

FR. 198
ERFAHRET

AVENTURIEN

SPUREN DER VERHEIßUNG

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFAHRENE HELDEN

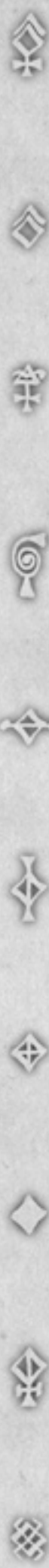


Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

SPUREN DER VERHEIßUNG

ULISSES SPIELE



AVENTURIEN



VERLAGSLEITUNG

MARIO TRUAPT

REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL,
MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH SCHIRMER,
JOHANNES VON VACANO

COVERBILD

MARCUS KOCH

INNENILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI,
ZOE ADAMIETZ, STEFFEN BRAND,
MIRIAM CAVALLI, SABRINA KLEVELOW,
PELE KLUMPE, JULIA METZGER,
DIANA RAHFOTH, JANINA ROBBEN,
CHRISTIAN SCHOB, SEBASTIAN WAGNER

KARTEN

IRIS ALEIT, DANIEL JÖDEMANN,
MELANIE PHILIPPI, DIANA RAHFOTH,
ELIF SIEBENPFEIFFER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-691-6

Das Schwarze Auge

SPUREN DER VERHEIßUNG

Ein DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR DEN
MEISTER UND 3 BIS 5 ERFAHRENE HELDEN

REDAKTION:

ALEX SPOHR, MARIE MÖPKEMEYER

AUTOREN:

ROMAN BERING, NICOLE EVLER, NIKLAS FORREITER,
APPETTE JURÉTZKI, GUDRUN SCHÜRER, ALEX SPOHR

MIT DANK AN

TOBIAS HAMELMANN, CHRIS GOSSE, ULI LINDNER,
MORITZ MENLEM, KRISTINA PFLUGMACHER
UND THOMAS RÖMER

INHALT

VORWORT	5
BLUTBEFLECKTES GOLD	6
EIN PAAR WORTE ZUR KAMPAGNE	6
DIE EINZELNEN SCHLÜSSEL ZUR SCHATZKAMMER	9
DER WEG ZUR HÖHLE	11
DAS TAL DES GRABMALS	14
DAS PORTAL DES TASFARELEL	15
DIE MUTTER ALLER SCHÄTZE	16
DRAMATIS PERSONAE	19
DIE ENTSPRUNGENE BRAUT	22
AUF EIN WORT	22
AUF GEHT'S	25
DAS TOR IM TEICH	33
DRAMATIS PERSONAE	34
BEGEGNUNGSTABELLE	35
HINWEISE ZUR KARTE	36
KRÖTEGOLD	37
HINTERGRUPP	37
KAPITEL I: EFFERDS JUWEL	39
KAPITEL II: RUINEN ALTER ZEITEN	40
KAPITEL III: DER VERRÜCKTE UND SEIN PRIESTER	48
KAPITEL IV: EWIG WÄHRT NUR SSAD'PAVV	50
DRAMATIS PERSONAE	51
FÜTTER FÜR AL'TACHT	53
DAS ABEITVEVER IN KÜRZE	53
SCHAUPLATZ: EIN HÄUSERBLOCK IN KESHAL ISI	65
DRAMATIS PERSONAE	76
GEFÄHRLICHE TRÄUME	80
AM ANFANG WAR DER FUCHS	80
EIN AUFSTIEGENDER STERN AM FIRMAMENT	82
IN FINSTRER EINSAMKEIT WÄCHST EIN TRAUM	86
ZEITSTRAHL	96
GRAB DES GRAVENS	97
WAS ERWARTET DIE HELDEN?	97
KAPITEL I: DAS ABEITVEVER BEGINNT	98
KAPITEL II: DER HÜGEL DES SCHRECKENS	102
KAPITEL III: AUSKLANG	116
DRAMATIS PERSONAE	117
KOPIERVORLAGEN	122



VORWORT

Willkommen auf den **Spuren der Verheißung**. Bei den Abenteuern dieses Bandes können die Helden ein altes Rätsel um die berühmte Familie Zeforika auflösen und der Spur eines gewaltigen Schatzes folgen. Die Kampagne um das verborgene Gold der Zeforikas führt die Gruppe durch ganz Aventurien – immer auf der Suche nach der einzigen Möglichkeit, die Schatzkammer der Familie zu öffnen: einer Handvoll magischer Schlüssel.

Bei ihrer Schatzsuche werden sie es mit Feen, Piraten, Smaragdspinnen und untoten Echsenwesen zu tun bekommen, müssen Labyrinth, das unterirdische Fasar und eine mit Fallen gespickte Schlossruine erkunden.

Am Ende ihrer Reise erwartet die Helden nicht nur eine Schatzgrotte voller tödlicher Fallen, sondern auch ein schrecklicher Wächter und ein dämonischer Fluch, der auf dem Gold liegt. Gelingt es ihnen jedoch das Abenteuer zu überstehen, erlangen sie nicht nur unsterblichen Ruhm, sondern auch unermesslichen Reichtum – denn der Schatz ist keine Legende, sondern wirklich da draußen!

Die einzelnen Abenteuer sind dabei auch als Einzelabenteuer spielbar, deren Grundthema Dungeons, Katakomben und Irrgärten sind. Zusammen ergeben sie aber eine zusammenhängende Kampagne, an deren Ende die Helden zu den reichsten Aventuriern seit Stoerrebrandt zählen dürften.

So bleibt mir nur noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen und Spielen und dem Erkunden der tödlichen Anlagen zu wünschen. Möge Ihre Spielrunde den Fluch der Zeforikas brechen und den wohlverdienten Reichtum genießen.

Alex Spohr, Frankfurt an einem kalten Frühlingstag 2013

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Basis	Regelwerk Basisregelwerk
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
GA	Spielhilfe Geographia Aventurica
Großer Fluss	Regionalspielhilfe Am Großen Fluss
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Raschtul	Regionalspielhilfe Raschtuls Atem
Ritterburgen	Spielhilfe Ritterburgen & Spelunken
Roter Mond	Regionalspielhilfe Reich des roten Mondes
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe Land des schwarzen Bären
Untote	Spielhilfe Von Toten und Untoten
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdH	Regelwerk Wege der Helden
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelwerk Zoo-Botanica Aventurica



BLUTBEFLECKTES GOLD

VON ALEX SPOHR

Stichworte zur Rahmenhandlung: ein alter Schatz der Familie Zeforika, eine Spurensuche nach den Schatzschlüsseln, Konkurrenz durch Piraten, ein gigantischer Wächter und ein tödlicher Fluch
Ort: beliebig in Südaventurien, später: Regengebirge
Zeit: beliebig (ab 1035 BF)
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: niedrig
Erfahrung (Helden): unerfahren bis erfahren



EIN PAAR WORTE ZUR KAMPAGNE

Das vorliegende Szenario bildet sowohl den Einstieg als auch die Rahmenhandlung der Kampagne rund um das Gold der Zeforikas. Zudem bietet **Blutbeflecktes Gold** auch eine Beschreibung des Schauplatzes des Finales und der Widersacher der Kampagne. Darüber hinaus finden Sie Hinweise, wo sich die Schatzschlüssel befinden, die in den übrigen Abenteuern gefunden werden müssen und die notwendig sind, um die Schatzkammer des Dareon Zeforika öffnen zu können.

ES WAR EINMAL ...

„Der alte Stoorrebrandt ist gewiss ein reicher Mann, bei Phex, ja, das isser. Ja, auch die Granden Al'Anfas haben mehr Dublonen als sie vermutlich in hundert Jahren verjubeln und verhuren können. Und ja, auch Xeraan hatte wohl so viel Gold, dass er täglich einen Barren schmelzen ließ, um vor dem Schlafengehen einen Becher zu trinken.

Aber habt ihr noch nie von Dareon Zeforika gehört? Dem Goldschächler? Kann gut verstehen, dass der alte Adnan den Namen seines unrühmlichen Vorfahren nicht gerne in den Mund nimmt. Doch Dareon war der reichste Mann ganz Aventuriens. Vor langer Zeit. Sein Haus soll aus Gold gewesen sein, jeder Ring den er trug ein Königreich wert. Er hatte so viele Edelsteine, dass sie seine Truhen sprengten und selbst sein Schweiß soll sich in flüssiges Silber verwandelt haben. Wer immer seinen Schatz findet, hat für alle Zeit ausgesorgt.“

—der Abenteurer Viburn von Perricum zu einem Freund in einer Chorhoper Tavernen, 1034 BF

„Der Schatz des Dareon? Unsere Familie sucht schon seit Jahrzehnten nach der verborgenen Schatzkammer. Dort soll unermesslicher Reichtum auf diejenigen warten, der die Prüfungen Dareons überstanden hat. Aber man erzählt sich auch von schrecklichen Ungeheuern, die den Schatz bewachen sollen. Und das Gold soll verflucht sein. Dareon war ein missgünstiger und von Phex verlassener Mann. Und deshalb lassen wir die Finger

von dem Schatz. Ich weiß, Melyssa. Onkel Belura glaubt, dass unsere Familie erst dann für immer von Phex gesegnet sein wird, wenn wir das Gold finden. Aber Belura war schon immer ein Träumer und ein Narr. Wir sollten uns jetzt wieder wichtigeren Dingen zuwenden. Hast du fleißig deinen Text für die nächste Lotterie geübt?“

—Adnan di Zeforika, Oberhaupt der Familie Zeforika, neuzeitlich

„Ich habe keinen Zweifel daran, dass diese Karte echt ist. Ein Portal, gesichert von sechs magischen Schlüsseln. Das ist so unwahrscheinlich, dass es wahr sein muss!“

—Freibeiterkapitänin Phelicita Mandola zu ihrer Mannschaft, neuzeitlich

Vor 350 Jahren residierte in Brabak der berühmte Händler Dareon Zeforika, dessen Reichtum so unermesslich war, wie man dies heute nur von den Stoorrebrandts behaupten kann. Anders als die sympathische Familie aus dem Bornland galt Dareon jedoch als raffgieriger Händler und noch skrupelloserer Geschäftsmann, der seine eigene Großmutter verkaufen würde, wenn es Profit gebracht hätte – und tatsächlich gab es zu seinen Lebzeiten das Gerücht, dass diese sich nach einem Streit mit ihrem Enkel auf dem alanfanischen Sklavenmarkt wiederfand.

Hinter seinen erfolgreichen Geschäftsabschlüssen steckte jedoch mehr als ein gutes Gespür und phexgefällige Intuition. Der Händler hatte sich schon in jungen Jahren einem südländischen Tasfarel-Kult angeschlossen und sah in der Macht, die ihm der Erzdämon gab, ein Werkzeug, um seine Familie von einfachen Bürgern des Königreiches zu einer der wohlhabendsten Dynastien Südaventuriens aufsteigen zu lassen. Heimlich schloss er mit dem Herrn des Goldes einen Pakt, wohlwissend, dass er damit seine Seele verpfändete, doch kalkuliert er bereits zu diesem Zeitpunkt den Paktbruch mit dem Erzdämon ein (als Paktgeschenk war Dareon vor allem die Gabe *Lohnende Geschäfte* nützlich, siehe **WdZ 248**).

Doch Dareons Aufstieg zum reichsten Kaufherrn des Kontinents erfüllte sein Leben nicht mit Freude, denn Geiz und Gier beherrschten dauerhaft sein Streben. Er gönnte niemandem seinen Reichtum, weder Freunden, noch seinen Verwandten. Den Bruch des Paktes zögerte er immer wieder hinaus, denn es gefiel ihm, mühelos Verhandlungen zu seinen Gunsten zu beeinflussen und immer mehr Reichtümer anzuhäufen. Selbst als er sein Ziel – der reichste Mann Aventuriens zu sein – erreicht hatte, ließ ihn seine Gier nicht los und er zögerte den Paktbruch immer weiter hinaus. Auch nach seinem Tod wollte er von seinen Schätzen umgeben sein. Und so reifte in ihm die Idee eines gigantischen Nasuleums, einer Totenstätte, die ihn und seine Schätze vor den Augen aller Neider verbergen sollte.

An den Hängen des südlichen Regengebirges, in einem gut verborgenen Tal, ließ Dareon eine Grabstätte für sich bauen und mit zahlreichen Fallen sichern. Den Zugang versperrte er mit einem dämonischen Portal, das nur durch sechs Schlüssel geöffnet werden konnte. Für das niederhöllische Tor war er sogar bereit, einen weiteren *Kreis der Verdammnis* in Kauf zu nehmen, und Tasfarel gewährte Dareon diesen Wunsch als Paktgeschenk.

Nach der Fertigstellung der Grabstätte vergiftete Dareon alle Arbeiter und kehrte nach Brabak zurück. Von dem Portal berichtete er nur seiner Leibdienerin *Rahjadez Dominga*, die die Aufgabe bekam, nach dem Tod des Händlers die Leiche zur Grabstätte zu transportieren und dort für seine ewige Ruhe zu sorgen. Doch auch wenn sie ihm Loyalität vorgaukelte, so hasste Rahjadez ihren geizigen Herrn insgeheim, da er sie wie alle anderen auch herablassend behandelte. Einzig sein Gold hielt sie in seinen Diensten und auch ihr Herz wurde von der Gier getrieben, sich des Schatzes zu bemächtigen. Zunächst musste sie jedoch Dareon in Sicherheit wiegen und machte ihm den Vorschlag, die Schlüssel vor seinen Freunden und Familienangehörigen zu verstecken. Der paranoide Händler willigte ein und verbarg die Schlüssel in Geheimverstecken seiner Möbel. Nur wenige Monate später erkrankte Dareon überraschend am Sumpffieber und verstarb, bevor er seinen Pakt lösen konnte. Seine Seele fuhr in die Niederhöhlen und mit ihr das Wissen um die genaue Lage des Schatzes. Rahjadez konnte die Schlüssel nicht rechtzeitig bergen, Dareons Verwandte beschlagnahmten dessen Villa und warfen seine Dienerin auf die Straße. Was von seinem Vermögen übrig war, wurde unter den Angehörigen der Zeforika-Familie aufgeteilt, die Möbelstücke Dareons hingegen wurden von einem königlichen Beamten in Brabak versteigert und wechselten mitsamt den Schlüsseln den Besitzer. Rahjadez, die den Schatz mit niemandem aus der Zeforika-Familie teilen wollte, schwieg über die Schlüssel und machte die Möbelstücke über die Verkaufsliste ausfindig. Ihr gelang es zwar, einen der Schatzschlüssel nach einer abenteuerlichen Reise zu erbeuten, doch wurde sie während ihrer Queste Opfer des Wundfiebers und erkrankte schwer. Bevor sie jedoch starb, kehrte sie zu Dareons Villa zurück, berichtete als Gegenleistung für die Pflege ihrer Verletzung einem der Zeforikas von den Schlüsseln, wurde aber von dem Wundfieber dahingerafft, bevor sie das Geheimnis lüften konnte. So wussten die Zeforikas zwar von dem Portal und den Schlüsseln, jedoch weder wo sich das Tal, noch die Artefakte befanden.

Jahrhundertlang suchten die Zeforikas nach Dareons Schatz. Zwar gab es den einen oder anderen Hinweis, doch vermochte kein Zeforika hinter das Geheimnis zu kommen. Der Schatz wurde zu einer Legende in Südaventurien, die auch heute noch manchen Questador von unermesslichen Schätzen träumen lässt und alle paar Jahre machen sich selbsternannte Glücksritter auf den Weg, das Schatztal und die Schlüssel zu finden.

DIE FAMILIE ZEFORIKA

Ursprünglich stammen die Zeforikas aus Brabak, doch mittlerweile haben sie sich über den ganzen Süden Aventuriens ausgebreitet, insbesondere nach Chorhop, wo der Familienpatriarch *Adnan* die Geschicke der Stadt lenkt. Die Familie kann ihre Geschichte bis auf den Einsiedler *Z'fraka* zurückverfolgen, dessen Berührung angeblich Glück bringen sollte und der im südaventurischen Phexkult die Rolle eines Heiligen innehat. Mittlerweile gibt es jedoch zwei große Familienzweige: Den Brabaker und den Chorhoper Familienteil.

Die Familie gilt als eine der reichsten Aventuriens, die sich als Dynastie von Händlern und Reedern etabliert hat, aber auch über eine starke Verbindung zur Kirche des Phex verfügt.

Eines der prominentesten Familienmitglieder ist Adnans Tochter *Melyssa di Zeforika*, die als Glücksfee die berühmte Chorhoper Lotterie leitet und deren Schönheit von allen Barden Aventuriens gepriesen wird. Sie sehnt sich jedoch nach einem abenteuerlustigen Leben und so mancher Einbruch in Chorhop geht bereits auf ihr Konto.

Der Glanz der Zeforikas mag groß sein, doch gab es auch immer wieder Halunken und Schurken, die einem der Familienzweige angehörten. Neben Dareon ist wohl *Saya di Zeforika*, eine berüchtigte (aber mittlerweile verstorbene) Borbaradianerin, die Gefürchtetste.

Belura di Zeforika ist kein blutsverwandter Zeforika, sondern ein in den Brabaker Zweig eingehirateter Diamantenhändler. Dennoch trägt er den Familiennamen mit Stolz, ist jedoch schon seit Jahrzehnten mit Adnan wegen einiger missratener Geschäfte zerstritten.

Die Lage änderte sich, als der abenteuerlustige Avesgeweihte *Girasandro* das verborgene Tal mitsamt Dareons Portal entdeckte. Zwar war er nicht in der Lage, den Zugang zu öffnen, doch zeichnete er den Weg zu der Grabstätte auf einer Karte auf und kehrte in seine Heimat Chorhop zurück. Dort vertraute er sich seiner guten Freundin *Melyssa di Zeforika* an, die sogleich Feuer und Flamme war, endlich den Schatz ihres Ahnen in ihren Händen zu halten und ihrem Vater zu beweisen, dass mehr in ihr steckt als die hübsche Glücksfee der Lotterie. Melyssa wusste jedoch, dass sie die Schlüssel benötigen würde, um das Portal zu öffnen. Laut den Aufzeichnungen Girasandros waren jedoch Abbildun-

gen der Schlüssel auf dem Portal zu sehen und sie erkannte eines der Artefakte wieder: Als kleines Kind hatte sie ihn im Haus ihres Onkels *Belura* gesehen. Da ihr Onkel jedoch seit etlichen Jahren im Streit mit ihrem Vater *Adnan* liegt, reiste sie heimlich nach *Brabak*, um dort den Schlüssel an sich zu bringen. Es gelang ihr, in *Beluras* Villa einzudringen und den Schlüssel zu stehlen, doch ertappte ihr Onkel sie dabei und stellte sie zur Rede. *Melyssa* berichtete *Belura* von *Girasandros* Entdeckung, und ihr Onkel machte ihr den Vorschlag, gemeinsam nach dem Schatz zu suchen, denn er glaubte, dass *Girasandro* das echte Portal gefunden hatte.

Rahjazed's Schlüssel weilte seit dem Tod der Leibdienerin im Besitz des *Brabaker* Familienzweiges und damit auch in *Beluras*. Leider fehlte den *Brabakern* die Liste des Beamten, da alle Unterlagen aus dieser Zeit von *Adnans* Vorfahren nach *Chorhop* gebracht wurden und so ein wichtiger Hinweis zu den Schlüsseln fehlte, denn sie konnten die Möbelstücke nicht bestimmen.

Melyssa traute ihrem Onkel jedoch trotz des Vorschlags nicht, flüchtete mit dem Schlüssel aus seinem Haus und machte sich in *Chorhop* auf die Suche nach der Liste des Beamten.

Durch den Namen „*Rahjazed*“ erinnerte sie sich, ein Schriftstück wie die Auktionsliste schon einmal gesehen zu haben, durchstöberte nach ihrer Rückkehr alle Verwaltungsunterlagen und fand schließlich in einem staubigen Archiv ihres Vaters den entscheidenden Hinweis.

Belura hingegen beauftragte die Piratenkapitänin *Phelicitas* damit, *Girasandro* gefangen zu nehmen und ihn auszuquetschen. Darin sah er die einzige Möglichkeit, seine Verwandte zu erpressen und zu *Dareons* Schatz zu gelangen. *Phelicitas* konnte aus dem Geweihten die notwendigen Informationen herausbekommen und heftete sich an die Fersen *Melyssas*, um den Schatz für sich selbst zu beanspruchen (und *Belura*, trotz eines Abkommens, zu hintergehen – falls sich der Schatz nicht doch als Legende herausstellen würde).

Melyssa jedoch, die sich nach der Entführung *Girasandros* der Gefahr durch *Phelicitas* und ihren Onkel bewusst ist, sucht nach einer loyalen Heldengruppe, die für sie eine lange und zeitaufwendige Reise unternehmen, dafür aber einen großen Teil des Schatzes für sich beanspruchen dürfen. Ihr Ziel ist aber auch die Rettung *Girasandros* aus den Händen der Piraten, doch weiß sie in beiden Fällen nicht, wie sie dies alleine bewerkstelligen soll und ist auf Hilfe angewiesen.

Adnan ist *Melyssas* Abenteuer nicht entgangen, er lässt sie aber gewähren. Er sieht in der Suche eine Prüfung *Phexens* für seine Tochter, der er zwar kaum zutraut den Schatz zu finden, die, falls sie es jedoch schafft, sich als würdig erweisen könnte, einst *Adnans* Amt in der Stadt zu übernehmen – ein Umstand, an den *Adnan* bislang kaum einen Gedanken verschwendet hat.



DIE HELDEN

Da die Kampagne an vielen verschiedenen Orten *Aventuriens* spielt, gibt es kaum eine allgemeingültige Vorgabe für die Zusammensetzung der Heldengruppe. Ein größerer Teil der Helden sollte Interesse an der Spurensuche oder dem Schatz haben, sei es aus Nervenkitzel oder Goldgier. Schaden kann zudem auch nicht, wenn mehrere Helden hohe Werte in körperlichen Talenten und Kampffertigkeiten besitzen. In *Dungeons* kann beides nur von Vorteil sein. Auch ein *Wildniskundiger* kann in einigen der Abenteuer glänzen und das Überleben der Gruppe sichern. Gelehrte, Magier und andere Entdecker werden bei der Erforschung der *Dun-*

geons und der darin innewohnenden Geheimnisse ebenfalls auf ihre Kosten kommen.

Es ist sinnvoll eine ausgewogene Helden-Mischung zu wählen, da die Herausforderungen der einzelnen Abenteuer vielseitiger Natur sind. Gewiss sind auch Exoten spielbar, beispielsweise der *Ork* im *Svellttal* oder der *Achaz* auf den *Waldinseln*. Jedes der Abenteuer dieses Bandes mit ihnen spielen zu wollen, ist jedoch nicht immer einfach umzusetzen, denn in einigen Gegenden sind die Menschen abergläubisch oder erklärte Feinde dieser Wesen.

Es ist nicht notwendig, dass die Helden bereits über große Mengen an Erfahrung verfügen. Die Kampagne eignet sich auch für ganz neue Abenteuer, die gerade eben erst ihre Karriere als Helden gestartet haben. Im Laufe der Kampagne sammeln die Helden genug Abenteuerpunkte, um sich im Finale gestärkt der letzten Herausforderung zu stellen. Wenn Ihre Gruppe jedoch gänzlich aus unerfahrenen Helden besteht, sollten Sie zunächst die Abenteuer spielen, deren Herausforderungsgrad eher gering ist, um die Helden nicht sofort vor unüberwindbare Aufgaben zu stellen.

ORT UND ZEIT

Wir schlagen als Zeitraum der Handlung die Jahre 1034 bis 1036 BF vor, jedoch lässt sich das Abenteuer mit ein wenig Anpassung fast beliebig verschieben.

Während **Blutbeflecktes Gold** in Südaventurien spielt, sind die restlichen Teile der Kampagne über ganz Aventurien verstreut. Man muss sowohl ins Svellttal, als auch in das ferne Bornland reisen und dem exotischen Fasar einen Besuch abstatten. Außerdem sind eine der Waldinseln und Albernia Stationen der abenteuerlichen Suche nach den Schlüsseln.

MEHR ALS NUR EINE HELDENGROUPE

Die kleine Kampagne um Dareons Gold bietet sich an, um mehr als eine Heldengruppe auf Schatzsuche zu entsenden. Sie können auch zwei Gruppen gegeneinander antreten lassen und so die Helden-Konkurrentin Phelicitas gänzlich ersetzen. In diesem Fall wird eine Gruppe auf der Seite von Melyssa stehen, die anderen Helden werden hingegen von Belura angeworben. Alternativ können verschiedene Heldengruppen auch parallel nach den Schlüsseln suchen. In diesem Fall hat Melyssa mehrere Gruppen angeworben, um so Zeit zu sparen und vor Belura an den Schatz zu gelangen.

DIE HELDEN KOMMEN INS SPIEL

Je nach Hintergrund und Zusammenstellung können Sie einen anderen Einstieg für die Helden wählen. Als Meister kennen Sie die Gruppe am besten, sodass wir Ihnen nur einige Vorschläge unterbreiten, den Einstieg aber so offen wie möglich lassen:

☛ Der einfachste Einstieg wäre eine direkte Anwerbung über Melyssa, die eine Gruppe von Questadores sucht, die sich an ihrer Stelle auf Schatzsuche begeben. Aushänge können sich in vielen Tavernen Südaventuriens befinden, aber auch Phexgeweihte könnten die Helden mit Melyssa in Kontakt bringen. Zudem besteht natürlich die Möglichkeit, dass

Melyssa die Helden persönlich kennt oder ihr Ruf ihnen vorausleitet und die Glücksfee sie gezielt anschreibt. Melyssa bezahlt die Helden nicht direkt, sondern verspricht ihnen einen Teil des Schatzes (maximal die Hälfte). Mittels eines HÄNDLERSEGENS wird sie die Abmachung vor den Augen der Götter besiegeln lassen.

☛ Hatten die Helden bereits schon mit den Zeforikas zu tun und einen guten Eindruck hinterlassen, so wäre auch ein Verwandter Melyssas als Kontaktperson denkbar. Beispielsweise könnte Adnan di Zeforika die Helden über eine Kontaktperson anwerben, sie aber gleichzeitig auch beauftragen, seine Tochter zu beschützen und ihn über ihre Aktionen auf dem Laufenden zu halten. In diesem Fall bekommen die Questadores von ihm eine zusätzliche Vergütung von 50 Dukaten pro Person (im Vergleich zur Hälfte des Schatzes wenig, aber Adnan glaubt nicht so recht an Dareons unermesslichen Reichtum – er will nur ein Auge auf Melyssa haben).

☛ Die Helden können, ohne dass sie zu Beginn von dem Schatz ahnen, in das Abenteuer rund um **Die entsprungene Braut** (siehe S. 22) verwickelt werden. Der Junker wird ihnen in diesem Fall die Schmuckschatulle als Belohnung übergeben und die findigen Helden erhalten dadurch auch den eingnähten Schlüssel (siehe S. 36). Da der Schlüssel ein auffälliges Symbol trägt (ein D und ein Z), können sie nach einiger Zeit ermitteln (beispielsweise durch 25 angesammelte TaP* in *Heraldik*, eine Probe alle zwei Tage erlaubt), dass er der Familie Zeforika zugeordnet werden muss. Wenn Melyssa über Mittelsmänner in Erfahrung bringen kann, dass ein weiterer Schlüssel aufgetaucht ist, wird sie die Helden einladen und ihnen die Geschichte erzählen. Gemeinsam können sie dann nach der Versteigerungsliste der Möbel suchen und sich auf die Suche nach den restlichen Schlüsseln machen. Oder die Helden begeben sich von selbst nach Chorhop und werden so in die weiteren Ereignisse verstrickt.

☛ Schließlich kann es auch möglich sein, dass einer der Helden ein Freund von Girasandro ist und von seinem Schicksal als Gefangener erfahren hat. Natürlich gilt es den Geweihten zu befreien und später seiner abenteuerlichen Geschichte rund um das Gold der Zeforikas nachzugehen.

☛ Auch Melyssa könnte eine Freundin eines Helden sein, vielleicht von einem Abenteurer, der auf Phexens Pfaden wandelt oder gar ein Geweihter des Gottes ist. Die Glücksfee könnte auch eine ehemalige Liebschaft eines Helden sein oder es gibt noch andere Gründe, warum Melyssa den Helden und seine Gefährten direkt beauftragt.

DIE EINZELNEN SCHLÜSSEL ZUR SCHATZKAMMER

Obwohl schon Jahrhunderte vergangen sind, liegen die Schlüssel immer noch in ihren Verstecken oder befinden sich ganz in der Nähe der Möbelstücke. Zumindest lässt sich in jedem Fall ihr jetziger Standort rekonstruieren. Sobald die Helden die Auktionsliste von Melyssa bekommen haben (oder die Information auf anderem Wege beschafft haben), steht ihrer Spurensuche nichts mehr im Weg.

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht, wo die einzelnen Schlüssel zu finden sind, bei den einzelnen Abenteuern finden Sie ebenfalls noch einen entsprechenden Vermerk. Dort ist zudem auch noch angegeben, was sie an dem Abenteuer ändern sollten, wenn Sie die Kampagne um das **Blutbefleckte Gold** spielen wollen. Auch Phelicitas' Vorgehen wird kurz beschrieben.

DIE ENTSPRUNGENE BRAUT

(SEITE 22)

Der Schlüssel in diesem Abenteuer lagert in einer Schmuckschatulle des Junkers von Borkenfeld. Sein Vorfahre *Efferdlieb* war ein weitgereister Mann, der in Brabak bei der Auktion die wunderschöne Schatulle erwarb und sie seiner Angebeteten schenkte. Seitdem ist sie im Besitz der Junkersfamilie und wird als kleiner Familienschatz aufbewahrt.

Der Schlüssel ist in der rotsamtenen Innenseite des Kästchens verborgen. Man muss nur die Ummantelung lösen und schon fällt einem der Schlüssel entgegen. Die Junkersfamilie hat zwar den Schlüssel schon früher bemerkt, wusste jedoch nichts damit anzufangen und beließ ihn in dem Versteck. Sofern die Helden dem Junker seine Braut zurückbringen, wird er ihnen die Schatulle mitsamt Schlüssel gerne überlassen. Er hat dafür eigentlich keine Verwendung – genau genommen findet er die Schatulle sogar ganz fürchterlich, eine Meinung, die er mit Praiadette teilt.

KRÖTEGOLD

(SEITE 37)

Der nächste Schlüssel gelangte in die Hände einer alanfani-schen Seefahrerfamilie namens *Maluga*. Als Versteck diente ein abschraubbares Tischbein eines alten Esstisches. In Al'Anfa erfahren die Helden jedoch durch Nachforschungen (15 TaP* in *Gassenwissen*, jeden Tag eine Probe erlaubt), dass der letzte Kapitän der Maluga-Familie vor einigen Jahren auf See verschollen ist, die Route lässt sich jedoch leicht bei der Hafenmeisterei oder der Magierakademie rekonstruieren. Die Helden haben Glück im Unglück. Zwar ist der Kapitän tot und auch das Schiff ist untergegangen, aber die Überreste einiger Möbel wurden mit dem Matrosen Malor auf eine einsame Insel gespült. Verfolgen die Helden die Reiseroute, befragen beispielsweise auch eingeborene Utulus, erfahren sie von der Stelle, an der das Schiff unterging: Malors Insel. Der Tisch befindet sich nun im Besitz des Matrosen, der ihn als Standfläche für seine Götzenstatue benutzt. Hergeben wird er den Tisch (oder das Bein), wenn die Helden ihm gegen seinen Feind, den Echsengeist beistehen.



FÜTTER FÜR AL'TACHT

(SEITE 53)

In Fasar wartet ein weiterer Schlüssel auf die Helden. Der Thron Dareons, den er sich einst aus Ebenholz erbauen ließ, ist das Versteck des dritten Schlüssels. Der Käufer war *Islim ibn Chadar*, ein Vorfahre Kerime al'Chadidas. Verfolgen die Helden in Fasar die Spur des Thrones (20 TaP* in *Gassenwissen*, jeden Tag eine Probe erlaubt), so erfahren sie, dass dieser wohl längst (Edel-)Kleinholz ist, der Schlüssel aber über Umwege an den Wesir Nadrash ibn Hamid gefallen ist. Dieser rückt das wertvolle Kleinod aber nicht freiwillig heraus. Die Helden müssen ihn entweder überreden (30 TaP* in *Überreden*, jeden Tag eine Probe erlaubt) und mindestens 50 Dukaten bezahlen oder ihm den Schlüssel anderweitig abnehmen.

GEFÄHRLICHE TRÄUME

(SEITE 80)

Der Kleiderschrank mit dem doppelten Boden ist über einige Umwege an den Phextempel von Lowangen gegangen. Die größte Schwierigkeit ist es, überhaupt die Spur des Schlüssels zu finden, denn der Schrank wechselte, nachdem ein Händler aus Gareth ihn erwarb, mehrmals den Besitzer. Bei intensiven Nachforschungen in Gareth (30 TaP* in *Gassenwissen*, jeden Tag eine Probe erlaubt), finden die Helden schließlich die Spur. Die Tempelvorsteherin des Phextempels in Lowangen ist gerne bereit den Helden Schrank und Schlüssel zu überlassen – allerdings erwartet sie auch eine Gegenleistung, sodass die Helden über diesen Weg in das Abenteuer verstrickt werden.

GRAB DES GRAVENS

(SEITE 97)

Der letzte Schlüssel schließlich befindet sich im Bornland. Ein Vorfahre der Stoerrebrandts hat ihn erworben, indem er eine prachtvolle Kommode aus Mohagoni aus den Beständen Dareons kaufte. Die Kommode ist mittlerweile Kleinholz, aber in Festum (oder Gareth) lässt sich anhand einiger Aufzeichnungen feststellen, was mit dem Schlüssel geschehen ist (35 TaP* in *Lesen/Schreiben Garethi* oder 15 TaP* in *Hauswirtschaft*, jeden Tag eine Probe erlaubt): Der Schlüssel sollte eingeschmolzen werden, landete aber bei Peranka Ruderow, die ihn aufbewahrte (sie fand die Verzierungen des Schlüssels ungewöhnlich und war begeistert von der Kunstfertigkeit des Schmieds). Allerdings hat sie den Schlüssel irgendwann an Xebbert verkauft und dieser hat ihn seinem Meister gegeben, sodass nun Gorm Ghune in seinem Besitz ist und nichts damit anzufangen weiß. Er spürt jedoch dessen dämonischen Ursprung und will ihn beizeiten untersuchen.

DER WEG ZUR HÖHLE

Dareons Hort befindet sich irgendwo in den südlichen Ausläufern des Regengebirges in der Nähe des Stammesgebietes der Napewanha. Eine exakte Verortung können Sie selbst vornehmen. Der Hort liegt in einem schwer zugänglichen Tal direkt an einem Wasserfall. Doch zunächst müssen die Helden dorthin gelangen. Durch Girasandro besitzen sie eine Karte, die sie sicher zu dem Tal führen wird.

DIE REISEROUTE

Welchen Weg die Helden nehmen werden, um zum Tal zu gelangen, kann niemand im Vorfeld erraten. Mit großer Wahrscheinlichkeit werden sie von Chorchop aus reisen, aber die Umstände könnten auch einen anderen Ausgangspunkt festlegen. Aus diesem Grund wird es an dieser Stelle keine exakte Angabe zur Reiseroute geben, noch wie viele Tage die Expedition dauern wird. Selbst Girasandro kann nicht exakt bestimmen, wie lange man wirklich braucht, doch seinen Schätzungen zufolge benötigt man von Chorchop aus zwei bis drei Wochen.

REISEVORBEREITUNGEN

Sollte Melyssa über die Zeit verfügen, sich auf die Expedition vorbereiten zu können, so wird sie ein Dutzend Lastenträger und ebenso viele Esel und Maultiere mitnehmen, um den Schatz auch transportieren zu können (was sie nicht weiß: Die Anzahl wird nicht ausreichen, um wirklich das gesamte Gold zu transportieren).

Proviand und Ausrüstung stellt Melyssa in ausreichender Qualität und Menge zur Verfügung. Sie kann auf einige Ressourcen zurückgreifen, auch ein paar Heiltränke oder Elixiere kann sie für die Expedition aufreiben. Die genaue Menge können Sie an den Erfahrungsgrad ihrer Spielrunde anpassen.

DIE EXPEDITION IN ZAHLEN (WEGE DES ENTDECKERS)

Falls Sie mit den optionalen Regeln aus **Wege des Entdeckers** spielen, dann gelten folgende Werte für die Expedition:

Ausrüstungswert: 5

Qualität der Mannschaft: 4

Moral: 4

Loyalität: 9

BEGEGNUNGEN IM DSCHUNGEL

Nicht nur die Schatzhöhle birgt Gefahren für Leib und Leben der Helden, auch der Dschungel Südaventuriens ist ein feindlicher Ort. Suchen Sie sich während der Reise be-

liebzig auf der nachfolgenden Liste etwas aus oder würfeln Sie für jeden Reisetag die Begegnungen zufällig aus. Bei einer 1-4 auf einem W6 kommt es zu keiner besonderen Begegnung, bei einer 5 findet eine Begegnung, bei einer 6 sogar zwei statt. Anschließend würfeln Sie mit einem W20 die Art der Begegnung aus und konsultieren die weiteren Erklärungen.

1-6: Flora

Die Helden stoßen im Dschungel zufällig auf eine besondere Pflanze. Würfeln Sie mit 2W6, um die genaue Art zu bestimmen. Beachten Sie auch die Jahreszeit, denn nicht immer trägt die Pflanze Früchte oder blüht. Die genaue Wirkung der Pflanzen können Sie der **ZooBotanica** entnehmen.

- 2) **Vragieswurzel**
- 3) **Boronie**
- 4) **Disdychonda**
- 5) **Carlog**
- 6) **Moarana-Liane**
- 7) **Bananenstaude**
- 8) **Zunderschwamm**
- 9) **Arganstrauch**
- 10) **Rote Pfeilblüte**
- 11) **Wirselkraut**
- 12) **Waldwebe**

Disdychonda

INI 8+1W6 **PA** 0 **LeP** 20 (Stamm) **RS** 3 (Stamm)

Blatt (4):

LeP 10 **RS** 3 **DK** H **AT** 8* **TP** W3 SP / KR**

Raubnessel (2W20):

LeP 5 **RS** 1 **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6-2 SP**

AuP 50 **MR** 18 / 10 **WS** 8 **GW** 6

Kampfregel: 2 AT je Blatt, W3 Attacken durch Raubnesseln je KR

*) Eine gelungene AT führt zum Einfangen des Opfers. Befreiung nach Ringen-Regeln

***) Ab 5 SP wirkt einmalig das Gift (Stufe 4) der Pflanze: 2W6 SP und vollständige Lähmung

7-12: Fauna

Die südaventurische Tierwelt ist oft noch gefährlicher als die Flora. Die meisten Kreaturen stellen für einen Menschen eine potentielle Gefahr dar, da die Zweibeiner oft in das Revier einer Kreatur eindringen, ohne es zu wissen. Würfeln Sie weiter mit 2W6.

2) **Dschungeltiger:** Die Helden sind in das Revier eines gefährlichen Dschungeltigers eingedrungen. Gelingt einem der Helden eine Probe auf *Tierkunde* +7, so kann sein Verhalten die Raubkatze beruhigen. Ansonsten droht ein Angriff des Tiers.

Dschungeltiger

INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 50 **RS** 2 **KO** 16
Prankenrieb: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+5
Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 2W6+3
GS 14 / 4* **AuP** 50 **MR** 1 / 8 **GW** 12

Jagd:+10, Angriff

Beute: 100 Rationen Fleisch (zäh), Fell (Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Dschungel), Anspringen (10) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenrieb und Biss), Hinterhalt (12), Niederwerfen (4, Prankenrieb)

*) Wenn der Tiger sein Opfer bezwungen hat, dann schleppt er seine Beute mit GS 4 weg und lässt nur von ihr ab, wenn er stirbt oder eine regeltechnische Wunde erleidet.

3) **Greifkatze:** Die Abenteurer erblicken eine scheue Greifkatze, die sich schnell wieder verbirgt. Allerdings haben die Helden an den nächsten drei Tagen mehr Zuversicht als üblich (MU +1).

4) **Vampirfledermäuse:** Die ganze Gruppe wird von einem Schwarm Vampirfledermäuse (1W20+20) als lohnendes Ziel betrachtet. Erst wenn die Hälfte der Tiere besiegt ist, suchen sich die Übrigen ein leichteres Opfer.

Vampirfledermaus

INI 5+2W6 **PA** 0 **LeP** 5 **RS** 0 **KO** 7
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W2 SP*
GS 15 **AuP** 55 **MR** 2 **GW** 1

Beute: Haut (wertlos)

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Gezielter Angriff / Verbeißen (und SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6), Gelände (Höhle)

*) Wer durch Bisse mehr als 5, 10, 15 ... SP erlitten hat, hat sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5, 10, 15 ... % mit einer der folgenden Krankheit infiziert: *Schlafkrankheit* (1-4), *Lutanas* (5-13), *Rascher Wahn* (14-18), *Tollwut* (19-20).

5) **Alligator:** In der Nähe eines Flusses treffen die Helden auf einen gut getarnten Alligator. Er greift sie aus dem Hinterhalt an, lässt aber von den Helden ab, sobald er die Hälfte seiner LeP eingebüßt hat.

Alligator

INI 8+1W6 **PA** 5 **LeP** 45 **RS** 4 **KO** 16
Schwanz: **DK** N **AT** 12* **TP** 1W6+2
Biss: **DK** H **AT** 12* **TP** 2W6
GS 6 / 7 **AuP** 35 **MR** 6 / 8 **GW** 10

Beute: 60 bis 70 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer; zu Iryanleder verarbeitet Luxusartikel), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)

*) Der Alligator hat zwei Attacken pro KR, mit Rachen und Schwanz greift er gleichzeitig verschiedene Gegner an

6-8) Moosäffchen, Panther und andere scheue Tiere:

Moosäffchen sind in der Regel harmlos, ab und an werfen sie ein paar matschige Früchte auf die Helden, aber sie wollen spielen und sind keine ernsthafte Bedrohung – nur lästig. Ein Panther hingegen mag gefährlich wirken, sucht aber bei größeren Gruppen von Menschen lieber das Weite.



FLECKENPANTHER

9-10) **Würgeschlange:** Die Helden sind so dicht an einer Würgeschlange vorbeigekommen, dass sie einen der Questadoren fälschlicherweise für Beute hält und aus dem Hinterhalt angreifen wird.

Würgeschlange

INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 60 **RS** 1 **KO** 15
Biss: **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6+2
Würgen: **DK** H **AT** 15* **TP** (A) KR x 1W6 TP
GS 2 **AuP** 50 **MR** 6 / 8 **GW** 12

Beute: 100 bis 200 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfregeln: Würgen (20), Hinterhalt (9)

*) Sobald die Schlange sich an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen.

11) **Brabaker Waldelefant:** Ein kleines, niedliches Jungtier steht plötzlich vor den Helden und sieht sie neugierig an. Verhält sich die Gruppe eher unauffällig (*Tierkunde*-Probe +3), dann provozieren sie auch nicht das Muttertier, das sich ganz in der Nähe aufhält.

Brabaker Waldelefant

INI 6+1W6 **PA** 6 **LeP** 130 **RS** 3 **KO** 25
Stoßzähne: **DK** HNS **AT** 12 **TP** 2W6
Trampeln: **DK** H **AT** 6 **TP** 3W20
GS 12 **AuP** 40 **MR** 0 / 9 **GW** 18

Jagd:+7, Angriff

Beute: 1.500 bis 2.000 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Stoßzähne (5 D je Stein / pro Zahn bis zu 15 Stein)

Besondere Kampfregelein: Gelände (Wald), Niederwerfen (Stoßzähne, 12), Überrennen (14, 5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

12) (Brüll-)Morfu: Auch wenn Morfus im Dschungel ein seltener Anblick sind, so entdecken die Helden eine Schleimspur und etwa in sieben Schritt Entfernung auch das Morfu. Bei einer 1 auf dem W6 ist es sogar eines der legendären Brüllmorfus, die erst einen entsetzlichen Schrei ausstoßen, bevor sie ihre Giftpfeile abschießen.

Morfu und Brüllmorfu***

INI 2+1W3 **PA** 0 **LeP** 40 **RS** 1 **KO** 14
Hornsplitter: **DK** HN5P **AT** 12* **TP** 1W6-1(+Gift)**
GS 0,5 **AuP** - **MR** 18 / 10 **GW** 10

Beute: 60 Rationen Fleisch (giftig; Stufe: 7, Wirkung: 2W20 SP pro Ration, Beginn 3+1W3 Stunden, Dauer: 1 SP pro SR bis Wirkung vollständig), Giftsplitter (je 2 S für jeden danebengeschossenen Splitter)

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff (SP statt TP), Gelände (Sumpf)

*) Das Morfu schießt eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner ab, wobei für jeden einzelnen Splitter gewürfelt wird, ob er trifft oder nicht. Den Splittern kann nicht ausgewichen werden, aber die Attacke des Morfu ist um die Bewegung des Zieles und die Zielgröße erschwert (s. Fernkampf).

**) Verursacht ein Splitter SP, kommt zusätzlich das Gift des Morfus zum Tragen. Stufe: 1, Wirkung: 1W3 SP / 1 SP, Beginn: sofort

***) Das Brüllen eines Brüllmorfus ist einschüchternd. Misslingt eine MU-Probe, so verliert das Opfer 1W6 MU-Punkte für 1W6 Stunden.

13-15: Kulturschaffende

Auch wenn eine Begegnung mit Kulturschaffenden selten ist, so kann es dennoch passieren, dass die Helden auf Eingeborene oder andere Zweibeiner treffen. Würfeln Sie nun mit 2W6.

2) Schwarzoger: Ein Schwarzoger ist auf der Jagd und die leckeren Helden seine Beute.

Schwarzoger

Faust: **INI** 12 + 1W6 **AT** 14 **PA** 10
TP(A) 2W6+5 TP **DK** HN
Keule: **INI** 10 + 1W6 **AT** 12 **PA** 8
TP 3W6+4 **DK** N
LeP 45 **AuP** 40 **WS** 10 **RS** 2 **MR** 2 / 8 **GS** 10

Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen

Besonderheiten: *Selbstbeherrschung* 10 (18/20/25), *Sinnenschärfe* 8 (10/12/12)

Relevante Eigenschaften: MU 18, GE 13, KO 20, KK 25

3) Verirrter: Ein Verirrter begegnet den Helden, offenbar ist er schon seit Jahren im Dschungel unterwegs. Er wird in der Regel fliehen oder die Helden um Hilfe bitten.

4) Sklavenjäger: Die Helden treffen auf eine Gruppe von Sklavenjägern (1W3+3). Sollten die Helden gefährlich aussehen oder in der Überzahl sein, sind die Sklavenjäger ausgesprochen freundlich. Sind die Abenteurer in der Unterzahl oder sehen wie leichte Opfer aus, werden die Sklavenjäger versuchen, sie gefangen zu nehmen. Sie stammen aus Al'Anfa, Mengbilla oder einer anderen Sklavenhalterstadt.

5-10) Waldmensen: Eine Gruppe von Jägern (2W6+2). Je nachdem wo die Helden sich befinden, sind es entweder Mohaha oder Napewanha. Die Jäger sind gegenüber den Helden vorsichtig, doch beschwichtigende Gesten und Geschenke (*Etikette*-Probe +3) lassen die bedrohliche Situation freundschaftlichem Verhalten weichen.

10) Expedition: Eine Reisegruppe (1W6+1), die sich auf der Suche nach einer Stadt aus Gold, einem Katzentempel oder Dareons Schatz befindet. Es handelt sich im Regelfall um eine freundliche Begegnung.

Menschen (Waldmensen, Sklavenjäger, Questadores)

Speer:

INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W+5 **DK** S

Sklaventod:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

Dolch:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H

Kurzbogen:

INI 10+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+4

LeP 30-35 **AuP** 30-35 **WS** 6 **RS** 0-3 **MR** 0-4 **GS** 6-8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Scharfschütze, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: versuchen zu fliehen, wenn sie die Hälfte ihrer LeP verloren haben. *Selbstbeherrschung* 5 (13/12/13), *Sinnenschärfe* 8 (11/12/12), Sklavenjäger tragen oft Iryanrüstungen, Questadores oft einen Kürass

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 12, KK 13

12) Ziliten: In der Nähe von Wasser können die Helden auf die seltenen Ziliten treffen (1W3+1). In der Regel versuchen die Fischmensen zu fliehen und legen sich nicht mit den Helden an. Lassen die Helden sie in Ruhe, haben sie die nächsten drei Tage ein gutes Gefühl und treffen fast immer gute Entscheidungen (IN +1).

16-20: Besondere Ereignisse

Nicht nur Flora und Fauna können eine Gefahr darstellen, auch andere Ereignisse stellen die Helden mitunter vor erhebliche Probleme (weiter mit 1W6).

1, 2) Tropenregen: Ein überraschender Tropenregen ergießt sich. Die Helden regenerieren in dieser Nacht 2 Punkte weniger.

3, 4) Schlucht: Eine Schlucht hindert die Helden an der Weiterreise. Bei einer 1 und 2 auf W6 ist eine Brücke ganz in der Nähe (Höhenangst!), ansonsten kostet die Schlucht die Helden einen Umweg von einem Reisetag.

5) Vulkanausbruch oder Erdbeben: Die Helden werden Zeuge einer Naturkatastrophe. Mittels einer *Körperbeherrschung*-Probe +5 entgehen sie 1W6+1 SP (durch Stürze, umfallende Bäume, herunterfallende Tiere etc.). Die Naturkatastrophe war aber zu weit weg, als dass sie eine größere Bedrohung darstellt.

6) Blutiger Rotz: Überprüfen Sie, ob einer der Helden durch den Aufenthalt im Dschungel am Blutigem Rotz erkrankt ist.

Mehr über die Region und Reisen durch den Dschungel finden Sie in **Meridiana 12ff.**

DAS TAL DES GRABMALS

Dareon suchte nicht umsonst das verborgene Tal als Ort seiner ewigen Ruhe aus. Ohne das Wissen um die Lage des Tals ist es fast nicht zu entdecken. Es gibt nur einen einzigen Zugang, eine schmale Spalte zwischen einigen Felsen, die ausreichend ist, um in Kolonne hintereinander zu laufen. Hat man jedoch die Spalte passiert, so gelangt man in ein wunderschönes, geradezu paradiesisches Tal, das mit lichtem Dschungel bedeckt ist.

Die erste Gefahr, die auf die Helden lauert, ist die Passage selbst. Bei 1 und 2 auf W6 fallen einige Steine hinunter, gerade in dem Moment, wo die Helden die Stelle passieren. Mittels einer GE- oder *Ausweichen*-Probe +4 kann man dem

Schaden entgehen, ansonsten werden 2W6+4 SP fällig. Der Steinschlag ist nicht natürlichen Ursprungs. Eine alte, verankerte Magie der Wudu wirkt immer noch hier und wer auch immer das Tal unerlaubt betritt, riskiert einen Steinschlag. Mittels ODEM, oder anderen Möglichkeiten Magie aufzuspüren, kann man ein leichtes Klimmen an den Bergen bemerken. Überreste von Erschlagenen findet man nicht – der Dschungel hinterlässt nach einigen Jahren so gut wie keine Spuren mehr.

DER WASSERFALL

Das Portal liegt etwa 10 Schritt über dem Erdboden, direkt neben einem Wasserfall. Von einem paradiesischen Teich, in den der Wasserfall sich ergießt, gibt es einen Weg, der bis zu dem oberen Bereich des Wasserfalls hinaufführt. Am Ende des Weges, kurz nachdem man den Wasserfall passiert hat, steht man direkt vor dem Portal, das einen Eingang zu einer Höhle blockiert. Man kann den auffälligen Zugang bereits von unten sehen.

Sollte es auf dem Weg zu einem Kampf kommen, so besteht wegen der Feuchtigkeit die Gefahr auszurutschen und in den Teich zu fallen. Jede misslungene AT oder PA hat eine *Körperbeherrschung*-Probe zur Folge, bei deren Misslingen stürzt man in den Teich (verletzt sich aber nicht). Ein Patzer und nachfolgendes Stolpern oder ein Sturz führt dazu, dass man sich sogar an den Felsen verletzt (2W6+2 SP).

MACHT DER WUDU, WACHT DER ΠΑΡΕΩΑΠΗΑ

Die einzigen Spuren, die auf eine frühe Zivilisation im Tal hinweisen, sind einige Mauerüberreste und verwitterte Statuen, die noch aus der Zeit der Wudu stammen. Einst lebten die Waldmenschen hier in einer prachtvollen Stadt, doch kurz vor ihrem Untergang verließen auch sie diese Siedlung. Der Dschungel holte sich in den Folgejahren das Tal wieder zurück und hinterließ nur noch ein paar überwucherte Reste der einst stolzen Zivilisation.

Die in der Nähe lebenden Waldmenschen vom Stamm der Napewanha betreten das Tal nicht, jedoch ist kein Tabu dafür verantwortlich, sondern ein Versprechen gegenüber den Wudu, das Tal zu bewachen. Der Wortlaut des Versprechens ist mittlerweile in Vergessenheit geraten, doch hatten die Wudu dort offenbar eine magische Quelle ähnlich einer Kraftlinie genutzt, die bei unsachgemäßer Ausübung der Magie heftige Zerstörungen anrichten konnte – und einfachen Napewanha-Schamanen traute man offenbar nicht zu, die Magie zu beherrschen. Heute wird diese Wacht kaum aufrechterhalten, sodass die Helden – wie auch Dareon einst – sich kaum über einen Napewanha-Späher Sorgen machen müssen (bei einer 20 auf W20 hält ein Späher am Eingangsbereich des Tals Wache und wird seine Sippe verständigen, die dann mit 1W20+10 Stammeskriegern die Helden höflich, aber unmissverständlich darum bittet, das Tal zu verlassen. Werte können Sie aus der Liste der Zufallsbegegnungen entnehmen).

PHELICITAS ANGRIFF

Kurz vor dem Portal ist die beste Gelegenheit, die Helden und Phelicitas aufeinandertreffen zu lassen. Vor der Kulisse des Wasserfalls können Sie einen spannenden Kampf inszenieren, wo Stürze nicht zwangsläufig mit dem Tod eines Helden enden. Die Zahl ihrer Begleiter können Sie den Umständen anpassen, als Vorschlag mögen hier 1W6+2 Piraten dienen.

DAS PORTAL DES TASFARELEL

Der Zugang zu dem Hort ist durch ein kreisrundes Portal gesichert, das die Form einer Münze besitzt, verziert mit unzähligen Dämonenfratzen. Auch wenn es gülden schimmert, so ist es doch kein echtes Gold, sondern Stahl, überzogen mit einer dünnen Schicht Pyrit. Wertvolle Edelsteine, die als zusätzliche Verzierungen dienen, erweisen sich schnell als ein wertloses, glasähnliches Material.

Das Portal verfügt über sechs Schlüssellöcher, die in einem gleichmäßigen Kreis angebracht sind. Die Löcher sind so platziert, dass sie die Mäuler, Augen, Nasen und andere Körperöffnungen von Dämonen darstellen.

DER ÖFFNUNGSMEECHANISMUS

Sobald man einen der sechs Schlüssel in eines der Schlüssellöcher gesteckt hat und umdreht, bewegt sich der Kreis der Schlüssellöcher so weit, dass ein menschengroßes Wesen wieder direkt vor einer der Öffnungen steht und den nächsten Schlüssel benutzen kann. Wenn alle sechs passenden Schlüssel benutzt worden sind, öffnet sich das Portal mit Hilfe einer mechanischen Bewegung, die bar jeden Naturgesetztes ausgeführt wird und jeden Betrachter mit einem mulmigen Gefühl zurückläßt (MU-Probe, bei Misslingen alle Proben um 1 Punkt erschwert, solange man sich in der Höhle aufhält).

Die Höhle widersetzt sich grundlegend allen Versuchen, sie mit anderen Mitteln zu betreten (siehe unten).

Um diesen Zugang zu entdecken, müssen die Helden mindestens acht Stunden konzentriert suchen und dabei mittels einer Kooperationsprobe 50 TaP* in *Sinnenschärfe* ansammeln (siehe **WdS 14**). Sollte ein Held die Gabe *Zwergennase* besitzen, so reicht schon eine bestandene Probe aus, die aber um 7 Punkte erschwert ist.

Ob Tasfarelel jedoch will, dass die Helden diesen Weg nutzen, ist keinesfalls sicher. Möglicherweise läßt er die Höhle bebene und die Helden müssen Steinschlägen entgehen.

DER SICHERUNGSMEECHANISMUS

Das Portal ist eine Gabe von Tasfarelel an Dareon, erworben als Paktgeschenk. Grabungen durch die Mauer lassen die Werkzeuge zerbrechen, Magie hat nicht die gewünschte Wirkung.

Einzig Liturgien mögen für kurze Zeit helfen (beispielsweise sinnvolle Anwendungen von Ingerimm- oder Praios-Liturgien), doch dauerhaft kann man das Tor nicht in die Knie zwingen.

Versuche, sich anderweitig Zutritt zu verschaffen, werden mit einem Fluch bestraft, der mit dem Hexenfluch *Pech an den Hals wünschen* vergleichbar ist und mit 20 RkP* wirkt. Zudem kann es passieren, dass etwas schief läuft – Tasfarelels Macht ist groß an diesem Ort.

DER WÄCHTER DES SCHATZES – ZSAH'LURG

Zu Dareons Lebzeiten war die Grotte – sah man von Fledermäusen und den allgegenwärtigen Ratten ab – unbewohnt. Doch vor etwa 300 Jahren entdeckte eine gewaltige Monstrosität, die in einem angrenzenden Höhlensystem lebte, eine Schwachstelle im Fels und grub sich zur Schatzkammer durch – offenbar war es Tasfarelels Wille, denn die Kreatur wurde nicht durch die Macht des Portals aufgehalten.

Zsah'Lurg, so der Name der Höhlendrachens-Chimäre, staunte nicht schlecht über den Schatzhort, den er in der Grotte fand und beschloss, Dareons Anlage als sein neues Zuhause zu beanspruchen. Hier ernährte er sich von kleinen Tieren, die sich in die Höhle verirrt und schlief den Rest der Zeit, um seine Kräfte zu sparen.

Erschaffen wurde die groteske Chimäre in Selem. Dort hatte ein Zirkel finsterner Chimärologen einen jungen Höhlendrachensfangen können und ihn mit anderen Echsenwesen und einem Jaguar gekreuzt. *Zsah'Lurg* war jedoch so wütend über sein neues Aussehen, dass er bei der erstbesten Gelegenheit seine Erschaffer tötete und sich ins Regengebirge zurückzog.

Nur alle paar Jahrzehnte verirrt sich Waldmenschen oder Questadores in das Höhlensystem und stießen durch *Zsah'Lurgs* Durchbruch auf Dareons Schatzkammer. Lange konnten sich diese Eindringlinge jedoch nicht des Goldes erfreuen, machte die Drachens-Chimäre ihnen doch schnell den Garaus und verspeiste sie als Zwischenmahlzeit. Da er nur wenig Geschmack an den Zweibeinern findet und lieber seine Ruhe haben will, hat er mittlerweile den alten Zugang wieder verschlossen (dennoch können die Helden die losen Steine bemerken, s.o.).

Sobald er jedoch hört, dass sich das Portal öffnet, wird er sich erheben, die Wände hochklettern und sich zwischen den Säulenelementen verstecken, um auf seine Opfer zu lauern.

