn Satinav in die Welt eingreift, muß er sich auch wieder an ihre Gesetze halten: dazu gehören der Zusammenhang von Zeit, Ort, Personen, Handlungen und Zeichen. Seine Strafe müßte zumindest in jüngerer Vergangenheit zu finden sein.

3–Satinavs Urteil liegt schon vor. Was sind denn Prophezeiungen anderes als Worte, die sich nicht an die Gesetze der Zeit halten: Al'Anfa, Fasar, Balträa sind die Anleitungen, die Strafe zu vollstrecken.

4–Ist nicht vielleicht Borbarads Verbannung im Krieg der Magier bereits Beginn der Strafe? Einer Strafe, der der Dämonenmeister heute zu entfliehen sucht?

5–Die Zeit heilt alle Wunden, auch ihre eigenen. (Rohal)

6–Er war selbst der größte Zeitbeschwörer und Zeitenreisende – so hemmungslos, daß die Fäden der Zeit sich unrettbar verwirrt hätten, hätte Los ihn nicht vor all seine Taten, an den Anbeginn der Zeit, gekettet.



7–In den alten Schriftrollen von Selem heißen sie Sat'nav und Sat'huar, die Kinder Sumus: er, gefesselt am Beginn der Zeit, sie, gebunden am Ende der Zeit.

8–Er war ein Bruder der Giganten, eine Urgewalt, der auch Borbarad nicht gewachsen ist.

9–Er war ein halb göttlicher Magier – so wie Borbarad. Daher denkt Tharsonius wohl, er könne dem Vielgehörnten trotzen.

10–Vergessen wir es: Nach der Unschärfethesis der Niobara beeinflusst jede richtige Prophezeiung die Gegenwart derart, daß die Zukunft sich doch wiederum anders verhält.

11–Borbarads Zeit finden, das waren Rohals Worte. Müssen wir mit der Suche dann nicht in der Wüstenei beginnen?

12–Jeder, der von den *Sieben Formeln der Zeit* weiß, hat auch gehört, daß mit ihrer Anwendung Satinavs Eingreifen droht. Satinav zu rufen müßte uns gelingen. Doch wie seinen Zorn auf Borbarad lenken?

13–Der Unergründliche Satinav ist eine in der Schöpfung einzigartige Entität.

14–Er war ein urzeitlicher Drache – vielleicht der erste Magier, der sich Madas Gabe bediente.

15–Ewig ist nur Satinav, sagen die alten Gildenländer. Ein Urgeist, der immer siegreich bleibt – weil er als einziger immer ist.

16–Aventurien fürchtet Satinav, aber Satinav fürchtet den Raschtulswall, sagen die Tulamiden. Wer kann ermessen, wie Giganten zueinander stehen?

17–Ein dreizehngehörnter Dämon, beschworen und gebannt von Los selbst, gegen den Dämonenmeister? Gewagt, gewagt!

18–Ein vielgehörntes Ungeheuer. Mir graut beim schieren Gedanken daran.

19–Der Dreizehngehörnte! Ein Gottfrevler, wie ihr selbst sagt. Und welchen Gottfrevlers Zahl ist die Dreizehn? Warum wohl haben die Götter dafür gesorgt, daß er keinen Namen und keine Zeit hat, ihn zu rufen?

20–Satinav ist eine Allegorie der Barden, um die Unbegreiflichkeit der Zeit begreifbar zu machen.

Meisterinformationen:

Es gilt, aus der Flut von Vermutungen folgende vier Fakten herauszuarbeiten:

1. Borbarad hat gegen Satinavs Macht gefrevelt.
2. Satinav bestraft jeden Frevler gegen seine Macht.
3. Satinav greift niemals freiwillig ein – außer um zu strafen.
4. Satinav hat zuletzt in Grangor eingegriffen.

Eine primäre Quelle ist natürlich das *Liber Zhammorica per Satinav*, das die Helden von Liscom von Fasar erbeutet haben (siehe *Alptrium ohne Ende*, Seite 45); weiterhin natürlich die geheime Puniner Studienausgabe der *Enzyklopaedia Magica*.

Falls Sie mit diesen (oder mit diesen in Verbindung stehenden) Helden *Der Krieg der Magier* gespielt haben, muß hier natürlich auch der *Ring Satinavs* erwähnt werden und Rohals/Borbarads Zeitmanipulation.

Borbarads Frevler gegen die Zeit

Durch die Erschütterung der Gildenmagier und wegen des exotischen Themas umfaßt das Gremium jener, die zu Satinav sinnvol-

le Urteile fällen können, auffällig viele Hexen, Schamanen und Druiden; bedeutende Sprecher in Reihenfolge ihrer Wichtigkeit: Gwynna aus Weiden (53), Raxan Schattenschwinge (50), Kailäkinen (57), Stoerrebrandt (29), Al'Gharrar (55), Gareth-Rothenfels (6) und Tonko-Tapam (58).

—Es mag zweifelhaft erscheinen, ob Liscom oder Borbarad als der Frevler gilt. Doch Satinavs Aufgabe ist bekannt: Er hütet den Kurs, den das Schiff der Zeit auf dem ewigen Strom nimmt. Es ist Borbarad, der heute existiert, obwohl er damals aus der Welt verbannt wurde. (+)

—Und seine Rückkehr ist nur der größte seiner Frevler gegen die Zeit: Borbarad erschuf den Ring Satinavs, mit dem er den Krieg der Magier stören wollte. Er hat Athavar Friedenslied, den Hüter der Zeit, erschlagen; er hat die Kugel Zeitenruf geraubt. (+)

—Er hat nachweislich fast alle der Sieben Formeln der Zeit angewandt. (–)

—Er hat den INFINITUM auf Dutzende seiner Artefakte gelegt. (+)

Satinavs Kraftlinien

Im kosmologischen Bereich der Zusammenhänge von Kraftlinien, Sternkonstellationen und Schicksalsfäden ist insbesondere das Modell von Robak von Punin (14) wichtig (siehe *Satinavs Spur, Vinsalt, Teleskop und Sternenturm*, S. 48 f.) sowie Forschungsergebnisse von Nachtschatten (30) und Morgel (32).

Die zwei Kraftlinien von Dragenfeld sind erforscht (*die Ketten Satinavs, die sich kreuzen*, wie es in Liscoms Aufzeichnungen heißt): Die erste ist die bekannte Hauptlinie, auf der unter anderem die Nagrach-Quelle und der Nachtschattenturm liegen. Die zweite verläuft von Dragenfeld durch Borbarads ehemalige Feste in der Gorischen Wüste nach Thalusion (wo am Ongalo vor 1000 Jahren eine ganze Stadt verschwunden sein soll). Interessanterweise entfaltet B. seine Macht fast durchwegs östlich dieser Linie ...

Das Geheimnis von Grangor (Ortskundige)

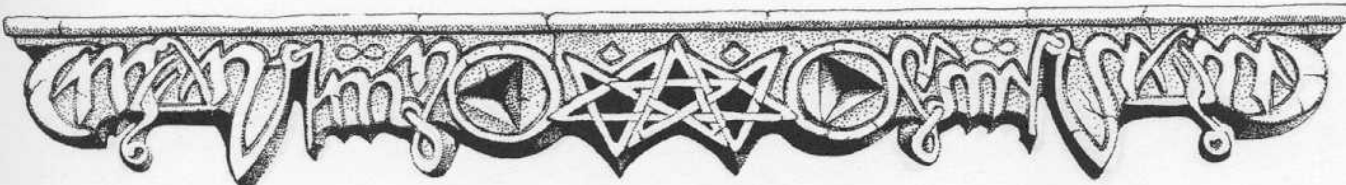
Was Satinavs letztes nachweisbares Eingreifen angeht (siehe das folgende Kapitel *Satinavs Spur*), sind die von dort stammenden Gildenmagier entscheidende Zeugen (Zitate siehe *Dramatis Personae*): Die Convocata Prima der Graumagier Prishya von Garlischgrötz-Grangor (11) stammt aus der herrschenden Familie Grangors, Spektabilität Jikhbar al Kharechem (21) leitet die Akademie von Grangor. Beide sind bereit, den Helden Empfehlungsschreiben an den Herzog bzw. an die Akademie mitzugeben.

Das Geheimnis von Grangor (Ein Brief)

Jenem Helden, der in der *Notwendigen Begegnung: Satinavs Eingreifen?* mit dem Geweihten Rahjas, Hesindes oder Efferds zu tun hatte, wird ein Brief eben dieser Kontaktperson übergeben:

„Anscheinend ist es vor genau 20 Jahren in Grangor zu einem Wunder Rahjas gekommen, in dessen Zusammenhang auch der Name Satinav genannt wurde. Zeugen sind laut dem Efferdtempel die Besatzung des Gildenlandseglers *Efferdsbraut* und die Geweihtenschaft des Rahjatempels in Neuhaven.“

Fügen Sie hier als Unterschrift den Namen eines Kronzeugen (Merisa, Ardis oder Isora, siehe unten) ein.



Satinavs Spur

Zweck und Stimmung der Szenen:

Wir suchen ein Wesen, das den meisten Aventurieren schlichtweg unbekannt und selbst für die Klügsten nicht wirklich verständlich ist – gerade weil es so selbstverständlich ist. Wie erklärt man, daß man Jenen sucht, der immer und überall das Morgen zum Heute, das Heute zum Gestern macht – und daß man jenes einzige Mal sucht, wo er anders vorgegangen ist? Dieser Teil stellt das vierte und letzte in ei-

ner Folge von Abenteuern dar, in dem die Helden großräumig und mit wenigen Anhaltspunkten nach etwas suchen müssen, dessen Natur sie nicht wirklich kennen. Nach Questen im Schnee, Dschungel und Gebirge nun in der Zivilisation; nachdem die Helden Vampire, Edelmetalle und Altertümer gesucht haben, gilt es nun, Zeugen zu finden. Von einer kleinen zukünftigen Ausnahme abgesehen, ist das in der Kampagne die einzige Gelegenheit, eine Art Krimi zu spielen.

Die Kanäle von Grangor

Meisterinformationen:

Die Suche nach einem früheren Eingreifen Satinavs führt unweigerlich zu **Die Kanäle von Grangor**. Haben die Helden dieses Abenteuer selbst erlebt, werden sie sich unweigerlich erinnern. Andernfalls gibt es andere Zeugen, deren Aussagen für die Gelehrten nun plötzlich neue Bedeutung bekommen haben.

Damals, vor 20 Jahren, hatte in Grangor der Kult des Namenlosen Gottes heimlich beunruhigend an Macht gewonnen. Oberhaupt war ausgerechnet die Hochgeweihte Letitia des Rahjatempels. Als die Zwölfgötter erkannten, daß der Dreizehnte Gott, der Verräter unter ihnen, bereits einen Teil seiner gefesselten Essenz nach Grangor gebracht hatte, reagierten sie mit göttlicher Grausamkeit, allen voran Efferd. Die Hafenstadt, drittgrößte des Lieblichen Feldes, wurde binnen einer Stunde völlig zerstört. (Der Tod von 10.000 Menschen bedeutet für die Götter vor allem, daß deren Seelen in Borons Hallen eingehen und damit aus der umkämpften Dritten Sphäre in den unbestrittenen Einflußbereich Alverans gelangen.) Daß bis heute nur eine Handvoll Menschen von dieser Katastrophe weiß, liegt daran, daß sie nie stattgefunden hat. Rahja, von Mitleid übermannt, umging den Beschluß ihrer göttlichen Geschwister und rief Satinav, den Wächter der Zeit, an. Der Vielgehörnte sandte ein Dutzend Menschen zwölf Stunden in die Vergangenheit, wo er die Zeit anhielt, so daß die Helden imstande waren, die Essenz des Namenlosen deutlich subtiler zu finden und zu zerstören. Doch auch eine Göttin muß für Satinavs Eingreifen einen Preis bezahlen – und diesen Preis gilt es zu finden.

Wir haben vier Varianten vorbereitet, wer Kronzeuge der damaligen Ereignisse ist. Wählen Sie denjenigen aus, den Sie für Ihre Runde am geeignetsten halten. Wir empfehlen jedoch, alle Personen und Szenen zumindest ins Spiel zu bringen. Nach 20 Jahren können sich die Beteiligten kaum noch an Einzelheiten erinnern.

Kapitänin Merisa: Wenn Sie die Suche besonders umfangreich durchspielen, die Institutionen des hochzivilisierten Horasreiches verwenden und alte Dokumente einbringen wollen, wählen Sie die

Kapitänin, die im Zuge der Rettung Grangors ums Leben kam. Ihr Testament enthält die nötigen Angaben, kann aber zum Ausgang der Ereignisse nichts beisteuern. Die Helden werden fast zwangsläufig nach den anderen Zeugen suchen: Sie können alle auftreten lassen oder dann gleich nach Belhanka (s.u.) abkürzen.

Kapitän Ardis: Wenn Sie eine ausführliche Suche bevorzugt 'auf den Straßen' wollen, nehmen Sie als Kronzeugen den bekannten Gildenlandschlepper, einen schweigsamen Mann, den ausfindig zu machen nicht so einfach ist. Seine Aussage könnte den Eindruck einer Sackgasse machen, aber auch nach Belhanka (s.u.) führen.

Isora, Hochgeweihte der Rahja: Wenn Sie die Suche straff und überblickbar halten wollen, gibt es eine Zeugin, die nicht nur alles miterlebt hat, sondern auch Satinavs weitere Spur ahnt. Die heutige Hochgeweihte Grangors kennt Yasinthe von Tuzak, die ehemalige Geliebte der Göttin (s.u.), und ist damit in jedem Fall der Schlüssel zur zweiten Hälfte der Suche, die die Helden ins Zentrum des Rahjakultes führt.

Die Helden: Auch wenn unter den Helden selbst direkte Zeugen sind, haben diese keinen anderen Hinweis, als ins Liebliche Feld zurückzukehren, um den Faden der Geschehnisse wieder aufzunehmen. Erst in Grangor werden wohl die entscheidenden Erinnerungen wieder geweckt werden. Ausnahme wäre das *Erinnerungslied* eines Elfen, aber gerade so ein mystischer Held wird gewiß (Ihrer Weisung folgend) gerne den Vorschlag machen, das Lied in Grangor anzustimmen.

Yasinthe von Tuzak: Langfristig gilt es, die ehemalige Geliebte der Göttin zu finden, deren Titel diesmal wörtlich zu nehmen ist: denn der Preis, den Rahja zu zahlen hatte, war, dem zeitlosen Satinav ein Kind und damit ein Werkzeug in Raum und Zeit zu gebären – und die Mutterschaft hat die oberste Dienerin der Göttin übernommen. Yasinthe und vor allem das halbgöttliche Kind haben eine auch nach Jahren noch sichtbare Spur hinterlassen, die die Helden aus dem Lieblichen Feld zurück durch Almada und schließlich ins Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall führen wird.

Prophezeiungen III

Traum: „Du bist wieder ein Kind. Die Plätze deiner Jugend. Deine Eltern. Wie viele Geheimnisse du damals hattest! Wieviel du vergessen hast! Die Vorstellung, zaubern zu können. Deine erste selbstgebastelte Waffe aus Holz. Du greifst danach. Dein erstes Steckenpferd. Du berührst es. Aus dem Kinderspielzeug wird eine echte Waffe: blitzend, hart, scharf, kantig, abgeschlagen, schartig, mürbe ... Staub. Aus dem Steckenpferd wird dein erstes echtes Reittier: temperamentvoll, edel, stolz, mutig, stark, erfahren. Was habt ihr alles erlebt! Dei-

ne Narben, seine Narben. Alt ist es geworden. Nur noch Haut und Knochen. Gebeine im Sand. Staub. Staub, der aus deiner Hand verweht – zum Horizont, wo ein neuer Tag beginnt.“

Sterne: Levthan zieht auf einer unerhört geraden Bahn dahin. Eben noch im Zenit, im Sternbild der Stute, zieht er südwärts, wo nahe dem Horizont noch immer Satinav und Nandus stehen.

Karte: Die Weissagerin des Feuers; jugendlicher Ungestüm, Veränderung, Umwälzungen und die Vorahnung davon



Aufbruch

Meisterinformationen:

Die Helden werden als offizielle Botschafter und Agenten der Gil-denmagie nach Grangor entsandt. Es ist plausibel, daß sie noch einige Heiltränke/ Elixiere auf den Weg mitbekommen; sie werden diese Hilfsmittel allerdings wohl in diesem Abenteuer nicht mehr so dringend brauchen (um so mehr aber im 6. Teil der Kampagne). Über die Reiseroute gibt es keine Diskussion: über den Yaquirstieg flußabwärts, zumindest bis Bomed, eventuell auch nach Vinsalt, und von dort westwärts zum Meer nach Grangor. Diese Strecke können die Helden mitsamt Pferden auch auf einem der berühmten großen Windenfrachter oder einer Flußbarke zurücklegen. (Die hochoffiziellen Geleitbriefe entheben die Helden dieses Mal von den finanziellen Verpflichtungen.)

Es gibt zwar das Gerücht über Dunkle Pforten unter den Akademie von Punin und Kuslik, aber die Spektabilitäten werden das weiterhin leugnen – zumal ja keine Eile besteht und der Limbus ohnehin nicht gerade sicher ist.

Falls Sie das Gefühl haben, daß Ihre Spieler die komplexen Zusammenhänge noch nicht wirklich durchschauen, können Sie den Helden eine der Spektabilitäten zu Seite stellen, die in ihre Stadt zurückzureisen beginnen – eine gute Gelegenheit für Rollenspiel und Aufarbeitung der bisherigen Informationen (Meisterpersonen 5, 20, 22, 58) oder echte Nachhilfe (Meisterpersonen 14, 21).

Grenze: Neu-Süderwacht

Allgemeine Informationen:

Euer Weg führt euch über 400 Meilen den Yaquir entlang, durch die fruchtbarsten Länder Aventuriens. Der Sommer ist mit aller Pracht gekommen, es ist schwül und heiß. Die reichen, goldenen Weizenfelder wiegen sich wellenartig im Beleman, der euch stetig ins Gesicht bläst. Nach einigen Tagen wächst am Horizont eine Festung in die Höhe, die Straße und Fluß unmißverständlich begrenzt.

Spezielle Informationen:

Die Reichsfeste Neusüderwacht in der Grafschaft Südpforte im Fürstentum Almada, am Nordufer des Yaquir östlich der Gugella-Mündung, gilt als der modernste Wehrbau des gesamten Kontinents. Vielfach gestaffelte, gegen Unterminierung tief ins Erdreich versenkte Mauern aus grauem Eisenwalder Granit, die selbst dem Hagel aus großen Wurfmaschinen widerstehen würden, breite Wehrgänge, auf denen Torsionsschleudern und Hornissen hin- und hergefahren werden können und so jeden Rechtspann Land in fast einer halben Meile Umkreis mit Tod und Verderben spicken können, scheinbar bis zu den Höhen der Goldfelsen aufragende Wachtürme, dazu Kasematten, Stallungen und Quartiere für sicherlich ein voll ausgerüstetes Reiterregiment, in Notfällen sogar mehr – die steingewordene 'Wacht am Yaquir'.

Die Festung wurde im Jahr 9 v.H. nach Plänen von Kanzleirat K.W. Gorad, Sohn des Tork, erbaut und gilt als architektonische Meisterleistung des von Perval bis Hal üblichen Monumentalstils.

Meisterinformationen:

Seit dem Frieden von Oberfels hat sich die Lage zwischen Altem und Neuem Reich entspannt – doch dies ist noch immer die Grenze der mächtigsten Reiche des Kontinentes. Auf der Straße wartet beiderseits eine Schlange aus Dutzenden von Wagen, Karren, Droschken, Packtieren und weit über hundert Reisenden.

Beschreiben Sie die Wartenden ausführlich – denn das ist der einzige Aufenthalt der Helden. Die Passierscheine, das Zweite Zeichen und ihr Ruf erlauben ihnen sofortigen Grenzübertritt. (Erwähnen Sie eine zickige methumische Baroness, die hingegen auf die Heimreise warten muß – Spieler lieben so etwas.)

Die Helden sollten die strengen Grenzkontrollen (bei den anderen) in Erinnerung behalten, um hier später einen Ansatzpunkt für die Wiederaufnahme der Spur der Gesuchten erhoffen zu können – auch, wenn die Suche hier eher erfolglos sein wird.

Das Liebliche Feld

Meisterinformationen:

Die Suche führt die Helden (theoretisch) in einem Bogen von Grangor über Kuslik nach Belhanka und dann landeinwärts nach Onjaro. Ein Abstecher nach Vinsalt, ins Zentrum, ist nicht notwendig, aber dringend empfehlenswert und wegen der Reiseroute und der sternenkundlichen Forschungen naheliegend. Passend wäre noch der Weg nach Bethana. Weitere logische Reiseziele, aber ohne Bedeutung für die Kampagne sind die Universitätsstadt Methum sowie Arivor, das Eiserne Herz des Lieblichen Feldes.

Betonen Sie, daß das Liebliche Feld als Land, Staat und Nation eigenständig ist. Bedeutende Elemente sind:

—Klima und Seefahrt: Das yaquirische Klima ist mild, in dieser Jahreszeit ist es extrem heiß und schwül; die reichen Böden und die Lage am Meer führen zu reichen Ernten.

—Hochzivilisation, Reichtum, Bildung: Die Horasier haben die bedeutendsten Schulen, die modernste Armee und Flotte und die begehrtesten Waren. Das Bürgertum ist wohlhabend, viele Handwerker erzeugen Luxuswaren, nur wenige Bauern müssen hungern, jeder Fünfte kann lesen.

—Neues Selbstbewußtsein, das oft auch bis zum Chauvinismus und Nationalismus reicht: Man bewohnt das *Wiedererstandene*

Horasreich, man spricht *Horathi*, in der Wochenmitte feiert man den *Horastag* (anstelle des *Praioastags*), man datiert nur nach *Horas' Erscheinen* (27 Hal entspricht 2512 Horas).

—Mode und Bewaffnung: Adel und Bürgertum tragen besonders feine Garderobe. Kavaliere, Gecken, Stutzer und Salonlöwen sind durchwegs mit Degen oder Florett bewaffnet.

Zur Ausgestaltung verweisen wir auf die Box **Fürsten, Händler, Intriganten** und auf **Die Götter des Schwarzen Auges**, insbesondere die Kapitel über die Kirchen der Rahja (70ff.) und der Hesinde (53ff.). Betonen Sie auch hier wieder den Informationsmangel – nicht um die Horasier lächerlich wirken zu lassen, sondern um die Erfahrung der Helden hervorzuheben. Die Einwohner, zumindest Adel und Bürger, sehen sich grundsätzlich als Höhepunkt der Kultur auf dem Kontinent.

Zudem halten sie sich für bestens informiert – nur gehören zufällig die Ostprovinzen Töbrien und Bornland zum rückständigsten und daher uninteressantesten, was es ihrer Meinung nach gibt. Über Maraskan weiß man beunruhigend gut Bescheid. Die meisten Horasier gehen davon aus, daß 'Borbarad irgendwo da hinten in seiner Schwarzen Feste' thront und 'in alle Himmelsrichtungen Seuchendämonen entsendet'. Er hat wohl 'auch einige Siedlungen



gebrandschatzt', aber von einem Krieg kann keine Rede sein. „Unter uns gesagt: Ich persönlich halte Borbarad für gefährlicher als die Schwarze Allianz.“ (Gemeint sind Al'Anfa und Mengbilla. Eine Erkenntnis, die die Helden vermutlich nur noch ein trauriges Lächeln kostet.) Rohal wird hierzulande ebenso sehr verehrt wie im Mittelreich und gilt zudem als „so ziemlich der einzige, der jemals in Gareth Kultur geschaffen hat“.

Das Fest der Freuden

Allgemeine Informationen:

Überall werden Bauernhöfe und Bürgerhäuser mit frischen Weintrauben, Blumen und Bändern geschmückt. Das Fest der Freuden steht bevor. Langsam fühlt ihr, wie die Schatten der letzten Wochen und Jahre unwirklich werden. Ist es Rahjas Hauch, der euch Hoffnung gibt? Wie schön diese Welt doch ist. Aber ihr seid gezeichnet – schon dieser Gedanke genügt, um an jenen zu denken, der diese Welt erobern und zerstören will. Nichts ist ewig – außer Satinav, und dessen Spur müßt ihr finden.

Dann seht ihr das erste Fest: Zwischen Straße und Yaquir hat sich ein ganzes Dorf versammelt. Fröhliche Menschen, manche bunt kostümiert, manche kaum bekleidet, formieren sich zu einem Umzug. Der Monat der Liebe hat begonnen.

Spezielle Informationen:

Vom 1. bis 7. Rahja wird das Fest der Freuden gefeiert (in dessen Verlauf in Belhanka auch die neue Geliebte der Göttin gewählt wird). Im Lieblichen Feld wird allerdings den ganzen Monat hindurch, in den Städten auch noch in den Namenlosen Tagen, ziemlich hemmungslos gefeiert. Weinfeste, Umzüge, Maskenfeste, Lustspiele, die andernorts schon eher als Orgie bezeichnet würden – und vor allem die freie Liebe.

Alles, was man tun muß, um vom jungen Wein des Vorjahres auszuschenken zu bekommen, ist ein Lied mitzusingen, den hübschen Hausherrn bzw. die reizende Hausherrin zu umarmen. Und natürlich bleibt es nicht unbedingt beim Umarmen.

Meisterinformationen:

Erinnern Sie die Helden daran, daß es ein 2. Rahja vor fünf Jahren war, als sie Dragenfeld erreichten und Borbarad zurückkehrte. Doch während dieser Reise haben sie es sich verdient, sich einmal wirklich zu amüsieren.

Rahjaopfer

Allgemeine Informationen – mögliche Szenen:

—„Nun, Signor, Ihr habt von den Früchten des Weinstocks gekostet“, flötet eine dralle Weinbäurin, die schwarzen Haare zu Zöpfen geflochten: „Wollt Ihr nun die anderen Früchte des Lieblichen Feldes kosten?“ Dabei läßt sie dich einen Blick in ihr enges Mieder werfen, der keine Zweifel offenläßt.

—Zwischen den Leuten tanzt eine Rahjageweihte, anmutig wie eine Gazelle. Ihr langes blondes Haar wirbelt umher, ihr schlanker weißer Leib schimmert durch das rote Schleiergewand, ihre Arme sind mit Schmuck in Form silberner Weinblätter geschmückt. Unglaublich, wie sie mit einigen Gesten eine ganze Straße dazu bringt, sich zu einem Reigen zusammenzuschließen. Mit bloßen Füßen springt sie auf dich zu und faßt dich lachend bei den Händen. Katzensgleich schmiegt sie sich plötzlich an dich und flüstert: „Ich heiße Laurana. Hast du heute schon geopfert, Fremder?“

Spezielle Informationen:

Im Mond der Rahja ist es fast schon religiöse Pflicht, der Liebesgöttin zu opfern. Hierzulande wird zu dieser Zeit auch Traviass Ehegelübde nicht so eng gesehen. Eine yaquirische Handwerkerin darf ihrem Gatten schon vorschwärmen, daß sie einen echten Ritter, Magier oder gar Elf herumgekriegt hat. Insbesondere sind natürlich überall Rahjageweihte zu sehen, die mit dem Volk feiern und sie anhalten, die Freude zu genießen.

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden fühlen, daß sie in einer Welt der Ritter und Magier einfach deswegen begehrenswert sind, weil sie offensichtlich stark, berühmt, wohlhabend und einflußreich sind. Lassen Sie Bewunderer und Geliebte jeweils genau das bemerken und hervorheben, was der Spieler an seinem Helden schätzt. Lassen Sie sie über Narben streicheln und sich ihre Geschichten erzählen (typische Aventurier haben keine Schwertnarben im Dutzend). Der Held, den einst die nackte Pardona bezauberte, bekommt eine besonders vertrauensvolle Dame. Für Heldinnen mischen Sie einen Barden mit Honigzunge, einen Gedichte schmiedenden Baron oder einen schwärmerischen jungen Burschen unter das Volk. Selbst das Rubinauge erscheint im Rahjamond eher faszinierend. Magier zu verführen gilt allgemein als Herausforderung, die Liebe mit Elfen soll zehn Lebensjahre zusätzlich bringen. Allenfalls Zwerge und wirklich verunstaltete (z.B. geschuppte) Helden könnten es schwerhaben. Aber gerade solche Seelen den Rausch der Hingabe fühlen zu lassen, betrachten Rahjageweihte oft als ihre Aufgabe.

Mit Ausnahme von wirklich keuschen Helden (z.B. Erzzwergen und manchen Magiern und Geweihten) sollte eigentlich kein Held eine der sieben Nächte ohne Begleitung verbringen. Und jeder Held sollte eine Begegnung (welcher Art auch immer) mit einem/einer Rahjageweihten haben – und damit Gelegenheit, beiläufig Informationen zu bekommen.

Entdeckung: Die Geliebte der Göttin

Spezielle Informationen:

Der Rahjakult hat im Lieblichen Feld besondere Bedeutung. Das Zentrum der ganzen Kirche liegt in Belhanka, wo in diesen Tagen die Geliebte der Göttin gewählt wird. Dieser Titel wird durchaus so verstanden, daß sich die Hochgeweihte ein Jahr lang zumindest spirituell mit der Göttin der Liebe vereinigen wird, also eines echten Wunders teilhaftig wird. Jede/r Rahjageweihte träumt davon, eines Tages erwählt zu werden, doch erfordert dies außerordentliche Schönheit, Hingabe und Liebe. Wirklich berühmt ist Yasinthe von Tuzak geworden, die in den letzten fünfzehn Jahren unglaubliche acht Mal zur Geliebten der Göttin bestimmt wurde. Leider ist sie seit einigen Jahren verschwunden – Schönheit ist wohl besonders vergänglich und Satinav ihr schlimmster Feind.

Meisterinformationen:

Falls hier nachgefragt wird, kann jede Rahjageweihte eine der folgenden Theorien beisteuern:

—Yasinthe hat die Eroberung Maraskans nie verwunden und immer gegen das Neue Reich intrigiert. (+) Vielleicht hat sie das in Schwierigkeiten gebracht. (–)

—Yasinthe war patriotische Maraskanerin. (+) Vermutlich ist sie nach Tuzak heimgekehrt. (–)

—Yasinthe war sehr karrierebewußt und mit 25 schon Vorsteherin des einflußreichen Tempels von Baburin. (+) Trotzdem hat sie,



soweit ich weiß, die Leitung dieses Tempels nicht wieder übernommen. (+)

—Yasinthe hat Rahja besonders inbrünstig geliebt, fast möchte ich sagen, zu sehr – wohl weil sie ihr so oft erschienen ist. Sie hätte alles für die Göttin getan. Ich glaube an eine geheime Mission. (+)

—Yasinthe ist schwanger geworden. Es ist recht unüblich, daß eine Dienerin Rahjas den Segen Tsas empfängt, solange sie aktiv ist. (+) Das hat ihre Karriere wohl beendet. (+/-)

—Es gab da eine sehr undurchsichtige Geschichte mit einem Drachen im Süden des Landes. (+) Danach mußte Yasinthe wohl das Liebliche Feld verlassen. (+/-)

Wichtige Information ist auch die, daß Halbgötter nicht unbedingt von ihren göttlichen Eltern geboren werden:

Levthan

Allgemeine Informationen:

Unter den tanzenden und singenden Menschen taucht fast in jedem Dorf und jedem Umzug einmal auch die Gestalt eines Widderhäuptigen auf. Bei den Yaquiriern ruft sie eine Mischung aus Spott, Angst, Neugier und Sinneslust hervor. Gar nicht selten trägt die Gestalt außer der mächtigen gehörnten Widdermaske gar nichts; bisweilen ist das Gemächt auch kunstvoll ausgestopft oder gar als mächtig aufragendes Horn dargestellt. Stets tanzt der Darsteller unbekümmert zwischen den Anderen, umgeben von einer Schar kreischender und lachender Frauen und lästiger Knaben, die Spottverse rufen und sich dann wieder in die Reihen der Zuschauer flüchten.

Spezielle Informationen:

Götter und Kulte: In diesem Zusammenhang besteht kein Zweifel, daß hier Levthan dargestellt wird, der brünstige Widder. Der Halbgott soll Rahjas Sohn sein, einst mit einem Sterblichen gezeugt und von diesem ausgetragen, weil die Göttin ihren überirdisch schönen Leib damit nicht belasten wollte. (Eigentümlichkeiten beim Zurweltkommen sind ja fast schon typisch für Halbgötter. Man denke an Rohal, dessen Kindheit überhaupt nicht stattgefunden zu haben scheint.) Der Maskierte darf übrigens traditionsgemäß sieben Tage lang nicht der Liebe huldigen, wird dafür aber nach den Festtagen im Rahjatempel geweiht.

Schriftliche Quellen

Meisterinformationen:

Der Freibrief der Magiergilden eröffnet den Helden Zugang zu allen Akademien und etlichen anderen Bildungseinrichtungen (wo die Helden auch jeweils Quartier finden können) und ist im Zweifelsfall auch geeignet, binnen ein, zwei Tagen Audienzen beim Hochadel zu erwirken. Bei all diesen Gelegenheiten lassen sich umfangreiche Aufzeichnungen anfordern und durcharbeiten.

Grundsätzlich ist es fast aussichtslos, in allgemeinen Chroniken nach den Ereignissen von Grangor zu forschen: Rahjas Wunder wie auch Satinavs Eingreifen haben kaum lebende Zeugen hinterlassen, Ermittlungen gegen einen Tempel des Namenlosen sind generell Staatsgeheimnis. Über den Wurm von Onjet gibt es eher zu viel als zu wenig Material, das meiste davon fast schon sagenhaft.

Wenn Sie hier einen Durchbruch oder eine Bestätigung brauchen, kann das Vierte Zeichen beim Finden verborgener Texte hilfreich sein. Derzeit werden viele Bibliotheken durchforstet, weil alle Datierungen auf die Horaszeitrechnung umgestellt werden. Dadurch

kommen viele alte Texte 'oben' zu liegen. Solche Dokumente können die Firnglänzenden Finger 'zufällig' finden (siehe Anhang). Dabei können Sie mit dem neugierig herumkrabbelnden Händchen unterhaltsame Einlagen bringen, ehe es gegen Ende des Abenteuers wieder dämonisch blutig wird.

Begegnungen

Meisterinformationen:

Falls die Reisen auf dem hervorragenden Straßennetz zu langweilig werden, können Sie die Helden mit folgenden Überlandbegegnungen aufmuntern:

—**Flüchtlinge aus dem Süden:** Sie haben Dröl, Chababien oder das Sikramtal entweder wegen des Roten Todes (einer von Borbaradianern verursachten Seuche vor anderthalb Jahren), wegen des Aufstands der Wanderarbeiter (ebenfalls wohl eine borbaradianische Kabale, vor fünf Jahren) oder wegen des Wurmes vom Onjet (vor fünf Jahren) verlassen und nicht wieder Halt gefunden; sie schlagen sich als Tagelöhner, Hausierer, Kesselflicker, Scherenschleifer, Flickschuster oder Bettler durch.

—**Pilger:** herablassend-fromm (aus dem Horasreich) oder äußerst schüchtern (aus dem Mittelreich); unterwegs nach/von Grangor oder Bethana (Efferd) oder Belhanka (Rahja)

—**Kaiserliche Landgendarmarie:** eine Wache bestehend aus einer Sergeantin und etwa sechs bis acht Korporalen; blaue Uniform, Säbel, Almadaner Schnauzbart bei den Männern; gemütlich-herablassend, ländlich; halten die Helden unweigerlich für ausländische Mercenarios (Söldner); kennen massenweise Gerüchte über Borbaradianer und Drachen und leugnen alle („Haha, sind ja nicht in Mengbilla, Signore!“) – was mit *Menschenkenntnis* oder *Hellsicht* zu bemerken ist.

Grangor – Stadt der Kanäle

Spezielle Informationen:

9.850 Einwohner; bedeutende Tempel: Efferd, Tsa; weitere Tempel: Travia, Phex, Rahja, Boron, Peraine; Akademie der Erscheinungen (Illusion, grau), Güldenlandmuseum, Kriegshafen, Herzogspalast. An der Mündung des Phecadi ins Meer der Sieben Winde, zwischen Phecanowald und Windhagbergen gelegen, erbaut auf einem halben Dutzend großer und insgesamt 40 Inseln. Im Stadtgebiet für Fremde keine Waffen außer Dolchen und Stäben erlaubt. Von 8. bis 12. Rahja findet hier die große Warenschau statt.

Meisterinformationen:

Zur Erweiterung und Vertiefung des Abenteuers ist die Grangorkampagne (siehe **Fürsten, Händler, Intriganten**, Seite 66) interessant, in der sich das Eindringen des Namenlosen zu den Geheimnissen von Echsgöttern und Erzdämonen fügt.

Rahjatempel

Neuhaven ist ein sprichwörtliches Hafenviertel: überfüllt, voller Gerüche und Gestank, laut und eher derb. Wie aus einer anderen Welt wirkt da der Rahjatempel aus rosa Eternenmarmor mit hellroten Ulmenholztüren.

Spezielle Informationen:

Die Helden werden wie alle Besucher von Geweihten empfangen und ins Bad geführt (nach der Sommerreise ohnehin eine Wohltat). Wün-



sche nach besonderen Gesprächspartnern und privaten Räumen werden gerne erfüllt. Die dienstälteste Geweihte Feliano, ein Mittvierziger mit sanften verträumten Augen, hat folgendes zu sagen:

—„Ich bin aus Ruthor und erst sieben Jahre am Tempel.“ (Damals hat Xeraan Ruthor überfallen.)