INI 12+1W6	LeP 150	RS 9*		
Biss:	DK HN	AT 16	PA 12	TP 3W+7
Prankenhiel:	DK HN	AT 11	PA 12	TP 2W6+6
Schwanzschlag:	DK HNS	AT 15	PA 12	TP 1W6+4
Trampeln:	DK H	AT 7	PA –	TP 4W6
GS 12	AuP –	MR 16	GW 20	

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro Kampfrunde (Biss und Prankenhiel oder Prankenhiel und Schwanzschlag möglich), Hinterhalt (6), Feuerodem (2 SP pro KR auf 5 Schritt, 1 SP pro KR auf 10 Schritt), sehr großer Gegner, Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhiel) / Niederwerfen (9) / Umklammern (11, der Drache drückt einen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhiel 9)

Magie: erfahren in *Objekt*, unerfahren in *Hellsicht* und *Herrschaft*. Es gelten die Regeln für drachische Magie, siehe **ZooBotanica 49**

Konfliktverhalten: Zunächst wird sich die Chimäre verbergen. Sie nutzt dabei ihr raubkatzenartiges Verhalten und ihre *Hinterhalt*-Fertigkeit. Mittels *Magie* ist Zsah'Lurg in der Lage, auch noch einen *IGNORANTIA*-artigen Zauber zu wirken, der den Wert um weitere 10 Punkte erhöhen kann. Er greift anschließend mit einem *gezielten Biss-Angriff* gegen den Kopf an und stürzt sich auf die restlichen Gegner um sie zu *zertrampeln*. Sollte jemand überleben, verfolgt er ihn und greift mittels *Prankenhieben* und *Feuerodem* an. Bedrängen ihn zu viele Helden, wird er sich wieder nach oben zurückziehen, mittels *Magie* oder *Feuerodem* die gegnerischen Zauberer und Fernkämpfer bedrängen und sich danach wieder auf die Nahkämpfer stürzen. Zsah'Lurg gewährt keine Gnade und kämpft bis zu seinem Tod.

*) Am Bauch besitzt die Chimäre einen weichen Panzer (RS 4). Man kann sie mittels eines *Gezielten Stichs* erreichen (Erschweris wie gegen die Rüstungszone Bauch – zwar ist die Zone groß, aber leider wegen der Bewegung der Chimäre nicht leicht zu treffen).

DAREONS FLUCH

Nicht nur durch das Portal und die Kreatur wird der Schatz geschützt – auch der Fluch Dareons wirkt noch immer. Als Diener des Tasfarel hatte Dareon die Beschwörung von *Blutbeflecktem Gold* beherrscht (**WdZ 210**). Zur Absiche-

rung seines Schatzes jedoch wollte er ein viel mächtigeres Instrument einsetzen und so verriet ihm Tasfarel den Wahren Namen einer Variante der dämonischen Essenz. Mit der Essenz verfluchte er einen Teil seines Schatzes, um genau zu sein alles Silber, was hier lagert (aus diesem Grund nannte Dareon die Essenz auch scherzhaft blutbeflecktes Silber). Es entfaltet seine Kraft, wenn es aus der Schatzkammer entfernt wird. Der Schaden trifft den Träger des Silbers, bis es diesem gelingt, das Silber zu verschenken. Der Fluch geht dann auf den neuen Besitzer über. Leider endet der Fluch nicht, wenn man das Silber zurückbringt, sondern nur mittels eines Exorzismus oder der Zerstörung der dämonischen Essenz.

VERFLUCHTES SILBER

Von der Wirkung des Silbers sind sämtliche Silbergegenstände des Schatzes betroffen! Sobald ein Held mit einem Silbergegenstand die Höhle verlässt, verliert er 1 LeP pro Tag. Ab dem siebten Tag hört er Stimmen in seinem Kopf, die ihn vor dem Silber warnen und ihm erklären, wie er den Fluch abgeben kann. Wichtig ist dabei, dass man das Silber jemandem schenkt, der es auch freiwillig an sich nimmt. (Die Werte des Verfluchten Silber entsprechen ansonsten denen des Blutbefleckten Goldes, siehe **WdZ 210**, der Wahre Name ist jedoch 2/2)

DIE MÜTTER ALLER SCHÄTZE

Sobald die Helden endlich alle Hürden hinter sich gelassen haben, alle Gefahren überlebt und alle Gegner besiegt haben, wartet auf sie einer der größten Schätze Aventuriens. Auch wenn man annehmen könnte, dass der Schatz von Dareon Zeforika nur eine Legende ist und kein Körnchen Wahrheit dahinter steckt, so hat das alte Schlitzohr doch einen großen Teil seines Vermögens in Sicherheit gebracht – und er befindet sich hier in der Schatzhöhle.

Der Schatz besteht aus einem Haufen von aufgeschütteten Gold- und Silbermünzen, aus denen weitere wertvolle Gegenstände ragen. Am Rande des Münzhaufens befinden sich sechs Truhen, die weitere Schätze bergen. Nachfolgend ist der Inhalt von Dareons Schatz aufgeführt.

Die Schatzhöhle ist etwa 50 auf 80 Schritt groß und wird von 20 tragenden Säulen gestützt. Ein 20 Schritt langer Gang führt vom Portal geradewegs zur Höhle.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kaum eines Aventuriers Auge hat je einen derartigen Glanz, einen derartigen Reichtum erblickt. Vor euch liegt ein Berg voll mit Gold, Silber, Edelsteinen, Elfenbein und Perlen. Inmitten des Berges weitere Truhen, die ihren wertvollen Inhalt noch verbergen. Aber eines steht fest: Selbst die Stoerrebrandts, die Zornbrechts und Paligans, ja sogar die Kaiserin des Mittelreiches würden vor Neid erblassen!

DER MÜNZHAUFEN

Die Helden stehen vor einem der größten Schatzhorte Aventuriens. Ein Schatz, der sich selbst mit dem Hort eines Drachen messen lassen kann (oder um genau zu sein – der Hort einer Drachenchimäre ist).

Dabei werden jedem, der die Grotte betritt zunächst die Unmengen an Münzen und Kleinodien auffallen, die sich über dem Boden des Raumes verteilen. Die Häufung der Münzen ist auf der gegenüberliegenden Seite des Zugangs zur Schatzhöhle am größten und sie bilden dort einen eigenen kleinen Berg, der sich um die lebensgroße Statue Dareons (aus Marmor und Elfenbein, Wert: ca. 1.000 Dukaten, in den Händen hält er ein *Weißes Auge*, siehe Kasten Das Weiße Auge) gesammelt haben. So gigantisch der Wert des Goldes auch sein muss: Die wahren Kostbarkeiten bewahrte Dareon in den sechs Schatzkisten auf, die einen Kreis um seine Statue herum bilden.

Der Haufen umfasst unzählige Münzen aus aller Herren Länder. Bornische Batzen, alanfanische Dublonen, mittelreichische Dukaten, ja selbst solch seltene Münzen wie Amazonenkronen und Balioer Räder finden sich in dem Münzhaufen.

Zusammengerechnet sind es etwa 360.000 Dukaten, davon ist ein Drittel Silber (und damit verflucht).

Außerdem können Sie eine beliebige Zahl von Rüstungen, Schmuckstücken und Waffen in dem Schatzhaufen unterbringen. Auch einzelne magische Gegenstände, wie etwa

eine Dschinnenlampe, aranische Teppiche oder einen Zauberring können Sie getrost hier unterbringen (insgesamt sollten diese Gegenstände auch etwa 100.000 Dukaten wert sein). Die wertvolleren Einzelstücke befinden sich hingegen in den Truhen.

Falls Sie ein paar unterschiedliche Münzen benennen wollen:

Fremdwährung	Mittelreich
1 Batzen	1 Dukaten
1 Silbergroschen	1 Silbertaler
1 Nostrische Krone	5 Silbertaler
1 Andrataler	5 Silbertaler
1 Gulden	5 Silbertaler
1 Balihoer Rad	10 Dukaten
1 Amazonenkronen	12 Silbertaler
1 Horasdor	20 Dukaten
1 Alaster	500 Dukaten
1 Marawedi	2 Dukaten
1 Zechine	2 Silbertaler
1 Dublone	2 Dukaten
1 Oreal	1 Silbertaler
1 Suvar	1 Dukaten
1 Hedsch	1 Silbertaler

DAS WEIßES AUGE

Dareon besaß ein *Weißes Auge* (siehe **WdA 131**), das nur noch einen unsauber erhaltenen Rest von Dareons letzten Befehlen enthält und ansonsten auch nur noch unzuverlässig funktioniert (bei 1-3 auf dem W6 zerstückelte Nachrichten oder Fehlfunktionen). Dennoch können sie dadurch Dareon betrachten, denn die letzte gespeicherte Nachricht stammt von dem Händler höchstselbst. Es ist ein Gruß und eine Warnung zugleich – er beglückwünscht die Grabräuber zu ihrem Erfolg und verflucht und verdammt sie zugleich auch für ihre Dreistigkeit.



DIE TRUHEN

In den sechs Schatztruhen lagern Dareons kostbarste Schätze. Dort befinden sich seine magischen Artefakte, besondere Schmuckstücke und alles, was einer zusätzlichen Sicherung bedurfte.

DIE SICHERUNGEN DER KISTEN

Die sechs Kisten aus Eichenholz haben dank der günstigen Bedingungen in der Höhle die Zeit überdauert und sind immer noch sehr stabil.

Jede Kiste kann mit einem der Portalschlüssel **geöffnet** werden. Doch den Helden stehen auch andere Möglichkeiten offen, beispielsweise ein FORAMEN, eine Probe auf *Schlösser Knacken* oder rohe *Gewalt* (beispielsweise mit Hilfe eines Stemmeisens). Die Proben sind jeweils bei den Truhen vermerkt. Rohe Gewalt kann jedoch den Inhalt der Truhen beschädigen: Bei einer gewürfelten 1 auf dem W6 wurde einer der Gegenstände beschädigt.

Einige der Kisten sind zudem mit einer **Falle** gesichert.

ERSTE TRUHE

Öffnen: *Schlösser Knacken* +5; FORAMEN +5, 6 AsP; Gewalt (Strukturpunkte: 60, Härte 5, Struktur 12)

Falle: Bolzenschleuder (**Katakomben 69**), funktioniert aber nur noch bei 1 und 2 auf 1W6, es handelt sich um ein Äquivalent zu einer Schweren Armbrust

Inhalt:

- ein *Vorkosterpokal* (siehe **WdA 116**)
- ein außergewöhnlich guter Streitkolben (TP +3, BF -5) aus Maraskan Stahl (BF -1) mit dem Namen *Schädeltrümmerer*
- eine außergewöhnlich gute Basiliskenzunge (TP +3, BF -5) aus Zwergen Stahl (BF -2) mit der Technik des Zwergenspanns hergestellt (TP +2, BF -4), trägt den Namen *Sehnenschnneider*
- 10 goldene Halsketten (Wert: jeweils 20 Silbertaler)
- 5 silberne Halsketten (Wert: jeweils 7 Silbertaler)
- 3 goldene Stirnreife (Wert: jeweils 8 Dukaten)
- 2 silberne Stirnreife (Wert: jeweils 3 Dukaten)
- 10 Zwergengold-Barren, jeweils ein Stein schwer (Wert: jeweils 80 Dukaten)

ZWEITE TRUHE

Öffnen: *Schlösser Knacken* +8; FORAMEN +8, 7 AsP; Gewalt (Strukturpunkte: 55, Härte 4, Struktur 13)

Falle: Giftorn (**Katakomben 67**) mit Kukris, jedoch kaum noch wirksam (Held erleidet einmalig 1W6 SP)

Inhalt:

- *Gemmen der Gedankenbilder* (siehe **WdA 122**), jedoch sind nur noch vier Tochtersteine in der Truhe, die restlichen zwei wurden zu Zeiten Dareons zerstört, alle Gemmen haben die Form von Brillanten

● 3 *Schutzamulette* (siehe **WdA 125**), ein Amulett besitzt noch eine Ladung von drei, die übrigen haben ihre vollen drei Ladungen, sie bestehen jeweils aus Silber, Mondsilber und Gold.

● die Statuette eines Mohagötzen aus Elfenbein und Grüner Jade, verziert mit Perlen (Wert: 30 Dukaten)

● 4 Statuetten aus Bronze, Götterdarstellungen der Wudu, erschweren bei Besitz Liturgien um bis zu 3 Punkte, aber bei Hochschamanen des Kamaluq und bei Korgeweiheten erleichtern sie Liturgien um den gleichen Betrag (Wert: jeweils 4 Dukaten)

● 3 kleine, mit Ornamenten verzierte Döschen aus Uthuria, mondsilberartiges Material, aber federleicht (Wert: jeweils 5 Dukaten)

● 2 Marmorstatuen aus früh-bosparanischer Zeit mit den Darstellungen von Rahja und Phex (Wert: jeweils 7 Dukaten)

DRIITTE TRUHE

Öffnen: *Schlösser Knacken* +12; FORAMEN +12, 8 AsP; Gewalt (Strukturpunkte: 50, Härte 6, Struktur 14)

Inhalt:

● eine *Karte der Umwege* (siehe **WdA 118**), die die Helden angeblich zu einem noch größeren Schatz führen soll – den es jedoch nicht gibt.

● ein Kettenhemd aus Toschkiril

● ein samtenes Säckchen mit sieben Diamanten (Wert: jeweils 100 Dukaten)

● 66 Weiße Perlen (Wert: jeweils 1 Dukaten)

● 34 Schwarze Perlen (Wert: jeweils 3 Dukaten)

● 21 Saphire (Wert: jeweils 13 Dukaten)

● 13 Rubine (Wert: jeweils 30 Dukaten)

● 15 Smaragde (Wert: jeweils 25 Dukaten)

● eine Handvoll Fusseln

VIERTHE TRUHE

Öffnen: *Schlösser Knacken* +11; FORAMEN +11, 8 AsP; Gewalt (Strukturpunkte: 55, Härte 6, Struktur 16)

Inhalt:

● ein *Kraftgürtel* (siehe **WdA 115**)

● eine *Transkriptionslinse* (siehe **WdA 120**) mit einer von drei Ladungen

● 2 Prunkdolche, am Knauf verziert mit jeweils einem Topas (Wert: jeweils 20 Dukaten)

● ein riesiger Stein aus Katzensgold (Wert: ca. 30 Dukaten, Besitzer ist aber verflucht und alle seine Proben sind grundsätzlich um 1 Punkt erschwert)

● eine Kette aus Jade und Perlen (Wert: 25 Dukaten)

● verschiedene Proben von Unmetallen, meist in der Menge einer Unze (Wert: ca. 100 Dukaten)

● 17 Opale (Wert: jeweils 7 Dukaten)

FÜNFTE TRUHE

Öffnen: *Schlösser Knacken* +6; FORAMEN +6, 6 AsP; Gewalt (Strukturpunkte: 50, Härte 4, Struktur 14)

Inhalt:

● ein *Hammer der Schmerzen* (siehe **WdA 112**)

● ein besonderer Sklaventod (TP +2, BF -4) aus 100% Endurium (TP +2, BF -5, WM +1/+1) mit dem Namen *Nachtschneider*

● ein besonderer Großer Sklaventod (TP +2, BF -4) aus 50% Endurium (TP +1, BF -4, WM +1/0) mit dem Namen *Diamantspalter*

● 5 Mindorium-Barren, jeweils ein Viertelstein schwer (Wert: jeweils 50 Dukaten)

● 2 Arkanium-Barren, jeweils ein Viertelstein schwer (Wert: jeweils 1.000 Dukaten)

● 1 Endurium-Barren, ein Stein schwer (Wert: 12.000 Dukaten)

● 1 Alicorn (Wert: ca. 300 Dukaten)

● 12 Elfenbein-Zähne, unbearbeitet (Wert: jeweils 25 Dukaten)

SECHSTE TRUHE

Öffnen: *Schlösser Knacken* +8; FORAMEN +8, 7 AsP; Gewalt (Strukturpunkte: 60, Härte 7, Struktur 13)

Falle: früher ein Zauberzeichen, die einen KULMINATIO auslösen sollten. Funktioniert aber nur bei 1 bis 3 auf W6

Inhalt:

● *Grandenretter* (siehe **WdA 114**)

● *Die Lebende Rüstung* (siehe **WdA 113**)

● 13 leuchtende Gwen-Petryl-Steine im verschiedenen Größen (Wert: 800 Dukaten)

● 7 Aventurine (Wert: jeweils 8 Dukaten)

● 1 Beutel mit Grüner Jade (Wert: 25 Dukaten)

● 13 Mondsilber-Barren, jeweils ein Stein schwer (Wert: jeweils 75 Dukaten)

Sie können natürlich beliebige weitere Gegenstände und Schätze in den Truhen auftauchen lassen, z.B. um einen Helden individuell zu belohnen.

BELOHNUNG

Für das Finden des Zeforika-Schatzes und das Überleben der Fallen und Ungeheuer hat sich jeder Held **300 Abenteuerpunkte** verdient. Außerdem sollte jeder Überlebende **fünf Spezielle Erfahrungen** auf Talente und/oder Zauber erhalten, welche er häufig eingesetzt hat, beispielsweise *Sinnenschärfe*, *Geschichtswissen*, *Sagen/Legenden*, *Athletik*. Auch die Gaben *Gefahreninstinkt* oder *Zwergennase* können gerne mit einer Speziellen Erfahrung gesteigert werden.

AUSSICHT

☛ Melyssa wird nach der Entdeckung des Schatzes im Ansehen ihres Vaters steigen und vorerst zwar weiterhin die Lotterie betreiben, doch sich nach einer Nachfolgerin umsehen, da sie lieber Phex auf andere Weise dienen möchte. Ob sie einst die Nachfolge ihres Vaters antreten wird, steht noch nicht fest. Noch hat sie dafür nichts übrig, aber sie hat sich mit ihrem Coup in den Kreis der Favoriten katapultiert.

☛ Adnan beansprucht das Gold nicht für sich, sondern überlässt es Melyssa. Er lässt sie öffentlich mehrfach loben und begnügt sich mit der Rolle des gutherzigen und stolzen Vaters. Der Streit mit Belura hingegen hat sich verschärft.

☛ Phelicitas' Schicksal liegt möglicherweise in den Händen der Helden. Sofern sie noch lebt, kann sie als rachsüchtige Erzfeindin oder sogar loyale Verbündete fungieren (wenn die Helden ihr Leben geschont haben).

☛ Belura wird auf der einen Seite bitter enttäuscht sein, dass er nicht den Schatz gefunden hat, aber er ist auch nicht sonderlich nachtragend. Mittel, um den Helden zu schaden wird er nicht aufwenden, er wird sich eher in den nächsten Jahren mit Adnan um das Erbe streiten.

☛ Girasandro wird weiter die Welt erkunden, sein Blick wandert Richtung der fernen Gestaden Uthurias, seine Retter wird er aber so schnell nicht vergessen und wird versuchen, die neureichen Helden zu überreden, in uthurisches Land zu investieren oder ihn nach Porto Velvenya zu begleiten.



RUHESTAND DER HELDEN

Fällt der Schatz in die Hände der Helden, so haben sie für immer ausgesorgt. Jeder der Abenteurer muss sich nicht länger Sorgen um seine Zukunft machen, sie sind alle finanziell abgesichert. Doch auch wenn dies ein schöner Abschluss für ein Leben voller Abenteuer und Gefahren sein kann, so muss kein Held den Ruhestand antreten. Sie sind zwar reich, doch auch reiche Helden können Abenteuer erleben. Allein den Schatz zu bergen wird Monate dauern, da die wenigen Lasttiere nicht ausreichen werden, um in einem Zug die Kammer zu leeren.

GIRASANDROS RETTUNG

Die Rettung des Avesgeweihten kann an einer beliebigen Stelle des Abenteurers erfolgen. Denkbar wäre, dass die Helden den Spieß umkehren, und Jagd auf die Piraten machen, oder das Phelicitas ihn am Ende mit zu dem Portal mitnimmt, um ihn als Druckmittel gegen die Helden einzusetzen.

Girasandro wird als Geweihter nicht wie ein gewöhnlicher Gefangener behandelt, sondern wie ein Ehrengast. Das missfällt zwar einem Teil von Phelicitas' Besatzung, aber die Kapitänin mag den Geweihten und lässt ihn sogar in ihrer Kajüte schlafen. Im Gegenzug hat sich Girasandro auch mit Phelicitas arrangiert und hilft ihr –dennoch will er lieber wieder frei sein und wartet auf eine Gelegenheit zur Flucht. Er wird weder gefesselt noch geknebelt, sodass seine Flucht nicht zu schwer sein sollte, wenn die Helfen ihm dabei helfen. Er setzt sich jedoch für Phelicitas ein, wenn es darum geht, ob man sie henkt oder nicht.

DRAMATIS PERSONAE

DIE GEGENSPIELER DER HELDEN

Eine spannende Schatzsuche lebt nicht nur von den zahlreichen Gefahren, die man erst überwinden muss, um das Gold in den Händen zu halten, sondern auch von der Bedrohung durch jemanden, der einem den Schatz vor der Nase wegschnappen will.

Im vorliegenden Abenteuer haben es die Helden mit der jungen, aber erfahrenen Seeräuberin *Phelicitas „Geraucis“ Mandola* zu tun.

Von Belura angeworben, ist Phelicitas mit ihrer kleinen Thalukke, der „Prinzessin Nimea“, auf der Suche nach den Schlüsseln. Phelicitas hat anfangs weniger Informationen als die Helden, aber mit Girasandros Gefangennahme weiß

sie zumindest über das Portal, das Tal und das Vorhandensein der Schlüssel Bescheid. Als erfahrene Piratin wird sie zunächst den Helden hinterhersegeln und versuchen, ihnen das Artefakt wieder abzujagen.

PHELICITAS „GERAUCIS“ MANDOLA

Erscheinung: Die Brabakerin ist eine Frau Mitte zwanzig, mit einem hübschen Gesicht, aber einer vergleichsweise kräftigen Gestalt. Sie trägt Tag und Nacht ihr Glückspoftuch, ansonsten abenteuerliche Kleidung, wie es sich für eine echte Piratin gehört.

Hintergrund: Aufgewachsen in den Gossen Brabaks, glaubte Phelicitas schon immer, dass sie für ein besseres Leben bestimmt war. Als jugendliche Streunerin brach sie in die Villen

der Adligen ein, wurde aber von Belura di Zeforika erwischt. Der Reeder fand die Streunerin aber so attraktiv, dass er sie verschonte, allerdings musste sie sich dafür in seine Dienste stellen. Um sich ihrer Loyalität zu versichern, gaukelte er ihr vor, dass ihre Eltern der Familie Geraucis angehörten und sie durch eine Intrige des jetzigen Familienoberhauptes ums Leben kamen. So schürte Belura ihren Hass auf seine Konkurrenten. Phelicitas blühte unter Beluras Obhut auf, wurde bald schon Kapitänin eines eigenen Schiffes und führte für ihren Herrn Kaperfahrten durch. Mit dem Gold der Zeforikas will sie endlich ihren rechtmäßigen Platz an der Spitze erkaufen – dafür ist sie auch bereit, Belura zu betrügen.

Funktion: Phelicitas ist die Gegenspielerin der Helden. Schicksalsschläge und das Leben als Piratin haben sie hart gemacht, doch sie ist keineswegs unnötig grausam. Sie betrachtet die Helden als potenzielle Konkurrenz und wird entsprechend auch gegen sie vorgehen, setzt jedoch zunächst eher auf Einschüchterung und wird erst zu den Waffen greifen, wenn ihre Drohungen wirkungslos bleiben.

Zitate: „Ich bin eine geborene Geraucis. Oder hat jemand etwas dagegen?“

„Kommt lieber nicht auf dumme Gedanken, dann müssen wir auch nicht unnötig euer Blut vergießen.“

„Teilen? Nein, ich denke nicht. Wir haben derzeit die bessere Ausgangssituation.“

Phelicitas

Säbel:

INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4* DK N
LeP 31 AuP 31 WS 6 RS 0 MR 6 GS 8

Eigenschaften:

MU 15, KL 13, IN 16, CH 14, FF 14, GE 15, KO 12, KK 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 13, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 13, Sinnenschärfe 11

Ausrüstung: Glückskopftuch (Mittels OBJEKTSEGEN gebundener GLÜCKSEGEN)

Kampfverhalten: Kämpft in der Regel nur, wenn sie muss. Dann aber auch bis sie zwei regeltechnische Wunden erlitten hat oder unter ein Drittel ihrer Lebensenergie gefallen ist.

*) ein verbesserter Säbel mit TP +1

PHELICITAS' MANNSCHAFT

Die Kapitänin verfügt zwar nur über eine kleine Thalukke, dafür aber über eine erfahrene und eingeschworene Mannschaft.

☛ **Thorm Thormson** (*1000 BF, blonder, langer Schnauzbart, tiefe Stimme, trägt immer mindestens zwei Orknasen bei sich) sieht zwar aus wie ein Thorwaler, ist in Wahrheit jedoch ein entlaufener bornischer Leibeigener namens Wasilef Karpezki. Er wurde vor zwei Jahren von Phelicitas von einem alanfanischen Sklavenhändler befreit und ist ihr gegenüber absolut loyal und der Mann fürs Grobe.

☛ **Farucha** (*1003 BF, schwarze Zöpfchen, Nasenringe, süchtig nach Samthauch) begann eine Ausbildung als Alchimistin, wurde aber von Bund des Roten Salamanders geächtet, als sie

einen befreundeten Alchimisten während eines Rausches erschlug. Phelicitas nutzt das Wissen Faruchas, um allerlei Salben und andere alchemistische Elixiere herzustellen.

☛ **Abrico Vidal** (*1010 BF, schwarzer Dreitagebart, hochgestochene Sprechweise, duftet nach schwerem Parfüm), ist ein Brabaker und ehemaliger Geliebter Phelicitas. Er ist im Grunde ein gutmütiger Mensch, gleichzeitig auch ein Schwerenöter und Herzensbrecher, der nur ungern Gewalt einsetzt, wenn ein paar freundliche Worte das Gleiche erreichen können.

☛ **Japa-Guro** (*999 BF, Waldmensch, nur mit einem Lendenschurz bekleidet, Luola-Malereien auf seinem gesamten Körper) ist ein begnadeter Bogenschütze. Er steht, wie auch schon sein Vater, in den Diensten Beluras und überwacht Phelicitas heimlich. Zwar hat er noch nie als Stammesangehöriger im Dschungel gelebt, doch er gibt viel auf seine Yakosh-Dey-Wurzeln und hält gerne Rituale zu Ehren von Kamaluq ab.

Piraten

Säbel:

INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Dolch:

INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK H

Fausthieb:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H

LeP 31 AuP 31 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Eigenschaften:

MU 13, KL 11, IN 12, CH 10, FF 12, GE 14, KO 12, KK 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Wuchtschlag

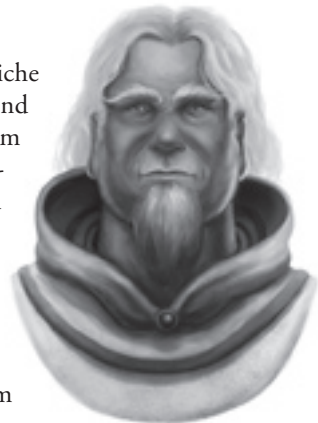
Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6

Erfahrene Piraten: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Kampfverhalten: Piraten kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt haben oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere Finten und Wuchtschläge ein (+2 bis +4), um auf maximaler DK zu bleiben.

BELURA DI ZEFORIKA

Auch wenn er der eigentliche Drahtzieher im Hintergrund ist, tritt Belura nicht direkt im Abenteuer auf. Durch Melyssas Einbruch erst auf den Plan gerufen, will er unbedingt den Schatz finden und so seinen Ruhm mehren. Seit Jahren ist er mit Adnan verfeindet, glaubt er doch, dass sein Stiefbruder ihn bei einem Diamantengeschäft übers Ohr gehauen hat. Mit Melyssa unterhält er keine Feindschaft, im Gegenteil, er mag sie. Dennoch ist sie eine Konkurrentin und er muss sie daran hindern, den Schatz zu finden.



DIE VERBÜNDETEN DER HELDEN

Die Helden können während ihrer Schatzsuche auf Melyssa di Zeforika vertrauen, ebenso auf Girasandro, wenn sie ihn aus den Fängen der Piraten gerettet haben.

ΑΔΠΑΠ ΔΙ ΖΕΦΟΡΙΚΑ

Das alternde Familienoberhaupt verhält sich in diesem Abenteuer eher passiv und nimmt die Rolle eines Beobachters ein. Er verfolgt Melyssas Weg und die Aktionen der Helden, wird aber nicht in das Geschehen eingreifen – nicht mal, wenn seine Tochter in Gefahr ist. Er lebt ganz nach der Devise „Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex“.

ΜΕΛΥΣΣΑ ΔΙ ΖΕΦΟΡΙΚΑ

Erscheinung: Eine hübsche Braunhaarige mit Locken und türkisfarbenen Augen. In Chorhop trägt sie alananische Mode (geschlitztes Kleid, viel Schmuck), im Dschungel hingegen taugliche Reisekleidung aus Leder.

Hintergrund: Melyssa ist das jüngste von sieben Kindern Adnans und mit großer Schönheit gesegnet. Sie ist die Glücksfee der Chorhoper Lotterien und seit Jahren so etwas wie ein Maskottchen der Stadt. Ihr Vater hatte schon zahlreiche Male versucht sie zu verheiraten, doch jedes Mal scheiterten seine Bemühungen. Ihre zweite Identität ist die einer erfolgreichen Fassadenkletterin, findet sie dieses phexgefällige Leben doch viel interessanter. Nachdem sie von dem Schlüssel weiß, ist sie Feuer und Flamme, den Schatz zu finden.

Funktion: Sie ist einerseits Auftraggeberin, aber auch Gefährtin der Helden auf ihrer Reise durch den Dschungel.

Zitate: „Immer nur Glücksfee sein ist langweilig.“

„Belura ist ein Schurke. Ja, er mag recht haben, mein Vater hat ihn betrogen, aber dass er gleich meinen Freund entführt, geht zu weit.“

„Gold ist wichtig, aber es reizt mich vor allem der Nervenkitzel.“

ΓΙΡΑΣΑΝΔΡΟ ΓΑΛΑΡΑ

Erscheinung: Ein athletischer Südländer mit Dreitagebart, lächelt und lacht häufig, hat selbst in ausweglosen Lagen ansteckend gute Laune, ist jedoch auch recht eitel und verbringt selbst im Dschungel gerne seine Zeit damit, sich mit allerlei Belhankaner Duftölen einzureiben.

Hintergrund: Der Chorhoper war einst der Lehrling eines Botanikers und ließ sich als junger Mann Aves weihen. Seine unzähligen Streifzüge durch den Dschungel ließen ihn immer wieder auf unbekannte Pflanzen stoßen, die er seinem Meister brachte. Zu seinen Freunden zählt Melyssa di Zeforika, die früher seine Geliebte war und noch immer eine tiefe Freundschaft mit ihm teilt.

Funktion: Girasandro ist das Entführungsoffer von Piraten geworden und eines der Ziele der Helden sollte es sein, ihn aus den Klauen der Schurken zu retten.

Zitate: „Still! Hörst du die Flügelschläge des Paradiesflatterers? Die gelbe Meronga-Pflanze muss ganz in der Nähe sein!“

„Aves führt mich. Wohin? Das werden wir noch früh genug erfahren.“

„Bitte, bitte. Die Kapitänin mag eine Piratin sein, aber wer von euch hat immer ein praiosgefälliges Verhalten, hm? Er möge vortreten.“

DIE ENTSPRUNGENE BRAUT

VON GUDRUN SCHÜRER

Stichworte zum Abenteuer: ein Feenlabyrinth, Biestinger, eine verschollene Braut und ein besorgter Bräutigam

Ort: Albernia, in der Nähe des Farindelwaldes

Zeit: beliebig

Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: niedrig

Erfahrung (Helden): Einsteiger



AUF EIN WORT

Tsa zum Gruße, werter Meister! Wenn Sie Ihren Spielern die Gelegenheit zu echten Heldentaten bieten wollen, dann sind Sie hier richtig: In einem verwunschenen Irrgarten lauern weder Wegelagerer noch Schwarzmagier, sondern viel unberechenbarere Gegner: Eine Bande übermütiger Biestinger.

Der Hintergrund der Handlung ist schnell erzählt: Der *Junker von Borkenfeld*, der ein kleines Gut im schönen Albernia sein Eigen nennt, hat im Hinterhof einen Heckenirrgarten, in dem es nicht mit rechten Dingen zugeht. Alle Versuche, ihn abholzen zu lassen, sind an eigentümlichen Widrigkeiten gescheitert, und jetzt ist auch noch seine junge Braut darin verschwunden. Eben diese sollen Ihre Helden finden und zurückbringen.

Sobald sie den Garten betreten haben, müssen die Helden sich mit den haarigen Bewohnern herumschlagen, bis sie im Zentrum des Gartens die Braut und ein Tor in eine Feenwelt finden, durch das die Biestinger kommen und gehen können, wie es ihnen beliebt.

Selbstverständlich ist diese Aufgabe leicht auf die klassische Art zu lösen. Jeder, der halbwegs mit einer Waffe umgehen

kann, mäht alles nieder, was ihm vor die Füße läuft, klemmt sich die Braut unter den Arm und bringt sie zum Auftraggeber zurück. Wir versichern Ihnen aber: Es macht keinen Spaß. Es ist keine Herausforderung, ein Kaiserhörnchen zu töten (nur sollte man ihm nicht in die großen Knopfaugen blicken, wenn man den Todesstoß ansetzt). Die Helden werden nach getaner Arbeit nicht zufrieden sein, zumal damit das Problem mit dem Feentor nicht gelöst ist. Besser ist es, die ganze Angelegenheit mit Witz und Verstand anzupacken und die Biestinger zu überzeugen, ihre Unarten zu unterlassen. Möglicherweise kann dem Junker auch sein verwunschener Garten schmackhaft gemacht werden. Am Ende findet sich vielleicht gar ein Wächter für das Tor, der Sorge trägt, dass beide Parteien friedlich miteinander auskommen können.

ANWENDUNGSHINWEISE

Dieses Abenteuer spielt in Albernia zu einer beliebigen Zeit. Die Komplexität ist sowohl für die Spieler, als auch für Sie als Meister niedrig. An Vorbereitung bedarf es lediglich des Durchlesens, auf weitere Spielhilfen können Sie guten Gewissens verzichten. Sie müssen keine Randbedingungen beachten, die sich durch Kultur, Politik, Geschichte oder aus sonstigen Gründen stellen. Mit nur geringen Anpassungen können Sie den Ort des Geschehens auch in eine beliebige andere Region Aventuriens übertragen.

Die Handlung dieses Abenteuers ist geradlinig und übersichtlich. Zuerst wird die einleitende Sequenz erzählt, am Ende dann die abschließende. Den Weg dazwischen wählen Ihre Helden, weshalb dafür nur eine Anzahl Begegnungen beschrieben ist, die – mit wenigen Einschränkungen – an einem beliebigen Punkt des Garten stattfinden können. Nach Gutdünken können Sie auch die Vorkommnisse einstreuen, die in der Begegnungstabelle am Ende des Abenteuers zusammengestellt sind. Irgendwann werden die Retter dann bei der Braut ankommen.

ABKÜRZUNGEN

MU (Mut), **KL** (Klugheit), **IN** (Intuition),

CH (Charisma), **FF** (Fingerfertigkeit),

GE (Gewandtheit), **KO** (Konstitution),

KK (Körperkraft), **INI** (Initiative), **AT** (Attacke),

PA (Parade), **FK** (Fernkampf), **RS** (Rüstungsschutz),

TP (Trefferpunkte), **TP(A)** (Trefferpunkte (Ausdauer)),

SP (Schadenspunkte), **TaP** (Talentpunkte),

ZfP (Zauberfertigkeitpunkte), **LeP** (Lebenspunkte),

AuP (Ausdauerpunkte), **AsP** (Astralpunkte),

KR (Kampfrunde), **SR** (Spielrunde)

Ein * hinter einer Eigenschaft oder Fertigkeit bezeichnet die Anzahl der bei einer Probe übrig behaltenen Punkte.

Was die Zusammensetzung des Rettungstrupps betrifft, gibt es kaum Einschränkungen. Für Orks ist es wohl nicht die richtige Aufgabe, auch Achaz sind zu exotisch, zumal sie in den Bewohnern ihre nächste Mahlzeit sehen könnten. Einen Ritter in Gestechrüstung, einen gelehrten Magietheoretiker und einen Inquisitor zu den Biestingern zu schicken, mag seinen eigenen Reiz haben, macht Ihnen, lieber Meister, aber das Leben schwer. Gut geeignet ist jeder Held, der Spaß an der Freude haben kann: Streuner, Gaukler, Schelme und Tsa- oder Phexgeweihte, sowie – unabhängig von Kultur und Profession – alle Charaktere mit Humor.

VORAUSSETZUNGEN

Sie brauchen nur die Regeln des **Basis-Hardcovers** und davon im Wesentlichen das Talentsystem. Im Grunde benötigen Sie auch kein weiteres Hintergrundwissen, es sei denn, Sie möchten Ihren Helden vorab etwas über Alberrnia und seinen Bezug zum Feenvolk erzählen. In diesem Fall sei Ihnen die Spielhilfe **Großer Fluss** zur Lektüre empfohlen. Weitere Informationen über die derischen Vettern der Biestinger finden Sie in der **ZooBotanica**.

ORIENTIERUNG

Die Meisterkarte (auf Seite 27) zeigt den Grundriss des Irrgartens mit Kennzeichnungen an den für Begegnungen günstigen Stellen. Die vorgeschlagenen Orte liegen an Punkten, die die Helden auf ihrem Weg ins Zentrum – auch dieser ist markiert – passieren müssen. Darüber hinaus sind weitere alternative Begegnungspunkte aufgezeichnet, die Sie nach Gutdünken statt der vorgesehenen verwenden können. Selbstverständlich bietet der Garten auch jede Menge Platz für eigene Ideen.

Da die Helden gelegentlich auch Hecken sehen werden, wo gar keine sind (siehe **Meister Brommel** auf Seite 25), sollten Sie sie den Plan selbst zeichnen lassen. Optional können Sie Ihren Spielern auch die Kopiervorlage in die Hand geben.

Da die Wege ziemlich rechtwinkelig verlaufen, sollten die Helden auch mit einem selbst gezeichneten Plan wenig Probleme haben und sich zurechtfinden, zumal die Entfernungen durch das Raster gut eingeschätzt werden können. Sollten sie trotzdem einmal verwirrt sein, etwa durch Meister Brommels Heckenillusionen, verlangen sie eine *Orientierung*-Probe von ihnen, unter Umständen gefolgt von einer *Sinnenschärfe*- oder KL-Probe. Bei Gelingen können Sie den Irrläufern mit einem Hinweis auf die Sprünge helfen.

Noch eine Bemerkung zu dem berühmten Faden aus jener anderen Geschichte: Für Nagetiere aller Art ist ein Wollfaden oder ein Hanfseil eine schmackhafte Abwechslung im Speiseplan. Biestinger bilden da keine Ausnahme. Sollten die Helden nicht gerade eine geschmiedete Kette am Eingang befestigen und dann abrollen, um den Weg zurück zu finden, sehen sie allenfalls noch eine schon ziemlich träge

Maus am anderen Ende ihres stark verkürzten Leitfadens, die vielleicht noch einen kleinen Rülpsen von sich gibt, bevor sie sich aus dem Staub macht. Auch andere Wegmarkierungen werden leicht das Opfer der Gartenbewohner, wenn die Helden keine gute Begründung dafür haben, warum die frechen Kaiserhörnchen ausgerechnet dieses Kreidekreuz nicht wegwischen sollten.

KAMPFREGELEN

... sind mangels würdiger Gegner weniger wichtig. Für den Fall der Fälle sind aber die benötigten Werte für die Bewohner angegeben. Sie finden sie im jeweiligen Abschnitt, bzw. gleich hier: Tiere, mit Ausnahme des Bären, parieren nicht, sie weichen aus, und zwar ziemlich flink (siehe **Biestinger** auf Seite 24). In unserem speziellen Fall sind sie auch so schlau, nicht in das Leder des Stulpenstiefels zu beißen, sondern werden die Zähne zielsicher zwischen Stiefel und Lederzeug in die blanke Wade schlagen. Die Hörnchen können mit ihren Nussgeschossen auch erstaunlich genau zwischen die Augen treffen. Deshalb gilt in diesem Abenteuer: Bei Gegnern, die kleiner als einen halben Schritt sind, ist der Rüstungsschutz der Helden gleich 0.

MAGIE

Durch die Nähe zum Feenreich sind alle Zauber, die nicht die Merkmale *Schaden* oder *Dämonisch* tragen, um 3 Punkte erleichtert. Trotzdem, oder gerade deshalb, ist Vorsicht geboten. Ein unbedachter ODEM oder ANALYS bringt dem Zauberdnden 1W6 SR lang massive Sehstörungen und Kopfschmerzen ein (KL -2), denn statt des erwarteten rötlichen Schimmers erscheint ihm der gesamte Garten als grellrotes Leuchten. Schildern Sie Ihren zauberkundigen Helden, dass sich ihr Wirken hier „irgendwie komisch“ anfühlt und lassen Sie kleine harmlose Nebeneffekte auftreten. Ein Held, auf dem ein AXCELERATUS liegt, könnte z.B. den Eindruck haben, die Stimmen seiner Gefährten lägen eine Oktave tiefer als gewöhnlich, weil er hier auch „schneller hört“.

Bei der Magie der „Gegenseite“ haben Sie als Meister ziemlich freie Hand. Kein Aventurier weiß, zu was Feenwesen fähig sind oder gar, wie sie das anstellen. Sie dürfen also ruhig kreativ sein, sofern es einigermaßen zum Wesen des verzauberten Ortes passt (siehe **Biestinger** auf Seite 24). Es kann Ihnen keiner nachweisen, wenn Sie etwas „nur erfunden“ haben.

TIERISCHE BEGLEITER

Vierbeinige Gefährten werden in dem Garten durch die „magische Atmosphäre“, sowie durch die vielfältigen und fremdartigen Gerüche verwirrt. Besonders Hunde jagen der ersten Duftspur nach und sind dann zunächst verschwunden (die Helden hören nur einen kurzen Kampf und ein klägliches Winseln von jenseits der Hecke). Das nächste Wiedersehen gibt es erst im Zentrum des Gartens, wo das Tier

wahlweise mit den Fetzen eines alten Wappenrocks an Pfoten und Schnauze gefesselt liegt (vielleicht steht ja ein Geiselaustausch an), oder umringt ist von einem halben Dutzend Rotpüschelungen, mit denen es Freundschaft geschlossen hat und die fröhlich auf ihm herumhopsen. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass der vierpfotige Freund zwischenzeitlich einen kurzen Ausflug in die Feenwelt unternommen hat. Vermutlich ist er danach nicht mehr ganz der Alte, was sich z.B. durch höhere Intuition oder Klugheit zeigen kann. Vertrauenteiere bilden eine Ausnahme, sie sind schließlich an Magie gewöhnt. Sie benehmen sich völlig normal und können, falls nötig, sogar eine Rolle als Botschafter übernehmen.

DIE BEWOHNER

VON LIEBLICHEN FEEN

Die in dem Irrgarten wohnenden Feenwesen gehören zum Volk der Biestinger. Sie wurden von den Menschen so genannt, da ihr Aussehen dem eines Tieres gleicht – mal mehr, mal weniger mit menschenähnlichen Zügen. Sie leben auch oft unerkannt in Aventurien abseits ihrer Feenwelten und sind oft für die Menschen unsichtbar, da sie den Tieren gleichen und auf den ersten Blick nichts magisches an sich haben. Allerdings sind sie in der Lage zu sprechen und einige von ihnen verfügen auch über Zauberkräfte.

BIESTINGER

Die Feenwesen haben sich den Irrgarten als Tummelplatz ausgesucht, wo sie sich, unbehelligt von den großen Derebewohnern, austoben können. Hier fühlen sie sich sicher. Deshalb finden sich hier auch Kreaturen, die bislang auf Dere nicht gesehen oder zumindest nicht bemerkt wurden, wie die sonst recht furchtsamen Mäuse. Im Vergleich zu ihren derischen Vettern sind Biestinger zäher, intelligenter, laufen meistens auf zwei Beinen und beherrschen fließend einige Sprachen der Sterblichen (vorzugsweise das Garethi). Außerdem sind sie zweifelsohne magische Wesen. Mit einer Ausnahme – Meister Brommel – benutzen die Tierchen im Irrgarten diese Kraft aber rein intuitiv zu ihrem Nutzen. Ein FORAMEN oder CLAUDIBUS nützt ihnen gar nichts, wohl aber ein AXCELERATUS oder ADLERAUGE. Dabei werden sie sicher kein Lied singen, wie die Elfen, oder gar eine gildenmagische Thesis rezitieren, sondern die arkane Kraft unbewusst dahin lenken, wo sie gebraucht wird, z.B. in die Beinmuskeln, wenn es gilt, möglichst schnell abzuhauen. Die Zauber sind also quasi „eingebaut“ und in den gegebenen Werten implizit enthalten. Deswegen können die Biestinger so gut ausweichen und zielen. Zudem werden Sie vergeblich nach dem Wert für ihre Astralenergie suchen. Gehen Sie davon aus, dass sie unmittelbar an die Lebensenergie oder Ausdauer des Tierchens gekoppelt ist. Falls nicht anders angegeben, ist ihre Magieresistenz durchweg 8.

So bleibt noch die Frage, wie die Kerlchen unschädlich gemacht werden können, ohne sie gleich über das Nirgendmeer, oder dessen Entsprechung im Feenreich, zu schicken. Vorschlag 1: Fangen und fesseln; Vorschlag 2: Erschrecken. Die Kleinen können allerdings ziemlich nachtragend sein. Vorschlag 3: Ablenken. Wenn sie sich von etwas mehr Spaß versprechen, sind die Helden schnell vergessen. Oft hilft es auch schon, ihnen ein Lied vorzuspielen oder zu singen. An Gaukeleien und hübschen Illusionszaubern haben sie auch Freude. Vorschlag 4: Bestechen. Biestinger sind verfressen und die Helden haben Proviant. Zudem haben nahezu alle, sogar der Dachs, eine Schwäche für Milch. Nicht umsonst stellen die Albernier Milch und Kuchen vor ihre Türen, um das Kleine Volk bei Laune zu halten. Aufgrund anatomischer Unzulänglichkeiten können die Feenwesen allerdings keine Kuh melken, deshalb müssen sie ihr Lieblingsgetränk stehlen oder es sich eben schenken lassen. Eine dauerhafte Milchversorgung könnte sie sogar davon überzeugen, zweibeinige Derebewohner in ihrem Garten zu dulden. Verraten Sie das Ihren Helden aber nicht schon gleich zu Anfang!

DIE HECKE

Die Nähe zur Feenwelt hat sich im Laufe der Zeit auch auf die Pflanzen des Gartens, insbesondere auf die Hecke, eine (nicht ganz) gewöhnliche Hasel, ausgewirkt. Sie redet zwar noch nicht, hat aber durchaus Persönlichkeit, mehr oder weniger ein Kollektivbewusstsein. Jedenfalls ist sie eine sehr ordentliche Hecke. Trotz jahrelanger Vernachlässigung sieht sie aus wie frisch gestutzt. Sie ist eine Meisterin im gezielten Sprießen. Sollte also jemand auf den Gedanken kommen, mit roher Gewalt eine Schneise in die grünen Wände zu schlagen, wird sie diesen Makel unverzüglich wieder zuwachsen lassen, notfalls auch, wenn der Held noch drin steht. Es kann durchaus vorkommen, dass sich unbemerkt eine Ranke in das linke Hosenbein hineinschlängelt, um am rechten Ärmel wieder herauszuwachsen. Nebenbei bemerkt: Hier bietet sich eine Möglichkeit, lästige und nicht zu kleine Genossen für eine Weile loszuwerden: Loch hacken, Biestinger hineinwerfen und zwei oder drei Kampfrunden an der Flucht hindern. Es wird ein wenig dauern, bis er wieder draußen ist.

Was die Hasel genauso wenig mag, sind Wesen, die auf ihr herumtrampeln und schwerer sind als ein Taschendrache. Falls die Helden versuchen, über die Hecke zu klettern, z.B. mit Hilfe einer Räuberleiter, wird sie sie mit einem erstaunlich eleganten Schwung wieder abwerfen. Trotz der verhältnismäßig geringen Höhe von drei bis vier Schritt, ist eine *Klettern*-Probe +5 angebracht. Schafft es ein Held auf die Krone, muss er eine *Körperbeherrschung*-Probe +8 ablegen, da die Hasel bockt wie ein wild gewordenes Grautier.

Die grünen Wände beherbergen eine ganze Reihe feeischer und derischer Bewohner, die nicht alle als Akteure in diesem Abenteuer mitmachen, aber viel zur Stimmung beitragen. Schildern Sie der Gruppe das pralle Leben: Rascheln, Getuschel und Gekicher, ein grell pinkfarbenedes Spinnennetz zwischen den Zweigen, ein Kaiserhörnchen, das gerade einem nicht-magischen und völlig verdutzt dreinblickenden

Artgenossen etwas erzählt, dann wieder eine Vogelmutter, die ihr Nest mit konventionellem derischem Vogelgezeter verteidigt.

Eine weitere Besonderheit, die sie mit den übrigen Gräsern und Wildblumen im Garten gemein hat, ist die zunehmende „Jugend“ der Hasel, je näher sie am Feentor wächst. Während die äußere Umrandung ein dichtes, aber der Jahreszeit angemessenes Blattkleid trägt, nimmt der Anteil der frischen Triebe und saftigen Blätter zur Mitte hin zu. Der Wandel ist behutsam und fällt zunächst kaum auf. Fordern Sie eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 von Ihren Helden, bevor Sie sie auf diesen Umstand hinweisen. Die Breite der Hecke beträgt übrigens durchgehend 4 Spann, die der Wege dazwischen etwa das Doppelte. Allzu viel Platz haben die Helden hier nicht und je nach Jahres- und Tageszeit kann es in dem Garten ziemlich schattig sein. Durch die Hasel hindurch sehen kann man höchstens am äußeren Rand des Gartens, jedoch lässt sich auch da nur die nächste Heckenreihe erblicken.

MEISTER BROMMEL

Der alte Streifendachs ist die graue Eminenz des Gartens. Sein Wort hat großes Gewicht und es ist anzunehmen, dass er auch in der Feenwelt eine Persönlichkeit von Ansehen und Einfluss verkörpert. Das Wohlergehen der Biestinger liegt ihm sehr am Herzen, deshalb versucht er, jeden Eindringling zu vertreiben. Wenn echte Gefahr droht, greift er auch zu drastischen Mitteln (wie der Verteilung von Hasenohren). Anders als seine Kollegen kann er bewusst und gezielt zaubern. Allerdings würde er so etwas Schönes wie Magie nicht an plumpe Schadenszauber verschwenden, solange ihm noch andere Möglichkeiten bleiben. Seine Zauberfähigkeit gehorcht den Gesetzen der Feenwelt, weshalb auch für ihn weder Zauberfertigkeiten, noch Astralenergie angegeben sind.

Meister Brommel

Biss:

INI 10+1W6	AT 12	PA 13	TP 1W6+3	DK H	
LeP 20	AuP 35	RS 2	MR 12	WS 6	GS 8

Um die Helden in die Irre zu führen, verbirgt Meister Brommel so manchen Durchgang mit der Illusion einer Hecke. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 fällt den Helden auf, dass

die Blätter dort anscheinend nur Unterseiten haben – eben so, wie sie der alte Dachs von unten sieht. Sobald die Gruppe bemerkt, dass die Hecke zum Teil ein Trugbild ist, gibt er das Täuschungsmanöver auf.

HECKENRÖSCHEN

Sie ist eine Vertreterin des Volks der Taschendrachen, auch Meckerdrachen genannt. Sie gehört nicht zu den Biestingern, wird aber von ihnen akzeptiert und wohnt bereits einige Jahrzehnte in dem Garten. Außer mit den Elstern versteht sie sich mit den anderen Bewohnern prächtig (was daran liegen mag, dass diese ihr arttypisches Gemecker nicht recht ernst nehmen). Selbstverständlich kann sie fliegen und Feuer spucken, letzteres allerdings nur alle 3 KR einmal. Für Heckenröschen gelten die derischen Gesetze der Magie, ihre arkanen Fähigkeiten beschränken sich jedoch auf ihren Lieblingszauber FAVILLUDO (ZfW 8, IN 13 / CH 15 / FF 11). Den schillernden Funkenregen setzt sie gerne zu ihrer eigenen Verteidigung und der ihrer Freunde ein. Er verwirrt besonders ihre Lieblingsfeinde, die Elstern.

Heckenröschen

Biss/Klaue:

INI 14+1W6 **AT** 14 **PA** 8/12 (Boden/Luft)

TP 1W6+4 **DK** H

Flammenstrahl: **INI** 14+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+4

LeP 25 **AuP** 60 **AsP** 20 **RS** 4 **MR** 10 **WS** 6 **GS** 8

Zauber: FAVILLUDO 8 (13/15/11)

DER FAVILLUDO

Dieser Zauber ist nicht in den Basisregeln enthalten, sondern findet sich im **LCD**. Er erzeugt einen Schwarm tanzender Funken in allen Regenbogenfarben um eine Person oder einen Gegenstand. Mit einem Probenzuschlag +2 kann ein leuchtender Panzer um eine Person gebildet werden, der ständig seine Form ändert und im Kampf den Gegner verwirrt. Seine AT wird um $ZfP^*/4$ erschwert. Zauberdauer: 2 Aktionen, Kosten: 3 AsP; Wirkungsdauer: $ZfP^* \times 10$ KR, Reichweite: 1 Schritt.

AUF GEHT'S

GUT BORKENFELD

Irgendwo in Alberrnia, wo die Anderswelten bekanntlich ein Stückchen näher an Dere liegen als anderswo, und auch noch nahe des verwunschenen Farindelwalds, hat Junker *Tsafried von Borkenfeld* für seine Verdienste beim Ausbau des Wegenetzes zwischen Kleinkräutlein und Hinterbachingen einen

Gutshof übereignet bekommen. So manch freier Bauer mag mehr Land besitzen, aber immerhin hängt jetzt endlich das Familienwappen, ein herschauender silberner Hamsterkopf auf Blau, über dem eigenen Kamin.

Unglücklicherweise wird ein nicht unbeträchtlicher Teil seiner Ländereien von einer alten Gartenanlage in Anspruch genommen, von der es heißt, dort wäre es nicht recht geheu-

er. Angeblich sei vor langer Zeit sogar ein echter Ritter darin verschwunden und ward nie mehr gesehen. Der Garten wird von etwa vier Schritt hohen dichten Hecken umsäumt, weswegen auch keiner weiß, wie es darin aussieht. In die Anlage hinein hat sich schon lange keiner mehr gewagt. Kurzerhand schickte der Junker seinen Knecht und den seines Bauern (des einzigen Bauern im Übrigen) los, um das Gehölz zu roden. Bereits nach wenigen Stunden kamen die verhinderten Holzfäller mit stumpfen Beilen und zahnlosen Sägen zurück. Die Hecke sei verwunschen, berichteten sie. Kein Werkzeug könne den Pflanzen etwas anhaben. Und unheimlich sei es auch. Daraufhin wollte Borkenfeld das Gestrüpp niederbrennen und schickte erneut seine Leute aus. Diesmal kamen sie noch schneller zurück, einer mit pelzigen Hasenohren, der andere mit einer Schweineschnauze anstelle seiner Nase im Gesicht. Die Unglücklichen mussten mit diesen Auffälligkeiten bis zur Sonnenwende leben, bevor sie ihre Menschenohren und ihre Menschennase wieder bekamen. Seither haben sie sich rundheraus geweigert, auch nur in die Nähe des Gartens zu gehen.

Der Junker hatte sich schon damit abgefunden, statt eines vierten Ackers einen nicht nutzbaren Garten sein Eigen zu nennen, als seine Braut darin verschwand. Die liebliche *Praiadette*, die sein Diener *Berthelm* zum Zwecke der Verhehlung von ihrem Elternhaus in Bredenhag zum Gutshof brachte, ist beim Anblick des Gartens in große Verzückung geraten, mit entrücktem Blick aus der Kutsche direkt in den Garten gesprungen und seitdem nicht wieder aufgetaucht.

Das war vor drei Tagen. Da die Feier zur Schließung des Traviabundes, und damit der Zeitpunkt, an dem Borkenfeld den Eltern der Braut deren Verschwinden offenbaren muss, immer näher rückt, ist die Verzweiflung inzwischen groß. Dass sich der Junker nicht höchstselbst auf die Suche machen kann, liegt auf der Hand. Zum einen hat er schließlich die Verantwortung für sein Land und seine Leute, zum anderen ist die Gefahr zu groß, dass er seiner Liebsten mit Hasenohren gegenüber treten muss. Was ist gewonnen, wenn er sie findet und sie ihn dann nicht mehr heiraten möchte? Unglücklicherweise ist aber keiner seiner Leute bereit, ihn in dieser heiklen Mission zu vertreten, nicht für Geld noch gute Worte. Als dann eine Gruppe Fremder auf der Durchreise gesehen wird, scheint das wie ein Wink des Schicksals.

DIE REKRUTIERUNG

Die Helden wollen, frisch gestärkt durch ein ordentliches Frühstück, aufbrechen, als ein Mann auf einem nicht sonderlich edlen Gaul angesprengt kommt und sein Tier ziemlich unelegant vor ihnen zum Stehen bringt. Ob er die Gruppe vor der Schänke „*Zum Alrik*“, in der Scheune vom Bauern Alrik, oder an ihrem Lagerplatz etwas abseits des Weges aufsucht, ist belanglos. Nachdem der Mann umständlich abgestiegen ist, dringt er auf die Helden ein:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

„Edle Damen und Herren, ich bitte Euch, ich flehe Euch an, Ihr müsst uns helfen! Das Wohl und Glück der ganzen Familie Borkenfeld ist in höchster Gefahr. Ohne Eure Hilfe sind wir alle verloren! Es soll Euer Schaden nicht sein!“

Diener Berthelm, der Reiter, wird notfalls mit Kniefall und unter Küssen der staubigen Stiefel versuchen, die Helden zum Gut Borkenfeld zu führen. Diese werden ja wohl zweifelsohne folgen.

Der Junker empfängt sie in seiner guten Stube, wo den Helden das Wappen über dem Kamin auffällt (das sich die Helden ansehen sollten). Auch er wirkt sehr verzweifelt. Umgehend trägt er ihnen sein Anliegen vor – lediglich die Sache mit den Hasenohren und der Schweineschnauze vergisst er zu erwähnen. Wer Tsafried von Borkenfeld so ansieht, dem stellt sich gar nicht erst die Frage, warum er sich denn nicht selbst auf die Suche nach dem Mädchen macht: Gerade mal acht Spann groß, mit einem kleinen Schmerbäuchlein, hängenden Schultern und müdem Hundeblick macht er einen furchtbar mutlosen Eindruck. Bevor ihm die heldenhafte Rettung mit dem Schwert in der Hand gelänge, würde ihm wahrscheinlich das Übel, das dort im Garten lauert, seine Braut aus Mitleid wieder aushändigen. Er verspricht den Helden zehn Dukaten (die Höhe der Summe zeigt deutlich, wie verzweifelt er ist) auf die Hand, wenn sie *Praiadette* zu ihm zurückbringen.

Als sich die Gruppe verabschiedet, tritt ihnen eine rundliche Frau entgegen. Der etwas schmutzigen Kochschürze nach zu schließen, handelt es sich um die Köchin. Sie nötigt die Recken in die Küche, wo sie jedem ein Proviantpaket mit Brot, Speck, Käse, zwei Äpfeln, einem Töpfchen Honig und einem Schlauch verdünnten Weins überreicht. Mit tieftraurigem Blick winkt sie ihnen nach, als sie den Gang ins Ungewisse antreten, fast so, als würden sie dem sicheren Tod entgegenziehen. Die gute *Maerthe* ist eine glühende Anhängerin schicksalhafter Heldensagen und hat zudem einen ausgeprägten Sinn für Dramatik. Aber das können die Helden nicht wissen.

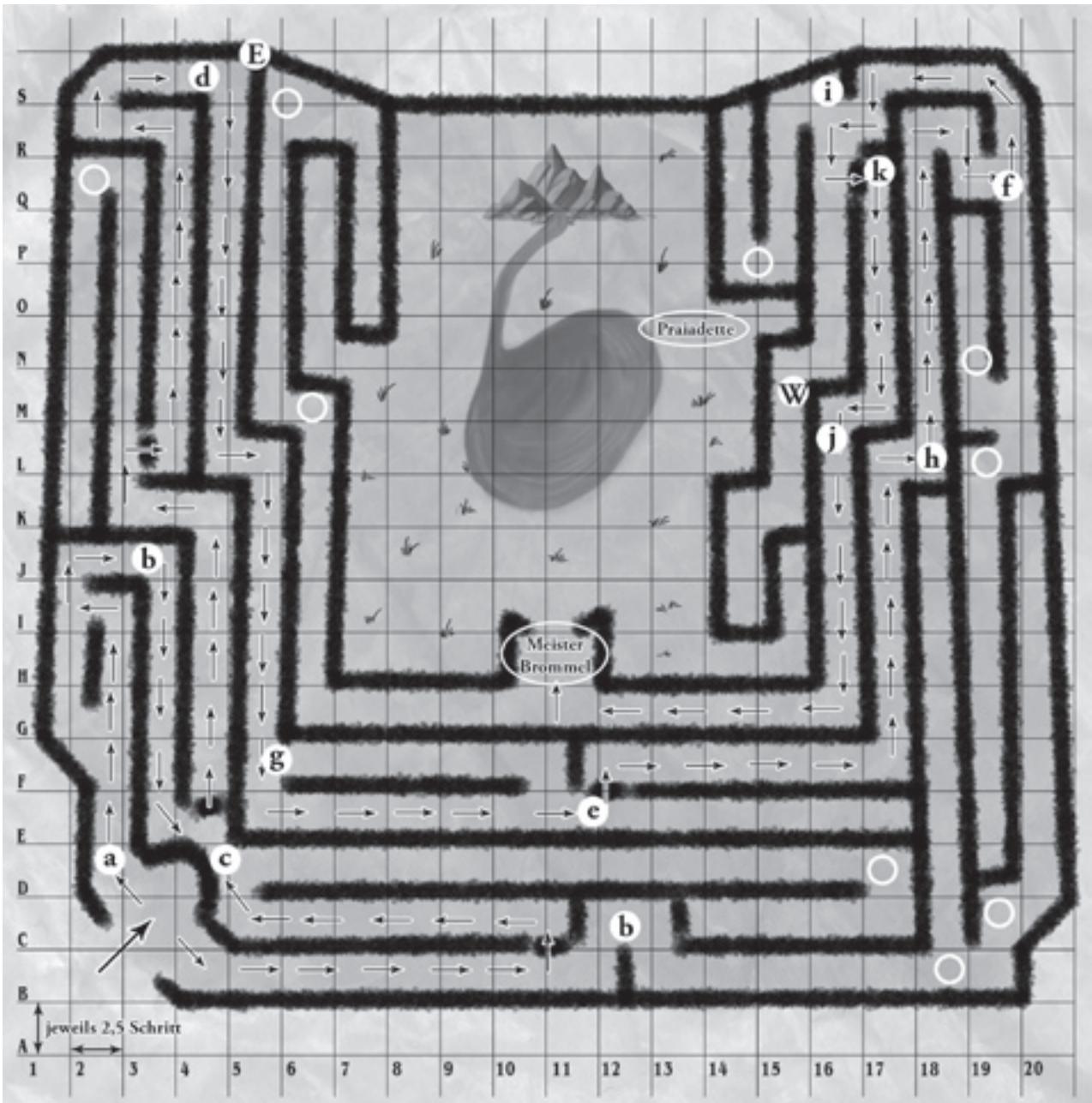
ENTLANG DES WEGES

HECKENRÖSCHEN

(z.B. im Planquadrat D-2 auf der Karte)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lautes Räuspern lässt euch aufblicken. Auf der Hecke sitzt ein leibhaftiger Drache, von der Schnauze bis zur Schwanzspitze gut und gern drei Spann lang. „Seid begrüßt, edle Ritter, mein Name ist Heckenröschen.“, flötet das Wesen und schlägt kokett die Augen nieder.



Es bemüht sich sichtlich, einen möglichst guten Eindruck zu machen. „Ich habe mich gefragt, ob Ihr mir vielleicht aus meiner Not helfen könnt.“ Aus einiger Entfernung ertönt krächzendes Gelächter. „EIER-DIEBE!“, brüllt die Drachendame daraufhin, nun gar nicht mehr so lieblich. Aus ihren Nüstern steigt feiner Rauch. Sie schnaubt noch einmal ärgerlich, bevor sie sich wieder euch zuwendet: „Diese Barbaren haben sich an meinem Gelege vergriffen, die meisten Eier zerschlagen und den Rest entführt. Ich würde meine armen Kleinen ja selbst befreien, aber sie drohen mir, auch die letzten Eier noch kaputtzumachen, wenn ich ihnen zu nahe komme. Vor meinen Augen haben sie eines auf den Boden geschmettert und das Eigelb herausgeschlürft.“ Eine dicke Reptilenträne läuft ihr über die Wange. „Dabei wollte ich doch so gern noch einmal miterleben, wie mein Kleines sein erstes Flämmchen

spuckt. Und ich bin schließlich auch nicht mehr die Jüngste. Ich bitte Euch, rettet meine Eier vor diesem LUMPENGESINDEL!“ Zu dem Lumpengesindel gehört augenscheinlich die Elster, die sich sicherheits halber in einigen Schritt Entfernung auf der Hecke niedergelassen hat, und „Trau Dich doch! Trau Dich doch!“ höhnt.

Heckenröschen wirft dem Vogel einen mordlüsternen Blick zu, schwingt sich dann beleidigt in die Luft und fliegt davon. „Rettet meine Eier!“, ruft sie den Helden noch zu, bevor sie aus ihrem Blickfeld verschwindet.

Die Begegnung mit der Drachendame sollte gleich zu Anfang stattfinden. So haben Sie eine Hilfe bei der Hand, falls die Gruppe einen Hinweis brauchen sollte.

ALTER HAUDEGEN

(z.B. J-3 oder C-12)

Um die Kurve schwankt laut scheppernd ein seltsamer Ritter, gerüstet mit einem rostigen Plattenharnisch, einem verbeulten Helm auf dem Kopf und das Schwert wackelig, aber bedrohlich, auf die Helden gerichtet. Er ist nur ein wenig klein geraten, genau genommen fehlen ihm die Beine. Taumelnd kommt er heran, gerät plötzlich in eine bedenkliche Schiefelage und stürzt zu Boden. Aus dem Harnisch schießen unvermittelt drei kleine pelzige Wesen und geben Fersengeld, während der Helm hektisch im Kreis läuft. Daraus lässt sich eine gut spannenlange Kreatur mit gelb-braunem Fell befreien, die entfernt wie eine Mischung aus Hörnchen und Murmeltier aussieht. Das Kerlchen schimpft und tobt. Sollte einer der Helden so unvorsichtig sein, das Tier zu nahe an sein Gesicht zu bringen und am besten noch „Ja, was bist denn du?“ zu fragen, bekommt er zunächst einen unerwartet kräftigen Fäustchenhieb auf die Nase (1 SP) und dann folgende Antwort: „Ich bin oberster Weibel der königlichen Waldgarde und treuer Untertan Ihrer Majestät, der Feenkönigin! Kraft meines Amtes befehle ich Euch, das Reich Ihrer Majestät unverzüglich zu verlassen!“

In derischem Sinn handelt es sich um ein Ziesel (*Tierkunde*-Probe +3). Pflichtbewusst wird es den Helden nicht von der Seite weichen und sie ununterbrochen zum Verlassen des Gartens auffordern. Sollte er zu sehr nerven, lässt sich der Kleine problemlos in einen Rucksack stopfen, wo er noch eine Weile Radau schlägt und sich dann über den Proviant hermacht, so er dort welchen findet. Nach kurzer Zeit ertönt nur noch leises Schnarchen.

Untersuchen die Helden den Harnisch, stellen sie fest, dass von den Lederriemen, die die Rüstung zusammengehalten haben, nur noch morsche Reste übrig sind. Die Platten sind jetzt durch eine Art Flechtwerk aus Schilfgras verbunden. Die Gruppe sollte sich fragen, wie die Ziesel eigentlich an den Harnisch gekommen sind (siehe **Das Wohnskelett** auf Seite 31).

PREISSCHIEßEN

(z.B. D-4)

Plonk! „Das war nix, das gibt keine Punkte!“ Von irgendwoher kommen Nüsse geflogen. Klock! Diese hat einen der Helden ins Gesicht getroffen. „Das war die Nase, das war



die Nase! Ich kriege drei Punkte!“ Schräg vor den Helden sitzen zwei Kaiserhörnchen in der Hecke und unterhalten sich heftig gestikulierend. Das kleinere von beiden hat offensichtlich die Nuss geworfen. „Das war das Auge, das gibt nur zwei Punkte.“, widerspricht das größere. „Stimmt gar nicht!“, verteidigt der Schütze seinen Wurf. „Und wieso gibt ein Auge nur zwei Punkte, wo die Nase doch viel größer ist. Besonders bei dem da!“ Schon kommt es auf das Opfer zugesprungen. „Auge oder Nase?“, fragt es ihn ganz unverhohlen. Inzwischen macht sich das andere bereit, zielt sorgfältig – die rosa Zunge hängt ihm dabei aus dem Mäulchen – und feuert ...

Kaiserhörnchen

Biss:

INI 14+1W6 AT 12 PA 16 TP 1 SP DK H

Nussgeschoss:

INI 14+1W6 FK 18 TP 1W6/3 SP
LeP 5 AuP 25 RS 1 MR 8 WS 2 GS 11

Die beiden kommen gar nicht auf den Gedanken, dass ihre Zielscheiben etwas gegen den Bewurf haben könnten. Aufhören tun sie jedenfalls nicht, sie werden der Gruppe sogar folgen, wenn diese sich aus dem Schussfeld bringen will. Ein Mensch ist für ein Hörnchen übrigens ein großes Ziel. Sehr hilfreich wäre jetzt ein Schmetterlingsnetz, um die Plagegeister einzufangen. Oder ein Schütze unter den Helden fordert die beiden zum Wettkampf, allerdings müsste sich dann ein anderer als Zielscheibe zur Verfügung stellen.

DAS GESCHWADER

(z.B. S-4)

Augenscheinlich nähern sich die Helden dem Ort, wo die Elstern die verbleibenden Dracheneier versteckt haben. Über ihren Köpfen sammelt sich nämlich eine Gruppe von fünf aufgeregten Vögeln. „Los!“, kreischt da die größte Elster, offensichtlich die Rädelsführerin, woraufhin der Schwarm im Sturzflug auf die Helden herunterstößt. Das war zunächst nur eine Warnung, der Angriff wird kurz über den Haar-

schöpfen gebremst. Heckenröschen, die ebenso aufgeregter soeben angeflattert kommt, hat unterdessen das genaue Versteck, ein ausgedientes Nest in der Hecke, ausgemacht und zeigt es den Rettern (S-5). Sobald diese versuchen, das einzige verbliebene Ei zu bergen, machen die Elstern Ernst. Einen Rammangriff aus vollem Flug vermeiden sie zwar, reißen im Vorbeifliegen aber schmerzhaft ganze Haarbüschel von den Köpfen, nachdem sie erst einmal Hüte und Mützen entfernt haben. Einen Helm können sie allerdings nicht vom Kopf ziehen. Beliebter ist auch ein Gemeinschaftsschiss auf Kommando (CH -1), der funktioniert jedoch nur einmal pro Kampf.

Elstern

Schnabel:

INI 14+1W6 AT 12 PA 7/15 (Boden/Luft)

TP 1 SP DK H

Vogelkot:

INI 14+1W6 FK 16 TP (CH -1)

LeP 5 AuP 20 RS 1 MR 8 WS 2 GS 14

Ohne Zweifel werden die Helden das Drachenei retten und der dankbaren Mutter übergeben können, während fünf ziemlich zerzauste Elstern mürrisch vor sich hin schimpfen. Zur Belohnung hat Heckenröschen bereits für jeden einen kleinen Schatz aus ihrem Hort geholt: Einen verbogenen Silberlöffel (5 Silber), ein Stück eines Perlmutterkamms (3 Silber), eine zerzauste Hutfeder (1 Heller) und mehrere (Zahl der Helden - 3) schöne bunte Kieselsteine. Außerdem lässt sie es sich nicht nehmen, zumindest einem der Helden, nämlich dem, der ihr das Ei gereicht hat, einen dicken heißen Drachenkuss auf die Wange zu schmatzen (1 SP). Das Elsterngeschwader kann die Helden durchaus mehrmals angreifen. So schnell vergessen die Vögel nicht, wer ihnen den schönen Spaß verdorben hat.

DIE BÜRGERWEHR

(z.B. E-11)

Der Boden unter dem vorangehenden Helden gibt plötzlich nach und er stürzt unsanft zu Boden, sofern ihm keine *Körperbeherrschung*-Probe gelingt (1W6 TP(A)). Aus dem entstandenen Loch kämpft sich ein Rotpüschel hervor, das sofort anfängt, weiter zu graben und alsbald ein schmutziges, weinendes Püschelkind aus den Trümmern des Familienbaus zerrt. Währenddessen kriechen weitere Langohren aus dem eingestürzten Tunnel. „He, Du Trampel!“, meldet sich einer lautstark zu Wort. „Wer kommt jetzt für den Schaden auf?“ Ehe sich die Helden versehen, stehen sie der ganzen Verwandtschaft gegenüber, die immerhin stolze 48 Ohren zählt. Empörte Rufe werden laut: „Unverschämtheit!“ „Lasst sie nicht entweichen!“ „Das müssen sie ersetzen!“ Da ist Wiedergutmachung gefordert. Vielleicht befinden sich ja zufällig ein paar Karotten im Proviant oder wenigstens noch einige Äpfel (aber bitte aufgeschnitten), um das aufgebrachte Volk zu entschädigen. Falls sich ein Held auf das Handwerkstalent *Bergbau* versteht, kann er auch beim Wiederaufbau des

Tunnels helfen. Sollte sich die Gruppe jedoch entschließen, den Mob zu ignorieren und einfach weiterzugehen, wird sie die spontan formierte Bürgerwehr verfolgen und sich auf sie stürzen. Die Rotpüschel klettern an der Kleidung hoch und sind mehr darauf bedacht, sich durch Haareziehen und Ohrenkneifen Gehör zu verschaffen, als die Helden zu beißen. Das tun sie nur, wenn sie tätlich angegangen werden. Für jedes Rotpüschel, das einem Helden am Rock hängt, verliert dieser je einen Punkt an KL, IN und GE, da er bei dem Geplapper und Geziepe nicht mehr weiß, wo ihm der Kopf steht (der Malus gilt natürlich nur, solange die Störung anhält). Auf jeden Fall muss die Gruppe eine Einigung erzielen, sonst geben die kleinen Kämpfer nicht auf.

Langohren

Biss:

INI 12+1W6 AT 14 PA 13 TP 1 SP DK H

LeP 4 AuP 25 RS 1 MR 8 WS 2 GS 10

DIE FREISCHÄRLER

(bei jeder Gelegenheit)

Mit Meister Brommels stillschweigendem Einverständnis haben es sich die Ulmenmarderbrüder *Furchtlos* und *Verwegen* auf die Fahne geschrieben, die großen Eindringlinge zu entwaffnen. Aufgrund ihrer Größe können sie nur Waffen wie Dolche, Fechtwaffen, Kurzschwerter und Kurzbögen wegstreten sowie Sehnen und Pfeile, die aufgefressen oder zerbisst werden. Die Brüder setzen auf List und Heimlichkeit. Je



FURCHTLOS UND VERWEGEN

nachdem, wo die Waffen, bzw. Geschosse getragen werden, stibitzen sie die Freischärler, wenn die Helden abgelenkt sind (z.B. aus einer Stiefelscheide oder einem Köcher). Auch werden sie versuchen, selbst ein Ablenkungsmanöver zu inszenieren oder einen Helden von der Gruppe zu trennen, etwa durch einen leisen Hilferuf aus dem Gebüsch. Nach Möglichkeit lassen sie sich dabei nicht sehen. Das Opfer des Diebstahls merkt nur mit einer *Sinnschärfe*-Probe +3, dass es gerade bestohlen wird. Um den Räuber dann noch zu erwischen, muss eine *Körperbeherrschung*- oder *Akrobatik*-Probe +3 gelingen. Die Marder wehren sich tapfer und können sich, einmal gefangen, ihrerseits mit einer GE-Probe (GE 14) aus den Heldenhänden winden. Ihre Beute verschleppen sie in einen verlassenen Rotpüschelbau (M-15).

Marderbrüder

Biss:

INI 11+1W6	AT 14	PA 16	TP 1W6/2 SP	DK H
LeP 10	AuP 30	RS 2	MR 8	WS 3 GS 10

ZOLL

(z.B. Q-19)

In dem Durchgang liegt ein Bär, so ein großer brauner, und zwar über die ganze Breite ausgestreckt. Glücklicherweise schläft er. Auf seinem Rücken erhebt sich soeben eine kleine grau-braun getigerte Katze, macht einen Buckel und streckt sich ausgiebig, bevor sie feststellt: „Ihr könnt hier nicht durch.“ Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen, fügt sie hinzu: „Wenn Ihr Ärger macht, muss ich meinen Freund wecken.“ Die Katze verlangt Wegezoll, wobei sie sich bei der Höhe und Zahlungsweise zunächst nicht festlegt. Die Helden sollen bitte zeigen, was sie so dabei haben. Geeigneten Proviant (so ziemlich alles außer Obst) wird sie sofort beschlagnahmen. Durch Feilschen (*Überreden*-Probe +3) lässt sie sich dazu bewegen, sich mit einem Spielzeug wie einem Ball oder auch einer Hutfeder oder einem Wollknäuel zufrieden zu geben. Kommt es zu keiner Einigung, weckt sie den Bären mit einem kräftigen Biss ins Ohr. Der ist dann im doppelten Sinn angefressen. Mit einem Töpfchen Honig lässt er sich allerdings gerne bestechen. Kommt es jedoch zum Kampf, ist der Bär ein wirklich gefährlicher Gegner, der in einer KR mit beiden Tatzen zuschlägt, bzw. erst zubeißt und dann noch seine Krallen einsetzt (Doppelanriff). Sobald seine Lebensenergie unter zehn gefallen ist, wird er sich trollen. Die Katze ist sich zu fein zum Kämpfen und macht sich aus dem Staub, sobald es ungemütlich wird (*Ausweichen* 16).

Bär

Biss:

INI 8+1W6	AT 12	PA 10	TP 2W6+2	DK H
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Tatze:

INI 8+1W6	AT 11	PA 10	TP 1W6+3	DK N
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

LeP 45	AuP 35	WS 9	RS 3	MR 8	GS 8
---------------	---------------	-------------	-------------	-------------	-------------

Besondere Kampfregeln: Doppelanriff

DAS GROßE RENNEN

(z.B. F-5)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mitten auf dem Weg haben sich eine größere Schar Mäuse und ein Igel versammelt. Die Mäuse wirken aufgeregt und als ihr euch nähert, kommt ein halbes Dutzend von ihnen auf zwei Beinchen herangeflitz und winkt heftig mit den Vorderpfoten. „Halt! Hier ist gesperrt! Ihr müsst die Umleitung benutzen!“ Auf eine Frage nach dieser Umleitung zucken sie allerdings nur mit den kleinen Schultern. „Dann müsst Ihr eben warten! Jetzt findet jedenfalls das Finale des Großen Rennens statt.“ Da meldet sich der Igel zu Wort: „Ihr könnt Euch aber noch aufstellen lassen!“ Im Mäusepulk erhebt sich erregtes Getuschel und eine Vielzahl neugieriger Äuglein starrt euch an.

Beim Großen Rennen, dessen Finale übrigens täglich stattfindet, gehen Flöhe an den Start, die der Igel bereitstellt. Zunächst muss ein Floh gefangen werden. Da der Igel kitzelig ist und dann seine Stacheln nicht ruhig halten kann, ist eine FF-Probe +3 erforderlich, um einen Rennfloh zu erwischen. Selbstverständlich handelt es sich nicht um ein einfaches Rennen, sondern um ein Wagenrennen. Der Wagen muss noch aus Grashalmen oder anderem geeigneten Material (z.B. Fäden aus der Kleidung) gebaut und an den Floh gespannt werden. Räder müssen keine dran, aber eine FF-Probe +5 muss gelingen, um diese diffizile Aufgabe überhaupt zu bewältigen. Für jeden Punkt, der darüber hinaus übrig bleibt, hält der Wagen 3 KR auf der Rennstrecke durch, ohne auseinanderzubrechen. Sind die Bonuspunkte aufgebraucht, zerfällt das Vehikel mit 50%iger Wahrscheinlichkeit (was die Helden allerdings nicht wissen). Diese Probe muss alle drei KR wiederholt werden. Die Gespanne der Mäuse sind übrigens stabil und erreichen unbeschadet das Ziel.

Die Rennstrecke ist einen halben Schritt lang und fein säuberlich von Hindernissen befreit. Es treten sechs Gespanne an, die mit Hilfe kleiner Äste auf Trab und Kurs gehalten werden müssen. Der erste Floh, der mitsamt dem Wagen über die Ziellinie gelangt, gewinnt das Rennen für seinen Flohtreiber. Schiedsrichter ist der Igel. Der Preis für den Gewinner sind alle angetretenen Flöhe, der Rest geht leer aus. Die Flöhe haben eine Geschwindigkeit von $FF^*/2$ Finger pro Kampfrunde, bzw. $GE^*/2$ für die Mäuse (GE 14). Misslingt die Probe, rennt der Floh quer durch das Feld, kommt dem Ziel also nicht näher, bei einem Patzer dreht er um und bewegt sich $1W6/2$ Finger vom Ziel weg. Das Rennen lässt sich mit Hilfe eines Blattes karierten Papiers und Spielsteinen spannend und anschaulich auf dem Spieltisch gestalten. Selbstverständlich darf auch gewettet werden.

So ganz vergebens ist die Teilnahme der Helden an dem Rennen nicht. Unabhängig davon, ob sie gewinnen, verraten ihnen die Mäuse, wo die Marderbrüder ihre Waffen versteckt haben. Lässt sich die Gruppe jedoch nicht auf den Wettkampf ein, sondern ignoriert die Aufforderung der Mäuse, indem sie einfach weitergeht, hat sie sich Feinde ge-

schaffen. Durchgebissene Trageriemen, Schnürsenkel und Nestelbänder sind die Folge. Zudem machen sich die Rächer die Mühe, den Helden die restlichen Flöhe des Igels (2W20 an der Zahl) hinterherzutragen. Das Jucken ist äußerst lästig (KL -1), das Fangen der Plagegeister erfordert *Sinnenschärfe* und Fingerfertigkeit.

Übrigens: Keine Maus in diesem Garten ist so lebensmüde, sich auf einen Kampf mit den Helden einzulassen. Sollte sich eine doch einmal gezwungen sehen, zuzubeißen (AT 12, 1 SP), wird sie das einmal tun und danach wie der Blitz verschwinden.

DER SÄNGERSTREIT

(z.B. L-18)

Das Gezeter ist schon eine ganze Weile zu hören gewesen, bevor zwei Vöglein auf die Helden zugeflattert kamen und jetzt vor ihnen in der Hecke sitzen. „Entschuldigung!“, piepst das eine. „Wir brauchen einen Schiedsrichter.“, ergänzt das andere. Die beiden können sich nicht einigen, wer der bessere Sänger sei, wie sie der Gruppe erklären. Dabei fallen sie sich ständig gegenseitig ins Wort. Eine *Tierkunde*-Probe verrät, dass es sich um ein Rotkehlchen und ein Blaukehlchen handelt. Ohne groß in Frage zu stellen, ob die Helden die Aufgabe des Schiedsrichters übernehmen wollen, zanken sie sich zunächst, wer anfangen darf, und beginnen dann mit ihrem Gesang. Beide singen so schön, dass es den Zuhörern die Tränen in die Augen treibt. Es ist unmöglich, den Besseren zu bestimmen. Jetzt ist Diplomatie gefragt! Vielleicht lassen sie sich *überreden* (Probe +3), dass sie den dummen Streit beilegen sollten und im Chor am allerschönsten singen. Vielleicht fällt den Helden auch eine andere Lösung ein. Geben sie einem, vielleicht aus Ungeduld, den Vorzug, zeigt der andere auf die natürlichste Weise, was er von ihrer Meinung hält und hinterlässt im Wegfliegen einen dicken Klecks auf dem Wortführer (CH -1).

DAS WOHNSKELETT

(z.B. S-16)

Da sitzt tatsächlich ein Skelett, augenscheinlich schon recht lange. Der Knochenmann lehnt an der Hecke, über den Beinen liegen noch Bruchstücke von Plattenzeug, daneben ein rostiger Schild. Wenn die Helden das Skelett untersuchen wollen, steckt eine Streifenmaus (*Tierkunde*-Probe) den Kopf zur rechten Augenhöhle des Schädels heraus und fängt an zu schimpfen: „Das ist mein Skelett! Sucht Euch gefälligst selbst eines!“ Der Bewohner kann mit Speck oder Käse bestochen, oder verjagt werden. Im zweiten Fall wird er sich aber an den Rucksäcken und Beuteln der Helden schadlos halten, die dann zum einen vom Proviant befreit und zum anderen unbrauchbar, weil durchgenagt, sind.

Die Knochen sind schon sehr morsch und zum Teil bereits zerfallen. Durch eine Probe auf *Heilkunde Wunden* oder *Anatomie* können die Helden aber noch feststellen, dass sich der Unglückliche das rechte Bein übel gebrochen haben muss. Vermutlich ist er dann hier verhungert. Auf dem Schild ist noch das Wappen zu erkennen. Auf der oberen Hälfte befindet sich ein blauer Turm auf Weiß, das Wappen des albern-

schen Adelsgeschlechts Llud (*Heraldik*, für Nicht-Albernier +3). Die untere Hälfte zeigt den Borkenfeldschen Hamster. Dieser Umstand dürfte den Junker sicherlich interessieren. In den Überresten der Lederstiefel findet sich ein edelsteinbesetzter Dolch (*Sinnenschärfe*) im Wert von fünf Dukaten. Für eine borongefällige Bestattung, zumindest eine symbolische, verdienen die Helden zehn Sonderabenteurpunkte.

DER AUEROCHSE

(z.B. L-16)

Kaum biegen die Helden um die Ecke, sehen sie schon das Weiße in den Augen eines schnaubenden Auerochsen, der in vollem Galopp auf sie zugerast kommt. Das Donnern der Hufe ist ohrenbetäubend. Vermutlich springen sie sofort in Deckung. Nach dem ersten Schrecken sollten sie sich allerdings fragen, wie das Tier in dem engen Garten überhaupt so viel Anlauf nehmen konnte. Und wo es jetzt abgeblieben ist.

Es dürfte schnell klar sein, dass das Rindvieh ein Trugbild ist, mit dem Meister Brommel die Eindringlinge erschrecken will. Trotz dieser Erkenntnis muss ihnen eine *Selbstbeherrschung*-Probe +3 gelingen, wenn sie durch die bedrohliche Illusion hindurch weiter ihres Weges gehen wollen. Sofern die Helden den Auerochsen als Illusion durchschauen, taucht er kein weiteres Mal auf.

KÜNSTLERLEID

(z.B. Q-17)

Ein feiner Herr im edlen Pelz, auf dem Haupt ein Baret, mit einer kecken Feder geschmückt, bemüht sich umständlich und bisher erfolglos, sich in sein Rapier zu stürzen. Der Pelz ist echtes Hermelin, denn um ein solches handelt es sich auch. Die Waffe ist übrigens wunderbar gearbeitet und fast einen halben Spann lang. „Haltet mich nicht auf, lasst mich alleine!“, wird das Hermelin – ziemlich affektiert – seufzen, wenn die Helden versuchen, ihn von seinem Vorhaben abzubringen. „Ich bin nicht würdig, weiter die gleiche Luft zu atmen, wie die schöne Domna Clara!“ Letztlich lässt es sich sehr bereitwillig von seinem Selbstmord abhalten und wird der Gruppe sein Leid klagen: Um das Herz seiner Angebeteten, der schönen Domna Clara, zu erweichen, wollte er, Dom Ramiro, ein Gedicht verfassen, wie es ganz Dere und die Feenwelten noch nie gehört haben. Würdevoll stellt er sich in Positur, räuspert sich und beginnt zu rezitieren:

*Saphire sind die Augen dein,
die lieblichen, die süßen.
Oh könnt' ich doch nur bei Dir sein,
Dein seidig Fell genießen.*

*Wie Obsidian Dein Näslein ist,
wie feucht und kühl im Licht es scheint.
Die Sehnsucht mir das Herz zerfrisst,
bis wir im Kusse uns vereint.*

(Frei nach Heinrich Heine „Saphire sind die Augen dein“)

Allerdings ist er über die ersten beiden Strophen nicht hinausgekommen. Die entscheidende dritte, die das vorzügliche Gebiss Domna Claras rühmen soll, will ihm einfach nicht gelingen. Es ist zu hoffen, dass ihm die Helden aus der Patsche helfen können, sonst muss er sich – nein, nicht umbringen – einer weniger anspruchsvollen Angeboteten zuwenden.

Bei der Beurteilung der lyrischen Ergüsse sind Sie als Meister auf sich gestellt. Die Strophe sollte in vier Zeilen mit einigermaßen brauchbarem Versmaß dazu geeignet sein, das Herz einer Hermelindame zu rühren. Sollte das den Helden besonders gut gelingen, belohnen Sie sie mit einer **Speziellen Erfahrung** in *Betören*. Aus Dankbarkeit gelobt der verhinderte Dichter, seinen und Domna Claras ersten Wurf nach den Helden zu benennen. Und sollten sie seine Hilfe brauchen, mögen sie ihn einfach rufen und er wird unverzüglich herbeieilen.

RONDRA SEI'S GEDANKT – EIN KAMPF

(H-10/11)

Es kann jetzt nicht mehr weit sein. Die Helden biegen soeben auf eine Art Vorplatz, der am jenseitigen Ende auf eine größere Fläche führt. Allein ist ihnen der Weg durch einen stattlichen Dachs und zwei Ulmenmarder, Furchtlos und Verwegen, versperrt. Die Bekanntschaft der Marder haben sie vielleicht schon gemacht, Meister Brommel hat sich ihnen bisher aber noch nicht vorgestellt. Als Dachs von Welt holt er das aber unverzüglich nach. „Ich bin Meister Brommel“, verkündet er mit einer Autorität, die Praios und Boron in den alveranischen Gefilden je ein Stück zur Seite rücken lassen, um ihn in ihre Mitte zu nehmen. In den Augen der Marder blitzt selbstgefälliger Triumph. „Was erdreistet Ihr Euch, in unser Reich einzudringen?“, schnauzt der Dachs die Helden an.

Meister Brommel ist zu der Einsicht gekommen, dass seine Täuschungsmanöver nicht dazu geeignet sind, die Helden aus dem Garten zu vertreiben. Zudem sorgt er sich, dass noch mehr von den „Großen Leuten“ kommen könnten, wenn er die Gruppe jetzt ungeschoren davorkommen lässt. Er möchte ein Exempel statuieren. Unvermittelt holt er tief Luft, bis er fast so breit wie lang erscheint, und pustet der Gruppe einen wahren Orkan um die Ohren. Damit hat er sicherlich die Überraschung auf seiner Seite, aber die Helden staunen noch viel mehr, wenn sie merken, dass sie zu schrumpfen beginnen. Schlussendlich können sie den Mardern, die schon blutrünstig die Zähne blecken, in die Augen schauen. Schildern Sie diese Szene bedrohlich und machen Sie der Gruppe klar, dass sie sich unvermittelt in echter Gefahr befindet. Jetzt ist Schluss mit Nüssewerfen und an den Haaren ziehen. Kleidung und Waffen schrumpfen übrigens mit, es sei denn, Sie wollen Ihren Helden so richtig das Fürchten beibringen und sie nackt und unbewaffnet antreten lassen.

Zwischenzeitlich hat sich der Platz gefüllt. Die neugierigen Biestinger wollen sich das Spektakel nicht entgehen lassen. Alle haben sich versammelt: Die Ziesel, die Rotpüschel, die Mäuse, soeben kommt auch der Igel um die Ecke getrabt. Auf der Hecke sitzen die Elstern, sowie das Rot- und das Blaukehlchen der Drachendame gegenüber. Dom Ramiro



HECKENRÖSCHEN

und Domna Clara stehen Pfote in Pfote neben den Kaiserhörnchen. Die Katze reitet auf dem Bären an und die Streifenmaus bildet das Schlusslicht. Wenn die Helden jetzt keine Fürsprecher haben, dann haben sie etwas falsch gemacht. Die Elstern stehen sicherlich nicht auf ihrer Seite, aber mit allen anderen können sie Freundschaft geschlossen oder zumindest deren Achtung erworben haben. Allen voran wird Heckenröschen das Wort ergreifen, um Meister Brommel von der Ehrenhaftigkeit der Helden zu überzeugen und ihn von seinem tödlichen Vorhaben abzubringen. Nach und nach schließen sich die restlichen Biestinger an.

Der alte Dachs ist von so viel Solidarität schier überwältigt und geneigt, den Helden Gehör zu schenken. Jetzt ist der Zeitpunkt, um einen „Vertrag“ auszuhandeln, der die künftige Nutzung des Gartens regelt. Die Standpunkte dürften klar sein: Die Helden wollen, dass die Biestinger verschwinden und Junker Borkenfeld seinen Garten nach Gutdünken nutzen kann; Meister Brommel möchte, dass die Helden ver-

schwinden und der Junker sie in Ruhe lässt. Es sei denn, Ihre Helden sind inzwischen zu der Ansicht gekommen, es wäre schade, diesen schönen Garten zu „entzaubern“, und der Junker solle sich nicht so anstellen. Irgendwo in der Mitte wird sich die Lösung finden, aber zu welchen Eingeständnissen der Dachs bereit ist, hängt von der Anzahl der Fürsprecher ab. Falls unbedingt ein Kampf gewünscht wird, können Sie eine strittige Frage durch ein Duell zwischen Ehrenmardern, bzw. -menschen entscheiden lassen. Damit es nicht zum Gemetzel kommt, wird Meister Brommel einen Faustkampf zwischen Furchtlos und einem Kämpfen der Helden vorschlagen. Da die wenigsten Helden sich auf waffenlosen Kampf verstehen, kann wahlweise auch ein Kampf mit der Klinge ausgetragen werden, selbstverständlich aber nur bis zum ersten Blut (also bis zum ersten Schadenspunkt). Dom Ramiro wird dem Marder einstweilen sein Rapier oder auch ein Schwert aus seiner Sammlung überlassen. Will mehr als ein Held kämpfen, wird sich Verwegen neben seinen Bruder stellen (und zur Not rufen sie noch ihre Vettern Ungestüm und Schnellwiederblitz). Der Einfachheit halber nehmen Sie die Werte eines Marders-groß-wie-ein-Mensch, das erspart den Helden das Umrechnen auf Mardergröße:

Marder-groß-wie-ein-Mensch

Raufen:

INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Rapier:

INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 35 **AuP** 40 **RS** 2 **MR** 8 **WS** 8 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Gerade, Schwinger

Ein paar Punkte bedürfen noch der Aufklärung. Sind Geiseln genommen worden (etwa das Ziesel)? Haben die Helden alle ihre Waffen? Was ist mit dem Hund (falls denn einer dabei war)? Und dann ist da noch Praiadette, mit deren Verschwinden allerdings weder der Dachs, noch einer der anderen Biestinger, etwas zu tun haben. Auf die Frage nach der Braut wird Meister Brommel den Helden von dem Feentor berichten, an dem schon seit Tagen ein Menschenmädchen mit dem Gärtner herumturtelt. Er allein ist schuld, dass die Braut in den Garten gelaufen ist. Offensichtlich hat er sie „gerufen“. Auf Nachfrage wird Meister Brommel ausführen, dass es sich bei dem „Gärtner“ eben um den Gärtner von „der anderen Seite“ handelt. Gemeint ist natürlich die andere Seite des Feentores.

Vermutlich wollen Ihre Helden gerne ihre normale Größe wiederhaben. Ist alles geklärt, wird Meister Brommel jedem einzelnen mit seiner rauen Zunge über das Gesicht schlecken, woraufhin sie anfangen zu wachsen. Zum Frühstück hatte der Dachs übrigens Fisch, was den Helden bei dieser Prozedur nicht entgehen wird und eine *Selbstbeherrschung*-Probe nötig macht. Gelingt diese nicht, wird sich die letzte Mahlzeit der Helden ihren Weg an die frische Luft suchen (KK und KO je -1 für 1W6/2 SR).

Das Allerschlimmste, was bei dieser Begegnung geschehen kann, ist, dass die Helden wirklich niemanden auf ihrer Seite haben. Wenn Sie nicht wollen, dass sie dann als Marder-mahlzeit enden, was sie zweifellos verdient hätten, lassen Sie sie sich durch die Biestingerreihen zu Praiadette kämpfen. Die kleinen Helden haben ein Viertel der LeP und die Hälfte der AuP der normal großen Helden. Das Mädchen wird sich ihrer annehmen und Florentir bitten, sie wieder auf Normalgröße zu strecken.

DAS TOR IM TEICH

Endlich im Zentrum angelangt, erstreckt sich vor den Helden eine Wiese mit einem kleinen Teich in der Mitte, der von einem schlanken Wasserlauf gespeist wird. Das Bächlein entspringt einer mit Steinen gefassten natürlichen Quelle am anderen Ende der Fläche. Am Ufer des Teichs sitzt auch tatsächlich die gesuchte Braut (**N-13**), in Gesellschaft eines – wie sollte es anders sein – jungen Mannes. Der Bursche sieht gut aus, er sieht sogar umwerfend gut aus. Das Haar fällt ihm in glänzenden schwarzen Locken auf die Schultern, in den dunklen Augen möchte man versinken und dann erst diese sinnlich geschwungenen Lippen! Gegen diesen Traum eines jeden Mädchenherzens macht der Junker mit seinen Dackelaugen eine wahrhaft traurige Figur. Die Fleisch gewordene Versuchung füttert Praiadette gerade mit Konfekt, wobei seine schlanken, aber kraftvollen Finger etwas länger an ihrem Mund verweilen als nötig. Das Konfekt stammt im Übrigen aus einer silbernen Schale, die der Diener des Schönen dem Paar bereit hält. Allein dieser stört etwas das Gesamtbild der romantischen Szene: Es handelt sich um eine Kröte, die leicht schwankend auf zwei Beinen steht. Als das Mädchen auf die Helden aufmerksam wird, springt sie auf

und eilt ihnen entgegen. „Wie schön, wir haben Besuch!“ Zu den Helden gewandt, fährt sie fort: „So kommt doch, ich möchte Euch Florentir vorstellen, König der Silbernen Wasser und Herrscher des Goldenen Volkes. Möchtet Ihr vielleicht etwas Konfekt?“ Praiadette bietet den Helden die Süßigkeiten an, die sie zuvor geschwind aus der Silberschale gegriffen hatte. Vermutlich möchte niemand probieren, denn das Konfekt versucht gerade zu entwischen, und zwar auf sechs Beinchen. Nachdem sich keiner bedienen möchte, steckt sie den Leckerbissen schulterzuckend in den eigenen Mund und zerbeißt ihn mit vernehmlichen Krachen. Praiadette macht eigentlich nicht den Eindruck, als würde sie sich für gewöhnlich von Käfern ernähren. Vielmehr sieht sie aus wie ein recht hübsches albernisches junges Mädchen von etwa 16 Jahren, so wie sie ihr Verlobter auch beschrieben hatte. Auf den zweiten Blick (*Sinnenschärfe*) allerdings erscheint sie doch etwas ungepflegt und hohlwangig. Fordern die Helden sie auf, mit nach Hause zu kommen, wird sie „Ein paar Minuten haben wir sicher noch Zeit! Ich bin doch gerade mal ein halbes Stündchen hier.“, antworten. Fast möchte man meinen, sie habe etwas die Zeit vergessen.

Der junge Bursche blickt alles andere als begeistert. Gewiss möchte er mit dem Mädchen lieber alleine sein. Zudem könnte er auch befürchten, dass ihm die Helden seine Geschichte weit weniger leichtgläubig abnehmen, als Praiadette es getan hat.

Der junge Mann, Florentir, gehört zum Feenvolk von der anderen Seite des Tores. Als „König von den Silbernen Wasern“ herrscht er über den Gartenteich des feenköniglichen Anwesens und das „Goldene Volk“ besteht aus etwa zwei Dutzend Goldfischen. Dazu kommen noch einige Frösche und eine Kröte – die er überreden konnte, seinen Diener zu spielen. Als Gärtner, auch als Gärtner der Feenkönigin, macht man bei den Frauen nun mal wenig Eindruck, so hat er seine Aufgabe kurzerhand etwas „umschrieben“. Fragen ihn die Helden, warum ihn Meister Brommel als „Gärtner“ bezeichnet hat, wird er den Unwissenden mimen. Sein Diener, die Kröte, ist allerdings geschwätzig und platzt sofort mit der Wahrheit heraus. Praiadette übrigens nimmt ihrem Verehrer diese Schwindelei nicht übel – wie könnte sie dem schönen Jüngling auch grollen? Im Grunde will Florentir gar nichts Böses und falls die Helden ihn angreifen sollten, wird er erschrocken und empört mit einem eleganten Hechtsprung in den Teich springen. Genau dort liegt auch das Feentor, das den hiesigen mit dem dortigen Teich verbindet. Den Helden allerdings wird es nicht gelingen, in die Feenwelt hinabzutauken. Alles, was sie im Wasser finden werden, ist Schlamm.

Praiadette ist zwar etwas verstört, aber durchaus bereit, den Helden zu folgen, wenn sich doch Tsafried schon so große Sorgen um sie gemacht hat. Es bleibt aber immer noch das Problem mit dem Feentor. Vielleicht lässt sich der Gärt-

nerjüngling *überreden* (Probe +5), den Durchgang und die Biestinger, die natürlich auf der anderen Seite im Feenreich bleiben sollen, im Auge zu behalten. Oder die Helden können ihm ein verlockendes Angebot machen. Denkbar wäre da ein Geschenk, vielleicht ein schönes Musikinstrument. Oder Praiadette verspricht, ihn gelegentlich zu besuchen, wobei dann noch der Junker von dieser Notwendigkeit zu überzeugen wäre.

AUSKLANG UND BELOHNUNG

Was auch immer Ihre Helden aushandeln, es wird gut so sein. Mit Hilfe von Meister Brommel finden sie auch wieder aus dem Irrgarten heraus. Selbstverständlich sind sie anschließend auf der Hochzeitsfeier der Borkenfelds eingeladen, wo sie sich ordentlich betrinken, ihre Belohnung und ihre **250 Abenteuerpunkte** in Empfang nehmen können. Haben sie den Schild des Wohnskeletts mitgenommen und dem Junker als Hochzeitsgeschenk übergeben, winken ihnen weitere zehn Dukaten. Das zweigeteilte Wappen beweist eine Verbindung seines bis dato unbekanntem Ahnherrn mit dem Haus Llud, was seinem Ansehen doch gleich einen ganz anderen Anstrich gibt. An **Speziellen Erfahrungen** bieten sich *Überreden* und *Tierkunde* an. Vergeben Sie noch eine dritte nach Wahl, in der sich die Helden besonders hervorgetan haben.

In diesem Sinne: Auf das Brautpaar, es lebe hoch!

DRAMATIS PERSONAE

FLORENTIR

Florentir ist für einen Angehörigen des Feenvolkes noch recht jung, aber schon seit einer ganzen Weile als Gärtner im Palastgarten beschäftigt. Wie lange genau, kann er nicht sagen, da die Zeit im Feenreich anders verläuft. Anders als etliche andere Feen durchquert er gerne das Tor in die Menschenwelt, unter anderem, weil er hofft, damit bei Frauen Eindruck schinden zu können. Er ist ein freundlicher junger Mann, der eigentlich niemandem etwas Böses will, aber mitunter nicht über seine Taten nachdenkt.

TSAFRIED

Der Junker von Borkenfeld verbrachte seine Kindheit auf dem Gutshof Verwandter. Ein richtiger Ritter wollte nicht aus ihm werden, auch wenn er sich redlich mühte, dafür stürzte er sich in andere Aufgaben. Das führte immerhin dazu, dass er sich einen eigenen Gutshof verdient hat, was nicht jeder in seinem Alter schafft, zählt der Junker doch erst 26 Jahre. Seine Braut mag er sehr, weswegen ihn ihr Verschwinden noch mehr trifft.

PRAIADETTE

Praiadette wuchs behütet in ihrem Elternhaus in Bredenhag auf. Sie ist ein leicht naives Mädchen mit guten Manieren, das weiß, was sich gehört. Das hält sie nicht davon ab, sich von einem so charmanten Mann wie Florentir einladen zu lassen. Immerhin wäre es unhöflich, eine solche Einladung abzulehnen. Ihren Bräutigam kennt sie kaum, hofft aber auf eine glückliche Zukunft, bei der aus der beidseitigen vorsichtigen Zuneigung Liebe wird.



BEGEGNUNGSTABELLE (IW20)

I-2) DAS SCHEVE BLÜMELEIN

Eine Biene versucht, die Pollen eines Perainenbeckers zu sammeln. Der Frühlingsblume (welche Jahreszeit haben wir eigentlich gerade?) ist diese intime Angelegenheit offensichtlich peinlich, ihre sonst weißen Blütenblätter haben sich schon ganz rosa gefärbt. Das Bienchen versucht indes unverdrossen einen Landeanflug nach dem anderen, wobei sich das Blütenköpfchen immer verschämt zur Seite dreht. Daran ändern auch die beschwichtigenden Worte des Insekts nichts. Es ist aber auch kein Wunder: Keinen Schritt entfernt steht eine Gruppe neugieriger Madariten, die sich mächtig ins Zeug legen, um ja nichts zu verpassen. Die gelben Köpfe mit den weißen Blütenblättern folgen jeder Bewegung der Biene. Abhilfe schafft hier ein ausgebreiteter Umhang als Blickschutz gegen die unverschämten Blicke. Die Helden sollten sich aber bitteschön auch abwenden. Als Belohnung winkt wabenfrischer Bienenhonig, serviert in einem saftig-grünen Bett aus Minzblättern.

3-5) UNPERSÜNSCHT

In der Hecke raschelt und knackt es. Sehen die Helden nach, werden sie von einem alten Fuchs mit grauer Schnauze angebellt. „Unerhört! Habt Ihr denn gar keine Manieren?“ Dann quetscht er sich empört durch die Hecke, um auf der gegenüberliegenden Seite sein Geschäft in Ruhe zu Ende zu verrichten.

6-7) VERIRRT

Auf die Schuhe des vorausgehenden Helden prasseln kleine Erdklumpen. Direkt vor ihm wühlt sich ein Maulwurf aus dem Boden und blinzelt ins Licht. Danach schnuppert er ausgiebig in alle Richtungen, wobei er die Helden besonders lange olfaktorisch inspiziert. Mit einem verdrießlichen „Dreck!“ verschwindet er schließlich wieder im Erdreich.

8-10) VERSTECKSPIEL

Die Helden hören ein piepsiges Stimmchen. „Zweifünzich, drei Zehen, sieben Zehen, zwanzich, elfe, hundert: Ich komme!“ Nach dieser Ankündigung saust tatsächlich eine kleine Eidechse um die Ecke, dreht jedoch beim Anblick der Helden auf der Stelle wieder um. Im nächsten Augenblick scheint sie ihren Mut aber wiedergefunden zu haben, denn sie lugt vorsichtig um die Ecke und fragt: „Habt Ihr die anderen gesehen?“ Die Helden werden das wahrheitsgemäß verneinen müssen. Allerdings hat sich unbemerkt einer der Spielkameraden in der Jackentasche eines Helden versteckt. Wenn sich sein Versteck weiterbewegt, klettert er, der besseren Aussicht wegen, auf die Schulter seines Trägers, wo ihn dann irgendwann dessen Begleiter entdecken werden. Bevor er sich fangen lässt, winkt er den Helden noch einmal freundlich zu und verschwindet, wie der Blitz über Rücken und Hosenbein saugend, im nächsten Versteck.

11-12) İN BORONS ARMEN

„Zzzz-pfff-zzzz-pfff“ Dieses beruhigende Geräusch ertönt aus einem ausgedienten Vogelnest, das etwa in Augenhöhe in die Hecke gebaut wurde. Darin hat es sich ein Siebenschläfer gemütlich gemacht. Wie lange er allerdings noch schlummern kann, ist fraglich. Zwei Junghamster machen sich einen Spaß daraus, ihn mit einem Grashalm an der Nase zu kitzeln. Als er schließlich wach wird, machen sich die Lauser kichernd aus dem Staub. Der geweckte Siebenschläfer schaut die Helden böse an, gähnt dann herzlich und dreht sich grummelnd in seinem Nest um. „Zzzz-pfff-zzzz-pfff“

13-15) KONTROLLE

Die drei Ziesel der Waldgarde, die im Abschnitt **Alter Haudegen** ihr Heil in der Flucht gesucht hatten, treten den Helden erneut in den Weg. Der Mutigste verlangt mit fester Stimme: „Zeigt mir euren Rasierstein!“. Die beiden anderen drängeln sich hinter ihrem Anführer. „Parlierschwein!“, souffliert der eine, „Papierschrein!“, der zweite. Daraufhin stecken sie ihre Schnauzen zusammen und diskutieren über die korrekte Bezeichnung, bis sie sich auf „Flanierschein“ geeinigt haben. Sie meinen natürlich einen „Passierschein“, haben aber nicht die geringste Ahnung, worum es sich dabei eigentlich handelt. Deshalb sind sie auch mit dem nächstbesten Objekt zufrieden, das ihnen unter die Nasen gehalten wird. Sie beschnüffeln es ausgiebig, beißen probenhalber hinein und händigen es den Helden dann mit wichtiger Miene wieder aus, bevor sie sich anderen Dienstpflichten zuwenden.

16-17) STOLPERFALLE

Ein rosa Blitz kommt aus der Hecke geschossen und schmeißt sich im vollen Galopp vor einem Helden auf den Rücken: „Kraul' mich“, quiekt es und streckt seinen Bauch so weit wie eben möglich in die Höhe. Das Ferkel ist eindeutig unterkraut und lässt sich nicht so schnell zufrieden stellen. Es wiederholt das Manöver noch mehrere Male und verlangt seinem Lieblichshelden jedes Mal eine GE-Probe ab, um nicht darüber zu stolpern (IW6 TP(A)).

18-20) KUNSTFLIEGER

Dicht vor der Nase des vorangehenden Helden dreht ein grünschillernder Schmetterling eine anmutige Pirouette, gefolgt von einem zweiten und einem dritten. Der vierte klatscht ihm dann mitten ins Gesicht. Schon kommt eine große Libelle angeschwirrt und macht den Schmetterling zur Schnecke: „Das darf ja wohl nicht wahr sein, du hast schon wieder die Formation verdorben!“ Der Tonfall, wenngleich etwas piepsig, erinnert stark an den eines Weibels. Der kleine Tollpatsch allerdings verwandelt sich ob der Schelte tatsächlich in eine Schnecke und kriecht schluchzend ins Unterholz. Vielleicht lässt sich die gestrenge Fluglehrerin ja mit etwas Speck milde stimmen und gibt der Schnecke – nach ihrer Rückverwandlung – noch eine Chance. Die Helden dürfen dafür der anschließenden Generalprobe des fliegenden Balletts als Ehrengäste beiwohnen.

HINWEISE ZUR KARTE

Der Irrgarten auf dem Gut Borkenfeld: Ein Planquadrat entspricht 2,5 mal 2,5 Schritt, die Pfeile markieren den direkten Weg zum Zentrum, Kreise markieren Begegnungsorte: a – Heckenröschen (D-2), b – Ziesel (J-3 oder C-12), c – Kaiserhörnchen (D-4), d – Elstern (S-4), e – Rotpüschel (E-11), f – Katze und Bär (Q-19), g – Das Große Rennen (F-5), h – Rot- und Blaukehlchen (L-18), i – Wohnskelett (S-16), j – Auerchse (L-16), k – Dom Ramiro (Q-17). Das Eierversteck (E) befindet sich in S-5, das Waffenversteck (W) in M-15, leere Kreise kennzeichnen weitere günstige Orte für Begegnungen. Mit Ausnahme der Punkte, an denen sich Meister Brommel (H-10/11) und Praiadette (N-13) aufhalten, sind die Begegnungsorte als Vorschläge zu verstehen und können beliebig verschoben oder ausgetauscht werden.



SCHLÜSSEL

Fundort: Der Schlüssel befindet sich in einer Schmuckschatulle. Diese ist seit der Auktion in Brabak im Besitz der Junkersfamilie zu finden.

Änderungen im Abenteuer: Der Junker sollte die Schatulle mitsamt dem Schlüssel an Stelle der Dukaten für die Rettung seiner Braut als Belohnung in Aussicht stellen. Er weiß um den Schlüssel, jedoch hat dieser keine Bedeutung für den Adligen.

Phelicitas: Die Kapitänin hat sich mit einer Handvoll ihrer Leute (1W3+2) von Havena aus zum Junkergut begeben. Sie weiß vermutlich nicht viel über den Aufenthaltsort des Schlüssels und wird versuchen, einen Helden mit einem *Wahrheitsmulett* (siehe **WdA 126**) auszuquetschen. Dazu ist sie auch bereit, den Irrgarten zu betreten und wird ähnliche Schwierigkeiten bekommen wie die Helden. Einen Kampf gegen die Helden wird sie zunächst meiden, sondern lieber Informationen sammeln.



KRÖTEPGOLD

VON ANNETTE JURETZKI

Ein großer Dank an Jan Arkebauer, Frederik Bartels-Juretzki, Alex Spohr und Melanie Wichert für eure Ideen und Kritik.

Stichworte zum Abenteuer: ein Gestrandeter auf einer einsamen Insel, der Fluch eines Echsenpriesters, eine alte Grabpyramide

Ort: kleine Insel in der Charyptik

Zeit: beliebig

Helden: sämtliche Glücksritter, skrupellose Schwarzmagier, rechtschaffene Praisogeweihte, verwöhnte Zuckerbäcker und geschuppte oder beletzte Exoten – kein Held ist gänzlich ungeeignet.

Komplexität: Spieler: einfach / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis unerfahren

Der zuckende Fackelschein erlaubte nur eine schummrige Sicht im finsternen Gemäuer, die alte Luft schien mit Hitze und Staub vermischt in der Kehle zu kleben. Doch die Strapazen der einsamen Insel würden endlich belohnt werden, denn er hatte sein Ziel

erreicht. Die goldenen Schmuckstücke reflektierten den warmen Feuerschein, als würde Phex selbst dem Seemann zuzwinkern. Schnell griff dieser zur größten der Ketten, die behutsam um den Hals der steinernen Kröte gelegt worden waren. Das Gefühl von Glück durchströmte ihn, als ihm bewusst wurde, dass er nie wieder zu seinem alten Leben zurückkehren musste.

Die Glieder fühlten sich noch immer taub an, und die Finsternis wollte nicht weichen. Etwas Grobes, Schmerzvollendes hatte ihn aus dem Frieden einer unendlichen Ohnmacht gerissen, in diese Welt gezwungen, in der er seinen Platz doch so lange schon verloren hatte. Er wollte zurück zum Frieden und der kalten Finsternis entkommen, doch sie klebte an ihm wie geronnenes Blut. Nichts schien ihn in dieser Unwirklichkeit zu binden, kein Stein konnte ihm den Weg versperren, als er durch seinen alten Tempel schritt. Sein Schmerz führte ihn zum Ort seines gestohlenen Friedens, und als er die nackte Kröte erblickte, nur bloßer schmuckloser Stein, wurde ihm bewusst, weshalb er an diesen Ort seines alten Lebens hatte zurückkehren müssen.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH

Vor zehn Götterläufen strandete der Matrose *Malor* als einziger Überlebender eines Schiffbruchs auf einer kleinen, unscheinbaren Insel in der Charyptik, zwischen Numesi und Unaiekk. Bei der Erkundung seiner neuen Heimat fand er schnell heraus, dass es sich bei dem Hügel auf der Inselmitte um einen überwucherten Tempel aus längst vergessener Zeit handelte. Da der Gute wahrhaft Zeit im Überfluss hatte, begann er diese alte Ruine nach und nach zu erkunden und fand zur Statue einer großen Kröte, die über und über mit Ketten behangen war. Malor hatte noch lange nicht die Hoffnung aufgegeben, dass ein Schiff ihn eines Tages von der Insel retten würde, und so nahm er so viel Gold mit hinaus, wie er nur tragen konnte. Dies weckte jedoch *Zrn'Chra*, den Geist des einstigen *Ssad'Navv*-Priesters, der sich selbst zum Wächter des Tempels verdammt hatte. Er begann, Malor des Nachts heimzsuchen, um ihn so zur Rückgabe der Schätze zu zwingen. Doch der Matrose hatte ohnehin kein sonderliches Vergnügen an seinem neuen Reichtum. Nicht nur, dass er ihm auf dieser Insel zu nichts Nütze war, die einstige *Ssad'Huar*-Priesterin hatte alles Gold des Tempels vor ihrem Tode verflucht, um es zu schützen. Und so verwandelte sich jede feste Nahrung in Malors Händen zu Gold, weshalb er sich nur noch von Brei ernähren konnte. Doch eine Zukunft in Wohlstand war

einfach zu verlockend, und so vergrub er seine erbeuteten Schätze, damit der Geist sie ihm nicht wieder nehmen könnte. Um sich vom Fluch zu befreien, fasste Malor einen Plan. Er wollte den Echsengeist für immer vernichten, indem er dessen Körper verbrennen würde (zumindest war seine Hoffnung, dass durch die Zerstörung der Leiche auch der Geist für immer zerstört werden würde).

So ging er tagsüber in den Tempel, ohne zu ahnen, dass der Priester an die Finsternis und nicht an die Nacht gebunden war. Nachdem *Zrn'Chra* begriff, dass der Matrose nicht das Gold zurückbringen sondern ihn vernichten wollte, vertrieb er ihn mit Hilfe seiner Untoten, und Malor traute sich seitdem nicht wieder zurück. Die Untoten konnten zwar Malor einen gehörigen Schrecken einjagen, doch sie sind weder in der Lage, den Golddieb zu töten, noch das Gold zurückzubringen. Von diesem Moment an verbrachte der Matrose die letzten zehn Jahre auf der Insel damit, von *Zrn'Chra* Nacht für Nacht weiter in den Wahnsinn getrieben zu werden. Er klammerte sich jedoch so stark an die Hoffnung, dass ihn eines Tages ein Schiff retten würde, dass dieses Schiff in seinem wirren Geist zum Gott *Holanga* wurde, dem er mitten im Dschungel einen Tempel baute. Letztendlich ist es sogar *Zrn'Chra*, der Malors Glauben an *Holanga* noch weiter stärkt, da er ihn innerhalb des schiffsartigen Gebäudes in Frieden lässt, um den unbekanntem *H'Ranga* („Gott“) nicht auf sich aufmerksam zu machen.

WAS GESCHEHEN KÖNNTE...

Die Helden werden ebenfalls auf die Ruine des alten Ssad'Navv- und Ssad'Huar-Tempels stoßen und bei ihrer Erkundung möglicherweise auch selbst verflucht, so sie denn beschließen, etwas Schmuck zu stehlen. Nach einem anschließenden Zusammentreffen mit dem wahnsinnig gewordenen Malor und dem Geist Zrn'Chras wird es ihnen obliegen, ob sie dem Geist seine borongefällige Ruhe schenken wollen oder ihn doch lieber vernichten. Ebenfalls wird Malors Leben ganz in Heldenhand liegen, denn mit dem Eintreffen der Abenteurer wird Zrn'Chra den ehemaligen Matrosen nicht mehr benötigen, um sein gestohlenen Gold zurückzuerlangen – es reicht aus, wenn intelligente Sterbliche das gestohlene Gold wieder zurückbringen, es ist nicht notwendig, dass es zwangsläufig der Dieb sein muss. Im Laufe des letzten Jahrzehnts hat der Priester einen wahren Hass auf den Mann entwickelt, der ihn einzig mit seiner Sturheit von seiner Ruhe abhält und die Aufmerksamkeit eines anderen H'Rangas auf *seine* Insel lenkte.