—„Die Hochgeweihte Letitia wurde vor 20 Jahren mysteriöserweise tot aufgefunden. Die Sache wurde immer wieder untersucht: Yasinthe, die Geliebte der Göttin, hat jahrelang alle Tempel des Reiches besonders intensiv besucht. Kürzlich waren erst wieder einige Efferdrüder aus Kuslik da, weil es damals wohl noch andere Todesfälle gegeben hat.“

—„Isora, die damals wohl Letitias Stellvertreterin war, ist inzwischen Hochgeweihte und derzeit noch in Belhanka, wo Anfang Rahja die Geliebte der Göttin gewählt wird. Nach dem siebten Rahja könnt Ihr sie dort gewiß noch antreffen.“

—Auf subtiles Nachbohren oder durch Hellsicht- oder Verständigungsmagie: „Ja, Isora hat wiederholt Andeutungen darüber gemacht, daß ihr Rahja erschienen sei. Die Umstände müssen aber erschütternd oder gar grauenerregend gewesen sein.“

Meisterinformationen:

Rahjageweihte sind nun einmal selten länger als bis zum Alter von fünfzig Jahren aktiv; so findet es keiner merkwürdig, daß (außer Isora) keiner der Zeugen mehr anwesend ist. Der Tempel weiß nichts davon, daß zwei Zeugenaussagen der Seefahrer aufgetaucht sind. Wichtig sind wie immer Erwähnungen von Belhanka, der Geliebten der Göttin und Yasinthe.

Um die Tempelchronik einsehen zu können, müssen die Helden ihre gesamte Diplomatie spielen lassen. (Die Gemeinde der Freude hat im Lieblichen Feld genügend politische Interessen, um auch Geheimnisse zu haben.) Tatsächlich gibt es eine Eintragung vor 20 Jahren: Die Hochgeweihte Letitia wurde tot aufgefunden (sofern Ihre Spieler seinerzeit keine andere Lösung präsentiert haben), die Geweihte Selinde blieb verschollen. Weiterhin erwähnt werden Isora, Oda und Abelmir sowie Güldenlandsegler, die wegen ihrer Abreise nicht mehr befragt werden konnten. Die Kriegerin Isora wurde übrigens erst zwei Jahre zuvor geweiht.

Wenn nach den anderen überlebenden Geweihten gefragt wird, kramen alle Tempelangehörigen Hörensagen zusammen: „Die sind weiß Rahja wo. Abelmir war ein Moha und ist wohl zurück in die Regenwälder gegangen. Oda hatte panische Angst und hat, glauben wir, der Weihe entsagt.“

In der Bibliothek liegt übrigens auch der Erstdruck des berühmten Standardwerkes *Folianth der Kreutherkunde*. Sechsstündiges sachkundiges Studium (oder ein Glücksgriff des Vierten Zeichens) führen zu der Gewißheit, daß es keine einzige Pflanze gibt, die Satinav zugeordnet werden kann – ausdrücklich deswegen, weil der Wäch-

ter der Zeit keinen natürlichen Einfluß auf die Welt nehmen kann. (Erlauben Sie nötigenfalls eine KL-Probe, um diesen Schluß auf Tiere und Menschen zu erweitern.)



Erläutern Sie auch den *Kinderraub von Ruthor* im Tsa 20 Hal, bei dem Xeraan 150 Kinder entführte und ein verfolgendes Kriegsschiff der Königin durch einen Dämon versenkte.

Efferdtempel / Efferdrüder

Süd-Grangor ist eine Insel, wo Pfeffersäcke und arme Schlucker gleichermaßen wohnen. Im Zentrum erhebt sich der Tempel wie ein Fels in der Brandung. Die Tempelhalle wird von grünem Licht kaum erhellt, das durch die Alabasterkuppel fällt. An den Wänden sind kostbare Opfergaben dankbarer Güldenlandsegler ausgestellt.

Spezielle Informationen:

—Unter den Votivgaben befindet sich ein Elfenbeinmodell der Dreimastkaravelle *Efferdsbraut*, gestiftet von Steuermann Ardis im Andenken an Kapitänin Merisa und seine Gefährten Goris, Kazan und Cort. Das Modell ist mit frischen Weinblättern gekrönt – Rahjas heiliger Pflanze!

—Hochgeweihte Erlane von den Inseln, eine grausträhnige, stille Meerestierkundlerin, wurde kürzlich von einem Geweihten befragt, der einen Bericht zum Konklave in Punin schicken wollte.

Nach der *Efferdsbraut* und ihre Besatzung gefragt, verweist sie an die Efferdrüder im Haus, wo sie auch die Kommission der Bramstetters aus Kuslik wegen der Todeserklärung Kapitänin Merisas hingeschickt hat. Der Güldenlandsegler Kapitän Ardis ist ihr persönlich bekannt. Er opfert regelmäßig nach jeder Heimkehr reichlich und war zum Monatsanfang im Tempel.

—Die Efferdrüder kümmern sich als Seefahrgilde vor allem um die Familien der Mitglieder und regeln auch Hinterlassenschaften. Außerdem führen sie die gründlichsten Schiffsregister und Hafenchroniken. Auskünfte geben die Schreiber Therengar und Nandurio: Die Dreimastkaravelle *Efferdsbraut* hat zwei Güldenlandfahrten hinter sich: eine vor 20 Jahren (Reeder: Bramstetter/Kuslik, Kapitänin: Merisa – Eintrag kürzlich korrigiert, s.u.), eine vor 6 Jahren (Reeder: Stoerrebrandt/Festum, Kapitän: Ardis). Außerdem 30 Fahrten ins Perlenmeer. Derzeit (Ingerimm 2512) im Dock in Kuslik (lt. Kapitän Ardis).

—Kapitänin Merisa und Navigator Goris galten als im Güldenland verschollen und wurden kürzlich (nach gesetzlicher Frist von 20 Jahren) für tot erklärt. Bei der Aktensichtung hatte sich herausgestellt, daß Merisa an der Fahrt nie teilgenommen hatte, weil sie bereits drei Tage vor Abfahrt in Grangor ums Leben kam – ertrunken im Kanal vor dem Rahjatempel. Testamentsvollstrecker ist ihr Reeder, das Haus Bramstetter in Kuslik.

Übrige Besatzung: Söldnerhauptmann Kazan wurde erstochen aufgefunden, Söldnerleutnant Cort blieb völlig verschollen.



Kapitän Ardis wird im Personenregister als lebend geführt. Wohnadresse bei Landaufenthalt: seine Schwester Sylvette in Suderstadt.

Meisterinformationen:

Auf Befragen geben Therengar und Nandurio (sowie hinzugezogene Kollegen) zu, daß alle drei Todesfälle Merkwürdigkeiten aufweisen. Insbesondere ist seltsam, daß eine Kapitänin in einem kleinen Kanal ertrinkt. (Wenn Sie die Helden etwas mehr durch das Liebliche Feld schicken wollen: Die Zeitung *Seewind* in Bethana ist die zuverlässigste Quelle für efferdianische Informationen.)

Akademie der Erscheinungen (Meisterinformationen):

Ansprechpartnerin ist (dank Empfehlungsschreiben) die stellvertretende Akademieleiterin, die resolute Magistra Magna Alandra saba Onaron aus Zorgan. Sie ist die Verbündete Seiner Spektabilität Jikhbar al Kharechem (21) im Kampf gegen die Grangorer Handelsherren, die lieber Lohnmagier sähen als 'tulamidische Gaukler'. An einer Illusionsschule sind natürlich Zeugenaussagen von einem halben Dutzend Personen registriert, die behaupten, die ganze Stadt habe durch Zauberei ihren eigenen Untergang nicht erlebt.

Sonstige Institutionen (Meisterinformationen):

—Prishyas Empfehlungsschreiben erlaubt eine sofortige Audienz im Herzogspalast. Herzog Cusimo von Garlischgrötz, gerade im Fechtsaal beim Üben, ist ein Lebemann, leicht zugänglich, aber wenig verbindlich.

—Im Rathaus: Der Stadtmeister und die Innere Stube sind typische 'Grangorer Stockfische', denen zu Wundern wie auch Dämonen nichts einfällt.

—Alle buchführenden Tempel haben zu diesem Datum extrem viele Wahr- und Alpträume verzeichnet. Der damalige geweihte Boronchronist brauchte elf fast schlaflose Tage und Nächte, um der Tradition Genüge zu tun und im Buch der Träume alle 167 Gläubigen mit den Träumen zu verzeichnen, die sie an diesem Tag in den Tempel getrieben hatten.

Wo steckt Ardis?

Meisterinformationen:

Wenn nach Kapitän Ardis gesucht wird, muß das in Grangor geschehen. Sie können das ganz einfach gestalten oder die Helden fröhlich durch die Stadt jagen, während sie ihn ständig knapp verfehlen. Plausible Orte für ein Treffen sind die Verwandtschaft im biederer Suderstadt, die Tempel von Efferd und Rahja und das Gildenlandmuseum.

Wenn die Helden ihn auf das Wunder ansprechen, wird er zögernd, aber bereitwillig berichten (siehe *Belhanka, Erinnerungen an die Zukunft*, Seite 50f.).

Horasstadt Vinsalt

Spezielle Informationen:

21.800 Einwohner; Tempel aller Zwölfgötter sowie vieler Halbgötter; Anatomische Akademie (Heilung, weiß), Ordenshaus vom Pentagramm zu Vinsalt, Palast der Horaskaiserin

Die 'Stadt der hundert Türme', auf zwei Hügeln erbaut, ist eine der reichsten Städte des Kontinentes. Die Ruinen von Alt-Bosparan erinnern daran, wie schnell solche Macht zerbrechen kann.

Die Horaskaiserin (Meisterinformationen):

Es ist durchaus vernünftig, wenn die Helden versuchen, bei Amene-Horas vorstellig zu werden. Die Kaiserin gibt an jedem Rohalstag eine Volksaudienz, wo man sich allerdings hinter hundert zerstrittenen Landadeligen, beleidigten Bürgern und hoffnungsvollen alten Mütterchen anstellen muß. Eine Privataudienz ist selbst für Gesandte der Magiergilden schwer zu erlangen, wenn man keinen konkreten Grund hat – jedenfalls nicht ohne wochenlanges Antechambrieren.

Dennoch gehen wir davon aus, daß die Helden innerhalb einiger Tage bis zur Horas vordringen können.

Staatsminister Abelmir von Marvinko wird den Sonderbeauftragten Signore Horasio Halman ya Dascovia rufen lassen (hinter dem sich Magister Reo Cordovan Sapallyo verbirgt – siehe *Alptraum ohne Ende*, S. 57). Dieser wiederum läßt sodann die Sonderausschüsse des Geheimen Rates, des Akademischen Rates und des Defensionsrates einberufen. Vor diesem Dutzend Wirklicher, Inspizierender und Leitender Räte dürfen die Helden dann (sofern hoffähig) ihre Aussagen machen und ihrerseits um Mitarbeit bitten. Die Hilfe wird sich allerdings auf die Zusage beschränken, zahlreiche Archive zu sichten. Dabei kommen binnen sechs Wochen jene Ergebnisse zu Tage, die die Helden durch eigene Recherchen in der halben Zeit erlangen können.

Ordenshaus vom Pentagramm zu Vinsalt

Der Botendienst der Grauen Gilde ist gerne bereit, wichtige Zwischenberichte zum Konvent oder an andere Akademien zu leiten.

Tempel des Nandus

Der Nandustempel ist ein schmucker kleiner Bau auf freiem Feld. Hinter dem Altar prangt die Nandusstatue, wo der Halbgott mit den silbernen Brauen dargestellt wird. Die oberste Geweihte, Vermittlerin der Weisheit Rumina Draneco von Bosparan, trägt Kopftuch, grau-grün-gelbe Kutte und mondsilbernen Schlangenring. Sie ist eine aufgeweckte und scharfzüngige Frau, die die Helden vom Konklave in Punin kennen. Sie weiß durch einen Wahrtraum von Rohals Tod und ist zutiefst erschüttert.

Curiositäten-Basar

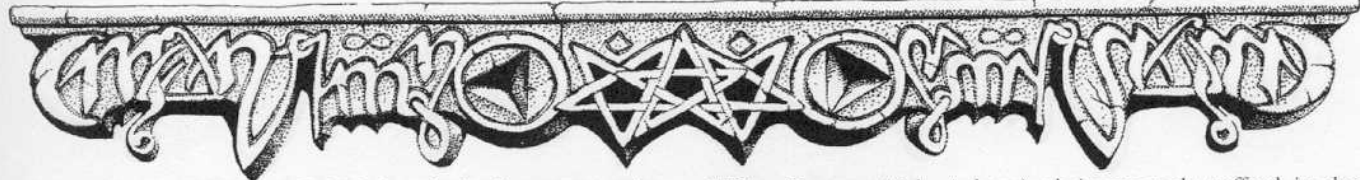
Der bunteste der fünf Vinsalter Marktplätze bietet Trödel, Kolonial- und Gildenlandwaren. Eine Marktschreierin ruft dich an: „Ihr seid ein Cavalliero, der wahre Wunder erkennen kann. Herbei, Signore, wenn ihr Dinge aus fernen Zeiten sucht. Tigermohn für die Unsterblichkeit, eine Drachenschuppe vom Wurm vom Onjet gegen die Dämonenpest.“

Meisterinformationen:

Als 'Opfer' bietet sich der Vierte Gezeichnete an oder ein Held, der bisher wenig mit der kopplastigen Handlung zu tun hatte. Die Frau hat die übliche Palette an Heilkräutern, vieles davon allerdings verdorben. Der Tigermohn nimmt allenfalls die Angst vor dem Tod. Die Drachenschuppe ist (für jeden Drachenreiter unverkennbar) falsch und in Wirklichkeit ein Stück vier Jahre alte Xordairinde. Der Wurm vom Onjet, so die Marktschreierin, hat vor einigen Jahren halb Silas gefressen und wurde dann von einem Wunderkind erlegt. (Fakten siehe *Der Wurm vom Onjet*).

Teleskop und Sternenturm

Vinsalt ist als Zentrum der Sternenkunde fast so berühmt wie An-chopal. Im Hesindetempel gibt es unter der Dachkuppel ein moder-



nes Teleskop, im Volkspark im Rahjahain steht der Sternenturm, der ebenfalls von Hesindegeweihten betrieben wird.

Meisterinformationen:

Die Astronomen unter der Hohen Lehrmeisterin Arba von Silas können den Helden umfangreiche Aufzeichnungen zur Verfügung stellen. Dabei lassen sich binnen einiger Stunden folgende fünf Entdeckungen machen:

Boron 22 Hal – Aufgang des Fuchses mit Phexens Auge: Genau ein Jahr vor Borbarads Inkarnation hat sich im Sternbild des Fuchses ein neuer Stern gezeigt: das Auge des Fuchses (s. *Aventurischer Bote* 50, S. 25). Der Graue Gott wußte, so scheint es, daß der Halb-gott von seinem Blute zurückkehren werde.

24 Hal bis 28 Hal – Sternbild des Drachen: Das gewaltige Sternbild des Drachen, das nördlich des Zwölfkreises einen halben Himmelsradius umfaßt, steht für jeweils vier von sieben Jahren am Himmel. Er gilt als Personifikation der Hohen Drachen, die in stem Kampf gegen Chaos und Brodem stehen – aber auch als Symbol jener Hälfte der Schöpfung, die stets die andere herausfordert. Der letzte Aufgang war 17 Hal – 21 Hal (Answinkrise und Zweiter Orkkrieg). Der aktuelle Zyklus nähert sich seinem Ende ...

11. Ingerimm 26 Hal – Sphärenbeben in der Gorischen Wüste: Durch die geringfügige Verschiebung einiger Sternbilder sind sämtliche Aufzeichnungen und Sternkarten inklusive Niobaras *Foliant* sowie mechanische Wunderwerke wie Anchopaler Astrolabien und Orbitarien ungenau geworden. Es ist nicht auszuschließen, daß frühere Ereignisse wie die Dunklen Zeiten oder der Zweite Drachenkrieg ähnliche Veränderungen hinterlassen haben.

Sternbewegungen Satinavs: Das Sternbild Satinav zeigt die auffälligsten Konstellationen vor zwanzig Jahren, vor dreizehn Jahren und vor fünf Jahren. Die letzte monatelange Konjunktion mit Nandus, allgemein mit Borbarads Wiederkehr assoziiert, dürften die Helden selbst beobachtet haben. Die früheren Auffälligkeiten sind beide Konjunktionen, bei denen besonders Levthan ungewöhnlich beständig verharrete.

Die Sieben Sternzeichen: Falls die Helden sich zugänglich zeigen, möchte Arba von Silas ihnen eine private astrologische Theorie präsentieren. Aventuriens Schicksal wird ja vom Nordhimmel dominiert, unter dem der Kontinent größtenteils liegt: Hund und Held, Kaiserstern, Gehörn, Drache, Elfenstern, Ogerkreuz und die Tötenspfote Uthar – sie haben die letzten zwanzig Jahre ohne jeden Zweifel geprägt. Nun hat Arba von Silas eine eigentümliche Entdeckung über die Sternzeichen des Südhimmels gemacht (siehe *Enzyklopaedia Aventurica*, S. 58 und 61). Als siebtes und fernstes Zeichen liegt dort der Kelch, des Lebens Antwort auf den Weltuntergang. Davor Satinav, der Stern der Zeit, begleitet von seinen Töchtern Fatas (Zukunft) und Ymra (Vergangenheit). Davor die Rubine der Dämonenkaiserin Hela-Horas. Davor der Pfeil, wegen der flügelartig danebenstehenden Sterne auch Dolch genannt. Davor die ungemein langsam wandernde Harfe oder Schriftrolle, die für Inspiration, Studium, Überzeugung steht. Davor die zwei Ringe (Verbindung, Vereinigung) und schließlich der Nachen (Reise, Veränderung, Weg).

Auch Arba von Silas kennt die Alanfanischen Prophezeiungen: „Seht Ihr nicht auch die Parallelen zwischen den sieben Zeichen – dort oben und ... hier unten?“ Dabei deutet sie auf die Gezeichneten. Es ist bekannt, daß die Sternbilder in anderen Kulturen und zu anderen Zeiten andere Namen haben und hatten (die Nivesen sehen statt dem Held einen Bogenschützen, die Mohas gar eine Dattelpalme) – aber fast immer ähnliche Bedeutungen.

Diese Deutung (siehe Anhang) scheint uns recht treffend, ist aber – wie immer in der Astrologie – nicht vollständig möglich: Jenseits des Horizontes liegt, wie im Norden, ein achttes Sternbild, das Niobara als *Das Unwißbare* postulierte. Dieses dürfte mit dem vierten Zeichen zusammenhängen. Satinav hingegen ist für die Sieben Zeichen von großer Bedeutung – ohne selbst eines zu sein.

Kuslik – Stadt der Hesinde

Spezielle Informationen:

21.800 Einwohner; bedeutende Tempel: Hesinde; weitere Tempel: Praios, Rondra, Efferd, Peraine, Phex, Tsa, Rahja; Halle der Antimagie (Antimagie, grau), Halle der Metamorphosen (Verwandlung von Lebewesen, weiß), Institut der Arkanen Analysen

Haus Bramstetter in Kuslik

Curonia in der Unterstadt ist der reichste Stadtteil, wo so bedeutende Handelshäuser wie Stoerrebrandt und Wyringer vom Berg ihre Kontore haben. Darunter ist auch ein Herrenhaus im Neugüldenländischen Stil: nach oben strebend, hohe Arkaden, Innenhöfe. Auf dem goldgrünen Schild steht einfach *Haus Bramstetter, Güldenlandhandel; Besitzer: Stover Stoerrebrandt.*

Meisterinformationen:

Das Haus Bramstetter zu Kuslik war bankrott, nachdem drei aufeinanderfolgende Expeditionen, darunter eine unter Line Bramstetter, verschollen blieben. Siberius Bramstetter, mit sechs Fahrten erfahrester Güldenlandlotse, steht heute fest in Diensten Stoerrebrandts (ebenso übrigens Kapitän Ardis, der die *Efferdsbraut* derzeit im Hafen zurückgelassen hat, um Grangor zu besuchen).

Als Vorgesetzter Kapitänin Merisas hat Siberius Bramstetter unlängst eine Kommission der Efferdbrüder nach Grangor geschickt, um sie für tot erklären zu lassen. Nachdem dies im Ratshaus geschehen war, konnte Siberius das Testament eröffnen. Die damalige Kapitänin von Steuermann Ardis hatte, vor der Abfahrt ins Güldenland stehend, ein Testament hinterlassen. Nachdem ihr Rahja erschienen war und ihr den Auftrag gegeben hatte, hatte die umsichtige Frau dieses Wunder beschrieben und als Brief ihrem Testament hinzugefügt. Kurz darauf kam sie am Rande der Zeitstarre durch die Katastrophe ums Leben.

Diese Fakten zu erfahren ist nicht einfach. Zu Geschäftsgeheimnis, Tötenspfote und der Natur des Geheimnisses kommt hinzu, daß die Bramstetters schon immer als erkonservativ und besonders diskret berüchtigt waren. Glücklicherweise hat die Kapitänin dem Bericht hinzugefügt, daß er jenen mitzuteilen sei, die seine wundersame Natur ermaßen können. (Sie ahnte natürlich nicht, daß dies 20 Jahre dauern würde.)

Wenn die Helden dem spießigen Pfeffersack Siberius Bramstetter klarmachen, welche Zeichen, Wunder und Katastrophen sie mit diesem Ereignis verweben, wird er die Verantwortung für das Geheimnis heilfroh abgeben. (Zur Beschreibung des Wunders siehe *Belhanka, Erinnerungen an die Zukunft*; Seite 50f.)

Die Hallen der Weisheit (Hesindetempel)

In der Oberstadt liegt Brigonis, das Tempelviertel – und hier der Nabel der hesindianischen Welt.

Das weitläufige dreistöckige Gebäude ist Sitz der Magisterin der Magister und birgt die heiligsten Artefakte, die Talismane und die legendäre Bibliothek, die größte Ansammlung von Wissen des Kontinents.



Meisterinformationen:

Mit dem Freibrief der Magierrilden können die Helden nötigenfalls nochmals zu Haldana von Ilmenstein (60) vordringen, beispielsweise um eine Dispens für Siberius Bramstetter zu erwirken, so daß dieser ungestraft das Geheimnis enthüllen kann. Hier ergibt sich auch nochmals die Möglichkeit zu einer Analyse eines Zeichens oder Artefaktes mittels der Krone der Herrin Hesinde. In der größten Bibliothek Aventuriens finden sich unter anderem verschiedene als gefährlich geltende Werke, darunter eine Urschrift des *Arcanums*, wo die Helden noch konkretere Sicherheit über Satinavs 'Charakter' erhalten können.

Belhanka – Stadt der Liebe

Spezielle Informationen:

4.670 Einwohner; bedeutende Tempel: Rahja; weitere Tempel: Efferd, Tsa, Peraine; Akademie der Geistreisen (Bewegung, grau). Die uralte Gartenstadt am Meer der Sieben Winde hat eine unvergleichlich lange Zeit des Friedens hinter sich. Seit sie sich vor 20 Jahren vom Grafen freikaufte, hat sich die Bevölkerung verdoppelt. Typisch sind die Gärten und Parks um die Häuser rings um die Hafenbecken, in dem Gondeln, geschmückt mit Lampions und Blüten, fahren.

Palast Rahjas auf Deren (Rahjatempel)

Auf der Insel Paradisela, nur mit Booten erreichbar, liegt der wunderschöne Tempel aus rosa Eternenmarmor, umgeben von einem Park, auf dem wegen der Feiertage ein Meer von blumengeschmückten Zelten steht. Vom 1. bis 7. Rahja findet hier die Wahl des/der Geliebten der Göttin statt.

Meisterinformationen:

Während dieser Zeit ist der Tempel für unsere Helden tabu. Allerdings ist es (mit ihren Referenzen) möglich, sich unter die etwa tausend Geweihten und ausgewählten Gläubigen zu mengen. Zur Wahl: Nachdem die Geweihten sich sieben Tage lang durch Rausch und Liebe, Tanz und Spiel kennengelernt haben, wählen sie aus ihrer Mitte die Geliebte der Göttin. Nachdem die jahrelange Favoritin Yasinthe von Tuzak nicht mehr teilnimmt, geben viele wieder einmal dem Moha Llabaduin von Tempel in Gareth die besten Aussichten. Am 7. Rahja ist es allerdings Shanhazadra aus Weiden, eine uneheliche Tochter Raidri Conchobairs, die im Festgewand nur aus purpurroten Dröler Königsspitzen vor ihre Kirche tritt (siehe **Das Große Donnersturm-Rennen**, S. 49).

Gylvana, die Hohe Hüterin des Kelches (Meisterinformationen):

Tempelvorsteherin ist Gylvana, die Hohe Hüterin des Kelches (siehe **Fürsten, Händler, Intriganten**, Seite 97). Sie ist, wie nur Eingeweihte wissen, die eigentliche Machthaberin einer Kirche, deren Oberhaupt jährlich wechselt und zudem die meiste Zeit auf Reisen ist. Von ihr ist ausdrücklich keine Hilfe zu erwarten, eher das Gegenteil: Yasinthe drohte durch ihre Wiederwahlen zur Konkurrentin zu werden. Außerdem macht Gylvana horasische Politik und hat kein Interesse an kontinentalen und dämonischen Verwicklungen oder auch nur Unterstützung der Gildenmagie.

Isora über Yasinthe

Die Hochgeweihte Isora von Grangor scheint unter den Anhängern Rahjas bekannt genug zu sein, damit ihr euch zu ihr durchfragen könnt. Dennoch dauert es inmitten dieses ewigen Festes und tausend ausgelassener Menschen fast zwei Stunden, bis ihr sie gefunden habt!

Zwischen all diesen Schönheiten fällt sie zunächst nicht sehr auf: langes flachblondes Haar, die üppigen Formen einer reifen Frau, in der Hand einen Stockdegen mit einem silbernen Pferdekopf. Sie begrüßt euch mit gewinnender Herzlichkeit und schenkt jedem von euch eine Berührung, die über einen einfachen Gruß hinausgeht. In ihren grünen Augen liegt die zeitlose Gelassenheit und der feierliche Ernst eines Menschen, der gefunden hat, wonach jede Seele sucht.

Als ihr den Grund eurer Suche nennt, schweigt sie und sieht jedem von euch einzeln tief in die Augen. Dann nickt sie: „Folgt mir. Ich habe lange auf diesen Augenblick gewartet.“ Durch das ausgelassene und frivole Treiben führt sie euch hinunter zum Strand. Dort besteigt sie mit euch eine rosengeschmückte Gondel. Sie läßt zwei Helden eine Weile rudern, bis Paradisela, das sommerliche Meer, die Dünung und der Beleman die geeignete Kulisse und Stille bieten. Dann beginnt sie zu erzählen ...

Meisterinformationen:

Isora ist die geeignetste Zeugin, um über das Wunder zu berichten (siehe unten, **Erinnerungen an die Zukunft**). Wenn die Helden ihre gesamte Mission erklären, wird Isora mit sich kämpfen, aber letztlich beschließen, daß es angebracht ist, auch Yasinthes Geheimnis zu enthüllen. Isora kennt Yasinthe gut genug, um alle Gerüchte (siehe **Entdeckung: Die Geliebte der Göttin**, Seite 45) bestätigen oder widerrufen zu können.

Allgemeine Informationen:

„Ja, ein hoher Preis für Satinavs Wohlwollen, das waren ihre Worte. Ich habe keinen Augenblick davon vergessen. Danach vergingen sieben Jahre. Dann hatten wir den selben Traum, Yasinthe und ich. So fanden wir einander. Wir wußten, daß sie gesegneten Leibes war. Sie trug das Kind neun Monde, zehn, elf, zwölf, dreizehn. Eine beunruhigende Zahl, aber wir ahnten, wessen Zahl es war. Und es war der Mond der Herrin, als Yasinthe gebar. Am zweiten Tag ging sie fort. Ich habe das Kind nie gesehen. Wir haben sie später noch zweimal zur Geliebten der Göttin gewählt. Aber Yasinthe hat nie über das Kind gesprochen, auch nicht mit mir. Vor fünf Jahren kam es dann zu jenen Ereignissen in Onjaro. Der Wurm vom Onjet – es gibt da nur sehr viele Sagen dazu. Soweit ich es verstanden habe, entlief ihr das Kind. Ich weiß nicht, ob sie es wiedergefunden hat. Jedenfalls mußte sie das Land verlassen. Ich glaube, daß die Draconiter sie suchten. Und aus dem Süden kamen die Wanderer. Yasinthe war überzeugt, daß alle hinter dem Kind her waren. Ich habe sie nicht gefragt, wohin sie gegangen ist. Sie erwähnte den Almadanischen Drachenorden, Drachenmagie, das Herz des Kontinentes. Mehr kann ich euch nicht sagen. Aber ich bin sicher, daß ihr sie finden könnt: Sie ist eine Frau, an die sich jeder erinnert – und wenn sie das Kind dabei haben sollte, besteht ohnehin kein Zweifel.“

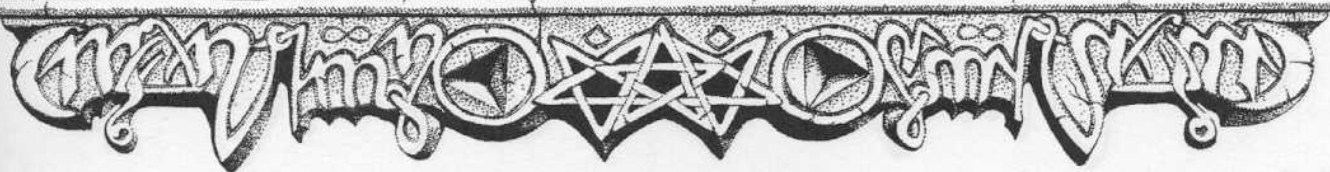
Meisterinformationen:

Isoras Hinweise sollen die Helden an zwei Orte führen: zunächst zur Sage vom **Wurm von Onjet**, danach zurück nach Almada.

Erinnerungen an die Zukunft

Meisterinformationen:

Zu den gesamten Ereignissen siehe **Die Kanäle von Grangor**, S. 43. Die entscheidende Erinnerung an das Wunder der Erscheinung Rahjas (ob der Helden, bevorzugt eines Elfen, Kapitän Ardis' oder Kapitänin Merisas) ist folgender Satz: „Rahja sagte: 'Ich mußte einen hohen Preis für Satinavs Wohlwollen bezahlen.'“ Was verlangt



man wohl von der Göttin der Liebe? Lassen Sie die Spieler (ohne besondere Betonung) hören, daß hinter der Katastrophe von Grangor – so wie hinter Pardona, die Borbarad zurückrief – der Namenlose steht. Auch wenn der Bethanier jetzt als alles überragende Bedrohung erscheint, wird es eine Zeit geben, wo man sich auf den Drahtzieher hinter dem Übel aller Äonen besinnen wird.

Bethana

Spezielle Informationen:

1.580 Einwohner; bedeutende Tempel: Efferd; weitere Tempel: Hesinde, Travia; Halle des Vollendeten Kampfes (Kampf, weiß). Die altertümliche Tempelstadt am Meer der Sieben Winde, begründet von der Efferdheiligen Bethana, wird heutzutage vor allem als angeblicher Ursprung von Tharsonius von Bethana (alias Borbarad) genannt.

Efferdtempel / Efferdbrüder

Im *Seewind* wird das aktuelle Schiffsregister ebenso geführt, wie beinahe alle Beförderungen und Todesfälle unter Seeleuten aufgelistet werden. Der Verbleib von Steuermann Ardis und Navigator Goris nach Abfahrt der *Efferdsbraut* läßt sich hier am besten klären, ebenso das Schicksal der Kapitänin Merisa und der übrigen Mannschaft.

Meisterinformationen:

Allfällige Recherchen über Borbarads Herkunft fördern allenfalls düstere Andeutungen zu Tage, die grundsätzlich erst Jahrhunderte später niedergeschrieben wurden.

Der Wurm vom Onjet

Meisterinformationen:

Onjaro ist als Station der Suche zwar wichtig, aber bei der Verfolgung eine Sackgasse. Die Helden müssen daher wissen, daß Yasinthe und ihr Kind später yaquiraufwärts reisten.

Spezielle Informationen:

Wenn man von Belhanka sechzig Meilen landeinwärts reist oder von Vinsalt hundert Meilen südwärts, dann erreicht man die Landgrafschaft Sikram und das Tal des Onjet, der bei Methumis ins Meer mündet. Dies ist das Liebliche Feld, wie es sich Klein-Alrik vorstellt: sonnendurchflutet, von endlosen Weinbergen bestanden, mit gutge-launten, gebräunten Menschen. Am Horizont erheben sich die gleißenden Zinnen der Goldfelsen, die hier zur Kabashpfote absinken; dort oben thront der uralte Kaiserdrache Shafir.

Onjaro ist eine schmutzige kleine Baronie, die von Weinbau und Holzwirtschaft lebt. Es gibt ein Schloßchen im frühhelaischen Stil, zwei Schänken namens *Rahjakelch* und *Casa Sikramia*, Tempel von Hesinde und Rahja, eine Volksschule. Auf dem Marktplatz steht eine kunstvolle Chorhoper Marmorstatue eines Kindleins mit gebieterischer Geste. Die Inschrift lautet: 'Dem Kindlein zum Preis und Segen, das uns vom Wurm befreit'. Das Geschlecht des Kindes ist nicht feststellbar.

Meisterinformationen:

Die Baronin Delhena-Naila von Ankrum befindet sich für eine Woche in Ankrum, wo sie als landgräfliche Vogtin fungiert. Von den Einheimischen sind durchwegs phantastische Berichte zu hören, die sich jedoch meist auf persönliche Verluste konzentrieren (siehe *Aventurische Boten* 48, 50 und vor allem 54). Insbesondere streiten alle darüber, ob ein Junge oder ein Mädchen gesehen wurde.

Gräfliche Volksschule

Die sogenannte Akademie ist ein weißes Haus mit rotem Ziegeldach, dem Schild zufolge 'von der Harbaliom Bosparani gestiftet und Hesinde und Nandus geweiht'. Aus dem Inneren hört man die Stimmen von Kindern, die Horassagen buchstabieren.

Meisterinformationen:

Der Unterricht umfaßt Lesen, Rechnen und Staatskunde (Schulen sind in Aventurien keineswegs üblich). Schulleiterin ist Magistra Dorabella Onjaranza, eine aufdringliche alte Jungfer. Die Magistra ist eine stramme Nationalistin und derart borniert, daß sie den ausländischen Helden gerne die Welt erklären würde. Zu der Drachensage hat sie dutzendweise eigene Theorien (viele davon aus der Luft gegriffen), die die Helden durch penible Rückfragen von den Fakten trennen müssen.

Spezielle Informationen:

—Etwa seit dem Frühling 2507 Horas begann ein Lindwurm die Landgrafschaft zu tyrannisieren. Etwa 50 Menschen kamen ums Leben, ein Dutzend Höfe wurden zerstört. Ritter und Magier waren gleichermaßen außerstande, das Ungeheuer zu stellen, geschweige denn, es zu besiegen.

—In den letzten 200 Jahren kam so etwas im Lieblichen Feld nicht vor, das allgemein als Revier Shafirs des Prächtigen gilt (der deswegen sogar in die kaiserliche Familie aufgenommen wurde). Shafir hat allerdings Hilfe gegen das Ungeheuer, das er *Shirchtavanen* nannte und als weiblich bezeichnete, abgelehnt.

—Der Wurm war hausgroß, hatte drei Köpfe, grüne Schuppen, Schwingen und einen feurigen Atem.

—Im Boron 2508 Horas zerstörte der Wurm ein Praioskloster. Dabei tauchte ein Kind von etwa sechs Jahren auf. Das Kind trat dem Wurm entgegen und beruhigte ihn. Es sprach sowohl mit dem Wurm wie auch mit den Zeugen. Danach stieg es auf den Drachen und flog mit ihm fort.

—Gebildete Zeugen berichten, daß das Kind metallene Ketten an Armen und Beinen trug, wie sie die Inquisition Magiern anlegt. Alle, die es sahen, stimmen darüber ein, daß das Kind bemerkenswert erwachsen und von besonderer Ausstrahlung war.

—Später erschien in der Stadt eine besonders schöne Rahjageweihte. Angeblich – darüber gibt es widerstreitende Aussagen – verließ sie den Ort in Begleitung eines Kindes.

Entdeckungen (Meisterinformationen):

Die Hesindegeweihte und der Rahjageweihte verfügen fast über alle Informationen wie Magistra Onjaranza. Letzterer kann bestätigen, daß Yasinthe in der Stadt war.

—Lassen Sie die Helden zunächst feststellen, daß es sich um einen ausgewachsenen Riesenlindwurm handelt: Auch die Magistra hat keinen Dokortitel in Drakologie – unsere Helden dagegen können wirklich beurteilen, was es bedeutet, sich einem großen Drachen entgegenszustellen.

—Das genaue Datum ist lt. örtlicher Chronik der 22. Bor. 23 Hal!

—In den folgenden Monaten waren mehrere Untersuchungskommissionen in der Landgrafschaft, namentlich die Draconiter aus dem nahen Neetha unter der persönlichen Führung von Erynnion Eternenwacht (61), Delegationen der Magierakademien Bethana und Kuslik (alle drei), eine Gruppe Rahjageweihte aus Belhanka und schließlich sechs Konzilsmagier aus Drakonia, die ja bereits seit fünf Jahren wieder Aventurien bereisen.

Shafir

Meisterinformationen:

In einem Abenteuer, wo so oft von Drachen, Draconitern, Drachenkindern und Drakonia die Rede ist, könnte die Gruppe auf die Idee kommen, sich Gewißheit beim berühmtesten Drachen des Lieblichen Feldes zu holen. Der rote Kaiserdrache Shafir in den Hohen Eternen ist 1.800 Jahre alt. Als Landherr von Khomblick ist er mit der Thronfolgerin verheiratet. Shafir erlaubt eigentlich nur Magiern, Geweihten und ähnlich Gebildeten, ihn zu besuchen. Die Gezeichneten sind also tatsächlich von Interesse für ihn. Allerdings hat er seinerzeit Hilfe abgelehnt. Aus dramaturgischen Gründen raten wir ab, Shafir auftreten zu lassen: Sie müßten diese mächtige Meisterfigur fast sinnlos und weit unter seinem Wert verschleudern.

Namenlose Tage

Meisterinformationen:

Die Reisen der Helden dürften die Zeit bis Jahresende benötigen. Am 30. Rahja ist das Reinigungsfest der Hesinde (siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, Seite 55); ein klassisches Meditationsfest, das jeder Magier begehen sollte und zu dem er – angesichts der Kampagne – auch seine Gefährten anhalten sollte. Sobald sich die Namenlosen Tage nähern, motivieren Sie die Helden, sich wieder Richtung Almada in Bewegung zu setzen.

Während der Namenlosen Tage wird nichts von Bedeutung geschehen, aber genau diese Tatsache sollte den Helden, vor allem dem Almadinen Auge, zu denken geben: Irgend etwas braut sich zusammen ...

Durch das Land des Mondes

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß die Helden am 1. Praios 28 Hal wieder die Grenze zum Mittelreich überschreiten, dieses Mal auf der Spur Yasinthos. Bedenken Sie, daß es in Almada immer noch die Zeit der Weinfeste ist, in der es – ähnlich wie im Rahja im Lieblichen Feld – auf den Straßen und Plätzen hoch hergeht, einmal davon abgesehen, daß Rahjaopfer kein 'offizieller' Teil der Feierlichkeiten sind. Außerdem liegen folgende, im Mittelreich wichtige Feiertage in der Zeit, in der die Helden durch Almada reisen:

—1. **Praios:** Sommersonnenwende (Neujahr); Jahresbeginn und höchster Feiertag in den zwölfgöttergläubigen Gegenden Aventuriens; Prozessionen mit Greifenstandbildern, Huldigung an alle Herrscher, Großes Wunder des Boten des Lichtes; Betonung der Ewigen Ordnung im Neuen Jahr: „Friede den Menschen, Treue den Fürsten, Gehorsam den Göttern!“

—2./3. **Praios:** Praiosfest; Fortsetzung ausschließlich in den meisten großen Städten des Mittelreichs, traditionelle Erhebungen verdienter Persönlichkeiten in höheren Adelsstand.

Die Opposition: Die Blutigen Sieben

Meisterinformationen:

Hinter diesem Namen verbirgt sich eine Gruppe von 'Antihelden', die sich im Verlauf der borbaradianischen Invasion zusammengefunden haben: Haakon Hasgarsson, ein Thorwaler, Aljescha Surjeloff, eine ehemalige norbardische Zibillja, Berosch Sohn des Blakharaz, ein ausgestoßener Amboßzwerg, Torben Dergeler, ein Magier der Verwandlungsakademie Tuzak, Brin Altacker, ein Söldner vieler Herren, Laraanya Schwarzklinge, eine abtrünnige Hexe, sowie – als heimlicher Kopf der Gruppe – Mirona ya Menario, eine Brabaker Nekromantin.

Die sieben stellen so etwas wie ein Zerrbild einer 'typischen Heldengruppe' dar: Sie sind Paktierer anstatt Gläubige, sie sind an keinerlei gesellschaftliche oder religiöse Beschränkungen gebunden, und sie verfügen über genügend Einfluß und Ausrüstung – insgesamt also durchaus ernstzunehmende Gegner.

Ihre Motivation ist durchgehend komplett egoistisch: Sie wollen Wissen, Ruhm, Macht und Gold und sind bereit, dafür über Leichen zu gehen. Zwar sind alle, wie bereits erwähnt, Paktierer einer erzdämonischen Wesenheit, einige auch Borbaradianer, aber keiner sieht die Erzdämonen oder gar Borbarad als Herrn und Meister an – aber auf der Seite der 'Bösen' sind die Chancen momentan nun einmal besser ...

Die Werte und Motivation der sieben Schurken finden Sie im Anhang auf Seite 76f.

Nachdem die Gruppe, deren momentaner Aufenthaltsort Fasar ist, am 23. Ingerimm durch einen Traum Mirona ya Menarios (der natürlich von Borbarad selbst gesandt wurde) auf die Helden aufmerksam geworden ist und weiß, daß der 'Meister' ein besonderes Interesse an den Gezeichneten hat, reisen die Sieben nach Punin, wo sie sich am 2. Rahja mit dem 'Schläfer' treffen und dann, Informa-

tionen sammelnd, den Yaqir hinabreisen. Während die Helden kreuz und quer durch das Liebliche Feld reisen, werden die Blutigen Sieben ihre Spur verlieren und versuchen, mittels eines Suchdämons (eines Gotongi) wieder Kontakt herzustellen. Dies ist jedoch wegen der häufigen Tempelbesuche der Helden kaum möglich, und so entscheiden sich die Schurken, ab dem 21. Rahja an der Brigella auf die Rückkehr der Helden zu warten und sie dann abzufangen, um die benötigten Informationen aus ihnen herauszupressen.

Wenn die Helden während ihrer Suche Nachrichten zum Konvent schicken, werden diese – auf dem Umweg über den 'Schläfer' – auch die Blutigen Sieben erreichen, was ihnen zum einen die Möglichkeit gibt, daß sie nur noch wenige Informationen brauchen, um selbst auf die Suche gehen zu können, was aber andererseits den Helden die Chance läßt, den 'Schläfer' zu enttarnen.

Die Blutigen Sieben wissen zwar, daß es sich bei den von ihnen verfolgten Helden um die Gezeichneten (oder einen Teil von ihnen) handelt, haben aber trotz Umhörens in Grangor noch nicht erfahren, was die Helden eigentlich wollen. Daher ist es ihr erstes Ziel, durch Beobachtung der Gruppe, durch Täuschung oder – falls es ihnen gelingt – Gefangennahme und Verhör eines Helden an die fehlenden Informationen zu kommen.

Das heißt: Sobald sie die Spur der Helden aufgenommen haben, werden sie etwas vorsichtiger vorgehen, versuchen, die Stärke ihrer Gegner einzuschätzen und dann geeignete Maßnahmen ergreifen. Wenn sie aber alle benötigten Informationen beisammen haben, werden sie ohne Skrupel vorgehen und versuchen, die Helden zu ermorden.

Da wir wissen, daß konsequent gespielte Meuchler oder Schwarzmagier ohne weiteres in der Lage sind, eine ganze Heldengruppe



auszulöschen, müssen Sie hier als Meister Vorsicht walten lassen. Ein Attentat mit tödlichem Gift sollte nie einen einzelnen Helden treffen; die Meuchler benötigen den Schutz der Nacht oder können es sich nicht erlauben, die Helden in der Öffentlichkeit anzugreifen; ein fehlgeschlagenes Attentat warnt die Helden vor und dergleichen mehr.

Ach ja: Wenn Sie ein 'realistisches' Vorgehen der Blutigen Sieben simulieren wollen, können Sie auch über deren Lebens- und Astralenergie sowie ihre verbrauchten Tränke, Elixiere und Gifte Buch führen. Einzelne mögliche Szenen wären:

Die Armbrustattacke

Berosch hat sich auf einem Dach in der Nähe der Unterkunft der Helden auf die Lauer gelegt und wartet darauf, daß ein einzelner Held vor die Tür tritt oder ein Einzelzimmer bezieht. Sobald er freie Schußbahn hat (ein Schatten im Lichtschein eines Kneipenfensters oder hinter einem Ölpapierfenster reicht ihm), wird er einen Bolzen mit Schlafgift (Qualität D) auf den Weg bringen.

Gestehen Sie dem Helden eine beliebige Aktion von einer KR Dauer zu, bevor er in Tiefschlaf sinkt. Wenn der Held zusammenbricht, eilen auf einen Pfiff hin seine Kumpane zu dem schlafenden Helden und versuchen, ihn in einen Sack zu stecken und zu einem schmerzhaften Verhör wegzuschaffen. Falls der Getroffene noch aufschreien konnte und die anderen Helden nun angestürmt kommen, ergreifen die Blutigen Sieben die Flucht; andernfalls erwarten den gefangenen Helden ein grausames Schicksal ...

Der Gestaltwandler

In einem beliebigen der kleinen Orte entlang des Wegs, eventuell auch in einem Landgasthaus, hat Torben Dergeler mittels eines IMAGO TRANSMUTABILE die Gestalt des Wirts angenommen und versucht so, die Helden nach ihrem Woher und Wohin auszufragen und möglichst viele verwertbare Informationen aus ihnen herauszuholen.

Je nachdem, wieviel die Helden preisgeben, weiß er entweder genug und gibt die Helden damit 'zum Abschluß frei', oder er versucht es am nächsten Tag in einer neuen Maske, als Bettler, reisender Händler oder gar Geweihter erneut ...

Der Gestaltwandler läßt sich eventuell enttarnen, indem man ihn auf die jeweilige nähere Umgebung und die Bewohner des Dorfs anspricht (Dergeler hat hier nur lückenhafte Kenntnisse, kennt keine Namen und spricht demzufolge nur von 'dem Schulzen' oder 'der Geweihten'). Außerdem ist er bisweilen für denjenigen, den er

verkörpert, etwas zu gut informiert ...

Der betroffene Wirt / Bettler / Geweihte ist entweder tot oder kann von den Helden gefesselt und geknebelt im Weinkeller / im Straßengraben / in der Reliquienkammer gefunden werden.

Ein Dolch im Dunkeln

Dieser Anschlag soll dazu dienen, einen Helden zu töten oder zumindest zu schwächen, und sollte gegen einen einzelnen Opfer gehen, von dem sich die Sieben keine verwertbaren Informationen erhoffen, sein Tod aber eine deutliche Schwächung der Heldengruppe bedeuten würde. Laraanya Schwarzklinge wartet entweder am Rande einer Menschenmenge auf einem Weinfest oder wirft sich gar einem Helden an den Hals, um ihn zu verführen und auf dem Weg zum Stelldichein zu erstechen. Alternativ – und spektakulär! – könnte sie auch mittels SPINNENLAUF unter einem Dach oder an einer hohen Zimmerdecke hängen ...

Ihr Dolch ist auf jeden Fall mit Kukris vergiftet, weswegen die Kammeraden des betroffenen Helden in der Nähe sein sollten, denn das Gift der Mirhamer Seidenliane wirkt verflucht schnell. Laraanya wird nach dem Anschlag sofort ihr Heil in der Flucht suchen.

Ein unterbrochenes Weinfest

Diese 'Großaktion' von Mirona ya Menario soll die Heldengruppe insgesamt so sehr schwächen, daß die Blutigen Sieben in der kommenden Nacht oder am Folgetag einen der Helden zum Verhör 'herauspicken' oder, wenn sie bereits alle benötigten Informationen beisammen haben, zum Abschlußgefecht übergehen können. Während die Helden auf einem abendlichen Weinfest versuchen, Informationen über Yasinthe und das Kind einzuholen, erhebt die Nekromantin, gesichert von Haakon Hasgarsson, auf dem Boronanger ein halbes Dutzend Leichen mittels einer Nephazz-Beschwörung (*Mysteria Arkana*, S. 164) zum Unleben und gibt ihnen den Befehl, die Helden zu attackieren.

Wenn die Leichen (*Lebende Leichname* und *Skelette*; siehe *Mysteria Arkana*, S. 175ff.) auf dem Weinfest auftauchen, bricht natürlich eine Panik aus. Die Untoten sind zwar keine echten Gegner für die Helden, aber wenn diese gleichzeitig verhindern müssen, daß sich die Besucher des Festes tottrampeln, und wenn ein Armbrustschütze mit guter Nachtsicht auf einem nahen Dach auf der Lauer liegt und ein Zauberer aus dem Schutz der Menge einen FULMINICUS wirft, sieht die Sache schon anders aus ...

Sobald sie entdeckt werden, versuchen die Blutigen Sieben sofort, sich abzusetzen, um keine eigenen Verluste zu riskieren.

Almada

Spezielle Informationen:

Es ist, wie oben erwähnt, die Zeit der sommerlichen Weinfeste (die aus dem Rahjamond herüberreichen): Ab dem späten Nachmittag sind Straßen und Plätze in Städten und Dörfern voll mit Menschen, die teilweise schon früh betrunken, teilweise maskiert, teilweise in Gruppen umherziehend und singend oder Paraden und Umzüge abhaltend, dem Wein huldigen.

Es ist schwierig, in den Herbergen ein Zimmer zu bekommen, aber der gute Ruf der Helden und das Zweite Zeichen sollten ermöglichen, daß die Helden nicht im Stall schlafen müssen.

Reise führt die Helden entlang des Yaquir zurück nach Punin, wo sie spätestens die letzten Informationen erhalten.

Neusüderwacht

Meisterinformationen:

Entsprechende allgemeine Informationen finden Sie auf Seite 44. Auch bei der Ausreise aus dem Horasreich werden die Helden keine Schwierigkeiten haben, wenn sie ihre (wahrscheinlich mittlerweile zusätzlichen) Passierscheine, ihren guten Ruf und das zweite Zeichen einsetzen.

Seit der Horaskränzung Amenes wechselnd mit verschiedenen almadanischen Truppen besetzt, verstärkt während der Kalman-Krise, bis auf eine Rumpfbesatzung nach Darpatien in Marsch gesetzt – kein Wunder, daß hier, trotz aller militärischer Disziplin



kein Mensch etwas über Yasinthe von Tuzak und ihr Kind weiß.

—Die Blutigen Sieben („Ein versprengter Söldnerhaufen, fragt mich nicht, unter wessen Banner.“) hat man hier in der Nähe vor gut einer Woche einmal gesehen. Als die nächste Patrouille in die entsprechende Gegend kam, waren die Sieben jedoch bereits wieder weitergezogen, so daß von ihnen nur ein Eintrag im Dienstbuch bleibt.

—Mindestens sechs der Blutigen Sieben warten jedoch ganz in der Nähe und beobachten die Straße, so daß ihnen die Helden sicherlich auffallen werden. Von nun an werden sie die Helden aktiv verfolgen und nicht mehr von ihrer Fährte ablassen.

Städte und Dörfer am Yaquir

Meisterinformationen:

Brig-Lo: Der kleine Ort (165 Ew.) besitzt ein Kavalleriefort, einen Borontempel und einen neuen Viergötterschrein auf dem Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht; man kann in der Herberge *Sieg von Brig-Lo* unterkommen.

Yasinthe

—Yasinthe hat vor etlichen Jahren das Schlachtfeld und die Tempel besucht; einige Leute wissen noch, daß es die Geliebte der Göttin war, die jedoch seltsamerweise allein reiste.

—Das letzte Mal, das muß so vor acht Jahren gewesen sein, war sie in Begleitung eines wunderschönen Knaben – oder war es doch ein Mädchen? – mit beunruhigend seelendurchdringendem Blick.

—Seit damals hat sie niemand mehr gesehen; sie ist aber mit Sicherheit nicht über den Yaquir gesetzt.

Die Verfolger

—Vor gut drei Wochen war hier ein Zauberer, wohl auf dem Rückweg von diesem großen Puniner Treffen. Er hat nach Leuten gefragt, die aussehen wie ihr und die wohl ins Horasische gezogen sind. Habt ihr ihn getroffen?

Sonstiges

—Die Straße am Südufer ist nicht so gut wie der Yaquirstieg, man sollte sie nur nutzen, wenn man mit den Novadis handeln muß.

—In letzter Zeit sind wieder häufiger Geister auf dem Schlachtfeld gesehen worden. (Mirona ya Menario hat sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen ...)

Bactrim, Weinbergen, Caras, Jassafheim: Diese Dörfer und Kleinstädte am Yaquir können fast alle mit einem Fluß- bzw. Fährhafen aufwarten, haben ein bis vier Herbergen für Durchreisende und meist Tempel oder Schreine der Götter Efferd, Peraine und Rahja; ihre Einwohner leben zumeist von Wein-, Obst- und Nußanbau sowie der Flußfischerei, außerdem gibt es zahlreiche, häufig recht gebildete und wohlhabende alteingesessene Handwerkerfamilien. Diese Orte sind allesamt für die oben genannten Überfälle der Blutigen Sieben geeignet.

Yasinthe

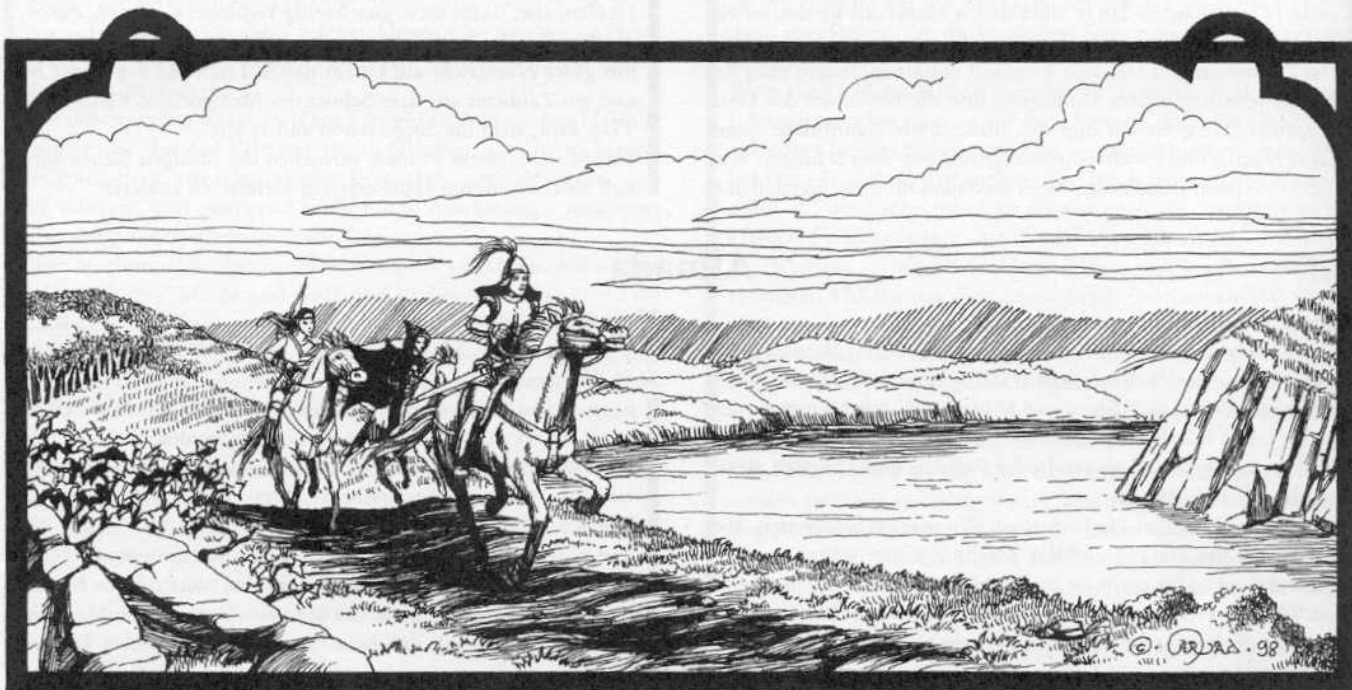
—Ja, an die vielmalige Geliebte der Göttin erinnert man sich natürlich. Schließlich hat sie häufig die Weinfeste mit ihrer Anwesenheit geehrt. Die letzten Male war sie in Begleitung eines beunruhigend hübschen Kindes und zum Schluß in Begleitung eines finsternen Leibwächters. Das ist aber schon so lange her wie der Orkkrieg.

—Alle Fährleute sind sich sicher, daß sie Yasinthe niemals übergesetzt haben.

Die Verfolger

—Während des Rahjamondes haben mehrere Leute nach den Helden gefragt: ein Söldner mit Augenklappe, eine Frau mit einer Spinnennetz-Tätowierung im Gesicht, ein riesiger Thorwaler. Man hat die drei auch mit anderen Leuten zusammen in mehreren Schänken gesehen.

—Die Leute, die nach den Helden gefragt haben, waren eine ziemlich rüpelhafte Bande, die mehrfach Streit vom Zaun gebrochen hat – aber sie haben gut gezahlt.





Cumrat: Die Baustelle der fast fertigen Kaiserpfalz in der Baronie Imrah beherbergt immer noch mehr als 1000 Handwerker und Tagelöhner. Da die Bauhütten aber je nach Stadt der Fertigstellung wechseln, gibt es eigentlich niemanden mehr, der sich an die Zeit des Baubeginns erinnert – der ohnehin nach Yasinthes Durchreise stattfand.

Yasinthe

—Wie gesagt, hier kann sich niemand an Yasinthes Durchreise erinnern, auch wenn die ehemalige Geliebte der Göttin natürlich vielen Almadanern ein Begriff ist.

Die Verfolger

—Ein zwergischer Mechanikus mit seltsam dunkler Hautfarbe hat sich vor etwa einem Monat nach den Helden erkundigt. Er war in Begleitung von einem halben Dutzend anderer Leute, die aber in der Entfernung auf ihren Pferden gewartet haben.

Sonstiges

—Die Kaiserpfalz wird wohl Ende des Jahres 28 bezugsfertig sein, wenn nicht alle Leute plötzlich an die tobrische Front eingezogen werden.

Then

Allgemeine Informationen:

Der Ort am Yaquirstieg, dessen etwa 400 Einwohner in erster Linie vom Geschäft mit den Durchreisenden leben, ist vor allem wegen seiner Fährstation von Bedeutung, da hier Reisende, die sich über den Raschtulspañ wagen wollen, den Yaquir überqueren. In Then gibt es zwei große Herbergen (eine davon eine regelrechte Karawanserei), je einen kleinen Travia-, Efferd- und Phextempel (letzterer mit Wechselstube) und einen Krämerladen für allerlei Ausrüstungsgegenstände. Die Gezeichneten sind im Ort wahrscheinlich bereits bekannt – zumindest einmal haben sie hier schon den Yaquir überschritten (Pforte des Grauens).

Meisterinformationen:

Die Helden können in Then folgende Informationen zusammentragen:

Yasinthe

—Yasinthe war vor etlichen Jahren mehrfach im Ort und ist jeweils im Phextempel abgestiegen.

—Sie war meist in Begleitung eines schweigsamen, vernarbten Kriegers, der so gar nicht zu ihr gepaßt habe, häufig auch in Begleitung eines wunderschönen Knaben.

—Seit etwa acht Jahren hat sie niemand mehr gesehen.

—Die Fährfrau beteuert, daß sie, als sie Yasinthe das letzte Mal gesehen habe (im Jahr, als alle gegen den Ork zogen – 20 Hal), nicht mit der Fähre übergesetzt sei.

—Der Phexgeweihte kann berichten – aber nur, wenn die Helden die Dringlichkeit ihrer Mission klarmachen (Überzeugen- oder CH-Probe) –, daß der Begleiter wohl ein Maraskaner war, wahrscheinlich ein Verwandter, und daß das Kind das Zeug zum Geweihten gehabt habe, das habe er gespürt.

Die Verfolger

—Vor etwas mehr als einem Monat hat hier ein grimmig dreinblickender, dunkelhäutiger Zwerg nach den Helden gefragt. Der Zwerg

war in Begleitung von einem halben Dutzend anderer seltsamer Gestalten, „Kopfgeldjäger, würd ich meinen – im Vertrauen, habt ihr was ausgefressen?“

Sonstiges

—Die Ferkinas auf der anderen Seite von Yaquir und Bosquir scheinen in letzter Zeit besonders aufsässig zu sein.

—Ein Knecht der Karawanserei hat vor nicht einmal zwei Wochen einen Drachen gesehen, der yaquirabwärts flog: fünf Schritt lang, von stumpf graugrüner Farbe, wie eine Schlange mit Flügeln, mit einem Reiter darauf – ein Karakil, wie die Helden mit einer Magiekunde-Probe+7 erkennen können.

Falls die Helden hier übernachten, bietet die Karawanserei mit ihrem bunten Gästegemisch natürlich einen idealen Hintergrund für einen weiteren Überfall der Blutigen Sieben.

Wieder in Punin

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß die Helden am 9. Praios wieder in Punin eintreffen, wo sich der Konvent natürlich weiterhin mit verschiedenen Themen, jedoch vor allem gildenpolitischen Fragen befaßt hat. Wichtigstes Anliegen war nun, da man auf die Ergebnisse der Untersuchungen der Helden wartete, der Prozeß gegen Tirlisin von Borbra, der vom mysteriösen Tod des Hauptanklägers Nostrianus Eisenkober überschattet wurde. Vor allem der Zeitpunkt seines Todes löste sogleich Gerüchte aus, denn am Vortag hatte die erste Anhörung bezüglich der Vorwürfe gegen Tirlisin von Borbra stattgefunden. Eisenkober wollte am nächsten Morgen das Belastungsmaterial vorlegen.

Eine genaue Untersuchung der Todesumstände ist zur Zeit noch nicht abgeschlossen, aber es gilt als erwiesen, daß Tirlisin von Borbra entgegen erster Vermutungen weder direkt noch indirekt den Tod Eisenkobers verursacht hat. Statt dessen wird sehr energisch nach des Verstorbenen persönlicher Scholarin und Sprecherin Alvina Viburnian-Crassula gefahndet, die noch während der Untersuchung samt dem – kugellosen – Hochmeisterstab flüchtete und daher als die Hauptverdächtige gilt.

Der Prozeß gegen Tirlisin von Borbra wurde schließlich am 5. Praios beendet; der Urteilsspruch ist an der Aushangtafel im Foyer der Akademie nachzulesen:

»Im Namen der Großen Grauen Gilde des Geistes ergeht, nach Ratschluß auch der Angehörigen aller Gilden, gegen den Angeklagten Tirlisin von Borbra folgender Urteilsspruch: Wenn man den Ausführungen des Angeklagten Glauben schenken darf, dienten alle ihm zur Last gelegten Taten einzig und allein der Beschaffung des so genannten 'Desiderats', mit dessen Hilfe er die Untaten des Sphärenschänders bekämpfen wolle. Wenn der Angeklagte also ein derart erklärter Feind des Dämonenmeisters ist und aufgrund seiner besonderen Verbindung zu diesem als einziger in der Lage ist, jenes 'Desiderat' aufzufinden, erscheint es der Gilde angemessen, daß Magister Tirlisin eben dieses aufzuspüren und der rechtmäßigen Vertretung der Gildenleitung zur näheren Examinatio zu übergeben hat. Um die Natur jener Verbindung zu klären, hat sich der Angeklagte unverzüglich zu einer Untersuchung in die Schule der Austreibung nach Perricum zu begeben, wo sein Geisteszustand nach den Regularien der Akademie auf eventuell vorliegende Besessenheiten zu prüfen ist. Damit der Angeklagte sich dieser Aufgabe mit allem Eifer widmet, verhängen wir seine disvocatio bis zur vollständigen Erfüllung des Werkes;



sein Stab Ferruginion verbleibt in Punin. Sollte sich der Angeklagte weigern, dem Urteil in allen Punkten Folge zu leisten, so sei über ihn die *disliberatio* und die *expurgatio* verhängt. Der *Ordo Defensores Lecturae* ist hiermit bei Androhung der *irregulatio* angehalten, die *disvocatio* von *Adeptus Tarlisin* auch auf alle die gesamte Gildengemeinschaft betreffende Ordensämter auszudehnen.»

Die Meinungen zu diesem Urteil sind erwartungsgemäß geteilt, auch wenn es von allen in dieser Form akzeptiert wird.

—Der Orden der Wächter Rohals, aber auch Gildenfremde wie die Draconiter und Golgariten hätten es natürlich gerne schärfer gesehen.

—Seine völlige Geständigkeit in allen Anklagepunkten (was allerdings ob seiner teilweisen Amnesie wenig Licht in die Vorfälle bringt) und seine offene Verteidigungsrede (er war immerhin bereit, sich notfalls auch der Folter zu stellen) haben sicherlich einiges dazu getan, das Urteil so milde ausfallen zu lassen.

—Es ist davon auszugehen, daß er die ihm gestellte, oft als fast aussichtslos bezeichnete Queste ohnehin nicht erfüllen oder auch nur überleben wird. Daß er weder aus den Gildenbibliotheken ausgeschlossen noch seines Magierstandes beraubt wurde, ist so zu werten, daß diese Maßnahmen zu Beginn einer lebensgefährlichen Suche zu unverblümt gezeigt hätten, daß ihm eher der Tod als der Erfolg gewünscht würde.

—Tarlisin ist praktisch sofort nach Verhängung des Urteils in Richtung *Perricum* aufgebrochen.

Folgende Informationen sind für den weiteren Verlauf des Abenteuers jedoch relevant:

Streckenbeschreibung

Spezielle Informationen:

Die Konzilsmagier sind zwar bereits Ende *Rahja* abgereist, um rechtzeitig zum Erscheinen des Lichtvogels in *Drakonia* zu erscheinen, aber sie haben den Helden eine Botschaft hinterlassen, die ihnen von einem Boten des OPV mitgeteilt wird.

„Das Konzil, wohl die geheimnisvollste aller Magierakademien, liegt auf den Gipfeln des *Raschtulswalles*. Der Weg führt über den *Yaquir* und *Wildenfest*, dann den *Bosquir* hinauf bis fast zu den Quellen. Geht immer auf den *Djer Tulam*, den höchsten aller Berge, zu, durch *Vorgebirge* und unwegsamste *Bergschluchten* und über mindestens drei *Pässe*. Dort gibt es nur noch einige *Einsiedler* – und natürlich die *Ferkinas*. Der letzte Paß wird von zwei *Berggipfeln* markiert, dem *Dschadrahi* (Speerträger) und dem *Ras Uchak* (Luchskopf). Dann folgt der Aufstieg über die sogenannten *Sechstausend Stufen*, immer auf den *Raschtul Kandscharot* zu, den *Vulkan Raschtuls Nabel*. Euer Ziel ist ein magisches Tal im ewigen *Wolkenmeer*, zwischen sechs *Gipfeln*. Durch das *Tor des Lichtvogels* tretet ihr ein.“

Atherion lebt

Meisterinformationen:

Der Schwarzmagier ist am *Kloster der Feueranbeter* mitnichten zu Tode gekommen, ja nicht einmal attackiert worden. Er hat sich am 21. *Rahja* in *Punin* zurückgemeldet und sich, nachdem er sich über die Beratungen zum Thema *Satinav* und die Suche der Helden informiert hat, sofort wieder nach *Fasar* begeben, um selbst Informationen einzuholen.

Wenn die Helden bis jetzt noch keine Vermutung haben, wo sich

Yasinthe und das Kind aufhalten, können Sie einflechten, daß *Atherion*, der sich ja der 'rahjagefälligen' *Magie* verschrieben hat, *Yasinthe* offensichtlich persönlich kennt und sich mehrfach mit ihr getroffen hat. Da diese Besuche in geringem zeitlichen Abstand stattfanden, muß *Yasinthe* irgendwo in der Nähe von *Fasar* zu finden sein – und damit wäre das *Konzil der Elementaren Gewalten* als *Zufluchtsort* deutlich möglich.

Der Schläfer II

Meisterinformationen:

Wenn die Helden während ihrer Reise durch *Almada* Verdacht geschöpft haben, daß irgend jemand zu gut über ihre Pläne und Wege Bescheid wußte, kann es gut sein, daß sie offen ihren Verdacht äußern, daß es auf dem *Konzil* noch mindestens einen *Spion Borbarads* gibt. Dann, und nur dann, sollten Sie folgende Prozedur einleiten: Der Kreis der Wissenden läßt sich sicherlich schnell einschränken (auf diejenigen, die an entsprechenden Beratungen teilgenommen haben), und *Beherrschungsmagier* aus *Elenvina* oder *Hellscher* aus *Rommilys* werden sich speziell der entsprechenden Personen annehmen. Da die meisten Verdächtigen einem Blick in ihre Gedanken freiwillig zustimmen werden, wird der Hauptverdächtige schnell eingekreist sein.

Wenn der Schläfer enttarnt wird, sollte er versuchen, in einer möglichst spektakulären Aktion die Helden zu ermorden, und dabei noch eine persönlich an die Gezeichneten gerichtete Warnung ausstoßen, die an das Ende von *Bastrabuns Bann* anknüpft: „Der Meister scheint nicht sehr erfreut über eure ständige Verwicklung in die Fäden seines halb göttlichen Schicksals zu sein.“

Gestalten Sie einen eventuellen Kampf kurz und brutal: Wenn Pfeile des Lichts, Vertreter des ODL oder skrupellose Schwarzmagier in der Nähe sind, kann es sein, daß der Schläfer bereits ein Häufchen stinkender Asche ist, ehe er zu einer Verteidigungsrede ansetzen kann. Wichtig ist, daß er im Anschluß nicht mehr befragt werden kann.

Sollte tatsächlich einer der Spielerhelden der Überläufer sein, stehen die Chancen schlecht für den Rest der Gruppe – und wird er gar enttarnt, steht es ganz schlecht um den betroffenen Helden. (Ein halbes Jahr geschlossene Abteilung in *Perricum*, verbunden mit diversen *Exorzismen* ist das Mindeste, was ihn erwartet.)

Soviel Zeit verloren

Meisterinformationen:

Machen Sie den Helden klar, daß sie irgendwann ihre Pferde zurücklassen müssen. Da sie keine Ahnung haben, wohin sie die Suche nach *Yasinthe* nach dem *Raschtulswall* führt, ist das Sinnvollste, die Tiere zum Schlund zu schicken – dem einzigen Ort, den sie in den nächsten Wochen sicher ansteuern wollen. (Für die Dramaturgie ist dieser Kniff entscheidend, sonst stehen die Helden im sechsten Abenteuer, das die meiste Beweglichkeit und viel Kampfkraft verlangt, ohne ihre eigenen Reittiere da.) Die Spieler sollen hier durchaus an einem Problem knabbern. Seinen Magiershadif will man einem Fremden (ganz zu schweigen einem *Almadaner*) ungern anvertrauen, mit einem *Traloper Riesen* oder einem anderen *Streitroß* kann man das gar nicht tun. Natürlich gibt es in *Almada* genug *Ritterrehe* und *Pferdekenntnis*, um so eine Überführung trotzdem zu ermöglichen. Allerdings sind befreundete *Edelleute*, bezahlte *Viehtreiber* oder frisch angeworbene *Knappen* nicht halb so sinnvoll wie ein Besuch bei den *Beilunker Reitern*.



Die Helden können für den Aufstieg in den Raschtulswall natürlich in Punin Maultiere oder Esel mieten, um ihre Lasten zu transportieren – was sich auf die Geschwindigkeit deutlich förderlich auswirkt.

Lassen Sie die Helden den Zeitdruck der Einladung zur Zwölfgöttertjoste fühlen. Insbesondere das Wandelnde Bild (Zweites Zeichen) wird unabhängig von Loyalität zu mahnen beginnen. Auch die Spieler sollen nicht die Sicherheit haben, daß dieser Termin zur Kampagne gehört und sich diese schön der Reihe nach präsentiert. Das Wort Zeit soll sich zusehends im Kopf der Helden verfestigen. Es hat so viel Zeit gekostet, Borbarads Wiederkehr zu entdecken und Aventurien begreiflich zu machen. Und jetzt, so scheint es, bleibt zu wenig, um den Dämonenmeister aufzuhalten ...

... und immer weiter

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß die Helden mit den nunmehr gewonnenen Informationen den kürzesten Weg zum Konzil der Elementaren Gewalten nehmen werden: durch das Bosquirtal aufwärts in den unwirtlichen Raschtulswall. Als Abreisedatum aus Punin sei von unserer Seite aus der 10. Praios festgesetzt. Der Weg führt zunächst über die Yaquirbrücke bei Punin, dann über Schlangentodt nach Wildenfest und weiter vorbei an Selaque.

Bosquirien, also die östlichen Baronien der Grafschaft Ragath, hat mit dem 'lieblichen' Almada nur noch wenig gemein, sobald man sich auch nur wenige Meilen vom Yaquir entfernt. Die schroffen, dicht bewaldeten Vorgebirge des Raschtulswalls bieten kaum Weg und Steg, die Bevölkerung gilt als mürrisch und humorlos, und das Wetter ist hier so launisch wie Efferd selbst. Wetterstürze, abendliche Gewitter und damit einhergehende reißende Wildbäche, Berg-rutsche und vom Blitz gespaltene Bäume sind an der Tagesordnung. Außerdem hat sich der ehemalige Lehnsherr von Schrotenstein, der Magier Rakolus, mit dem Dämonenmeister verbündet (und danach die Flucht ins Töbrische angetreten), weswegen hier die Furcht vor jenseitigen Schreckgestalten allgegenwärtig ist.

Wildenfest

Allgemeine Informationen:

Der Weiler Wildenfest in der Baronie Schrotenstein ist ein unbedeutendes Nest von 280 Einwohnern, dessen 'Sehenswürdigkeiten' mit einem Perainetempel, der Herberge *Dythlindes Kelch* und einem massiven Wehrturm (der sich Grenzfeste schimpft) bereits vollständig genannt sind.

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß die Helden am 10. Praios abends in Wildenfest eintreffen. Hier können die Helden folgendes erfahren:

Yasinthe

—Ja, eine solche Frau vergißt man schließlich nicht so leicht. In dem Sommer, als die Ferkinas in Selaque ... also vor etwa acht Jahren ... Ja, die Dame war zwar nur für einen Tag hier, aber sie hat fünf Goldstücke für ein großes Fest gespendet.

—Das Kind, das sie dabei hatte, ein hübscher Bürsche – oder vielleicht doch ein Mädel? – von vielleicht sieben Jahren, hat den anderen Kindern im Dorf Angst gemacht, genau wie der finstere Kerl, der sie begleitet hat.

—Die drei sind dann wohl weiter bosquiraufwärts gezogen. Wis-

sen die Götter, was sie da wollten. Sie hatten nur Marschgepäck dabei, sahen also nicht so aus, als wollten sie da oben einen Haushalt gründen.

Die Verfolger

—Ein grummiger Zwerg mit einer riesigen Armbrust? Ein Thorwaler? Eine schlanke Frau mit Spinnentätowierung? Nie gesehen.