HELDENAUSWAHL

Prinzipiell ist kein Held einer Rasse, Kultur oder Profession gänzlich ungeeignet, sofern man ihn auf die Insel bekommt (dazu mehr unter **Kapitel I**), auch wenn Zwerge sich unwohl fühlen könnten, denn sie müssen sowohl

übers Meer als auch in eine alte Echsenuine, und schlussendlich ist das Gold auch noch verflucht. Abenteurern mit guten Kenntnissen in *Kampftalenten* oder großer Neugier auf alte Kulte wird ihr Aufenthalt auf der kleinen Insel jedoch besonders gefallen. Je nach Heldenauswahl wird die Lösung des Abenteuers wohl anders aussehen, da spezielle Fähigkeiten der Gruppe Lösungswege ermöglichen, die den anderen Abenteurern verschlossen bleiben. Einige dieser speziellen Fähigkeiten werden hier allgemein und an entsprechender Stelle im Abenteuer noch einmal genauer erläutert.

Das Abenteuer richtet sich von den Werten her an eine unerfahrene Gruppe und ist auch als Anfangsabenteuer einer Heldenlaufbahn geeignet. Sollte die Gruppe aus erfahreneren Recken bestehen, so können ruhig mehr Untote als angegeben die Tempelftore unsicher machen, schließlich sollen sich die persönlichen Waffen nicht langweilen.

STRUKTUR

Das Abenteuer selbst gleicht mehr einem Szenario, in dessen Mittelpunkt die Erkundung eines Tempels einer alten Kultur steht. Sowohl der Anfang als auch das Ende sind sehr frei, so dass der Tempel auch ruhig in ein anderes Abenteuer integriert oder zur „Verfeinerung“ einer Abenteurroute genutzt werden kann. Dieses Abenteuer sollte problemlos an nur einem Abend durchzuspielen sein.

BESONDERHEITEN DER HELDEN

☞ *Hexenbesen oder Fliegender Teppich*: Sollte einer der Abenteurer flugfähig sein, ist dies selbst bei dem „Gestrandet“-Einstieg kein Hindernis. Wenn sich dieser Held auf den Weg macht, um solcher Art Hilfe für die Schiffbrüchigen zu holen, so lassen Sie ihn jede Flugstunde eine *Selbstbeherrschung*-Probe mit steigender Erschwernis würfeln: Schließlich fliegt er direkt unter der prallen Sonne. Bei Misslingen setzt langsam ein Schwindelgefühl ein, was den Helden zur Umkehr oder zumindest zur Landung bewegen sollte. Zurück zur Insel zu finden bedarf dann noch zusätzlich einer *Orientierung*-Probe, denn schließlich gibt es auf dem Meer keine einprägsamen Orientierungspunkte. Sollte der Abenteurer dennoch eine Insel oder ein Schiff erreichen, dann spricht nichts dagegen, dass er eine Rettung organisiert, es braucht aber ein paar Tage, bis die Questadores („Glücksritter“) erreicht werden. Dies sollte genug Zeit für die Erkundung des Tempels lassen.

Von oben lässt sich übrigens erahnen, dass die Insel ein Geheimnis birgt: Der Tempel wirkt wie ein kaum bewachsener, sehr steiler Hügel und kann als solcher auch aus der Luft erkannt werden. Malors Holanga-Tempel befindet sich jedoch mitten im Dschungel versteckt und lässt sich somit nicht fliegend entdecken.

☞ *Rssabh oder Chuchas*: Sollte ein Held Rssabh sprechen, oder sogar noch Chuchas lesen können, wird das Abenteuer dadurch sogar noch bereichert. Zum einen wird es ihm möglich sein, mit Zrn'Chra direkt zu verhandeln, welcher dann

befehlen wird, das Gold zurückzubringen und Malor ganz ihm zu überlassen. Wenn der sprachkundige Questador zusätzlich noch über einen hohen Wert in *Überzeugen* verfügt, könnte es ihm sogar möglich gemacht werden, den Priester im Dialog zu befreien, indem er überzeugt wird, dass er nicht auf Ssad'Navvs Wunsch, sondern nur auf seinen eigenen hin noch immer hier weilt. Außerdem wird ein solcher Held die Chuchas-Zeichen im Tempel lesen und somit noch tiefer in das Erbe einer alten Kultur eintauchen können.

☞ *Medium*: Ein Held mit diesem Nachteil spürt bereits bei der ersten Tempelerkundung, dass sie nicht alleine sind und bekommt wegen seiner Nervosität eine permanente Erschwernis von +3. Zusätzlich hört er ab und an als Einziger ein säuselndes Zischeln: Zrn'Chra spürt die Schwäche dieses Questadors und versucht, ihn auf seine Seite zu ziehen. Als Spuk verfügt er jedoch nicht über die Fähigkeit der *Besessenheit*, was der Held aber nicht unbedingt wissen muss.

☞ *Affinität zu Geistern*: Ein Held mit diesem Vorteil wird von Zrn'Chras Angriffen meistens verschont, und der Echsengeist versucht schon sehr früh, Kontakt mit ihm aufzunehmen. Es ist Zrn'Chra selbst unheimlich, wie sehr er diesen fremden Menschling eigentlich mag, doch er ist überzeugt davon, dass es nur daran liegen kann, dass er ein mächtiges und besonderes Exemplar seiner Art vor sich haben muss – so wie er selbst auch immer ein besonderer Achaz war. Solange dieser Held Zrn'Chra oder seinen Leichnam nicht direkt angreift, ist der Echsengeist ihm freundlich gesinnt.

WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN

Auch wenn alle wichtigen Informationen zu einer typischen, charyptischen Insel in diesem Abenteuer genannt werden, wird die Spielhilfe **Meridiana** dennoch empfohlen, denn sie bietet einen umfassenden Überblick über südaventurische Eigenheiten. Informationen über die Kultur der archaischen Achaz, den jetzigen Echsen, die ihrem alten Ruhm nacheifern,

finden sich in **Raschtul**. Beide Quellenbände enthalten auch eine kurze historische Übersicht über den Aufstieg und Fall des einstigen großen Echsenreiches, während dessen Bestehen dieser Ssad'Huar- und Ssad'Navv-Tempel errichtet wurde. Informationen zum göttlichen Geschwisterpaar (welches auch unter den Namen Satuaria und Satinav in Aventurien bekannt ist) und weiteren H'Ranga der Achaz finden sich in **WdG**.

KAPITEL I: EFFERDS JÜWEL

VIELE (SEE-)WEGE FÜHREN INS ABENTEUER

Da dieses Abenteuer auf einer recht kleinen und unbedeutenden Insel in der Charyptik spielt, müssen die Helden erst einmal dorthin gelangen. Am besten lässt sich dieses Abenteuer in eine Seefahrer-Kampagne einbauen, es eignet sich aber auch gut zur Zusammenführung einer neuen Heldengruppe. Durch die Isolation auf der Insel und aufgrund der fehlenden Möglichkeit, einander einfach aus dem Weg zu gehen, wird auch dem horasischen Schwertgesellen die Möglichkeit geboten, im orkischen Jäger mehr zu sehen als einen stinkenden Riesenaffen.

☞ *Gestrandet*: Sei es ein Piratenangriff oder ein Sturm auf hoher See, die Helden könnten Schiffbruch erlitten haben und würden somit Malors Schicksal teilen. Wichtige Ausrüstung (insbesondere *Besonderer Besitz*) sollte ihnen jedoch erhalten bleiben und an den Strand gespült werden. So können auch Charaktere mit hohen Handwerkstalenten wie *Holzbearbeitung* oder *Schneidern* gleich zu Anfang eine wichtige Rolle spielen. Auch kann ein *Meister der Improvisation* hier glänzen, wenn er einen Unterschlupf aus drei Brettern, einem zerrissenen Fischnetz und jeder Menge Palmblättern baut. Jedoch mögen es nicht alle Spieler, das Schicksal ihrer Helden nicht selbst in der Hand zu haben, und zumindest die Chance zu bekommen, den Piratenangriff zu vereiteln oder das Schiff im Sturm doch noch zu retten. In diesem Fall sollte besser ein anderer Einstieg ins Abenteuer gewählt werden.

☞ *Schatzkarte*: Die Helden erhalten in Al'Anfa oder Sylla eine alte Schatzkarte, oder werden als Questadores von einem reichen Händler angeworben, der eine solche Schatzkarte erstanden hat. Die Überfahrt zur Insel kann mit einem Handels- oder Piratenschiff erfolgen (welches jedoch kaum auf sie warten wird, womit das Verlassen der Insel ungewiss bleibt), oder die Helden werden bei einer nahen, größeren Insel abgesetzt (Numesi oder Unaiekk) und müssen die kleine Insel in einem Ruderboot selbstständig finden und erreichen (*Boote Fahren* und *Orientierung* werden hierbei besonders wichtig).

☞ *Zwischenstopp*: Die Helden befinden sich auf einer Überfahrt von Neu-Bosparan nach Port Stoerrebrandt oder ihr Piratenschiff fährt die Beute nach Charypso heim, als ihnen langsam das Wasser ausgeht und sie auf der kleinen Insel Halt machen. Hier wollen sie eigentlich nach einem Flüsschen su-

chen, um die Vorräte aufzufrischen, und stoßen dabei auf den alten Tempel, der die Neugier eines jeden wahren Abenteurers sofort zu wecken weiß. Mit einer guten *Überreden*-Probe und dem Versprechen, am Gewinn des Tempelschatzes beteiligt zu werden, kann der Kapitän des Schiffes sogar dazu gebracht werden, auf die Helden zu warten.

Ein Stück Alveran auf Dere

Die kleine Insel ist ein typisches Idyll mit weißem Sandstrand, umgeben von azurblauem Meer. In ihrer Mitte gedeiht der Dschungel in verschiedensten Grün-Facetten, ein kleiner Bach sorgt für ausreichend Wasser. Mit gerade einmal 25 Rechmeilen lässt sich die Insel in 4-5 Stunden komplett durchqueren oder in etwa 3 Stunden umrunden. Relativ mittig befindet sich ein kleiner Hügel (der überwucherte Tempel) und die größten Bewohner sind Moos- und Brüllaffen und verwilderte Selemferkel. Kurzum, die Insel ist ein kleines, sonniges Paradies – zumindest auf den ersten Blick!

Vor allem die schwüle Hitze macht den Helden hier zu schafsen, denn der Schweiß klebt zäh am Körper, kein Kleidungsstück bleibt lange trocken und selbst nachts wird es nicht sehr viel kühler. Doch gerade die nächtliche Hitze ist trügerisch, denn da der Körper nie wirklich trocken ist, kühlt er schnell aus. Abenteurern ohne *Kälteresistenz* kann man beruhigt 1-2 Punkte von der nächtlichen Regeneration abziehen, so sie nicht an warme Decken oder ähnliches gedacht haben. Ohne *Hitzeresistenz* hingegen erleiden sie tagsüber pro Stunde körperlicher Arbeit 1-2 Punkte *Erschöpfung*, was schnell zu *Überanstrengung* führen kann.

FLIPKE DIEBE

Was auch immer der Aufenthaltsgrund der Helden auf der Insel ist, früher oder später werden sie aufbrechen müssen, um etwas Trinkwasser zu finden. Lassen Sie jeden Helden am Anfang eine einfache *Wildnisleben*-Probe würfeln, um festzustellen, wie geschickt sie sich in dieser möglicherweise fremden Umgebung zurechtfinden. Wenn die Avesjünger nicht aus Südaventurien stammen, kann auch eine kleine Erschwernis um bis zu 3 Punkte vergeben werden, *Dschungelkundigen* sollte die Probe erleichtert sein oder sie kann auch gleich ausgesetzt werden. Bei Misslingen weiß der Held

eben nicht, dass man kein stehendes Wasser aus Blütenkelchen trinkt (*Flinker Difar*, siehe **WdS 156**; bei *Krankheitsresistenz* lediglich leichte Magenverstimmung), sich nicht einfach gegen Bäume lehnt (*Feuerameisen*; 1 SP und leichtes Brennen auf der Haut), nicht jede hübsche Blüte auch gleich berührt (*Hesindigo*, siehe **ZooBotanica 223**; färbt die Haut für Tage blau, von der Kleidung ganz zu schweigen) und die Ärmel besser nicht hochkrepelt, sondern sich bedeckt hält (*verschiedenste juckende Insektenbisse*; die Luloa-Farben der Waldmenschen können davor schützen). Lassen Sie diese Erlebnisse aber recht harmlos verlaufen, denn die wirkliche Gefahr ist der alte Tempel, und die Questadores sollen sich ja nicht bereits vorher verausgaben. Mit einer *Wildnisleben*-Probe +3 lässt sich schließlich nach über zwei Stunden Dschungelmarsch ein Bach mit Trinkwasser finden.

☛ Dieser Zeitpunkt ist ideal, damit ein kleines Moosäffchen einem Spieler seinen Dukatenbeutel/seinen Dolch/seine Kette/seinen Brotbeutel stehlen kann und die Helden schnell die Verfolgung aufnehmen müssen. Lassen Sie sie dafür *Athletik*-Proben würfeln, damit sie nicht über Wurzeln stolpern, auf nassen Blättern ausrutschen oder allzu viele Äste ins Gesicht bekommen (bei Misslingen können 1-3 SP wegen kleiner Verletzungen verteilt werden). Das Äffchen rennt einen recht steilen, kaum bewachsenen Hügel hinauf, aus dem kleinere Steinbrocken ragen, und verfängt sich dort in ein paar Lianen, die über den Boden wuchern. So die Helden hinaufklettern und sich dem Dieb nähern bricht der Boden unter ihren Füßen weg und nur eine *Körperbeherrschung*-Probe kann sie davor retten, hinab zu stürzen. Bei Misslingen fällt der Abenteurer etwa 2 Schritt tief, bis sein Fall durch die Lianen gebremst wird, in denen er sich dabei verfängt. Nun kann er kopfüber hängend in einen dunklen, gemauerten Raum blicken. Das Moosäffchen lässt

seine Beute vor Schreck fallen, und so fällt das Diebesgut am hängenden Held entlang in die Tiefe zu den Schlangenweibchen, die sich ein schwach glimmendes Zeichen am Boden als Brutstätte erwählt haben.

Der Held kann sich mit einer GE- und einer anschließenden *Klettern*-Probe selbst befreien, seine Kameraden können ihn hingegen mit einer *Athletik*-Probe hochziehen und retten. Ob Ihre Questadores nun direkt dem Ruf der Neugierde folgen und sofort hinabsteigen, oder erst einmal den ganzen Hügel abschreiten, sei ganz ihnen überlassen. Wenn sie direkt hinabsteigen finden sie sich im Brutraum (**18**) wieder, beim Umschreiten des Tempels können sie auch den Haupteingang (**1**) finden.

☛ *Immer ich!*: Ein Held mit *Pechmagnet* oder *Tierfreund* (schließlich will der Kleine nur spielen) ist natürlich ein ideales Opfer für das Äffchen, wer *Vom Schicksal begünstigt* ist oder über einen *Gefahreninstinkt* verfügt sollte verschont werden, und an einen Helden mit *Raubtiergeruch* traut sich das Äffchen gar nicht erst ran.

☛ *Schau mal, ein toter Affe!*: Sei es nun mittels Magie oder durch die Hilfe eines paranoiden Armbrustschützen, natürlich ist das kleine Moosäffchen mit seinem schneeweißen Fell, den großen, dunkelgrünen Augen und dem putzigen Grinsen, das der menschlichen Mimik sehr verwandt ist, sterblich. So dies geschieht, lassen Sie es am Fuße des ungewöhnlichen Berges (**Kapitel II**) sterben. Oder Sie führen eine frühe Begegnung mit Malor (**Kapitel III**) herbei, und er führt sie zu dem alten Tempel. Natürlich können Sie Ihren Questadores auch eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 zugestehen, sodass sie den Langfinger noch bei der Tat ertappen. Mit einer FF-Probe kann das Tier dann auch beutelos verjagt werden, und die Gruppe stößt bei ihrer Dschungelerkundung eben zufällig auf Tempel oder Malor.

KAPITEL II: RUINEN ALTER ZEITEN

EINSTIMALS ...

Diese Insel war vor etwa 4000 Jahren, also zur Zeit des großen Echsenreiches und noch vor Ende des Zweiten Drachenkrieges, einer der südlichsten Außenposten. Die Siedlung war recht klein und bestand fast ausschließlich aus Holzgebäuden – außer dem Tempel der Ssad'Huar und des Ssad'Navy, einer dreistöckigen Stufenpyramide. Errichtet wurde diese Siedlung vor allem wegen einer *Kraftlinie* mit der *Affinität zur Temporalmagie*, welche die Insel komplett durchzog. Neben den Achaz lebten viele menschliche Sklaven hier, was letztlich auch zum Untergang der Siedlung führte. Denn die Sklaven begannen zu revoltieren, sodass sich die Achaz im Tempel verbarrikadieren mussten, und zwar mitsamt der Reithornchse *Chal'Zar*. Sie befürchteten zu Recht, dass die Sklaven das Tier ansonsten dazu benutzen würden, die steinernen Tore aufzubrechen.

Da sich die Lage nicht beruhigen wollte und die Nahrung langsam knapper wurde, beschlossen die wenigen Echsen einen rituellen Selbstmord und somit einen Neubeginn in

einem anderen Leben. Alles schien besser, als den Menschen in die Hände zu fallen.

So wurden zunächst die menschlichen Sklaven, die noch im Tempel gefangen waren, ebenso wie Chal'Zar umgebracht und von Zrn'Chra mittels TOTES HANDLE zu untotem Leben erweckt. Falls es den Menschen doch noch gelingen sollte, den Tempel zu stürmen, sollten sie auf diese Art aufgehalten werden. Die Ssad'Huar-Priesterin hingegen nutzte ihre karmale Macht, um alles Gold an den heiligen Statuen und im Allerheiligsten mittels liturgischem Wirken zu verfluchen, auf dass kein Besitz der H'Ranga gestohlen werde. Nach diesen Vorbereitungen begingen zunächst die beiden Priester Selbstmord und wurden von ihrem Gefolge mumifiziert und ins Allerheiligste gelegt, was jedoch einige Wochen dauerte. Erst dann folgten auch die restlichen Achaz. Als einige Monde später ein Schiff kam, um neuen Proviant zu bringen, wurde es von den menschlichen Sklaven angegriffen und übernommen. Nach der Flucht der Sklaven von der Insel geriet der Tempel in Vergessenheit.



QUESTADORES

... UND HEUTE

Der Tempel ist nun eine überwucherte Ruine mitten im Dschungel. Wegen des weichen Bodens ist das Untergeschoss fast vollständig eingesunken und von weitem erinnert die Pyramide mehr an einen steilen Hügel, da die letzten vier Jahrtausende verschiedenste Pflanzen auf ihm wucherten. Gelegentlich blitzen jedoch noch die Granitstufen hervor. Im Inneren sind einige Wände und auch Decken instabil, was jedoch eher einem Seebeben vor 300 Jahren als Ssad'Navvs Zahn anzulasten ist.

Die Kraftlinie ist mittlerweile fast vollständig verblasst und verfügt nur noch über eine Linienstärke von 1 (siehe **WdZ 366ff**).

DIE BEWOHNER

Im Inneren sind noch immer die Untoten der sechs menschlichen Sklaven und der Hornechse Chal'Zar. Sie alle unterstehen Zrn'Chras Befehlen, und da er weiß, dass er keine neuen Wächter mehr bekommen wird, wird er diese nicht sinnlos opfern. Um seine untoten Diener vor den Einflüssen der Zeit zu schützen, schnitt Zrn'Chra damals ein *Ssad'Navv-Siegel* in ihr totes Fleisch, welches ihre untoten Körper vor sämtlicher Verwesung schützen sollte, damit sie auf ewig als *Lebende Leichname* über den Tempel wachen würden – zumindest theoretisch. Denn nicht alle Siegel hielten dem letzten Seebeben stand, einige Untote verloren durch herabfallende Steinbrocken gezeichnetes Fleisch, wodurch die Siegel bra-

chen. Mancher Untoter wurde somit langsam zum *Skelett*, und es ist den Mindereffekten der mittlerweile schwachen Temporallinie unterhalb des Tempels zu verdanken, dass die Verwesung langsamer als üblich vonstatten ging und die alten Knochen noch nicht zu Staub zerfielen. Ob die Untoten mehr aus Lebenden Leichnamen oder Skeletten bestehen, ist ganz Ihnen überlassen und sollte von der Gruppe abhängig gemacht werden. So Dolche, Speere und Fechtwaffen zu den Lieblingswaffen der Helden gehören, werden sie an 6 Skeletten nicht allzu viel Freude haben. Dennoch sollten in dem Fall zumindest ein oder zwei Skelette auftauchen, um die Kämpfer zu ein wenig Improvisation zu zwingen.

Lassen Sie die Untoten nach Möglichkeit nie alleine angreifen, ein Lebender Leichnam ist für 5 Helden keine Herausforderung, selbst wenn keiner von ihnen ein geübter Kämpfer ist. Außerdem sollten die Lichtverhältnisse beachtet werden, denn es wird schwer sein (wenn auch nicht unmöglich), den gesamten Tempel optimal zu beleuchten. Untote brauchen kein Licht, die Questadores hingegen sehr wohl. In vollkommener Dunkelheit sind AT/PA um jeweils +8 erschwert, bei Sternenlicht noch +6 und im Mondlicht (was einem Licht-Zeichen oder einer Fackel entspricht) +3.

Die Untoten können sich zwischen dem ersten und zweiten Stockwerk bewegen, und solange Zrn'Chra ihnen nicht den Befehl zum Angriff gibt, werden sie sich „tot stellen“, also bewegungslos im Sklavenquartier (9) liegen, und nur angreifen, wenn sie selbst angegriffen werden.

EIGENSCHAFTEN DER UNTOTEN

Alle Untote verfügen über folgende Eigenschaften: Immunität gegen Finte und darauf aufbauende Manöver, Gifte, Krankheiten und Zauber mit *Merkmal Herrschaft* und *Form*, Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, Resistenz gegen Zauber mit Merkmal Einfluss und Eigenschaften, Schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte, Schreckgestalt I (nur bis zur ersten erfolgreichen Handlung).

Mehr zu Untoten findet sich im **WdZ 226**.

Chal'Zar hingegen soll eine Herausforderung an die Helden sein, die nicht bezwungen werden muss. Wenn die Gruppe merkt, dass sie ihr zu unterliegen droht, geben Sie ihnen zumindest eine Chance zu einer Flucht. Die Hornechse kann sich nur im untersten Stockwerk aufhalten, und kommt auch dort aufgrund ihrer Größe nicht an jede Ecke heran. Außerdem kann Chal'Zar durchaus auch als mobile Falle betrachtet werden, denn ob nun ein großer Felsen auf die Gruppe zurollt oder eine wütende Hornechse (so wütend Untote eben werden können) auf sie zustürmt, macht keinen allzu großen Unterschied. Wenn die Helden sie angreifen, wird Zrn'Chra ganz besonders versuchen, sein Schoßsechsen zu schützen, weshalb die Umgebung bei einem solchen Kampf ebenfalls zum Feind wird (mehr zu Zrn'Chars Fähigkeiten unter **Dramatis Personae** auf Seite 51).

DER TEMPEL

Die steinerne Stufenpyramide verfügt über drei Stockwerke, die je vier Stufen bilden und eine Deckenhöhe von jeweils fünf Schritt haben.

Der Tempel wurde einst den H'Ranga Ssad'Huar und Ssad'Navv geweiht, und das Geschwisterpaar wurde gemeinsam verehrt. Während die (karmale) Priesterin der Ssad'Huar sich mehr um die Belange der im Dorf lebenden Echsen und Sklaven kümmerte und sich um die Brutpflege und Ernte sorgte, widmete sich der (magische) Ssad'Navv-Priester fast vollständig der Forschung. Jedoch gehörte auch die Mumifizierung der toten Achaz zu seinen Aufgaben, da sich durch diesen Prozess die Vergänglichkeit des Lebens mit der Unendlichkeit des Körpers vereint. Auch war es seine Magie, die half, den Tempel mit allen magischen Vorrichtungen zu errichten. Aufgrund der Kraftlinie und Zrn'Chras hohen Kenntnissen der Temporalmagie unterlagen dabei einige Gegenstände einem schwachen magischen Mindereffekt, der sie bis heute vor dem natürlichen Verfall schützt. Bis auf die magischen Zeichen in Zrn'Chras Zimmer (17) sind alle zusätzlich zu ihrem eigentlichen Effekt mit einem Zeichen für Ssad'Navv verknüpft, was die ursprüngliche, stärkere Variante von *Satinavs Siegel* (siehe **WdZ 59**) ist und die Wirkungsdauer einer Glyphen ins Unendliche verlängert, so sie nicht durch Umwelteinflüsse zerstört wird. Da jedoch mehr als nur die optische Erscheinung ein Zauberzeichen ausmacht, würde es Jahre des konzentrierten Studiums vor Ort benötigen, die fremdartige echsische Zaubermatrix so weitreichend zu entschlüsseln, dass ein Magiekundiger dieses Zauberzeichen auch selbst anwenden könnte.

Lebender Leichnam

Hände:

INI 9+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W+2 DK H

Knüppel*:

INI 9+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W+2 DK N

LeP 25 AuP – RS 0 MR 5 WS 4 GS 5

*) abgebrochene Äste, Gebrauchsgegenstände etc.

Skelett

Hände:

INI 10+1W6 AT 9 PA 3 TP 1W+2 DK H

Knüppel*:

INI 10+1W6 AT 9 PA 3 TP 1W+2 DK N

LeP 30 AuP – RS 0 MR 5 WS 5 GS 5

*) abgebrochene Äste, Gebrauchsgegenstände etc.

Besonderheiten: Schwerter, Säbel & Stäbe richten nur halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile keinen Schaden an.

Chal'Zar

Horn:

INI 5+1W6 AT 9 PA 3 TP 2W6+1 DK H

Trampeln:

INI 5+1W6 AT 5 PA 3 TP 2W20 DK H

LeP 90 AuP – RS 4 (Trefferzone Kopf 8)

MR 6/10 WS 7 GS 6

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen (Horn, 7), Überrennen (9, 3W6+5), Trampeln, Großer Gegner

KRÖTEGOLD

Kurz vor ihrem Tod verfluchte die Ssad'Huar-Priesterin das Gold des Tempels auf karmalem Wege, um es vor einem Diebstahl zu schützen. Der Fluch wirkt ähnlich dem Hexenfluch **BEISS AUF GRANIT** (siehe **WdZ 118**): Wer das Gold aus dem Tempel trägt, dessen Nahrung verwandelt sich bei Berührung zu Gold, sodass er nur noch Flüssiges und Pürieres zu sich nehmen kann. Nach etwa einer Spielrunde wird das Gold wieder zu Nahrung und kann theoretisch von anderen problemlos verzehrt werden. Da es auf Dauer anstrengend ist, komplett auf feste Nahrung zu verzichten, wird die Regeneration nach den ersten drei Tagen um 2 gesenkt, bis der Fluch aufgehoben ist. Aufgrund seiner karmalen Natur kann der Fluch nicht magisch gebannt werden. Selbst mit göttlicher Hilfe wird es schwer, denn außer Phex würde wohl keiner der Zwölfe einen Grabräuber unterstützen. Um den Fluch erfolgreich zu brechen, muss das Gold einfach nur in den Tempel zurückgebracht werden. Natürlich könnten die Questadores entscheiden, dass ihnen das Gold wichtiger als feste Nahrung ist, wodurch sie ihr Abenteuerleben lang verflucht bleiben. Der gesamte Goldschmuck des Tempels hat einen Wert von etwa 200 bis 300 Dukaten, was durch eine *Schätzen*-Probe auch erkannt werden kann.

Nicht alles Gold im Tempel ist verflucht, sondern nur der Schmuck der Statuen (7,11) und der Schmuck der Mumien in den allerheiligsten Kammern (21,22). Das Gold der Ssad'Huar-Statue hat Malor übrigens bereits gestohlen.

ERSTES STOCKWERK

Dies war die öffentlich zugängliche Halle, die von jedem durch die vier stets offenen Tore betreten werden konnte. Drei Tore wurden jedoch vorsorglich geschlossen, als der Aufstand der Sklaven immer wahrscheinlicher wurde. Dadurch war es überschaubarer, wer den Tempel betrat.

Im Inneren der Halle konnten die Gläubigen gemeinsam mit den Priestern dem jeweiligen H'Ranga opfern und so die Aufmerksamkeit des göttlichen Wesens vom Gläubigen fort auf den Priester lenken. Denn die Achaz fürchten ihre Götter, und wer ihre Aufmerksamkeit auf sich zieht, ist auch ihren Launen ausgeliefert. Deshalb ist es die Aufgabe der Priester, die Aufmerksamkeit ihres Gottes stets auf sich zu halten.

Neben den jeweiligen Altarräumen befanden sich auch die Zimmer für die menschlichen Tempelsklaven und echsischen Tempeldiener und -wachen auf diesem Stockwerk.

I) HAUPT-EINGANG

Vor dem Hügel ist ein Erdloch, welches tief in den Boden reicht. Am Rand sind einige Lianen an eine dicke Wurzel geknotet, jedoch scheinen diese länger nicht mehr benutzt oder erneuert worden zu sein, denn sie sind brüchig und vermodert. Falls die Helden mit Hilfe von Seilen oder

DER TEMPEL

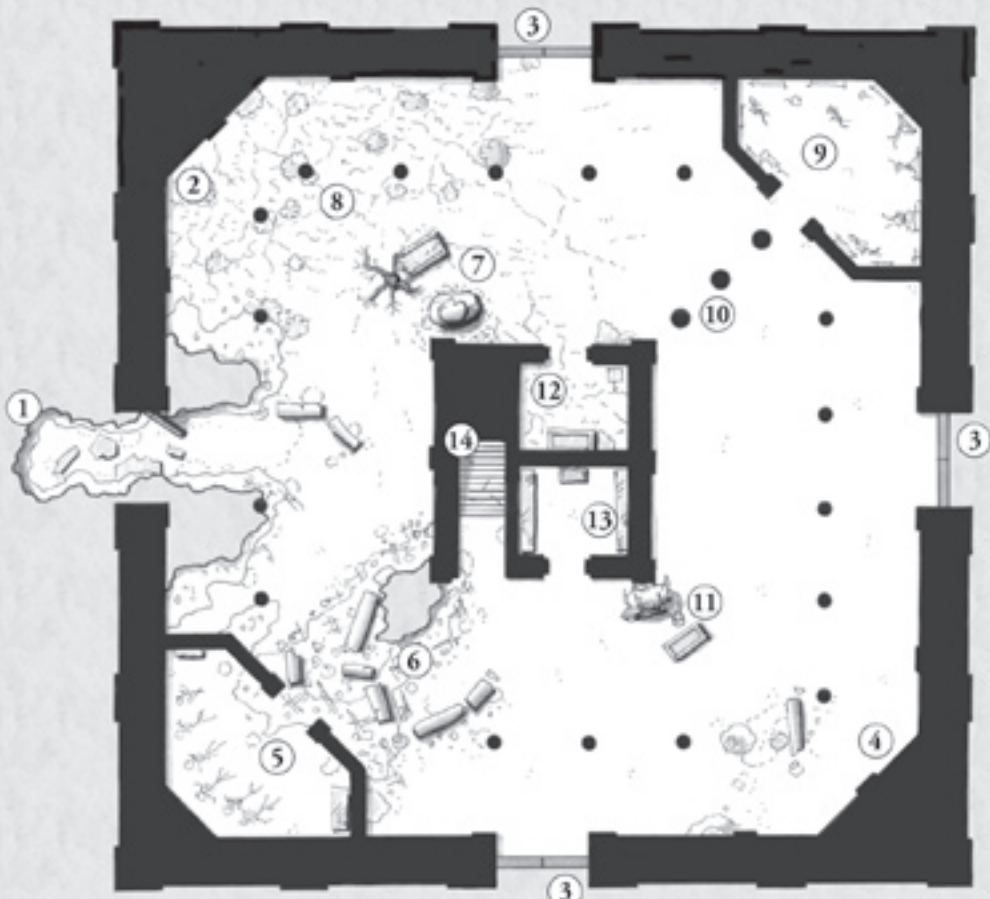
0 3 Schritt



Zweites Stockwerk



Erstes Stockwerk



Erdgeschoss

neuen Lianen hinabsteigen, landen sie auf einer mehrfach gebrochenen Granitplatte. Was die Sklaven einst nicht schafften, verrichtete die Zeit: das steinerne Tor ist durchbrochen und das Erdreich hat sich in die große Haupthalle gekämpft.

2) SSAD'HUAR-WANDMALEREIEN

Die Wandmalereien sind eher zweckdienlich als künstlerisch, und in diesem Teil des Tempels auch sehr schlecht erhalten. Trotz der Dunkelheit sind die Wände von Moosen, Pilzen und Rankengewächsen überwuchert und teilweise gesprengt, so dass stets nur Ausschnitte zu erkennen sind: Eine vierfingrige Hand, ein Krötenbein, ein Baum, ein Ei ...

Es ist die Geschichte Ssad'Huars, die diese Wand einst erzählte, wie aus ihrem Ei alles Lebende schlüpfte: Erst die Pflanzen, dann die Tiere, und letztendlich die Achaz, auserwählt, die Herren ihrer Schöpfung zu werden. Doch für die Helden ist diese Legende wohl auf immer verloren.

3) VERSCHLOSSENE TEMPELTÜREN

Die anderen Tempeltüren sind etwas besser erhalten, schwere, steinerne Riegel halten sie noch immer verschlossen. Wenn sie geöffnet werden (vermutlich nur gemeinsam möglich; es werden mindestens 20 KK-Punkte benötigt), befindet sich dahinter auch nur Erdreich.

4) SSAD'NAVV-WANDMALEREIEN

Diese Wandmalereien sind erstaunlich gut erhalten, fast scheint es, als wären sie frisch gemalt. Eine zeigt eine aufrechte Hornechse mit 13 Hörnern, vor der sich mehrere Echsen, gerade einmal halb so groß, verbeugen. Auf einer weiteren steht ein einzelner Achaz, umgeben vom Sternenhimmel, in den Händen hält er einen weißen Edelstein. Die nächste zeigt den selben Achaz, noch immer den Stein in den Händen, umzingelt von weiteren, die Hornechse scheint aus dem Sternenhimmel auf diese anderen Achaz zu blicken. Auf dem letzten Bild schließlich blicken die anderen Achaz auf den mumifizierten Körper der einstigen Echse, selbst im Tode hält sie den Stein noch umklammert.

Die Chuchas-Zeichen unter den Bildern erzählen die Geschichte, wie sich die Priester Ssad'Navv unterwerfen und anschließend einen Magier jagen, der droht, mit seiner Magie das Zeitgefüge zu stark zu beeinflussen. Dies steht nur dem Göttlichen selbst zu.

5) DIENERQUARTIERE

Dies war die einstige Schlafstätte der Diener und Wachen, und auch der Raum, in den sie sich nach erfolgreicher Mumifizierung der beiden Priester zurückgezogen hatten und Selbstmord begingen. Auf dem Boden liegen insgesamt 6 Skelette, die aufgrund der länglichen Schädelform, der vier Finger und der stark verlängerten Wirbelsäule eindeutig nicht menschlich sein können. Mit einer einfachen *Heilkunde Wunden*-Probe können diese als die Echsen der Wandmalereien (4) erkannt werden.

Die Skelette liegen parallel zueinander, die einstigen Liegen sind inzwischen verfault. Im äußersten Skelett findet sich dazu noch ein verrosteter Dolch, der mit bunten Edelsteinen verziert ist. In die Wand des Raumes ist mit großer Sorgfalt ein Zeichen graviert, welches dem Chuchas-Zeichen für Sonne ähnelt, und einst ein Zauberzeichen war, das sowohl Wärme als auch Licht spendete, wodurch die Schlafstätte gleichzeitig beleuchtet und warm gehalten wurde. Mit der Zeit hat es jedoch seine Wirkung verloren, da auch das Zeichen im Laufe der Zeit abgebröckelte.

6) UMGESTÜRZTE SÄULEN

Diese Säulen stürzten bei dem Seebeben vor 300 Jahren ein, kurz darauf brach auch ein Stück der Decke weg. So ergibt sich ein großer Schutthaufen aus alten Steinbrocken, der mit einer einfachen *Körperbeherrschung*-Probe -3 überwunden werden kann. Sollten die Questadores dennoch an der Probe scheitern, rutschen sie auf den gebrochenen Steinen aus und verletzen sich für 1W6 SP. Da die Untoten keine sonderlich geschickten Kletterer sind, kann er auch zur Flucht benutzt werden, jedoch würde Chal'Zar diesen Haufen in mehreren Anläufen aus dem Weg rammen können.

Aus dem Loch in der Decke schimmert gelbliches Licht, es stammt aus dem Privatgemach der Priesterin (16).

7) ALTARRAUM SSAD'HUARS

Der Altar Ssad'Huars ist komplett überwuchert, einige der Rankenpflanzen tragen sogar bunte Blüten. Auch finden sich viele Insekten und vor allem Würmer darauf. Neben dem Altar ist ein junger Baum durch den Tempelboden gebrochen und nun schon fast drei Schritt hoch, seine Wurzeln bilden viele Stolperfallen auf dem Stein. Die große Statue der Ssad'Huar ist fast fünf Schritt hoch und zeigt eine Kröte, die auf einem Ei sitzt, welches jedoch nur schwer zu erkennen ist, so viele Moose und Pilze sind auf ihm gewachsen. Die Kröte hingegen ist nackt, keine noch so kleine Ranke berührt den Stein, und sie blickt anscheinend gütig von ihren Pflanzenaltar.

Ursprünglich war die Kröte reich mit goldenen Ketten geschmückt, doch Malor hat sie gestohlen.

8) BEWACHSENE ECKE

Dieser Teil des Tempels ist durch und durch mit Moosen, kleinen Schlingpflanzen und Pilzen bewachsen, neben allerlei Insekten, Spinnen und Gewürm finden sich sogar einige Kröten hier. Der Boden ist so glitschig, dass Helden, die nicht über den Vorteil *Balance* verfügen, sich nur sehr langsam bewegen können. Schnelle Bewegungen, wozu auch ein Kampf zählt, sind nur mit einer *Körperbeherrschung*-Probe möglich, ansonsten rutscht man aus.

In der Ecke liegt Chal'Zar, und ihr vermodertes Fleisch ist auch bereits mit einigen Ranken bewachsen, denn es ist Jahre her, dass sie sich das letzte Mal bewegte. Dadurch ist sie so gut versteckt, dass sie nur mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +3 (+Erschwernis durch Dunkelheit) überhaupt entdeckt werden kann, und selbst dann wirkt sie wie eine einfache

tote Hornechse. Sie bewegt sich nur, wenn sie angegriffen oder von Zrn'Chra befehligt wird. Auf ihren vier Beinen hat Chal'Zar keine Probleme auf dem glitschigen Boden.

9) SKLAVENQUARTIER

In diesem Raum wurden einst die menschlichen Tempelsklaven „gehalten“, und noch immer finden sich die verrosteten Eisenketten an der Wand. Außerdem befinden sich Zrn'Chras Untote (**Kapitel II**) anfangs hier, und liegen, ähnlich den Echsen skeletten (5), regungslos auf dem Boden. Mit magischer Hellsicht wie einem einfachen ODEM lässt sich jedoch recht schnell erkennen, dass noch einiges an Unleben in diesen Knochen steckt. Durch das Seebeben sind auch einige Steine auf die Leichen gefallen und haben einige der Untoten begraben oder zerschmettert.

10) SÄULEN

Die mittlerweile brüchigen Säulen stehen so dicht beieinander, dass es den Anschein hat, Chal'Zar würde nicht zwischen ihnen hindurch gelangen. Doch diese Hoffnung ist trügerisch: Die Hornechse wird zwar kurz verlangsamt, aber Schutz vor ihr auf einer Flucht können die Säulen nicht bieten.

11) ALTARRAUM SSAD'NAVVS

Die gewaltige Statue Ssad'Navvs ist mit allerlei goldenen Ketten geschmückt. Auf seine 13 Hörner wurden Ringe geschoben und auch seine Arme sind reich verziert. Er hält die Hand offen Richtung Altar, auf seiner Handfläche steht eine Sanduhr in Form eines Kreises, sodass der Sand links und rechts seine Bahn hinabrieseln kann. Würde man sie umdrehen, bräuchte sie exakt einen Tag, damit der Sand wieder regungslos wäre. Auf dem steinernen Altar sind verschiedene magische Chuchas-Zeichen angebracht, von denen einige auch noch immer aktiv sind. So geht von dem Zeichen für „Licht“ noch immer ein helles Leuchten aus, und auch das Zeichen für „Ssad'Navv“ selbst funktioniert nach wie vor, was sich an den frisch matschig gewordenen Bananen zeigt. Diese befinden sich seit den letzten 4000 Jahren in diesem Zustand, den ein Achaz als äußerst delikat bezeichnen würde.

12) VORBEREITUNGSRAUM DER PRIESTERIN

In diesem Raum bereitete die Ssad'Huar-Pristerin die Opfergaben an ihre H'Ranga vor. Auch dieser Raum ist komplett bewachsen, das Chuchas-Zeichen für „Sonne“ ist aber immer noch aktiv, nur dringt kaum Licht durch den dicken Moosbewuchs. So fällt wohl vor allem die große Wärme hier auf.

13) VORBEREITUNGSRAUM ZRN'CHRAS

Dieser Raum diente Zrn'Chra zur Vorbereitung der Opfergaben, aber auch der magischen Zeichen. Es finden sich viele kleine Tongefäße mit eingetrockneter Farbe und verrostetes Gravurwerkzeug hier. Das Licht-Zeichen an der Wand ist noch immer aktiv und erhellt den ganzen Raum.

14) ERSTE TREPPE

Diese Treppe verbindet den ersten mit dem zweiten Stock, und auch wenn einige Steinsteufen schon Risse haben, ist sie nach wie vor stabil.

ZWEITES STOCKWERK

In diesem Stockwerk befinden sich die Privatgemächer der Priester, sowie der Brut- und der Mumifizierungsraum. Außer weiblichen Achaz in der Brutzeit war es nur den Tempeldienern und -sklaven gestattet, hier herauf zu kommen.

15) ZWEITE TREPPE

Diese Treppe verband einst den zweiten mit dem dritten Stock, doch sie ist bei dem Seebeben eingestürzt und kann nicht mehr begangen werden. Mit Hilfe von Seilen könnte man hier aber durchaus hoch und runter klettern.



16) PRIVATGEMACH DER PRIESTERIN

Dies war einst das private Gemach der Ssad'Huar-Priesterin, und noch immer dringt ein warmes Leuchten aus diesem Raum, welches sowohl auf dem Flur (23) als auch durch das Loch im ersten Stock (6) gesehen werden kann. Zusätzlich können die Helden leichtes Schaben am Steinboden hören, als würde noch immer jemand in diesem Raum leben. Doch dieser Eindruck täuscht: Es ist nur eine Pei-Pei-Assel, die sich in den vermoderten Überresten des Schrankes ein Nest gebaut hat. Auf den Goldfäden aus den einstigen Gewän-

dern der Priesterin fühlt sie sich richtig wohl, und will sich auch nicht von ihnen vertreiben lassen. Pei-Pei-Asseln sind eigentlich sehr friedliche Tiere, doch hegen sie eine große Zuneigung zu Gold und Bier, da sie ursprünglich für den Kampf gegen die Zwerge erschaffen wurden. Sollte einer der Helden eine große Menge davon (etwa die Ketten der Statuen) bei sich haben, wird sie schnell zu ihm gerannt kommen und notfalls angreifen, sollte er versuchen, sie von sich fernzuhalten.

Pei-Pei-Assel

Zangen:

INI 4+1W6/7+W6* **AT** 8 **PA** 5/0* **TP** 1W6 **DK** H

Harn:

INI 4+1W6/7+1W6* **AT** 14 **PA** 5/0* **TP** 1W6 Warzen **DK** NS
LeP 25 **AuP** 30/70* **RS** 5 **MR** 14/12 **WS** 7 **GS** 4/9*

*) Diese Werte gelten, wenn das Tier durch Gold oder Bier aufgeregt ist.

Besonderheit: Doppelangriff; so ein Held von dem Harn getroffen wird, entstehen an der Stelle Warzen auf der Haut die eine Woche bleiben und den Nachteil *Unansehnlich* mit sich bringen. Gegen eine Harnattacke hilft nur *Ausweichen* oder eine *Schildparade*.

Da zwei Licht-Zeichen noch intakt sind, ist dieser Raum gut ausgeleuchtet, und so lässt sich auch erkennen, dass er wohl nicht mehr allzu lang in diesem Zustand bleiben wird. Denn in der Decke haben sich bereits erste Risse gebildet und es ragen Pflanzenwurzeln hindurch. In absehbarer Zeit wird wohl das obere Stockwerk auf dieses brechen. Die Abenteurer können diesen Vorgang jedoch beschleunigen, wenn sie die Neugier auf den oberen Raum (22) allzu sehr packt, sie das Rätsel der Türen (20) jedoch nicht gelöst bekommen. Mit stabilen Stäben von mindestens 4 Schritt Länge (*Holzbearbeitung*-Probe zur Herstellung) kann in die Risse und Furchen geschlagen werden, wodurch sich Steine in der Decke lösen werden und ein Stück der oberen Kammer herabfallen wird. Natürlich wäre es vorteilhaft, wenn die Stäbe noch ein bis zwei Schritt länger wären, damit es den Helden möglich ist, die Decke auch vom Flur aus zum Einsturz zu bringen – auf diese Idee sollen sie jedoch selbst kommen. Wer sich zum Zeitpunkt des Einsturzes im Raum befindet, kann noch versuchen, sich mittels einer *Ausweichen*-Probe in eine sichere Ecke zu retten, ansonsten erleidet er 2W6 TP Schaden durch herabfallende Steinbrocken.

I7) ZRN'CHRAS ZIMMER

Zwar sind auch in diesem Zimmer Licht-Zeichen vorhanden, jedoch sind diese erloschen, was aber weniger mit ihrem Alter zu tun hat. Im Gegensatz zu den anderen magischen Zeichen des Tempels sind diese hier nicht mit einem zusätzlichen Ssad'Navv-Zeichen verknüpft, sie sollten bei Bedarf sehr wohl dunkel bleiben. Auch wenn Achaz die Dunkelheit fürchten, für das Studium des Nachthimmels war sie ein Opfer, welches der Priester auf sich nehmen musste. Das Feuer-Zeichen (Wärme) an seinem alten Schlafplatz ist jedoch immer noch aktiv, wodurch es in diesem Raum fast unerträglich schwül ist.

In der Decke eingelassen, ganz am Rand der Seitenwand, ist eine große bronzene Luke auf metallischen Schienen. Sie ist eingeroestet, doch lässt sie sich mit viel Kraft (KK-Probe +6; die Luke ist nicht groß genug, um von mehrere Helden gemeinsam aufgedrückt zu werden) noch öffnen, wobei viele Pflanzenreste auf den Helden herabregnen. Hierdurch beobachtete Zrn'Chra die Gestirne und ihren Verlauf, um so das Wesen der Zeit und somit Ssad'Navv selbst zu ergründen. Ein verrostetes Teleskop lässt sich auch in diesem Raum finden, die gläsernen Linsen sind sogar noch gut erhalten. Der Mohagonitisch in der Mitte des Raumes ist unnatürlich gut erhalten, die seltsamen metallischen Geräte darauf hingegen sind stark verrostet. Vor dem Tisch sind mehrere Kreise mit verschiedenen Chuchas-Zeichen in den Steinboden graviert: Hier erforschte der Priester mit Hilfe der metallischen Gerätschaften die Kraftlinie. Leider sind seine Forschungsaufzeichnungen mittlerweile verrottet, und so lässt sich nur erahnen, was und wie er genau forschte.

I8) BRUTRAUM

Dies ist der Raum, durch dessen Decke ein unvorsichtiger Held in den Tempel bricht (**Kapitel I: Flinke Diebe**). Einst war dies der Brutraum, und so gab es eine große Luke (wie auch in 17) in der Decke, damit tagsüber das Sonnenlicht die Eier erreichen konnte. Die Schienen der Bronzeplatte sind mittlerweile so verrostet, dass sie herausbrachen als der Held auf sie trat, und die Platte so nur noch an einer Seite an der Decke hängt.

Falls die Helden die Platte im Anschluss nicht ganz von der Decke reißen, lassen Sie das Metallstück während des Abenteuers hinabfallen, um die Gruppe durch ein unerwartetes Geräusch zu erschrecken. Sollten die Helden nicht durch die Decke gestürzt sein, ist die Luke noch geschlossen. Zusätzlich befindet sich ein Feuer-Zeichen direkt am Boden, welches für die nötige Brutwärme sorgt. Diese Wärme hat auch Schlangen angezogen, so dass die einstige Brutstätte nun ein Schlangennest ist. Insgesamt 5 Schlangen finden sich hier, und da die Weibchen um ihre Eier fürchten, gibt es auch kaum eine friedliche Möglichkeit, an ihnen vorbei zu gelangen.

Palmviper

Biss:

INI 12+2W6 **AT** 16 **PA** 7 **TP** 1W3+1(+Gift)* **DK** H
LeP 6 **AuP** 15 **RS** 0 **MR** 6/2 **WS** 5 **GS** 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (13), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

*) Gift: Werden SP verursacht kommt es auch zu Giftschaden: *Wirkung:* 5W6/2W6+3 SP; *Beginn:* sofort; *Dauer:* 4 KR; *Stufe:* 3 (tierisches Gift)

Wenn die Schlangen erschlagen sind, können die Helden auch erste Anzeichen auf die einstigen Bewohner dieses Tempels finden, denn zwei kleine, echsenartige Skelette von etwa 15 Fingern Länge finden sich hier, die zu keiner bekannten Echsenart gehören. Es sind die Überreste von zwei Achazjungen, die erst nach dem Selbstmord der Dienerschaft schlüpfen und so qualvoll verendeten.

19) MUMIFIZIERUNGSRaum

Hier wurden die Mumifizierungen durchgeführt, und noch immer liegen die verrosteten Haken und Messer auf dem steinernen Tisch, neben ihnen teils zerschlagene Tongefäße. Zwei große Tontöpfe von über einem Schritt Höhe stehen an der Wand, sie riechen noch immer nach den eingetrockneten Kräuterölen. Einst wurden in ihnen die Leichen über Wochen aufbewahrt, um langsam zu mumifizieren.

In der Decke über dem Steintisch klafft ein riesiges Loch, welches zum Allerheiligsten (21) führt, denn auch hier stürzte nach einem Seebeben das Gemäuer ein. Auffällig ist die verdorrte Liane, die aus dem Loch ragt, gibt es hier doch nichts Sichtbares, woraus sie hätte wachsen können. Leider eignet sie sich aufgrund ihres Zustandes nicht mehr als Kletterhilfe, doch die Helden können mit Hilfe von neuen Lianen, Seilen oder einer Räuberleiter auf dem Steintisch dennoch hinauf gelangen. Die Erschwernis für die *Klettern*-Probe sollte von der Herangehensweise abhängen, von +0 (Kletterseil mit Wurfhaken) bis +5 (vom Steintisch hochspringen und sich hochziehen; hierfür ist auch eine zusätzliche *Athletik*-Probe nötig) ist alles möglich. Wenn die Probe scheitert, stürzt der Held die 5 Schritt zu Boden (Regeln zum Sturzschaden siehe **WdS 144**). Aus dem oberen Raum schimmert helles Licht.

20) VERZAUBERTE TÜREN

Diese Türen führen in die allerheiligsten Kammern und sollten somit nur von den Priestern und, sehr selten, der echsischen Dienerschaft begangen werden. Die Priester waren sich sicher, dass ein Achaz aufgrund seines Glaubens diesen Raum nie grundlos betreten würde, immerhin ruht der Blick des H'Ranga stets darauf und auf allen, die sich in ihm aufhalten. Doch die menschlichen Sklaven wurden für zu dumm gehalten, die H'Ranga und ihr Wesen zu verstehen und somit auch zu fürchten, weshalb diese Räume vor ihnen geschützt werden mussten. So hat Zrn'Chra die Türen verzaubert, damit sie nur von Achaz geöffnet werden könnten – dies dachte er zumindest.

Die Türen sind metallisch und ganz ohne Griffe und Verzierungen, einzig ein großer Kreis in 1,80 Schritt Höhe ist

darauf eingelassen. Legt ein Mensch seine fünffingrige Hand darauf, so wird er für 1 SR von einem HÖLLENPEIN getroffen. Wenn jedoch eine vierfingrige (Echsen-)Hand den Kreis berührt, schiebt sich die Metalltür mittels ANIMATIO in einen eigens dafür vorgesehenen Hohlraum in der Wand. Ein Mensch muss einfach einen Finger nach hinten abspreizen, so er die Türen öffnen will – hierfür hielt Zrn'Chra seine Sklaven für zu dumm.

Wenn die Helden nicht hinter das Geheimnis der Türen gelangen, ist es für den weiteren Abenteuerverlauf nicht sonderlich wichtig. Denn der einzige Raum, der somit nicht erkundet werden kann, ist das Allerheiligste Ssad'Huars (22), und hier befinden sich keine relevanten Informationen, die für eine Abenteuerlösung gebraucht werden. Um ihnen dennoch ein wenig zu helfen, sollten Sie sowohl bei den Wandmalereien (2, 4) und den Echsen skeletten (5) die vier Finger erwähnen. Außerdem wird Malor (**Kapitel III: Der Einsiedler**) ihnen von der „Dämonentür“ erzählen können, die die „Seele frisst“, wenn man die Hand in den Kreis legt. Eine unelegante Lösung wäre, die Spieler einfach eine KL-Probe würfeln zu lassen. Denn dann haben sie zwar das Rätsel gelöst, aber gerade bei Rätseln fühlt sich eine solche Lösung meist unbefriedigend an.

21) SSAD'NAVVS ALLERHEILIGSTES

Dieser Raum wurde allein Ssad'Navv zu Ehren erbaut und sollte ihm schmeicheln, sodass sein Blick stets auf ihm weilt. Somit verfügt er nicht über ein großes Licht-Zeichen, sondern hunderte kleine, die im ersten Moment wie wild verteilt an den Wänden wirken. Wenn die Helden eine *Sternkunde*-Probe bestehen, können sie einige ihnen bekannte Sternzeichen wiedererkennen, und erahnen, dass dieser Raum den südaventurischen Nachthimmel abbildet. Jedoch findet sich nicht jedes Sternbild wieder, und einige scheinen auch verändert zu sein. Sollte ein Held hingegen eine *Sternkunde*-Probe +8 bestehen, so kann er sich langsam erschließen, dass dies der Sternenhimmel vor etwa 4000 Jahren war – und diese alte Sternenkarte ein wahrhaft seltener und für die Wissenschaft großer Fund sein könnte.



Doch das ist nicht das Einzige, womit Ssad'Navv geehrt werden soll. Ein kleines Loch an der östlichen Wand, welches nur mit einer *Simmenschärfe*-Probe +7 zu erkennen ist, taucht diesen Raum bei jedem Sonnenaufgang für etwa 1 SR in gleißendes, rotgoldenes Licht, dass es fast in den Augen schmerzt. Dies soll zugleich Endlichkeit (durch das Ende der Nacht) und Unendlichkeit (stets geht die Sonne von Neuem auf) symbolisieren. Falls die Helden eine Nacht im Tempel verbringen, lassen Sie sie einen Sonnenaufgang erleben, und sei es nur, dass fast das gesamte erste Stockwerk plötzlich erleuchtet ist (durch die vielen Löcher und die offene Bauweise dringt das Licht weit vor). Während diesem Lichtschein ist es Zrn'Chra selbst unter größter Anstrengung nicht möglich zu erscheinen (mehr in **Dramatis Personae** auf Seite 51). Neben diesen Ssad'Navv ehrenden Erscheinungen findet sich auch ein fast einfach wirkender Steinalter aus Rosenquarz und eine vor ihm liegende Echsenmumie, die mit sehr viel Gold geschmückt ist, in dem Raum. Neben der Mumie liegen mehrere große und trockene Holzreste, ideal für ein Feuer, und sogar etwas Zunderschwamm ist vorhanden. Auch ist bei der Liane, die aus dem Loch ragt, deutlich zu erkennen, dass ihr Ende zu einer Schlaufe geformt wurde, und sie so an einem Stein am offenen Steinboden Halt fand. Dies ist alles Malors Werk, weil er dachte, er müsse Zrn'Chras Leiche verbrennen um endlich Ruhe vor ihm zu haben und von dem Fluch erlöst zu werden. Doch der Geist hat das Vorhaben des Matrosen rechtzeitig erkannt und konnte ihn vertreiben.

22) SSAD'HUARS ALLERHEILIGSTES

Dieser Raum wurde Ssad'Huar karmal geweiht, und da keiner den Raum mehr pflegte, hat sie ihn im Laufe der Zeit nach ihren Wünschen selbst geformt.

Kaum, dass sich die magische Tür öffnet, blicken die Helden in einen dichten Dschungel samt kleiner Bäume, Büsche, Insekten, bunter Frösche und Kröten. Es wirkt wahrhaft fremdartig, wie prächtig alles in diesem kleinen Raum gedeiht. Aufgrund der Enge fällt es schwer, überhaupt den Raum zu betreten, die Helden werden fast eine halbe Stunde brauchen, um sich zu dem Altar aus Rosenquarz durchzuarbeiten. Hierbei ist völlig egal, ob sie sich mit Macheten hindurch hacken, oder versuchen sich durch das Gestrüpp zu schlängeln. Die Pflanzen sind einfach sehr dicht gewachsen, und die Luft ist stickig, als würde man Wasser atmen.

Auf dem Rosenquarzaltar liegt eine mit viel Gold geschmückte Echsenmumie, doch ist sie im ersten Moment schwer als solche zu erkennen. Denn die Wurzeln zu den vielen Pflanzen scheinen zu einem großen Teil aus ihr gewachsen zu sein, ihre Haut ist mehrfach aufgerissen, das Gold fast zur Wertlosigkeit angelauten und verbogen. Ssad'Huar ließ ihrer Natur freien Lauf und den toten Körper ihrer Dienerin fruchtbar werden, so dass neues Leben aus ihr wachsen konnte. Da der Raum jedoch nicht für einen solchen Bewuchs bestimmt war, wird mit der Zeit der Boden wegbrechen, und dieses kleine, friedliche Heiligtum für immer zerstören. Alles unterliegt nun einmal Ssad'Navvs Endlichkeit, auch das Werk seiner Schwester.

KAPITEL III: DER VERRÜCKTE UND SEIN PRIESTER

FRUCHTREGEN

Falls die Helden wieder aus dem Tempel kommen, werden sie von einem Baum aus mit Steinen, Nüssen und faulem Obst beworfen. Doch es ist keine Affenbande, wie für diese Gefilde durchaus üblich, in dem Baum vor ihnen sitzt ein bärtiger, dürrer Mann der ihnen mit jedem Wurf ein „Dämonenbrut“, „Nachtklapperer“ und „Seelenräuber“ zuruft. Erst wenn die Helden beginnen, mit ihm zu reden, wird er sich beruhigen und vom Baum steigen. Dies aber nur, wenn sie bei Holanga schwören „alle Knochen noch drinnen und nicht draußen“ zu haben.