Sonstiges

—Im Dorf hätte kein Mensch gedacht, daß der Herr Baron, na ja, ein Sonderling war er ja schon immer, aber daß er so ein Schurke gewesen ist. Aber wenn's der Herr Kaiser und der Herr Lichtbote so sagen ...

—Zur Zeit ist auch Wildenfest noch von der Loyalistisch-Almadanischen Wehr (siehe unten) besetzt, die sich im Turm eingerichtet haben. Momentan sind sie aber auf Ausritt.

—Seit sie den Herrn Rakolus fortgejagt haben, geht's in den Wäldern nördlich von Wildenfest um. Aber bei Schrotenstein selbst soll es noch viel schlimmer sein.

Momentan haben die Helden einen knappen Vorsprung vor den Blutigen Sieben (oder deren Rest), die mittlerweile beschlossen haben, die Heldengruppe in der bosquirschen Wildnis zu stellen und alle bis auf eine Person niederzumachen. In Wildenfest ist also mit keinen Problemen zu rechnen.

Grenze nach Selaque

Meisterinformationen:

Von Wildenfest aus geht der Ritt am Morgen des 11. Praios weiter den Bosquir aufwärts, nun jedoch hat sich die Straße in einen besseren Karrenweg gewandelt, und die mit Schwarzpappeln, Zypressen und Steineichen bestandenen Hügel, die das Bett des Bosquir einrahmen, sind auch bereits deutlich näher zusammengerückt. Tagsüber weht noch ein warmer Wind aus dem Yaquirtal herauf, während es nachts, wenn die Luft von den eisigen Höhen des Raschtulswalls herabfällt, bereits empfindlich kalt werden kann.

Am Nachmittag ist folgende Begegnung möglich:

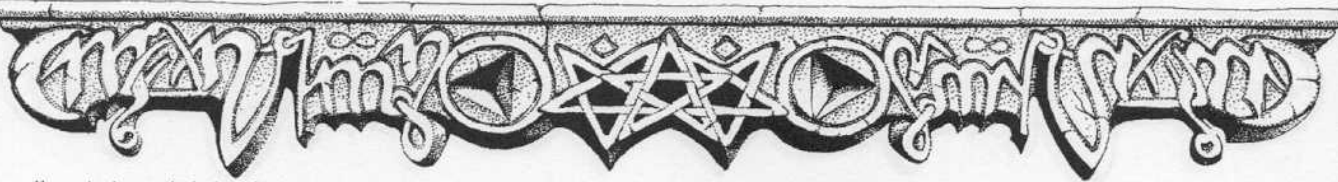
Allgemeine Informationen:

An der Grenze zum kaiserlichen Lehensland Selaque hat ein Haufen verwegener Gestalten einige Zelte aufgestellt und einen Schlagbaum errichtet. Zwar weht über den Zelten die almadanische Landesfahne, jedoch sieht der Trupp, der offensichtlich vorhat, euch den Weg zu versperren, eher wie ein Dutzend zweifelhafter Söldner aus.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um Kämpferinnen und Kämpfer der Loyalistisch-Almadanischen Wehr, eines während der Answinkrise ins Leben gerufenen Schutzbundes almadanischer Adliger, der, nachdem Baron Rakolus von Schrotenstein zu Borbarad übergelaufen war, die Baronie Schrotenstein, und, im gleichen Zug – und höchst widerrechtlich – das kaiserliche Lehen Selaque besetzte. (Um dies zu wissen, braucht es je eine erfolgreiche Probe auf *Staatskunst* +5 und *Rechtskunde* +2).

Die 'Loyalistischen Almadaner' gebärden sich recht hochnäsiger und wie direkte Abgesandte des Landesherren. Sie wollen um das Woher und Wohin der Helden wissen, ihr Gepäck inspizieren und gar noch Zoll erheben. Wenn die Helden in Eile sind und ihnen hier der Geduldsfaden reißt, ist das durchaus zu verstehen, allerdings



wollen sie ja auch kein blutiges Gemetzel anrichten. (Die Almadaner, die es sich hier eigentlich weitab der Autorität gut gehen lassen, hätten trotz Überzahl nicht den Hauch einer Chance.)

Ein scharfer Befehl eines Geweihten oder ein geschickt platzierter Zauberspruch (keiner der Almadaner hat eine MR von mehr als 5) können hingegen Wunder wirken ...

Die Quelle des Bosquir

Allgemeine Informationen:

Und weiter den Bosquir hinauf. Längst ist aus dem Karrenweg ein Pfad geworden, der sich an dem Wildbach entlang durch ein schmales, dicht bewaldetes Tal schlängelt, dessen prägende Vegetation nunmehr Zirbelkiefern, Föhren und Lärchen sind, aus denen bisweilen noch eine trotzig Eiche herausragt.

Auf einer schwankenden Hängebrücke wechselt ihr auf die andere Seite der Klamm, durch die der Bosquir nunmehr fließt. Auf den blühenden, aber kargen Grasflecken oberhalb der Baumgrenze könnt ihr die Ziegen und Schafe, zuweilen auch Esel der Bergbauern erkennen; in einigen, etwas breiteren Seitentälern auch Rashduler Drehhörner, die blauschwarzen, halbwild Rinder mit den mächtigen Hörnern.

Bisweilen kommt ihr an einem Steinbruch vorbei, wo ausgemergelte Männer und Frauen von Hand Steine für die Straßen des Kaisers zer-

klopfen, während ihre Kinder sie weiter zerstückeln und in Eselkörben stapeln.

Schließlich gelangt ihr an die Quelle des Bosquir, oder besser: die Quellen, denn von drei Seiten strömen hier Wildbäche über fünfzehn Schritt hohe Klippen in einen klaren Teich, aus dem dann, ebenfalls über eine ein Dutzend Schritt hohe Stufe, der Bosquir austritt. Der Pfad windet sich in Serpentina die Felswände hinauf, um schließlich in einem gut eine Meile breiten, mit saftigem Gras bedeckten Tal zu münden, in dessen Mitte einer der drei Quellbäche des Bosquir plätschert. Hier oben spürt ihr auch wieder den Beleman, der von Westen regenschwer gegen das Gebirge anstürmt und die Gipfel mit bleiern Wolken umkränzt. Im Osten erhebt sich eine graue Mauer mit weißen Zinnen, gefolgt von einer weiteren, höheren. Und irgendwo dahinter ragt ein einzelner Gipfel in die Wolken – der Djer Tulam, der höchste Berg Aventuriens.

Meisterinformationen:

Die Helden werden die Quelle des Bosquir wahrscheinlich am Nachmittag des 13. Praios erreichen, d.h., sie mußten bereits einmal in der Wildnis kampieren. Da die Hauptbedrohung der Helden von den Blutigen Sieben ausgehen soll, können Sie hier gut und gerne auf wilde Tiere oder Ferkina-Überfälle verzichten. Machen Sie den Helden jedoch klar, daß sie sich von nun ab wieder in der Wildnis befinden – und das im Herzen des Kontinents.

Der Raschtulswall

Meisterinformationen:

Beginnen Sie am besten hier eine neue Spielsitzung: der Show-down mit den Blutigen Sieben, **Der Aufstieg** und schließlich das harmonisch-hoffnungsvolle Finale durch die Entdeckungen im **Konzil der Elemente**.

Rabennest

Allgemeine Informationen:

Der Tag neigt sich dem Ende zu. Die Quelle des Bosquir liegt schon einige Stunden hinter euch, und ihr seid rechtschaffen müde und zerschlagen von eurem scharfen Ritt. Den Pferden geht es schlechter. Stille ist über das Tal gefallen, Stille, die nur vom vereinzelt Schrei eines Adlers gebrochen wird. Vielleicht zwei Meilen vor euch könnt ihr eine Felsnase ausmachen, an der wie ein Vogelnest ein einzelnes Gebäude klebt, gut sechzig Schritt über dem Abgrund. Als die Sonne im Westen hinter den Eisenwald sinkt, hallt ein einzelner Gongschlag zu euch herüber, gefolgt vom *Laudate Corvorum*. Ein Boronkloster. Etwas besseres hätte euch für eine sichere Nacht kaum passieren können.

Meisterinformationen:

Es handelt sich bei dem Bauwerk in der Tat um ein Kloster, in dem Diener Borons versuchen, sich dem Willen und der Weisheit ihres Herrn im Traum zu nähern – insgesamt also eher der alananischen Ausprägung des Boronkults entsprechend, auch wenn sich die Jünger des Raben hier gänzlich von der Welt verabschiedet haben. Momentan leben hier vier Geweihte und sechs Novizen, jeweils zur Hälfte Männer und Frauen, die sich von kargem Feldbau, einigen Ziegen und Schafen und im Berg gezogenen Pilzen ernähren. Die gut tausend Jahre alte Anlage besitzt einen quadratischen Grundriß von zehn mal zehn Schritt, ist zur Hälfte in den Berg getrieben und ragt zur anderen Hälfte über den Felsen hinaus. Sie ist in zwei Stockwerke untergliedert, von denen das bis auf einen Boronschrein leere Untergeschoß keine Trennwände aufweist und ausschließlich der Meditation dient, während die Zellen der Brüder und Schwestern, Küche, Schreibkammer sowie die Gästezellen im Obergeschoß liegen. Vom Obergeschoß geht auch ein etwa dreißig Schritt langer, grob in den Felsen getriebener Stollen ab, in dessen vorderem Teil Vorräte gelagert werden, während in den hinteren zwei Dritteln Speise- und Traumpilze kultiviert werden. Am Beginn des Stollens verbindet eine Wendeltreppe die beiden Geschosse und führt nach oben zu einem kleinen Ausguck (einer ruhigen Stelle für Meditationen) 30 Schritt über dem Kloster sowie nach unten zu einer Plattform fünf Schritt unterhalb der Anlage, von der aus mittels eines Flaschenzugs Lasten und Personen in das Kloster hinaufgehievt werden können. Am Fuß des Felsens, unterhalb der Klosteranlage, liegen in einem umfriedeten Bezirk ein kleines Kräutergärtchen, ein Hühner- und ein Ziegenstall. Die Helden können hier am Abend des 13. Praios freundliche, wenn auch schweigsame, Aufnahme finden. Nach dem kargen Abendessen werden ihnen Kammern im Obergeschoß zugewiesen. Man erwartet, daß die Helden sich zur Ruhe begeben, während mindestens zwei Geweihte im Untergeschoß meditieren. Es ist anzunehmen, daß die Helden trotz der Ruhe des Klosters Wachen aufstellen wollen.

Prophezeiungen IV

Spezielle Informationen:

Eine Nacht an einem solchen Ort schreit natürlich förmlich nach Träumen und Prophezeiungen ...

Traum: Ihr schlaft tief, fest und völlig traumlos.

Sterne: Die Sternbilder Held und Drache stehen weit voneinander, der Hund dazwischen; Levthan ist noch immer auf dem Weg zu Satinav, selbst Nandus ohne besondere Konjunktionen – eine Zeit des Kräftesammelns.

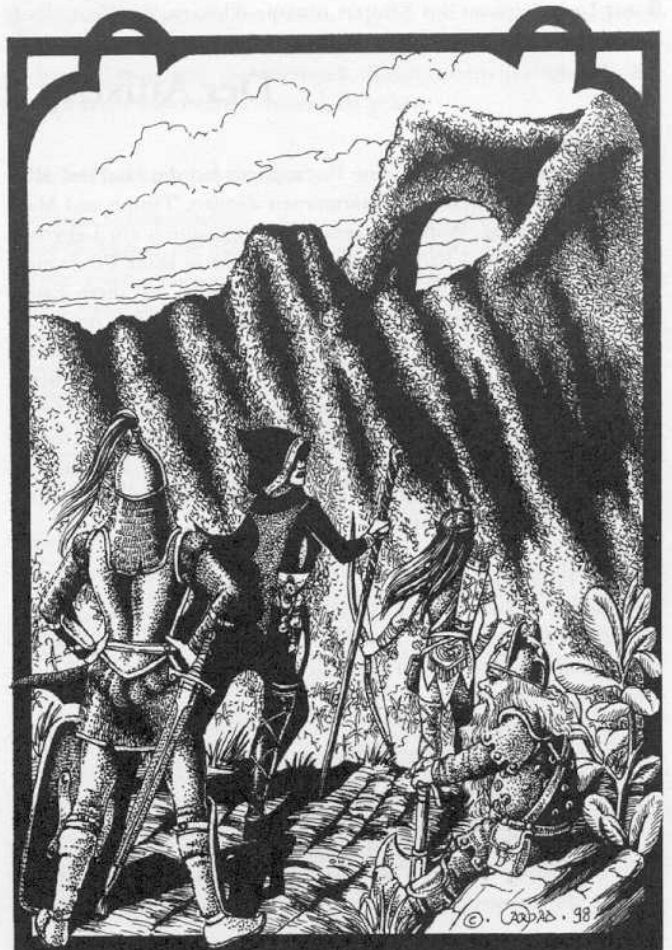
Karte: Die Erz-Neun; die Last des zu Tragenden, zu Erledigenden, aber auch der Stolz auf erfüllte Pflicht.

Die Brüder und Schwestern sind natürlich in der Lage, die bisherigen Träume zumindest ansatzweise zu deuten – vor allem sind sie aber daran interessiert, Träume / Prophezeiungen zu archivieren ...

Blutige Schatten

Meisterinformationen:

Gestehen Sie den Wachen **Sinnenschärfe-** oder **Gefahreninstinkt-**Proben (jeweils +10) zu, um zu erkennen, daß das Unheil gerade über sie hereinbricht. Schlafende Helden werden bei einer **Gefahreninstinkt**-Probe+15 wach, benötigen dann aber W6 Kampfrunden,





um zumindest mit dem Schwert in der Hand eingreifen zu können – schlimmstenfalls haben sie sogar ihre Rüstungen abgelegt ...

Im Laufe der Nacht werden die überlebenden Reste der *Blutigen Sieben* versuchen, die Anlage in bester Ninja-Manier zu stürmen, um die Helden schließlich niederzumachen. Sie wissen nun, wohin dieser Weg führt, und sie wissen, daß das Konzil eine Nummer zu groß für sie ist. Also bescheiden sie sich damit, die bislang gesammelten Informationen weiterzugeben (was sie bislang noch nicht getan haben) und die Rohalskappe zu erbeuten – zusätzlich zu den Köpfen der Gezeichneten als Trophäen ...

Bedenken Sie folgende Fakten bei der Planung des Überfalls und der Ausgestaltung einzelner Kampfszenen:

—Wenn es ihnen möglich ist, versuchen die *Blutigen Sieben*, in zwei Gruppen ins Kloster einzudringen, um die Helden in die Zange zu nehmen.

—Alle sieben (evtl. weniger) Angreifer sind fähige Kletterer und gut mit leichten Seidenseilen ausgestattet. Bis zum ersten Kontakt versuchen sie, sich auf ihre Heimlichkeit zu verlassen.

—Torben Dergeler oder Mirona ya Menario werden versuchen, ihre Kumpane mit einem *ARCANO PSYCHOSTABILIS* bzw. *WIDER HELLSICHT* gegen Magie zu schützen.

—Mirona ya Menario hat als Thargunitoth-Paktiererin auf dem geweihten Boden des Klosters deutliche Schwierigkeiten beim Zaubern und einen um 3 Punkte gesenkten MU-Wert; sie ist nicht in der Lage, irgendwelche Dämonen oder Untote zur Unterstützung zu rufen.

—Laraanya Schwarzklinge ist mittels *SPINNENLAUF* in der Lage, zur Ladeplattform des Klosters hinaufzuklettern, die Verstärkung

nachzuholen und dann von oberhalb des Klosters, entweder durch eines der kleinen Fenster im Obergeschoß oder über die Wendeltreppe, den Helden in den Rücken zu fallen.

—Die Hühner, Ziegen und Pferde am Fuß des Klosters fungieren in gewissem Maß als vorgeschobene Wachposten. Entweder werden sie von den *Blutigen Sieben* zum Schweigen gebracht (was wahrscheinlich heißt, daß die Helden bald ohne Reittiere dastehen), oder der Lärm der Tiere könnte die Helden alarmieren (z.B. falls alle sich schlafen gelegt haben).

—Die *Boronis* sind miserable Kämpfer und spätestens nach zwei Treffern kampfunfähig – andererseits fürchten sie auch nicht den Tod. Daher können Sie in einer auswegslosen Situation auch einen heroischen Opfertod eines Geweihten einkalkulieren.

—Die Kämpfe finden in 60 Schritt Höhe über Grund statt. Es ist recht unwahrscheinlich, einen Sturz aus dieser Höhe zu überleben ... Andererseits ist dies auch ein gutes Mittel, um ein oder zwei Schurken entkommen zu lassen. („Das kann kein Mensch überlebt haben ...“)

Wir gehen davon aus, daß die Helden den Angriff abschlagen und daß wahrscheinlich zwei der *Blutigen Sieben* verletzt entkommen können. Die *Boronis* sind gut genug ausgestattet, um zumindest Verletzungen hinreichend behandeln zu können. Falls einer der Helden vergiftet worden ist, läßt sich vielleicht auch noch ein Antidot (D) finden ...

Wenn die Helden gar zu sehr angeschlagen sind, können sie hier noch einen oder zwei Tage regenerieren, dann aber sollte es spätestens weitergehen.

Der Aufstieg durchs Vorgebirge

Allgemeine Informationen:

„Das Herz Aventuriens ist eine Festung“, sagen die *Garetier*. Kein Zweifel: Vor euch stehen die marmornen Zinnen, Türme und Mauern dieser Festung. Wohin ihr jetzt vordringt, durch ein Labyrinth von Vorgebirgen und Bergschluchten, dort gibt es keine Pfade mehr und keine Schutzhütten. Selbst die letzten Hirten mit ihren Eisenwälder Langohrschafen bleiben zurück. Hier gibt es nur noch Latschen, Barbaritzen und Krüppelkiefern. Zwischen den graugrünen Ketten des Raschtulswalls seht ihr immer wieder den *Djer Tulam*, den Hauptgipfel des ganzen Gebirges, angeblich fast neun Meilen hoch. Ihr habt schon den Raschtulspäß überquert, ihr habt wieder mit *Khoramsbestien* gerechnet – aber nun begreift ihr, daß das Problem einfach eure Größe ist: Ihr steht zwischen den weit ausgreifenden Zehen echter Giganten!

Spezielle Informationen:

Zwischen den Lärchen und Zirbelkiefern wächst ein besonderer Baum, der auf der Südostseite des Raschtulswalls häufiger ist: Aus dem borkigen Stamm sprießt nur am Kopf ein Bündel dickfleischiger, klingenartiger Agavenblätter.

Der Gespensterbaum des Raschtulswalls heißt auf tulamidisch *Nurhanifez* (übersetzt etwa 'Siebenfacher Geisterhut') ...

Meisterinformationen:

Für neuerliche Begegnungen mit den *Ferkinas* – immerhin ist dies ihr ureigenstes Terrain – verweisen wir auf *Bastrabuns Bann*, vor allem die entsprechenden Abschnitte im **Kapitel II: Khoramsbestien**.

Bergsteigen

Allgemeine Informationen:

Die Sommersonne brennt unbarmherzig auf euch hernieder. Ihr ermüdet schnell; es ist, als ob die Luft um euch so klar und kraftvoll wäre, daß sie sich weigert, euch wie sonst von ihrer Kraft abzugeben. Das wird nicht so einfach wie der Weg über den Raschtulspäß oder ins *Khoramgebirge*.

Spezielle Informationen:

Wenn man so weit hinaufsteigt, kommt man *Praios* bedenklich nahe: Gegen die sengende Hitze helfen Öl, Schmalz oder Talg jeder Art (Experten nehmen *Walsachnußöl*), dick auf die Haut aufgetragen und regelmäßig erneuert. Man kann auch einen Gebirgsbock schießen und 20 Stein Fett auslassen. Ebenso wichtig ist ein Kopfschutz, zumindest ein Tuch. Gegen die blendende Helligkeit benutzen die *Nivesen* Brillen aus Bein oder Rinde mit schmalen Schlitzeln darin. Besondere Vorsicht muß den großen Drachen gelten, von denen es hier etliche gibt. Dazu kommt, daß es kaum Deckung, wenig Jagdbeute und keinerlei Vergeltungsmaßnahme für gefräßige Drachen gibt.

Meisterinformationen:

Erlauben Sie eine Probe auf *Wildnisleben* für einige grundsätzliche Vorsichtsmaßnahmen. Zwerge und andere Bergsteiger erhalten einen Bonus von 4. Hier können sich so exotische Heldentypen profilieren wie *Ferkinas*, *Trollzacker* und *Anoihas*. Möglicherweise sind auch Helden dabei, die Erfahrung mit echter Bergsteigerei haben (bislang wurde allerdings kein Abenteuer mit einem vergleichba-



ren Aufstieg veröffentlicht.) Erwähnen Sie ab und zu geflügelte Gefahren am azurblauen Himmel: Harpyien, große Raubvögel, Drachen – üblicherweise weit genug entfernt (20 Meilen), um schwer unterscheidbar zu sein. Ein Drache, der nahe genug ist, um identifiziert zu werden, sähe auch fast unweigerlich die Helden. Im schlimmsten Fall können Sie einen Purpurgewurm wie Ysolphur oder Leskarines (siehe **Bestiarium Aventuricum**, Seite 266) in der Ferne auftauchen lassen.

Hier bietet sich eine gute Gelegenheit, Flügelrösser, Verwandlungen in Vögel, Hexenbesen, Dschinnen und andere Flugmethoden einzusetzen. Luftüberwachung oder gar ein Pendelflugdienst sind angesichts der Mühseligkeit des Aufstieges sehr sinnvoll, angesichts der Drachen aber noch auffälliger und damit gefährlicher.

Eine Nacht im Nebel

Allgemeine Informationen:

Es wird später Nachmittag. Der Wind kehrt sich wie jeden Tag um und beginnt talwärts zu blasen. Fast senkrecht unter euch, über hundert Schritt tiefer, rauscht der letzte Rest eines Bosquirzuflusses durch die Schlucht, die sich die kleine Quelle im Lauf der Zeiten geschnitten hatte. Der Beleman orgelt durch die grau-grüne Enge. Vor euch ragen zwei Berggipfel in die Wolkendecke: der eine ein schroffer Turm mit einer bizarren Felsnadel daneben, der andere ein Klotz mit zwei aufragenden Zacken. Sie bewachen einen deutlich ausgeprägten Bergsattel. Wenn die Nebel aufreißen, sieht man, wie sich dahinter, durch etliche Gebirgskzüge getrennt, der mächtige Djer Tulam erhebt. Ein breites Kar, eine Halde von einer Reichtmeile zerbröckeltem Fels, Marmor und Quarz, zieht sich bis zu dem Sattel hinauf.

Meisterinformationen:

Dies sind unzweifelhaft der Speerträger und der Luchskopf. Der Aufstieg über die Halde kostet die letzten zwei Stunden des Tages, ehe es zu kalt wird. Bergsteiger wissen, daß Geröllhalden lebensgefährliche Fallen werden können, wenn man sie quert. Lassen Sie die Spieler ihre Marschordnung bilden und Sicherheitsmaßnahmen treffen. Die Spieler müssen ein geeignetes Lager finden, das auch sicher ist, wenn der Nebel am Morgen aufreißt ...

Allgemeine Informationen:

Auf dem Sattel schließt sich die Wolkendecke. Es wird (obwohl Hochsommer) schnell kalt und dunkel. Das Glitzern des Bosquir, das euch so lange begleitet hat, ist im Nebel versunken, der endlos ferne Horizont mit den fruchtbaren Auen Almadras und Garetiens nur noch Erinnerung. Die Welt ist ein Meer von weißem Nebel bis zu jedem Horizont, aus dem nur da und dort die Giganten der Vorzeit ragen.

Das letzte Tal

Allgemeine Informationen:

Ihr erwacht, als Praios' erste Strahlen auf euch fallen. Kupfern gleißen die Flanken der Berggiganten. Der Tag bricht an, noch erfüllt von Sternen, Magie und den ältesten Träumen der Menschheit. Ihr fühlt euch ausgeruht und von einer besonderen Kraft erfüllt. Der eisige Wind und die glühende Sonne, die Unverrückbarkeit des Felses und die unermeßliche Weite des Himmels – was für vertraute Gegensätze. In euch wächst die Verbundenheit mit dieser Welt. Was vor euch liegt, erscheint jedem von euch vertraut, ob ihr aus den damp-

fenden Dschungeln oder aus den sturmdurchbrausten Weiten des Nordens kommt, aus fruchtbarsten Ebenen oder mörderischen Wüsten, aus den überquellenden Gassenlabirinth oder den ewigen Wäldern, von den Gestaden des unendlichen Meeres oder der Unergründlichkeit tiefer Höhlen. Kein Zweifel, ihr nähert euch dem Herz Aventuriens.

Die Natur um euch, die ganze Welt wirkt so gewaltig und unendlich, daß es euch zusehends unmöglich erscheint, daß irgend jemand sie zerstören könnte. Natürlich ist das die begrenzte Sicht von Sterblichen, denn auch die Macht Borbarads und der Niederhöhlen sind unfassbar und unermeßlich. Doch dieses Gefühl ist zu stark und rein, um falsch zu sein. Wie waren Rohals Worte gewesen? „Er hat wieder und wieder die Welt unterschätzt, die er gewinnen will, und sie hat ihn immer wieder überrascht.“

Wieder ein Tal vor euch, ein Abstieg von etlichen Stunden. Unten ein kleiner Bergsee, um den zerzauste Lärchen stehen. Jenseits davon erhebt sich wieder der nächsthöhere Gebirgszug. All seine Gipfel sind mit glitzerndem Eis bedeckt, das, obwohl der Hitze des Sommermondes so viel näher, niemals schmelzen wird. Selbst der niedrigste Paß zwischen den Gipfeln, euer offensichtlich nächstes Ziel, ist mit schmutziggrauem Schnee bedeckt. Doch durch das schimmernde Graugrün und das blendende Weiß zieht sich eine lotrechte Linie. Sie strebt immer höher und verschwindet am Horizont im Nebel. Weit oben errahnen die Scharfäugigsten unter euch auch die dunklere Rauchfahne eines Vulkanes.

Meisterinformationen:

Es dauert beinahe einen halben Tag, das Tal zu durchqueren. Hier ist eine prachtvolle letzte Gelegenheit, auf die Jagd (Murmeltier, Kaiserhörnchen, Gebirgsbock, Raschtulsluchs) oder fischen (Gnitzen, Tobritzen, Forellen) zu gehen.

Die Sechstausend Stufen

Spezielle Informationen:

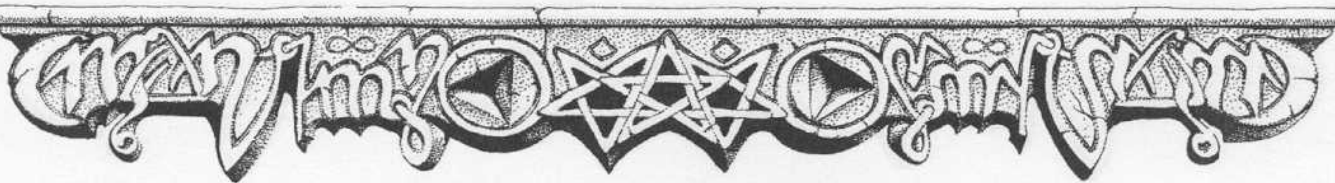
Eine Perfektion, die nicht von dieser Welt ist, hat hier eine Himmels-treppe geschaffen – aus dem Boden gestampft, wie die Tulamiden sagen, wenn sie von den unglaublichen Bauwerken der Elementargeister sprechen.

Diese Stufen sind nicht geschlagen worden. Selbst ein Erzzwerg hätte, um nur eine Stufe zu formen, einen Mond lang meißeln und polieren müssen. Diese Stufen sind aus dem graugrünen Marmor gewachsen. So rein ist die Ausformung elementaren Steines, daß sich nicht einmal Nebel über der Treppe hält.

Meisterinformationen:

Insgesamt gewinnt die Treppe eine Höhe von über einer Meile: Das ist für Leute aus dem Flachland kaum vorstellbar und selbst für Berglandbewohner eine stramme Tagesleistung (wobei in Aventurien außer zwergischen Prospektoren und Hirten ohnehin kaum jemand auf Berge klettert).

Unter diesen Umständen (Höhe und Dauer) kann ein Held pro Minute etwa so viele Stufen ersteigen, wie seine KK beträgt. Das hält er seine AU in Minuten durch. Dann muß 1 SR gerastet werden, bei Mißlingen einer Kraftprobe 2 SR. Sie können also mit drei bis acht Stunden Aufstieg rechnen. (Einzigster Vergleich für Helden ist der verfluchte Echsenberg Chap mata Tápam aus **Wie der Wind der Wüste**.)



Das Reich der Götter und Drachen

Allgemeine Informationen:

Schwer atmend stapft ihr bergan, Stufe für Stufe. Nur der Wind, der Nebel und die unsichtbare Sonne sind eure Begleiter. Ziel eures zermürbenden Aufstieges ist der Rand der Bergschulter, der seit Stunden den einzigen Horizont im wallenden Nebel bildet. Ihr scheint höher zu sein, als Vögel fliegen können.

Wenn der brausende Wind um euch kurz die Wolken zerreit, spielen euch eure überreizten Sinne Streiche: Die Giganten um euch scheinen wieder ihren Standort gewechselt zu haben; jene graugrüne Pyramide scheint auf euch herabzustarren wie der stumme Hüter einer nichtmenschlichen Weisheit; dieser Gipfel dort gleicht einer geballten Faust, jener dort drüben gar einem geflügelten Speer.

Erschauernd met ihr euch an Bergriesen, die nur wie Kinder zu Füen von Giganten sitzen, die ihrerseits halb im Schatten des eigentlichen Massivs Wache halten – und so lange dauert diese Wache schon, da die Menschheit nicht einmal vom letzten Angriff weiß. Dies sind Lande, die nur noch den Drachen und den Göttern gehören.

Meisterinformationen:

Einer der Giganten ist tatsächlich das *Geflügelte Geschö* (siehe **Forschung: Die Umgebung von Drakonia**). Unsere Helden können diesen Berg noch nicht besuchen. Wer in 4.000 Schritt Höhe um jeden Schritt kämpft, biegt nicht schnell zu einem weiter hinten liegenden Sechstausender ab.

Drakonia: Das Konzil der Elemente

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Spieler sollten inzwischen in erwartungsvolle Hochstimmung versetzt sein! Dieses abschließende Kapitel soll für das nächste Abenteuer den Ruhepol bilden, von dem aus die Helden zum Entscheidungskampf stürmen können. Dafür haben sie gekämpft und gelitten. Hier liegt alles, was ihnen wertvoll ist.

Synthese, Harmonie, Herzstück, Zentrum eines Schicksalsgeflechtes, Angelpunkt, Weltenachse, zusammengefunden! – das sind die Aus-

drücke, um die sich die folgenden Szenen drehen. Als musikalische Eröffnung bietet sich ein Ein-Minuten-Klassiker an, den jeder Meister griffbereit haben sollte: *Also sprach Zarathustra* von Richard Strauß (bekannt aus 2001 – Odyssee im Weltraum). Zur Untermalung des Aufenthaltes greifen Sie auf mystische Instrumentalmusik zurück, z.B. von *Enigma* oder fernöstliche Meditationsmusik. Die Entdeckungen in den Gewölben können Sie auch durch bedrohlichere Filmmusik abheben.

Die Hochebene

Allgemeine Informationen:

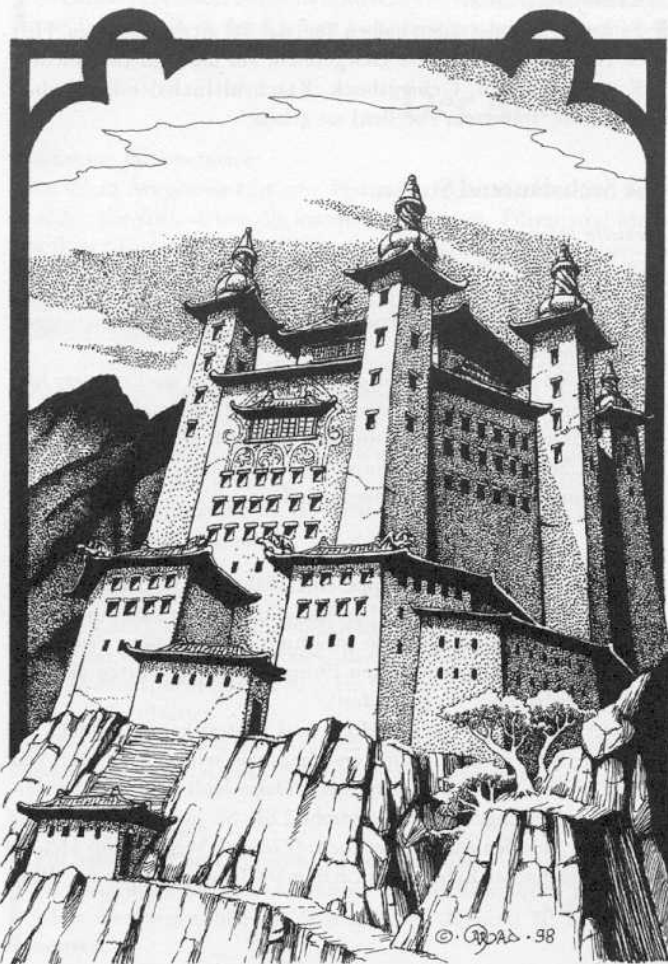
Völlig unvermittelt reißt der Nebel auf, den die Götter als Schleier über die Lande der Sterblichen gelegt haben. Und ihr wit warum: Der Anblick trifft euch – im wahrsten Sinn des Wortes – mit elementarer Gewalt.

Ihr steht am Rand eines mächtigen Hochplateaus. Drei Berggipfel, deren Häupter wie Säulen des Himmels aufragen, während ihre gewaltigen vergletscherten Schultern in milchigem Weiß erglühen; drei schwarz glitzernde Vulkankegel, über deren nächstem sich eine steti-ge Rauchfahne kräuselt; eine grün blühende Hochebene voll Edelweiß; rauschende Wasserfälle, deren breite Kaskaden im Wind wehen; und darüber der stetig brausende Sturm, der an euren Kleidern zerrt. Erz, Eis, Feuer, Wasser, Erde und Luft – die sechs Elemente.

Die Hochebene selbst ist wie eine Senke ausgespart inmitten des Nebelmeeres. Luft und Licht sind von einer beinahe magischen Klarheit, der Himmel fast hesindigoblauf. Der Anblick schmerzt in den Augen. Als Krone der Schöpfung aber, majestätisch inmitten dieser Urgewalten und aus ihnen geformt, erhebt sich ein Monument: mehr als eine Festung, mehr als ein Tempel, mehr als eine Halle, mehr als ein Kunstwerk – Drakonia ist selbst eine elementare Gewalt.

Spezielle Informationen:

Fernsicht jeder Art: Die Sichtweite beträgt mindestens hundert Meilen. Es ist unmöglich zu schätzen, wie hoch die umliegenden Berggipfel sind, verglichen mit dem gewaltigen Djer Tulam, den man dahinter nur errahnt. Die Gipfel wirken wie die Zinnen, Türme und Mauern einer alles überragenden Himmelsfestung. Stufe für Stufe stemmen sich die Bastionen empor, zerklüftete, kahle Hochflächen, die nicht nur aufgrund der Entfernung wie geheime Festungen und





Wehrgänge wirken. Dazwischen liegt jene halb so hohe Erhebung, über der die Rauchfahne steht: der Raschtul Kandscharot, Raschtuls Nabel.

Hier wirken selbst einige Lindwürmer und Drachen, die über den Horizont verstreut kreisten, wie schwirrende Dohlen. Große Drachen, insbesondere Weibchen, kann man in der Umgebung überraschend häufig sehen. (*Tierkunde* + 12: Die Macht und Reinheit der Elemente zieht sie an, vor allem zu Paarungskämpfen und Eiablage.)

Meisterinformationen:

Drakonia ist ein Ort perfekter elementare Ausgewogenheit. Alle lebenden Wesen regenerieren pro Nacht einen zusätzlichen Lebenspunkt, fast alle Druidenrituale und Elfenlieder sind um 1 Punkt erleichtert. Die Konzilsmagier hüten und verbergen diese Stätte (ähnlich wie die Elfen ihre Wälder und die Zwerge ihre heiligen Städte) weniger aus Besitzgier als aus der immer wieder bestätigten Erkenntnis, daß Fremde, die nach der Ausgewogenheit streben, eben diese Ausgewogenheit nicht haben und daher Unruhe mitbringen.

Wegen der dünnen Luft müssen Fremde für so viele Tage, wie ihre KK unter 20 liegt, mit halbierten AU auskommen.

Drakonia

Allgemeine Informationen:

Ihr schreitet über einen Teppich von frisch erblühtem Edelweiß. Hesindigoblaue erstrahlt nun der Himmel, in den lodernd die Sonnenfestung steigt. Drakonia ist geheimnisvoll, mächtig und zauberhaft – insbesondere aber habt ihr nichts gesehen, was seine schiere imposante Größe übertreffen könnte. Die Anlage ist ein harmonisches Sechseck, gekrönt von Türmen und Zinnen – aber groß wie eine Stadt wie Punin, eher schon ein Berg.

Spezielle Informationen:

Größenverhältnisse: Die Ausmaße lassen sich, da jeder Vergleich fehlt, überhaupt erst aus der Nähe schätzen, und es dauert über eine Stunde, ehe man in den Schatten der Mauern tritt. Das Sechseck hat einen Durchmesser von über einer Meile, die Mauern sind Steilwände, so hoch wie zwei Nordmannstannen (hundert Schritt).

Einige der Türme sind von vier Drachenstatuen umgeben, deren Flügel als Streben die gesamte Außenseite des Turmes hinauflaufen.

Auf der Ebene, insbesondere nahe der Mauer, spielen zahlreiche Mindere Geister, wobei wirklich jede denkbare elementare Kombination vertreten ist.