Aus Angst, die Untoten könnten eines Tages hinaus gelangen (und weil es auch sonst nicht viel zu tun gibt), bewacht Malor häufig den Tempeleingang (I), um sie im Notfall von den Bäumen aus abwehren zu können. „Denn jedes Kind weiß, dass ein Klapperer nicht klettern kann. Dabei kann er nämlich nie so genau wissen, ob nun ein Ast oder ein Arm gebrochen ist!“ Sobald die Helden ihn beruhigt haben (*Heilkunde Seele-* oder *erschwerte Überreden*-Probe) ist er bereit, ihnen seine „Burg“ zu zeigen (ein ziemlich klappriges Baumhaus) und von seiner Reise im „Keller der Niederhöhlen und der Dämonenschlange“ zu berichten. Auch führt er sie gern zum „Tempel des Großen Holanga“, der Schutz vor dem „Seelenräuber“ bietet wenn „die Sonne sich wieder an ihrem Licht verschluckt.“

DER EINSIEDLER

Malor lebt nun seit fast 10 Jahren auf dieser Insel, und einen Großteil davon in Angst. Jede Nacht aufs Neue versucht Zrn'Chra, ihm Angst zu machen, um an sein Gold zu gelangen, und so wäre der Matrose mittlerweile sehr gut in einem Kloster der Noioniten aufgehoben. Des Nachts fängt er bei jedem kleinsten Geräusch an zu zittern, vermutet hinter allem und jeden Dämonen und unterhält sich am liebsten schreiend. Selbst im Inneren des Holanga-Tempels ist er nicht entspannter, denn schließlich ist Holanga ein zorniger Gott, der beschließen könnte, Malor zu bestrafen und den Geist hineinzulassen. Auch ist es in Gesprächen manchmal ungewiss, ob er nun wirklich mit den Helden, mit sich selbst oder dem nicht einmal anwesenden Zrn'Chra redet. Manchmal verfällt er beim Reden sogar in ein Zischeln, wobei dies nicht wirklich Rssah ist, vielmehr versucht er nur einfach die Laute des Geistes wiederzugeben.

Sobald er Vertrauen zu den Questadores gefasst hat, erzählt er ihnen von der „Dämonenschlange“ (Zrn'Chra) und bittet sie, ihm zu helfen, sie zu vertreiben. Von dem Gold erzählt er nichts, wenn er nicht darauf angesprochen wird. Und selbst dann will er sie nicht zum Versteck führen, schließlich ist er damit „reich wie der Paligan“. Wenn die Glücksritter nicht schon auf die Untoten gestoßen sind, wird er sie auch vor ihnen warnen.

Lassen Sie Malor nicht alles auf einmal verraten, und vor allem, antworten Sie nicht immer ehrlich und einheitlich auf Fragen. Schmücken Sie alle Beschreibungen übertrieben grausam aus und ändern Sie die Erzählungen auch ruhig mitten im Satz, so dass die Spieler etwas verwirrt werden. Malor ist eigentlich ein guter Kerl, der einfach nur zu gierig wurde, und er will den Helden helfen und erlöst werden, nur ist er eben von seinen Erzählungen genauso verwirrt wie Außenstehende.

DER GROßE HOLANGA

Nachdem die Abenteurer Malor beruhigt haben, oder spätestens bei Beginn der Dämmerung, führt der Einsiedler die Questadores tiefer in den Dschungel zum „Tempel des Großen Holanga“: ein etwa 3 Schritt langes und 2 Schritt breites Holzschiff, gebaut aus Bambusrohr und kleinen Holzstämmen, mit Lianen verknotet, und Palmenblättern als Segel. Im Schiffsrumpf befindet sich eine Öffnung, die in den Schiffsbau führt und mit einem Muschelvorhang ein wenig verdeckt wird. Im Inneren ist ein kleiner Holzaltar errichtet, auf dem Obst und Muscheln als Opfergaben liegen. Ansonsten ist der Innenraum leer bis auf einen Haufen Palmenblätter, der Malor als Schlafstätte dient.

Über die Jahre vereinten sich in Malors irrem Geist das furchterregende Gezischel Zrn'Chras und die Hoffnung, dass ein Schiff ihn erretten würde, zu Holanga: dem *Holz-H'Ranga*, welcher zornig auf ihn herabblickt und besänftigt werden muss, um ihn von dieser Insel fortzutragen. Für Malor ist es Holanga, der feste Nahrung in seinen Händen zu Gold werden lässt, da er das Obst für sich selbst haben will – schließlich verwandelt es sich auf seinem Altar mit der Zeit wieder zurück. Und es ist auch Holanga, der der Sonne befiehlt, sich an ihrem Licht zu verschlucken, wenn ihm nicht genug geopfert wurde. Zrn'Chra hingegen ist kein Geschöpf Holangas, ganz im Gegenteil, er ist sein größter Feind, der von Holanga auf diese Insel gesperrt wurde, und nur wenn er vernichtet wird, wird Holanga über das Meer kommen und seine Gläubigen ins Paradies führen.

Denken Sie sich ruhig noch mehr Geschichten aus, was Holanga alles tut und will. Diese können sich auch gerne widersprechen, oder sich von Erzählung zu Erzählung ändern, denn schließlich entspringen all diese Vorstellungen Malors Geist. Sein Glaube, und vor allem seine Furcht, sind groß genug, dass die Helden Malor durch Geschichten und Deutungen von Holangas Willen lenken und manipulieren können. Dabei ist nur wichtig, dass Holanga bei den Erzählungen in sich schlüssig bleibt, sonst glaubt es Malor nicht. Er wird beispielsweise keinem gütigen Holanga folgen, der all seine Kinder liebt und die Dunkelheit sendet, damit die Dämonenschlange mit dem gestohlenen Gold beschenkt werden kann, um Frieden zu schließen. Holanga ist zornig, Zrn'Chra der Feind und die Dunkelheit eine Strafe – daran ist in Malors Vorstellung nicht zu rütteln.

NACHTS IM WALDE

Lassen Sie die Helden nach Möglichkeit eine Nacht gemeinsam mit Malor verbringen, und so auf Zrn'Chra stoßen. Er wird sich kurz schemenhaft als Mumie manifestieren und versuchen, mit ihnen zu sprechen, doch schnell merken, dass seine Sprache nicht verstanden wird. Also muss er sich damit begnügen, Malor Angst einzujagen. Dabei wird er den Holanga-Tempel jedoch nicht betreten, denn schließlich will Zrn'Chra nicht die Aufmerksamkeit dieses fremden H'Ranga auf sich lenken. Er begnügt sich damit, den Muschelvorhang rascheln zu lassen, wütend zu zischeln, Steine und Äste auf das Schiff fallen zu lassen oder eine wilde Gürtelchse (**Zoo-Botanica 105**) verängstigt ins Tempelinnere zu treiben. An Schlaf ist nachts einfach nicht zu denken, weshalb Malor in den frühen Morgenstunden auf seine Burg klettert, um dort auf einem Haufen Palmenblätter zu schlafen.

Der hölzerne Tempel ist recht klein, weshalb nur mit Mühe neben Malor noch drei weitere Helden Platz darin finden. Alle weiteren Abenteurer werden die Nacht draußen verbringen müssen, was bedeutet, dass sie Zrn'Chra ausgeliefert sind. Sobald für den Echsenpriester abzusehen ist, dass die Questadores sich auf die Seite des Einsiedlers geschlagen haben (was noch nicht unbedingt in der ersten Nacht der Fall sein muss, sondern vor allem dann, wenn sie versucht haben, ihn zu verbannen oder seinen Leichnam zu verbrennen), bezieht er sie in seine Attacken mit ein. Wenn sie sich auf dem Boden befinden, stürzten ganze Äste auf sie hernieder, auf einem Baum droht solcher unter ihnen zu brechen, und immer wieder erscheint Zrn'Chras Schemen, um sie mit wütendem Gezischel zu erschrecken.

Falls ein Magier einen *Schutzkreis gegen Geisterwesen* oder ein Geweihter einen *Schutzsegen* beherrscht, kann die Nacht trotz allem recht ruhig verbracht werden, ansonsten kommen Malor und vermutlich auch die Gruppe nicht zum Schlafen. Auf jeden Fall sollte den Helden spätestens jetzt bewusst sein, dass sie eingreifen müssen, und je nach Heldengruppe gibt es verschiedene Möglichkeiten, mit Zrn'Chra und seinem Schicksal umzugehen.



KAPITEL IV: EWIG WÄHRT NUR SSAD'NAVV

EINEN GEIST ZU BANNEN

Es gibt gleich mehrere Zauber und eine Liturgie, die ein Bannen des Geistes ermöglichen.

☛ **GEISTERBANN:** In der Grundvariante verschafft dieser Zauber der Gruppe lediglich Ruhe für wenige Tage, nur die Variante *Permanente Bannung* lässt Zrn'Chra wirklich auf ewig verschwinden. Jedoch können die wenigen Tage Ruhe auch schon reichen, wenn ein anderer Lösungsweg dadurch vorbereitet werden soll. Solange Zrn'Chra nicht anwesend ist, sind seine Untoten befehllos und agieren mit KL 1.

☛ **PENTAGRAMMA:** Hiermit lässt sich der Geist durchaus permanent verbannen. Jedoch ist ungeklärt, was mit magisch vertriebenen Geistern passiert, und ob sie wirklich Frieden finden oder auf ewig im Limbus verbleiben müssen. Deshalb hinterlässt eine magische Lösung (also auch der GEISTERBANN) bei einem moralischen Helden einen durchaus fahlen Nachgeschmack.

☛ *Bannfluch des Heiligen Khalid:* Mit dieser Liturgie kann Zrn'Chra in der Tat Frieden geschenkt werden, weshalb er versuchen wird, sich dem Weihrauch fernzuhalten. Die anderen Helden müssen also versuchen, ihn gezielt zu sich zu locken, z.B. durch einen Angriff auf Chal'Zar oder die Ssad'Navv-Statue.

EINEM GEIST ZU HELFEN

Das komplette Gold zum Tempel zurückzubringen würde Zrn'Chra durchaus helfen, wenn auch keine ewige Ruhe schenken. Er würde dann einfach wieder ruhen und wachen bis der Nächste kommt, um seinem Tempel zu schaden, oder bis Ssad'Navv ihn endlich erlöst.

Um an Malors Gold zu gelangen bedarf es eines Tricks, denn immerhin hat er es sicher vergraben. Er ist nicht bereit, es herzugeben, aber er würde durchaus tauschen, sei es gegen Schmuck, noch mehr Gold oder ein Spielzeug, was der Matrose aus irgendeinem Grund als wertvoll erachtet – ob die Questadores ihm die Tauschwaren nach dem Tausch nicht wieder wegnehmen ist ganz der Gruppe überlassen. Auch ist es möglich Malor glauben zu lassen, dass Holanga nun nicht nur Obst sondern auch Gold als Opfergabe wünscht (*Überzeugen*-Probe +3). Er wird jedoch wütend und beginnt um sich zu schlagen, wenn er mit ansehen muss, wie das Gold von Holangas Altar geraubt wird (Werte siehe **Dramatis Personae**). Außerdem wird die Heldengruppe Malor möglicherweise verteidigen müssen (so sie dies auch wollen), denn wenn Zrn'Chra den Verrückten nicht mehr braucht, würde er gern seine Rache für die letzten 10 Jahre haben, bevor er wieder ruht. Deshalb wird er noch eine weitere Nacht auf Dere wandeln, in welcher er versuchen wird, den Einsiedler nicht nur zu erschrecken – sondern zu töten.

EINEN GEIST ZU VERPFLICHTEN

Natürlich kann versucht werden, Zrn'Chra mit magischen und geweihten Waffen einfach anzugreifen, wofür er sich jedoch erst einmal manifestieren muss. Wenn seine LeP auf 0 fallen verschwindet er zwar, kehrt jedoch am nächsten Neumond zurück, und ist dann wirklich wütend. Mit einer *Magiekunde*-Probe +3 fällt auch den Helden ein, dass Geister mit Waffengewalt eher selten erlöst werden können, jedoch kann dies für etwas Ruhe sorgen, um einen anderen Plan vorzubereiten.

EINEN GEIST ZU ERLÖSEN

Ohne es zu ahnen, hatte Malor in der Tat die richtige Idee: Zrn'Chras Körper muss zerstört werden, denn er ist sein Anker in dieser Welt. Jedoch wird sich der Priester zur Wehr setzen, glaubt er doch, nur Ssad'Navv persönlich hätte das Recht, ihn aus seiner Wacht zu entlassen. Ob die Mumie nun direkt im Allerheiligsten angezündet wird, oder erst hinausgeschleift und im Freien in Brand gesteckt wird, ist eigentlich egal: Liefern Sie Ihrer Gruppe eine aufregende Flucht aus dem Tempel, der selbst fast lebendig geworden zu sein scheint. Denn Zrn'Chra wird die komplette Umgebung nutzen, um die Questadores am Entkommen zu hindern.

Sollte die Mumie bei Sonnenaufgang im Allerheiligsten in Brand gesteckt werden, kann der Priester übrigens nichts unternehmen, zu hell scheint Praios' Licht in sein Grab. Doch gerade dann sollte die Gruppe möglichst bald fliehen, denn der Qualm wird sich schnell ausbreiten und sie sonst ersticken. Sobald die Mumie letztlich komplett verbrannt ist, wird noch ein letztes Zischeln zu vernehmen sein, das durch den ganze Tempel hallt. Doch es klingt zum ersten Mal nicht wütend – sondern fast dankbar. Der Geist des Priesters wird auch nicht mehr zurückkehren, denn er hat seinen Frieden gefunden.

DER MÜHEN LOHN

Je nachdem, wie Ihre Gruppe den Geist befreite und den Tempel erkundete, wären **300 Abenteuerpunkte** angebracht, dazu empfehlen sich **Spezielle Erfahrungen** auf Talente wie *Klettern*, *Götter/Kulte*, *Magiekunde* oder *Sinnenschärfe*. Auch kann eine vergünstigte Senkung einer Schlechten Eigenschaft wie *Raumangst*, *Totenangst* oder *Dunkelangst* gewährt werden.

Wenn Malor überlebt und von der Insel gebracht wird, nehmen ihn die Noioniten gerne bei sich auf. Das Gold des Tempels bleibt jedoch auch nach Zrn'Chras Erlösung verflucht, schließlich ist es in dem Fall Ssad'Huar, die sich ungern ihren Schmuck stehlen lässt. Falls die Helden gestrandet sind, eignet sich zum Verlassen der Insel beispielsweise ein Handelsschiff, welches die eigenen Wasservorräte aufstocken möchte.

DRAMATIS PERSONAE

ZRN'CHRA

Hintergrund: Zrn'Chra war einst der Ssad'Navv-Priester dieses Tempels und nahm sich in Folge einer Revolte der menschlichen Sklaven das Leben. Eigentlich hätte er daraufhin wiedergeboren werden müssen, denn Selbstmord ist in echsischen Augen nichts Verwerfliches. Doch er fühlte sich schuldig „seinen“ Tempel diesen primitiven Menschen überlassen zu haben, und so ruhte seine Seele, nur um im richtigen Moment zurückzukehren. Und dieser war gekommen, als Malor die Statue Ssad'Huars bestahl.

Sein Anker in dieser Welt ist sein mumifizierter Körper: solange dieser nicht vergangen ist, solange darf es sein Geist auch nicht sein.

Charakter: Zrn'Chra war ein arroganter aber disziplinierter Priester. Seine Aufgaben waren für ihn auch stets seine Verpflichtung, und er lernte sehr schnell, gut mit der Furcht zu leben, dass die wachsamen Augen eines H'Ranga auf ihn blickten. Da Ssad'Navv ihn kaum strafte, wurde er sehr stolz auf seine Position, bedeutete es doch, dass der strenge H'Ranga ihn mochte. Dadurch empfand er seine Priesterschaft nicht mehr als Bürde sondern als Privileg.

Sein Stolz und sein Pflichtbewusstsein sind es auch, die ihn noch immer an den Tempel fesseln, glaubt er doch, dass Ssad'Navv ewigen Dienst von ihm fordert. Solange der H'Ranga seinen Körper nicht der Endlichkeit Preis gibt, solange wird er ihm dienen. Die Vorstellung, dass sein Gott von ihm nicht mehr verlangt als von allen anderen Sterblichen, fände er unerträglich. Er lässt diesen Gedanken gar nicht erst zu, wäre er so doch nur ein gewöhnlicher Diener gewesen.

Werte: Regeltechnisch ist Zrn'Chra als Spuk (**WdZ 205**) zu handhaben, jedoch ist er mächtiger als ein gewöhnlicher Geist, da er auch zu seinen Lebzeiten mächtiger war als ein gewöhnlicher Achaz.

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +8 **Austreibung:** +10

Poltern:

INI: 12+1W6 **AT** 10 **PA** 0

TP 3W6+6 Strukturschaden **DK** 7 Schritt

LeP 40 **AuP** – **RS** 8 **MR** 15 **WS** – **GS** 8

Eigenschaften: Astralsinn (14), Formlosigkeit I, Gegenstände beleben, Geistermanifestation (Manifestationsstärke 10), Geisterpanzer, Geistersprache, Immunität gegen profane Waffen, Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt I und II, Tagespräsenz, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron)

Zrn'Chra im Spiel: Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Spuk kann sich Zrn'Chra kurzzeitig manifestieren, wobei seine äußere Erscheinung dann seiner Mumie entspricht, was sich auch in *Schreckgestalt II* widerspiegelt. Meist kombiniert er seine Erscheinung mit dem Versuch, zu sprechen, doch da die Wenigsten Rssahh beherrschen, lässt sich nur ein aggressives Zischeln vernehmen. Tagsüber kann er zwar unter

großer Anstrengung in seinem Tempel wirken, jedoch nicht in den Räumen, die von natürlichem Licht beschienen sind (vor allem 1,18 – 19,21 bei Sonnenaufgang). Auch kann er natürlich nicht an jedem Ort gleichzeitig sein, und erst recht können dies seine langsamen Untoten nicht. Wenn sich die Gruppe teilt, kann ihn dies also durchaus ablenken.

Prinzipiell wird er der Gruppe erst dann feindlich gegenüber stehen, wenn sie sich gegen ihn wendet. Das tut sie vor allem durch 1) einen Angriff auf seine Untoten, 2) das Stehlen des Tempelgoldes oder 3) den ernsthaften Versuch, sein Unleben zu beenden. Solange die Helden sein Gold gestohlen haben, wird er jedoch versuchen, zumindest einen von ihnen lebend davon kommen zu lassen, schließlich muss er es auch zurückerlangen. Dies ist auch der einzige Grund, weshalb Malor noch lebt. Allgemein gilt, dass Zrn'Chra zwar wie jeder Geist erlöst werden will, aber in seinem Stolz nur Ssad'Navv die Autorität zugesteht, dies zu tun. Keiner außer seinem H'Ranga darf über ihn richten.

Zrn'Chra im Kampf: Er kann nur indirekt kämpfen, da er Lebenden keinen direkten Schaden zufügen kann. Was jedoch Unbelebtes angeht, so kann er mit einer KK bis zu 50 handeln, egal ob er es nur bewegen oder zerstören will. Objekte, die er als heilig betrachtet (wie eben das Gold der H'Ranga oder den Tempel Holangas) kann er nicht beeinflussen, da er seine jetzigen Form als zu unwürdig dafür ansieht. Somit wird er nur durch seine Untoten oder eben durch seine Umgebung kämpfen, indem er Steine oder verrostetes Werkzeug wirft. Auch kann er Kletterseile einfach zerreißen lassen. Da Zrn'Chra über keinen Körper verfügt und sich zum Wirken nicht einmal manifestieren muss, ist er auch nicht von profanen Waffen angreifbar. Zauber und magische oder geweihte Waffen können ihn zwar verletzen, aber dafür muss er erst einmal gesehen werden, was nur mittels Hellsichtmagie möglich ist, außer er zeigt sich freiwillig.

MALOR

Hintergrund: Malor ist ein alanfanischer Matrose, dessen Schiff in ein Unwetter geriet und dabei Schiffbruch erlitt. Er wurde als Einziger auf diese kleine, unbedeutende Insel gespült. Recht schnell fand er den alten Tempel auf der Insel und plünderte das Gold, schließlich war er sich sicher, dass eines Tages schon ein Schiff vorbeikommen würde, und zurück in Al'Anfa wollte er als reicher Mann leben. Durch die Isolation und die nächtlichen Attacken Zrn'Chras ist Malor mit der Zeit jedoch verrückt geworden und hat begonnen, das Schiff, welches ihn eines Tages gewiss retten würde, als Gott Holanga zu verehren.

Charakter: Bis zum Schiffsunglück vor zehn Jahren war Malor ein fröhlicher Mann, der gern einmal einen Rum zuviel trank und in jedem Hafen einen anderen Liebhaber hatte. Natürlich hatte er von einem Leben in Wohlstand geträumt,

und das Tempelgold sollte ihm diesen Traum erfüllen. Seine Gier übermannte ihn, und verhinderte so jede Möglichkeit, den Konflikt zwischen Priester und Einsiedler doch noch friedlich zu regeln.

Inzwischen wird Malors Leben fast vollständig von den Gefühlen Hoffnung und Furcht beherrscht: Die Furcht vor den Angriffen Zrn'Chras oder der möglichen Ungnade Holangas, und der Hoffnung auf Erlösung in einem Paradies jenseits des Meeres, in das Holanga ihn tragen wird. Er weiß noch immer, dass das Gold wichtig ist und er es für den Tag aufbewahren muss, an dem Holanga über das Meer kommt, denn dann wird er reich sein. Was genau das Wort „reich“ jedoch bedeutet, hat er inzwischen vergessen.

Werte: Malor führt keinerlei Waffen mit sich und wird die Helden nur angreifen, wenn sie etwas vom Altar stehlen oder den Holanga-Tempel zerstören sollten. Dann kämpft er jedoch bis zur Erschöpfung oder seinen Tod, denn er fürchtet die Rache Holangas, sollte er scheitern.

Malor im Spiel: Malor ist inzwischen ein paranoider Mensch, der bei jedem Rascheln zusammenzuckt. Er führt teilweise zusammenhanglose Selbstgespräche und scheint im ersten Moment erstaunt, wenn er von den Helden eine Antwort erhält. Mit der Zeit wird er jedoch beginnen, sehr gerne und viel zu reden, auch wenn seine Erzählungen für die Questadaroos meist zusammenhanglos und wirr wirken. Am liebsten wird er von Holanga sprechen und den Helden erklären, was dieser Gott so alles tut („Wenn die Bäume zu lang werden, schneidet Holanga sie oben ab und setzt einen grünen Deckel drauf, damit sie nicht in den Himmel wachsen!“) und mag („Wenn man eine Liane sieben mal knotet und sich um den Bauch bindet, muss Holanga lachen und vergisst vielleicht, das Licht auszumachen!“), und widerspricht sich dabei auch immer wieder gern selbst.

In seinem Glauben an Holanga manifestiert sich Malors Überlebenswille, all die Stärke, die er nicht mehr in sich selbst sieht, hat er unbewusst in die Vorstellung dieses Gottes projiziert – der Glaube an ein Paradies hinter dem Meer ist alles, wofür er noch lebt. Dies ist der Grund, warum er diese Hoffnung und somit Holanga mit seinem Leben gegen alle Gefahren zu schützen versucht, und ihn sowohl verbal als auch körperlich gegen die Abenteurer verteidigen würde.

SCHLÜSSEL

Fundort: Der Portalschlüssel befindet sich in einem Bein eines Esstisches. Momentan ist er im Besitz des verrückten Matrosen Malor, der ihn als Altar seines Gottes Holanga benutzt. Er wird ihn nicht freiwillig hergeben, sondern nur, wenn die Helden ihm bei seinem Geisterproblem helfen.

Änderungen im Abenteuer: Im Grunde müssen Sie nichts ändern, allerdings sollten Sie auf jeden Fall den Helden die Gelegenheit geben, Malor mitsamt des Tisches aufzuspüren.

Phelicitas: In diesem Abenteuer wird Phelicitas all ihre Vorteile ausspielen. Sie wird mit ihrem Schiff in einer Bucht der Insel ankern und die Helden suchen. Sie ist auch bereit, die Abenteurer anzugreifen, allerdings werden ihre Piraten die Pyramide meiden und beim ersten Anzeichen von Geistern und Untoten fliehen. Sollte Phelicitas in den Besitz der Schlüssel gelangen, wird sie die Helden auf der Insel mit einer Warnung zurücklassen, sie aber nicht töten. Ihre Mannschaft ist vollständig, entsprechend kann sie fast alle ihre Piraten durch den Dschungel der Insel führen.

FUTTER FÜR AL'TACHT

VON PIKLAS FORREITER

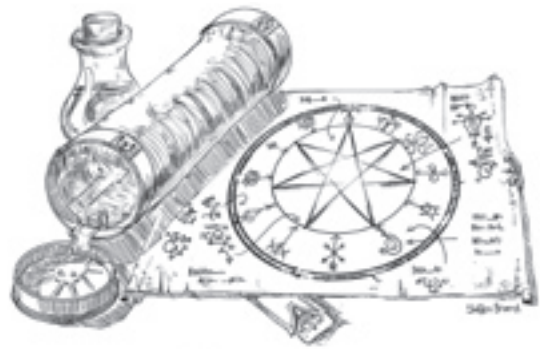
Stichworte zum Abenteuer: Suche nach Vermissten eine Bedrohung durch Ghule aus dem unterirdischen Fasar

Ort: Fasar

Zeit: beliebig ab 1028 BF

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel

Erfahrung (Helden): unerfahren bis erfahren



DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Die Helden werden in Fasar, im Armenviertel *Keshal Isiq*, von einer Frau namens *Nassiban* um Hilfe gebeten. Sie sollen nach zwei verschwundenen Mitgliedern eines kleinen Kultes suchen, den *Jüngerinnen der Morgenröte*, denen auch *Nassiban* angehört. Nach einigen Ermittlungen stoßen die Helden auf eine Erklärung: In den Kellern des Häuserblocks, in dem der Kult seine Zusammenkünfte abhält, treibt ein Ghul sein Unwesen. Die Helden entdecken, dass der Ghul nicht nur die Vermissten getötet, sondern vermutlich auch einige Bewohnerinnen des Häuserblocks gebissen hat, die sich nun aufgrund der Wirkung des Ghulgiftes jederzeit in Ghule verwandeln könnten. Nachdem sie den Schacht, aus dem der Ghul mutmaßlich gekommen ist, verschlossen haben, müssen sie also rasch die Infizierten ausfindig machen und versuchen, sie zu heilen. Doch auch wenn den Helden dies schnell genug gelingen sollte, ist ihnen keine Ruhe vergönnt: Erneut werden Ghule entdeckt. Die Helden durchsuchen die Keller abermals und stellen fest, dass es mindestens einen weiteren Schacht gibt, der aus den Tiefen von Al'Tacht, dem unterirdischen Fasar, in diese Keller führt. Um der drohenden Gefahr ein Ende zu setzen, steigen die Helden in die Tiefen hinab und treffen dort auf einen unerwarteten Feind. Nicht nur eine Rote Ghule haust dort, auch eine Dienerin des Namenlosen hat ihren Weg nach Al'Tacht gefunden und sich in einem unheiligen Ritual in eine *Shaghula*, eine Morokun (siehe **Untote 118**), verwandelt. Nun gilt es, diese mächtige Feindin aufzuhalten und ihren Plan zu vereiteln, halb *Keshal Isiq* in eine Ghularmee zu verwandeln.

HINTERGRUND

In der Gegend um *Nassibans* Haus, wo sich auch die Kult Räume der *Jüngerinnen der Morgenröte* befinden, sorgt *Wesir Nadrash ibn Hamid* in seinen Straßen für Ordnung und Sicherheit. Doch besteht die größte Gefahr aus *Nadrashs* eigenen Schlägern, jedenfalls dann, wenn sich ein Bewohner weigert, die geforderten Abgaben und Schutzgelder zu entrichten. Die *Wesire* in *Keshal Isiq* konkurrieren untereinander um die

Gunst der Erhabenen und diese fördern die Konkurrenz unter den *Wesiren*. Denn kein *Wesir* soll so einflussreich werden, dass er die Geschäfte eines Erhabenen bedrohen könnte. *Nadrash* hat vor längerer Zeit eine effektive Methode gefunden, die Opfer seiner Auseinandersetzungen mit anderen *Wesiren* und deren Gefolgsleuten zu entsorgen. In dem Häuserblock, in dem die Handlung spielt, hat er einen ehemaligen Brunnen-schacht entdeckt, der tief, nämlich bis in die legendenumwobene Unterwelt *Al'Tacht* hinab reicht. Dort unten treiben sich Kreaturen herum, die an den Leichen Gefallen finden, sodass *Nadrash* den Schacht mit einigen Fallen bestücken ließ und ihn bis heute regelmäßig zur Beseitigung seiner Opfer nutzt. Er weiß, dass er sich dort unten unheimliche Leichenfresser hält, dass es sich dabei um Ghule handelt, ist ihm jedoch nicht bekannt – und es interessiert ihn auch nicht weiter. Vor einigen Wochen wurde ein Opfer jedoch unvorsichtig in den Schacht geworfen: Der Leichnam löste eine der Speer-fallen aus und blockierte so den Weg. In ihrem Hunger wurden die Ghule aktiver, bis schließlich einer von ihnen den Weg nach oben fand. Er überwand die Fallen, fraß die Leiche und trieb sich fortan in den Kellern des Häuserblocks, in dem *Nassiban* lebt, herum. Bisher hat er einen von *Nadrashs* Gefolgsleuten, drei Bewohner der Armenunterkünfte, einen Gesellen des Schneiders *Ali*, einen Dieb aus der Nachbarschaft und jüngst die beiden Jünger der *Morgenröte*, die *Nassiban* vermisst, getötet. Zudem hat er vor knapp drei Tagen einige Arme angegriffen, die allerdings entkommen konnten. *Nadrash* hat seine Leute aus dem Häuserblock abgezogen und wartet ab. Es sind aber jederzeit zwei seiner Schläger gegenüber dem Häuserblock postiert.

AUSWAHL DER HELDEN

In Fasar ist alles möglich, das gilt auch für die Auswahl der Helden. Doch diese Freiheit reicht nur so weit, wie sie verteidigt werden kann. Und das wird für einen *Achaz* in *Yol-Rastullah*, dem Viertel der *Novadis*, deutlich schwieriger als für eine *Nivesin* in *Al'Suq*, dem *Basarbezirk*. Sie wird viel-

leicht ob ihrer Erscheinung bestaunt, vielleicht auf ihr rotes Haar angesprochen, aber wegen ihres Aussehens sicherlich nicht bedroht. Im Übrigen finden sich in Fasar Angehörige vieler Völkerschaften aus den Tulamidenlanden und darüber hinaus. So leben hier Tulamiden und Ferkinas neben Novadis und Zahori. Auch Mittelländer, Südaventurier, ja sogar Zwerge und Waldmenschen bieten keinen ungewöhnlichen Anblick. Heldinnen und Helden aus diesen Kulturkreisen fallen hier nicht sonderlich auf.

Das Abenteuer selbst ist für alle Helden geeignet und ebenso für alle Gruppenzusammensetzungen. Während verschiedene Fähigkeiten zur eleganten Bewältigung der Herausforderungen beitragen können, gibt es keine Fähigkeit, die man für einen erfolgreichen Abschluss des Abenteuers unbedingt benötigt. Sollte sich eine Heldin aus Fasar in der Gruppe befinden, wird dies die allgemeine Orientierung durch *Ortskenntnisse* in der Stadt deutlich erleichtern, der Ablauf des Abenteuers braucht deshalb jedoch nicht angepasst zu werden.

FASAR

Fasar für den eiligen Leser

Einwohner: 40.000 (etwa 15% mittelländisch, circa 3% Zwerge)

Wappen: auf silbernem Grund ein grüner Hügel mit darauf sitzendem roten Fuchs unter Zinnenschildhaupt

Herrschaft/Politik: einzelne Erhabene kontrollieren die Stadt

Garnisonen: etwa 1.000 Söldner der Tulamidischen Reiter, 99 Novadikämpfer in Diensten Malik Beys, 100 Tempelgardisten des Feqz, etwa 50 Tempelgardisten der Rahja, um 50 Sonnenlegionäre und Gardisten des Praiostempels, 300 Söldner der Erhabenen

Tempel: alle Zwölfgötter (außer Efferd und Firun), viele andere Götter

Besonderheiten: keine Stadtmauern, Turmhäuser der 'Erhabenen'; einzelne Stadtviertel ummauert; *Al'Achami-Akademie der Geistigen Kraft* (Einfluss, Herrschaft; schwarz), *Bann-Akademie* (Antimagic; tendenziell grau, aber nicht gildenzugehörig).

Stimmung in der Stadt: Fasar ist eine alte Stadt voller Geheimnisse, aber auch ein gefährlicher Ort, wo ein Menschenleben nicht viel zählt.

Was die Einwohner über Fasar denken: „Fasar ist die Mutter aller Städte. Hier liegen Armut und unermesslicher Reichtum nur einen Fingerbreit auseinander.“

Seit über 3000 Jahren liegt die Stadt am Oberlauf des Gadang, ausgebreitet über mehrere Hügel. Im Nordwesten ragt der Raschtulswall in die Höhe, dessen Gipfel in der Regel auch von der Stadt aus gesehen werden können. Das Klima ist trocken und meist warm, kann im Winter aber durchaus frostig werden.

Im Jahr 1032 BF hat Fasar ungefähr 40.000 größtenteils tulamidisch-stämmige Einwohner. Mehrere tausend Mittelländer leben vor allem in den Vierteln *Freistadt* und *Yol-Topas* (ins Garethi übersetzt: Gelber Hügel), das die Mittelländer selbst *Sonnenhang* nennen. Zudem leben auch um die Tausend Zwerge in Fasar, vor allem Brillanzzwerge und Erzzwerge, letztere hauptsächlich in ihrem eigenen Viertel, Keshal Anghra. Auch Waldmenschen und Angehörige weiterer Völker und Kulturen finden sich in Fasar.

Fasar besteht aus mehreren Stadtteilen, die recht eigenständig und teilweise sogar ummauert sind, wohingegen die Stadt Fasar als Ganzes nicht von einer Stadtmauer umgeben ist. Die Bebauung der Viertel fällt recht unterschiedlich aus, von Nomadenzelten oder Lehmhütten bis zu prächtigen Palästen und den himmelhohen, nur über Hochstraßen erreichbaren Türmen namens *Aburja*. Auf den engen Straßen und Gassen herrscht geschäftiges Treiben, es finden sich kaum sperrige Fuhrwerke oder Kutschen, die Waren werden auf kleinen Karren, von Mulis oder Trägern durch die Stadt geschafft. Die wohlhabenden Fasarer lassen sich, natürlich gut bewacht, auf Sänften durch die Straßen tragen oder benutzen die exklusiven Hochstraßen. In Fasar finden sich Tempel der meisten Zwölfgötter, nur Firun und Efferd verfügen über keine eigene Kultstätte. Efferds Gaben sieht man hier eher in der Hand der Flussgöttin *Gadanga* und auch manche Mittelländer verehren sie zumindest als Dienerin Efferds. Hinzu kommen Tempel verschiedener Halbgötter, insbesondere die Haupttempel von Aves und Kor, sowie Schreine weiterer alttulamidische Gottheiten und einige Bethäuser für Ras-tullah. Erwähnenswert sind zudem die *Alte und Erhabene Al'Achami-Akademie der Geistigen Kraft* und die im Verborgenen wirkende *Bannakademie Fasars*. Schließlich sind auch die berühmten Blutgruben, die *Nekropole Al'Uruch* und die *Sphinx* vor der Stadt einigermaßen bekannt.

Die Herrschaft über die Stadtteile und die Stadt insgesamt liegt bei den sogenannten Erhabenen. Ihre Macht setzen sie mit ergebenen Gefolgsleuten und Söldnertruppen durch, doch sie basiert auch auf Reichtum, geschickten Intrigen und Zauberei. In Fasar gibt es keine Gesetze und keine Rechtsprechung, es kommt vielmehr darauf an, die eigenen Ansprüche auch durchsetzen zu können, im Zweifel mit Gewalt. Das macht Fasar zu einer der gefährlichsten Städte Aventuriens. Hier können selbst Meuchler und Fälscher ihre Dienste offen anbieten. Reisende müssen sich vor Taschendieben selbst schützen, keine Stadtgarde wird sich ihrer Sache annehmen. Auffällig sind die zahlreichen Bettler, die überall in Fasar anzutreffen sind. Sie fristen ein kärgliches Leben, doch wenn sie angegriffen werden, erweisen sie sich als erstaunlich gut organisiert: Die Täter werden in der folgenden Zeit dauerhaft von Dutzenden Bettlern verfolgt und belästigt. Weitere Informationen über Fasar finden Sie in **Erste Sonne 92ff.**

KESHAL İSIQ

Neben *Mantrabad*, *Yol-İfriitim* und natürlich *Yol-Fessar* gehört *Keshal İsiq* zu den besonders alten Stadtteilen Fasars. Einige der Gebäude und Fundamente werden sogar noch den einstigen echsischen Bewohnern zugeschrieben. Hier leben vor allem einfache Arbeitskräfte und Tagelöhner, die sich in

den Schlachthäusern des Erhabenen *Nareb ibn Salmans*, in den Lehmziegeleien oder in den Minen vor der Stadt verdingen, oder als Lastenträger und Gehilfen in den anderen Vierteln Fasars arbeiten. In Keshal Isiq gibt es nur wenige Straßen, an denen sich die Handwerker und Händler des Viertels aufreihen, die übrigen Gassen sind eng und verwinkelt. Dennoch finden sich auch hier zwei Patriziertürme, die an das Brückennetz der Aburja angeschlossen sind: der des erwähnten Nareb ibn Salmans sowie der Burj von *Kerime al'Chadidas*, einer einflussreichen Minenbesitzerin.

Mehrere Erhabene verfügen über Machtinteressen in Keshal Isiq, darunter die Spektabilität der Al'Achamie-Akademie, *Thomeg Atherion* und der Mondsilberwesir *Habled ben Cherek* der Mada Basari. Auch die Gefolgsleute des Novadi *Malik Bey* sind hier gelegentlich anzutreffen. Die Erhabenen spielen in diesem Abenteuer jedoch keine besondere Rolle, wenn man davon absieht, dass der Wesir Nadrash derzeit als Gefolgsmann Kerime al'Chadidas gilt und er und seine Leute somit das Privileg haben, safrangelbe Schärpen und Kopfbedeckungen zu tragen. Gleichwohl können Sie hier im Vorgriff auf weitere Abenteuer in Fasar bestimmte Erhabene bekannt machen oder bereits Kontakteute für spätere Abenteuer einführen.

Die Bewohner Keshal Isiqs sind den Launen der Mächtigen und Wesire mehr oder minder ausgeliefert, Bewaffnete begegnen ihnen in der Regel als Wächter, Eintreiber oder Schläger. Offensichtlich bewaffnete Heldengruppen werden also untertänig begrüßt, danach aber gemieden.

Weitere Details zu den Erhabenen und den besonderen Erkennungszeichen ihrer Gefolgsleute siehe **Erste Sonne 97ff.**

DER WESIR

Nadrash ibn Hamid ist der Wesir der Gegend, in der das Abenteuer spielt. Er beobachtet die Aktivitäten der Helden mit Misstrauen, allerdings kommt es ihm gelegen, dass sie sich der Sache angenommen haben. Denn er weiß schließlich, dass sich im Untergrund unter den Kellern Leichenfresser befinden, und hat auch schon gemerkt, dass sie offenbar freigekommen sind. Daher hat er seinen Stützpunkt in dem Häuserblock zunächst geräumt und gehofft, dass sich die Sache von allein erledigt, bevor er für teures Geld einen Magus oder dergleichen anheuern muss. Derzeit lässt er den Block von seinen Handlangern überwachen. Wenn die Helden sich an ihn wenden, wird er sie eventuell in einer Teestube empfangen, sich aber ablehnend verhalten. Falls die Helden ihm vorschlagen, als „seine Leute“ aufzutreten, besänftigt ihn das. Die Bewohnerinnen wird es aber deutlich verängstigen. Wenn die Helden sich vom Häuserblock entfernen wollen, etwa zu einem der Tempel oder Bekannten in der Stadt, von denen sie sich Hilfe erhoffen, werden sie von den Wachen angesprochen und zurückgeschickt oder begleitet. Für die meisten Heldengruppen sollte es möglich sein, ihre Bewacher in einer dunklen Gasse zu besiegen oder – etwas anspruchsvoller, da die Wachen ortskundig sind – sie abzuschütteln. Gelungene Proben auf *Gassenwissen* legen es jedoch nahe, dass eine solche Provokation des Wesirs Folgen haben wird – sowohl für die Helden als auch für die Bewohnerinnen des Häuserblocks, in dem sich die Helden herumgetrieben haben.

Sollten die Helden die Ghule erfolgreich bekämpft haben, wird Nadrash ihnen eine symbolische Belohnung gewähren und verbreiten, dass sie von ihm angeheuerte Freunde seien. Die Helden können murrend mitspielen oder sich mit dem Wesir handfest anlegen. Nadrash hat derzeit acht Handlanger dauerhaft in seinen Diensten und kann bei Bedarf ein knappes Dutzend weiterer Schlagetots aktivieren.

DAS SYSTEM FASAR

In Fasar kann man sich alles herausnehmen, solange sich kein Stärkerer daran stört. Doch was bedeutet das im Falle des Wesirs Nadrash ibn Hamid und der Helden? Natürlich können gut planende und einigermaßen kampfstärke Helden den Wesir und sein Gefolge besiegen. Was jedoch passiert danach? Die Wesire der umliegenden Straßen werden es nicht schätzen und sich vermutlich verbünden, um die Neulinge zur Strecke zu bringen. Behaupten sich die Helden auch in dieser Auseinandersetzung oder schaffen sie es, einige dieser Wesire mit entsprechenden Gegenleistungen auf ihre Seite zu ziehen, rufen sie die Erhabenen auf den Plan. Um dann eine diplomatische Lösung herbeiführen zu können, müssten die Helden schon etwas zu bieten haben. Im Ergebnis müssten die Helden die gleiche Arbeit machen wie Nadrash vor ihnen: Schutzgelder erpressen, um ihre Informanten zu bezahlen und die Abgaben an die Erhabenen zu leisten, Scharmützel mit den umliegenden Wesiren, das Eliminieren von Mitwissern und Verrätern und vielleicht sogar das Entsorgen der Leichen in den Schächten. Sie wären Wesire anstatt des Wesirs und hätten nur geringen Spielraum, sich freundlicher zu verhalten als er. Helden mit etwas *Gassenwissen* und vielleicht auch *Staatskunst* sind sich über die Grundmechanik dieser Verhältnisse im Klaren. Wer einen Wesir ersetzen will, und sei es nur auf Zeit, begibt sich in das Netz der Mächtigen von Fasar – und der Schacht in diesem Häuserblock ist nicht der einzige Ort, wo Leichen in Fasar entsorgt werden ...

Dies bedeutet insbesondere, dass Nadrash den Helden nicht deutlich überlegen sein muss. Aber eine bewaffnete Auseinandersetzung wird ihre Kreise ziehen und auch unschuldige Opfer fordern.

DER WEG INS ABENTEUER

Nassiban (Ende 20, langes schwarzes Haar, melodische Stimme), die Vorsängerin der Jüngerinnen der Morgenröte, ist in Fasar auf der Suche nach Hilfe. Zwei Mitglieder ihrer Glaubensgemeinschaft sind seit der letzten Zusammenkunft vor vier Tagen verschwunden und nun sorgt sich die Gemeinde. Eine Gruppe gut ausgerüsteter und bewaffneter Fremdlinge (eine Beschreibung, die auf zahlreiche Heldengruppen zutreffen dürfte) scheint Nassiban einen Versuch wert: Einheimische Kämpferinnen stehen in der Regel in den Diensten



HÄUSERBLOCK IN KESHAL ISIQ

von Wesiren oder Erhabenen und sind zudem selten bereit, einfachen Leuten ohne Gegenleistung beizustehen. Nassiban wird die Helden also auf dem Basar, in einer Teestube oder einem Gasthaus ansprechen.

Sie ist durchaus charismatisch und versucht die Helden zunächst durch Appelle zur Hilfe zu bewegen. Wenn es aussichtsreich scheint, setzt sie auch ihre Fähigkeiten im *Betören* ein, um einzelne Helden auf ihre Seite zu ziehen. Sie kann den Helden nur eine Entlohnung von jeweils 3 Goldstücken anbieten. Zur Not besitzt die Gemeinde aber auch einige kleine Pferdestatuetten, die eigentlich zum Kultgerät gehören, die Nassiban aber anbieten würde, wenn die Helden auf materielle Belohnung pochen (jede Statuette ist um die fünf Dukaten wert).

Nassiban wird die Helden dann zum Häuserblock führen und darum bitten, sich dort umzusehen und mit den Bewohnerinnen und Bewohnern zu sprechen. Zunächst wird sie den unterirdischen Kultraum nicht erwähnen und behaupten, die Vermissten hätten sich bei ihr zu Hause aufgehalten und müssten im Innenhof verschwunden oder entführt worden sein. Denn es gehört zu den Lehren der Jüngerinnen der Morgenröte, dass ihr Ritus geheim ist, und dazu gehört auch die Lage des Kultraums.

DER LAUF DER PRAIOSSCHEIBE

Die Tageszeit ist nicht spielentscheidend, doch ein wichtiger Faktor zum Zeitpunkt des Finales. Werden die Helden zur Mittagszeit von Nassiban angesprochen, dann stehen die Chancen gut, dass – nach einigen Stunden Ermittlungen im Häuserblock und weiteren Stunden bei der Heilung möglicherweise vom Ghul Vergifteter – die Nacht hereingebrochen ist, wenn sich die Helden nach Al'Tacht begeben. Ein Entkommen der Shaghula könnte dann weitaus schwerwiegendere Folgen haben, als wenn ihr Aktionsradius durch die tödlichen Sonnenstrahlen auf den Häuserblock beschränkt bliebe.

ORIENTIERUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Durch einen geschwungenen Torbogen hindurch, an Mauern mit einigen verblassten Ornamenten vorbei, begeben Sie sich in Begleitung Nassibans in den Innenhof. Zunächst scheint es, als beträtet Sie einen versteckten Garten: Sie sehen hinter Palmen eine frisch verputzte Fassade, zu deren Füßen bunt blühende Sträucher wachsen, eine farbige Markise ist zwischen dem Gebäude und den Palmen aufgespannt. Doch kaum dass Sie aus dem Durchgang heraustreten, dringt auf Sie ein strenger Geruch aus dem Ziegenstall zu Ihrer Linken in die Nase und Sie sehen den Rest des Hofes. Hinter dem Stall erheben sich einige Gebäude aus groben Ziegeln, der Hof ist mit Gerümpel vollgestellt, weitere zusammengezimmerte schiefe Ställe lehnen an den verwitterten Mauern, alte Bastmatten hängen vor den Fenstern der Häuser, rostige Beschläge schmücken die Türen. Zur Rechten sehen Sie ein ähnliches Bild, an der Hauswand führt eine schmale Treppe unter die Erde. Sie späht in den hinteren Bereich des Hofes: Vor einem massiven Sandsteinbau, der anscheinend viele kleine Kammern enthält, spielen schmutzige Kinder im Dreck, und einige ausgemergelte Gestalten dösen unter einem löchrigen Sonnensegel.

„Nun“, Nassiban scheint ob des wenig schmeichelnden Anblicks, der sich Ihnen bietet, unsicher, „am besten trinken wir zuerst einen Tee bei der alten Ranche. Folgt mir!“ Dabei deutet sie einladend zurück in Richtung Straße.

Dieser Teil des Abenteuers besteht aus kurzen Ermittlungen allgemeiner Natur, die nahelegen, dass die Verschwundenen irgendwo im Häuserblock abhanden gekommen sein müssen. Sie können den ersten Aufenthalt der Helden in der Teestube

nutzen, um den Häuserblock und seine Bewohnerinnen etwas vorzustellen. Die Teestube *Bahram* eignet sich generell gut als Ort, wo die Helden sich besprechen und ihr Vorgehen planen können. Neben Tee mit Früchten oder Gewürzen, zum Beispiel der weithin bekannten Sorte *Rose von Fasar*, Scherbet (Fruchtsaft mit Wasser) und einem dünnen Dattelwein serviert Ranchel auch ein recht gutes Pilaw, ein Ragout aus etwas Hammel, Paprika und Oliven mit viel Hirse.

Folgende Personen können in der Teestube angetroffen werden oder werden von anderen herbeigeholt. Die Nachricht, dass sich dort tapfere Fremde aufhalten, die den einfachen Leuten bei ihren Problemen helfen wollen, sorgt für zusätzliche Besucher.

☞ *Nassiban* steht natürlich auch hier jederzeit zur Verfügung. Sie möchte so gut es geht die Geheimnisse ihres Kultes, also Mitglieder, Ort der Zusammenkünfte und Ritus, bewahren. Sie wird den Helden aber stets versichern, dass sie alles erzählt, was für das Auffinden der Vermissten von Bedeutung ist. Lassen Sie Nassiban diesbezüglich zunächst bestimmt auftreten, schließlich würde sie ein wenig ihre Göttin verraten, wenn sie die Geheimnisse des Kultes mit Nicht-Eingeweihten teilen würde. Sie wird die Helden vor allem bitten, sich in den Kellern umzuschauen – vielleicht entdecken sie etwas, was ihr entgangen ist.

☞ *Ranchel* (Anfang 50, gebeugt, murmelt vor sich hin) betreibt die Teestube und ist über die Sorgen und Nöte der Bewohnerinnen aus der Gegend recht gut im Bilde. Sie kann vor allem für allgemeine Einschätzungen der verschiedenen Meisterpersonen genutzt werden.



RANCHEL

☞ *Hashima* (Anfang 30, dünn, fuchtel viel mit den Armen) könnte Ranchel oder die Helden um Hilfe bei der Behandlung ihrer Kinder bitten.

☞ *Eshila* (um die 60, zierlich, noch immer hübsch) beklagt sich bei Nassiban oder den Helden, dass ihr ein kostbarer Talisman abhanden gekommen ist, ein Amulett mit der Darstellung Radscha Uschtammars (der Fasarer Version der Göttin Rahja) aus rotem Sandelholz. Sie unterstreicht die Tragik ihres Verlustes mit Andeutungen, dass der Talisman gewisse Dienste im Zusammenleben mit ihrem Gatten geleistet habe.

☞ *Melekh* (15, leicht verwahrlost, redet sehr laut) fragt seit einigen Tagen jeden, den er trifft, ob er nicht seine Katze gesehen hätte.

☞ Auch *Selime* (Mitte 30), die Gehilfin des Alchimisten *Yussuf*, ist hin und wieder in Ranchels Teestube anzutreffen. Sie kann als Informationsquelle über Yussuf dienen und sich vielleicht schon verdächtig machen.

Die Details und Hintergründe der Anliegen der Meisterpersonen finden Sie im Kasten **Sorgen des Alltags** auf Seite 59.

Neben der Teestube können sich die Helden natürlich auch im Innenhof umsehen und mit den Bewohnern reden. Sie können dementsprechend auch einige der geschilderten Personen dort auf die Helden zukommen lassen. Eine Untersu-

chung des Innenhofs auf Spuren oder dergleichen bringt keine besonderen Erkenntnisse, außer dass es hier genau einen Zugang zu den Kellern gibt (zwischen E6 und E7), für den man kein Haus betreten muss.

INFORMATIONEN

Während der Gespräche in der Teestube und im Innenhof können die Helden folgende Informationen und Gerüchte in Erfahrung bringen (In Klammern ist angegeben, wer diese am wahrscheinlichsten weitergibt):

☞ Die Kultmitglieder sind vor vier Tagen verschwunden, *Halef* ist ein eher kleiner Mann mittleren Alters mit kurzem Bart und einem auffälligen Messingohrring im linken Ohr; am Abend vor dem Verschwinden trug er eine mit großen Sternen auffällig bestickte Weste. *Lahalya* ist eine ältere Frau mit auffallend schönen, langen Haaren und trug einen blassblauen Mantel. (Nassiban)

☞ Weder Halef noch Lahalya wurden am betreffenden Abend auf der Straße gesehen. Ranchel und einige der Handwerker waren lange auf und haben niemanden bemerkt. (Ranchel)

☞ Über den Wesir wird nicht offen schlecht gesprochen, mit etwas *Menschenkenntnis* kann man jedoch bei den meisten Menschen, mit denen man spricht, mitbekommen, dass die Schilderungen seiner Verlässlichkeit und Großzügigkeit nur Lippenbekenntnisse sind. Gleichwohl ist wenig Spezifisches über Nadrash zu erfahren, lediglich dass er irgendwo in den Kellern ein Lager hat und dass seine Leute seit etwa einer Woche nicht mehr im Innenhof gesehen wurden. (alle Bewohner)

☞ Der Wesir hat gelegentlich besondere Arbeiten zu erledigen und verfügt dann nach Belieben über die Menschen in seinem Machtbereich. Möglicherweise hat er die Verschwundenen schlicht kurzfristig in Dienst genommen. Dazu passt auch, dass man die eigenen Leute des Wesirs schon länger nicht gesehen hat. Bestimmt sind sie auch mit diesem besonderen Auftrag befasst. (Hashima oder Eshila verbreiten diese Fehleinschätzung)

☞ Der Wesir fürchtet den Einfluss der geheimen Kulte, sie stellen der Gewalt der Wesire die Kraft der Gemeinschaft entgegen und gefährden so deren Position. Durch die Entführung einiger Mitglieder versucht er die Kulte zu schwächen und potenzielle Mitglieder zu verängstigen. (gewagte Interpretation Nassibans, die den Einfluss der kleinen Kulte auf die Armen Fasars äußerst optimistisch darstellt).

☞ Die Leute des Wesirs wurden längere Zeit nicht im Innenhof gesehen, nur an der Straße lungern ständig zwei von ihnen herum. Bisher hat sie aber niemand darauf angesprochen. (alle Bewohner)

☞ Über die Keller ist zu erfahren, dass die Gebäude in diesem Block wie überall in Keshal Isiq und anderen Vierteln Fasars auf älteren Fundamenten und Gebäuden errichtet sind. Die meisten Keller sind den darüber liegenden Häusern klar zuzuordnen. Der Wesir hat irgendwo in den Kellern ein Quartier, seine Leute nehmen meist die Treppe im Innenhof. Aber so genau will man es auch nicht wissen, das bringt nur Scherereien. Man munkelt jedoch über geheime Zugänge, Fluchttunnel und Labyrinth. (alle Bewohner mit jeweils unterschiedlicher Sichtweise)

☛ *Yussuf sâl Oymira*, der Alchimist, ist erst vor einem knappen Jahr in das Haus im Innenhof gezogen. Das Haus war in erbärmlichem Zustand und es dürfte ein hübsches Stümchen gekostet haben, es wieder herzurichten. Warum der alte Gelehrte in dieser Gegend leben will, ist unbekannt. Er hat nicht viel Kontakt mit seinen Nachbarn. (Selime in sachlichem, Eshila in eher verschwörerischem Ton)

☛ Yussuf ist nach Keshal Isiq gezogen, weil er glaubte, hier leicht Menschen für verderbte alchemistische und magische Experimente entführen zu können. (Eshila)

☛ Eher am Rande können die Helden auch an dieser Stelle bereits erfahren, dass einer der Bewohner der Armenunterkünfte an schwerem Fieber leidet. Möglicherweise beschwert sich Eshila auch diesbezüglich über Yussuf, der es abgelehnt hat, entsprechende Heilmittel herauszugeben.

☛ Tulachim ist seit Neuestem Anhänger Rastullahs, wer weiß, was ihn dazu gebracht hat. Vielleicht hat er sich mit den Leuten Malik Beys eingelassen, das dürfte Nadrash nicht gefallen. (Ranchel oder Nassiban)

☛ Auch können die Helden mehr über andere Kulte erfahren, einige Beispiele für kleine Kulte, die typisch für Fasar sind, können Sie dem Kasten **Kleine Kultkunde** auf Seite 76 entnehmen. Im Teehaus können auch Anhänger eines dieser Kulte angetroffen werden, hierbei sollte deutlich werden, dass es wenig Anlass zur Vermutung gibt, Halef und Lahalya könnten Opfer eines Konflikts zwischen den Glaubensgemeinschaften geworden sein. Die Kulte sind durchgängig harmlos.

☛ Die beiden Schneider *Ali* und *Mahmud* sind untereinander schwer zerstritten und führen damit eine alte Tradition der beiden Familien fort. (Ranchel)

Die meisten Informationen können auch von anderen als den genannten Bewohnern der Häuser geäußert werden, um das auftretende Personal aber etwas einzugrenzen, sind sie Personen zugeordnet, die auch im Rahmen der kleinen Seitenquesten eine Rolle spielen.

Die bisherigen Opfer des Ghuls haben keine heiße Spur hinterlassen. Das Verschwinden des Diebes, der in den Kellern ein kleines Versteck hatte, ist niemandem aufgefallen. Über den Schläger des Wesirs ist zumindest den Bewohnern des Häuserblocks nichts bekannt. Die Abwesenheit einiger Tagelöhner ist nichts Ungewöhnliches, häufig werden ihre Dienste für mehrere Tage oder manchmal gar Wochen gekauft und so geht man derzeit noch davon aus, dass man die Betroffenen demnächst wiedersehen wird. Lediglich der Geselle des Schneiders Ali, der seit etwa einer Woche nicht mehr erschienen ist, sorgt für Verwunderung. Da Ali ihn aber nicht besonders mochte und ihn für faul und unnützlich hielt, kümmert er sich nicht weiter darum. Sollten die Helden die Familie des Gesellen aufsuchen wollen, müssen sie erfahren, dass sie dazu in ein Dorf im Umland Fasars reisen müssen. Erst das Verschwinden von Halef und Lahalya hat den Verdacht geweckt, dass in den Kellern nicht alles mit rechten Dingen zugeht.

Eine Spur auf das Treiben des Ghuls gibt es aber doch: Vor drei Nächten sind drei der Bewohner der Armenunterkünfte im unteren Keller in der Dunkelheit vom Ghul attackiert worden. Sie heißen *Faruk*, *Esmalda* und *Ismeth*. Sie konnten sich jedoch mit vereinten Kräften verteidigen und fliehen.

Alle drei wurden dabei verletzt, zwei sogar gebissen. Faruk liegt nun mit Schlachtfeldfieber infiziert darnieder und wird von seiner Familie gepflegt, seinen Angehörigen ist aber nicht bekannt, unter welchen Umständen er die Verletzungen erlitten hat. Die beiden anderen haben Verwundungen davongetragen und schleppen sich seitdem zu ihrer Arbeit. Sie haben keine Ahnung, was sie dort unten angegriffen hat, aber sie vermuten einen unheimlichen Diener des Wesirs und haben Angst, darüber zu sprechen. Sie werden versuchen, sich Gesprächen mit den Helden zu entziehen, und sind selbst, wenn es den Helden gelingen sollte, sie ausfindig zu machen, schweigsam. Denn sie fürchten, vom Wesir hart bestraft zu werden, sollten sie etwas über dessen geheimen Wächter verraten.

Die detaillierten Beschreibungen des Häuserblocks und der Kellergeschosse finden Sie im Abschnitt **Schauplatz** auf Seite 65.

DIE KELLER

Aus den Gesprächen mit den Bewohnern sollte deutlich geworden sein, dass die Vermissten den Innenhof nicht zur Straße hin verlassen haben. Somit wäre eine Suche in den Kellern naheliegend. Da sich die Helden im Innenhof frei bewegen können, ist der Zugang zu den Kellern über die dortige Treppe am wahrscheinlichsten. Für einen Zugang über die Wohnungen müssten zunächst die jeweiligen Bewohnerinnen überzeugt werden, zudem haben manche Wohnungen keinen Zugang zum Kellersystem (oder der Zugang ist den Bewohnern nicht bekannt). Nassiban wird zunächst leugnen, dass es von ihrem Haus aus einen Weg in die Keller gibt, und es erst nach entschlossenem Drängen zugeben. Sie wird die Helden aber nicht freiwillig in die Kulträume lassen. Eine dritte Variante, die Keller zu erreichen, wären die Treppen in den Armenunterkünften.

Während der Untersuchung der Keller werden die Helden schließlich von einem Ghul attackiert, zum Beispiel in **U21**. Wenn Ihre Helden sehr frühzeitig diesen Teil der Keller erkunden sollten, können Sie den Ghul auch später auftreten lassen, grundsätzlich kann er sich überall in den Kellern herumtreiben. Für den Ablauf der Ereignisse wäre es günstig, wenn die Helden sich zunächst einen Überblick über die Keller verschafft haben, es ist allerdings zu erwarten, dass geübte Abenteurer auch nach einer frühen Begegnung mit dem Ghul die weiteren Keller erkunden.

Der Angriff des Ghuls erfolgt recht geschickt: Er wird versuchen, aus dem Hinterhalt anzugreifen (erlauben Sie Ihren Helden für die Entdeckung *Sinnenschärfe*-Proben +6 und natürlich Proben auf *Gefahreninstinkt* +3) und – wenn möglich – diejenigen, die Fackeln oder Lampen tragen, zuerst umzureißen, da er selbst in der Dunkelheit keinerlei Erschwernisse hinzunehmen hat. Zudem wird er sich so postiert haben, dass er nur von einem, bestenfalls zwei Helden gleichzeitig, attackiert werden kann. Hinzu kommen Erschwernisse für den Einsatz bestimmter Arten von Waffen (**Wds 58**). Auch wenn es dem Ghul nicht gelingen sollte, das Licht zu löschen, werden durch die Bewegung der Lichtquellen und die unübersichtlich gestapelten Bretter, Kisten und Kästen wilde

SORGEN DES ALLTAGS

Neben der Hauptaufgabe der Helden, das Verschwinden von Halef und Nahalya aufzuklären, treten die Bewohnerinnen des Häuserblocks mit weiteren kleineren Aufgaben an die Helden heran. Dies kann im Gespräch in der Teestube oder im Innenhof passieren oder sich beim Durchsuchen der Keller ergeben. Die Helden müssen sich natürlich nicht um jede Kleinigkeit kümmern, doch neben dem Lamentieren über die hohen Leinenpreise, die das Schneiderhandwerk ruinieren, und dem neusten Tratsch über die Eskapaden der sechsten Kurtisane des Fürsten, geben diese kleinen Questen einen Einblick in das Alltagsleben der Bewohner und können den Helden zudem wertvolle Verbündete verschaffen.

☛ Wenn die Helden Kontakt zum Alchimisten Yussuf sâl Oymira aufnehmen, wird dieser sie darum bitten, sich doch mal zu erkundigen, wer so dreist war, in seinen kleinen Kräutergarten einzusteigen und die Kazirwurzeln zu stehlen. Es handelt sich dabei um eine südaventurische Verwandte der Jorugawurzeln, die zwar weniger wirksam ist, aber in rohem Zustand dennoch zu heftigem Durchfall führt. Zwar ist dies in Yussufs Augen eigentlich Strafe genug, aber da die Diebe fast seinen ganzen Bestand gestohlen haben, hofft er, dass es vielleicht noch Reste gibt, die er ihrem eigentlichen Zweck als Zutat in einem fiebersenkenden Trank zuführen kann. Sollten die Helden ihm die Reste der Wurzeln bringen können, wird er mit Wissen um Ghule und bei den Versuchen der Heilung des Ghulgifts eine wertvolle Hilfe sein. (Die Diebe sind Feyhach und Nesliha).

☛ Hashima sorgt sich um ihre Kinder Feyhach und Nesliha (7 und 9 Jahre alt), sie sind schwer krank. Auf Nachfrage teilt Hashima mit, dass es sich um schweren Durchfall und Übelkeit handelt. Dass die Kinder einige Wurzeln aus dem Garten des Alchimisten aus einer Mischung aus Neugier und Hunger gestohlen haben, werden sie nur zugeben, wenn man sie mit Nachdruck und direkt danach fragt – sie fürchten eine Strafe durch den unheimlichen, alten Mann. Proben auf *Heilkunde Gift* oder *Heilkunde Krankheiten* ergeben, dass die üblichen Mittelchen gegen Übelkeit helfen, wenn die Kinder viel trinken, wird das Ganze schon am nächsten Tag vorbei sein. Feyhach und Nesliha haben noch einige Wurzeln übrig, über die sich Yussuf freuen wird. Die dankbare Hashima wird die Helden zum Essen einladen und kann später bei der Suche nach vom Ghul Infizierten helfen.

☛ *Zachaban*, der Sohn des Schneiders Ali, und *Sulman*, Sohn des mit Ali verfeindeten Schneiders Mahmud, pflegen seit einigen Monden eine Liebschaft miteinander. Sie treffen sich zu diesem Zweck gelegentlich im unteren Keller (U1), was die Helden bei der Erkundung der Keller herausbekommen können. Ob sie das Geheimnis hüten oder den Eltern davon berichten, die wenig erfreut wären, bleibt den Helden überlassen. Sollten die Helden diskret bleiben, werden Zachaban und Sulman sie bei der Suche nach vom Ghul Infizierten unterstützen. Andernfalls hätten aber vielleicht die Eltern etwas Vertrauen zu den Helden gefasst, was auch nützlich sein könnte.

☛ Selime, die Gehilfin Yussufs, hat einige Gedächtnislücken, die ihr selbst nicht auffallen, aber im Gespräch mit den Helden zum Vorschein kommen könnten. So weiß sie zwar,

dass sie auch schon in den Kellern des Alchimisten war, kann aber nicht angeben, was sie dort gesehen hat. Was zunächst als ungeschickte Lüge oder Ausrede erscheinen mag, erweist sich als Auswirkung einer Manipulation ihres Geistes. Durch eine *Magiekunde-Probe* +5 kann den Helden einfallen, dass die Beeinflussung der Erinnerung eine Spielart der Herrschaftsmagie ist, die an der offiziellen Akademie Fasars hoch im Kurs steht. Tatsächlich wurde Selime vor einigen Monden von Spionen der Al'achami-Akademie entführt, über die Pläne Yussufs befragt und durch Herrschaftsmagie einige Tage lang zum Ausforschen von Yussufs Labor und seinen Kellern gezwungen. Sein merkwürdiger Umzug in ein Armenviertel hatte Verdacht erregt. Die anschließende Vertuschung der Entführung und der erzwungenen Nachforschungen mittels *MEMORABIA FALSIFIR* fiel nicht allzu genau aus. Mehr als diesen Verdacht können die Helden aber fürs Erste nicht ermitteln. Selime und gegebenenfalls Yussuf werden den Helden für die Entdeckung der Ungereimtheiten dankbar sein.

☛ Eshila vermisst ihr Amulett aus rotem Sandelholz. Es gilt in ihrer Familie als von Radscha Uschtammar gesegnet und sie bittet die Helden, den Dieb zu finden. Der wurde mittlerweile bereits vom Ghul getötet, das Amulett findet sich aber noch in dessen Diebesversteck (U7). Eshila berichtet auch gerne von dem Wunder, das sie einst mit dem Amulett herbeirief: Als sie ihren heutigen Gatten erstmals traf und eine gewisse romantische Stimmung aufkam, sprach sie ein kurzes Gebet zu Radscha Uschtammar und kurz darauf duftete es lieblich und betörend nach Rosen. Da wussten beide, dass die Göttin sie füreinander bestimmt hat. Es ist allerdings kein gesegneter Gegenstand, sondern ein verzauberter. Ein wiederaufladbares Artefakt mit einer Ladung *WEIHRAUCHWOLKE*, die natürlich verbraucht ist. Ausgelöst wird der Gegenstand, indem eine romantisch gestimmte Person ihn reibt. Eshila hatte es als junge Frau von ihrer Mutter erhalten. Sollten die Helden die Verzauberung bemerken, können sie Eshila davon erzählen, schließlich ist das Amulett sicherlich mehrere Dutzend Dukaten wert. Sie können sie aber auch im Glauben lassen, eine besonders gesegnete Verbindung mit ihrem Gatten eingegangen zu sein. In jedem Fall haben sie mit Eshila eine mögliche Verbündete gewonnen.

☛ Melekh vermisst seit zwei Tagen seine Katze. Er bittet alle, die er trifft, nach ihr Ausschau zu halten. Tatsächlich könnten die Helden in den Kellern auf Melekhs eingeklemmte Katze stoßen und sie befreien. Mit Melekh hätten die Helden einen weiteren wohlmeinenden Bewohner gewonnen, der sich zudem in den Gassen Keshal Isiqs auskennt.

☛ Tulachim ist seit Kurzem ein Anhänger Rastullahs. Das ist in Fasar und auch in Keshal Isiq nicht ungewöhnlich, doch für die Nachbarn durchaus überraschend. So ruft Tulachims Entscheidung teilweise Unverständnis hervor, manche verdächtigen ihn gar, nur für bessere Arbeit bei Malik Bey, dem novadischen Erhabenen, seinen Glauben gewechselt zu haben. Im Gespräch mit den Helden verwendet er ausgesprochen oft die Phrase „Bei Rastullahs Lockenpracht“. Tatsächlich ist es ihm mit seinem neuen Glauben ernst.

Schatten geworfen, die die Orientierung erschweren (zusätzlich AT/PA-Erschwernisse von +2/+2, Fernkampfproben +4 und deutliche weitere Modifikatoren durch Deckung).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Direkt vor Euch, viel zu nah, ist eine grausige, etwa menschengroße Kreatur mit fahl graugrüner, ledriger Haut. Aus tiefsitzenden Augenhöhlen blicken euch rötlich glänzende Augen mordlüstern an, seine langen Klauen greifen nach euren Kehlen, von den scharfen Zähnen in seinem vorspringenden Unterkiefer tropft widerlicher Geifer.



Legen Sie an dieser Stelle vor allem Wert auf die schreckliche Erscheinung des Ghuls und gestalten Sie den Kampf mit Hilfe der geschilderten Erschwernisse so, dass es zumindest zu Beginn schwierig wirkt. Nachdem die Helden ihre Positionen eingenommen und sich etwas Überblick verschafft haben, sollten sie den einzelnen Ghul aber besiegen können.

Ghul

Klauen:

INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 35 **AuP** 60 **RS** 2 **MR** 15/10 **WS** 9 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff (das Opfer wird bei einer glücklichen Attacke gebissen, der Biss richtet 1W6+4 TP an und das Gift des Ghuls entfaltet seine Wirkung (auch mehrmals): Stufe 10, für 2W20 KR sinken KK und GE um 1 pro KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige

Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach einer Stunde mit je einem Punkt pro SR. Wer einen Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul (siehe auch den Kasten „Die Wirkung des Ghulgifts“).

Besonderheiten: Wer einen Ghul das erste Mal erblickt, muss eine MU-Probe +3 (+Totenangst) ablegen. Misslingt sie, erleidet die betreffende Person einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Der Malus baut sich fern der Kreatur mit einem Punkt pro Stunde wieder ab (vgl. *Schreckgestalt I, WdZ 235*). Bei weiteren Begegnungen ist diese Probe nicht mehr zwingend, aber nach Meisterentscheid möglich.

Ghule erleiden keine Einschränkungen durch Wunden, lediglich durch drei Wunden unbrauchbare Gliedmaßen können auch von Ghulen nicht mehr eingesetzt werden.

Ghule können Krankheiten übertragen. Pro 5 verursachten SP besteht eine 5%-Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (W20): *Schlafkrankheit* 1-3, *Lutanas* 4-6, *Paralyse* 7-10, *Schlachtfeldfieber* 11-20. Näheres dazu finden Sie in **WdS 154**.

Ghule werden durch mangelnde Beleuchtung in keiner Weise eingeschränkt, Sonnenlicht wirkt auf sie tödlich.

Schließlich finden die Helden beim Erforschen der Keller einen zweiten Ghul. Die Kreatur befindet sich direkt am Schacht in die Tiefe (**U18**) in einem alten Käfig, der früher vermutlich für Hunde benutzt wurde: Auf der Flucht vor dem Ghul hat sich Halef selbst in diesen Käfig gesperrt, der über ein einfaches, aber stabiles Schloss verfügt. Der Ghul konnte ihn nicht erreichen, Halef konnte sich aber auch selbst nicht befreien. Zudem war er durch die Verwundung, die ihm der Ghul zugefügt hatte, sehr geschwächt. Wenn die Helden auf Halef treffen, hat sich dieser bereits in einen Ghul verwandelt, allerdings hat er einen Messingohrring im linken Ohr und trägt immer noch eine mit großen Sternen auffällig bestickte Weste. In dem Käfig ist der Ghul leicht zu töten, allerdings könnten die Helden ihn eine Weile am Leben lassen, weil sie hoffen, die Verwandlung eventuell noch rückgängig machen zu können. Für Halef ist es allerdings zu spät, seine Seele ist längst aus dem unheiligen Leib des Ghuls entwichen.

Neben dem traurigen Umstand, dass Halef und Lahalya offensichtlich Opfer des Ghuls geworden sind, sollte es an dieser Stelle offenkundig werden, dass Menschen durch den Angriff eines Ghuls selbst in Ghule verwandelt werden können und dass nicht auszuschließen ist, dass möglicherweise weitere Bewohnerinnen des Häuserblocks in den letzten Wochen verletzt worden sind. Die genauen Umstände einer solchen Verwandlung, insbesondere die benötigte Zeit, sind aventurisch nahezu unbekannt und so sollten Sie den Helden vermitteln, dass jeder Augenblick zählen könnte. Günstigenfalls haben die Helden auch schon von dem am Fieber Erkrankten gehört oder einen der Tagelöhner mit einer Verletzung im Innenhof gesehen (nach gelungenen KL-Proben erinnern sich die Helden an Entsprechendes).

An dieser Stelle sollten die Helden noch nicht nach Al'Tacht hinabsteigen. Zunächst sollen sie sich mit der Behandlung möglicherweise infizierter Personen befassen, die es ja, wie sich herausstellen wird, tatsächlich gibt. Liefern Sie den Hel-

WISSENSWERTES ÜBER GHULE

Konfrontiert mit den ersten beiden Ghulen und dem Umstand, dass die überlebenden Opfer eines Ghuls sich auch in ein solches Wesen verwandeln könnten, können Sie den Helden weitere Informationen über ihre Gegner zukommen lassen. Dabei handelt es sich weitgehend um Gerüchte und Legenden, deren wahrer Kern nicht immer leicht zu identifizieren ist. Neben den Helden selbst können auch die Bewohnerinnen, wie auch Yussuf, einige Geschichten beitragen, die sie vielleicht einmal von einem Haimamud gehört haben.

☞ Der Zwölfgötterkult ordnet Ghule dem Namenlosen zu und empfiehlt zu deren Bekämpfung festen Glauben, Weihrauch und Sonnenlicht. (Dies ist Helden, denen eine *Götter/Kulte*-Probe +4 gelingt, bekannt. Meisterpersonen verfügen nach Ihrem Belieben über entsprechendes Wissen.)

☞ Die Überreste eines Ghuls eignen sich für finstere Getränke (*Alchimie* +3).

☞ Eine Probe auf *Sagen/Legenden* erbringt folgende Erkenntnisse:

1 TaP*: Es gibt zahlreiche Geschichten, in denen der Bösewicht am Ende nicht nur das Leben lässt, sondern dessen Körper anschließend noch von Ungeheuern verschlungen wird. Unter diesen Ungeheuern finden sich regelmäßig auch Ghule, wenn auch mit teilweise erstaunlichen Fähigkeiten wie Unsichtbarkeit, Flugfähigkeit oder Macht über Nagetiere.

3 TaP*: In den Schattenlanden gibt es reguläre Ghultruppen, sie kämpfen nur nachts, sind dann aber kaum zu bezwingen. (Eine von vielen schrecklichen Geschichten über die Schattenlande)

6+ TaP*: Die berühmte Geschichte „Der Ghulkönig von Asram“ erzählt von einem Zauberer, der sich in einem finsternen Ritual mit einer Ghulin vereinte und fortan ein mächtiger Ghulkönig war, der über eine Armee aus Leichenfressern gebot und dessen Blick seine Feinde in Ghule verwandeln konnte. Ein Held aus dem einfachen Volk konnte ihn schließlich besiegen, indem er ihn mit verbundenen Augen bezwang. (Diese Geschichte ist die Wichtigste, sie sollte den Helden in jedem Fall zugänglich gemacht werden).

☞ Ähnliche Informationen liefert die *Magiekunde*:

1 TaP*: Ghule zählen zu den Untoten, wenngleich sie nicht darauf angewiesen sind, gestorbene Körper mit unheiligem Leben zu erfüllen.

den im Zweifel Hinweise in Form von Proben auf einschlägige Wissens- oder Handwerkstalente, die nahelegen, dass die Seuche jederzeit ausbrechen könnte. Praktischer veranlagte Helden sollten erkennen, dass sie von einer Unzahl weiterer Ghule erwartet werden könnten, sollten sie sich tatsächlich für einen unmittelbaren Abstieg entscheiden. Sie können diesbezüglich Informationen aus dem Kasten „**Wissenswertes über Ghule**“ verwenden. Weiterhin können Sie den Schacht als unwegsam, schwierig zu erklettern und zudem ja möglicherweise mit weiteren Fallen gespickt darstellen und angefüllt mit unbekanntem Ungeheuern. Damit betonen Sie wieder die nötige Zeit, die eine sofortige Erkundung benötigen würde.

3 TaP*: Ihr Ursprung ist unbekannt, die häufigsten Spekulationen vermuten einen Einfluss Thargunitoos oder des Namenlosen.

6 TaP*: Ghule verfügen über recht hohe Widerstandskräfte gegen Zauberei, sind aber keineswegs vollständig immun.

9+ TaP*: Originellere Theorien über den Ursprung der Ghule vermuten ein menschenähnliches Volk aus dem achten Zeitalter, dem „Vergessenen Zeitalter“, das von den Göttern gestraft wurde und dessen Angehörige seither als verabscheuungswürdige Kreaturen umherirren müssen.

☞ Besonders wichtig sind Kenntnisse über die Gefahren, die von Verwundungen durch Ghule ausgehen. *Heilkunde Krankheiten*:

3 TaP*: Ghule gelten als Überträger mehrerer Krankheiten, darunter Schlafkrankheit, Lutas, Paralyse und Schlachtfeldfieber (mehr zu den Krankheiten finden Sie in **WdS 154**).

5 TaP*: Wer Ghulopfer behandelt, läuft Gefahr, sich ebenfalls anzustecken, beispielsweise durch den Kontakt mit dem Blut des Kranken.

16+ TaP*: Dass Misteln gegen das Ghulgift wirksam sind und die Verwandlung zu jedem Zeitpunkt aufhalten können, ist aventurisch praktisch unbekannt.

☞ Auch Proben auf *Heilkunde Gift* liefern nützliche Erkenntnisse:

1 TaP*: Generell ist ein Heiltrank gegen Vergiftungen, wenn überhaupt, nur unmittelbar nach der entsprechenden Verwundung wirksam.

3 TaP*: Gegen Ghulgift helfen keine profanen Heilmittel, nur alchemistische Gegengifte, Zauberei (KLARUM PURUM) oder karmales Wirken. Olginwurz, das die Wirkung der meisten Gifte schwächt, dürfte hier zumindest für Zeitaufschub sorgen. (Tatsächlich würde es den Helden weitere 1W6 Stunden verschaffen, um ein geeignetes Antidot herzustellen.)

6 TaP*: Die Behandlung von Ghulopfern führt wahrscheinlich nicht zu einer Vergiftung mit dem Ghulgift.

16+ TaP*: Dass Misteln gegen das Ghulgift wirksam sind und die Verwandlung zu jedem Zeitpunkt aufhalten können, ist aventurisch praktisch unbekannt.

KOMMANDO SEUCHEPBEKÄMPFUNG

Die Helden müssen nun die möglicherweise vom Ghul vergifteten Bewohnerinnen und Bewohner ausfindig machen und Heilungsmöglichkeiten entdecken. Es wird davon ausgegangen, dass der Schacht nach seiner Entdeckung zunächst provisorisch geschlossen wurde. Wenn die Helden nicht daran gedacht haben, werden einige der Bewohnerinnen sich darum kümmern, indem sie etwas Gerümpel aus den Kellern den Schacht hinabwerfen.

Nun kommt es vor allem auf die gesellschaftlichen Fähigkeiten der Helden an. Der Verlauf dieses Abschnitts hängt stark von ihrer Strategie ab. Im Folgenden seien einige Handlungsweisen und mögliche Reaktionen geschildert:

☞ Die einfachste, aber auch zeitaufwendigste Methode ist es, jedes einzelne Haus und jede einzelne Wohnung nacheinander abzuklappern, den Anwesenden die Situation geduldig zu erläutern und zu ermitteln, ob sich vielleicht Verletzte oder Kranke im betreffenden Haus befinden. Dabei werden die Handwerker zunächst eher misstrauisch reagieren, die Menschen in den Armenunterkünften vor allem ängstlich. (Hierbei, aber auch bei den anderen Vorgehensweisen, sind erfolgreiche Proben auf *Überreden* natürlich hilfreich.)

☞ Die Tagelöhner und Armen haben in Fasar von Waffenträgern in der Regel nichts als Prügel zu erwarten, es ist also sinnvoll, das Gespräch nicht in voller Bewaffnung zu eröffnen. (Durch eine gelungene *Gassenwissen*-Probe +2 können die Helden dies richtig einschätzen.)

☞ Die Bewohner wollen den Wesir auf keinen Fall verärgern. Versuche, die Armen durch Empörung über die gefährliche Pflege von unheiligen Leichenfressern durch den Wesir zu überzeugen, funktionieren sehr schlecht. (*Gassenwissen* +2 oder *Menschenkenntnis* +4.)

☞ Wenn die Helden als Leute des Wesirs auftreten, werden sich die Bewohner untertäniger verhalten, allerdings auch sehr vorsichtig. Insbesondere Ismeth wird aus Angst vor Strafe versuchen, sich den Helden zu entziehen (s.u.).

☞ Kasernenhofmäßiges Zusammenrufen der Bewohnerinnen im Innenhof wird zwar einige Aufmerksamkeit erregen, es erscheinen aber nur ungefähr zwei Dutzend von ihnen – eine gründliche Suche im gesamten Häuserblock ist weiterhin erforderlich.

☞ Magische Unterstützung wie die Zauber SEIDENZUNGE oder BANNBALADIN, aber auch manche Hellsichtzauber oder Liturgien wie die MONDSILBERZUNGE (Phex) sind natürlich hilfreich.

☞ Einer der wichtigsten Faktoren wird die Unterstützung durch die Bewohner selbst sein. Natürlich können die Helden auf Nassiban zählen, aber eventuell auch auf mehrere andere, mit denen sie im Rahmen der „Sorgen des Alltags“ zu tun hatten. Diese werden mit den Helden die Wohnungen ablaufen und mit den Menschen sprechen sowie den Helden von verdächtigen Verletzungen berichten.

☞ Auch wenn die Helden mit den „Sorgen des Alltags“ nur wenig Unterstützung gewonnen haben, können sie die ansässigen Autoritäten um Hilfe bitten. Dazu zählen der Alchimist Yussuf, die Handwerker, vor allem Bassam, Ranchel, aber auch Rhukeyef, der aufgrund seines hohen Alters und trotz seiner Schrullen von den meisten hoch geachtet wird. Eine Wohnung zu inspizieren und mit den dort Wohnenden zu sprechen dauert zwischen einer und zwei SR. Den gesamten Häuserblock zu inspizieren dauert allein also fast fünf Stunden, zu fünft immerhin noch mindestens eine Stunde. Die Helden haben noch etwa sechs Stunden bis die nächste Verwandlung einsetzt, eine weitere Verwandlung beginnt nach neun Stunden. Die tatsächlich und vermeintlich Infizierten sind:

☞ Verletzte Tagelöhner sind nicht ungewöhnlich, in den Ziegeleien und Minen gibt es immer wieder Unfälle, bei denen man sich Abschürfungen oder ernstere Verletzungen zuzieht. Mit einer einfachen Probe auf *Heilkunde Wunden* kann man aber binnen einiger Minuten herausbekommen, ob eine Verletzung von einem Biss stammt oder andere Ursachen hat.

☞ Esmalda verhält sich wie die anderen Tagelöhner. Zunächst zurückhaltend, zeigt sie ihre Verletzung, sobald sie etwas Vertrauen zu den Helden gefasst hat. Sie kann den Helden auch sagen, dass die Verwundung vor knapp drei Tagen erfolgt ist. Sie wurde gebissen und hat noch neun Stunden bis zur Verwandlung.

☞ Faruk ist am Schlachtfeldfieber erkrankt und gleichzeitig vom Ghulgift betroffen. Seine Familie hat ihn und seine Wunden in den letzten Tagen versorgt, eine Ansteckung ist nicht auszuschließen (tatsächlich aber nicht erfolgt). Er ist sehr geschwächt, aufgrund des Fiebers kaum ansprechbar und wird sich durch die Krankheit sogar bereits in sechs Stunden verwandeln. Dass Faruk der eiligere Fall ist, ist nach einer erfolgreichen Probe +2 auf *Heilkunde Gift* oder *Heilkunde Krankheiten* völlig klar.

☞ Ismeth wurde vom Ghul verletzt, aber nicht gebissen. Dennoch versucht er, sich den Helden zu entziehen, da er große Angst hat. Liefern Sie sich mit den Helden eine kurze Verfolgungsjagd in den Kellern, im Innenhof oder sogar auf offener Straße. Ismeth wird sich auch bei einer Untersuchung seiner Wunden wehren, aber die Helden nicht verletzen. Erst mit einigem Aufwand lässt er sich beruhigen.

DIE WIRKUNG DES GHULGIFTS

Der Biss eines Ghuls kann eine schwere Vergiftung nach sich ziehen, die das Opfer zunächst lähmt. Sollte es nun nicht direkt vom Ghul getötet und gefressen werden, verwandelt das Gift das Opfer nach etwa drei Tagen in einen Ghul. Während dieser Zeit sind die Opfer etwas geschwächt und ein wenig blass. Die Wunde heilt schlecht.

Die Verwandlung selbst geht plötzlich und schnell in einem schrecklich anzuschauenden und schmerzhaften Prozess vonstatten. Die Arme und Hände werden in die Länge gezogen, Sehnen und Muskeln knirschen und reißen. Die Finger werden zu knochigen Klauen, der Kiefer bricht mit lautem Krachen, um vorgeschoben und schief, mit schrecklichen Hauern und Reißzähnen wieder zu verwachsen. Die Haut überzieht sich mit einem klebrig-grünlichen Film. Nach der Verwandlung verspürt die Kreatur nur noch unbändigen Hunger nach Menschenfleisch, die Seele, die den Körper bis vor Kurzem bewohnte, ist fort.

Es ist möglich, dass man während dieser drei Tage noch an einer von dem Ghul übertragenen Krankheit leidet, deren Wirkung mit der Verwandlung abgeschüttelt wird.

Die Helden müssen in dieser Zeit nicht nur die Infizierten ausfindig machen, sondern auch geeignete Heilmittel beschaffen. Sollte es einen Helden in der Gruppe geben, der einen kompetenten KLARUM PURUM beherrscht (und über genügend AsP verfügt), ist die Heilung absehbar einfach. Andernfalls gilt es nun, möglichst schnell ein Antidot herzustellen. Yussuf ist bereit, sein Laboratorium, seine Fähigkeiten und die teilweise durchaus wertvollen Zutaten zur

Verfügung zu stellen. Sollten die Helden Yussuf im Verlauf des Abenteuers verärgert haben, werden sie sich zunächst entschuldigen müssen. Letztendlich wird Yussuf aber helfen, denn Ghule in seinen Kellern will er wirklich nicht haben.

☞ *Olginuurz* zögert die Verwandlung heraus (siehe den Kasten **Wissenswertes über Ghule**) und senkt pro Portion die Giftstufe um 1, was insbesondere den KLARUM PURUM entsprechend erleichtert. Yussuf hat gerade 1W3 frische Moosballen mit leicht verlängerter Haltbarkeit bekommen, die er in den nächsten Tagen verarbeiten wollte. Die Verarbeitung und Verabreichung könnte auch ein Held übernehmen, eine einfache Probe auf *Pflanzenkunde* reicht dazu aus (siehe **ZooBotanica 256**).

☞ Die Zutaten für ein *Antidot* (siehe **WdA 55**) sind ebenfalls vorrätig. Die Herstellung dauert normalerweise mindestens sieben Stunden. Durch zusätzliche Destillationen und andere alchemistische Verfahren können Yussuf und Selime die Zeit etwas verkürzen (5 Stunden), dies nimmt aber ihre ganze Aufmerksamkeit in Anspruch.

☞ Yussufs Rezept benötigt nur einen Spritzer des Giftes der Nesselvipiper, nicht ihren Zahn. Einige Nesselvipipern hält er in einem seiner Tierkäfige (**K10**), eine Heldin könnte versuchen, das Gift zu erlangen. Dazu ist lediglich eine FF-Probe +4 nötig, erleichtert um die TaP* einer *Tierkunde*-Probe. Misslingt die Probe, kann die Heldin ihre Hand mit einer *Ausweichen*-Probe auf den halben *Ausweichen*-Wert noch zurückziehen, ansonsten erleidet sie durch einen Biss der Nesselvipiper 1W3 TP und gegebenenfalls noch Giftschaden (Stufe 2, 2W6 / 1W6 SP beim ersten Mal, bei weiteren Bissen 1W6/1W3 SP). Siehe **ZooBotanica 164/165**.

☞ Natürlich kann eine Heldin, die sich auf die Alchimie versteht, helfen. Für je 4 TaP* einer *Alchimie*-Probe senkt sie die Herstellungsdauer um eine weitere halbe Stunde.

☞ Das Antidot muss sehr potent ausfallen (mindestens Qualität E). Yussufs hochwertige Werkstatt erleichtert die Probe um 3, wenn er zudem 7 Punkte zurückhält, kann er auf 20 Punkte für den Qualitätswurf kommen, was bedeutet, dass noch immer mit 2W6 eine 7 gewürfelt werden muss. (Wenn Sie einen außerordentlich kompetenten Alchimisten in der Gruppe haben, können Sie Yussuf einen deutlich niedrigeren *Alchimie*-Wert geben.)

☞ Auf die Schnelle könnten noch besonders potente Zutaten beschafft werden, insbesondere aus dem Tempel einer Gottheit der Heilkunst. Ein naheliegendes Beispiel wäre der Staub eines gottgefälligen Edelsteins, also etwa aus Opal (Tsa), Achat (Peraine) oder Rosenquarz (Atvarya, eine tulamidische Gottheit). Solcher Staub erhöht die Qualität um weitere 2 Punkte, es müsste mit 2W6 also eine 5 geschafft werden. Beachten Sie, dass ein solcher Ausflug die Aufmerksamkeit der Wachen des Wesirs auf sich ziehen wird.

☞ Für die nötige Qualität des Antidots können magiebegabte Helden den Trunk auch astral aufladen, Yussuf ist erfahren genug, auch mit fremd aufgeladenen Gebräuen umzugehen. Der Qualitätswurf wird je nach AsP-Einsatz weiter erleichtert (**WdA 19**).

Neben der magischen und alchemistischen Heilung ist natürlich auch die Hilfe von Geweihten möglich. Sollten die Helden in die Tempel eilen wollen, können sie dort gegen entsprechende Spenden oder Gelöbnisse eine hilfreiche Zu-

tat erlangen oder auch einen Geweihten herbeiholen. Letzteres ist in Fasar allerdings nicht allzu leicht, da sich die meisten Geweihten zunächst gegenüber den möglichen Interessen der Erhabenen absichern wollen, was Zeit kostet, die die Helden nicht haben. Liturgien wie RUF IN BORONS ARME (Boron) oder der KLEINE GIFTBANN (Peraine) beenden die Giftwirkung zwar nicht, halten sie aber eine Weile auf.

Noch während die Helden mit der Heilung beschäftigt sind, wird wieder Alarm geschlagen: Ein weiterer Ghul wurde in den Kellern entdeckt und man ruft die bewährten Helden zu Hilfe.

ALIYA UND DIE RÜCKKEHR DER GHULE

In der Zwischenzeit ist die gefährlichste Gegnerin der Helden auf den Plan getreten. Ein ansässiger Prophet des *Verstümmelten Gottes* (eine in Fasar verbreitete Erscheinungsform des Namenlosen) hat jüngst eine dunkle Vision von den Ghulen erhalten. Da diese Kreaturen seinem Herrn heilig sind, hat er eine seiner Dienerinnen ausgeschiedt. Durch das Herumfragen der Helden in der Nachbarschaft oder durch die Erzählung eines der Leute des Wesirs in einer Kneipe aufmerksam geworden, begibt sich *Aliya saba Tulamin*, die erwähnte Dienerin des Namenlosen, spätestens nach Auffinden des zweiten Ghuls zum betreffenden Häuserblock. Da die Vision das Bild eines Turms enthielt, steuert Aliya zielsicher das Domizil des Händlers Deniz ibn Sahil an. Deniz wird von der erfahrenen Söldnerin Aliya ohne viel Federlesens umgebracht. Wenn die Helden die Leiche untersuchen, können sie mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe einige Schnitte an Hals und Handgelenken feststellen, die Deniz offensichtlich erst nach der Ermordung zugefügt wurden und die bei Menschenopferungen typisch sind.

Im unteren Keller des Ladens (**U5**) trifft Aliya auf Sheila, Deniz' Gehilfin, die hier Wache hält, und schlägt sie nieder. Unter einer großen Bodenplatte in der „Schatzkammer“ in Deniz' Keller findet Aliya schließlich, was sie sucht: einen Zugang in die Tiefe. Ihr Gott gab ihr die Macht mit Ghulen zu kommunizieren und so schickt sie einige Ghule aus der Tiefe erneut in die Keller des Häuserblocks. Sie selbst steigt nach Al'Tacht hinab und begibt sich in Begleitung weiterer Ghule und mit der bewusstlosen Sheila in den Ritualraum (**AT19**), wo sie sich in ihrem namenlosen Wahn von den Ghulen beißen lässt und sich in eine Shaghula (eine tulamidische Version des Morokun, siehe **Untote 118**) verwandelt.

Während die Helden noch mit der Zubereitung der Heilmittel und der Betreuung der Bewohnerinnen beschäftigt sind, trifft einer der Ghule auf ein potenzielles Opfer, das nach Hilfe ruft und gehört wird. Mögliche Orte wären die Keller der Armenunterkünfte oder einer der Keller des Alchimisten, wo Selime oder (möglichst) einer der Helden gerade ein bestimmtes Gerät holen wollte und vom Ghul angegriffen wird.

Sie können es bei diesem Ghul belassen oder eine erneute Suche in den Kellern durchführen und den Helden einen weiteren spannenden Kampf gegen zwei oder drei Ghule in den engen und dunklen Kellern liefern. In jedem Fall werden die Helden nach kurzer Zeit bemerken, dass es im Keller

von Deniz ibn Sahil einen weiteren Schacht in die Tiefe gibt. Im Zweifel wird ihre Aufmerksamkeit dorthin gelenkt, weil Deniz' Leiche gefunden und der Turm entsprechend durchsucht wird.

IN DEN TIEFEN VON AL'TACHT

Nun ist es für die Helden an der Zeit, nach Al'Tacht hinabzusteigen. Mit einem Seil, das notfalls in Deniz' Sortiment zu finden ist, sind lediglich einfache Kletterproben für den Abstieg notwendig. In den Gängen und Höhlen der Fasarer Unterwelt warten einige Herausforderungen und Gefahren auf die Helden, die in den entsprechenden Räumlichkeiten beschrieben sind. Das vordringliche Ziel der Helden wird es sein, Aliya beziehungsweise den Ursprung der Ghule ausfindig zu machen. Nachdem die Helden durch die Gänge geschlichen sind und sich einiger Ghule erwehren mussten, hören sie entfernt einen unheimlichen, hallenden Gesang. Wenn sie der Stimme folgen, erreichen die Helden den Ritualraum (AT19), wo sich die verwandelte Aliya befindet, umringt von einigen Ghulen (Anzahl der Helden +2). Die Helden werden erkennen, dass es sich bei dem dunklen Ghul offensichtlich um einen Besonderen seiner Art handelt (und sich hoffentlich an die Geschichte vom Ghulkönig erinnern).

Sobald die Helden eintreffen, greifen die Ghule an und Aliya begibt sich zum Schacht des Wesirs (AT22). Die Helden sollten wissen, dass sie die Morokun so schnell wie möglich stellen müssen. Andernfalls wäre es möglich, dass sie unzählige Opfer infiziert. Mit einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* stellt sich schnell heraus, dass die Ghule den Helden in erster Linie den Weg versperren wollen. Um sich schnell durch die Ghule hindurch zu kämpfen und die Verfolgung aufzunehmen, können die Manöver Niederwerfen und Umreißen sehr nützlich sein, aber auch eine weitere gelungene Probe auf *Kriegskunst* könnte den Helden erlauben, die Ghule zumindest teilweise auszumanövrieren.

Messen Sie den Weg Aliyas und der Helden in Kampfunden und gehen Sie von einer Geschwindigkeit von GS Schritt pro KR aus. Die engen und verwinkelten Räume lassen keine schnellen Sprints zu. Auf dem Weg zum Schacht wird Aliya die Helden mit einigen Hindernissen aufzuhalten versuchen:

☛ Das erste Hindernis bilden die erwähnten Ghule im Ritualraum, die sich den Helden entgegenstellen und schlau genug sind, den Durchgang, durch den Aliya verschwunden ist, zu blockieren.

☛ Im Gang AT20 befinden sich mehrere alte Gittertüren, die Aliya auf ihrem Weg hinter sich zuschlägt. Mindestens eine davon ist noch so intakt, dass sie ins Schloss fällt und den Weg versperrt. Durch eine KK-Probe +4 kann die Tür binnen einer KR aufgebrochen werden. Auch eine *Schlösser Knacken*-Probe führt zum Erfolg, benötigt aber 4 KR, pro 3 TaP* eine KR weniger, mindestens jedoch 1 KR.

☛ Zwei Ghule direkt am Schacht haben diesen in den letzten Stunden vom Gerümpel befreit, mit dem er notdürftig verschlossen wurde, sodass Aliya hier hinauf kann. Auch diese Ghule sind klug genug, gezielt den Ausgang zu blockieren. Dies bietet eine schöne Gelegenheit, die Helden unter

Druck zu setzen. Nicht nur müssen sie schnell den Schacht freikämpfen, sondern sie müssen, wenn sie im Ritualraum einige Ghule umgangen haben, damit rechnen, dass weitere Feinde in ihrem Rücken auftauchen, schildern Sie ein fernes Gebrüll, das rasch näher kommt.

☛ Die Kletterpartie den Schacht hinauf dauert 10 KR. Zudem muss eine *Klettern*-Probe gelingen. Für je 3 TaP* dieser Probe geht es sogar eine KR schneller, eine misslungene Probe verbraucht 3 KR und muss wiederholt werden. Mit einem Seil, das der erste Held von oben herunterwerfen kann (ein Wurfhaken ist in der Enge nicht anwendbar), dauert das Klettern nur 6 KR (oder die *Klettern*-Probe kann um 3 erleichtert werden). Aliya benötigt 7 KR für den Aufstieg.

☛ Sollten die Helden sichergehen wollen, dass nicht noch eine der Speerfallen des Wesirs aktiviert ist, können sie den Schacht innerhalb von weiteren 6 KR untersuchen (und feststellen, dass dem nicht so ist).

☛ In den Räumen der Keller wird Aliya gelegentlich Möbel umwerfen und damit Türen blockieren oder die Helden zumindest zwingen, die Hindernisse zu umgehen. Verlangen Sie von den Helden in diesen Fällen gelegentlich Proben auf Gewandtheit oder *Körperbeherrschung*. Bei Misslingen sollte nichts Schwerwiegendes eintreten, aber die betreffenden Helden verlieren eine KR, schlagen sich eine Beule (für 1W3 SP), zerreißen sich einen Ärmel, oder – für manche Helden besonders schlimm – machen einen wenig eleganten Eindruck.

Je nachdem wie schnell die Helden Aliya verfolgen können, werden sie sie früher oder später stellen. Dazu bieten sich die Stelle kurz hinter dem Schacht U20 oder etwas später U22 an. Wenn Sie einige zusätzliche Ghule an Aliyas Seite haben wollen, könnten die Helden sie auch erst in U3 oder gar K3 erreichen, wo sie schon einige Familienmitglieder des Schneiders Ali in Ghule verwandelt haben kann. Auch wäre es denkbar, dass Aliya, wenn sie schnell genug ist, die Keller U6-9 und K6-9 erreicht, wo sie auf mögliche Opfer stoßen könnte.

Es ist nicht allzu schwer, herauszufinden, welchen Weg Aliya genommen hat. Erlauben Sie den Spielern, sich zu beraten und eventuell einen Plan zu fassen, schließlich kennen ihre Charaktere die Keller mittlerweile recht gut und sollen daraus einen Vorteil schlagen können. Zudem hinterlässt Aliya Spuren, die mit einfachen Proben auf *Fährtensuchen* zu entdecken sind. Auch *Sinnenschärfe*-Proben, vor allem auf Gehör, können der Orientierung dienen. Spätestens wenn Aliya weitere Opfer in Ghule verwandelt, sind die Schreie der Opfer gut zu hören.

Schließlich kommt es zur entscheidenden Begegnung zwischen der Shaghula und den Helden. Je nachdem wie schnell die Helden waren, müssen sie außer ihr noch weitere Ghule bekämpfen.

Für je 10 KR Vorsprung Aliyas könnte ihr ein Ghul zur Seite stehen (aber maximal drei). Sollte der Zustand der Helden schon bedenklich sein, können Sie auch mit Aliya allein einen spannenden Kampf inszenieren. Das schnell wirkende Gift der Shaghula dient vor allem der zügigen Verstärkung Aliyas für einen spannenden Finalkampf. Sollten Ihre Helden allzu ängstlich agieren weil sie Angst haben, selbst verwandelt zu werden, können Sie sie zuvor

durch Yussuf mit einigen Heiltränken ausstatten. Auch wäre es denkbar, dass die Helden vor ihrem Abstieg noch ausreichend Prophylaktika gegen das Ghulgift mit Yussuf herstellen. Die wichtigste Zutat, das Ghulgift, kann aus den Mäulern der bereits besiegt Ghule gewonnen werden, die übrigen Zutaten oder gleichwertige Substitute hat Yussuf vorrätig (**WdA 57**).

Auch für diesen Kampf gelten natürlich die Erschwernisse aufgrund beengter Verhältnisse und Dunkelheit. Aliya wird versuchen, die Helden so oft wie möglich zu *klammern* und dann zu beißen. Der beengte Raum begünstigt den Kampf in der Distanzklasse Handgemenge, und Aliya ist eine gute waffenlose Kämpferin.

Aliya, die Shaghula

Aussehen: Aliya sieht nach ihrer Verwandlung wie ein Ghul aus, ihre Haut ist allerdings von schwarzgrüner Farbe, ihre Augen haben einen goldenen Schimmer, ebenso wie ihre scharfen Krallen. Sie trägt zudem noch ihre nur leicht zerrissene Kleidung sowie ihre Lederrüstung.

Raufen (Kräuen, Biss):

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** HN

Ringeln (Klammer etc.):

INI 12+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** speziell **DK** H

LeP 35 **AuP** 60 **KaP** 15 **RS** 5 **MR** 15/10 **WS** 9

GS 6

Sonderfertigkeiten: Aliya verfügt auch als Ghulin über die Manöver der Unauer Schule und wird im Kampf insbesondere die Klammer einsetzen, gefolgt von einem Biss. Als Söldnerin beherrscht sie zudem verschiedene Sonderfertigkeiten des bewaffneten Kampfs.

Die Regeln des gezielten Angriffs für normale Ghule werden hier durch die Regeln zum waffenlosen Kampf ersetzt. Auch der Biss der Shaghula richtet 1W6+4 TP an, durch den Einsatz von 5 KaP kann sie die Wirkung ihres Giftes jedoch entscheidend beschleunigen: Stufe 10, für 1W6 KR verfällt das Opfer in eine Starre, und nach weiteren 1W6 KR hat es sich in einen Ghul verwandelt. Eine gelungene KO-Probe (um die Giftstufe erschwert) verzögert die Verwandlung um W6 SR. Ein umgehend eingenommener Heiltrank, ein Gegengift oder die Formel KLARUM PURUM (10) stoppen die Verwandlung.

Besonderheiten: Ihre karmalen Kräfte hat sie im Umgang mit den Ghulen und der eigenen Verwandlung weitgehend aufgebraucht, derzeit stehen ihr nur noch die oben aufgeführten 15 KaP zur Verfügung. Wie andere Ghule erleidet auch Aliya keine Einschränkungen durch Wunden oder Dunkelheit und kann Krankheiten übertragen. Sonnenlicht wirkt auf sie tödlich.

Der Blick der goldenen Augen der Shaghula verbreitet Angst und Schrecken. Wer der Shaghula gegenübertritt, muss eine MU-Probe +5 (+Totenangst) ablegen. Misslingt sie, erleidet die betreffende Person einen Abzug von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Der Malus baut sich fern der Kreatur mit einem Punkt pro Stunde wieder ab (vgl. *Schreckgestalt I, WdZ 235*).

Sollte der Schacht im Lager des Wesirs von den Helden so effektiv verstopft worden sein, dass Aliya diesen Weg selbst durch Mobilisierung ihrer karmalen Kräfte in Form eines Dunklen KK-Mirakels nicht nehmen kann, verfolgt sie einen anderen Plan. Mittels ihres Wissens um Kriegskunst wird sie die Helden in den Ritualraum locken, um sie dann von den Ghulen umringen zu lassen. Sie selbst wird dann an den Helden vorbei in Richtung Rampe entweichen, um durch die Gänge Al'Tachts zum Schacht des Händlers zu gelangen. Der oben geschilderte Verlauf müsste in diesem Fall an einigen Stellen angepasst werden.

DAS ENDE DER GHULE

Wenn die Shaghula und alle Ghule in den Kellern besiegt sind, ist die Hauptaufgabe der Helden erfolgreich bewältigt. Es ist nicht nötig, alle Ghule in Al'Tacht zur Strecke zu bringen (vielleicht möchte der Wesir ja sogar einige Ghule behalten – die Entsorgung von Leichen war mit ihnen schließlich sehr bequem). Die Details zum Ausklang des Abenteuers finden Sie im Abschnitt **Nach dem Abenteuer**.

EINE KLEINE ANMERKUNG ZUM SPIELSTIL

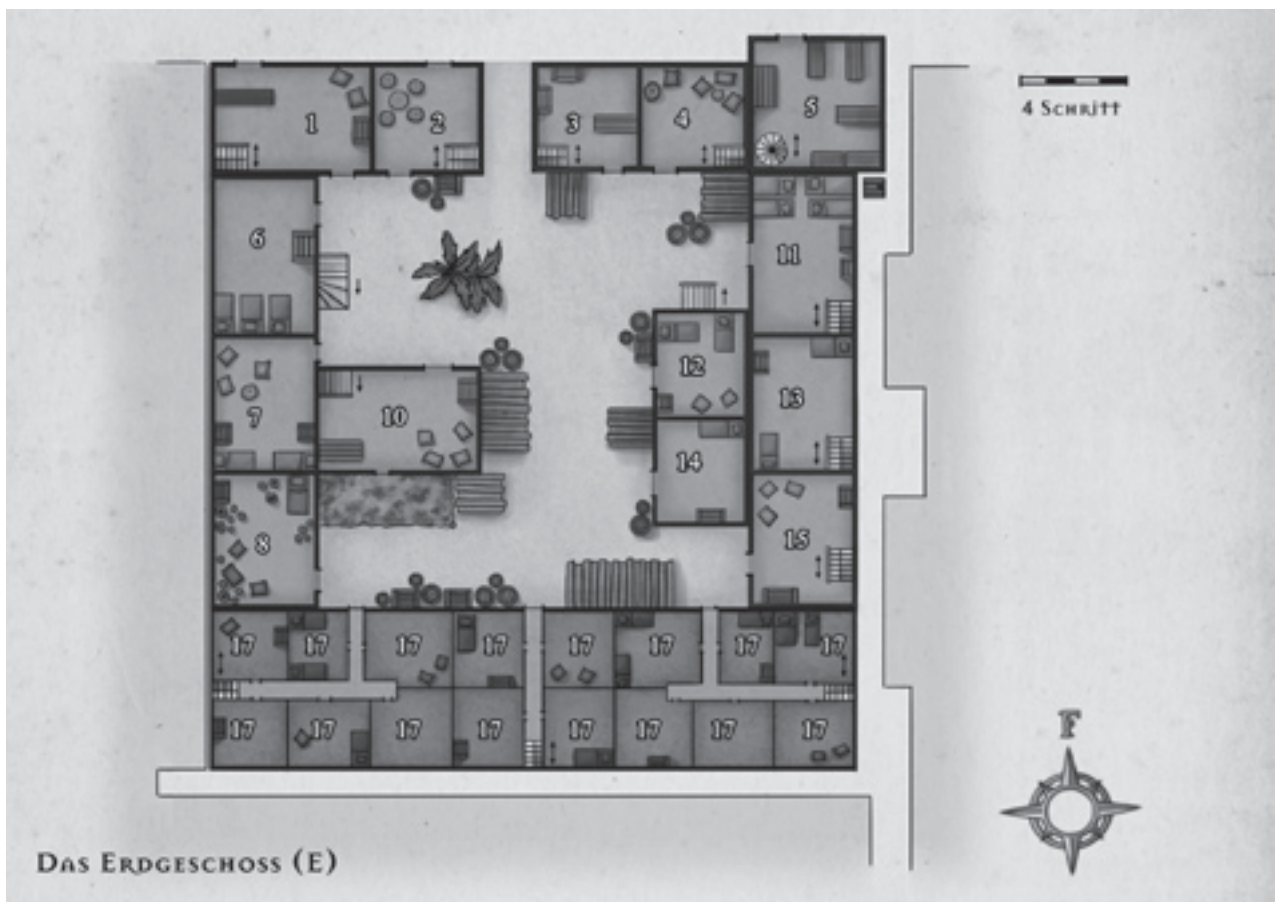
Der geschilderte Ablauf der Jagd nach der Shaghula bietet einen detaillierten Zeitplan, dessen Befolgung bei besonders geschickten Helden oder schlichtem Würfelglück eventuell einen nicht ganz so dramatischen Verlauf nach sich zieht, wie ihn das Setting eigentlich hergibt. Wenn Sie und Ihre Spieler der Dramatik gegenüber dem offenen Spiel den Vorrang geben möchten, können Sie natürlich auf die Zeitvorgaben verzichten und den Ablauf so schildern, wie es Ihnen am spannendsten erscheint.

SCHAUPLATZ: EIN HÄUSERBLOCK IN KESHAL İSIQ

JENSEITS DER KELLER

An der Straße wachen die Gefolgsleute des Wesirs. Sobald die Helden sich in die Stadt aufmachen, werden sie angesprochen: Der Wesir wünscht, dass sie, wenn sie sich schon einmischen, ihre Aufgabe auch erfüllen. Man hindert die Helden nicht daran, sich in der Stadt umzutun, die Wachen verfolgen sie aber. Anlaufstellen für Unterstützung im

Kampf gegen Ghule könnten die verschiedenen Tempel, insbesondere der Marbotempel sein, oder auch die ehrwürdige Al-Achami-Akademie. Nirgends wird der Bericht über Ghule in Al'Tacht besondere Verwunderung auslösen, gegen entsprechende Mengen Gold wird man aber Talismane oder verzauberte Waffen zur Verfügung stellen, wenn das von den Helden gewünscht wird.



DER HÄUSERBLOCK

Der Häuserblock grenzt an eine Straße und zwei schmale Gassen, von denen es aber keinen Zugang zum Innenhof gibt. Zur Straße hin sind die Gebäude aus Lehmziegeln errichtet und leidlich verziert, die Fenster sind vergittert. Hier finden sich die Geschäfte der Handwerker und des Krämers. Der dreistöckige Turm des Händlers wird von einigen Erkern geschmückt, während die anderen Gebäude lediglich über den üblichen Windfänger verfügen. Das zentrale Gebäude im Innenhof sowie weitere Gebäude zur Rechten sind auf Fundamenten aus Graubasalt gebaut, Mauerwerk, das offenbar schon deutlich älter ist als die Gebäude darüber. Die übrigen Gebäude sind aus verputztem Sandstein, die Armenunterkünfte im hinteren Bereich des Innenhofs verfügen innen lediglich über Trennwände aus Holz.

Im Innenhof sind einige bunte Markisen und Sonnensegel aufgespannt, unter denen sich die Bewohner tagsüber aufhalten. Zudem gibt es mehrere schiefe Ziegenställe im Hof und einige Hühnerställe auf den Dächern und auf improvisierten Balkonen. Vor den Fenstern hängen meist Bastmatten. Die Inneneinrichtung beschränkt sich in der Regel auf Bastmatten, Sitzkissen und Decken sowie kleine Schränkchen und Truhen. Im Haus werden üblicherweise keine Schuhe getragen.

DAS ERDGESCHOSS

Im Innenhof ist tagsüber immer etwas los, vor allem mittags halten sich viele Bewohner im Innenhof unter den Markisen auf, halten ein Schläfchen oder einen Schwatz. Auch zu später Stunde, wenn es etwas kühler geworden ist,

aber noch nicht allzu dunkel, sind die Handwerker und auch Yussuf noch fleißig. Die Türen der Gebäude zum Hof und zur Straße sind nachts von innen verriegelt. (*Schlösser Knacken*-Proben, um die Riegel von außen zu öffnen, sind je nach Passgenauigkeit der jeweiligen Tür um 2 bis 8 erschwert).

E1) Spinnerei „Miya Pardj“

Hier werden von Bassam, seiner Familie und den Gesellen allerlei Fäden und Garne hergestellt, teilweise auch bereits zu einfachen Stoffbahnen verwoben und zu Kordeln geflochten. Bassam verwertet auch alte Stoffe neu und kann so seine Familie recht gut versorgen. In der Werkstatt herrscht eher Durcheinander, eine Treppe nach oben führt in die Wohnräume der Familie, eine schmale Stiege in den Keller.

E2) Mahmuds Schneiderwerkstatt

Hier hat Mahmud einen Verkaufsraum eingerichtet, in dem er seine Erzeugnisse präsentiert und Kundinnen und Kunden mit einem freundlichen Gespräch und frischen Feigen zum Kauf überreden will. Die eigentliche Werkstatt befindet sich im Keller, wo sich Mahmuds Sohn Sulman in der Regel aufhält. Im Obergeschoss sind die Privaträume der Familie.

E3) Alis Schneiderwerkstatt

Die Werkstatt ist penibel aufgeräumt, eine Treppe führt zum Schlafraum, eine Luke in den Keller. Alis Sohn Zachaban darf sich regelmäßig die Klagen seines Vaters über den Blinder Mahmud anhören.

E4) Teestube „Bahram“

Vor der Tür ist eine große Markise gespannt, unter der viele Passanten einen schnellen Tee trinken, im Innenraum finden sich mehrere Sitzcken mit zerschlissenen, aber bequemen Kissen. Weitere Informationen zu Ranchels Teestube finden Sie im Abschnitt **Orientierung**.

E5) „Deniz' Waren des Wohlstands“

Der Geschäftsraum versammelt in den Regalen und auf einigen Tischen allerlei Krämerware wechselnder Qualität zu durchweg gehobenen Preisen. Der kleine Turm verfügt über zwei weitere Geschosse, wo sich die privaten Räume von Deniz und seiner Familie befinden. Eine Wendeltreppe führt in den Keller.

E6) Hadjis Haus

Hadji ist der Onkel Bassams und arbeitet mit seiner Familie in dessen Spinnerei mit. Auch in diesem Haus gibt es ein Obergeschoss, der Zugang in den Keller findet sich im Innenhof.

E7) Selimes Haus

Hier lebt die Familie Selimes, der Gehilfin des Alchimisten Yussuf. Ein Obergeschoss ist hier ebenfalls vorhanden.

E8) Rhukeyefs Töpferwerkstatt

Rhukeyef war zu seiner Zeit ein gut verdienender Töpfer, doch heute vollbringen die schwachen und zittrigen Hände des über 70jährigen nur noch schiefe Tongefäße. Sein Haus steht voll von solchen Töpfen, Vasen und Amphoren, die er nicht verkaufen konnte. Er bringt es aber auch nicht übers Herz, sie wegzuworfen oder zu verschenken. Er ist mit dem Alter etwas kauzig geworden, aber wenn man ihm freundlich begegnet, über seine Geschichten lacht oder ihm gar einige seiner Vasen abkauft (zu gepfefferten Preisen), hat er so manches aus den vergangenen fünfzig Jahren Fasars zu erzählen.

E10) Yussufs Labor

Yussufs Domizil ist viel besser ausgestattet, als man in Keshal Isiq, zumal in einem Hinterhof, erwarten würde. Neben alchimistischen Gerätschaften, die hier herumstehen und offensichtlich auch benutzt werden, findet sich eine Sitzcke mit weichen und bunten Kissen sowie einigen prächtigen Wasserpfeifen. Sollten die Helden Yussufs Wohlwollen erlangt haben, wird er sie zu Tee und Pistazien einladen. Vor dem Windfang steht eine grob gehauene, archaische Statue eines Salamanders aus rotgesprenkeltem Basalt (An diese Statue ist durch einen befreundeten Magier ein Elementargeist des Feuers gebunden, auf dessen Kräfte Yussuf gelegentlich für ein alchimistisch reines Feuer zurückgreift). Eine versteckte Luke unter dem Teppich führt in den Keller.

E11-14) Weitere Wohnhäuser

In diesen Gebäuden leben größere Familien, deren Mitglieder unterschiedlichen Hilfsarbeiten in Fasar nachgehen, manche sind Gehilfen der Handwerker oder Händler, andere in den Schlachthäusern oder als Teppichknüpfer tätig. Das Gebäude **E13** lässt sich nur über das Dach von Gebäude **E12** erreichen. In **E11** lebt die Familie Tulachims.

E15) Nassibans Haus

Nassiban lebt hier mit ihrer Schwester und deren Familie, die das Obergeschoss bewohnen. Eine Stiege führt in den Keller.

E17) Die Armenunterkünfte

Ein großes, aus Sandstein erbautes Gebäude, innen mit Holzwänden in kleine Wohneinheiten eingeteilt. Hier wohnen einfache Tagelöhner, die mehrheitlich in den Minen Kerime al'Chadidas arbeiten oder andere Tätigkeiten für sie ausüben. Einige wohnen mit ihren Eheleuten und ein oder zwei kleinen Kindern hier, manche teilen sich mit anderen Arbeitern oder Tagelöhnern einen der Verschläge.

DIE KELLER, ERSTE ETAGE

In den Kellern gelten grundsätzlich die Erschwernisse aufgrund beengter Umgebung (**WdS 58**), überall wo in den Plänen abgesenkte Decken vermerkt sind, sind auch die Regeln zu liegenden und knienden Helden zu beachten (**WdS 57**). Hinzu kommen Modifikationen durch Beleuchtung (**WdS 57**) und zusätzliche Erschwernisse auf Fernkampf, da die verwinkelten und zugestellten Gänge und Kammern äußerst unübersichtlich sind und sich die meisten Ziele daher mehr oder weniger dauerhaft in Deckung befinden (AT/PA-Abzüge von $-2/-2$, Fernkampfproben um $+4$ erschwert und weitere deutliche Erschwernisse durch Deckung).

K1) Keller der Spinnerei

Teilweise finden sich hier noch weitere Arbeitsgeräte, im Übrigen dient dieser Keller als Lager für Rohmaterialien. Eine Tür führt auf Gang A und ist von innen verriegelt.

K2) Mahmuds Keller

Mahmud hat seine komplette Werkstatt in den Keller verlegt, um das Erdgeschoss als Verkaufsraum zu verwenden. Entsprechend finden sich hier die Werkzeuge und einige Stoffe. Die Treppe führt weiter ins Untergeschoss.

K3) Alis Keller

Hier finden sich Vorräte und einige Arbeitsmaterialien, also vor allem Stoffballen, aber auch einige alte Kleidungsstücke. Die Treppe führt weiter ins Untergeschoss. In der Wand zu **K4** befindet sich ein niedriger Durchgang, der auf Seiten der Teestube jedoch durch Kisten versperrt ist.