Die Mauern sind aus grünem Marmor, buntem Achat und schwarzem Obsidian verschmolzen – natürlich aus dem Fels gewachsen und von riesigen Krustenflechten überwachsen. (*Pflanzenkunde* + 8: Krustenflechten wachsen jährlich nur eine Fingerbreite weit.)

Das Tor des Lichtvogels

Allgemeine Informationen:

Ihr wandert seit einer Viertelstunde an den Mauern entlang, als ihr das Tor entdeckt. Nur das gigantische Bildnis des Allvogels verrät euch, daß hier der Eingang ist: Diamanten, Rubine, Saphire, Smaragde, Topase, Amethysten und Feueropale fügten sich zu einem Bild, das auf dem Hauptsegel eines Pericumer Kriegsschiffes keinen Platz gefunden hätte. Rings um das Kunstwerk laufen fremdartige Inschriften. Es scheint, daß das Auge in diesem Bild schlichtweg alles findet, was vorstellbar ist: Die ganze Schöpfung ist hier dargestellt.

Spezielle Informationen:

Die Farben der Edelsteine entsprechen den elementaren Zuordnungen der Alchimie, der Diamant mag als Stein der Kraft gelten.

Das Bild ist so kunstvoll in den magisch geformten Stein eingefügt, daß keine Fuge zu sehen ist.

Meisterinformationen:

Zu den Glyphen siehe **Forschung: Die Gewölbe von Drakonia, Die Inschriften**. Wenn die Helden das Tor genügend untersucht haben, nutzen Sie eine geeignete Handlung als Auslöser, um die Torwächter erscheinen zu lassen.

Allgemeine Informationen:

Plötzlich und ohne jedes Vorzeichen kommt es vor dem Tor zu einem Ausbruch elementarer Energie: Eine Feuersäule schießt fauchend empor, rumpelnd bildet sich ein steinerner Leib, aus wirbelndem Schneegestöber formt sich blinkendes Eis, dazwischen wächst eine ebenmäßige Gestalt aus saftiger Erde empor, Sprühregen fällt herab und sammelt sich zu einem Teich, schließlich, als alle schon stehen, fegt ein Wirbelwind noch einmal durch die Reihen und verhartet dann brausend.

„Wer seid ihr und was wünscht ihr?“ erschallt ein sechsfacher Chor.

Meisterinformationen:

Die Dschinnen sind Produkt einer uralten Großen Beschwörung, die selbst den Konzilsmagiern heute noch unzugänglich ist. Ihre magische Natur läßt die Wächter des Tores zu jedem seine Muttersprache sprechen. Sie haben genug Persönlichkeit, damit jeder Dschinn von einem Helden eine 'schöne' Antwort haben möchte. Es gibt keine andere Möglichkeit, hier Einlaß zu erhalten: Das Tor wiegt 350 Quader!

Allgemeine Informationen:

Gehorsam öffnen die Dschinnen das Tor. Erz und Eis und Humus stemmen, Luft und Feuer und Wasser fliegen hoch. Mit ihren Anstrengung klappt das Tor nach oben. Keine Aufhängung, kein Widerlager, keine Mechanik. Was für ein Gedanke, ein Tor nach oben zu öffnen.

Der Empfang

Allgemeine Informationen:

Ihr tretet durch die Wand, die eine Stärke von über acht Schritt hat. Eure Schritte scheinen meilenweit zu hallen. Vor euch öffnet sich eine Gigantenhalle von hundert Schritt Durchmesser, erhellt durch eine kaum noch erkennbare halbdurchsichtige Kuppel.

Eine etwa vierzigjährige Adeptin in weißer Tunika tritt euch lächelnd entgegen, die Gildentätowierung auf der Stirn. Sie stellt eine Schale der Alchimie zur Seite und schlägt zur Begrüßung den Magiersegen. „Willkommen im Ewigen Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall!“

Spezielle Informationen:

Nach einiger Zeit erscheinen weitere Konzilsmagier, nach und nach etwa fünfzehn. Ihr Verhalten ist feierlich, aber völlig offen. Dann eilt Pyriander Di'Ariarchos heran. Seine Rechte ist dick bandagiert, sein Blick wirkt eigentümlich verklärt. Seine Begrüßung erfolgt mit der erfreuten Sicherheit eines geborenen Oberhauptes.



Korridore

Allgemeine Informationen:

Die ganze Gruppe schreitet durch eine Vielzahl von Korrioren und Säulengängen, in denen eine kaiserliche Reiterschwadron paradiere könnte. Manche Gänge sind nur durch Lichtschächte erhellt, in manchen brennen mannsgröße goldfarbene Kerzen; doch die meisten werden von kunstvollen Gebilden aus Feuer erleuchtet, in denen die prasselnden Flammen sich einfach weigern, die Form der Statuen oder Ornamente zu verlassen, die man ihnen gegeben hat!

Meisterinformationen:

Erläuterungen von Di'Ariarchos (18) auf Nachfragen:

Feuerskulpturen: „Abschlußarbeiten unserer jungen Meister. Sie bestehen, solange wir für Brennmaterial sorgen.“ (Offensichtlich eine hexalogische Transition des finelfischen METAMORPHO GLETSCHERKALT.)

Kerzen: „Ein reinelementares Produkt eines Humusdschinn.“

Falls ein Held von sich heraus z.B. den Drachen Faldegorn erwähnt: Ja, die Proportionen der Gänge und Räume Drakonias passen, sind eher noch etwas größer.

Höfe

Allgemeine Informationen:

Der kolossale Korridor mündet in einen Säulengang rings um einen ebenso riesenhaften Innenhof. Die Säulen sind zwanzig Schritt hoch, der grüne Marmor mit Schuppenmustern verziert. Die wohl über dreihundert Säulen bilden drei parallele Reihen, so raffiniert gegeneinander versetzt, daß die umlaufenden Wandelgänge von indirektem Licht erhellt sind, ohne daß ein Strahl hereinfällt.

Als ihr zwischen den Säulen hindurchtretet, könnt ihr prächtige Gartenanlagen, Springbrunnen und Statuen erkennen. Nur die oberhalb der Säulengänge aufragenden Wände verraten, daß ihr euch im Inneren eines gewaltigen Bauwerkes befindet: Das Licht fällt hier etwa hundert Schritt weit herab.

Ihr wandelt durch ein kunstvolles Labyrinth von gelbem Yasmin, rosensfarbem Akanthus, blauem Flieder und weißem Oleander. Dazwischen bilden gelb-brauner Goldlack, weißer Gamander und blaue Hyazinthen Teppiche und kleine Hügel. Jede dieser Pflanzen ist in eigener Art ein bleibendes Kunstwerk: nicht geschnitten, wie man es in den Palästen von Vinsalt und Al'Anfa tut, sondern geformt, wie es in den Pfahlbauten der Auelfen geschieht.

Im Zentrum des Parks steht ein Springbrunnen, dessen Wasser auf unverständliche Weise die Gestalt eines mächtigen Wals bildet – und beibehält.

Die Konzilsmagier

Allgemeine Informationen:

Die Menschen in Drakonia, ob Großmeister, Adepten, Novizen oder Diener, tragen allesamt die einfache weiße Tunika der Elementarbeschwörer. Die Konzilsmagier tragen die Gildentätowierung auf der Stirn, in den Händen öfter die Schale der Alchimie als den Zauberstab. Auffällig viele sind verwundet.

Spezielle Informationen:

Großmeisterin der Erde ist Sumudai Gerberowa, eine wohlbeleibte, kleine Bornländerin von mütterlichem Wesen; Großmeister des Was-

sers ist Reto Sandström, ein schlanker Grangorier um die Siebzig mit wallendem Bart und einer schweren Hüftwunde; Großmeisterin der Luft ist Rovena von Shamaham, eine hagere, entscheidungsfreudige Tobrierin, die bei der Invasion ihre ganze Familie verloren hat; Großmeister des Erzes ist Emmeran von den Nordmarken, breitschultrig stämmig, mit einem Rahmenbart, ein Meister des sagenumwobenen ARCHOFAXIUS SCHWERMETALL.

Großmeisterin des Eises ist Thorhalla Wengenholmer, eine wortkarge Gjalsker Hünin um die sechzig Jahre mit langem falben Haar.

Meisterinformationen:

Der Krieg hat auch Drakonia erreicht: Der Überfall durch Borbarads Dämonenhorde zu Jahresanfang (s. den Roman **Der Lichtvogel**) hat insgesamt ein halbes Dutzend Todesopfer gefordert. Die Überlebenden haben den Großteil ihrer Kraft im Kampf verbraucht. Die Prophezeiung des Allvogels hat sie jedoch mit grimmiger Entschlossenheit erfüllt – kurz: ihre Stimmung dürfte der der Helden ähnlich sein. Das Konzil der Elementaren Gewalten hat, nachdem es jahrhundertlang verschollen war, mit der Rückkehr Borbarads die uralte Politik der Isolation aufgegeben. (Ausführliche Beschreibung siehe **Mysteria Arcana**, Seite 104ff.) Seit 18 Hal sind die ersten Gesandten unterwegs, und von diesem Jahr (28 Hal) an wird die Akademie sich auch am üblichen Austausch in der Gildenmagie beteiligen. Ab jetzt dürfen Spieler Konzilsmagier spielen! Das bedeutet insbesondere, daß Sie hier einen Konzilsmagier ins Spiel bringen können, als Ersatz für einen Helden, der hier vielleicht seinen Ruhestand antreten will oder im nächsten Teil zu Tode kommt.

Denken Sie beim Rollenspiel an die fast schon heilige Bedeutung der Zahl Sechs für die Elementaristen und ihre Hingabe an ihr jeweiliges Element, was auch zur Ausprägung körperlicher und geistiger Eigenschaften und der Betonung mancher Kunstformen führt: Bildhauerei (Erz), Malerei (Humus), Schrift (Eis), Musik (Wasser), Sangeskunst (Luft), Sprache (Feuer). Als hübsche kleine Szene für zwischendurch bietet sich an, daß ein Held einen Elementaristen bei seinem Tagwerk begleitet: Viele Konzilsmagier haben einen namentlich bekannten Dschinn, zu dem sie besonders gute Beziehungen pflegen.

Die Gesuchten

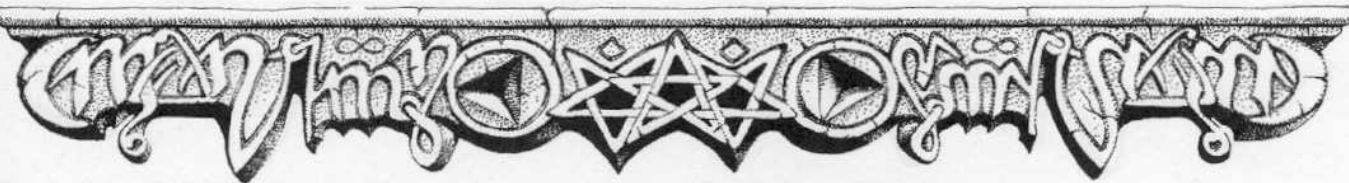
Meisterinformationen:

Im Spieltest ist es vorgekommen, daß die Helden vor Begeisterung und Entdeckungslust eine Stunde lang vergaßen, warum sie eigentlich nach Drakonia gekommen war. Betrachten Sie das als Kompliment für einen unvergeßlichen Eindruck. Irgendwann jedoch wird das Gespräch auf Yasinthe und das Kind kommen. Die Konzilsmagier machen kein Geheimnis aus ihrer Anwesenheit: Sie ahnen die Bedeutung der Helden deutlich stärker als die meisten anderen.

Allgemeine Informationen:

„Ja, sie sind beide hier! Folgt mir.“ Durch einen weiteren riesigen Korridor erreicht ihr einen anderen Innenhof. Zwischen den blühenden Hecken sind die Gesuchten in ein Gespräch vertieft. Eine wunderschöne Frau, gekleidet in das knappe 'Ornat' einer Rahjageweihen, um die Vierzig, mit langem schwarzen Haar. Aber all ihre Schönheit verblaßt in der Neugier, die das Kind neben ihr weckt. Eigentlich ist es schon halbwüchsig, aber äußerst feingliedrig und zart. Ihr hört eine Stimme hell wie Silberglocken.

Unvermittelt wendet sich das Kind mit den langen, schwarzen Haaren zu euch um. Schlagartig wißt ihr, warum so viele Zeugen sich



erinnert haben. Es sind diese eigenartigen grünen Augen, die in fremdem Feuer glühen und zugleich kalt sind wie Eis. Es lächelt euch mit seinem kirschroten gleichmütig an. Von dem Kind geht eine urgewaltige Kraft aus, vergleichbar mit einer Meereswelle, kurz bevor sie bricht. In seinen Augen ist etwas Erregendes, was weiter gereist ist als jeder Sterbliche es sich vorstellen kann – und es steht kurz vor seinem Ziel.

Meisterinformationen:

Gleichgültig, was für eine Entität Satinav ist: Als leibliches Kind Rahjas haben die Helden eine echte Halbgottheit vor sich. Liscoms Eingreifen erzeugte einen Wirbel im Gefüge der Zeit, damals, vor 500 Jahren, als Borbarad gefangen wurde. Da niemand Liscom aufhielt, besteht auch jener Wirbel noch. Über die Jahrhunderte dehnte er sich aus und rauscht nun mit einer Gewalt heran, die einen Halbgott hinwegfegen kann: Die temporale Flutwelle hat uns erreicht. Die erste Begegnung mit dem Kind wird nicht lange dauern. Es hat eine gleichermaßen einnehmende wie beunruhigende Art, Dinge zu wissen, auszusprechen und zu bestimmen. Über die Helden und Rohals Kappe weiß das Kind nichts – aber es weiß besser als jeder andere, wann die richtige Zeit gekommen ist. Es weiß, daß es heute ein Gezeichneter werden wird. Dies ist der Augenblick, in dem das Fünfte Zeichen das Kind erreicht. Jener Moment, an dem die Helden das Kind zu Borbarad führen, steht erst bevor. Wenn Sie die Szene abbrechen wollen, schließt das Kind mit zwei möglichen Sätzen: „Die Zeit ist gekommen: für Drakonia, aber nicht für den, den wir suchen.“ „Wir werden uns wiedersehen.“ Danach widmet sich das Kind der Kappe, die es mit zahllosen neuen Eindrücken überschüttet. Notfalls wird Yasinthe die Helden bitten zu gehen.

Karmakorthäon

„Dann wird in den Kerker der feurige Blick des Weltenschöpfers fallen.“
—Proph. V, 1

Meisterinformationen:

Für die Helden und die Konzilsmagier ist es Zeit für eine strategische Besprechung. Wir schlagen vor, sie spät abends auf einem der Dachgärten zu Füßen der Drachenflügel stattfinden zu lassen, unter einem sternübersäten Himmel, auf einer Terasse, auf der die Helden und die sechs Großmeister konzentriert sprechen können,

umgeben von vierundzwanzig ausgewählten Adepten. Die Helden haben fünf Abenteuer zu erzählen, die Konzilsmagier einen Roman. (Das entfällt natürlich, wenn die Helden früher eintreffen, um den Heyne-Roman **Der Lichtvogel** nachzuspielen.)

Stellen Sie die Großmeister, insbesondere Pyriander (Meisterperson 18), als wirklich beeindruckt von überderischen Mächten dar. Zum Jahreswechsel versammelte sich das Konzil der Elementaren Gewalten wie jedes Jahr am Raschutl Kandscharot, um der Wiedergeburt des Allvogels beizuwohnen. (Zur Mythologie siehe **Die Götter des Schwarzen Auges**, Seite 25.) Gäste waren unter anderem der Schwertkönig Raidri Conchobair und Luzelins Tochter Morena (Meisterperson 54). Es kam zu einem blutigen Überfall durch Borbarads Dämonenhorde. Trotz heftiger Gegenwehr konnte der Dämonenmeister das Ei des noch nicht wiedergeborenen Allvogels in die Dämonenzitadelle verschleppen. Zwar gelang es einem Stoßtrupp des Konzils, das Ei wieder zurückzubringen – doch dies geschah ohne Widerstand Borbarads.

Die anschließende Offenbarung des Allvogels machte klar warum: Das Karmakorthäon ist gekommen, die Weltzeitwende. Der Allschöpfer hat die alte Ordnung des Zeitalters nicht bestätigt, sondern sie verworfen. Alle Prophezeiungen haben von diesem neuen Zeitalter gesprochen. Zur allgemeinen Überraschung ist es das Zwölfte Zeitalter, das erst jetzt beginnt: das Zeitalter der Menschen. Das Zeitalter der Elfen und Zwerge ist erst jetzt unwiderbringlich beendet. Die Frage lautet, wer dieses neue Zeitalter beherrschen wird – und Borbarad hat allen Grund anzunehmen, daß er es ist. Der Menschheit ist die Neuordnung der Elemente durch die verbliebenen sechs Schlüssel bestimmt. Daß Borbarad unter diesen Schlüsseln seine Macht versteht, die die Pforten des Grauens öffnen, ist klar. Seinen Feinden bleibt nur die Hoffnung, daß sie die wahre Bedeutung dieser völlig unbekannten Schlüssel entdecken.

Im Dialog zwischen den Konzilsmagiern und den Gezeichneten muß die folgende Information zur Gewißheit werden: Borbarad hat die Dämonenzitadelle (wieder)gefunden, den Greif erschlagen, der sie bewachte, und diese permanente Pforte des Grauens in Besitz genommen. Und er trägt wieder die Siebenstrahlige Dämonenkrone. Damit beherrscht er einen Punkt, von dem aus er alle Niederhöhlen erreichen kann, und ein Artefakt, das ihm die Macht über zumindest deren niedere Ausgeburten gibt. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis der Dämonenmeister das größte Dämonenheer aufstellt, seit der Namenlose den Sternenwall zerschlug. Der Alte Drache Fuldigor, der bei der Zitadelle seit 2.000 Jahren auf diese Machtübernahme gewartet hat, macht ebenso wie die Offenbarung des Lichtvogels klar, daß Borbarads Herrschaft über das kommende Zeitalter alle Prophezeiungen erfüllen würde – ebenso wie sein Sturz. Die Entscheidung liegt bei den Sterblichen ...



© ARJAD · 98



Forschung: Die Gewölbe von Drakonia

Meisterinformationen:

Die Helden haben bis zum 3. Rondra Zeit, das vermutlich älteste noch bestehende Bauwerk Aventuriens zu erkunden. Rechnen Sie mit extremen Reaktionen: In den Spieltests kam es vor, daß Magier 100 ASP nur für Hellsichtzauber verbrauchten oder ausdrücklich erklärten, fortan jede freie Minute zwischen den Abenteuern der Übersetzung einzelner Inschriften zu widmen – bis zu ihrem Lebensende. Selbst Laien setzten Zeichen, Artefakte und jedes denkbare Talent ein, um wenigstens einige Funken Wissen zu erhaschen. Und Zwerge und Streuner verirrt sich oder gerieten, meilenweit von jedem Ortskundigen, an lebensgefährliche Inschriften und Artefakte.

Allgemeines

Allgemeine Informationen:

Die Konzilsmagier laden euch offenherzig ein, die gigantischen Hallen Drakonias zu besichtigen. Von den Anlagen ist kaum eine unter zehn Schritt Raumhöhe, manche, wie ihr schon gesehen habt, deutlich größer. Auffällig sind die breiten Rampen, neben denen unscheinbare Treppen für Menschenfüße liegen; hinauf in höher gelegene Hallen, hinunter in die gigantischen, unergründlichen Gewölbe, die tief in den Marmor des Raschtulswalles getrieben worden sind.

Spezielle Informationen:

Zur Frage, wer Drakonia erbaut hat, können die Konzilsmagier folgende Fakten beisteuern:

—Als gegen Ende des Alten Reiches einige Druiden aus Yaquirtal und Reichsfürst auf tulamidische Dschinnenbeschwörer trafen, stand das Bauwerk bereits hier, offensichtlich Jahrtausende verlassen.

—Der 2.300 Jahre alte Purpurwurm Ysolphur, der unweit thront, konnte ebenfalls nichts dazu sagen.

—Die vereinten Bemühungen der sechs Druiden eines BLICK IN DIE VERGANGENHEIT endeten bei einem völlig unveränderten Anblick bereits vor 30.000 Jahren.

—Die Anlage ist bis heute nicht vollständig erforscht, die Inschriften sind nur fragmentarisch übersetzt, von den unterirdischen Anlagen wird bis heute nur ein kleiner Bruchteil benutzt.

—Die Konzilsmagier fanden zahllose Hinweise, denen zufolge sie das Erbe mehrerer aufeinander folgender Hochkulturen antraten, als sie das Konzil wiederbelebten.

—Die Theorie besagt nur, daß Drakonia nach Madas Frevel (also dem Dritten Zeitalter) erbaut wurde: Es ist offensichtlich auf der elementaren Hexalogie, nicht auf der ursprünglichen Siebenheit des Mysteriums von Kha begründet

Entdeckung I: Die Inschriften

Allgemeine Informationen:

Der meilenlange nackte Fels ist manchmal kalt und manchmal von natürlicher Wärme erfüllt. Es gibt Hunderte, wenn nicht Tausende Schreine, Säulen, Stelen, Menhire und Obeliken unterschiedlichster Machart – und fast all diese Artefakte und die Wände tragen Inschriften. Der Staub der Jahrtausende liegt oft zwei Finger hoch. Es scheint, daß jede erdenkliche der alten und ältesten Rassen, die längst vergessen sind, hier der Schöpfung ihre Verehrung erwiesen und ihre Macht über die Elemente gewahrt haben.

Spezielle Informationen:

Zunächst auffällig sind Bilder und Reliefs von Drachen, Skorpionmenschen, Schlangenleibigen, Geflügelten und Katzenwesen (in denen ein Moha unzweifelhaft Kamalug erkennt und ein Auelf *zerza'*, den Tod).

Einige wenige Inschriften sind in sehr antiquiertem Nanduria, in alttertümlichen alchimistischen Runen und in den Yash'Hualay-Glyphen des echsisch-menschlichen Proto-Zelemya gehalten. Hiebei läßt sich beispielsweise folgender Text neben dem Bild einer Stufenpyramide entziffern: „Er, Tyrador, schuf das Bauwerk in sechs mal sechs Tagen. Wer nach ihm kommt, glaubend ein ebenso großer Magierkönig zu sein, zerstöre das Bauwerk in sechs mal sechs Jahren.“

Entscheidend sind aber die Reliefs an den Wänden auf einer Höhe zwischen zwei und acht Schritt: Diese vermutlich ältesten Inschriften sind in Glyphen geschrieben, die deutlich an die 837 bekannten des Drakned erinnern – allerdings kennen die Kataloge des Konzils bereits 20.000 unterscheidbare Zeichen, und dabei hat diese (immer komplexer werdende) Katalogisierung in zwei Drittel der Anlagen noch gar nicht stattgefunden. Zudem gibt es immer wieder Forschergruppen, die neue Gewölbe entdecken ...

Neben den in Stein gearbeiteten, erhabenen herausgearbeiteten Glyphen sind vor allem die Wände in den Untergeschossen in größerer Höhe mit ein Schritt hohen, glühenden, permanenten MENETEKEL dieser unbekannten Drachenschrift beschrieben.

Auf den wenigen Übersetzungen beruhen das *Große Elementarium*, von dem eines der drei Exemplare hier liegt; ebenso eine Abschrift von Pher Drodonts *Compendium Drakomagia*.

Meisterinformationen:

Ein gelehrter Held kann hier die Inschriften über Gorfang und Graufang entdecken; wenn möglich sollten sich diese Erkenntnisse noch nicht mit denen über den Berg Amul Dschadra vereinigen.

Spezielle Informationen:

—In den Inschriften stehen die Namen *Gorfang* und *Graufang*. Mehrfach ist von elementaren Verwüstungen (Sandwüsten und Eiswüsten) die Rede.

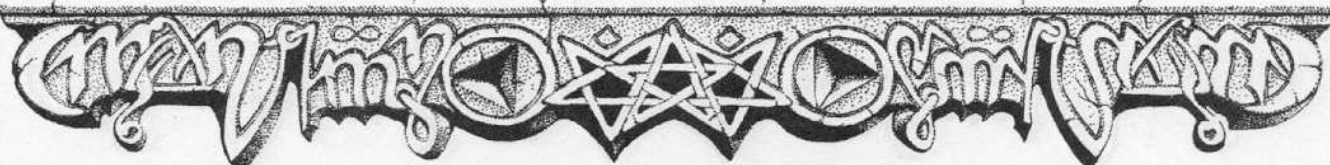
—Bei den Nivesen ist Gorfang der älteste der Himmelswölfe, der riesenhaften Söhne Liskas, der einäugigen Urwölfin. Sie verwüsteten die Welt, nachdem Mada die Welpen Liskas erschlagen hatte (siehe *Die Götter der Schwarzen Auges*, Seite 21). (Aufgeklärte mittelreichische Forscher sehen Parallelen zu Los, dem Nordstern, und Mada, dem Mond.)

—In Nordaventurien führt der schwarze Himmelswolf Gorfang Firuns Wilde Jagd an, die mitleidlos Sünder und Frevler hetzt.

—Interessanterweise werden für Gorfang zwei Glyphen verwendet, deren erste (*Gor*) auch eine bekannte Landschaft beschreibt: die Gorische Wüste. Auch die Glyphe *Fang* hat drei Bedeutungen, die sich teilweise auch im Garethi spiegeln: gefangennehmen, Reißzahn und Berggipfel.

—Auch in der Legende vom Namenlosen gehen sechs elementare Verwüstungen über die Welt, bis die Diener der Götter den Dreizehnten Gott gefangennehmen können (siehe *Die Götter der Schwarzen Auges*, Seite 13).

Die Folgerungen: Könnte es Entitäten geben, deren Aufgabe es ist, die Feinde der Götter gefangen zu nehmen? Die groß wie Berge sind? Und deren Eingreifen ganze Länder verwüstet?



Entdeckung II: Die Hallen der Elemente

Allgemeine Informationen:
Die sogenannten Hallen der Elemente bilden im Inneren Drakonias ein Sechseck von wohl zweihundert Schritt Durchmesser. Jede davon, größer als der Praiostempel zu Gareth, ist ein Heiligtum eines der sechs Elemente. Altäre, Kunstwerke, Ritualgegenstände und andere Artefakte dienen Lobpreis und Darstellung von Feuer, Wasser, Luft, Erz, Eis und Humus. Manche der Altäre sind über vier Schritt hoch: Alleine um den Sockel zu ersteigen, müßtet ihr die Hände zu Hilfe nehmen.

Spezielle Informationen:
Besonders heilig sind den Konzilsmagiern jene elementaren Altäre, Spiegel, Waagschalen und Stelen, auf denen die Fluktuationen der elementaren Machtverteilungen auf den Kontinenten abgelesen werden können und teilweise sogar über Jahrtausende verzeichnet sind (auch über jene Zeit, wo die Anlage unbewohnt war). Die Änderung der Symmetrie, die aventurienweit zunehmenden Strukturveränderungen im elementaren Gefüge, waren es, die die Elementaristen 18 Hal beunruhigt Kontakt mit Punin aufnehmen ließen.

Entdeckung III: Die Drachenhalle

Allgemeine Informationen:
Im Zentrum der Hallen der Elemente liegt die Drachenhalle, die die lebensgroßen Statuen von sechs Drachen enthält. Ihr erkennt den löwenhäuptigen Famerlor, den Beschützer Alverans und Gefährten Rondras. Als ihr zu dem Giganten aufblickt, schaudert ihr. Die Statue besteht aus glimmerschillerndem roten und gelben Aventurin. Mit dem Edelgestein seines Leibes könnte man einen Königspalast einrichten – oder kaufen.

Spezielle Informationen:
Den Forschungsergebnissen zufolge sind hier die Hohen Drachen dargestellt, die Verbündeten der Götter; vielleicht auch drachische Würdenträger als Personifikation derselben.
Wie der Führer zugibt, ist sich das Konzil keineswegs über alle Deutungen sicher und einig.
„Hier ist Naclador, auch Varsinor genannt, der Hüter des Tempels der Wahrheit, Gefährte unserer Mutter Hesinde. Dort drüben Darador mit den hundertfarbigen Flügeln, der Drache des Lichtes, der Praios zur Seite stehen soll. Der mit den kunstvoll eingesetzten eisernen Flügeln könnte Branibor sein, der Hüter der Gerechtigkeit. Der Ziegenkopf mag das Attribut Yalsicors sein, des Drachen der Freundschaft und Hoffnung. Der Hundertgeflügelte schließlich wird als Menacor gedeutet, von dem es heißt, daß er den Limbus gegen eindringende Dämonen bewacht.“

Entdeckung IV: Sphärenraum

Allgemeine Informationen:
Im Herz Drakonias, achtzig Schritt über dem Boden, liegt das Sphärenobservatorium, ein halbkugelförmiger Raum von 20 Schritt Durchmesser und zehn Schritt Höhe. Die Wände sind von Arkaden durchbrochen, so daß man – auch wenn man 'etwas größer' ist – von außen diesen Raum betrachten kann. Das Innere ist ein Wunderwerk frei fliegender Kugeln, gekreuzter Stäbe und Drähte aus silbernen Sternkonstellationen, erfüllt von Stimmen, die kein Sterblicher versteht.

Spezielle Informationen:
Die Anlage wird von einer Art infinitisiertem MOTORICUS betrieben, dessen permanenten Astralkosten zwei Erzmagier ausbrennen könnten. Bemerkenswert ist auch, daß hier zwölf freie Wandelsterne dargestellt sind (während die aventurische Astronomie nur acht Planeten kennt). Könnte es tatsächlich früher mehr von Göttern unabhängige Halbgötter gegeben haben? Auch viele andere Angaben sind unverständlich: Die Anlage scheint einen Sternenhimmel zu zeigen, wie er hätte sein können, wären nicht mehrere Sphärenbeben wie das in der Gorischen Wüste über die Welt hinweggegangen.

Entdeckung V: Relief der Gezeichneten

Allgemeine Informationen:
In dieser Gegend sind viele Wände mit Reliefs fremdartiger aufrechtgehender Gestalten mit Krokodilhäuptern und beschrifteten Leibern bedeckt. Hier sind sieben versammelt: eine mit einer mächtigen Axt, eine, umgeben von einem Kreis kleinerer Tiere, eine, deren Kopf von einer gezackten Krone umgeben ist, eine, die vor der Silhouette eines spitzen Berges mit Schwingen steht, eine mit einem einzelnen Stirnauge, eine, neben der eine schwebende Hand abgebildet ist, und eine, die eine Waffe trägt, die deutlich aus sieben Teilen besteht.

Meisterinformationen:
Großmeisterin Thorhalla Wengenholmer, als oberste Eisbeschwörerin auch Hüterin der Schriften, kann aus den Archiven folgende Informationen beisteuern: Die Schriftzeichen sind völlig fremdartig; allenfalls (auch mit Probe auf Alte Sprachen +30) zeigen sie Ähnlichkeit zu jenem Chrmk, aus dem sich das H'Chuchas und später das Proto-Zelemja entwickelte. Die Eintragung im Übersetzungskatalog lautet: Relief KA1067: unbekanntes Pandemitheon (Alveraniare, Götzen oder Heroen), 10. Zeitalter oder früher; mindestens 60.000 Jahre. Die sieben Zeichen sind übrigens nach der Reihenfolge der Sternzeichen aufgereiht (s. Anhang). Ursprung und Bedeutung sollte ein unlösbares Rätsel bleiben ... (Allerdings sollte es bei den Helden ein Gefühl für die Unsterblichkeit ihrer Gemeinschaft hervorrufen, wenn auch jeder einzelne von ihnen sterblich ist.)

Forschung: Die Umgebung von Drakonias

Entdeckung VI: Das Geflügelte Geschoß

„Wenn das geflügelte Geschoß dem Grauen der Götter gilt.“
—Proph, IV, 6

Meisterinformationen:
Diese Entdeckung bietet sich für einen oder mehrere naturverbundene Helden an, die sich mehr für die elementare Ursprünglichkeit

Drakonias als für seine archaischen Geheimnisse interessiert. Sie können hier auch schon den späteren Träger des Sechsten Zeichens anspielen. Wenn Sie überhaupt noch Auswahl haben, nehmen Sie denjenigen, der am besten weiß, was Timing ist: Dieses Zeichen kann nur einmal eingesetzt werden. Ein Spieler mit Verantwortungsbewußtsein und Gefühl für die Kampagne dürfte keine Probleme haben – ein Witzbold oder Wichtigtuer kann buchstäblich einen Knalleffekt der Kampagne sinnlos verpuffen lassen

oder Ihr ganzes Aventurien ruinieren.

Ausgangspunkt für die Entdeckung könnte eine der Terrassen, Dachgärten, Balustraden oder Turmfenster sein, aber auch ein Ausflug mit einem der Konzilmagier – und Ausflug kann bei einer Luftbeschwörerin wie Rovena von Shamaham auch wörtlich zu verstehen sein!

Spezielle Informationen:

Folgende Fakten lassen sich vor Ort selbst untersuchen oder in mehreren Untersuchungsberichten im Archiv der Akademie finden:

—Die tulamidischen Magier nannten den Berg Amul Dschadra (aus *Amul*, Rätselzeichen (daher auch: Amulett), und *Dschadra*, Stoßlanze, wie Djer und Dscharot von der Wurzel 'Spitze, Zentrum').

—Bei näherer Betrachtung des Berges handelt es sich um einen turmartigen Gigant aus Kalk mit einer vielfach gesplitterten Spitze, die zwei oder drei Meilen über die Wolkendecke ragt. Auffällig sind die starken Marmorvorkommen und die zwei Berggrate, die kammartig an seinen Flanken steil bergab führen und wohl nicht nur aus einem Winkel gesehen wie Flügel an einem Geschoß wirken.

—Prospektorenwissen und *Pflanzenkunde*: ausgeprägte und besonders reine Erzvorkommen, so gut wie kein Bewuchs, nicht einmal Felsbrecher, Talaschin oder Krustenflechten.

—Erz- und Luftbeschwörungen sind (obwohl Gegenstücke) hier gleichermaßen einfacher, während andere Elemente deutlich schwerer zu rufen sind.

—OCULUS ASTRALIS: Ursprung einer einzelnen Kraftlinie, die genau nordöstlich den Hauptkamm des Gebirges entlang führt.

Nur im Archiv findet sich folgender Bericht in Ur-Tulamida: »Im Magierkrieg besuchte ein Trollschamane namens Krallerwatsch, Sohn des Krallulatsch, das Konzil. Er war ausgestattet mit einem *Mudra* (tul.: magische Geste, Geheimzeichen, Siegel). Er bezeichnete sich als Raschtuls *ben beni* (Enkel, Nachfahr), der Hilfe von Raschtuls Bruder Ingrasch erhoffte gegen Feqz' *ben beni*. Er verbrachte sechs Wochen am Amul Dschadra, ehe er wieder nach Nordwesten abzog. Seine Abschiedsworte waren: 'Wenn mein Name sich zweimal wechselt hat, wird das *Mudra* genug Kraft gewonnen haben.'«

Entdeckung VII: Der Raschtul Kandscharot

Meisterinformationen:

Der Vulkan Raschtuls Nabel liegt etwa fünf Meilen weit südlich. Dies ist der Platz, wo sich das Auge Los', der Lichtvogel, bisher alljährlich erneuert hat – doch dies ist vorbei, bis das Neue Zeitalter seine Ordnung gefunden hat. Es ist sehr wahrscheinlich, daß zumindest die wildniserfahrenen Helden dorthin einen Ausflug machen wollen: immerhin das einzige Heiligtum des Schöpfergottes und der Ort, den Borbarad vor wenigen Wochen mit einer ganzen Dämonenhorde stürmte. Es ist ein weiterer Ort voll elementarer Heiligtümer und Kunstwerke. (Für weitere Informationen siehe *Die Götter des Schwarzen Auges*, Seite 25, und *Der Lichtvogel*, Seiten 84ff.)

Abreise

Meisterinformationen:

Am 3. Rondra ist es so weit: Die Einladung zur Zwölfgöttertjoste ruft die Helden zum Schlund am Nordrand des Raschtulswalles. Diese Strecke könnte mit mitgebrachten Flugtieren oder Geräten zurückgelegt werden. Andernfalls stellt das Konzil für jeden Helden einen Dschinn zur Verfügung, bevorzugt einen der Luft, wahlweise aber auch einen der andere Elemente außer Eis. Der Dschinn reist durch sein Element: Feuer scheint überall ausreichend verteilt zu sein, während Eis unterhalb der Schneegrenze keines existiert; im Wasser, sprich einem Gebirgsbach, ist die Reise nervenaufreibend, aber nicht gefährlicher. Entlassen Sie die Helden mit einem Gefühl von heimatlicher Vertrautheit und hoffnungsvoller Entschlossenheit.



© JUDAS • 98

Anhang 1: Dramatis Personae

Die Teilnehmer am Allaventurischen Konvent

Auf eine Datenflut ausführlicher Eigenschaftswerte haben wir verzichtet. Wenn Sie für eine der Meisterpersonen Wert brauchen, schätzen Sie sie wie folgt ab: geistige Eigenschaften (KL, CH, IN, MU) gleich Stufe, körperliche Eigenschaften (KK, GE, FF) durchschnittlich (also 11). Aktuelle Astralenergie: (ST x 4) + 20. Talentwerte und Zauberkraften: Fachgebiet = Stufe, typisch für Magier (bzw. Hexe o.ä.) fast meisterlich (10), eventuell W6 andere Sprüche auf ca. ZF 7. Für die Magier finden Sie auch einen Überblick über ihre Äußerungen (bzw. in Klammern ihre wahren Ansichten) zu den drei Hauptthemen dieser Kampagne, nämlich Rohal, Borbarad und Satinav. (Die Bedeutung der Abkürzungen finden Sie auf den Seiten 17, 18 und

41f.) Sofern nicht anders angegeben, tragen alle Gildenmagier Konventsgewand und Zauberstab. Beschreibungen weiterer Gildenmagier finden Sie in **Unsterbliche Gier**, Seiten 6f.