K4) Keller der Teestube „Bahram“

Hier lagert Ranchel ihre Vorräte. Die Treppe führt weiter ins Untergeschoss.

K5) Verkaufsraum für besondere Kunden

Hier empfängt Deniz besondere Kunden, denen er spezielle Waren beschafft. Dabei handelt es sich vor allem um Zithabar und andere Rauschkräuter gehobener Qualität, die man in Fasar zwar vielerorts erwerben kann, jedoch oft nur in zweifelhafter Güte. Deniz hat diesbezüglich einen guten Ruf und daher viele Kunden. Diese versorgt er während der Verkaufsgespräche mit frischen Feigen und Melonen sowie einigen Proben aus der Wasserpfeife. Ein schöner Teppich und einige Sitzkissen sorgen für gemütliche Atmosphäre. Die Wendeltreppe führt weiter ins Untergeschoss.



K6) Keller der Spinnererei.

Zusätzlich zu **K1** nutzt Bassam auch diesen Keller für seine Materialien. Vor allem lagern hier große Mengen Lumpen, von denen Bassam regelmäßig ganze Karrenladungen aufkauft, um sie zu sortieren und neu zu verwerten.

K7) Keller von Selime

Hier lagern vor allem Vorräte.

K8) Keller des Töpfers

Wie auch Rhukeyefs unteren Keller (**U8**) hat Yussuf diesen Raum gemietet, um einerseits einige seiner Möbel und Gerätschaften zu verwahren, die in sein kleines Haus nicht passen, und andererseits, damit dieser Teil des Kellers nicht regelmäßig betreten wird und seine eigenen Keller keine Aufmerksamkeit erregen.

K9) Hadjis Keller

Hier bewahrt Hadji, der Onkel Bassams, die Vorräte für seine Familie auf.

K10: Keller von Yussuf

Hier finden sich ein relevanter Teil des Laboratoriums sowie Schränkchen mit Zutaten. In einigen Käfigen, die teilweise von der Decke hängen, fristen Frösche, Schlangen, Mäuse und anderes Getier ihr Dasein, darunter auch Nesselvipern. Eine Luke führt in den unteren Keller. Die Tür ist von innen verriegelt.

K11) Keller

Der einzige Zugang ist der vom Haus darüber (**E11**), hier findet sich nichts Besonderes.

K13) Keller

Hier findet sich lediglich ein versteckter Zugang zu Gang **B**, der den Bewohnern jedoch nicht bekannt ist. Es handelt sich um eine zugemauerte Tür, die entgegen dem Eindruck aber aufgeschoben werden kann, nachdem man etwas über Klinkenhöhe einen Ziegel eingedrückt und nach innen bewegt hat (FF-Probe). Es könnte ein Weg sein, auf dem mögliche Feinde der Jüngerinnen der Morgenröte zu den Kulträumen gelangen konnten, ohne Nassibans Haus betreten zu müssen.

K15) Nassibans Keller

Hier bewahrt Nassiban wie andere Bewohnerinnen ihre Vorräte auf, zudem finden sich einige Amphoren Fruchtw Wein. Von Bedeutung ist aber, dass man von hier aus die alten Gänge betreten kann, konkret Gang **B**, von wo aus Nassiban und die anderen Jüngerinnen der Morgenröte über eine Stiege in die unteren Keller und den Kultraum der Gemeinschaft gelangen können. Es ist der am häufigsten genutzte Weg zu den Kulträumen.

K16) Treppen

Ein zentraler Ort der alten Gänge. Vier Treppen führen in alle Richtungen des Kellers, ein eingestürzter Gang in Richtung Gang **A** und ein schmaler Gang nach **K21**. Der Durchgang nach **K21** wird von den Leuten des Wesirs normalerweise durch eine davorgeschobene Holzwand geschlossen gehalten, steht nun aber offen.

K17) Lagerräume und Wohnkeller

Einige dieser Keller sind bewohnt, die anderen dienen als gemeinsame Lagerräume der Hausbewohnerinnen. Diese Räume werden in der Regel nur über die seitlichen Treppen betreten, das mittlere Treppenhaus ist dem Wesir und seinen Leuten vorbehalten.

K21) Lager des Wesirs

Über die mittlere Treppe der Armenunterkunft gelangt man in das Lager des Wesirs, in dem sich allerlei Gerümpel befindet. Hinter einem verdeckt stehenden, leeren Regal findet sich der Gang in Raum **K16**. Derzeit steht dieser Durchgang offen. Auf dem Boden sind ein paar Blutspuren zu entdecken, eine gelungene *Fährtsuchen*-Probe legt einen Kampf nahe, eine gelungene Probe auf *Heilkunde Wunden +4* lässt die Helden das Alter des Blutes auf einige Tage einschätzen.

K22) Lagerraum

Dieser Keller unterscheidet sich im Prinzip nicht von den Räumen **K17**. In diesem Keller lagern alte Regale und Holz, in einer der hinteren Ecken befindet sich jedoch auch eine Falltür, die nach **U22** führt. Dies ist ein weiterer Weg zum und vom Tempel der Morgenröte in andere Bereiche des Häuserblocks.

Gang A

Die Treppe im Innenhof führt in diesen Gang und gegenüber weiter in die unteren Keller. Von hier gehen die Kellerräume **K1** und **K6-10** sowie einige eingestürzte Gänge ab.

Gang B

Dieser Gang führt von Nassibans Keller (**K15**) an insgesamt vier zugemauerten Türnischen vorbei zu einer Treppe in die unteren Keller. Die Türnische zu **K13** kann aufgeschoben werden, nachdem man etwas über Klinkenhöhe einen Ziegel eingedrückt und nach innen bewegt hat (FF-Probe).

KARTOGRAPHIE UND WEGMARKIERUNGEN

Grundsätzlich steht es natürlich jedem Helden frei, eine Karte von seiner Umgebung anzufertigen wenn er denn über das notwendige Zeichenmaterial und einige Talentpunkte in *Malen/Zeichnen* verfügt. Gleichwohl liegt dies beim Durchsuchen einiger Keller, auch wenn es bisweilen unübersichtlich ist, nicht unbedingt nahe. Sollten Ihre Spieler jedoch gerne eine Zeichnung anfertigen wollen, können Sie das ruhig gestatten, denn die Helden werden sich im Verlauf des Abenteuers wiederholt in den Kellern bewegen, sodass man am Ende davon ausgehen kann, dass sie sich bereits ein wenig auskennen. Somit können sie bei der Jagd auf die Shaghula eventuell auch schon einen Vorteil daraus ziehen, etwa, wenn sie versuchen wollen, ihr an geeigneter Stelle den Weg abzuschneiden. Für eine gute Orientierung in den Kellern sind einige Wegmarkierungen jedoch auch ausreichend.

DIE UNTEREN KELLER, ZWEITE ETAGE

In den unteren Kellern befinden sich gelegentlich einige Ratten, die die Helden aber nicht angreifen, sondern die Flucht ergreifen (siehe **ZooBotanica 155**). Ihr Treiben kann von Ihnen eingesetzt werden, um Geräusche und huschende Bewegungen einzubauen, die die Aufmerksamkeit der Helden auf sich ziehen. Zudem sind sie eine mögliche, alternative Erklärung für Faruks Fieber.

U1) Geheimer Treffpunkt

In Gang **A** sind einige Fässer aufgetürmt, die den Weg hierher versperren. Zudem wissen die Bewohnerinnen, dass dieser Raum teilweise eingestürzt ist, so dass ihn niemand nutzt. Ein idealer Ort für die geheimen Zusammenkünfte von Zachaban und Sulman. Es finden sich hier ein paar Bastmatten, eine Decke und eine Öllampe.

U2-4) Vorratskeller

Die Türen zu Gang **D** sind allesamt durch davor platzierte Möbel oder Kisten blockiert, da bekannt ist, dass der Gang zu den Räumlichkeiten des Wesirs gehört. Das Öffnen der Türen vom Gang aus würde also insbesondere einigermaßen laute Geräusche verursachen. Zachaban und Sulman vermögen es mittlerweile allerdings recht gut, die Türen leise frei zu räumen und in den Gang zu huschen, um sich dann in **U1** zu treffen.

U5) Lagerraum

Hier lagert Deniz einige Waren, aber auch die persönlichen Vorräte der Familie. Eine mit einem Schloss ausgestattete Tür (*Schlösser Knacken +6*) verschließt eine Nische, in der Deniz einige kostbare Gegenstände und manchmal besonders wertvolles Handelsgut verwahrt. Die Kostbarkeiten bestehen aus goldenen Schalen, ein paar hübschen Statuen im Wert von etwa 50 D. Eine von innen verriegelte Geheimtür führt auf den Gang **D**, der über die Treppe zur Linken zu einer geheimen Falltür in der Seitengasse des Häuserblocks führt, Deniz' geheimer Fluchtweg. Deniz ist sich jedoch der ungünstigen Lage eines geheimen Zugangs in sein Haus in unmittelbarer Nähe zu seinen kostbarsten Stücken bewusst und hat eine teure, magische Signalfalle erworben, die bei Öffnen der Tür einen VOCOLIMBO-Alarm im Verkaufsraum und im Schlafzimmer auslöst. Zudem lässt er den Keller von einem seiner Kinder oder seiner Gehilfin Sheila bewachen, seitdem er weiß, dass Fremde (die Helden) im Hof und in den Kellern herumschleichen.

Von besonderer Bedeutung ist jedoch vor allem, dass unter der Bodenplatte in dieser Nische ein Schacht hinunter nach Al'Tacht führt. Dies ist der Schacht, den Aliya nutzen wird, während die Helden mit der Heilung des Ghulgiftes befasst sind. Falls die Helden nach Aliya hier erscheinen, sind Deniz' Schätze achtlos in den Raum geworfen und die Bodenplatte geöffnet, zudem hat Aliya ihren Umhang und ihren sperrigen Säbel zurückgelassen.

U6) Keller des Wesirs

Bis vor Kurzem haben sich hier stets einige Leute des Wesirs aufgehalten, geschlafen oder ihre Zeit mit Plaudern und Würfeln verbracht. Es finden sich einige Bastmatten, Hocker und Kissen.



U7) Diebesversteck

In diesem eingestürzten Keller findet sich neben viel Schutt und Abfall ein lockerer Ziegel in der Wand, hinter dem sich ein kleines Versteck befindet. Es gehörte dem Dieb, der vom Ghul getötet wurde, und enthält sieben Silbermünzen, zwei Bronzeringe, Eshilas Talisman (siehe **Sorgen des Alltags** auf Seite 59) und zwei Tonfiguren, eine von einem Menschen und eine von einem Zwergen. (*Götter/Kulte* +4, für Tulamiden und Zwerge +0: Es handelt sich um die diebischen Abenteurer Assaf und Calaman).

U8) Kellerraum

Auch diesen Keller Rhukeyefs hat Yussuf gemietet. Hier verwahrt er Geräte und Möbel, auf die er bis auf Weiteres verzichten kann.

U9) Keller des Wesirs

Auch hier finden sich einige Matten und Decken. In einem Regal befinden sich die Reste der sonst hier gelagerten Ausrüstung: zwei verrostete Wurfdolche, ein Seil (10 m), ein paar Wasserschläuche und einige Lederriemen.

U10) Schacht

Hier befindet sich der Grund, warum Yussuf in diesen Häuserblock gezogen ist. Ein Loch, das einige Meter in die Tiefe führt. Man könnte vermuten, dass es sich um einen weiteren Einstieg nach Al'Tacht und zu den Ghulen handelt. Tatsächlich aber liegen dort unten einige alte Räume, die einem erloschenen Alchimistenbund Fasars gehörten und nach de-

nen Yussuf lange Jahre gesucht hat. Vor allem fand Yussuf dort mehrere ungewöhnliche, schwach magische Pilzkulturen und nun erforscht er deren alchemistische Verwendungsmöglichkeiten. Er weiß nicht, ob sie alte Geheimnisse des Alchimistenbunds darstellen oder über die Jahre zufällig in den Überresten alchemistischer Gebräue und astraler Emanationen entstanden sind.

U13) Leerer Raum

Im hinteren Teil dieses Raumes ist die Decke stark abgesenkt, so dass die hinterste Ecke nur kriechend eingesehen werden kann. Ein idealer Ort, um eine Begegnung mit einer Ratte oder der eingeklemmten Katze Malekhs zu haben, die man zunächst beruhigen muss, bevor man sie ohne Kratzspuren befreien kann.

U14) Zugemauerter Raum

Durch ein kleines Loch in der vermauerten Tür können die Helden in diesen Raum spähen, jedoch ist nichts zu entdecken. Dennoch können Sie Proben auf *Sinnenschärfe* verlangen. Sollten sich die Helden die Mühe machen, die Mauer aufzustemmen, erweist sich der Raum tatsächlich als leer.

U15) Vorraum der Jüngerinnen

Dieser Raum ist bis auf ein paar alte Regale leer. Hier sammeln sich die Jüngerinnen, um gemeinsam durch den geheimen Eingang hinter einem der Regale in den eigentlichen Tempel zu gehen.

U18) Schacht des Wesirs

Hier nahm das Unglück seinen Anfang. Neben dem Schacht liegen noch etwas Gerümpel und ein paar Ersatzteile für die Speerfallen. In der Ecke steht ein alter Hundekäfig, in dem sich der in einen Ghul verwandelte Halef befindet, wenn die Helden hier das erste Mal erscheinen. Er ist an seiner mit großen Sternen auffällig bestickten Weste und einem Messingohrring im linken Ohr zu identifizieren. Der Ghul wird nun noch einmal vergeblich mit aller Kraft versuchen aus dem Käfig zu kommen, um die Helden anzugreifen, wird aber an dem Schloss scheitern. Der Schacht selbst diente zu früheren Zeiten vermutlich als Brunnen, aus der Tiefe ist ein schwacher fauliger Geruch wahrnehmbar.

U19) Lagerraum des Wesirs

Hier lagern Waren des Wesirs, die einige Zeit nicht gehandelt werden können, weil er sie einem anderen Wesir abgejagt hat oder sie anderweitig als Beweise für gefährliche Machenschaften dienen könnten. Es sind normale Handelswaren. Hier reihen sich Stoffballen an Schnapsfässer und Möbel an Tabakballen. Hinter dem großen Regal gibt es eine geschickt getarnte Geheimtür in einen verschütteten Gang, in dem der Wesir ein kleines Waffenlager unterbracht hat. Die Regalwand kann man durch das Verschieben einiger als Zapfen des Regals getarnter Riegel öffnen (*Schlösser Knacken* +4, einer Heldin mit dem Talent *Zimmermann* fallen die überflüssigen Zapfen sofort auf). Im Lager finden sich vier Sätze Lederhelme und Lederzeug, sieben Speere, insgesamt 15 Wurfdolche und vier Schläuche Lampenöl.

U20) Quartier des Wesirs

Auf einem niedrigen Tisch mit Hockern liegen zwei Knochenwürfel, an der Wand sind Matten und Decken gestapelt. Ein großes Fass mit abgestandenem Wasser steht in der Ecke.

U21) Alter Lagerraum

Dieser Raum wird vom Wesir derzeit nicht genutzt, daher findet sich hier nur ein wenig Gerümpel. Allerdings genug für einen Ghul, um sich dahinter zu verbergen. Dieser Ort eignet sich gut, um die Helden vom ersten Ghul angreifen zu lassen (siehe Abschnitt **Die Keller**).

U22) Alter Lagerraum

Hier gilt das Gleiche wie in **U21**, allerdings erfolgte hier bereits ein Angriff des Ghuls, nämlich auf Halef und Lahalya. Dementsprechend sind hier auch einige Blutspuren zu finden. Der Weg durch die getarnte Tür von Gang B durch diesen Raum und durch die Luke nach oben in Raum **K22** ist der zweite Weg zum Kultraum der Jüngerinnen, der gelegentlich genutzt wurde, um den Eindruck zu erwecken, man sei irgendwo in den Armenunterkünften anstatt bei Nassiban zu Gast. Mittlerweile hat Nassiban die Tür zu Gang B von dort zusätzlich mit stabilen Holzscheiten blockiert.

U23) Tempel der Morgenröte

Im vorderen Teil der Kulträume finden sich ausreichend Matten und einige Kissen sowie an der Wand einige einfache Musikinstrumente. Hier werden die Zusammenkünfte des Kultes abgehalten und zu den Klängen der Kabasflöte, der Dabla und

der Bandurria werden Volksweisen und Lobpreisungen Adschajas gesungen. Im hinteren Teil findet sich ein in Rottönen gehaltenes Wandbild, es zeigt eine Frau zu Pferd vor einem Sonnenaufgang. Davor befindet sich eine schlichte, knapp anderthalb Schritt große, geschnitzte Statue der Adschaja als unbedeckte Frau mit einer Kabasflöte an den Lippen. Zu ihren Füßen stehen zwei Dutzend kleine Pferdestatuetten, davon sind fünf aus wertvollerem Material (5 D). Hier sind einige große Blutflecken zu sehen, die von einem jüngst abgehaltenen Ziegenopfer stammen, das die Gemeinde als Fürbitte für die Vermissten abgehalten hat (mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe lässt sich feststellen, dass es sich um Tierblut handelt, da auch einige Ziegenhaare darin zu finden sind). Grundsätzlich wird Nassiban verhindern wollen, dass die Helden diesen Raum besichtigen, was zusammen mit den Blutflecken für Verdachtsmomente gegen den Kult sorgen könnte.

Gang A

Von hier aus sind die Kellerräume **U6-9** zu erreichen. Auffällig ist die zugemauerte Türnische zum Kellerraum **U10**, und dass der Gang in Richtung **U1** zugestellt ist. Die Geheimtür zu Gang **D** sieht ebenfalls wie eine zugemauerte Türnische aus, kann aber aufgeschoben werden, nachdem man etwas über Klinkenhöhe einen Ziegel eingedrückt und nach innen bewegt hat (FF-Probe).

Gang B

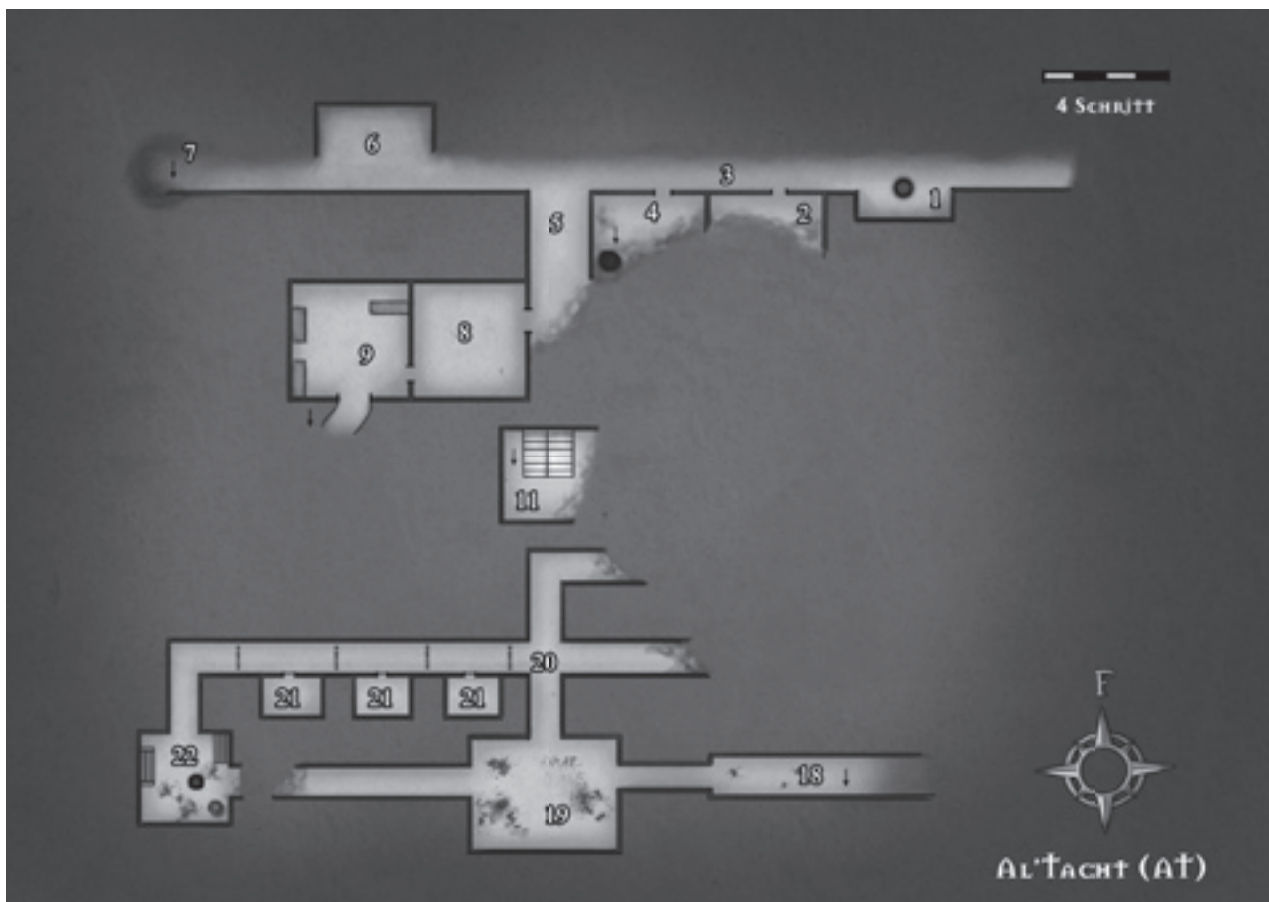
Hier finden sich auf einer Seite zwei Türen zu **U13** und **U15**, auf der anderen Seite drei zugemauerte Türnischen, hinter einer dieser Vermauerungen liegt der Raum **U14**, in den man durch ein kleines Loch hineinblicken kann. Am Ende des Ganges befindet sich eine Tür nach **U22**, die durch aufgestapelte Holzscheite verdeckt ist, an denen man sich aber vorbeidrücken kann. Nassiban hat die Tür von dieser Seite zusätzlich mit ein paar stabilen Holzscheiten blockiert.

Gang C

Dieser Gang führt über eine Treppe nach **K16** und zu Gang **D**. Über weite Teile ist hier die Decke stark abgesenkt, so dass man sich nur krabbelnd fortbewegen kann. Auch die Decke im angrenzenden, teilweise verschütteten Raum ist fast vollständig sehr niedrig. Lassen Sie sich ruhig ausführlich beschreiben, wie die Helden sich hier fortbewegen, da es anspruchsvoll ist, auf so engem Raum die Lichtquelle vernünftig zu halten und gleichzeitig beispielsweise die eigene Waffe griffbereit oder gar schon gezückt zu haben.

Gang D

Die unteren Keller der Gebäude der Straßenfront (**U2-5**) werden durch diesen Gang miteinander verbunden, wobei die Türen der Keller **U2-4** von innen blockiert sind. Zwischen den Kellern **U3** und **U4** ist die Decke abgesenkt, abermals zwischen **U4** und **U5**, dort ist der Gang zudem mit Fässern zugestellt. Zwängt man sich dort trotzdem durch, gelangt man zur Tür zu **U5** sowie zur Fluchttreppe, die zu einer getarnten Luke in der Seitenstraße führt. Wenn die Helden diesen Gang das erste Mal betreten, sollten sie bemerken, wie jemand weiter in den Gang zurückweicht –sie können den Flüchtigen dann vor der Tür zu **U4** stellen. Es handelt sich um Sulman,



der sich in Laufe der nächsten Stunde mit Zachaban treffen will. Die Helden werden so mit den unter **Sorgen des Alltags** auf Seite 59 geschilderten Umständen konfrontiert.

AL'TACHT

Auch in Al'Tacht sind weitgehend die Regeln für beengte Umgebung (**WdS 58**), liegende und kniende Helden (**WdS 57**), Modifikatoren durch Beleuchtung (**WdS 57**) und Unübersichtlichkeit (AT/PA $-2/-2$, Fernkampfprouben +4 und deutliche Erschwernisse durch Deckung) zu beachten. Da es sich großenteils um verschüttete Gänge und Räume handelt, wirken die Wände, Decken und auch der Fußboden an vielen Stellen wenig stabil. Mit gelegentlichen Proben auf die Talente *Bergbau*, *Baukunst* oder auch *Gesteinskunde* können die Helden zumindest einen Eindruck gewinnen, wie sicher die jeweilige Umgebung ist. Instabile Orte sind in den Beschreibungen jeweils angegeben.

AT1) Der Schacht des Händlers Deniz

Der viereckige Schacht ist schmal, sodass nur jeweils ein Held hinunterklettern kann (*Klettern*-Probe+6, ansonsten Sturz aus 1W6 Schritt).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure FüÙe berühren mit einem leisen Scharren den Boden. Ein muffiger Geruch liegt in der Luft. Ihr befindet Euch in einem kleinen Raum, von dem zwei

Gänge abgehen. Wie alt mögen diese Mauern sein? Wer mag hier einst gelebt haben? Und was für Kreaturen treiben sich hier herum? Ihr werdet es herausfinden, hier unten in Al'Tacht, der legendenumrankten Unterwelt Fasars.

Eventuell liegt hier unten bereits die Leiche eines Unglücklichen, der von den gerufenen Ghulen verschleppt wurde. Die Bestien haben den Leichnam teilweise zerrissen und verschlungen. Der Schacht führt in einen kleinen eckigen Raum, von dem zwei Gänge abgehen, einer davon ist nach wenigen Schritten verschüttet.

AT2) Haus

Durch eine niedrige Nische, vermutlich eine ehemalige Haustür, kann man diesen Raum betreten, der aber außer einem Haufen Schutt nichts zu bieten hat.

AT3) Die alte Straße

Dieser enge Gang scheint entstanden zu sein, als die Fassade auf einer Seite der Straße gegen die Fassade der Gebäude gegenüber gestürzt ist. Dabei hat sich ein dreieckiger Zwischenraum gebildet, durch den man sich bis heute bewegen kann. Auf beiden Seiten des Ganges gibt es viele Nischen, ehemalige Türen und Fenster oder zusätzlich entstandene Löcher. Kräftige Schläge in die schräg stehende Wand könnten zu einem kleinen Einbruch von Schutt und Geröll führen.

Im Bereich zwischen **AT2** und **AT4** werden die Helden von Gruftasseln angegriffen (Helden mit *Gefahreninstinkt* erwarten diese Situation bei gelungener Probe). Die 9-12 Spannlangen Asseln befinden sich nahe einem ihrer Nester und kämpfen daher entschlossen. Wenn sie nur noch ein Drittel ihrer Lebensenergie haben, wenden sie sich aber doch zur Flucht durch die engen Spalten der Umgebung, sodass eine Verfolgung nicht erfolversprechend ist. Der Kampf kann aufgrund der Umgebung nur in der Distanzklasse H stattfinden. Wer einen Schild mit sich führt, kann damit eine Gruftassel gewissermaßen komplett abblocken. Dazu ist eine einmalige erfolgreiche Parade notwendig, im weiteren Kampfverlauf kann der Schildträger dann mit seiner Waffe normal eine Aktion und eine Reaktion pro KR nutzen. Falls die Helden diesen Abschnitt des Ganges möglichst schnell durchqueren wollen, erhalten sie jeweils 1 Passierschlag, der aber nicht durch *Aufmerksamkeit* oder *Kampfsge-spür* erschwert ist. Aliya wurde in Begleitung der Ghule nicht angegriffen, da die Gruftasseln die Ghule meiden.

Gruftasseln (Anzahl: 1W6)

Zangen:

INI 4+1W6 AT 11 PA 6 TP 1W+3 DK H
 LeP 30 AuP 30 RS 4 MR 13/12 WS 8 GS 4

Sonderfertigkeiten: Hinterhalt (8), Doppelangriff

AT4) Nest der Gruftasseln

In diesem Raum befindet sich im hinteren, verschütteten Teil ein großes Loch im Fußboden, das in ein unteres Stockwerk führt. Warum sich die Gruftasseln dort unten so gerne aufhalten, ist unklar und wird aufgrund der unangenehmen Asseldichte vermutlich auch unklar bleiben.

AT5) Seitenstraße

Gemauerte Wände an den Seiten und die felsige Decke machen einen recht stabilen Eindruck. An einem Haufen Felsbrocken geht eine Tür nach rechts ab.

AT6) Platz der Statuen

An dieser Stelle ist die schräg stehende Fassade unterbrochen und der Gang öffnet sich zu einem rechteckig gemauerten Raum, in dem einige Statuen stehen. Von weitem sieht man zunächst nur Umriss von menschenähnlichen Gestalten. Es handelt sich um Darstellungen anscheinend gewöhnlicher Menschen in einige Jahrhunderte alte Tracht gehüllt. Herrschaftszeichen oder Symbole für bestimmte Götter sind nicht zu finden.

AT7) Alte Kanalisation

Am Ende des Ganges **AT3** führt ein kurzer Abhang einige Meter in die Tiefe, schon hinter dem Platz der Statuen begann es unangenehm zu riechen, hier ist es noch deutlich stärker. Falls sie hinabsteigen, befinden sich die Helden in einem kurzen Seitenarm der alten Kanalisation. Zur Rechten nach vier, fünf Schritt verschüttet, macht sie nach links nach einiger Zeit eine sanfte Kurve, an deren Ende

sie aber ebenfalls verschüttet ist. An der Seite des Ganges befindet sich ein schmales Sims, etwa einen halben Schritt breit, auf dem sich die Helden fortbewegen können. Eine *Körperbeherrschung*-Probe sollte Auskunft darüber geben, ob nicht einer der Helden auf dem glitschigen Untergrund ausrutscht. Neben dem unangenehmen Geruch ertönt auch gelegentlich Blubbern, und ein kurz auftauchendes Hölzchen kann im flackernden Lichtschein oder aus dem Augenwinkel auch leicht für einen hervorschießenden Tentakel gehalten werden.

AT8) Erhaltenes Gebäude

Dieser Raum ist leer. Einige der Bodenplatten weisen feine Risse auf, was die Helden mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 entdecken können. Bei einer Belastung ab etwa 50 Stein können diese Platten brechen und die darauf stehende Person droht in den darunter liegenden Hohlraum zu rutschen. Gelingt ihr eine IN-Probe +6, kann sie durch eine *Akrobatik*- oder *Athletik*-Probe rechtzeitig auf sicheren Boden springen. Diese Probe ist um 4 erschwert, wenn die IN-Probe misslungen sein sollte. Wer in den etwa zwei bis drei Meter tiefen Hohlraum rutscht, erleidet 1W6 SP durch den Aufprall und scharfkantige Steine.

AT9) Lagerraum

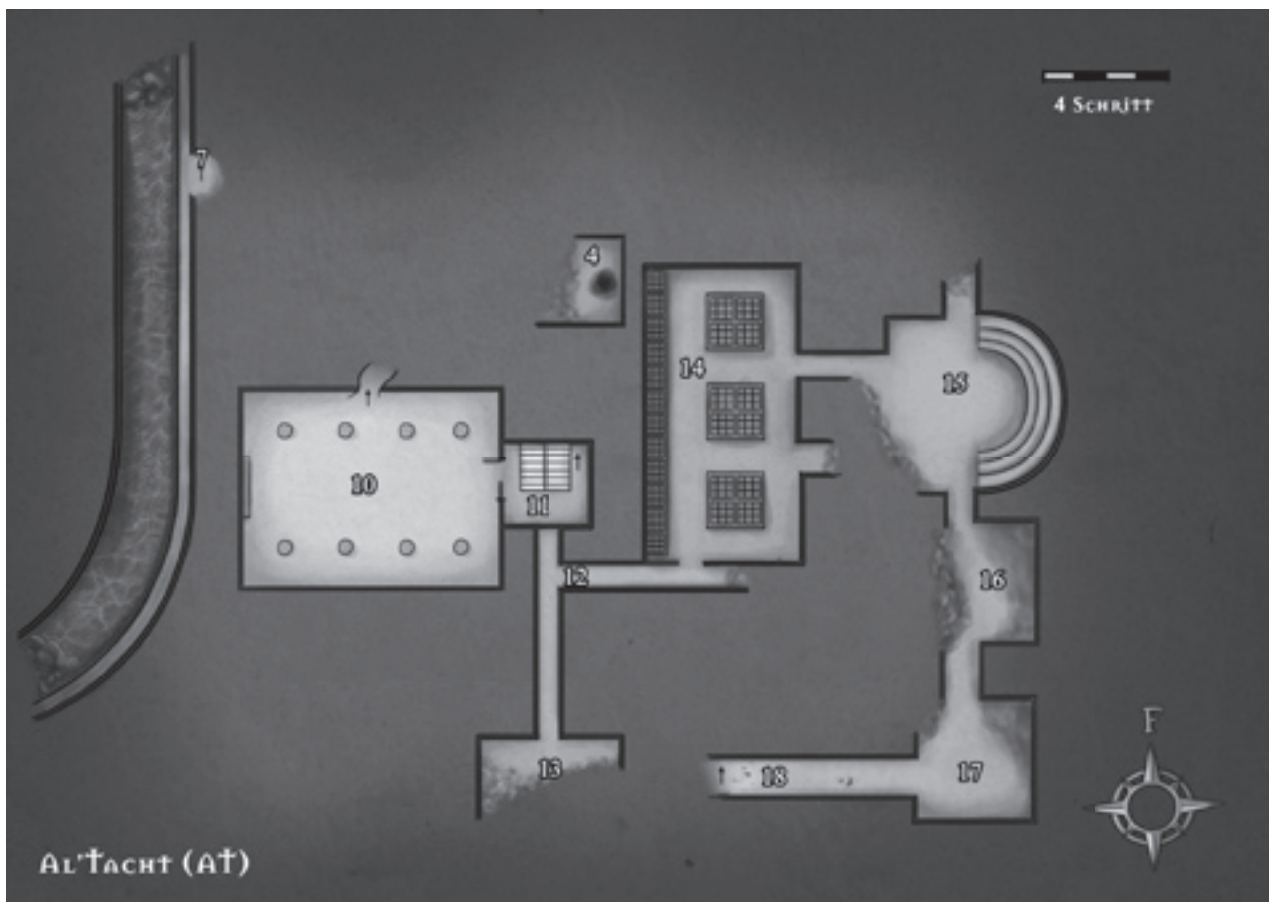
Einige Steinregale lassen vermuten, dass es sich hier um einen Lagerraum gehandelt haben mag. Doch interessant ist vor allem ein Loch im Boden, das in den darunter liegenden Raum (**AT10**) führt. Auch hier finden sich instabile Bodenplatten wie in Raum **AT8**.

AT10) Empfangshalle

Durch das Loch in **AT9** gelangt man mit etwas Kletterei über einen Geröllhaufen in eine etwa acht Schritt hohe Kuppelhalle, die Halle der Illusionen. Das Kuppeldach wird von insgesamt acht Säulen getragen, auf der einen Seite der Halle befindet sich ein mit einer Granitplatte verschlossener Torbogen, auf der anderen ein Portal mit einer zweiflügeligen Bronzetür, deren einer Flügel offen steht. Die Wände, wie auch die Säulen, bestehen aus edlem weißen Alabaster. An einigen Stellen finden sich blass gefärbte Flächen, vermutlich waren die Wände einst mit prächtigen Wandgemälden verziert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr den Boden der Halle berührt, ertönt ein lautes Zischen und zwei der Säulen, direkt vor dem versperrten Torbogen, stehen mit einem Mal hell in Flammen, kurz darauf das Säulenpaar daneben, dann auch nacheinander die anderen Säulenpaare bis schließlich auch vor dem Bronzetor drei große, etwa vier Schritt hohe Feuersäulen prasseln. In den Flammen scheinen gelegentlich einzelne Gliedmaßen oder sogar Gesichter aufzuleuchten. Eine hohle Stimme erklingt und spricht einige Worte in einer unvertrauten Sprache (auf Ur-Tulamida: „Tritt ein, wenn Du willkommen bist“).



Bei den zahlreichen Flammen handelt es sich um reine Illusionen mit einer mäßigen Realitätsdichte (6), allerdings sehr guter Leuchtkraft. Die Stimme ist auch eine Illusion. Genauere Untersuchungen ergeben mehrere Chrmk-Glyphen auf der Basis jeder Säule sowie auf drei Bodenplatten vor dem Bronzotor. Ein ODEM zeigt recht starke Magie. Wenn mindestens 6 ZfP* erreicht wurden, erkennt die zaubernde Person auch, dass einige Kraftfäden ins Leere laufen. Spätere Recherchen könnten ergeben, dass an dieser Stelle vor der Erschütterung der Sphären durch Borbarads Rückkehr die Kraftlinie Bymazars Spiegelpfad verlief. Eine detaillierte Analyse erbringt zudem, dass die Illusionen in drei semipermanenten Ladungen vorliegen, die jeweils eine Woche zur Wiederaufladung benötigen. Bei den Zaubern handelt es sich um altertümlich gildenmagische bzw. kophtanische Varianten des AURIS NASUS und des VOCOLIMBO. Der Zauber endet jeweils nach 1 SR.

AT11) Treppenhaus

Ein einstmals sicherlich prächtiges Treppenhaus führt nach oben, eine Tür in den Gang AT12. Im Stockwerk darüber endet die Treppe im Fels und es gibt keine weiteren Türen oder Durchgänge. In einer kleinen Nische findet sich ein Relief, das einen Skorpion zeigt, der einen Olivenzweig in den Scheren hält. In der Nische liegt ein Stein, der sich bei genauerer Betrachtung als Schleifstein erweist. Offenbar wurde er in der Vergangenheit schon häufig genutzt, dennoch lassen sich an einigen Stellen noch Spuren von Kristallen sehen. (Eine gelungene *Gesteinskunde*-Probe identifiziert diese Rückstände als Diamantstaub). Es handelt sich bei diesem Stein um ein verzaubertes Artefakt, das mit einem semiper-

manenten ADAMANTIUM in den Varianten *Zauberstahl* und *Struktur wahren* belegt ist (TP +3 und BF -8 für 8 SR). Es lädt sich binnen eines Mondes wieder auf, die Repräsentation ist altertümlich gildenmagisch bzw. kophtanisch.

AT12) Gang

Von hier aus gelangt man in den Raum AT13 oder durch einen Durchbruch, kurz bevor der Gang selbst endet, in Raum AT14.

AT13) Eingestürzter Raum

Im Gang sind bereits einige scharrende Geräusche zu hören. Wenn die Helden den Raum betreten, sehen sie einige Ratten durch den Schutt huschen, die die Geräusche verursacht haben. Der in der Ecke verborgene Ghul wirft sich auf die Helden (Werte wie oben). Hier sind Wände und Decken besonders instabil. Wenn es zum Kampf kommt, können die Helden versuchen, den Ghul in den Raum zu drängen und dann mit Schlägen gegen die Wände (lediglich 25 TP wären nötig) den Raum zum Einsturz zu bringen. Mit gelungenen *Athletik*- oder *Ausweichen*-Proben können sich die Helden schnell genug aus der Gefahrenzone bringen, der Ghul jedoch würde verschüttet (wenn Sie sich auf wenige Kämpfe gegen Ghule beschränken wollen, können Sie es natürlich bei den Ratten belassen).

AT14) Tierkäfige

Möglicherweise wurden hier die Tiere verwahrt, die in der Arena (AT15) gegeneinander gekämpft haben. Hier finden sich 12 große und noch einmal so viele kleine Käfige, größtenteils verfallen und verrostet.

AT15) Die Arena. Der Größe nach zu urteilen war dies einst eine kleine Tierkampfarena. Vier runde Stufenebenen bieten zumindest Platz für ein exklusives Publikum. Dieser Ort eignet sich für einen kleinen Hinterhalt von drei Ghulen, die sich im Schutt und den abgehenden Gängen verborgen halten, bis die Helden sich in der Arena befinden (wenn sie sich auf wenige Kämpfe gegen Ghule beschränken wollen, können Sie auch diesen Hinterhalt weglassen). Hier ist bereits leise der klagende Singsang Aliyas zu hören, die sich gerade verwandelt.

AT16) Verlassener Spinnenbau

Ein leerer Raum, im Bereich der abgesenkten Decke sind viele dicke Spinnweben zu sehen. Etwas weiter hinten, erst zu sehen, wenn man ein Stück näher ist, ist die Silhouette einer Spinne zu erahnen. Sie bewegt sich nicht, was bei Spinnen kurz vor einem Angriff nicht ungewöhnlich ist. Sollte der Held es wagen, sich weiter zu nähern, entdeckt er, dass es sich lediglich um die abgelegte Spinnenhaut einer Höhlenspinne handelt.

AT17) Leerer Raum

Die intakte Wand dieses Raums ist mit einigen Reliefs verziert, die verschiedene Fische, teilweise in geometrischer Anordnung, zeigen. Die Bedeutung dieses Reliefs ist unbekannt. Hinter dem Bereich mit abgesenkter Decke findet sich ein verschütteter Gang.

AT18) Rampe

Der Singsang wird lauter und vermischt sich mit dem leisen Gurren und Knurren der Ghule. An den Wänden der Rampe finden sich weitere Reliefs mit Fischen. Im oberen Bereich ist die Rampe zunehmend glitschig, offenbar aufgrund einiger schmieriger Blutpfützen.

AT19) Der Ritualraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert Euch der Quelle des Gesanges, der Geruch nach Blut und Verwesung wird immer stärker. Schon vom Gang aus seht Ihr überall Knochen herumliegen, abgenagt, zerbrochen und ausgesaugt. Einige vor kurzem getötete und noch nicht vollends verspeiste Leiber liegen auf dem Boden, die Wände sind mit obskuren Symbolen aus Blut bestrichen. Inmitten einer Schar Ghule steht eine dunkle Gestalt, blut- und geiferverschmiert. Anscheinend ist auch sie ein Ghul, aber mit fast schwarzer Haut und golden schimmernden Augen. Sie hält eine junge Frau in ihren Klauen, Sheila, Deniz' Gehilfin, und versenkt in diesem Moment ihre Fangzähne in die Schulter der Wehrlosen. Sheila fällt zu Boden und rührt sich nicht. Doch nach wenigen Augenblicken beginnt sie, um sich zu schlagen, Ihr hört ein schreckliches Knacken und Reißen und Sheilas schmerzverzerrte Schreie, die sich mit dem Gurren der Ghule vermischen. Bis sie verstummen. Sheilas Leib erhebt sich, doch Ihr seht nur einen weiteren Ghul.

Die Helden sehen sich der bereits verwandelten Aliya gegenüber, die von mehreren Ghulen (Anzahl der Helden +2) geschützt wird. Hier beginnt Aliyas Rückzug in die Keller, siehe den Abschnitt **In den Tiefen von Al'Tacht**.

AT20) Altes Verlies

Zwei der Gänge sind eingestürzt, ein dritter führt an drei Zellen vorbei um die Ecke zum Schacht des Wesirs. Zwischen den Zellen befinden sich zusätzliche Gittertüren im Gang. In diesem Gangstück finden sich auch überall Blutspuren, offensichtlich schleppen die Ghule ihre Opfer stets in den Ritualraum, um sie dort zu verspeisen.

AT21) Alte Zellen

Diese kleinen Räume sind leer. Gegebenenfalls lauert hier ein Ghul, um den Helden die Verfolgung Aliyas zu erschweren.

AT22) Schacht des Wesirs

Hier befinden sich Gerümpel und Reste der Speerfallen, die den Weg den Schacht hinauf aber nur wenig behindern. Der Schacht erstreckt sich noch einige Meter weiter in die Tiefe. Natürlich finden sich auch hier viele Blutspuren. Wenn die Helden die Shaghula verfolgen, sollten sich ihnen hier noch zwei weitere Ghule entgegenstellen, um Aliya Zeit zu verschaffen. Sollte der Schacht mit zusätzlichem Gerümpel blockiert worden sein, haben sich die Ghule zuvor damit beschäftigt, den Schacht ausreichend frei zu räumen.

НАЧ ДЕМ АБЕНТЕВЕР

Nachdem die Ghule zurückgeschlagen sind und die Shaghula besiegt ist, erhalten die Helden ihre Belohnung von Nassiban. Die meisten Bewohnerinnen des Häuserblocks werden sich zumindest bedanken: Die Schneider schenken den Helden ein schönes neues Hemd, andere geben frische Früchte oder kleine Küchlein, vielleicht einen Krug Schnaps oder Dattelwein. Möglicherweise wird sogar ein kleines Fest unter den Sonnensegeln im Innenhof daraus.

Sollten Sie eine längere Kampagne in Fasar planen, seien Ihnen der verschüttete Gang und die alte Kanalisation in Al'Tacht als Übergänge in weitere Gegenden der legendären Unterwelt empfohlen. Vielleicht wollen Sie auch, wie es sich für eine Geschichte mit Untoten und Seuchen gehört, einen der Ghule entkommen lassen und die Helden einige Abenteuer später erneut mit Ghulen konfrontieren. Und wer weiß, was das Dunkle Wunder Aliyas noch alles bei den Ghulen bewirkt haben mag. Schließlich kann der alte Verlauf der Kraftlinie Bymazars Spiegelpfad die Helden auf die Spur von weiteren Zauberpalästen oder von deren Überresten bringen.

БЕЛОПВВГ

Die Helden erhalten überdies **350 Abenteuerpunkte** sowie **spezielle Erfahrung** in *Gassenwissen, Götter/Kulte* und *Orientierung*. Wenn mit Yussuf das Antidot gebraut wurde, gibt es auch eine spezielle Erfahrung in *Alchimie*.

DRAMATIS PERSONAE

ΠΑΣΙΒΑΠ, DIE VORSÄNGERIN DER JÜNGERINNEN DER MORGENRÖTE

Aussehen: Ende 20, langes schwarzes Haar, melodische Stimme, trägt einfache Kleidung (Pluderhose, Hemd, Schärpe, Sandalen) in rot und rosa, Armreife und Nasenring aus Kupfer, Khol um die Augen, Hautbilder aus Hannilsaft auf Händen und am Hals.

Hintergrund: Sie ist ein Mitglied des Kultes der Jüngerinnen der Morgenröte.

Funktion: Sie bittet die Helden um Hilfe und ist zunächst die Ansprechpartnerin für die Verhältnisse in Fasar und im Häuserblock. Nur über ihren Kult, seine Rituale und den Ort der Zusammenkünfte möchte sie nicht sprechen. Sie wird versuchen, misstrauische Helden zu beschwichtigen: „Bitte habt Verständnis, aber wer Mitglied des Kultes ist, ist uns ein heiliges Geheimnis. Von uns hat sicher niemand etwas mit dem Verschwinden zu tun.“ Bei ausreichend Druck wird Nassiban verraten, wo sich die Jüngerinnen treffen, aber zunächst hofft sie die Helden auch so zur Untersuchung der Keller zu bringen. Bevorzugt über die Treppe im Innenhof.

Nassiban

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15 **GE** 13
FF 13 **KO** 12 **KK** 12 **SO** 7
LeP 30 **AuP** 32 **RS** 0 **MR** 5 **WS** 6 **GS** 8

Dolch:

INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Gut Aussehend

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande)

Talente: Singen 12, Betören 10, Überzeugen 9, Götter/Kulte 9, Winzer 11

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, 12 Heller

ΔΙΕ ΙΥΓΓΕΡΙΠΠΕΠ ΔΕΡ ΜΟΡΓΕΠΡÖΤΕ

Der Kult verehrt Adschaja in erster Linie als Mutter der Morgenröte und des hoffnungsfrohen Schicksals. Der Ritus besteht aus regelmäßigen Versammlungen, bei denen gemeinsam gesungen und getrunken wird, auch körperliche Nähe ist der Mutter der Morgenröte gefällig. So wenig verucht der Kult sein mag, der Ritus und die Kenntnis um die Identität der Mitglieder ist den Eingeweihten vorbehalten. Durch Befragung der Nachbarschaft nach häufigen Gästen Nassibans oder dergleichen könnte man einige Mitglieder identifizieren, Nassiban wäre allerdings sehr unzufrieden mit einem solchen Verhalten der Helden.

Möglicherweise identifizierte Mitglieder verhalten sich zurückhaltend und verweisen weitgehend auf Nassiban. Unter Androhung von Gewalt oder dem Einsatz eines BANNBALADIN werden sie ihr Schweigen brechen, sie wissen jedoch



KLEINE KULTKUNDE

Erkundigungen nach verfeindeten Kulten ergeben keine Anknüpfungspunkte, bieten aber Gelegenheit, auf einige kleine Kulte hinzuweisen, wie sie in Fasar üblich sind und mit denen die Jüngerinnen der Morgenröte Kontakte pflegen. In dieser Gegend Keshal Isiqs, wo die Menschen zwar arm sind, aber dennoch mehr oder weniger zurechtkommen, ist die Hoffnung auf bessere Zeiten lebendig und so folgen viele solchen Kulten, die die Gemeinschaft stärken und eine freudige Zukunft versprechen. Wer einem dieser Kulte angehört, verehrt dennoch weitere Gottheiten – auch ein die Geschwister *Zulhamid und Zulhamin* verehrender Mittelreicher hält die Zwölfe noch in höchsten Ehren. Neben den vielfachen Verehrungsformen der Flussgöttin *Gadanga* gibt es Kulte wie die *Glücklichen Federträger des Aves* oder die *Hüter der Träume Bishdariels*. Der Gigant *Rashtul* wird ebenso verehrt wie *Atvarya*, die den Menschen durch Treffer mit ihren Pfeilen Glück oder Pech zuweist. Unter diesen Kulten der Hoffnung findet sich jedoch auch die *Guldene Gemeinschaft*, ein *Kult des Verstümmelten Gottes* – des Namenlosen.

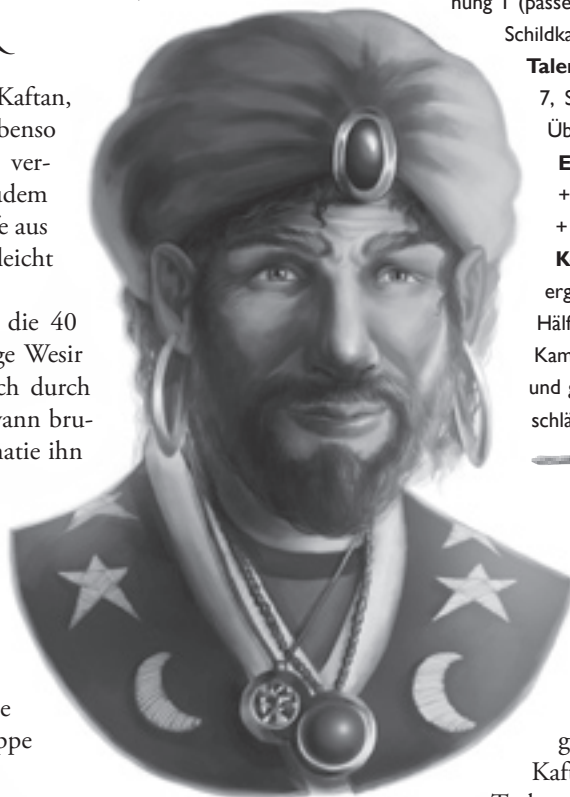
auch nur, dass an dem betreffenden Abend Halef und Lahalya gemeinsam den Weg durch die Armenunterkünfte nehmen wollten und seitdem nicht mehr gesehen wurden.

PADRASH İBN HAMİD, DER WESİR

Aussehen: Er trägt einen hellen Kaftan, safrangelben Fez und eine ebenso gefärbte Schärpe, dazu einen verzierten Waqqif am Gürtel, zudem überladene Ringe und Armreife aus Messing. Sein linkes Ohr ist leicht verkrüppelt.

Hintergrund: Nadrash ist um die 40 Jahre alt und schon recht lange Wesir in Keshal Isiq. Er zeichnet sich durch die Fähigkeit aus, zu wissen, wann brutale Gewalt und wann Diplomatie ihn weiterbringt. Seiner Rolle im Abenteuer ist ein eigener Abschnitt gewidmet.

Funktion: Der Wesir ist in diesem Abenteuer vor allem ein Störfaktor für die Helden, kann aber unter Umständen auch zu einer Hilfe werden, je nach Verhalten der Heldengruppe ihm gegenüber.



PADRASH İBN HAMİD

Nadrash

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 13 **IN** 13 **CH** 14 **GE** 13
FF 13 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 9
LeP 32 **AuP** 34 **RS** 0 **MR** 6 **WS** 6 **GS** 8

Säbel:

INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Vorteile / Nachteile:

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kulturkunde (Tulamidenlande), Wuchtschlag

Talente: Gassenwissen 12, Überreden 11, Kochen 9

Ausrüstung: gute Kleidung, Säbel, 12 Silbertaler

Die Gefolgsleute Nadrashs sind loyal. Wenn man skrupellos genug ist, sich als Schläger oder Geldeintreiberin zu verdingen, geht es einem besser als den Tagelöhnern. Und bisher hat Nadrash gut für sie gesorgt.

Gefolge des Wesirs

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 11 **IN** 14 **CH** 11 **FF** 12
GE 14 **KO** 13 **KK** 14 **SO** 7
LeP 34 **AuP** 35 **RS** 3 **MR** 5 **WS** 9 **GS** 7

Säbel:

INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

Raufen:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 11+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+6

Vorteile/Nachteile: Eisern; Aberglaube 7, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (passende Rüstung, etwa Kettenhemd), Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 9, Menschenkenntnis 6, Überreden 6

Erfahrene Gefolgsleute: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Meisterparade, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Sie sind dem Wesir treu ergeben, fliehen aber, sobald sie mehr als die Hälfte ihrer Lebensenergie verloren haben. Im Kampf setzen sie vor allem auf Einschüchterung und greifen ihre Gegner am liebsten mit Wuchtschlägen (+1 bis +2) an.

YUSSUF SÂL OYMİRA, DER ALCHİMİST

Aussehen: um die 60 Jahre alt, langer grauer Bart, strenger Blick, weißer Kaftan, blaue, reich verzierte Schärpe, Turban, Pantoffeln

Hintergrund: Yussuf passt nicht so recht nach Keshal Isiq, er ist offenbar wohlhabend genug, um in einem anderen Stadtteil leben zu können. Wie die Nachbarn berichten können, hat er das Haus im Innenhof erst vor einem Jahr bezogen. Er verhält sich zunächst abweisend, da er fürchtet, die einfachen Leute würden ständig seine Hilfe einfordern, sollte er erst damit anfangen, sie manchmal zu gewähren. Sollten die Helden über einen höheren Sozialstatus verfügen, bleibt er dennoch misstrauisch, da er seine Forschungen geheim halten will. Das Haus hat er nämlich erworben, da er in den Kellern seltene und ungewöhnliche Pilze entdeckt hat, die er nun erforschen will. Sein Verhalten könnte ihn verdächtig machen. Sollten die Helden seine Räumlichkeiten heimlich durchsuchen, finden sie im Keller (**U10**) einen Schacht in die Tiefe. Sprechen die Helden ihn darauf an, reagiert er zornig, denn er fürchtet um seine Forschungen. Auch Gespräche mit seiner Assistentin Selime könnten den Verdacht verstärken, Yussuf führe etwas im Schilde, da sie einige Gedächtnislücken aufweist (siehe **Die Sorgen des Alltags** auf Seite 59).

Haben die Helden jedoch das Vertrauen Yussufs erworben, erweist er sich als freundlicher und kultivierter Mann, der die Helden zu einer Partie rote und weiße Kamele einlädt und sich mit ihnen berät, sobald sie seine Hilfe benötigen. Sollte es zum Kampf kommen, wird er durchgängig dazu aufrufen, die Waffen zu senken. Je nach Verhalten der Helden und Verlauf des Kampfes wird er aufgebracht sein und jegliche Kooperation verweigern oder sich nach einer schweren Verwundung einschüchtern lassen und den Helden Rede und Antwort stehen.

Funktion: Ein potenzieller Helfer der Helden, der ihnen gegen die Vergiftung durch Ghulgift beistehen kann.

Yussuf

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14 **GE** 13
FF 15 **KO** 11 **KK** 11 **SO** 7
LeP 33 **AuP** 31 **RS** 0 **MR** 7 **WS** 6 **GS** 8

Vorteile / Nachteile: Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, diverse Berufsgeheimnisse der Alchimie

Talente: Alchimie (Tränke brauen) 15 (17), Brett-/Kartenspiel +12

Ausrüstung: gute Kleidung, Säbel, 12 Silbertaler

DIE BEWOHNERINNEN DES HÄUSERBLOCKS

Die vorherrschende Kleidung besteht aus Pluderhosen, Hemden und Schärpen in Naturfarben. Die Handwerker und etwas besser Gestellte tragen dazu eine bestickte Weste und Pantoffeln statt Sandalen. Einen Fez oder einen Turban zu tragen ist ebenso üblich wie einfacher Schmuck aus Kupfer, Zinn oder Messing.

Besondere Erwähnung verdienen

☛ **Hashima** (Anfang 30, dünn, fuchtel viel mit den Armen). Die Mutter der kranken Kinder, die dem Alchimisten Yussuf die Wurzeln gestohlen haben.

☛ **Eshila** (um die 60, zierlich, noch immer hübsch). Vermisst ihr gesegnetes Amulett.

☛ **Ranchel** (Anfang 50, gebeugt, murmelt vor sich hin). Führt das Teehaus „Bahram“ im Häuserblock.

☛ **Melekh** (15, leicht verwahrlost, redet sehr laut). Vermisst seine Katze.

☛ **Sulman und Zachaban** (knapp 20, ignorieren sich öffentlich sehr betont). Die Söhne der beiden verfeindeten Schneider, die ein heimliches Liebesverhältnis pflegen.

☛ **Faruk, Esmalda und Ismeth** Einem Angriff des Ghuls mit Verletzungen entkommen.

☛ **Tulachim** (Anfang 20, kräftig, schöne Augen). Neuerdings Rastullah-Anhänger und daher vielen Nachbarn verdächtig.

☛ **Deniz ibn Sahil** (Ende 30, klein, Quasselstrippe, trägt Kaftan und Fez). Der Händler im Eckturm, in dessen Schatzkammer sich der zweite Zugang nach Al'Tacht befindet.

☛ **Selime** (Mitte 30). Die Gehilfin Yussufs.

☛ **Rhukeyf** (über 70, eitel, schrullig). Der Töpfer.

ALIYA SABA TULAMIN, DIE DIENERIN DES PAMEPLOSEN

Als Söldnerin in Diensten wechselnder Herren, die sich schon seit Jahren dem Kult des Verstümmelten Gottes verschrieben hat, wartet sie auf die Gelegenheit, sich ihrem Herrn zu beweisen. Als die Vision des Propheten ihr den Weg zu den Ghulen weist, erkennt sie ihre Bestimmung: Als Shaghula mit einer Armee aus Leichenfressern über die Unterwelt Fasars zu herrschen.

Aliya, die Shaghula

Aussehen: Aliya sieht nach ihrer Verwandlung wie ein Ghul aus, ihre Haut ist allerdings von schwarzgrüner Farbe, ihre Augen haben einen goldenen Schimmer, ebenso wie ihre scharfen Krallen. Sie trägt zudem noch ihre nur leicht zerrissene Kleidung sowie ihre Lederrüstung.

Raufen (Krauen, Biss):

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** H
LeP 35 **AuP** 60 **KaP** 15 **RS** 5 **MR** 15/10 **WS** 9
GS 6

Sonderfertigkeiten: Aliya verfügt auch als Ghulin über die Manöver der *Unauer Schule* und wird im Kampf insbesondere die Klammer einsetzen, gefolgt von einem Biss. Als Söldnerin beherrscht sie zudem verschiedene Sonderfertigkeiten des bewaffneten Kampfs.

Die Regeln des gezielten Angriffs für normale Ghule werden hier durch die Regeln zum waffenlosen Kampf ersetzt. Auch der Biss der Shaghula richtet 1W6+4TP an, durch den Einsatz von 5 KaP kann sie die Wirkung ihres Giftes jedoch entscheidend beschleunigen: Stufe 10, für 1W6 KR verfällt das Opfer in eine Starre, und nach weiteren 1W6 KR hat es sich in einen Ghul verwandelt. Eine gelungene KO-Probe (um die Giftstufe erschwert) verzögert die Verwandlung um W6 SR. Ein umgehend eingenommener Heiltrank, ein Gegengift oder die Formel KLARUM PURUM (10) stoppen die Verwandlung.