Personen, die Laufe des Abenteuers zu Tode kommen, werden mit dem Boronrad (⊗) gekennzeichnet.

Typischer Magier auf dem Allaventurischen Konvent

Stufe: 2W; spezialisiert auf einen Zauber (ZF: Stufe + 1W6)

Alter: 20 + 2W20; Gelehrter ohne größere Reiseerfahrung, studiert in einer typisch mittelländischen Akademie zwischen Kuslik und Rommily

Charakter: ergibt sich aus folgenden Standpunkten:

Borbarad: B=1W20; **Rohal:** R=1W20; **Satinav:** S=1W20

BUND DES WEISSEN PENTAGRAMMES

(1) Der Verhüllte Meister und Erzmagier Rohezel 'vom Amboß' (Spezialgebiet: Antimagie / Stufe 19 / Akademie: unabhängig)

Erscheinung: eher kleiner Mann von eigentümlicher Vitalität, undefinierbar alt, Rohalsbart, jedoch schlohweiß, wuchernde weiße Augenbrauen, wissende Augen, mit feierlicher Gestik; Träger des Rohalsrings.
Charakter: Verschied sich schon bei der Weihe dem Erbe Rohals (Rohezel = Zhayad: Schatten Rohals), wurde bereits mit 25 Jahren Hofmagier Königin Amenes II. in Vinsalt, zog sich während der Kaiserlosen Zeiten in den Amboß zurück, wo er den Unsichtbaren Turm entdeckt hatte; widmet sich dem Kampf gegen die Borbaradianerei.

Darstellung: Für dieses Abenteuer ist wichtig, daß die Helden eine gewisse Sympathie für Rohezel empfinden; er sollte auch einige unangenehme Kleinigkeiten an sich haben – denn als perfekt darf nur Rohal erscheinen.

Seelentier: Weißes Einhorn mit weißem Horn
Borbarad: B2 „Seine Anhänger schlagen überall los, oft, vermute ich, ohne Befehl. Ich konnte Anfang des Jahres das Ungeheuer vom Neunaugensee bannen, das einer geweckt hatte. Ich tue das ungern: Ein alter Mann sollte seine Weisheit üben und nicht seine Waden. Nicht hat so viel Wirkung wie ein Alter mit der Weisheit, den Weg zu bestimmen, und einige Jungen mit der Kraft, ihn zu gehen.“

Rohal: R1 **Satinav:** S5 (Rohezel opfert seit Jahrzehnten seinen Astralzuwachs in einem Ritual, von dem er selbst nicht weiß, ob es dem IMMORTALIS entspricht.)

(Nach Rohals Tod: Für Rohezel sind seine 123 Jahre vorbei – genau jene Zeit, die Rohal regierte. Rohezel hört, daß das Schwert der Schwerter die sieben Kelche des Basilus sammelt und weiß, daß einer der Kelche in den Händen Graf Uriels in Notmark ist. Er ahnt, daß der mächtige Bornländer bereits mit Borbarad im Bund steht. Also besteigt er Faldegorn, um den Kelch zu holen – koste es, was es wolle.)

(2, ⊗) **Erzmagier und Spektabilität Carolan Schlangenstab** (Verwandlung von Lebewesen / 14 / Kuslik (weiß))

Erscheinung: klein, hager, gebeugt, würdevoll, faltiges Gesicht, Haar und Bart lang und schlohweiß; trägt den legendären Schlangenstab

Charakter: glühend zwölfgöttergläubig, extrem verantwortungsbewußt und vorbildhaft, von gütiger Strenge

Darstellung: spricht fast nur Bosparano, sonst gepflegtestes Horathi (Modell: der alte Idealist, zu gut für diese Welt)

Seelentier: Güldenschlange

Borbarad: B1 **Rohal:** R3 **Satinav:** S6

(3) Erzmagierin Spektabilität Racalla von Horsen-Rabenmund (Antimagie, Kampf / 16 / Gareth)

Erscheinung: Mitte Fünfzig, erinnert an einen darpatischen Secadler mit weißer Mähne, herrischem Blick und kühner Nase; kostbares Konventsgewand, Bannschwert; Stimme von ausgeprägtem Timbre
Charakter: ehemals fürstliche Hofmagierin zu Rommily, Gattin des in Ungnade gefallenen Helmbrecht II. von Rabenmund, fünf Kinder, teilweise in hohen Ämtern, jedoch seit der Answinkrise kein Kontakt mehr zur Familie (streng travagliäufig); derzeit Angelpunkt der magischen Verteidigung des Neuen Reiches; als dienstälteste Convocata Stellvertreterin des Gildensprechers Saldor Foslarin aus Beilunk
Darstellung: gewinnende Persönlichkeit (Modell: Sheriff), belegt volle Räume regelmäßig mit EXPOSAMI, um Dämonen zu identifizieren

Seelentier: Blaufalke

Borbarad: B6(4) **Rohal:** R6 **Satinav:** S6

Ihren Stellvertreter Thiron von Uckelsbrück (3a) kennen die Helden aus Anderath (Alptraum ohne Ende, Seite 25).

(4) Lanzelind Heilenhorst, Hauptfrau der Pfeile des Lichtes (Kampfmagie / 14 / Beilunk)

Erscheinung: athletisch, durchdringender Blick, offenen wehendes graues Haar, starkes Kinn; Bannschwert
Charakter: steht seit Borbarads Rückkehr der Elitetruppe der Akademie voran und jagt unbarmherzig

alle Verräter in der Gilde; glaubt daran, daß jede moralische Schwäche der 'Weißen' sich siebenfach auf die 'Grauen' auswirkt

Darstellung: verfolgt Leute mit ihrem Blick durch den ganzen Raum, präzise Ausdrucksweise, schlägt mit dem Zeigefinger die Praiosscheibe

Seelentier: Sonnenluchs

Borbarad: B4 **Rohal:** R8 **Satinav:** S19(12)

„Zehn Finger, ein Bauchnabel, Pupillen, makellose Haut – zumindest gehört Euer Leib noch dieser Sphäre an. Wie steht es mit Eurer Seele?“

(5) Spektabilität Landor Gerrano (Kampfmagie / 17 / Bethana)

Erscheinung: groß, grauhaarig, aber auffällig geschmeidig; weiße Schärpe mit goldenem Pentagramm

Charakter: ein Mann wie ein kostbarer alter Wein: ruhig, ausgeglichen; hat naturgemäß vor den Ruf der Bethanier herzustellen; eher Einzelkämpfer als Stratege, Meister des Tanzes der Mada

Darstellung: der klassische alte Lehrer des Kampfkunst (Modell: Sensei diverser Kampfsportfilme); deutlich horathischer Akzent

Seelentier: Weißhirsch

Borbarad: B8 „So wie die Dinge sich entwickeln, ist binnen eines Jahres eine Entscheidungsschlacht unvermeidlich: für uns und für ihn.“

Rohal: R10 **Satinav:** S13

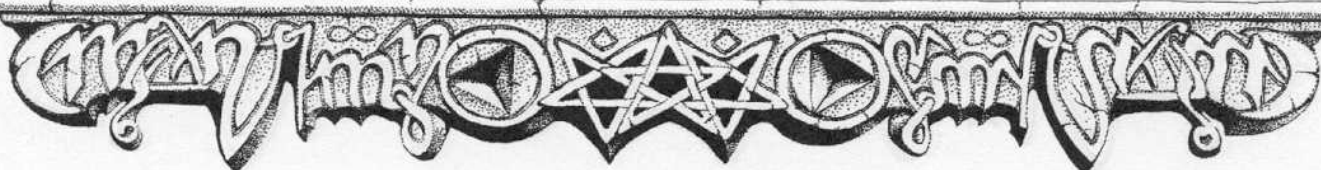
(6) Spektabilität Olorand von Gareth-Rothensfels (Antimagie / 13 / Pericium)

Erscheinung: breiter grauer Rauschebart, aus dem nur die lange Fuchsnase derer von Gareth hervorsticht, Plattfüße; Hermelinbesatz am Gewand, Blutachat mit den Zeichen Hesindes und Madas (Entschwörungen)

Charakter: Seelenheiler, streng boron- und hesindegläubig; löscht auf dem Konvent Rakorium (12) auf dessen Bitte die Erinnerung über das Versteck des Kelches der Magie

Darstellung: konservativ, aber eigentümlich vertraulich (Modell: Rabbiner/Dorfpfarrer)

Seelentier: Gespensterkrähe



Borbarad: B10 Rohal: R12 Satinav: S12

„Das unserer Akademie angeschlossene Noionitenkloster für geistig verwirrte Magier ist hoffnungslos überbelegt. Allerdings sind wir hellhöriger geworden: Ihr erinnert Euch vielleicht, daß wir 22 Hal einen Festumer Kollegen aufnahmen, der nach einem Besuch in Selem von der Geburt eines mächtigen Magiers sprach, der uns alle mit einer roten und einer schwarzen Sichel niederstrecken werde ...“

Klatsch: „Sein Vorgänger sitzt seit 18 selbst in einer Noionitenzelle; sieht überall Erzdämonen.“ (+)
Seine Begleiterin und Stellvertreterin Selara Moriani (6a) kennen die Helden aus Anderath (**Alpträum ohne Ende**, Seite 25).

(7) Spektabilität Praiodana Almira Werckenfels (Hellsicht / 13) / Rommily's)

Erscheinung: hohe Stirn, ausgeprägte Wangenknochen, schneidende Stimme, Zauberstab mit Kristallkugel

Charakter: so etwas wie die magische Geheimdienstchefin des Reiches (Zusammenarbeit mit der KGIA)

Darstellung: penetrant forschend, bohrend, mißtrauisch (Modell: Staatsanwalt beim Kreuzverhör)

Seelentier: Klapperschlange

Borbarad: B4(12) Rohal: R7 Satinav: S20

„Ihr gebt also zu, daß Ihr ...“

Ihre Begleiterin ist Magistra Halike Rattel (7a), die Tochter des berühmten Fährhofbauern von Wehrheim (siehe **Mehr als Tausend Oger**).

(8) Exzellenz Virily's Eibon von Rohals Zinne, Erster Kaiserlichen Hofmagus (Verständigung, Heilung / 15 / ursprünglich Donnerbach, als Hofmagier unabhängig)

Erscheinung: deutlich elfische Züge: Adlernase, schmales Gesicht, offenes weißes Haar, unbestimmbar jugendlich; das Konventgewand mit elfischen Silbergespinnten bestickt und mit Zobel gesäumt, Achat mit den Zeichen Borons und Hesindes (gegen Beherrschungsmagie)

Charakter: Als Jüngling Gespieler Kaiserin Cellas, unter Reto nach Donnerbach verbannt, wo er begnadet absolvierte, unter Hal Assistent Galottas, seit dessen Sturz Erster Hofmagus, Weisheit im Orden vom Schwarzen Auge: ein blendender Höfling (in jedem Sinn des Wortes), charismatisch, raffiniert, intrigant; muß Rohals Enthüllung natürlich als Gefahr für die Herrschaft des Kaiserhauses darstellen (tatsächliche Ansichten in Klammern)

Darstellung: dunkel, markant, brilliant, zynisch (Modell: Jeff Goldblum in *Die Fliege*, *Jurassic Park I+II*, *Independence Day*)

Seelentier: Al'Anfaner Katze

Borbarad: B2(12)

Rohal: R16(8) „Die Hoffnung auf seine Rückkehr kann nicht die Rettung vor Borbarad sein, mit Vertrauen in die Zwölfe müssen andere Wege gefunden werden.“

Satinav: S17(9)

(9, ☉) Spektabilität Hochmeister Nostrianus Eisenkober von Angbar (Kampfmagie / 12 / unabhängig, OCR)

Erscheinung: hagere, asketenhafte Gestalt mit Stirnglatze und wallendem Haarkranz; rechte Handflä-

che; zusätzlich das Siegel des OCR; grauer Stab mit großer Onyxkugel

Charakter: hat vor, Tarlisin von Borbra exemplarisch für alle Verräter, Kollaborateure und Opportunisten zur Strecke zu bringen

Darstellung: ein unangenehmer Fanatiker (Modell: Schießhund)

Seelentier: Wehrheimer Bluthund

Borbarad: B2 Rohal: R15 Satinav: S19

GROSSE GRAUE GILDE DES GEISTES

(11) Convocata Prima und Spektabilität Prishya von Garlichgrötz zu Grangor (Illusion, Metamagie / 17 / Grangor, Punin)

Erscheinung: um die Siebziger, streng

Charakter: begabt als Organisatorin wie Sphärologin, humorlos, aber tüchtig, glühende Verehrerin der Hl. Canyzeth (Erkenntnis)

Darstellung: typische Schulleiterin (Modell: Jodie Foster mit 60)

Seelentier: Nesselviper

Borbarad: B8 Rohal: R4

Satinav: S12 „Vor 20 Jahren hat es in Grangor Ereignisse gegeben, die mich eine Anwendung der Sieben Formeln der Zeit mutmaßen ließen. Ein halbes Dutzend Leute wurden damals auf der Straße oder in den Kanälen erstochen, verbrannt oder verbrüht aufgefunden – von einem Augenblick zum nächsten aufgetaucht. Leider war kein einschlägig gebildeter Hellseher vor Ort. Als ich die Toten einen Tag später untersuchte, konnte ich nur noch einen völlig unbekannten Magiebereich feststellen. Doch die astrale Energie muß gewaltig gewesen sein. Das *Arcanum* verbindet mit dem TEMPUS STASIS Begriffe von Sekunden. Die Opfer scheinen aber quer durch die ganze Stadt gelaufen zu sein – während der Rest der Stadt keinen Zeitfluß feststellen konnte.“

Klatsch: „Als nahe Verwandte der Grafen von Grangor ...“ (+)

(12) Erzmagier und Spektabilität Rakorium Muntagonus (Verwandlung von Unlebtem / 19 / Festum)

Erscheinung: abgeschabtes Konventionsgewand

Charakter: Spätestens auf dem Konvent müssen die Helden ahnen, daß Rakorium an schwerem Verfolgungswahn leidet – umso mehr, da er Borbarad noch nicht in sein Bild der Bedrohung durch die Echsenkulte einordnen kann (daher zwei Standpunkte); er hat auf der Anreise am Raschtulswall den Kelch der Magie vergraben und sich die Erinnerung an das Versteck nehmen lassen (siehe Meisterperson 6); seine Stellvertreterin Magisterin Jaunava Dagoneff leitet ab sofort de facto die Akademie in Festum

Darstellung: siehe **Bastrabuns Bann** und **Siebenstreich**

Seelentier: Uhu

Borbarad: B16-6

Rohal: R9 (Nach den Referaten: „Verborgen in einer Minderglobule aus dem Ritual des Chr'sszess'Aich – wer hätte das gedacht: von ihm?“)

Satinav: S19-7 „Er ... der Grund, warum die Schrecken der Vergangenheit nie begraben sein werden. In der Zeit kann man nichts vergraben!“

Mit Rakorium reist auch sein ehemaliger Schüler an: Magister Hilbert von Puspereiken (12a), den die Helden von Maraskan kennen (siehe **Pforten des Grauens**, Seite 33). Er hat, nachdem er seine Expedition abgebrochen hat, verhältnismäßig neue Nachrichten von Maraskan.

(13) Erzmagier und Spektabilität Elcarina Erillion von Hohenstein (Heilung, Verwandlung von Lebewesen / 16 / Lowangen (grau))

Erscheinung: groß, hager, langes offenes weißes Haar, aber ein eigentümlich junges Gesicht, ungewöhnlicherweise ohne Bart, mit gütigen graugrünen Augen; unbekannter weißer Stein um den Hals

Charakter: Für seinen Sieg über die Zorganpocken zum Erzmagier ernannt, mit einer Puninerin verheiratet, Vater von Zordan (31), hat ein Elixier für die gealterten Helden

Darstellung: der Mann, der hilft statt zu diskutieren (Typ: Tropenarzt)

Seelentier: Sonnenkröte

Borbarad: B6 Rohal: R7 Satinav: S5

(14) Erzmagus Robak von Punin (Metamagie / 14 / Institut der Arkanen Analysen Kuslik)

Erscheinung: unauffällig, Haare und Zottelbart grau und ungekämmt, Zauberstab mit silberdurchzogener Bergkristallkugel (Hellscher)

Charakter: exzellenter Theoretiker, Metamagier und Magiehistoriker, hesindialer Sohn eines Schafhirten aus dem Kosch

Darstellung: typischer weltfremder Gelehrter

Seelentier: Schlange, unbekannte Art

Borbarad: B9 Rohal: R5

Satinav: S1 „Dank Eurer Angaben über die Katastrophe von Dragenfeld konnte ich ein spekulatives Modellum der heptasphärischen Temporal-Influenzen durchrechnen. Meine Conclusio: Die Perturbation muß zu einer Reactio seitens Satinavs führen, und zwar innerhalb eines Ereignishorizontes von dreizehn Jahren – nach oder vor der Invocatio.“

„Man beachte, daß Satinav imstande ist, vor dem Zeitfrevl darauf zu reagieren!“

„... auffällige Konzentration von Satinav-Konstellationen 7 Hal, 14 Hal und 22 Hal ...“

(15) Spektabilität Khadil Okharim (Verwandlung von Unlebtem / 14 / Khunchom)

Erscheinung: Gewand mit teuerstem Brokatbesatz
Charakter: Befürworter einer phexgefalligen Zauberei, berüchtigter Lebemann, von sprichwörtlich tulamidischem Wankelmüt

Darstellung: ölige, näselnde Stimme, blumige Sprache (siehe **Bastrabuns Bann**)

Seelentier: Moosaffe

Borbarad: B15 Rohal: R8 Satinav: S16

Klatsch: „Fast so goldgierig wie Xeraan.“

(16) Spektabilität Belizeth Dschelefsunni (Elementarbeschwörung: Feuer / 14 / Rashdul)

Erscheinung: kommt aus Zorgan, läßt sich von einem Dschinn absetzen: dunkelhäutig, mit geheimnisvollen braunen Augen und langen Fingernägeln, das Konventsgewand enganliegend geschnitten
Charakter: eiskalte Karrieristin, die ihren eigenen Vater im Beschwörerduell gestürzt hat und nun Gil-



densprecherin werden will; hält allerdings Dämonenbeschwörungen ebenfalls für weltgefährdend und erlaubt sie nur ausnahmsweise zu Studienzwecken; glaubt ihren Vater verschollen und tot

Darstellung: typische mißratene Tochter (Modell: Seifenopern seit Dallas); spricht mit starkem tulamidischen Akzent (siehe **Pforten des Grauens**)

Seelentier: Fischerspinne

Borbarad: B12(16) **Rohal:** R11 **Satinav:** S17

Klatsch: „Es steht zu befürchten, daß Sultan Hasrabal sie seinerseits demnächst herausfordern wird.“ (?)

(17) **Spektabilität Corollku, genannt Talasanya (Menschengast) (Beherrschung / 12 / Neersand)**

Erscheinung: kurze weiße Haare, struppige Augenbrauen, gebräunt, abgründige schwarze Augen

Charakter: Fasarer Straßenkind, nach der Weihe 15 Jahre bei den Firnelffen, gründete seine eigene Schule; erfahrener Ex-Borbaradianer und Pazifist

Darstellung: exotischer Mischling, spricht mit leichtem tulamidischen Akzent

Seelentier: weißer Falke

Borbarad: B14 **Rohal:** R8 **Satinav:** S16

Klatsch: „Ein alter Beherrscher der Fasarer Schule, bekehrt von Firnelffen. Wer's glaubt ...“ (+)

(18) **Spektabilität Pyriander Di'Ariarchos, Großmeister der Fakultät des Feuers* (Elementarbeschwörung: Feuer / 21 / Drakonia)**

Erscheinung: um die Vierzig, langes schwarzes Haar, kurzer Vollbart, glutvolle braune Augen, markante Gesichtszüge, ausgeprägte Gestik, Samtstimme, Gildentätowierung auf der Stirn; weiße Tunika (Elementarbeschwörer), Rubinamulett mit Ingerimmsrune

Charakter: weltfremd, von einer stillen Glut erfüllt; gewisse Enttäuschung, daß sein Auftreten im Rahja 18 Hal mehr Interesse für seinen IGNISPHERO als für seine Mission erzeugte: die sich abzeichnenden elementaren Unruhen; denkt aber (wie alle Konzilsmagier) in anderen Zeiträumen

Darstellung: Spielen Sie einen tibetanischen Lama mit dem still-bombastischen Charme von David Copperfield (dem Magier)

Seelentier: Feuersalamander

Borbarad: B3 **Rohal:** R2 (?), das Konzil hat 500 Jahre Geschichte versäumt. **Satinav:** S14

„Nach der hesindianischen Ästhetik ist die Sprache die dem Feuer zugeordnete Kunst. Daher vertritt ich das Konzil. Verzeiht, wenn mir Eure Welt bisweilen noch fremd erscheint.“

„Drakonia ist der letzte Hort jener ursprünglichen Ritual- und Beschwörungsmagie, die über Jahrtausende das Antlitz des Kontinentes bestimmt hat.“

„Wir wählen unsere Novizen recht gnadenlos aus. Aber dafür sind darunter auch einige große Talente, ein Kind gar, das Drachen bändigen kann.“

(Eventuell lädt er die Gezeichneten als Zeugen der alljährlichen Wiedergeburt des Lichtvogels am 1. Praios 28 Hal.)

Großmeisterin Rovena von Shamaham hat ja bereits Anfang 26 Hal (siehe **Pforte des Grauens**, S. 67, ver-

mutlich während **Bastrabuns Bann**) mit den Helden Kontakt aufgenommen. Nach dem Astralsturm im Kloster Arras de Mott (**Grenzenlose Macht**) hat eine hochrangige Delegation des Konzils das Tal der Elemente im Finsterkamm inspiziert. Erst vor zwei Jahren hat das Konzil Lehrer an verschiedene Akademien entsandt (wichtig für den nächsten Teil).

(19) **Spektabilität Cellyana von Khunchom (Hellsicht / 13 / Thorwal)**

Erscheinung: unauffällig, friedfertig, gedankenvoll; Hellsichtamulett aus Onyx

Charakter: verbrachte viel Zeit in Riva, Gerasim und Lowangen, wo sie die Elfenmagie studierte; Mentorin vieler Philosophen und erklärte Neorohalistin

Darstellung: Stille Wasser sind tief

Seelentier: Nebelkrähe

Borbarad: B6 **Rohal:** R18 **Satinav:** S3

(20) **Spektabilität Larissa Uchakbar (Antimagie / 12 / Kuslik (grau))**

Erscheinung: typische Almadanerin: dunkelhäutig, schwarzhaarig, glutäugig; Halsausschnitt mit feinsten Dröler Spitzen, Bannschwert

Charakter: Die Tochter des Khomkriegshelden Graf Khorim Uchakbar, eine gläubige Antimagierin, versucht Rastullah und Praios gerecht zu werden.

Darstellung: aufbrausende Gerechtigkeitsfanatikerin

Seelentier: Nachtwind

Borbarad: B1 **Rohal:** R15 **Satinav:** S4

Klatsch: „Ihr Vorgänger war noch ein echter Praios-geweihter.“ (+)

(21) **Spektabilität Jikhbar al Kharechem (Illusion / 10 / Grangor)**

Erscheinung: langes graues Haar, weißer Vollbart, dunkelhäutig; geckenhaft buntes Konventgewand mit Vinsalter Spitzenkragen

Charakter: begabter Zauberer, Zahlenmystiker, politisch äußerst ungeschickt

Darstellung: exzentrischer Showstar (Modell: Michael Jackson) (siehe **Fürsten, Händler, Intriganten**, Seiten 99f.)

Seelentier: Moosaffe

Borbarad: B16 **Rohal:** R13 **Satinav:** S15

„Die Geschichte Grangors zeichnet sich durch eine Ansammlung stadtweiter Erscheinungen aus: Angriffe von Wasserdrachen, grüne Verfärbungen des Madamals und eine angebliche eintägige Zeitstarre alle Einwohner. Bei genauer Betrachtung sind all diese Phänomene jedoch nicht der Magica Phantasmagorica zugehörig, sondern elementaren, wenn nicht transsphärischen Zusammenhängen.“

„Proph. III, 3: Wenn die verlorenen Scharen der Gestaltlosen annehmen die Gestalt der Schar der Verlorenen. Haffax ist ein Quitslinga. Alle angeblichen Verräter sind Bilder Amazeroths.“

(22) **Spektabilität Kiamu Vennerim (Bewegung / 16 / Belhanka)**

Erscheinung: zwergwüchsiger Nivese, rothaarig, schmale braune Augen, ständig in Bewegung

Charakter: völlig geradlinig, reiselustig, Mitglied der *Loge Unserer Alveranianischen Lehrmeister Aves und Nandus*

Darstellung: Der quirlige gute Kumpel; singender

nivesischer Akzent; ständig im Streit mit Kailäkinen (57)

Seelentier: Schwalbe

Borbarad: B10 **Rohal:** R6 **Satinav:** S6

„Belagerungstürme am Himmel, sagt die Prophezeiung. Riesenalken, würde ich sagen?“

Klatsch: „Gefährliche Demokraten. Wird alle zwei Jahre abgewählt.“ (+)

(23) **Spektabilität Mawdli Mherech ben Tuleyman ben Haschabnah (Elementarbeschwörung: Luft, Verwandlung von Unbelebtem / 13 / Mherwed)**

Erscheinung: stilecht auf einem Dschinn angereist; graubärtig, mit schwarzen Augenbrauen, Turban

Charakter: Enkel eines Kalifen, als führender Vertreter der Unauer Schule eigentlich liberal – aber eben ein Novadi

Darstellung: 62. Gesetz: *Der Gottgefällige meidet die Ungläubigen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – es sei denn, um sie zu tadeln oder zu belehren.* Spricht selten, mit grollendem Baß und schwerstem Akzent

Seelentier: Sandwolf

Borbarad: B1 (Rastullah) **Rohal:** R19 **Satinav:** S18

„Wisset, Ihr Spötter, daß am 30. Tag des Efferd die ersten Schüler des Kalifen geweiht werden – nicht aber Prinz Stipen Kulibin von Khunchom, jener Sohn der Klugheit, der das Siegel schon trägt.“

(24) **Magister Magnus Tarlisin von Borbra, Großmeister der Grauen Stäbe (Beschwörung dämonischer Mächte / 18 / ODL)**

Erscheinung: baumlang, südländische Schönheit, mit einem Schatten, der nur langsam 'nachwächst'; rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des ODL; Gewänder aus Seide und Iryanleder, grauer Stab mit Onyx (Nachbau)

Charakter: extrem eitel, noch immer von der Besessenheit gezeichnet; befindet sich nach der Begegnung mit Borbarad in heftigem Streit mit den anderen drei Großmeistern des Ordens der Grauen Stäbe zu Perrium (die drei anderen großen Ordensburgen stehen in Neetha, Vallusa und Lowangen), ganz zu schweigen von der Anklage durch den Orden der Wächter Rohals, denn Tarlisin hat auch eine umstrittene Expedition der Golgariten in die Gor geführt – und in den Untergang.

Darstellung: Paradiesvogel (siehe **Bastrabuns Bann**)

Seelentier: nicht erkennbar! (Isa-Wunder)

Borbarad: B10 „Ich bin dem Desiderat, dem gesuchten Artefakt, schon ganz nah.“

Rohal: R14 **Satinav:** S15

Klatsch: „Der hat doch in Brabak Dämonologie praktiziert.“ (+)

(25) **Magister Magnus Dschelef ibn Jassafer (Elementarbeschwörung: Erz / 15 / Rashdul)**

Erscheinung: wieder gesundet; dunkelhäutig, graubärtig, glatzköpfig, mit unheilsschwangerer Stimme und raumgreifenden Gesten; Beschwörerschwert

Charakter: einer der ersten, der die elementare Katastrophe vorhersah; seine Besessenheit ist einem erschütterlichen Jagdtrieb gewichen

Darstellung: ein weiterer von seinen Träumen Gezeichneter (siehe **Unsterbliche Gier**, Seite 31)

Seelentier: Winhaller Wolfsjäger (Hund)

*) Die Konzilsmagier nennen ihre sechs Oberhäupter Großmeister; da die Gildenmagie diesen Titel nicht kennt, werden sie außerhalb ihrer Akademie als Spektabilität angesprochen.



Borbarad: B4 „In den Märgen heißt es, daß Iblis, als er die Welt für ein Zeitalter beherrschte, selbst *Turuch nurhanif al'Ifrigis*, die Siebenstrahlige Dämonenkrone, trug. Und dieses Artefakt krönt nun Borbarads Stirn und Macht.“

Rohal: R12 **Satinav:** S2

„Proph. III,5: Wenn die Bäume auf der See wurzeln, die Festungen über das Land wandeln, und die Ghulshachim über den Himmel ziehen. Ein eindeutiger Hinweis auf Agrimoth: die Elemente Wasser, Erz, Luft – und wenn es wirklich Belagerungsgeräte heißt, auch Feuer. Es gibt keine andere Wesenheit, die diese vier Elemente beansprucht.“

Er kann viel über die Beschwörergeheimnisse Selems (siehe **Anhang:** Das Erste Zeichen; S. 78) beisteuern.

(26) **Magister Magnus Aleya Ambareth (Hellsicht, Metamagie / 19 / Thorwal, Punin)**

Erscheinung: Ende Dreißig (wirkt von den Augen her älter), drahtig, leicht vernarbt, schwarzes, langes Haar, glattrasiert, zwei fehlende Finger an der linken Hand, nachlässig gekleidet, spricht recht leise

Charakter: Hat in Thorwal studiert und sich nach seinem Abenteuerleben wieder dorthin zurückgezogen, Zweitstudium in Punin, umgänglicher, freigeistiger Philosoph, der nur dann scharf reagiert, wenn es um den Namenlosen geht; als Vertreter eines aktiven Neutralismus (Gleichgewichtsgedanke) momentan eindeutig Anti-Borbaradianer, als einer der 'Denker' der Magierphilosophie häufig in Dispute mit Zwölfgöttergläubigen verstrickt; Sphärologe und Analytiker

Darstellung: Theoretiker mit jeder Menge praktischer Erfahrung (einer der aventurischen Pioniere der Limbusreisen), Skeptiker (Fox Mulder aus X-Files), verwendet extrem viele Fremdwörter

Seelentier: Waldwolf

Borbarad: B8 **Rohal:** R4 **Satinav:** S8

Klatsch: „Auch so ein Dämonologe, der sich wegen seiner Thesen im fernsten Thorwal verstecken muß.“ (+/-) „Sein nächstes Buch wurde bereits vorsorglich auf den Index gesetzt.“ (+) „Reist häufig unter Aliasnamen – und ich kann es beweisen.“ (+)

(27) **Magister Magnus Salandrión Farnion Finken-farn (Elfenmagie / 17 / Punin)**

Erscheinung: Elf, schlank, langes blondes Haar, dunkelviolette Augen

Charakter: zivilisierter Auelf aus Bosquirien, Expeditionen als fahrender Sänger in die Elfenwälder, zum Flußvater, in Feenglobulen; ahnt, daß das Geheimnis seiner Rasse entschwindet und er selbst einer der

Schuldigen ist; nach elfischen Begriffen schon eher *badoc*

Darstellung: eine tragische Figur zwischen den Welten (Modell: Letzer Mohikaner, Der mit dem Wolf tanzt o.ä.)

Seelentier: Blutfink (Kuhgimpel)

Borbarad: B11 **Rohal:** R10 **Satinav:** S10

(28) **Magister Magnus Sirdon Kosmaar, Wissensbewahrer (Metamagie / 12 / Punin)**

Erscheinung: dicklich, Bart und Haar lang und grau, kurzsichtig; Onyxring mit Madasymbol (Analyse-magie)

Charakter: Bauernsohn aus der Ferdoker Gegend, Magietheoretiker, äußerst konservativ (schrieb Kleiderordnung der Gilden)

Darstellung: der Haushofmeister (Modell: Butler)

Seelentier: Schleiereule

Borbarad: B2 **Rohal:** R17 **Satinav:** S11

(29) **Exzellenz Melvyn Stoerrebrandt, Dritter Kaiserlichen Hofmagus (Elementarbeschwörung: Luft, Illusion / 15 / Rashdul, Zorgan)**

Erscheinung: Mitte Fünfzig, dunkelhaarig, ernst; in Begleitung seiner hübschen Tochter Tanit

Charakter: Neffe dritten Grades des reichsten Aventuriers (ohne Vermögen), oft als 'magischer Diplomat' unterwegs, Hofalchimist, steht der KGIA nahe; Bekannter Athavar Friedenslieds, zweifacher Vater

Darstellung: Der Mann bei Hof, mit dem man (scheinbar) sprechen kann, zugänglich, aber nur dem Kaiserreich verpflichtet (Modell: Privatsekretär)

Seelentier: Schädelleule

Borbarad: B6 „Muß mit allen Mitteln bekämpft werden ... (leiser) und seien die Opfer noch so groß. Wenn wir es nicht tun, wird später niemand mehr da sein.“

Rohal: R16(8) „Eine fast perfekte Symbiose von Staatsmann, Gelehrtem und Magier, der leider zu früh und zu plötzlich ging.“

Satinav: S3 „Könnte Borbarad Athavar Friedenslied getötet haben, weil dieser als letzter den CHRONONAUTOS beherrschte – eine Möglichkeit, den Zeitfrevler rückgängig zu machen?“

Seine Begleiterin, Vertraute und Tochter ist Tanit Neethling-Stoerrebrandt (29a), eine junge Dragoniterin und Analysemagierin.

(30) **Magister Magnus Firlionel Nachtschatten (Hellsicht / 13 / chemals Methumis (weiß), heute akademielos (grau))**

Erscheinung: Elf, klein und schwächling, silbernes Haar, grüne Augen, immer im weißen Reisegewand; exotischer Zauberstab aus Elfenbein und Silber, traditionell vererbtes Onyxamulett der Analysemagier

Charakter: Gehört zu einer Magierdynastie, die sich durch Adoption verehrt: Nachtschatten der Ältere (Magierakademie Wagenhalt, wo Rohal wiederkehrte), Nachtschatten der Jüngere (einer der letzten Rohalsschüler); der dritte vertrieb den Lindwurm Bringen von Angbar; die letzten beiden studierten im Nachtschattenturm bei Baliho; Vertreter der Magierphilosophie und seiner 'Vereinheitlichten Kräfte-theorie', derzufolge es keine Götter, nur Magie gibt (insofern ist Borbarad für ihn ein ideales 'Studienobjekt'); nach elfischen Begriffen reichlich *badoc*

Darstellung: Der nicht offensichtlich irre *Mad Scien-*

tist (siehe *Geheimnisse der Elfen*, S. 82, oder *Findet das Schwert der Göttin*, S. 17)

Seelentier: Oblomonsschatten (Wels)

Borbarad: B12(20) „Der Dämonenmeister beweist, daß ein Sterblicher mittels Magie beinahe allmächtig werden kann. Mit Magie kann er also auch bezwungen werden.“ (Extrem gefährdet, von Borbarad logisch 'überzeugt' zu werden.)

Rohal: R13 **Satinav:** S14

Verlangt von den Gezeichneten eine ausführliche Zeugenaussage über die Ereignisse im Nachtschattenturm (siehe *Unsterbliche Gier*, Seiten 50ff.).

(31) **Magister Magnus Zordan Erillion von Hohenstein (Metamagie / 13 / Punin, ODL)**

Erscheinung: eher klein, kräftig, um die Vierzig, verstümmelt: Hinken, fehlendes linkes Ohr, einzeln gealterte Körperteile (Opfer der Kreatur); rechte Handfläche: zusätzlich das Siegel des ODL; tiefe Stimme

Charakter: Sohn Elcarnas (Meisterperson 13), Mitarbeiter an der neuesten 'Encyclopädia Magica', Limbusreisender, Dschinnenspezialist, Überlebender des Schwertzuges; Patriot, Eulenphobie, ebenfalls verheiratet, Vater zweier Kinder

Darstellung: Veteran (Modell: Sergeant diverser Vietnamfilme, sofern ursprünglich aus gutem Haus)

Seelentier: Bornländer Hund

Borbarad: B3 „Auch zum Sterben gibt es eine Zeit, und wenn man dadurch dem Dämonenmeister vielleicht das eine oder andere Opfer entreißen oder gar ein kleiner Nagel an seinem Sarg sein kann, ist das wahrlich ein würdiges Ende.“

Rohal: R3 „Der Eine schafft es, daß ihm Tausende Helden freiwillig in den Untergang folgten – weil es notwendig war! Der Andere schafft es immer wieder, Tausende von Verbrechern und Dämoniden auf Dere loszulassen, weil er es wünscht. Für die Gefolgsleute beider bedeutet es meistens den Tod – aber bei Rohal zählt man den Preis freiwillig und gerne!“

Satinav: S11

Rät zu sofortigem massivem Vorstoß in den Limbus.

(32) **Magister Magnus Morgel von den Drachensteinen (Beherrschung / 12 / Neersand)**

Erscheinung: groß, schlank, dunkel; Bannschwert

Charakter: Naturwissenschaftler, begabter Beschwörer, hat jedoch 26 Hal öffentlich aller Dämonologie abgeschworen, als er ihre kosmologische Wirkung begriff; hat das *Liber Zhammoriam per Satinav* studiert

Darstellung: der bekehrte Technokrat (Modell: Wissenschaftler in Alternativbewegung); deutlich bornländischer Akzent

Seelentier: Blutotter

Borbarad: B12 **Rohal:** R10 **Satinav:** S2

BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN

(40) **Convocatus Primus Spektabilität Salpikon Savartin (Verwandlung von Unbelebtem / 19 / Mirham)**

Erscheinung: um die Siebzig, aber beunruhigend vital, dunkel, hager, Adlernase; ungewöhnlicher Zauberstab mit sehr viel Gebein, Pfeifenraucher

Charakter: ominöser Forscher, kam erst 1 Hal nach

Magieglossar Tulamidisch

Shaitan	mächtiger, gehörnter Dämon / Erzdämon
Ifriit	Dämon (bei der Beschwörung)
Ifriqis	Dämonenbeschwörer
Dschejjhennach	Niederhölle (henna = rostrot)
Mantra	Zauberformel, Hymne
nurach	unheilvoll, dämonisch
Kababyloth	'des ewigen Vaters Wacht' (eig.: Ka'Abu Byloth); Zahlenmagie
Iblis	der Namenlose Gott



Mirham – aus 'dem Osten'; steile Karriere, schon seit 10 Hal Sprecher der Schwarzen; skrupellos, was Wissen betrifft, aber äußerst restriktiv, wenn es um Macht geht; Sprachgenie, begnadeter Redner, hemmungsloser Anatom

Darstellung: der kühle Fremde von sprichwörtlich borbaradianischem Forschungsdrang (Modell: die Rücksichtslosigkeit von Michael Douglas); undefinierbarer Akzent (in jeder von sieben Sprachen)

Seelentier: unbekannter Rochen

Borbarad: B15 **Rohal:** R2 **Satinav:** S10

Klatsch: „Keiner weiß, wo er herkommt.“ (+) „Sklavenhalter.“ (+) „Allesamt Borbaradianer.“ (–) „Die haben sogar zwei Golems, die das Tor bewachen: gebundene Chaosmagie!“ (+)

(41) **Erzmagus und Spektabilität Thomeg Atherion** (Beherrschung, Dämonenbeschwörung / 20 / Fasar (schwarz))

Erscheinung: fremdartig männlich: Stirnglatze, schwarzes Haar, mit ausgeprägter Baßstimme; viele Silberringe

Charakter: Sphärenreisender, Bergsteiger, Linguist; leidenschaftlich, auch im Haß auf den Borbaradianismus; einer der *Erhabenen* von Fasar; der Mann, der Liscom von Fasar von der Akademie verbannte

Darstellung: der Mann ohne Hemmungen: Beelzebub im Kampf gegen den Teufel (Modell: Jack Nicholson); überbringt Liste potentieller Borbaradianer und einige Köpfe und gesiegelte Hände ...

Seelentier: Khoramsbestie

Borbarad: B12 „Aber seine größte Macht hat er durch die Kriecher, die sich ihm anschließen: geistlos, noch ehe er sie beherrscht hat.“

Rohal: R4 **Satinav:** S8

(Woher/wohin:) „Es gibt da ein Kloster von Feueranbetern im Raschtulswall, wo man seinen Geist und seine Sinnlichkeit wieder auf das Essentielle konzentrieren kann. Selbst eine ehemalige Geliebte der Göttin zieht sich dort bisweilen hin zurück.“

Klatsch: „Hat traditionsgemäß seinen Vorgänger im magischen Duell getötet!“ (+)

(42) **Spektabilität Demelioë Nandoniella Terbysios** (Dämonenbeschwörung / 14 / Brabak)

Erscheinung: eine alternde Schönheit, tulamidisch stark geschminkt, strahlende Augen, harter Mund; Turban aus Goldgeflecht, gekrönt von einer aufgerichteten goldenen Boronsotter (Kobra), kleine Schädelfiguren an Zöpfen, Mantel mit überkopfgroßem Stehkragen; Onyx und Granat mit dem Zeichen Borons und Marbos (Reisen und Sprechen zu den Toten)

Charakter: Die Brabaker wollen definitiv feststellen, wie stark die aventurische Magie ist, um dann zu beurteilen, ob sie sich dem größten Dämonenbeschwörer aller Zeiten anschließen (müssen).

Darstellung: Taucht ständig überraschend auf und stellt sich mit einem Haifischlächeln dazu (Modell: Alexis und andere Seifenoperbiester); weicht Fragen aus, indem sie aktuelle Ausgaben des Spiegels der Schwarzmagie verschenkt; spricht schnelles verschliffenes Brabaci (ob verführerisch oder keifend)

Seelentier: Maraskantarantel

Borbarad: B15(18) **Rohal:** R19(11) **Satinav:** S17

Klatsch: „Die hat wirklich jedem Zutritt gegeben, der

andernorts gebannt wurde, insbesondere Leuten, die in Borbarads Gefolge aufgetaucht sind wie Galotta, Murak di Zeforika und Sulman al Venish.“ (+) „Das sind alles versponnene Gelehrte ohne echte Macht.“ (–) „Einer ihrer Vorgänger, Beldurian, hat tatsächlich einen Erzdämon nach Brabak gerufen.“ (+) „Die Brabaker haben im Magierkrieg eine ganze al'anfanische Armee vernichtet.“ (+) „Noch so eine vom Amazeroth Besessene. Das Konzil der Geister, ihre Vorgängerakademie, hat sich selbst vernichtet, die meisten Lehrer dieser Schule werden irgendwann leibhaftig in die Niederhöhlen gerissen.“ (+)

(43) **Spektabilität Dirial von Zornbrecht-Lomarion** (Hellsicht / 12 / Al'Anfa)

Erscheinung: wohlbeleibt, mit weibischem, verlebtem Gesicht und spitz zugefeilten Fingernägeln, Haut und Haare mit Kokosfett eingerieben; Gewand aus (ausgerechnet) güldenländischer Atlasseide, Kampf-magie-Stiefel aus rotem Iryanleder, Mondsilberringe, Dolch und Geißel

Charakter: entfernter Schwager des reichsten Mannes Al'Anfas. Al'Anfa will Aventurien erobern – Borbarad anscheinend auch. Also gilt es zu klären, ob er ein Verbündeter oder ein Konkurrent ist.

Darstellung: der perfekte Diplomat: lügt, bevor er den Mund aufmacht; spricht arrogant-verschliffenes Brabaci

Seelentier: Schwarze Witwe (die in Aventurien ja nicht so giftig ist)

Borbarad: B1(15) **Rohal:** R3(16) **Satinav:** S10(17)

(44) **Spektabilität Oswyn Puschinske** (Beherrschung / 13 / Lowangen (schwarz))

Erscheinung: uralt, kahlköpfig bis auf einige lange weiße Büschel, flackernder Blick, von den Zorgan-Pocken gezeichnet (vor 24 Jahren in Lowangen nur 600 Überlebende)

Charakter: geboren 80 v.H., Hofmagus Kaiser Pervals, im Thronfolgekrieg mit diesem 'hinaufgespült'; ein verbohrt erheiziger Machtmensch, der, durch den Orkkrieg 'seiner besten Jahre beraubt', jetzt in Borbarads Rückkehr die Gelegenheit sieht, Schwarzmagie, Beherrschung und seiner Person mehr Einfluß zu verschaffen.

Darstellung: der rückgratlose Kollaborateur, Opportunist und Speichellecker (Modell: fast schon Woody Allen – aber auf böse Art)

Seelentier: Feuerqualle

Borbarad: B?(18) (Was immer sein Gegenüber sagt.)

Rohal: R9(8) **Satinav:** S20(17)

Klatsch: „Hat sich die Akademie von Kaiser Perval bauen lassen.“ (+)

„Greifenfurt, dann Lowangen: schon merkwürdig, daß die Halle der Macht in beiden Orkkriegen in der Stadt lag, die zuerst angegriffen wurde – und das jedesmal überlebte.“ (+)

(45) **Magister Magnus Pölberra** (Dämonenbeschwörung / 13 / Brabak)

Erscheinung: klein, feist, Gesichtsfarbe wie verdorbene Milch, widerliche Fistelstimme und hektisch-brabacische Sprechweise, Amulett aus Onyx mit den Symbolen Hesindes und Amazeroths (Sphärentore)

Charakter: Sohn eines Echsenhäuters aus dem Szintotal, unmenschlich verkommen, Nekromant, hat

gegen jedes Gesetz des Codex Albyricus verstoßen und keine Hemmungen, das zuzugeben; nur aus Vorsicht noch nicht Paktierer

Darstellung: der Widerliche (siehe *Der Tiefe Süden*, Seite 102)

Seelentier: Aaskäfer (nur mehr sehr klein)

Borbarad: B19 **Rohal:** R11 **Satinav:** S13

Verbreitet die Theorie, daß man auch mit gehörnten Dämonen Pakte schließen kann (tatsächlich bildet jeder Pakt mit so einer Kreatur, wenn er irgend eine Wirkung zeigt, ein Blutband zu ihrem Herren, einem Erzdämon).

Klatsch: „... hat Galotta aus Brabak vertrieben – direkt in die Arme von Borbarad.“ (Sowie allen Klatsch über 42)

(46) **Magister Magnus Karjunon Silberbraue** (Verwandlung von Lebewesen, Dämonenbeschwörung / 19 / früher Kuslik (weiß), jetzt Mirham)

Erscheinung: uralt, grauer Haarkranz, etwas verlottert wirkend, verbirgt sein Gesicht meist im Schatten einer Kapuze, lange Fingernägel, gebrechlich, leise, schnarrnde Stimme; wird von seiner jungen Schülerin Zino Tsajane Umbarion begleitet und gestützt.

Charakter: skrupelloser Forscher, der durchaus bereit ist, auch große persönliche Risiken einzugehen, schroff und abweisend, grüblerisch, brillanter Geist; wurde schon früh aus der Halle der Metamorphosen zu Kuslik und der Weißen Gilde ausgeschlossen, hat Zutrittsverbot an diversen Akademien, dafür an etlichen anderen bereits gelehrt und gelernt

Darstellung: geheimnisumwittert, uralt, mächtig (ein wenig wie der Imperator aus Star Wars)

Seelentier: Wildkatze

Borbarad: B12; hat Borbaradianersprüche vermittelt des Studiums der Metaspekulativen Dämonologie in 'normale' Zaubersprüche verwandelt und der Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt (siehe *Referat I*; S. 19)

Rohal: R8 **Satinav:** S6

ANDERE

(50) **Raxan Schattenschwinge** (16 / Seherinnen von Heute und Morgen)

Erscheinung: schlank, schmuddelig, klein, verfilzte, schwarze Mähne, abwesender Blick, Umhang voll Rabenfedern, enges schwarzes Mieder, weiter Rock, silbernes Amulett mit Feder und Onyx; gesprächiger Rabe

Charakter: Nachfolgerin der gefallenen Hexe Achaz als Sprecherin des großen Zirkels vom Reichsforst. Raxans Vorahnungen vom Eindringen dämonischer Mächte wurden von Luzelin immer schon ernstgenommen, doch Achaz verhinderte eine weitere Verbreitung.

Darstellung: bedeutungsschwangere dunkle Aura

Seelentier: Boronsrabe

„Eure Aufgabe ... (spielt mit einem Rosenquarz) ... den Sieg über *ihn* vorzubereiten ... auch wenn ihr selbst ... es nicht mehr erleben solltet.“

(51) **Heidruna** (15 / Tochter der Erde)

Erscheinung: alt, bucklig, graue Augen, glasklarer Blick, warzig, überraschend sanfte Stimme, häufige Hustenanfälle; Kröte 'Quarz' im Körbchen



Charakter: unbestrittene Autorität im größten Zirkel (ca. 500 Hexen), typische Heilerin und Beschützerin der Koschbauern, gläubig (Satuaria, Peraine und Tsa); verflucht nur Leuteschinder

Darstellung: die einfache Frau vom Land mit dem Herz am rechten Fleck

Seelentier: Koschkröte

„Natürlich stehen auch Hexen auf seiner Seite: Glorana die Schöne, die Bjaldorn zerstört hat, Achaz, ach, das wißt ihr besser, Savolina, die den Herzog Kunibald getötet hat, Laraanya Schwarzklinge, auch eine Meuchlerin ...“

(52) Bringimox, genannt Bring (16 / Verschwiegene Schwesternschaft)

Erscheinung: mittelgroß, aber muskulös, Stirnglatze, wettergegerbtes Gesicht, haselnußbraune Augen, von eigentümlich sanfter Männlichkeit; Rauhleder, Stab; Uhu Nomo auf der Schulter

Charakter: Hexenzirkel Grauer Wald in den Svellt-sümpfen (ca. 80 Hexen); kämpfte schon vor über 20 Jahren gegen Glorana (**Im Zeichen der Kröte**, S. 18)

Darstellung: typischer Siedler und Grenzer, wortkarg, gedehnte Worte, duzt jeden, besteht auf seinen Kurznamen

Seelentier: Käuzchen

Satinav: „Der Schnee von Gestern wird leicht zum Glatteis von Morgen.“

(53) Gwynna die Hex' (11 / Schwesternschaft des Wissens)

Erscheinung: etwa dreißig, feuerrote Haare, grüne Augen, abgezeichnetes Gesicht, Pechnatter; Mieder und Rock

Charakter: ehemalige Prinzessin von Weiden, 190 Jahre alt, von Luzelin zu Herzog Waldemar geschickt, seit Ende 22 Hal bei Hof, vertritt den Hexenzirkel vom Blautann (mindestens 500 Hexen)

Darstellung: eine keifende, nörgelnde alte Jungfer (Modell: Tante)

Seelentier: Pechnatter

(54) Morena (12 / Schöne der Nacht)

Erscheinung: um die Dreißig, geschmeidig, Viertel-nivesin, rothaarig, schräge grüne Katzenaugen, leicht spöttisches Lächeln, schöne Zähne, enge Kleider (rot oder grün); Firunsbärchen *Marrau*

Charakter: Luzelins Tochter, vertritt ca. 100 Katzenhexen in Gareth und nahen Städten, treue Dienerin Rahjas

Darstellung: widmet sich ihrem Gegenüber intensiv, spielt mit ihm, läßt nicht los (Modell: gefährliche Liebschaft)

Seelentier: schwarze Katze

„Was eine Hexe nicht erfüllt, das vernichtet sie.“

Rohal: „Ich weiß sicher, daß Luzelin Rohal wiederholt gesehen hat.“

„Luzelins Höhle wurde inzwischen von dem Höhlendrachon Islaaran geplündert.“

(Morena besitzt oder fordert die Nadel des Schwarzen Einhorn zurück, mit der das Zweite Zeichen gestochen wurde. Sie ist unterwegs in den Raschtulswall (siehe Heyne-Roman *Der Lichtvogel*).

Anmerkung: Die Hexenzirkel sind keineswegs so straff organisiert wie die Magierakademien. Dennoch

spricht jede der großen Hexen, wenn es hart auf hart kommt, für einen Gruppe, von deren Kopffzahl ehrgeizige Akademieleiter nur träumen können. Lassen Sie die starke Präsenz der Hexen auf diesem Magierkonvent (mit Ausnahme der einflussreichen aranischen Hexen) dezent durchsickern, und stellen Sie sie als Erfolg des Zweiten Zeichens dar: „Luzelins Lebenswerk ist aufgegangen: Die Hexen sind bereit, als Vorbild des Vertrauens und der Zusammenarbeit voranzugehen.“

(55) Al'Gharrar (Elementarbeschwörung: Erz / 16 / tulamidischer 'Druide')

Erscheinung: hager, schlotternder Kaftan, hüftlanges, graues Haar und Bart, wettergegerbt, dunkle, ausdrucksvolle Augen; sicherlich 70 Jahre alt, aber ungebeugt

Charakter: der typische 'Rufer in der Wüste', dessen Warnungen man meist verlacht, den man dann aber doch aufsucht, um Rat einzuholen; scheint gänzlich über den Dingen zu stehen

„Daß die Mächte der Zeit – die vor allem der Druide vertritt – oft als zerstörerisch, ja selbst als böse erlebt werden, liegt am Überlebensdrang alles Seienden. Ein Kraft, die alles verändert, verändert unweigerlich auch, was gleich bleiben soll. Gerade die Klügsten der Seienden, die Menschen, können das am wenigsten verstehen. Ohne sein Vorüberschreiten gäbe es kein Wachsen, wäre Leben nicht Leben, sondern Existieren. Deswegen waren wir Druiden immer Außen-seiter.“

Darstellung: typischer wortkarger Eremit, häufig gedankenverloren (Modell: indischer Yogi, Säulenheiliger)

Seelentier: Klippechse

Beherrscht den BLICK IN DIE VERGANGENHEIT; Al'Gharrar ist imstande, zu einem der Sieben Zeichen ergänzende Beobachtungen aus der Vergangenheit beizusteuern – aber 50 bis 100 ASP sind bei einem Druiden teuer!

(56) Xenos, Sohn des Xoniosch (Zwergengeode (Feuer) / 21 / Diener Sumus)

Erscheinung: ehrfurchtgebietend, Bart und Haar weiß, Gesicht wie gemeißelt, nur graue Augen verraten Leben; goldener Schlangenhalsreif

Charakter: völlig unerschütterlich; akzeptiert Zwölfgötter und Los als Weltenbaumeister, weiß vom unaufhaltsamen Rückzug der Alten Völker

Darstellung: siehe *Die Zwerge Aventuriens*, S. 69f.

Seelentier: Weißer Berghund

(Nur diskret einem Zwerg, Zwergenfreund oder Elementaristen gegenüber: „Die Sumudiener vom Raschtulswall haben Xenos geladen, den Lichtvogel des Weltenbaumeisters zu grüßen. Doch Xenos muß gen Osten gehen. Atogar Frostgrimm, der sich zu den Herren der Erde zählt und dem Eis verschrieben hat, hat sich hinter den Schwarzen Borbarad gestellt.“

(57) Kailäkinen (Nivesenschamane (Luft, Eis, Feuer) / 21 / Wolfskind)

Erscheinung: uralte, wölfisches Gesicht, Schlitzaugen, tausend Runzeln, zahnloses Grinsen, Schmucknarben, Wolfszeichen, Knochenringe in Bart und Ohren, Nivesenhaube, pelzbesetztes Wildleder, Wurfkeule, Trommel, Rassel, Fetische, ständig leise rasseln-

de Keule aus einem Mammutzahn und einem Wolfschädel*

Charakter: berühmt geworden, als er gleich nach Borbarads Rückkehr die Leddu-Nivesen von den Ufern der Letta fortführte: Land, das heute im Banne Belshirashs liegt! Verfügt auch über die druidischen Beherrschungsrituale.

Darstellung: Denken Sie an einen wirklich alten Wolf: raffiniert, zahnlos, würdevoll (Modell: Sean Connery mit 80 Jahren). Kiamu Vennerim (22) übersetzt, wobei sie aber immer wieder ins Zanken geraten. (Kiamu ist für den alten Nivesen ein Abtrünniger; so ein Talent wird nur alle hundert Jahre geboren und hätte eigentlich sein Nachfolger werden müssen.)

Seelentier: Rauhwolf

„Die Gabetaj sind geflohen, die Pirtinaj mögen uns beistehen. Alle großen Geister, die die Schamanen gefangen und vergraben haben, sind entwichen. Die Ahnen haben geraten wegzugehen, wie wir es erstmals taten, als das Land flach war wie ein Fladen.“ (Kailäkinen hat mit dem Exorzismus etliche Dämonen gebannt und vergraben. Beschreiben Sie blutgierige Wiesel, bellende Karmanthi und schattenhafte Nephazzim.)

Sollte unter den Gezeichneten ein Nivese sein, wird ihm Kailäkinen klipp und klar erklären, daß er Schamane und sein Nachfolger zu werden hat.

(58) Tonko-Tapam Bohantopa (Mohaschamane (Humus, Wasser, Luft) / 20)

Erscheinung: etwa 40, kupferhäutig, rückenlanges schwarzes Haar, verhangener Blick, sinnliche Lippen, viele Narben, geschmeidig; asymmetrische Tracht, Mantel und Schurz aus Jaguarfell, ebenso Arm- und Beinbänder, Federschmuck, frisches Lulua (Schutzbemalung), vier Schrumpfköpfe(!), Opale und Federn; rasseln die Kriegskeule aus Tigerschenkel*

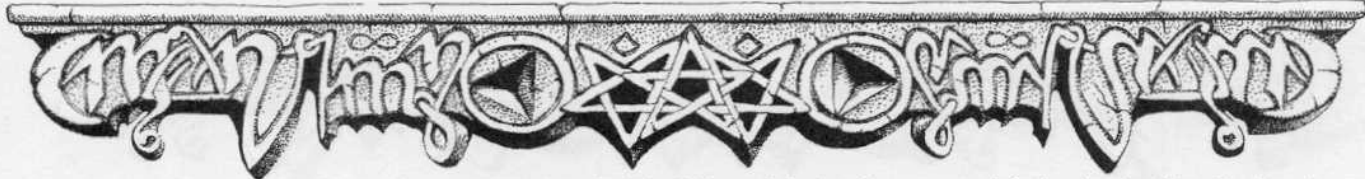
Charakter: Bohantopa (*fliegen-Nacht-(wo)-fließen-Leben*) ist ein besonders begabter Traumreisender und guter Krieger dazu. Seit vier Jahren ist er Tonko-Tapam (*Schlafen-Seele*), der Hüter des Tempels der Roten Jaguare von Gulagal, also der anerkannte Hochschamane aller Waldmenschen. Beherrscht viel Druidenmagie und Alchimie.

Darstellung: spricht nur stockendes Brabaci (davon abgesehen Modell: Winnetou auf Europareise)

Seelentier: Jaguar

Borbarad: „Vier Jahre, kommen Yaq-Hai Gulagal, Kessel-neuen-Tapam-trinken schauen, töten alten Tonko-Tapam Wapiya, geben Hand-Mensch-zählenwie-Echse in Kessel-neuen-Tapam-trinken, sehr böse, wieder gehen durch Wand.“ (23/24 Hal überfiel Borbarad in Mohagestalt die Tempelpyramide von Gulagal, seine Untoten machten die 20 Mohawächter nieder. Er zwang den alten Hochschamanen, den Kessel der Wiedergeburt zu aktivieren; dieser ist gleichen echsischen Ursprunges wie der, den Pardona verwendete. Trotz des Lebenselixiers gelang es Borbarad nicht, seine sechsringige Hand umzuwandeln. Er ließ Wapiya und die Wächter als Untote zurück. Bohantopa eroberte mit den Mohas den Tempel zurück. Er exorzierte die Dämonen und befreite Wapi-

*) Das Rasseln entsteht durch die an der Akademie versammelten Energien.



yas Geist. Dabei träumte er die Vorfälle und seine Berufung zum Nachfolger. Wapiyas Kopf baumelt seither an seinem Gürtel. Bohantopa brach auf, den Meister des Yaq-Hai zu suchen, gelangte nach Dröl und wurde an Erzmagier Carolan (2) in Kuslik 'weitergereicht'. Der Moha glaubt daran, daß er binnen Wochen in den Regenwald zurück muß, damit sein dort vergrabener Tapam keinen Schaden erleidet.)
Satinav: „Nur ein Jahr, kommen immer wieder. Geben Fluß von Zeit, aber kein Gehen-fort. Immer Fluß da, auch wenn alt Wasser fort. Wer schwimmen gegen Fluß, viel Kraft fort, dann schwimmen schneller mit Fluß fort.“

(60) Ihre Erhabenheit Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister (Verwandlung von Lebewesen, Hesindgeweihte / 19)
Erscheinung: grünelbe Robe mit Kopftuch, unge-

wöhnlich nur durch den Schlangenhalschmuck aus Gold, eine Frau von enormer Ausstrahlung, teils mütterlich, von begeisternder Vorbildhaftigkeit

Charakter: Die oberste Geweihte des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben hat mit ihrer strikten Neutralität eine neue Blüte der Kirche eingeleitet.

Darstellung: Haldana ist die derzeit einzige bekannte hesindgeweihte Magierin. Betonen Sie ihre Persönlichkeit und erinnern Sie daran, daß Basilus mit sechs anderen solchen Personen das Schwert Siebenstreich einschmolz.

Seelentier: Smaragdatter

(61) Erynnion Eternenwacht, Abtprimas der Draconiter (Ordenskrieger der Hesinde / 18)

Erscheinung: um die Sechzig, aber von mitreißendem Charisma und Vitalität; grün-goldenes Hesinde-

gewand, darüber den mit goldenen Drachenschuppen besetzten Mantel des Ordensmeisters

Charakter: versteht 'seine' Draconiter als feste Hand der Magisterin, wenn es gilt, Menschen vor Mißbrauch mit Hesindes Gaben zu schützen; extrem ehrgeizig und karrierebewußt; rangmäßig einem Erzwissensbewahrer gleichgestellt

Darstellung: spricht gepflegtes Horathi. Vermitteln Sie, daß dieser Mann beim ersten Fehler seines Gegenübers zustößt.

Seelentier: Blaufalke

Borbarad: „Er hat das Orakel der Herrin auf Altaia vernichtet. Aber die Göttin braucht keine Gemäuer und Statuen, um ihre Weisheit auszugießen. Ihr bedeutendster Tempel ist der menschliche Geist.“

DIE ZEUGEN

Hochgeweihte Isora, Rahjageweihte, 10.Stufe
Erscheinung: üppige Mittvierzigerin, attraktiv, hellblond, grüne Augen, langsame, fast schläfrige Bewegungen, Armschmuck (silberne Weinblätter); Stockdegen mit silbernem Pferdekopf

Charakter: diszipliniert, hingebungsvoll. Ursprünglich eine Kriegerin aus der Gegend von Shumir bei Vinsalt, nahm die Weihe mit 28 Jahren, mit 30 Zeugin einer echten Erscheinung ihrer Göttin, von der sie nie sprechen konnte, bald darauf zur Hochgeweihten Grangors aufgestiegen.

Darstellung: spricht ausgeprägtes Horathi (Modell: schlafender Vulkan) (siehe **Die Kanäle von Grangor**)
Seelentier: Wildrind

Kapitän Ardis Castoriano (geb. Rainbauer), Seefahrer, 13.Stufe

Erscheinung: an die Sechzig, das Gesicht von Wind und Wetter geherbt, langes graublonde Haar in zwei Zöpfen, grauer Stoppelbart, sympathische Lachfalten

Charakter: Bauernsohn aus Phecadien, von der Mutter aus dem Haus geprügelt, Schiffsjunge und Maat im Nordlandhandel (Haus Liegerfeld), Steuer-mannspatent auf der Seefahrtsschule in Kuslik, mehrfach Sturmfahrten bis Paavi, mit 40 von Haus Bramstetter für die *Efferdsbraut* angeheuert, defacto Kapitän (nach Tod Merisas), erreichte Balan Cantara (Güldenland), brachte das Schiff zumindest zurück, Kapitänspatent ehrenhalber, 30 Fahrten nach Festum

und in die Kolonien (Waldinseln), vor 6 Jahren für Stoerrebrandt nochmals ins Güldenland, nach Süden verschlagen, aber mir reicher Fracht zurück. Als Seemann, der 50 Wochen im Jahr auf See ist, kennt er kaum noch jemanden an Land. Er kehrt aber treu immer wieder nach Grangor zurück, um Rahja und Efferd zu danken. Ardis hat die Ereignisse in Grangor als Steuermann erlebt, aber seinem Charakter entsprechend geschwiegen, bis ihn kürzlich ein Wahrtraum in die Tempel von Grangor führte.

Darstellung: verantwortungsbewußt, schweigsam, abgebrüht, aber mit einer gewissen inneren Herzlichkeit (Modell: Sean Connery) (siehe **Die Kanäle von Grangor**)

Seelentier: Hund (Bornländer)

DIE GESUCHTEN

Yasinthe von Tuzak, Geweihte der Rahja, 17.Stufe
Erscheinung: knapp vierzig, glattes schwarzes Haar bis zum Po, glutvolle schwarze Augen, katzenartiger Gang,

Charakter: Bauerntochter aus Tuzakistan, mit 15 von den Kaiserlichen (Eroberung Maraskans 6 v.H.) in ein Bordell in Beilunk verschleppt, mit 20 entlaufen, Weihe in Festum, mit 25 Hochgeweihte von Baburin, mit 27 erstmals Geliebte der Göttin (im Jahr des Wunders von Grangor!), fünfmal wiedergewählt, viele Kontakte mit maraskanischen Rebellen, empfing mit 34 Rahjas Kind und ging dreizehn Monate damit schwanger, siebtes und achttes Mal Wiederwahl, mit 42 wegen der Ereignisse in Onjaro und zahlreicher Vorzeichen Flucht durch Almada ins Konzil, wo sie das Kind zurückließ, seither diplomatisch für maraskanischen Widerstand; heute 47.

Darstellung: charmant, feinfühlig, ernst, politisch geschickt, treffsicher; spricht mit unbestimmbarem Akzent; zum Kind ist sie mütterlich-stolz, aber von einer Distanz, wie man sie zu einem zukünftigen König hält

Seelentier: Shadifstute

Das Kind, halbgöttliche Entität, 0.Stufe

Erscheinung: ein Kind von etwa Zwölf, wirkt älter, grüne Augen von faszinierender Macht, schwarzes,

fast bodenlanges Haar, feingliedrig, blaß, rotes Mündchen, bezaubernde Stimme

Charakter: Das Kind wurde im Rahja 15 Hal geboren. Yasinthe wagte nie, ihm (ohne göttlichen Fingerzeig) einen Namen zu geben. Nach Borbarads Enthüllung (Rahja 22 Hal) begann das Siebenjährige derartige astrale Kräfte zu entwickeln, daß Yasinthe es ständig stählerne Bänder an Armen und Knöcheln tragen ließ. Dennoch kam es am 22. Boron 23 Hal zu einem unaufhaltbaren Ausbruch: Das Kind gelangte nach Onjaro und bändigte den Lindwurm Shirchtavanen nur durch seine Präsenz. Seit 5 Jahren lebt es in Drakonia. Die Konzilsmagier bilden es aus wie jeden Nachwuchs, lassen ihm aber noch mehr Gelegenheit zu Meditation und Selbstversenkung wie anderen Novizen.

Das Kind weiß nicht, wer es ist: Ein fleischlicher Leib könnte dieses Wissen auch gar nicht bewahren. Yasinthe hat das Kind auch stets nur geleitet, nie gelenkt. Das göttliche Erbe wird sich zur rechten Zeit entfalten. Das Kind weiß wohl, daß es anders ist, sogar einzigartig. Es hat eine Wahrnehmung von Zeit, die kein Mensch, Tier, Pflanze oder Dinge mit ihm teilt. Die Harmonie der Elemente kann es schätzen wie niemand sonst, während seine Verwandlungen ihm fast entgehen. Seine Sexualität ist noch nicht erwacht, aber schon jetzt kann es sich im Lachen, Singen und Tan-

zen in einer Art verlieren wie es Rahjageweihte als höchstes Ideal anstreben.

Darstellung: Halten Sie sich bei der Darstellung an das aus mehreren Kinofilmen bekannte Bild eines *Little Buddha*. Das Kind ist fast immer still und zufrieden, seine wenigen Kommentare sind von überraschend einfacher Weisheit. Verwenden Sie bisweilen statt *Du* oder *Ihr* Ausdrücke wie *Menschen* oder *Sterbliche*.

Seelentier: Hornechse, weiblich

ANALÜS: keine magische Aura außer 'etwas wie permanente Satinavmagie (in etwa wie ein infinitisierter INFINITUM)'

(Zu den Helden:) „Seid ihr alt oder jung? Ihr seht anders aus als die anderen Menschen.“

„Haben Menschen Schmerzen, wenn sie später ihre Fehler erkennen?“

„Ich glaube, Menschen stolpern nicht über Berge, sondern über Maulwurfshügel.“

„Weiß du, daß die Ewigkeit aus lauter Augenblicken besteht?“

(Zum Horizontweisend:) „Sieh doch, der Anfang des Himmels liegt erst am Ende der Welt.“

(Über seine Zukunft:) „Ich denke, ich werde nicht alt werden.“



Die Opposition auf Satinavs Spur: Die Blutigen Sieben

Haakon Hasgarsson, Thorwaler, Borbaradianer, Charyptoroth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

Der Sohn von Hasgar Schädelbrecher, einem Friedlosen und Piraten von der Insel Gandar, kann auf eine lange und ruhmreiche Vergangenheit als Seesöldner zurückblicken – im Khomkrieg auf Seiten Al'Anfas (wo er auch nach dem Untergang seiner Galeere an Efferd und Swafnir verzweifelte), später in Diensten Xeraans, schließlich an Bord einer Dämonenarche. Er stieß in Mendena als letzter zu den Blutigen Sieben.

Haakon fühlt sich an Land – vor allem in der Nähe von Flüssen – etwas unwohl, weil er hier seine besonderen Gaben nicht einsetzen kann, und ist deswegen ständig gereizt. Ohne seine Fähigkeiten ist er der 'Mann für's Grobe', und wo er hinlangt, wächst kein Gras mehr.

Haakon Hasgarsson

MU 16	KL 11	IN 11	CH 12	GE 16	FF 12	KK 17
AG 3	HA 1	RA 4	TA 3	NG 4	GG 5	JZ 6
ST 12	MR 7*	LE 79	AE –	AT/PA 18/15 (Orknase)		
TP 1W+8	RS 3 (Krötenhaut)					

Größe: 102F.

Haarfarbe: hellblond

Seelentier: Hai

Geb.: 6. Ingerimm 992

Augenfarbe: dunkelblau

Herausragende Talente: Raufen 15, Äxte und Beile 14, Wurfaffen (Beil) 12, Körperbeherrschung 11, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 13, Zechen 12, Wettersvorhersage 10, Geographie 10, Boote Fahren 13, Sinnesschärfe 10; Berufsfertigkeit Seefahrer 8

Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Höllenpein 7, Eigne Ängste 4, Brenne toter Stoff 4

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: Haakon trägt ein WIDER HELLSICHT-Amulett (MR +12) mit einer Ladung; seine im Blut eines Delphins gehärtete Axt fügt Efferdgetweihnten oder efferdheiligen Tieren 5 Punkte zusätzlichen Schaden zu; er besitzt einen Heiltrank der Qualität D

Dämonische Gaben: Standsicherheit auf Schiffsplanken, kann Meeresungeheuer rufen

Aljescha Surjeloff, ehem. norbardische Zibilljaschülerin, Nagrach-Paktiererin im ersten Kreis der Verdammnis

Die schweigsame Norbardin, die, im Gegensatz zur norbardischen Tradition, ihre Haare ungescheitelt trägt, hat sich dem Erbfeind Firuns schon lange verschworen, ohne daß es ihr besondere Nachteile gebracht hätte.

Mit Hesinde oder Mokoscha hat sie schon lange nichts mehr zu schaffen, zumindest nicht mehr, seit sie im Streit ihre Mutter erschlug. Aljescha, aus der reichen und großen Sippe der Surjeloff, schlug sich danach eine Weile allein durch die Wildnis und gelangte schließlich über Festum, wo sie sich bei den Alchimisten des Roten Salamander vor ihren Verfolgern verbarg, nach Tobrien, wo sie im Lauf der Invasion auf Mirona, Brin und Berosch traf.

Sie ist – für ihr unstetes Vorleben – erstaunlich gebildet und eine kaltblütige, skrupellose Planerin, die wahrscheinlich irgendwann Mirona ya Menarios Konkurrentin in Führungsfragen wird – falls sie so lange überlebt.

Aljescha Surjeloff

MU 15	KL 14	IN 15	CH 14	GE 13	FF 14	KK 13
AG 2	HA 4	RA 1	TA 1	NG 3	GG 7	JZ 7
ST 11	MR 9	LE 54	AE 29	AT/PA 15/15 (Stoßspeer)		
TP 2W+2	RS 2 (Lederkleidung)					

Größe: 89F.

Haarfarbe: schwarz

Seelentier: Kvillotter

Geb.: 17. Phex 993

Augenfarbe: dunkelbraun

Herausragende Talente: Lügen 10, Menschenkenntnis 10, alle Natur-Talente

10+, Alchimie 12, Geographie 10, Geschichtswissen 11, Götter und Kulte 10, Magiekunde 10, Sprachen 12, Heilkunde Gift 11, Sinnesschärfe 10

Besondere Zauberfertigkeiten: Sie beherrscht die sieben 'kleinen' Borbaradianerformeln auf ZF 5+ und (als Magiedilettantin) zudem den SILENTIUM und den BLITZ DICH FIND; ihr magisches Meisterhandwerk bezieht sich auf das Überleben in der Wildnis.

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: eine Portion Kukris, eine Sammlung leichter Gifte (bis Stufe 5), zwei Heiltränke (C), ein Willenstrunk D, ein 'Freispeer' (s.u.)

Dämonische Gaben: Sie kann einen Gegner im Handgemenge mit einer Frosthand angreifen (Wirkung wie der Zauber CORPOFRIGO, jedoch Berührung erforderlich; kostet keine ASP und erfordert keine Probe, ist aber nur einmal pro Gegner anwendbar); außerdem verfügt sie über einen 'Freispeer', einen mit tödlicher Genauigkeit (Wurfaffen 30) treffenden Wurfespeer, der 3W+9 TP anrichtet.

Berosch Sohn des Blakharaz, ausgestoßener Amboßzwerg, Borbaradianer, Blakharaz-Paktierer im dritten Kreis der Verdammnis

Berosch, der eigentlich ein Sohn des Brumil ist, stammt aus den Stollen unter dem Amboß, die er verlassen mußte, weil er eine von ihm geschmiedete, vom Bergkönig als Ingerimmgabe bestimmte Axt (s.u.) stahl und als friedlos aus der Gemeinschaft der Zwerge ausgestoßen wurde. Seitdem gilt sein Haß der Zwergenschaft im allgemeinen, was ihn zum einen während der Invasion in Tobrien bis vor die Tore von Lorgolosch brachte und zum anderen dazu geführt hat, in Fasar zwischen den rivalisierenden Gruppen der Zwerge weitere Zwietracht zu säen. Er neigt zu extremem Jähzorn und Ausbrüchen von Blutausch, kann aber auch geduldig stundenlang auf der Lauer liegen, um ein 'Jagdwild' vor seine Armbrust zu bekommen. Er wird, wenn möglich, zwergische Gegner zuerst angreifen und mit ihnen bis zum Tode kämpfen.

Berosch Sohn des Blakharaz

MU 15	KL 11	IN 13	CH 10	GE 14	FF 16	KK 16
AG 0	HA 1	RA 0	TA 0	NG 3	GG 7	JZ 6
ST 13	MR 16	LE 92	AE –	AT/PA 17/17 (Lindwurmschläger)		
TP 1W+7	RS 6 (Kettenhemd, Helm und Beinschienen)					

Größe: 68F.

Haarfarbe: rotbraun

Seelentier: keines mehr

Geb.: 16. Praios 928

Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: Raufen 12, Äxte und Beile 13, Linkshändig 14, Schußwaffen (Armbrust) 15, Körperbeherrschung 10, Fährtensuchen 17, Orientierung 12, Mechanik 16, Fahrzeug lenken 10, Schlösser knacken 10, Berufsfertigkeit Richtschütze 12

Zauberfertigkeiten (mit Lebenskraft zaubernder Borbaradianer): Höllenpein 5, Schwarzer Schrecken 5, Starres fließe 4, Brenne toter Stoff 4

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: Sein Lindwurmschläger ist eine mit reversiertem EISENROST behandelte, magische, quasi unzerbrechliche Waffe; er führt einen Heiltrank (D) mit sich.

Dämonische Gaben: extrem guter Fährtensucher, vor allem, wenn es um das Aufspüren menschlicher oder zwergischer Beute geht, er sieht bei Nacht so gut wie bei Tag. Er leidet häufig unter Anfällen extremen Jähzorns, der sich auch gegen seine Kumpane richtet. Seine Hautfarbe ist mittlerweile bereits unnatürlich dunkelbraun und wird irgendwann gänzlich schwarz werden.

Torben Dergeler, Magier der Schule des Wandelbaren zu Tuzak, Asfaloth-Paktierer im ersten Kreis der Verdammnis

Der gebürtige Eslamsrodener wurde von seinen Eltern, verdienten Soldaten der Armee Kaiser Hals, nach Maraskan gebachtet, wo er bald nach Erkennen seiner



magischen Begabung auf die Akademie zu Tuzak geschickt wurde. Weder die 'elfische' Sichtweise Jandon Bluighs noch die geheimen Beziehungen der Akademie zum maraskanischen Widerstand konnten seine Neugier und Abenteuerlust befriedigen, so daß er sich bald Wissensbereichen näherte, um die er sich besser nicht gekümmert hätte: den Schriften Zurbarans und Abu Terfas'.

Dergeler war an der Kabale beteiligt, die die Tuzaker Akademie praktisch handlungsfähig machte und mehreren Spektabilitäten in Folge das Leben kostete. Nachdem aber offensichtlich Irrsinnige das Regiment übernommen hatten, entschloß er sich, um sein Leben zu schützen, sein Glück in der Fremde – im just besetzten Tobrien – zu suchen.

Torben Dergeler ist unstet und häufig unentschlossen, ein Spieler, dem es mehr um den Reiz des Spiels als ums Gewinnen geht. In anderen Zeiten hätte aus ihm einer der vielen verrückten Wissenschaftler, ein Schwarzmagier mit düsterer Reputation werden können, aber wie die Dinge momentan liegen, ist er ein unberechenbarer 'Joker' im großen Spiel ...

Torben Dergeler

MU 14 KL 17 IN 13 CH 12 GE 14 FF 14 KK 10
AG 0 HA 2 RA 1 TA 1 NG 6 GG 3 JZ 4
ST 11 MR 16 LE 47 AE 101 AT/PA 12/15 (Magierstab)
TP 1W+2 RS 2 (Wattierter Waffenrock)

Größe: 83F.

Geb.: 4. Tsa 999

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: wasserblau

Seelentier: Parder

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Bekehren/Überzeugen 11, Feilschen 13, Lügen 12, Menschenkenntnis 10, Sich verkleiden 14, Alchimie 12, Alte Sprachen 11, Magiekunde 11

Besondere Zauberkünste (Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen): Imago Transmutabile 21, Adler Wolf (Roter Maran) 15, Adler Wolf (Parder) 14, Adler Wolf (Muräne) 14, Salander 14, Mutabili 13, Stein Wandle 12, alle 'Kleinen Mutandas' 10+, Ecliptifactus 10, Höllenpein 10

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: Zauberstab mit allen Stabzaubern, Kristallkugel mit allen Kugelzaubern, alchemistische Schale, ein Zauberkranz (D), zwei Heilkränze (D)

Dämonische Gaben: eindeutig im Bereich seiner Zauberkünste; seine häufigen Gliederschmerzen hat er noch nicht als Zeichen des Pakts realisiert, der ihm auf höheren Stufen gänzlich seine Form nehmen wird.

Brin Altacker, Söldner, Belhalhar-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

Der Maraskanveteran mit der Augenklappe stammt aus Gareth-Meilersgrund und meldete sich mit 16 Jahren freiwillig zur Reichsarmee, was ihn sein Erbe und seine Freundin kostete. Vom kaiserlichen Vorgehen auf Maraskan enttäuscht, desertierte er und schloß sich den Rebellen an, was ihn seinen Sold, seine Pension und seinen Ruf kostete. Als Wahl-Maraskaner war er an vielen mäßig erfolgreichen Überfällen auf seine ehemaligen Kameraden beteiligt, was ihn schließlich sein linkes Auge und fast sein Leben kostete.

Als die Borbaradianer schließlich Söldner auf Maraskan anwarben, schloß er sich ihnen an und ging auch freiwillig einen Blutpakt ein, um zu den gefürchteten 'Blutigen Äxten' zu gehören – und er ist bislang gut damit gefahren. Nur mit der Bezahlung ist er recht unzufrieden: Plünderrecht ist zwar schön und gut, aber aus diesen tobriischen Bauern ist ja nichts herauszuholen, selbst wenn man sie in Streifen schneidet ...

Brin Altacker besitzt einen gehörigen Selbsterhaltungstrieb, weiß aber auch, daß er eine der besten Klingen des Kontinents führt und wird sich den meisten Kämpfen stellen (zumal er den Rest der Blutigen Sieben in seinem Rücken weiß). Im Kampf versucht er, den Gegner möglichst häufig zu verletzen oder zu verstümmeln und wartet bis zum Schluß, ehe er den Todesstoß ansetzt. Unnötige Brutalität und Grausamkeit sind quasi seine 'Markenzeichen', und Gnade ist ihm ein Fremdwort ...

Brin Altacker

MU 19 KL 12 IN 10 CH 11 GE 16 FF 12 KK 14
AG 3 HA 0 RA 3 TA 1 NG 3 GG 5 JZ 4
ST 14 MR 9* LE 80 AE – AT/PA 19/16 (Tuzakmesser)
TP 1W+6 RS 4 (Küraß und Schienen)

Größe: 92F.

Geb.: 12. Peraine 989

Haarfarbe: straßenkötterblond

Augenfarbe: grau-grün

Seelentier: Wolf

Herausragende Talente: alle Kampffertigkeiten mit Ausnahme von Lanzenreiten und Schleuder auf 10 und mehr, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 25, Fahrzeug lenken 10

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: Er trägt einen Stirnreif mit einem WIDER HELLSICHT (2 Ladungen je MR+10) und führt einen Heiltrank der Qualität D mit sich.

Dämonische Gaben: Altacker besitzt eine extreme Schmerzresistenz (er wird einfach von nichts bewußtlos) und ist in der Lage, eigene Wunden zu heilen, indem er das Blut der von ihm Erschlagenen trinkt; außerdem gibt es eigentlich nichts, das ihn in Angst versetzen könnte. Sein Preis für den Pakt ist, daß er mittlerweile fast nur noch dann regenerieren kann, wenn er das Blut Erschlagener trinkt ...

Mirona ya Menario, Magierin der Dunklen Halle der Geister zu Brabak, Thargunitoth-Paktierer im zweiten Kreis der Verdammnis

Die skrupellose Tochter eines Landadligen aus der Kusliker Gegend hat sich im Vollbesitz ihrer geistigen Kräfte der Verdammnis verschrieben. Schon bald nach ihrem Abschluß an der Brabaker Beschwörerschule war ihr klar, daß sie sich nach einem mächtigen Verbündeten umsehen mußte, wollte sie ihre Kräfte zur Gänze nutzen – und ein Pakt mit der Herrin der Untoten, einer 'kontrollierbaren Größe', wie sie noch immer meint, schien ihr ein geeignetes Mittel zum Zweck.

Sie hat schon weite Teile Aventuriens gesehen, Gräber in Albernia und Mhanadistan geplündert und immer wieder die Toten aus ihrer Ruhe gerissen, um Wissen zu erlangen und mit dienstbaren, kalten Sklaven zu Macht und Einfluß zu gelangen. Sie ist eine Veteranin der borbaradianischen Invasion und war vor Eslandsbrück und Warunk dabei, bis sie erkannte, daß ihrem Streben auch in einem borbaradianischen Heer stets Grenzen gesetzt sein würden, und mit Brin Altacker und Beresch Sohn des Blakharaz auf eigenen Pfaden loszog, um ihren eigenen Vorteil zu mehren.

Mirona ist so etwas wie die inoffizielle Anführerin der Blutigen Sieben: eine kühl berechnende Strategin, die auch ihre eigenen Kumpane opfern würde, die aber auch kalkulierte Risiken für sich selbst eingeht, wenn ihr der Gewinn groß genug erscheint.

Mirona ya Menario

MU 16 KL 16 IN 14 CH 15 GE 12 FF 14 KK 10
AG 1 HA 2 RA 1 TA 0 NG 4 GG 5 JZ 5
ST 14 MR 15 LE 39 AE 98 AT/PA 11/16 (Magierstab)
TP 1W+2 RS 2 (Wattierter Waffenrock)

Größe: 87F.

Geb.: 8. Rondra 990

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Seelentier: Wiesel

Herausragende Talente: Dolche 10, Speere und Stäbe 12, Selbstbeherrschung 14, Lügen 10, Menschenkenntnis 10, Alchimie 13, Alte Sprachen 12, Geschichtswissen 11, Magiekunde 11, Sternkunde 10, Heilkunde Gift 10, Gefahreninstinkt 11

Besondere Zauberkünste (Spezialgebiet Beschwörung dämonischer Mächte): Gardianum 11, Horriphobus 14, Furor Blut 12, Geister austreiben 10, Geister beschwören 11, Heptagon 12, Skelettarius 17, Stein wandle 10, Blitz dich find 12, Nekrophia 14

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: Ihr Zauberstab ist mit allen sieben Stabzaubern belegt, ihre Kristallkugel mit allen fünf Kugelzaubern;



sie besitzt Schale und Schwert sowie alle benötigten magischen Gewänder. Auf der Reise führt sie einen mit Kukris vergifteten Dolch (AT/PA 17/8), einen Zauberspruch E, einen Heiltrank D, Zauberkreide, Beschwörungskernen und eine Anzahl Thargunitoth-Paraphernalia mit sich.

Dämonische Gaben: Der Vorteil ihres Paktes liegt in der deutlich verbesserten Möglichkeit zur Beschwörung und Kontrolle von Untoten (Werte nach Meisterentscheid); ihr Dämonenmal ist eine nicht verheilende Wunde am Rückgrat sowie beginnender Haarausfall.

Laraanya Schwarzklinge, vormalige Schöne der Nacht, Meuchelmörderin, Agrimoth-Paktiererin im zweiten Kreis der Verdammnis

Die aus Enqui stammende Aranya schloß sich, obwohl sie ein 'unpassendes' Seelentier hatte, bereits in jungen Jahren dem Zirkel der Schwarzen Kröte im Rorwhed an und zog nach dessen Zerschlagung etliche Jahre durch die Lande, fand in Aranen und auf Maraskan bei den Rächerinnen Lycosas Unterschlupf, besann sich aber, inspiriert durch Thengar Ogrimsson, im Verlauf der borbaradianischen Umtriebe wieder auf ihre ursprüngliche Intention, der Herrschaft über die Natur – und schloß sich in Tobrien jenen Agrimoth-Paktierern an, die den Druiden ihre Geheimnisse entrisen und schließlich das Heiligtum Sumus Kate schändeten.

Neben ihrem breitgefächerten magischen Wissen ist sie eine überaus geschickte Meuchlerin, die auch in Städten recht unauffällig agieren kann und deren HARMLOSE GESTALT in Fasar schon so manchen getäuscht hat. Auffällig an ihr ist die Spinnennetz-Tätowierung um ihr linkes Auge. Sie ist eine Jägerin und Fal-

lenstellerin, die die spielerische Grausamkeit der Katze, ihres ehemaligen Seelentiers, mit der Geduld der Spinne verbindet ...

Laraanya Schwarzklinge

MU 15	KL 12	IN 15	CH 16	GE 17	FF 13	KK 12
AG 1	HA 0	RA 2	TA 1	NG 5	GG 1	JZ 3
ST 13	MR 13	LE 41	AE 64	AT/PA 19/13 (Mengbilar)		
TP 1W+2 RS 1						

Größe: 81F.

Geb.: 21. Peraine 984

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: gelbgrün

Seelentier: Spinne

Herausragende Talente: Klettern 10, Körperbeherrschung 14, Schleichen 15, Selbstbeherrschung 11, Sich verstecken 10, Betören 10, Sich verkleiden 11, alle Natur-Talente 10+, Geographie 10, Sprachen 10, Heilkunde Gift 11, Gefahreninstinkt 12, Sinnesschärfe 10, Stimmen imitieren 15

Besondere Zauberkünste: alle Hexenzauber auf 10+, Furor Blut 10, Heptagon 10, etliche (auch seltene) Druidensprüche nach Wahl des Meisters.

Artefakte/magische und alchemistische Ausrüstung: 2 Portionen Kukris sowie einige weitere leichte Gifte (bis Stufe 5), ein Antidot D, zwei Heiltränke D.

Dämonische Gaben: Sie ist nicht mehr an die satuarische Erdbeschränkung beim Zaubern gebunden und in der Lage, perversierte Elementarbeschwörungen (etwa von der Kraft eines MANIFESTO) durchzuführen, außerdem beherrscht sie instinktiv eine Form 'elementarer Bewegungen' entsprechend DURCH FELS UND ERZ, IN GLUT UND LOHE, MIT DEM WIND UND ÜBER WIPFEL. Die in Agrimoths 'Repertoire' fehlenden Elemente Eis und Wasser fügen ihr Schmerzen, beim Einsatz als Waffe sogar Schaden zu.

Anhang 2: Die Sieben Zeichen

Hier finden Sie ausführliche Meisterinformationen zum Verständnis der Sieben Zeichen, die gegen Ende der Kampagne immer deutlicher ihren Charakter zeigen werden. Denn alle bisher erschienen Zeichen sind *beseelte Artefakte* (siehe *Mysteria Arcana*, v.a. Seiten 194 und 200). Sie haben also beinahe eine Persönlichkeit. Spätestens die ausführliche hellscherische Untersuchung auf dem Konvent und die astralen Entladungen in der Gegenwart Rohals und Borbarads wird die Zeichen aufstören. Im Laufe der Kampagne werden sie zusehends ihren

eigenen Willen zeigen – und durchzusetzen versuchen: Teils werden sie die Mission gegen Borbarad erzwingen wollen, teils aber sogar hinderliche Absichten zeigen.

Ausnahme: Diese beseelten Artefakte nicht darauf bestehen, daß alle anderen Artefakte abgelegt werden. Eifersucht und Machtgier zeigen sie jedoch trotzdem („Je einzigartiger ich für ihn/sie bin, desto unverzichtbarer.“) Legen Sie für jedes Zeichen wie angegeben einen LO-Wert fest, den Sie in Zukunft erproben können.

1. DAS ALMADINE AUGE

»Wenn der alleine Ahnende mit dem almadinen Auge angekommen.«

Gaben: Alle Hellsichtzauber kosten 1 ASP weniger; kurzfristiger OCLUS ASTRALIS möglich; BÖSER BLICK (nur gegen Borbaradianer)

Ursprung: tulamidische Magie

Typ: Hellsicht

Wirkende Zauber: ODEM, OCLUS, schwache Beherrschungskomponente (BÖSER BLICK)

Permanente Astralenergie: 4 (INFINITUM)

Charakter: fanatisch, paranoid, nachtragend (IN)

Sternbild: Rubine (List, Verschlagenheit, Planung)

LO: anfangs 8; +2 für jedes Vorgehen des Helden gegen Borbarads Rückkehr oder Pläne (bislang etwa fünf), -3 für jede Weigerung, -1 für jedes Scheitern

Eigenmächtigkeiten: Beginnender Verfolgungswahn, so als sähe der Held Schatten eines Verfolgers im Augenwinkel. Ab LO: 15 leises Zischeln, sich durch magisches Wissen und Artefakte für den Augenblick der Rache zu wappnen. Bei Erreichen von LO: 20 mengt sich auch in des Gezeichneten Worte immer wieder Haß und Rachsucht. Bei Absinken auf LO: 5

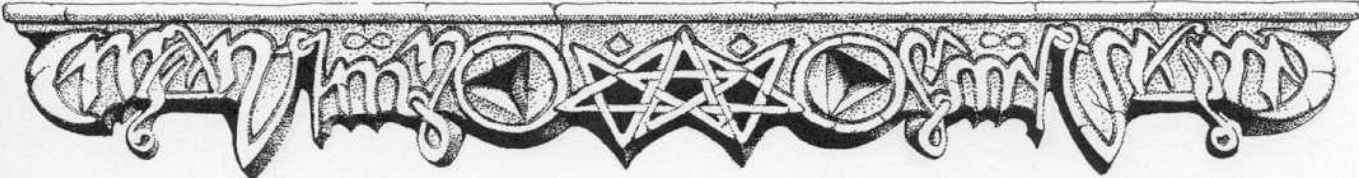
oder darunter spontane Anfälle von GROSSE GIER, die den Helden sinnlos gefährden. (Wir raten davon ab, LO-Proben entscheiden zu lassen. Das Auge soll weiterhin Spuren finden oder übersehen, je nachdem, wie es für das Abenteuer wichtig ist.)

Entdeckungen: siehe **Konvent, Forschung: Die Macht des Rubines**; Seite 15

Hintergrund: Lange bevor die Gildenländer Aventurien betreten, blühte mit der tulamidischen Kultur auch die Beschwörungskunst. Unbestreitbar der Größte unter ihnen war Assarbad, den viele Tülmiden in Borbarad wiedergeboren sehen (und gäbe es mehr als Märchen aus jenen Zeiten, dann schlossen sich die Mittelländer diesem Urteil an). Um Assarbad scharten sich die Magiermogule vom Gadang, erfüllt von Machtgier, Bewunderung und Angst. Einer dieser Magiermogule eroberte und regierte für Assarbad Zhamorrah. Zentrum seiner Macht war ein Rubin von Faustgröße. Doch so sicher wie Assarbads Aufstieg war auch das Auftreten seines zwillingshaften Gegners. Die Skorpionkriege (2334 – 2319 v.H.) verwüsteten das Land der Ersten Sonne. Als Göttermacht und elementare Gewalten auf Zhamorrah fielen, verging auch

jener unbekannte Magiermogul. Sein letztes Empfinden muß unbezählbarer Haß auf seinen Meister gewesen sein. Doch sein Rubinherz überstand die Katastrophe – und mit ihm der Durst nach Rache. Tausend Jahre später blühte das Großsultanat Elem auf – durch Beschwörmacht, die unter anderem auch einem Rubinherz entsprang. Wieder sprachen die Götter ihr Urteil: Ein Komet warf eine Flutwelle auf und verwüstete Selem. In den Ruinen fand man einen Rubin. Man nannte ihn eingedenk des Geschosses der Götter den Stern von Selem. Nachdem man ihn zwölfjährig geschliffen hatte, war seine Macht gebunden. Dennoch: die Dämonenkaiserin Helahoras trug ihn und stürzte wie so viele Herrscher vor und nach ihr. Aber damals war der Rubin nur noch taubeneigroß ...

Was fehlte, waren eine Handvoll Staub und zumindest ein Splitter, abgespalten von der Katastrophe oder von dem Juwelenschleifer. In jenem augen großen Splitter brannten vor allem die Hellsicht und die Rache des Magiermoguls, Schatten der Gefühle eines Geistes, der längst in die Niederhöhlen gefährten war. Das Rubinauge blieb in Selem, wo die Liste



der gestürzten Herrscher und Dämonenbeschwörer wuchs. Die Halle der letzten Geheimnisse zu Selem wurde durch Beschwörungskatastrophen unbenutzbar, auch die Silem-Horas-Bibliothek wurde aufgegeben. Als in den Magierkriegen der Dämon Isyahadin alanfanische Söldner wie auch seine Brabaker Beschwörer in den Wahnsinn trieb, schaffte man sie nach Selem, wo die heilige Noiona sich ihrer Seelen annahm.

Das Rubinauge wechselte von einem Träger zum nächsten. Gleichgültig ob Beschwörer oder Dämonenjäger, das Mal zeichnete sie und machte aus ihnen Getriebene, die nur zwei Ziele kannten: andere Beschwörer ins Unglück zu stürzen und – viel wichtiger – jene Entität zu finden, der es die Schuld für seine absurde Existenz gab. Dann kam Liscom von Fasar nach Selem. Mit ihm gelangte das Rubinauge endlich ans Ziel, doch sein Tod im Augenblick des Triumphs zwang das Almadine Auge, sich einen neuen Träger zu suchen.

2. DAS WANDELNDE BILD

»Wenn der Bote des wandelnden Bildes zum Bündnis bittet.«

Gaben: Seelentier erkennen, Zeichen entsenden

Ursprung: Hexenzauber

Typ: Hellsicht / Verständigung

Wirkende Zauber: der quasi unbekannte Hexenzauber SEELENTIER ERKENNEN / ein dem TRAUMGESTALT oder IMMATERIALIS ähnlicher Zauber

Permanente Astralenergie: 8 (12 Ladungen für den Verständigungszauber)

Charakter: Schlange/Katze: verführerisch, verschwörerisch, optimistisch, neckisch gehässig (CH)

Sternbild: Ringe (Verbindung, Vereinigung)

LO: anfangs 21, sinkt um je 1, wenn der Gezeichnete in einen Streit zwischen Borbarads Gegnern nicht vermittelnd eingreift

Eigenmächtigkeiten: LO-Probe mißlingen: ermahnt den Helden leise (drei einfache Sätze); LO-Probe-8 mißlingen: löst sich (nach mißlungener Probe auf Körperbeherrschung + LO-20) und verhandelt selbst; LO-Probe-16 mißlingen: löst sich und sucht neuen Träger

Entdeckungen: siehe Unsterbliche Gier, S. 45-47

Hintergrund: Das mächtige Geschenk der aventurischen Hexen ist wie erwähnt ein echter Gewinn. Gegen Ende der Kampagne werden sich seine Ladungen allerdings erschöpfen und den Gezeichneten nur mehr als äußerst intuitiven Menschen zurücklassen.

3. NQISIZZ LEVIATURAK (DAS KÜHNE TIER MIT DEM KRÖTENSINN)

»Wenn das kühne Tier mit dem Krötensinn seinen Kürschmeister gekürt.«

Gaben: für extreme Kämpfe MU: 20 (auch für Körper- und Selbstbeherrschung), MR: 30; Magiegespür

Ursprung: Echsenmagie

Typ: Verwandlung von Lebewesen

Wirkende Zauber: ähnlich WAGEMUT, ARCANO PSYCHOSTABILIS und EMPATHIE, dazu IMA-GO TRANSMUTABLE-ähnliche Komponente

Permanente Astralenergie: 3 (INFINITUM)

Charakter: ehrenhaft-stolz, kaltblütig (!), stoisch-gleichmütig; bemüht, im Zeitalter 'widerlicher

Weichhäuter' klassisch echsische Tugenden einzuführen (MU)

Sternbild: Nachen (Reise, Veränderung, Weg)

LO: anfangs 11, je Anwendung plus 1, minus 1 für deutliche Feigheit (ohne Rückgang der Verwandlung)

Eigenmächtigkeiten: LO: 16 (Haarlosigkeit), LO: 18 (völlige Kaltblütigkeit), LO: 20 (durchgehende Schuppenhaut)

Entdeckungen: siehe Pforte des Grauens, Seiten 53ff.

Hintergrund: Aus den Mythen um die Sterbenden Götter mag der Eindruck entstanden sein – vor allem bei Rakorium (Meisterperson 12) –, alle Echsenwesen seien blutiger Dämonenpaktierer (gewesen). Tatsächlich hatte das Zehnte Zeitalter ebenso seine Hochkultur, seine Helden und seine Tugenden. Vieles davon muß unverständlich bleiben: Die herrschenden Leviatanim waren bei aller Intelligenz Raubtiere und Kaltblüter dazu. Doch zumindest die Kriegerkaste kannte Ehre und Verantwortung. Konzepte wie N'Churr, die Kriegerehre, wurden über ein Jahrhunderttausend entwickelt und gewahrt – und sind nach einem weiteren Jahrzehntausend noch lange nicht erloschen. Wir können nur vermuten, daß Nqisizz Leviaturak eine astrale Entität ist, halb Kunstprodukt, halb Wesen, aus der gleichen Magieschule des Chr'Szes'aich, die die Duellglobule N'churr'ichay erschaffen konnte (siehe Codex Cantiones, Seite 75). Das Zeichen ist jedenfalls uralte. Borbarad als Gegner der Sphärenharmonie und Öffner der Tore ist ihm gleichgültig – Borbarad als Eroberer ist für es, als Symbol einer Rasse, die immer um die Herrschaft kämpfte, der Gegner schlechthin. All diese Angaben sind leider kaum zugänglich. Rakorium, der größte Saurologe, wird in seinem Verfolgungswahn alles mißverstehen – und sonst weiß kaum jemand auch nur von den Leviatanim.

(Die Ähnlichkeit zu dem Silbernen Schlangenreif in Grenzenlose Macht ist, wie so oft, eine Doppelerfüllung der Prophezeiung.)

4. DIE FÜNF FIRNGLÄNZENDEN FINGER

»Wenn fünf firn glänzende Finger den Fluch der Felder gefunden.«

Gaben: gesteigerte Fingerfertigkeit und Gefahreninstinkt, Schlösser öffnen, Beute verschwinden lassen, Meisterhandwerk, Schriften übersetzen

Ursprung: unbekannt

Typ: Verwandlung von Lebewesen, Bewegung, Hellsicht

Wirkende Zauber: FINGERSPIEL, EMPATHIE, FORAMEN, VERSCHWINDIBUS (metaphorische Transition als Bewegungszauber), XENOGRAPHUS

Permanente Astralenergie: 4 (INFINITUM)

Charakter: diebisch, vorwitzig, neugierig, verstohlen, manchmal rührend anhänglich (FF); fürchtet sich vor Drachen, haßt elementare Verwüstung

Sternbild: Das Unwißbare

LO: anfangs 13, +1 für phexische Meisterstücke, insbesondere gegen Drachen und Magier, –1 für wirklich enttäuschendes Kneifen vor schönen Gelegenheiten

Eigenmächtigkeiten: Falls sich eine Gelegenheit ergibt, etwas Handgroßes (bevorzugt Edelsteine, Edelmetall und magische Artefakte) 'mitgehen' zu lassen, und eine LO-Probe mißlingt, tut die Hand das ohne Wissen des Trägers. Die Beute versucht sie (ziemlich

kindisch) mittels VERSCHWINDIBUS und Fingerspielerien auch vor ihm zu verbergen. Nächtens (bei Mißlingen einer Probe-10) geht die Hand sogar alleine auf Raubzug, kehrt (sofern LO größer 5) aber zwei Stunden vor Sonnenaufgang zum Körper zurück. Trotz all der Schelmereien hat man manchmal den Eindruck, daß die Hand ganz gezielt nach etwas sucht – etwas, was nach all den Jahren und für eine einsame Hand unglaublich schwer zu finden ist ...

Entdeckungen: siehe Bastrabuns Bann, Seiten 57f.

Ornamentik: Der Türkis ist Phexens Stein. Die Assoziation des Gottes mit dem Mond entspringt altlunamischer Tradition. Türkis als Amulettstein zeigt die Neigung, seinen Träger angesichts von Gefahr durch Verfärbung zu warnen.

OCULUS ASTRALIS: sauber abgetrennte Kraftbündel lassen den Eindruck entstehen, die Hand sei früher Teil einer ganzen Rüstung gewesen.

Die Hand zeigt ein verblüffendes Talent, in Schriften und Dokumenten interessante Seiten aufzublättern und auf wichtige Passagen zu deuten. Fremdsprachige Passagen erscheinen übersetzt auf dem Handrücken – interessanterweise wirkte es in den Gewölben von Drakonia jedoch nur äußerst selten ...

Der 'Fluch der Felder' aus der Prophezeiung scheint der Hand tatsächlich ein hassens- und suchenswerter Feind zu sein: Dies gilt insbesondere für Elementarschändungen durch Agrimoth (siehe nächstes Abenteuer).

Hintergrund: Das Vierte Zeichen wird innerhalb dieser Kampagne sein Geheimnis nicht preisgeben – vielleicht in einem anderen Abenteuer, bei einem anderen Träger?

(Legen Sie bisweilen unterhaltsame Pantomimen ein, indem Sie die Rechte des Spielers am Handgelenk fassen und so die Bewegungen seiner Hand bestimmen. Slapstick-Einlagen liefern gerade in einer epischen Kampagne die nötigen Entspannungen.)

5. DIE STÄHLERNE STIRN

»Wenn nur mehr die stählerne Stirn den schrecklichen Schatten standhält.«

Gaben: durchschaut Illusionen, Halluzinationen, Gestaltwandler und andere Verwandlungen

Ursprung: Gildenmagie

Typ: Antimagie, Hellsicht

Wirkende Zauber: WIDER HELLSICHT (allerdings MR+50), EXPOSAMI, SENSIBAR, OCULUS

Permanente Astralenergie: 3 (INFINITUM)

Charakter: treu und wachsam (KL)

Sternbild: Harfe/Schriftrolle (Inspiration, Studium, Überzeugung, Erkennen)

LO: anfangs 21; fällt auf 5, wenn der Träger nicht bewußt nach Borbarad sucht

Eigenmächtigkeiten: keine

Entdeckungen: Rohals Kappe ist ein sprichwörtlicher Begriff, den fast jedes Kind kennt und die auch in der Heraldik und in der Botanik Niederschlag gefunden hat.

Schneidern: Die Haube besteht aus zwölfteiligem Wehrheimer Samt, aus dem traditionsgemäß auch die Kronhauben des Neuen Reiches genäht wurden. Der Zierrat ist eine Art doppelter Stirnreif, bestehend aus zwei stahlfarbenen Metallruten, die hinten über den Nacken verlaufen und in der Stirn in die Höhe gezogen sind.



Götter und Kulte +5: Dies stellt die sogenannten Nandusbräuen dar, Symbol der halbgöttlichen Eigenschaft, die Wahrheit zu durchschauen. Es bestehen wohl auch Assoziationen zum Alicorn des Einhorn, das ja auch, aus zwei verschlungenen Teilsträngen bestehend, aus der Stirn entspringt – und von diesem wiederum zum mythischen Dritten oder Stirnauge, das ebenfalls als Symbol der Hellsichtigkeit gilt. **Magiekunde, Goldschmied oder Hüttenkundiger:** Der Zierrat besteht aus Arkanium, mit Quecksilber und Mondsilber so legiert, daß die Farbe an Stahl erinnert – dessen typische Eigenschaft ja das Unterbrechen des Magieflusses ist (selbst Rohal wäre von einer zwergischen Stahlkrone beeinträchtigt worden). **Menschenkenntnis +6:** Rohal hat die Kappe bewußt und absichtlich abgelegt – ein Artefakt, das ihn vor Borbarad verbarg!

Hintergrund: Rohals Kappe tat sicherlich nicht mehr als seine halbgöttlichen Fähigkeiten als Weiser und Herrscher zu verstärken. Aber er trug sie von seinem ersten bis zu seinem letzten öffentlichen Auftreten, und sie muß mehr als jedes andere Artefakt als sein Vermächtnis gelten.

(Eine Doppelerfüllung der Prophezeiung ist der Löwenhelm des Schwertes der Schwerter. Er wurde in der Rohalszeit im Regenwald in einem Heiligtum

gefunden, das die Waldmenschen in das Wrack eines Schiffes gebaut hatten – eines fliegenden Schiffes aus Uthuria, gesteuert, so scheint es, von katzenleibigen Dienern Rondras (siehe **Die Götter der Schwarzen Auges**, Seite 18).)

6. DAS GEFLÜGELTE GESCHOß (GRAUFANG, AMUL DSCHADRA)

«Wenn das geflügelte Geschöß dem Grauen der Götter gilt.»

Gaben: keine

Ursprung: halbgöttlich

Typ: Beschwörung elementarer Mächte / Verwandlung von Lebewesen

Wirkende Zauber: urtümlich, vage Ähnlichkeiten zu KRAFT DES ERZES, ZORN DER ELEMENTE, GRANIT UND MARMOR, PARALÜ, PLUMBUMBARUM ...

Permanente Astralenergie: 100+ (INFINITUM)

Charakter: gnadenlos, zielstrebig, jagdlustig (GE)

Sternbild: Pfeil/Dolch (Hinterhalt, Verrat, Gift, Lähmung)

LO: anfangs 10, nach erster Anwendung 0

Eigenmächtigkeiten: einmaliges Eingreifen

Entdeckungen: siehe **Das Konzil der Elemente**, **Entdeckungen I und VI**; Seiten 66ff.

Hintergrund: Eine Überraschung, die wir auch dem Meister noch nicht verderben wollen (siehe letztes Abenteuer der Kampagne).

7. SCHÄRFE AUS SIEBEN SCHALEN (SIEBENSTREICH)

«Wenn aus sieben Schalen Schärfe schäumt, dagegen kein Schrecknis gewachsen ist.»

Gaben: Führen einer überirdischen Waffe

Ursprung: göttlich

Typ: Kampf, Antimagie

Wirkende Zauber: nicht identifizierbar

Permanente Astralenergie: vergleichbar 35 (INFINITUM)

Charakter: personifiziertes Heldentum, übermenschlich anspruchsvoll (KK)

Sternbild: Kelch (Schicksal, Bestimmung)

LO: anfangs 21

Eigenmächtigkeiten: Als göttlicher Talisman ist nicht vorstellbar, daß sich Siebenstreich einen Träger erwählt, der mehr als kurzfristig vom Pfad der Heldenhaftigkeit abweicht.

Entdeckungen / Hintergrund: Das Siebte Zeichen, dessen Träger eine der bekanntesten Meisterpersonen sein soll, gibt dem nächsten Abenteuer der Kampagne seinen Namen: **Siebenstreich**.

Anhang 3: Zeittafel

15. Ingerimm 27 Hal: Beginn des außerordentlichen Allaventurischen Konvents der Magie in Punin; gleichzeitig Treffen verschiedenster Geweihter, ebenfalls in Punin.

19. Ingerimm: Hesindekirche, Phexkirche und Nandusgeweihtenschaft sprechen die dreieinige Verdammnis über Borbarad aus.

20. Ingerimm: Die versammelten Magi und Magae beschließen, ein von Rohal in Fragmenten hinterlassenes Artefakt zusammenzusetzen und zu aktivieren.

22. Ingerimm: Der 'Stein des Weisen' wird aus Onyxfragmenten zusammengesetzt und aktiviert; die Helden fliegen mit Rohezal und dem Drachen Faldegorn zum Gipfel Rohals Zinne im Amboß; Rohal erscheint und übergibt die Rohalskappe; Borbarad erscheint und besiegt Rohal in einem kurzen magischen Duell, danach verschwindet er angeschlagen im Limbus.

26. Ingerimm: Rohezal, Faldegorn und die Helden kehren mit Rohals Versprechen und der Rohalskappe zum Konvent zurück; nach eingehenden Beratungen zum Thema Satinav begeben sich die Helden ins

Liebliche Feld, wo sie während des gesamten Monats Rahja Informationen über die Verbindungen zwischen Rahja und Satinav einholen.

1. Rahja: Das Geweihtentreffen zu Punin endet.

1. Praios 28 Hal: Die Helden treffen wieder im Mittelreich ein; die Blutigen Sieben nehmen ihre Spur auf und verfolgen sie durch Almada; es kommt zu mehreren Anschlägen und Entführungsversuchen.

9. Praios: Die Helden kommen erneut nach Punin, sammeln weitere Informationen und machen sich auf den Weg in Richtung Drakonia. Die folgende Woche reisen sie durch Bosquirien, die Vorgebirge des Raschtulswalls und schließlich das Hochgebirge selbst.

15. Praios: Der Allaventurische Konvent zu Punin endet.

20. Praios: Die Helden erreichen Drakonia, entdecken das Kind Satinavs und übergeben die Rohalskappe, erhalten Informationen zum Geflügelten Geschöß und haben die Möglichkeit, im Konzil der Elementaren Gewalten auszuruhen und zu forschen.

3. Rondra: Abreise aus Drakonia per Dschinn oder Fluggeräten, Ankunft am Schlund; Beginn des Abenteuers **Siebenstreich**.



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen unzählige Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

ROHALS VERSPRECHEN

Vor mehr als vierhundert Jahren verbannte Rohal seinen Bruder Borbarad ins Nichts des Limbus. Rohal, der größte Magier aller Zeiten und angesehene Herrscher, wurde seitdem ebenfalls nicht mehr gesehen. Nun aber ist Borbarad aus seinem Gefängnis zwischen den Sphären zurückgekehrt und überzieht das Land mit Mord und Brand, und nichts scheint ihn aufhalten zu können.

Aber heißt es nicht in allen Überlieferungen, daß Rohal versprochen habe, wiederzukehren, wenn die Not am größten ist?

Rohals Versprechen ist der fünfte Teil der Kampagne um die *Sieben Gezeichneten* und die Rückkehr Borbarads.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 78

SPIELER:

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister/Spieler):

Experte/hoch

STUFEN: 12 – 17

ANFORDERUNGEN
(Helden):

Interaktion, Hintergrundwissen, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei

ORT UND ZEIT:

Mittelaventurien, ab
Ingerimm 27 Hal/1020 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel und die Box *Götter, Magier und Geweihte*. Dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Box *Das Land des Schwarzen Auges* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow Erben. Alle Rechte vorbehalten.