Besonderheiten: Ihre karmalen Kräfte hat sie im Umgang mit den Ghulen und der eigenen Verwandlung weitgehend aufgebraucht, derzeit stehen ihr nur noch die oben aufgeführten 15 KaP zur Verfügung, die sie am ehesten für die Verwandlung weiterer Opfer einsetzen wird. Wie andere Ghule erleidet auch Aliya keine Einschränkungen durch Wunden oder Dunkelheit und kann Krankheiten übertragen. Sonnenlicht wirkt auf sie tödlich.

Der Blick der goldenen Augen der Shaghula verbreitet Angst und Schrecken. Wer der Shaghula gegenübertritt, muss eine MU-Probe +5 (+Totenangst) ablegen. Misslingt sie, erleidet die betreffende Person einen Abzug von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Der Malus baut sich fern der Kreatur mit einem Punkt pro Stunde wieder ab (vgl. *Schreckgestalt I, WdZ 235*).

GHULE

Ghul

Klauen:

INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 35 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 9 **MR** 15/10 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff (das Opfer wird bei einer glücklichen Attacke gebissen, der Biss richtet 1W6+4 TP an und das Gift des Ghuls entfaltet seine Wirkung (auch mehrmals): Stufe 10, für 2W20 KR sinken KK und GE um 1 pro KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich



nach einer Stunde mit je einem Punkt pro SR. Wer einen Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul (siehe auch den Kasten „Die Wirkung des Ghulgifts“).

Besonderheiten: Wer einen Ghul das erste Mal erblickt, muss eine MU-Probe +3 (+Totenangst) ablegen. Misslingt sie, erleidet die betreffende Person einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Der Malus baut sich fern der Kreatur mit einem Punkt pro Stunde wieder ab (vgl. *Schreckgestalt I*, **WdZ 235**). Bei weiteren Begegnungen ist diese Probe nicht mehr zwingend, aber nach Meisterentscheid möglich.

Ghule erleiden keine Einschränkungen durch Wunden, lediglich durch drei Wunden unbrauchbare Gliedmaßen können auch von Ghulen nicht mehr eingesetzt werden.

Ghule können Krankheiten übertragen. Pro 5 verursachten SP besteht eine 5%-Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (W20): *Schlafkrankheit* 1-3, *Lutanas* 4-6, *Paralyse* 7-10, *Schlachtfeldfieber* 11-20. Näheres dazu finden Sie in **WdS 154**.

Ghule werden durch mangelnde Beleuchtung in keiner Weise eingeschränkt, Sonnenlicht wirkt auf sie tödlich.

SCHLÜSSEL

Fundort: Eine kleine Schatulle im Haus des Wesirs Nadrash, früher aufbewahrt in einem Thron aus Ebenholz.

Änderungen im Abenteuer: Die Helden werden über ihre Nachforschungen auf Nadrash treffen. Während sie Informationen über ihn sammeln, wird auch Nasiban auf sie aufmerksam und spricht sie an. Sie bietet ihnen später auch gerne Hilfe bei dem Diebstahl des Schlüssels an, da sie Nadrash nicht mag. Als Gegenleistung sollen die Helden ihr natürlich bei dem bekannten Problem helfen.

Phelicitas: Sollten die Helden bislang alle Schlüssel haben, so wird Phelicitas ein paar ihrer Piraten (1W6+2) nach Fasar schicken und die Helden beobachten lassen. Nur wenn es eine günstige Gelegenheit gibt, sollen sie die Helden angreifen. Da sie in Fasar wenig zu befürchten haben, dürfen sie auch tödliche Mittel einsetzen. Sollte Phelicitas aber die Schlüssel besitzen, so wird sie nichts unternehmen und die Helden nur in weitem Abstand verfolgen, damit sie sie nicht aus den Augen verliert.



GEFÄHRLICHE TRÄUME

VON NICOLE EULER

Besonderer Dank gilt meinem Mann für das geduldige Korrekturlesen und viele Ideen sowie meiner Runde mutiger Tester auf dem Sparrencon 2011

Stichworte zum Abenteuer: ein phexgefälliges Rätsel, eine dunkle Mine voller Orks und Tiefzwerge, eine Smaragdspinnenkolonie mit einem Plan
Ort: Lowangen, Svelltland und Thasch
Zeit: in einem Sommer neuerer Zeit
Komplexität: Spieler: niedrig / Meister: mittel
Erfahrung (Helden): Anfänger bis erfahren

„Also der alte Lonnert, bei dem wüsste ich schon zu gern wie der das mit seinem Reichtum macht. Man sagt ja, er würde Gneis in Gold verwandeln. Das wird noch mal alles böse enden – so viel Glück steht einem allein doch gar nicht zu.“

—Tratsch zwischen zwei ehrbaren Handwerkern über Lonnerts geheimnisvollen Reichtum, neuzeitlich



AM ANFANG WAR DER FUCHS ...

Als der junge Taugenichts *Welf Lonnert* vor vielen Jahrzehnten bettelarm und nur mit seinem aufrechten Glauben an Phex bewaffnet, die Stadt Lowangen als seine neue Heimat auswählte, konnte sich niemand vorstellen, dass er einmal zu einem der betuchtesten Bürger der Stadt aufsteigen würde. Selbst die Invasion und Tributforderungen der Orks konnten seinem Reichtum nichts anhaben, auch wenn sich keiner so recht erklären konnte, was die Quelle seines schier unerschöpflichen Vermögens wohl sein mochte. In seinen Lagerbeständen fand sich zumindest alles, was auch nur im Entferntesten exotisch oder kostbar war. Rege Handelsbeziehungen zu durchreisenden Fernhändlern und Verbindungen aus seiner Zeit als Abenteurer verschafften ihm immer wieder exquisite wie seltene Handelswaren, und nicht selten suchten ihn weitgereiste Alchimisten und Magier auf, um ausgefallene und seltene Ingredienzien zu erwerben.

Selbst die aufmerksame Phexkirche vermochte niemals herauszufinden, dass die eigentliche Quelle seines Reichtums nichts anderes als eine im Thasch-Gebirge versteckte Aquamarinmine ist. Auf der Flucht vor einer Orkpatrouille entdeckte er einst den natürlichen Höhleneingang, in dem er sich verbarg und auf dessen Boden er voller Staunen einige wertvolle Steine auffas. Aus Angst entdeckt zu werden, schürfte er zunächst noch alleine nach dem kostbaren Gut. Mit den dort ansässigen Tiefzwerge konnte er einen für beide Seiten befriedigenden Handel abschließen, indem sie ihn in Ruhe schürfen ließen und dafür mit Gneis bezahlt wurden. Welfs Verhandlungsgeschick beim Verkauf und Tausch der Ausbeute brachte ihm schon bald eine beeindruckende Gewinnspanne ein und so konnte er einige vertrauenswürdige Arbeiter anstellen. Diese koordinierten für ihn die Arbeit in der Mine, während er sein Handelsimperium in Lowangen weiter ausbaute.

Mit zunehmendem Alter legte er das Geschäft immer mehr in die Hände seines Assistenten *Raul Toberen* (*1007 BF, dunkelblonde Locken, übergroßer Adamsapfel), der jedoch

von wesentlich weniger Skrupel als sein Arbeitgeber geprägt war. Eines Tages erhielt Raul die Chance, von dem durchreisenden Alchimisten *Oswin* (siehe **Roter Mond 157**) ein Traumelixier – auch *Bishdarium* genannt – mit einer faszinierenden Wirkungsweise, aber auch großem Suchtfaktor, zu erwerben. Er erteilte der jungen Alchimistin *Neetya* (*998 BF, sommersprossige Haut, die schmalen Augen zeigen ihr nivesisches Erbe) die Aufgabe, in der mittlerweile fast erschöpften Mine das Elixier zu entschlüsseln und alles nötige für dessen Herstellung zu arrangieren. Für diese Zwecke beschafften sie sich einige Smaragdspinnen, die sie mit Alchimica und Magie so umwandelte, dass nicht nur aus deren Gehirn sondern auch den Giftdrüsen das wertvolle Bishdarium gewonnen werden konnte. Die verbliebenen Minenarbeiter wurden als „Versuchsobjekte“ missbraucht, während Raul deren Löhne weiter vor seinem Arbeitgeber abrechnete und den Gewinn in die von Neetya benötigten Ingredienzien investierte. Die eigentliche Mine war nun stillgelegt und der Produktion des stark suchterzeugenden Bishdariums stand nichts mehr im Wege.

Vorsichtig und stets hinter dem Rücken seines Meisters begann Raul, Vorbereitungen für den Verkauf des Elixiers zu treffen, bis der alte Welf überraschend verstarb, ohne jedoch ein Testament gemacht zu haben. Da es keine unmittelbaren Verwandten gab, sah sich die Phexkirche – bedingt durch seinen Lebenswandel und die enge Verbundenheit mit dem Tempel – als Erben seines Vermächtnisses an. Raul gelang es gerade noch so, alle Hinweise auf die geheimnisvolle Mine und sämtliche belastenden Hinweise auf seine Machenschaften vor der Phexkirche in Sicherheit zu bringen. In Gesprächen mit den Geweihten konnte er überzeugend Unwissenheit vortäuschen und wähnte sich und das Geheimnis vorerst in Sicherheit. Allerdings entging seiner Aufmerksamkeit, dass der treue Diensthote *Frumol* (*967 BF, verkniifene Schweinsäuglein, strohiges, nach allen Seiten abstehendes Haar) der

Phexkirche einige schwerwiegende Hinweise auf das Geheimnis seines ehemaligen Dienstherrn mitzuteilen vermochte. Mit einer vagen Wegbeschreibung wurde schon einen Tag nach dem Tod Lonnerts der gewitzte Akoluth *Fuchas* (*1014 BF, linkes Auge erblindet, kleine Gestalt) mit der Lösung des Rätsels betraut, um den geheimnisvollen Ort zu finden, den der alte Händler in jungen Jahren aufzusuchen pflegte.

Währenddessen schickte Raul mittels einer Brieftaube eine Warnung an die Mine, um die Alchimistin über die jüngsten Entwicklungen zu informieren. Allerdings konnte er nicht ahnen, dass dort bereits zwei Wochen zuvor eine Revolution der Tiefzwerge stattgefunden hatte und Neetya längst eine Gefangene der mittlerweile autark agierenden Smaragdspinnekolonie geworden war. Fuchas erreichte schließlich nach eingehender Befragung von Waldarbeitern und Bauern nach etwa vier Tagen die Mine und wurde dort ebenfalls ein Opfer der finsternen Ereignisse.

Mittlerweile macht sich nicht nur die Vogtvikarin über die ausbleibende Rückmeldung des Akoluthen Sorgen – auch Raul wundert sich über das Ausbleiben einer Nachricht von Neetya und schickt unruhig eine weitere Brieftaube los.

EINLEITUNG

Das Abenteuer besteht aus zwei Teilen, in deren erstem Part die Helden im Auftrag der Phexkirche anhand einer kryptischen Wegbeschreibung den Weg des verschwundenen Akoluthen nachvollziehen und schließlich vor dem Eingang einer scheinbar verlassenen Mine landen. Dabei sind sie in ihren Nachforschungen und dem zeitlichen Rahmen vollkommen frei, entsprechend sind die Ereignisse in der Mine in den einzelnen Passagen an die Reisezeit der Helden anzupassen. Der zweite Teil ist komplett offen gestaltet, da es für die Gruppe keinen vorgegebenen Weg gibt und die Reaktionen der Minenbewohner stark von den Aktionen der Helden abhängig sind. Eine kurze Übersicht über den Zeitstrahl der Ereignisse befindet sich außerdem als Hilfe für den Spielleiter im Anhang auf Seite 96.

DIE HELDEN

Grundsätzlich können alle Heldentypen integriert werden, die für eine Beauftragung von der Phexkirche in Frage kommen. Von großem Vorteil sind ein fähiger Wildniskundiger sowie eine sozial kompetente Person, welche die Interaktion mit den unterschiedlichen Parteien in der Mine merklich erleichtern kann. Alternativ kann die Anwerbung eines magisch begabten Helden durch eine der beiden Magierakademien der Stadt oder eines Recken mit Verbindungen zu Lowangens Oberschicht erfolgen.

... AM ENDE ZERBRICHT EIN TRAUM

Fuchas ausbleibende Meldung alarmiert die Vogtvikarin *Karnilia Gillian* (*994 BF, rotes Haar, violette Augen, leidenschaftliche Spielerin und überzeugende Diplomatin) enorm, doch sie kann derzeit kein weiteres Personal für eine Suche nach dem Akoluthen entbehren. Den Hinweisen einer Vision folgend beschließt sie, das Rätsel um Welfs Erbe den Händen findiger Abenteuer anzuvertrauen. Als Raul erfährt, dass eine Gruppe Fremder sich für Welfs Erbe zu interessieren beginnt, entscheidet er sich, kurzerhand zur Mine zu reisen und alle notwendigen Vorkehrungen für eine „Evakuierung“ der Mine zu treffen. Während die Helden zunächst einer in Rätselform verschlüsselten Wegbeschreibung folgen, finden sie sich am Ende der verworrenen Route am Eingang der Mine wieder.

Gilt es zunächst nur, einen Weg vorbei an den mittlerweile dort hausenden Orks zu finden (die in der Mine nach den Überresten eines eingeschlagenen Sternregens suchen), stoßen die Helden später im Innern des Bergwerks auf weitere mysteriöse Begebenheiten.

DAS SVELLTLAND UND DER STERNREGEN

Im Efferd 1029 BF fielen nach einer blutroten Mondfinsternis drei Tage lang über dem gesamten Svelltland Tausende von Sternschnuppen nieder. Seitdem ziehen unzählige Prospektoren und Schatzsucher, aber auch interessierte Wissenschaftler in das Gebiet, um die niedergefallenen Himmelschätze zu bergen. Bei den als Sternengold bezeichneten Funden handelt es sich sehr häufig um Mondsilber und Meteoreisen, aber auch Arkanium, Cupritan, Gold oder Silber können geborgen werden.

Denn die ausgebeutete Mine ist sicher nicht allein die Quelle des sagenhaften Reichtums des alten Mannes – vielmehr scheint sein Wohlstand mit dubiosen, alchimistischen Experimenten zusammen zu hängen. Doch die Mine reicht viel tiefer in den kalten Stein hinein, als man denken würde und ist keinesfalls so verlassen, wie es zunächst den Anschein hat. Zwischen Verhandlungen mit degenerierten Tiefzwerge, der Suche nach den verschwundenen Bewohnern der Mine und bedroht von erschreckend intelligenten Smaragdspinnen steht die Heldengruppe vor der Herausforderung, der Mine und ihren Bewohnern alle Geheimnisse zu entreißen, um schließlich eine folgenschwere Entscheidung über das weitere Schicksal des Ortes zu treffen.

EIN AUFSTEIFENDER STERN AM FIRMAMENT

Lowangen für den eiligen Leser

Einwohner: rund 11.000 (etwa 5% Elfen und Zwerge)

Herrschaft: Magistrat, der alle zwei Jahre vom Gilderrat eingesetzt wird, zwei Mal im Jahr Tributzahlung an die Orks

Tempel: alle Zwölf (Prais noch ungeweiht, Rondraschrein), Noionitenkloster

Besondere Orte: *Halle der Macht* (Einfluss, Herrschaft; schwarz), *Akademie der Verformungen* (Eigenschaft, Form; grau), Ordensburg der grauen Stäbe, Svellttaler Kaltblutzucht, Nordlandbank und diverse Handelskontore

Gasthöfe/Schänken: Wirtshaus *Hammer und Amboss* (Q4/P5), Schänke *Salamanderstein* (Q7/P9), Schänke *Orkentod* (Q3/P4), Hotel *Bunte Flucht* (Q8/P8), Hotel *Das Weiße Haus* (Q10/P10)

Lowangen, als langsam wieder aufstrebende Handelsmetropole im Svellttland, ist trotz der orkischen Herrschaft mit seinen Tempeln, Magierakademien und Handelshäusern für viele Reisende ein attraktives Ziel. Selbst exotischere Helden wie Zwerge oder Elfen dürfte der Ruf des weltoffenen Viertels *Bunte Flucht* oder die bekannte *Ingerimmschmiede* neugierig machen und durchaus zu einem Besuch verlocken. Mit halbjährlich zu entrichtenden Tributzahlungen an die orkischen Besitzer hat sich Lowangen seinen Status als freie Stadt erhalten, ein Umstand auf den die hartgesottene Bürger und Kaufleute zu Recht stolz sind. Trotzig bewahren sie sich die Hoffnung auf einen Befreiungsschlag gegen die orkischen Invasoren und interpretieren den über das Svellttland niedergegangenen Sternregen als einen Gunstbeweis des Listreichen – ein eindeutiges Zeichen für den nahenden Aufschwung der Stadt und das Ende der orkischen Herrschaft. Weitere Details sowie ein Stadtplan zur detaillierten Ausgestaltung befinden sich in der Regionalspielhilfe **Roter Mond 65ff.**

AUF PHEXENS PFAD

Ehe sich die Vogtvikarin für die Abenteurer entscheidet, wird sie die Recken erst auf die Probe stellen – es sei denn, die Gruppe hat sich zuvor schon einen guten Ruf in Lowangen oder bei der Phexkirche erworben. Dabei kann die Prüfung je nach Leumund und Auftreten der Helden aus einem oder mehreren der hier aufgeführten Beispiele bestehen:

☞ Im Zimmer der Helden wird ein Siegelring des Phextempels versteckt oder ein Symbol der Gottheit irgendwo verborgen hinterlassen.

☞ Eine kryptische Nachricht mit einer verschlüsselten Wegbeschreibung zum Phextempel wird den Helden durch einen neutralen Boten überbracht.

☞ Die Helden werden von einer Diebin bestohlen und müssen diese in den Gassen der Stadt stellen. Bevor es zu einer Eskalation kommt, gibt sich ein Geweihter des Phex zu erkennen.

Möchte man die Anwerbung noch etwas herausfordernder gestalten, können einige ebenso eifrige wie zwielichtige Gestalten Wind von den Prüfungen der Helden bekommen und sich bemühen, ihnen die Trophäen abzujagen oder sie anderweitig auszubooten. Auch kann Raul durch seinen Freund *Pheranius*, einen Schreiber der Phexkirche, von der anstehenden Anwerbung erfahren und sich entscheiden, die Helden auszuschalten. Entweder durch einen Mittelsmann, der die Helden für gutes Gold mit einigen unbedeutenden, aber langwierigen Aufträgen durch die Stadt jagt, oder notfalls auch durch angeheuerte Schläger, die bewandert im handfesten Aufmischen von Störenfrieden sind.

Der Phextempel befindet sich ganz offen in Alt-Lowangen und genießt als Heimat des Händlertempels ein hohes Ansehen in der Stadt. Die zwielichtigen Aspekte des Listenreichen werden hier weitestgehend ignoriert und so finden sich in den Räumen hauptsächlich wohlhabende Händler und betuchte Kaufleute wieder. Führt das Rätsel Gillians (siehe unten) die Helden schließlich in die heiligen Hallen des Fuchsgottes, empfängt die Vogtvikarin die Heldengruppe in einem ruhigen Nebenzimmer. Sie stellt sich nur als Dienerin Phexens vor und wird im weiteren Verlauf des Gesprächs ihren Status nicht besonders hervorheben oder gar die Anrede mit „Euer Gnaden“ korrigieren. Ohne viel Federlesens kommt sie zu ihrem eigentlichen Ansinnen, dessen Vorspiel die kleine Prüfung war, nämlich das Auffinden eines verschwundenen Akoluthen gegen eine angemessene Entlohnung. Nach einer Zusage lässt die Vogtvikarin einen Schreiber eintreten und einen Vertrag aufsetzen (eine Ausführung für die Helden, drei weitere für die Phexkirche), während sie der Gruppe mittels HÄNDLERSEGEN das Versprechen abnimmt, Stillschweigen über den Auftrag und die Informationen zu bewahren – auch wenn sie den Vertrag so nicht annehmen werden. Dann äußert sie sich ausführlich und wahrheitsgemäß über die Umstände von Lonnerts Erbe und Fuchas Verschwinden. Als Lohn gebühre der Heldengruppe der gleiche, der auch dem jungen Schatten versprochen wurde, nämlich das Erbe um das Geheimnis Lonnerts anzutreten und, was immer dahinter stecken mag, zu behalten. Neben einer Beschreibung Fuchas kann die Phexgeweihte außerdem die folgenden Informationen über Welf und sein Erbe mitteilen:

☞ Welf Lonnert war ein angesehener Bürger der Stadt, der vor einigen Wochen ohne Nachkommen verstorben ist (wahr). Er stand der Phexkirche immer sehr nahe (teilweise wahr) und hat ihr sein gesamtes Vermögen vermacht (falsch). Früher machte er immer ausgedehnte Geschäftsreisen, in deren Anschluss sich sein Reichtum vervielfachte (wahr).

☞ Der Wohlstand des alten Welf gründete sich hauptsächlich auf sein herausragendes Verhandlungsgeschick (teilweise wahr) und die Geschäfte, die er meist mit auswärtigen Händlern pflegte (wahr). Er war ein passionierter Sammler von Aquamarinen (falsch), denn er führte immer einige Steine davon mit sich und nutzte diese für seine ganz „besonderen“ Geschäfte (teilweise wahr). Neben seinen offen zur Schau gestellten Waren wie diversen Exotika und Ingredienzien soll er auch mit illegalen Handelsgütern seine Umsätze aufgefrischt haben (teilweise wahr).

☛ Neben der Phexkirche ahnen nur der treue Diener *Frumol* sowie der Gehilfe Raul Toberen, dass ihr Arbeitgeber sein eigentliches Vermögen nicht unbedingt seinen offiziellen Geschäften verdankte. Außerdem entrichtete Lonnert der Kirche des Listenreichen stets einen inoffiziellen Tempelzehnt, der weit über die eigentlichen Einnahmen aus seinem Warensortiment hinaus ging (wahr). Frumol erzählte der Geweihten, dass sein Herr früher sehr häufig für einige Tage verschwand und die Geschäfte nach diesen Ausflügen immer enorm florierten. Jedoch konnte Frumol keinen Hinweis auf das Ziel des alten Fuchses liefern (wahr), und auch der junge Gehilfe, der für den Verstorbenen stets umfangreiche Handelsreisen zu erledigen pflegte, kann sich keinen Reim auf die Gewohnheiten des Alten machen (wahr, das erzählte Raul der Phexkirche – auch wenn es nicht der Wahrheit entspricht).

☛ Bei einer Durchsuchung des Hauses entdeckte die Kirche eine handgezeichnete Karte mit einer kryptischen Beschreibung auf der Rückseite sowie Hinweise darauf, dass der Verstorbene neben den offiziellen Geschäftsbüchern noch ein weiteres geführt haben muss. Dieses ist jedoch nirgends aufzufinden (wahr, da Raul es sorgfältig vernichtet hat – die Karte fand er aber nicht, sonst wäre auch sie den Flammen zum Opfer gefallen).

☛ Man setzte den Phexakoluthen Fuchas auf die Fährte des Vermächtnisses, doch dieser ist nun schon seit über einer Woche verschollen, obwohl er bereits vor einer Woche mit einer kurzen Nachricht durch eine Brieftaube zu verstehen gab, dass er kurz vor der Entschlüsselung des Rätsels stehe. Die Vogtvikarin träumte vor einigen Nächten von Fuchas, der sich hilflos in einem weißgrauen Dunst umherwälzte und in dessen Augen kein Leben mehr zu sein schien.

Für die Reise kann die Phexkirche auf Nachfrage den Helden Pferde sowie Reiseproviant zur Verfügung stellen, eine weitere materielle Entlohnung ist eher unwahrscheinlich und setzt ein herausragendes Verhandlungsgeschick gegenüber der erfahrenen Vogtvikarin voraus.

DEM FUCHS AUF DER SPUR

Während sich die Helden mit der Lösung des Rätsels beschäftigen, erfährt Raul durch seinen guten Freund Pheranuis, einen Schreiber der Vogtvikarin, der bei der Beauftragung der Helden anwesend war und den Vertrag aufsetzte, dass eben jene einige Abenteurer auf die Spur des Erbes angesetzt hat. Wenige Stunden später verlässt der ehemalige Gehilfe nur mit dem Notwendigsten gerüstet die Stadt, um noch vor den ungebeten Schnüfflern die Mine zu erreichen. Versuchen die Helden während ihrer weiteren Nachforschungen in Lowangen noch einmal mit den beiden Angestellten Lonnerts zu sprechen, kann ihnen ein Stallbursche Auskunft über den eiligen Aufbruch Rauls geben. Im späteren Verlauf der Reise können gezielte Fra-

gen nach einem einzelnen Reiter für die Helden eine wertvolle Fährte darstellen, da Rauls Durchreise doch wesentlich kürzer zurück liegt als die des verschwundenen Akoluthen.

DAS HEIM LONNERTS

Auch wenn die Phexkirche das Haus, wie auch die beiden Kontore des Verstorbenen bereits gründlich durchsucht hat, steht es den Helden durchaus frei, die Gebäude selbst noch einmal in Augenschein zu nehmen. Der Hausdiener Frumol empfängt die Helden zunächst entsprechend dem Sozialstatus und lässt sie aber auf jeden Fall nicht einfach so das imposante Fachwerkhaus durchsuchen. Erst nach der Bestätigung durch die Phexkirche (dazu reicht auch die Vorlage des gesiegelten Vertrages) unterstützt er die Neuan-

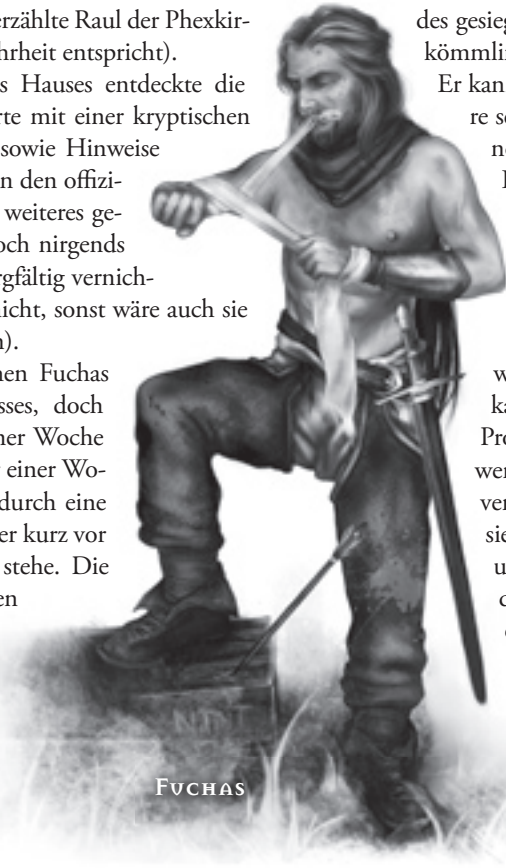
kömmlinge soweit es seine Möglichkeiten zulassen. Er kann ihnen auch die beiden versteckten Tresore seines ehemaligen Herren zeigen und ihnen noch einmal Einzelheiten zu Herrn Lonnerts Leben berichten. Vor allem aber lässt Frumol durchblicken, dass er von Raul noch nie angetan war und ihm sogar zutrauen würde, den Herrn Lonnert heimlich getötet zu haben – eine durchaus mögliche, aber falsche Annahme. In der Rückwand eines pompösen Bildes Kaiser Retos kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +8 ein leeres Geheimversteck entdeckt werden, in welchem die Karte sicher vor Raul verborgen worden war, bis die Phexkirche sie entdeckte. Auf dem edlen Sekretär sind unzählige Abrechnungsbücher zu finden, die allerdings von dem alten Händler mit einem Code verschlüsselt wurden (*Kryptographie* +6). Sofern die Bücher entschlüsselt werden können, kann ein in ver-

waltungstechnischen Dingen erfahrener Held (*Hauswirtschaft* +4 oder *Rechnen* +6) anhand der Aufzeichnungen darauf schließen, dass in den vergangenen Jahren viel mehr Löhne gezahlt wurden, als Lonnert offiziell Mitarbeiter

führte und er durch den Verkauf von Aquamarinen die meisten Gewinne erzielte. Die Herkunft der in unregelmäßigen Abständen in seinem Warenbestand auftauchenden Edelsteine ist allerdings anhand der offiziellen Bücher nicht erklärbar. Frumol muss die Helden bei Fragen zu Lonnerts Geschäftsaktivitäten allerdings auf Raul verweisen, da er selbst nur für das leibliche Wohl seines Herrn und die Verwaltung des Hauses verantwortlich war.

DIE VERFLIXTE KARTE

Die erstaunlich detailgetreue Karte der Umgebung beinhaltet leider keine besonderen Markierungen oder Hinweise auf den gesuchten Ort, zu dem sich Wolf früher immer zurückzog. Viel interessanter ist da doch die Rückseite, auf der in krakeliger Handschrift einige Notizen vermerkt wurden. Es liegt nahe, die in Lowangen verfügbaren Informationsquellen noch vor einer überstürzten Abreise so gut es geht auszunutzen.



FUCHAS



DER RÄTSELTEXT

An folgender Stelle finden sie den Text des Rätsels. Die Lösung finden Sie weiter unten, bei der korrekten Interpretation der einzelnen Zeilen.

Auf finstres Gebirge zu,
vorbei am Elend, das durch schwarze
Schulden gepresst wird und doch ohne
Kopf, schon einmal fast dem Untergang
geweiht, doch ein seltsames Bündnis
errettete sie, begleite in Sajalanas Sinn
das Geschenk des Unergründlichen,
und folge dabei dem feurigen Leuchten
des Drachen, doch werden am Ende
nicht dunkles Rauschen, sondern blutige
Pfade zum Ziel führen.

НАЧФОРСЧУПЕН ИВ ЛОВАНГЕН

Da in der großen Stadt den Helden unzählige Anlaufpunkte und Gesprächspartner zur Verfügung stehen, beschreiben wir hier einige der zur Verfügung stehenden Persönlichkeiten und Orte.

☛ Therbûn-von-Malkid-Tempel (I6/7, 23): Im Hesindetempel an der Nordseite des Markplatzes lässt man interessierte Besucher gegen ein kleines Entgelt und natürlich unter Aufsicht eines Novizen gerne Einblick in den offiziellen Bibliothekstrakt nehmen. Speziell der Tempelvorsteher *Melchior Arenbruch* berichtet Interessierten gerne über die Schätze des Svellttals und kann über die Geschichte des Svellttals detaillierte Auskünfte geben.

☛ Haus der heiligen Sylvettel (M/N 8/9, 49): Der Meister der Esse *Lagosch Sohn des Lugin* kann die Helden nur auf andere Tempel verweisen, selbst aber wenig beisteuern.

☛ Stadtarchiv im Magistratesgebäude (I/J 7, 19): Das städtische Archiv im Amtssitz des Stadtmagisters wurde im Jahre 951 BF vollständig vernichtet und beinhaltet nur noch Dokumente neueren Datums.

☛ Svelltland-Begleitdienste (L9, 43): In der Schellengasse nahe dem Efferdtempel leben zwei exzellente Kenner des Svellttals, welche Waffenknechte an Reisende oder ortsansässige Händler vermitteln. Die Inhaber *Fiana Timmerlan* und *Raskal Grabensang* geben für einen kleinen Obolus gerne ihre reichhaltigen Erfahrungen weiter.

Wenn Sie die Nachforschungen in Lowangen noch etwas anspruchsvoller gestalten möchten, bietet sich folgendes Szenario an: Noch vor seiner Abreise beauftragt Raul, der gute Beziehungen zur zwielichtigen Szene pflegt, den Streuner *Meriawan* ein Auge auf die Helden zu haben. Dabei soll der verarmte Taugenichts sich von den Fremden beim Nachspionieren erwischen lassen und sich ihnen als Informant anbieten. Da Raul die Fremden als raffgierige Betrüger schilderte, die ihn um das Erbe seines Ziehvaters betrügen wollen und *Meriawan* Raul noch einen Gefallen schuldet, hat der gewitzte Strolch keinerlei Bedenken die Helden mit nutzlosen oder sogar falschen Informationen hinzuhalten.

DAS RÄTSEL

Unter den jeweiligen Rätselzeilen sind im Folgenden mögliche Auslegungen der Beschreibungen sowie die wahrscheinlichsten Quellen vermerkt, von denen die Informationen erlangt werden können.

Auf finstres Gebirge zu

Zunächst einmal liegt allein aufgrund des Namens der Finsterkamm als Ziel nahe, allerdings trifft die Beschreibung auch die dunklen und schier unendlich erscheinenden Tannenwälder in Verbindung mit dem grauschwarzen Granitgestein des Thasch oder auch die von Erzvorkommen durchzogenen Blutzinnen.

Quellen: Geschichtswissen-Probe +6, Svelltland-Begleitdienst, erfahrene Goldsucher, weitgereiste Händler, Kartenmaterial
Meisterinformationen: An dieser Stelle ist der finstre Thasch mit dem beschriebenen Gebirge gemeint.

... vorbei am Elend, das durch schwarze Schulden gepresst wird und doch ohne Kopf, schon einmal fast dem Untergang geweiht, doch ein seltsames Bündnis errettete sie ...

Schwarze Schulden ist ein oft verwendetes Synonym für die Tributzahlungen an die Orks, so dass zunächst einige Städte und Ortschaften gemeint sein können. In Kombination mit dem Hinweis auf ein Gebirge verbleiben als in Frage kommende Orte nur die folgenden:

☛ *Hiltorp*: kleine Zwergensiedlung, politisch unabhängig von den Orks, Handelsstation mit vielen svelltschen und Weidener Händlern, Herstellung hochwertiger Schmiedearbeiten, dem Zwillingsspaar Dagolon und Dergadon obliegt die Verantwortung über die Siedlung (siehe auch **Roter Mond 52**)

☛ *Yrramis*: 430 Bewohner – davon 60% Schwarzpelze, 1010 BF von Orks dem Erdboden gleich gemacht, 1031 BF von den Drughash ein zweites Mal verwüstet, untersteht der Herrschaft *Atrrazan Ogerschelle*, liegt in der Nähe der Svelltquelle, südlichster Stützpunkt im besetzten Svelltland, Orks und Menschen leben hier relativ einträchtig nebeneinander (siehe auch **Roter Mond 51**)

☛ *Arsingen*: 200 Einwohner, 1010 BF vom ersten Sturm der Orks fast ausgelöscht, unterstehen einer orkischen Zollstation allerdings ohne Stadthalter, entging dem zerstörerischen Zorn des Drughash-Aufstands 1031 BF nur durch das Bündnis der Orks, Zwerge und Menschen (siehe auch **Roter Mond 52**)

☛ *Theringen*: 80 Einwohner (davon 80% Orks) unter der Leitung des Perainegeweihten *Brannowan IX*, wird langsam aber stetig größer, es gibt keinen Herrscher – man vertraut dem Urteil des Geweihten, wurde 1029 BF als Mission gegründet, Orks und Menschen leben in Harmonie zusammen (siehe auch **Roter Mond 43-45**)

Quellen: Phexkirche, Svelltland-Begleitdienst, *Geschichtswissen* +8 (bei *Kulturkunde Svelltal* nur +4), Stadtarchiv gegen Entgelt, Hesinde-Bibliothek

Meisterinformationen: Der richtige Weg führt über Arsingens, da sie ohne Kopf (kein Stadthalter) sind und nur knapp einer zweiten Invasion der Orks – vereitelt durch das merkwürdige Zweckbündnis – entgingen.

... begleite in Sajalanas Sinn das Geschenk des Unergründlichen...

Die einzig allgemein anerkannte Tsa-Alveraniarin Sajalana ist nicht unbedingt bei der allgemeinen Bevölkerung bekannt – viel eher bei Hebammen, Heilkundigen oder entsprechenden Geweihten. Sie steht für den Aspekt der Geburt und verkörpert den Anfang von Allem.

Die Bezeichnung „der Unergründliche“ wird normalerweise Efferd zugeschrieben, doch vereinzelt wird diese Bezeichnung auch im Puniner Ritus für Boron verwendet.

Quellen: Boron-, Tsa- und Efferdtempel oder -geweihte, *Götter/Kulte* +6 für die Zuordnung Sajalana und +3 für die zweideutige Bedeutung „Unergründlicher“.

Meisterinformationen: Die Kombination beider Bezeichnungen legt entsprechend nahe, einem Fluss bis zu seinem Ursprung zu folgen.

... und folge dabei dem feurigen Leuchten des Drachen...

Die blumige Beschreibung könnte stellvertretend für Lava, den gefährliche Odem eines Drachen oder, wenn auch selten so bezeichnet, das Sternbild des Drachen am Nordhimmel (die vier Jahre in denen es sichtbar ist, gelten als Zeit heftiger Auseinandersetzungen, siehe auch **Geographia 191**) stehen. Unter dem Namen Drachenfeuerreisen kennen die Angroschim aber auch das als Feueranzünder begehrte Pyrit, das bei Alchimisten und auch in der Artefaktmagie hoch geschätzt wird.

Quellen: Ingerimtempel (nur widerwillig, da es um Drachenfeuerreisen geht), Halle der Macht (nur gegen gute Bezahlung), *Alchimie* +6 oder *Gesteinskunde* +4

Meisterinformationen: Richtig interpretiert ist das Pyrit, da die golden leuchtenden Splitter des Gesteins im Flussbett des Svallnebenarms die Helden im späteren Verlauf auf den richtigen Weg lotsen werden.

... doch werden am Ende nicht dunkles Rauschen, sondern blutige Pfade zum Ziel führen.

Das dunkle Rauschen könnte als das Geräusch von Golgaris Schwingen (oder als ein Wasserfall oder Wald) interpretiert werden. Blutige Pfade werden auch gefährliche Wege ins Territorium der aggressiven Orkbergstämme genannt (besonders in den Blutzinnen), aber erfahrene Bergleute oder Angroschim bezeichnen so die rostroten Gesteinsbänder im Felsen, die auf Eisenerzvorkommen hindeuten.

Quellen: Prospektoren, Borontempel, Angroschim, *Gesteinskunde* + 6, *Geschichtswissen* +4

Meisterinformationen: Erst am Ende des Svallnebenflusses wird klar, dass damit der Wasserfall am Fuße des Bergkamms gemeint ist, während die Blutigen Pfade einerseits die hier ansässigen Drughash-Trupps als auch die Blutdornranken vor dem Eingang bezeichnen.

ÜBER PFADE UND DURCH WÄLDER

Den Helden stehen viele Wege offen, sodass hier nur die Route beschrieben wird, die auch der Phexakoluth und Raul gewählt haben.

☛ Eine relativ gut ausgebaute Straße führt über die Fuchsbrücke gen Westen und nach rund 75 Meilen über Land in das Dorf Arsingens. Die Bewohner des Dorfes sind bettelarm und fast alle auf den umliegenden Feldern eingesetzt, doch gegen harte Währung kann sich der eine oder andere durchaus an einen Reiter erinnern der gen Thaschkamm reiste und auf den die Beschreibung des Gehilfen passt. Übernachten die Helden dort, können sie abends am Lagerfeuer nach mehreren Bechern selbstgebrannten Kartoffelschnapses von den sonst eher zurückhaltenden Bauern einige hiesige Gerüchte erfahren. So auch zum Beispiel, dass in den letzten Wochen vorbeifahrende Händler von Reisenden erzählten,

die spurlos verschwunden sind, während des Nachts unheimlichen Gestalten umherschleichen sollen.

☛ Von Arsingan aus führt eine passabel ausgebaute Handelsstraße gen Westen, wo die Gruppe nach etwa 25 Meilen an eine Flussgabelung gelangt. Hier steht am Wegesrand ein einsamer Wagen, ohne Gespann aber mit zerschlagenen Fässern. Es riecht noch leicht nach saurem Bier und die Spuren im Boden (*Fährtsuchen* +5) deuten auf einen Überfall in der Nacht hin. Mindestens zwei Personen mit Stiefeln wurden hier überwältigt und mit zwei Zugochsen in die naheliegenden Wälder gen Südosten geführt – wo sich die Spuren nach und nach verlieren. Seltsam ist nur, dass alles Frachtgut blindwütig zerstört wurde und die Spuren der Angreifer nicht größer als die eines barfüßigen Kindes sind. Hier stoßen die Helden zum ersten Mal auf die Umtriebe der Tiefzwerge, die auf der Suche nach Futter und neuen Opfern für die Smaragdspinnen den Wagen überfallen haben. Während sich die Helden dort umsehen, können sie mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 die golden schimmernden Punkte am Ufer des den Svall speisenden Nebenflusses bemerken. Mittels einer Probe auf *Gesteinskunde* +2 sind die winzigen

Splitter tatsächlich als Pyrit zu identifizieren, die einen weiteren Wegweiser zum Ziel darstellen. Entlang des Flusses steht ein rund 35 Meilen langer, mühseliger Aufstieg bevor.

WAS PASSIERT, WENN DIE HELDEN RAUL EINHOLEN?

Wenn die Helden Raul einholen, wird er zunächst versuchen, sich rauszureden. Unter Druck gesetzt, wird er irgendwann von der Mine erzählen, dass er auf seine Brieftauben an die „Minenarbeiter“ keine Antwort erhalten habe und auch den Weg dorthin beschreiben. Danach gefragt, wird er wahrheitsgemäß beteuern, dass er weder etwas von Fuchas weiß, noch Wolf umgebracht habe, eventuell aber den Hausdiener Frumol zu Unrecht verdächtigen. Von seinen Plänen mit dem Bishdarium wird er schweigen, er hofft eher, die Helden in einem günstigen Moment als Spinnenfutter enden lassen zu können.)

IN FINSTRER EINSAMKEIT WÄCHST EIN TRAUM

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die dunklen Nadelwälder enden abrupt an der Flanke eines Berges, die der Ursprung des reißenden Flusses zu sein scheint. Schon von weitem ist das Tosen des Wasserfalls zu vernehmen und der betäubende Geruch gelben Ginsters verdrängt den moosigen Nadelduft der Wälder. Der steile Bergkamm ist mit Moos und Blutdornranken überwuchert, während sich dichte Ginsterbüsche an seine Füße schmiegen. Es scheint, als wärt ihr am Ziel angekommen.

Die Suche endet schließlich abrupt am Ursprung des Svallzuflusses. Der rauschende Wasserfall ergießt sich aus dem Felsinnern und speist den schnell abwärts fließenden Fluss. Doch nicht etwa der Wasserfall tarnt den Eingang der Mine, sondern erst etwa 30 Schritt ostwärts kann die versteckt liegende Eingangstüre entdeckt werden. Allerdings besteht hier auch verstärkt die Gefahr, einem Jäger des Drughash-Trupps bei einem Jagd- und Patrouillengang zu begegnen. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Sinnenschärfe* +4 sind Stränge rostroten Gesteins zu entdecken, welche die Helden ostwärts auf die Spuren der Minenbewohner führen.

DIE MINE UND IHRE BEWOHNER

In ihren Hochzeiten beherbergte die Aquamarinmine bis zu 10 menschliche Minenarbeiter, einen Aufseher sowie eine ständig wechselnde Anzahl an tiefzwerghischen Handlangern. Nachdem Raul mit sinkender Ausbeute der Mine für die

unglückseligen Arbeiter einen neuen Verwendungszweck vorsah, lebten in der Mine nur noch die Alchimistin Neetya und die jungen Burschen *Bobbert* und *Wilko*, welche die alltäglichen Geschäfte für die besessene Forscherin erledigten. Die einst als Minenarbeiter eingesetzten Tiefzwerge wurden nicht mehr benötigt und bei jedem Zusammentreffen mit ausweichenden Lügen und Vertröstungen abgewimmelt. Da ein wesentlicher Bestandteil des „Bishdariums“ das Gehirn als auch das Gift der Smaragdspinnen ist, haben Raul und Neetya einige Exemplare von wagemutigen Abenteurern einfangen lassen und tief im Innern der Mine ein Gefängnis für die gefährlichen Tiere errichtet. Als jedoch die Tiefzwerge durch einen neuen Durchbruch im labyrinthartigen Gangsystem Kontakt zu den empathischen und intelligenten Arachnoiden aufnehmen, beginnt der unaufhaltsame Niedergang der großartigen Pläne Rauls. Unbemerkt von ihren menschlichen Mitbewohnern und motiviert durch verlockende Visionen von Schätzen seitens der Smaragdspinnen, entscheiden sich die Tiefzwerge für einen Verrat an den Menschen und überrumpeln die drei verbliebenen Bewohner der Mine. Während sie die Alchimistin den Spinnen übergaben, behielten sie die beiden Jugendlichen selbst für Sklavenarbeiten, eine Art Entlohnung für ihre jahrelang abgeleisteten Dienste. Die Smaragdspinnen hatten sich mittlerweile mit ihrem neuen Lebensraum und den diensteifrigen Tiefzwerghen arrangiert. Während die eigentliche Mine verwaiste, waren die Zwerge stets auf der Jagd nach neuen Opfern für die Spinnenkolonie. So fiel auch der Phexakoluth Fuchas den Umtrieben der Spinnendiener zum Opfer. Einige Tage vor dem Eintreffen Rauls übernahm kurzerhand ein Trupp der brutalen Drughash-Orks (siehe **Roter Mond 114**) die verlassene Anlage. Während sie eines Nachts der Spur eines

gefallenen Sterns folgten, stießen sie auf den Mineneingang und waren nun damit beschäftigt, die Überreste des Sternengoldes zu bergen. Die neuen Bewohner überraschten auch den ankommenden Raul – ein Umstand, der ihn das Leben kostet (sofern ihn die Helden nicht vor Erreichen der Mine einholen).

MOTIVATIONEN UND ZIELE DER EINZELNEN AKTEURE

Phexkirche

- herausfinden, was das Geheimnis von Lonnerts Reichtum war
- Lonnerts Reichtum phexgefällig nutzen

Raul

- Möglichst viel Reichtum ansammeln, egal wie
- Ruhm

Neetya

- als Forscherin berühmt werden
- Reichtum

Spinnen

- stetigen Nachschub an Träumern zur Unterhaltung
- ihre Brut schützen

Tiefzwerge

- Schätze
- Gneis (und andere, wertvolle Gesteine)
- ein neues, mächtiges Königreich

Orks

- ungestört das Sternenmetall abbauen
- sich vor Brazoragh beweisen

ALLGEMEINES ZUM AUFPENTHALT IN DER MINE

Da in der Mine jahrzehntelang gearbeitet wurde, ist in den Hauptaufenthaltsräumen für eine gute Belüftung und ausreichende Beleuchtung gesorgt. Eiserne Halterungen mit Fackeln wurden an strategisch günstigen Positionen befestigt, die aber nach Wochen der Vernachlässigung alle niedergebrannt sind (siehe auch Regeln zu Sichtverhältnissen in **WdS 58**, „Kampf im Mondlicht“ AT +3/PA +3). Generell kann der allumfassenden Dunkelheit mit einer Fackel (Talent- und Kampfproben nur +4) oder Öllampe (+3) entgegen gewirkt werden, allerdings ist der Schein für die empfindliche Dunksicht der Tiefzwerge wie ein Leuchtfeuer schon von Weitem zu sehen. In den Schächten machen sich zusätzlich die beengten räumlichen Verhältnisse bemerkbar (siehe auch Regeln zum Kampf in beengter Umgebung in **WdS 58**, „Beengte Verhältnisse“: Lange Schwungwaffe AT +6/PA +2, kurze Schwungwaffe: AT +2, Stangenwaffen/Infanteriewaffen: AT +2/PA +2, Speere: PA +2).

IN DEN FUCHSBAU HINEIN

Der Eingangsbereich ist durch die jüngsten Ereignisse für aufmerksame Fährtenleser (*Fährtensuchen* +4) relativ einfach zu entdecken. Auf dem harten Erdboden führt ein kaum sichtbarer „Pfad“ zu einigen Ginsterbüschen, die wild vor dem hoch hinauf ragenden Felsen der Bergkette wuchern. Abgebrochene Äste und abgefallene Blütenblätter weisen auf eine Stelle hinter losen Blutdornranken hin, die einen natürlichen Höhleneingang im dunklen Felsen verbirgt. Zwischen dem harten Gestein stoßen die Helden überraschend auf Spuren von Zivilisation – in Gestalt einer stabilen, hölzernen Pforte.

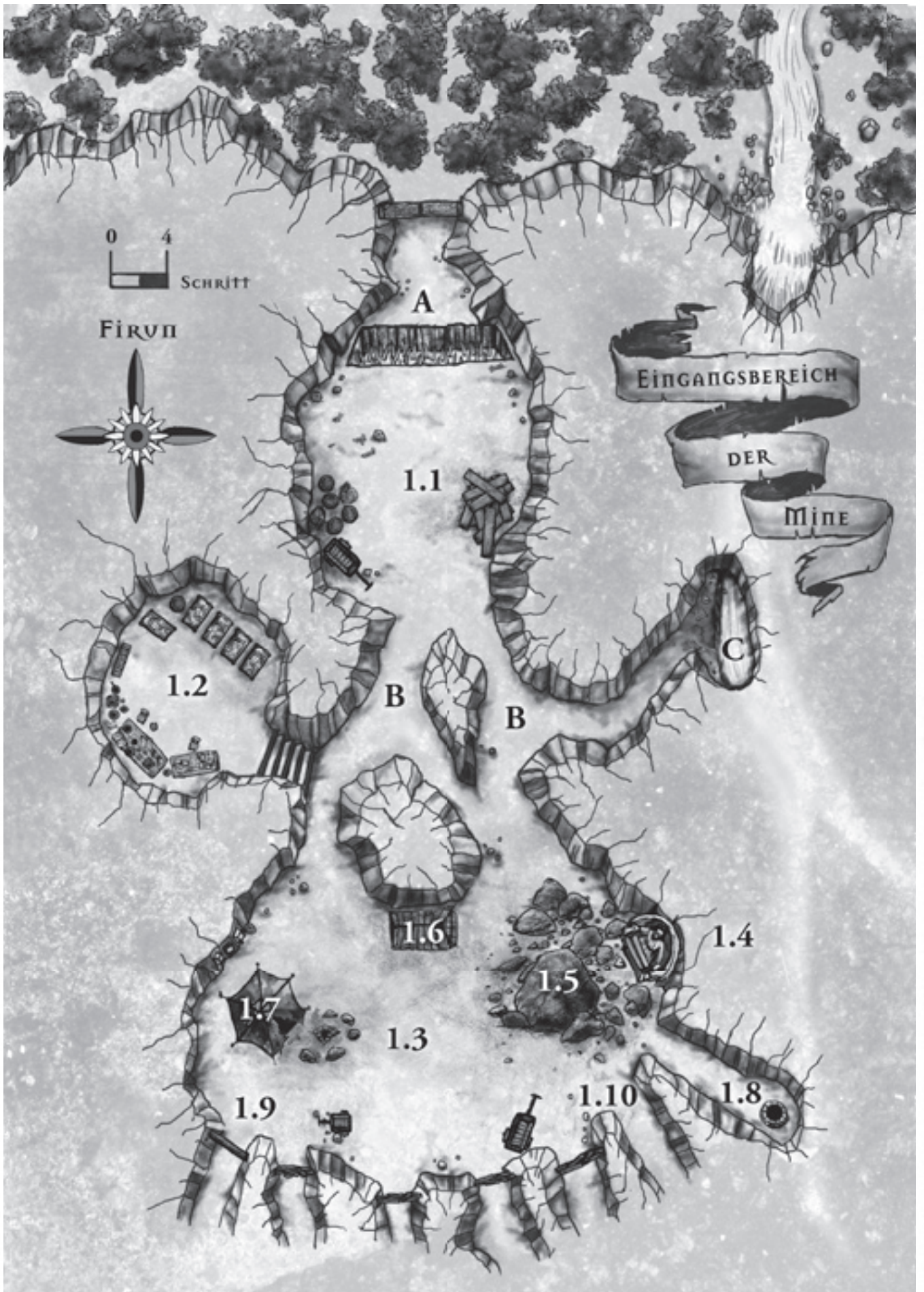
Die eisenbeschlagene Eingangstür ist von innen mit schweren Riegeln verschlossen und wird von den Schwarzpelzen nur nach einem passenden Klopfzeichen geöffnet. Die Beseitigung des Hindernisses durch rohe Gewalt oder Feuer (60 Strukturpunkte, Härte 18, Struktur 16) alarmiert die anwesenden Orks, allerdings ist es ebenso möglich, mit passenden Zaubern (z.B. *MOTORICUS* oder *DESINTEGRATUS*) die Mine unbemerkt zu betreten.

1.1) Eingangsbereich

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Euch erstreckt sich eine enorme Höhle, deren zerklüftete Seitenwände teilweise mit Holz abgestützt wurden und mehrere künstlich geschaffene Nischen in dem grau-schwarzen Fels aufweisen. Festgestampfter Lehm, überzogen mit einem Gemisch aus grauen Kieseln und schwarzer Erde, bildet den Boden bis knapp zur Mitte der Kaverne. Das Erdreich des hinteren Teils scheint durch jahrelange Benutzung ausgetreten zu sein – was die dort lagernden Kiepen, Holzkisten und Planken zu bestätigen scheinen. Von dort aus führen zwei zerklüftete Gänge wohl tiefer in den Berg hinein.





Wurde die Eingangstür überwunden, finden sich die Helden in einer natürlichen Höhle wieder, die von Menschenhand zur optimalen Ausnutzung der Ressourcen nachbearbeitet wurde. Haben die Helden Raul nicht vorher eingeholt, bietet sich ihnen außerdem der Anblick eines blutverkrusteten und leblosen Körpers in der Mitte der Höhle – die Überreste Rauls, der von den Orks erschlagen wurde.

Gefährlich für die Helden ist jedoch nur der vordere Bereich, der von den ursprünglichen Minenbetreibern mit wohlplatzierten Fallgruben (A) gegen ungebetene Gäste gesichert wurde. In eine der Fallen ist auch ein Ork hineingeraten, sodass die Helden eine der Fallgruben sehen können. Für willkommene Besucher oder Warentransporte platzierte man einfach über den gefährlichen Fallen die ebenfalls im hinteren Bereich lagernden Holzplanken. Helden mit erfolgreichen *Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe* +4 Proben fällt auf, dass der Boden im Eingangsbereich absichtlich aufgelockert wurde und an einigen Stellen noch seltsame Abdrücke (von den Holzplanken) zu erkennen sind. Entdeckt die Heldengruppe die gut getarnten Fallgruben nicht, steht ihnen ein Sturz in die knapp zwei Meter tiefe Grube mit anschließender Landung auf den am Boden angebrachten Speer- und Pfeilspitzen bevor (2W6–2 SP für den Fallschaden zuzüglich 3W6 SP für die Landung auf den Speerspitzen). Einmal enttarnt sind die Fallen nicht sonderlich schwer mit einer einfachen *Athletik*-Probe und einem Sprung über die knapp über zwei Meter breiten Gruben zu überwinden.

Einer der beiden unbehauenen Gänge (B) führt etwas weiter von der Haupthöhle weg und verengt sich immer mehr, bis ein dumpfes Rauschen alle anderen Geräusche verdrängt und der üble Gestank von Fäkalien allgegenwärtig zu sein scheint. Der Gang endet an einer dunklen Felsspalte (C), aus deren finsterner Tiefe das Brodeln eines Gewässers zu vernehmen ist. Rings um den „Abort“ herum sind mittlerweile die Hinterlassenschaften der Drughash verteilt, welche eindeutig die Quelle des bestialischen Gestankes sind.

1.2) Alchemistisches Labor

Da das Labor nur durch eine einfache Holztür mit einem innen liegenden Riegel gesichert werden kann, hat die übervorsichtige Alchiminin Neetya weitere Sicherheitsvorkehrungen getroffen. Ihre Ungestörtheit vor allzu neugierigen Tiefzwerger oder anderen Eindringlingen verteidigte sie mittels WIDERWILLE UNGEMACH (8 ZfP*), sodass Personen mit einer MR unter 8 den Raum unterbewusst meiden und ihn nur mit einer MU-Probe +8 zu betreten wagen. Auch wenn sie mittlerweile ein Opfer der Smaragdspinnenkolonie geworden ist, hat doch ihr Zauber den Raum bislang vor allen Eindringlingen geschützt. Helden mit einer hohen *Intuition* (IN 14+) überkommt ein seltsames Gefühl, wenn sie an der verborgenen Abzweigung vorbei gehen – ansonsten fällt den Helden nach einer ersten Sichtung der Räumlichkeiten auf, dass sowohl eine Küche als auch Unterkünfte für die Minenarbeiter komplett zu fehlen scheinen.

Der ehemalige Wohnbereich wurde von der eifrigen Forscherin in eine gut ausgestattete alchemistische Werkstatt umgewandelt. Neben zahlreichen Ingredienzien, Tiegeln, Glaskolben und diversen eigenartigen Aufbauten finden sich in dem Raum nur noch die faulenden Strohuberreste der Schlafstätten der ehemaligen Arbeiter. Auf einem kleinen Sekretär be-

RAULS VERMÄCHTNIß

Trifft der Tod Rauls ein, können die Helden den leblosen Körper des Mannes mittels *Heilkunde Wunden* +2 untersuchen und feststellen, dass der junge Mann zu Tode geprügelt worden ist. Sein Rucksack wurde lieblos durchwühlt und beinhaltet interessanterweise einen leeren Geldbeutel sowie eine verschlissene Kladde (sein Tagebuch).

Aus den Notizen geht hervor, dass es sich bei der Leiche wohl um den verschwundenen Gehilfen Welfs handeln muss. Gemeinsam mit der Alchiminin Neetya verwandelte Raul die Mine in eine Art alchemistische Studierstube, in der die ehemaligen Minenarbeiter als unfreiwillige Versuchssopfer missbraucht werden. Immer wieder merkt er an, was für ein Vermögen sie mit dem Handel mit dem Elixier namens Bishdarium verdienen werden und welche glorreiche Zukunft ihm bevor steht. Die Einträge sind sehr unregelmäßig und enden etwa eine Woche vor dem Tod seines Arbeitgebers, mit dem Plan, interessierte Abnehmer für das Elixier zu finden.

Der ruhelose Geist des jungen Mannes klammert sich auch im Tod noch an seine großartigen Pläne von Ruhm und Reichtum, so dass seine Seele noch immer auf Dere weilen muss. An sein Tagebuch gebunden verteidigt er voller Hass das Geheimnis der Mine gegen alles und jeden ... so auch gegen die Helden, sofern diese das Tagebuch als Beweisstück an sich nehmen. Dabei geht er allerdings äußerst subtil vor, da sein Wirkungsbereich auf sieben Schritt Umkreis um das Tagebuch herum beschränkt ist und er die Aufmerksamkeit der Helden nicht auf seine Präsenz in der Kladde lenken will.

Rauls Geist (Spukgestalt)

Austreibung: +7 **Beherrschung:** +4 **Beschwörung:** +5

Poltern:

INI 12+1W6 **AT** 10 **PA** 0 **DK** 7 Schritt
LeP 40 **AuP** – **RS** 8 **MR** 15 **GS** 8

Besondere Regeln: Mit gezielten Schadenszaubern auf unbelebte Materie sabotiert er die Helden und setzt ihnen durch einstürzende Gänge und ähnliches heftig zu (Zauber ähnlich dem *DESINTEGRATUS*, *MOTORICUS*, *KLICHERADOMMS* etc.). *Formlosigkeit I*, *Geisterpanzer*, *Immunität gegen profane Waffen/Gift/Krankheiten*, *Körperlosigkeit I*, *Präsenz I*, *Unsichtbarkeit II*, *Verwundbarkeit (Boron)*.

finden sich in Zhayad beschriebene Pergamente, bei denen es sich um Neetyas Kommentare und Notizen bezüglich der Versuchsreihen zur Gewinnung eines Elixiers handelt. Mittels einer erfolgreichen *Alchimie*-Probe geht aus den Aufzeichnungen hervor, dass es sich hierbei um ein halluzinogenes Rauschmittel handelt, deren Hauptbestandteil das Gehirn von Smaragdspinnen darstellt. Das Elixier wurde an lebenden Versuchspersonen getestet und deren ekstatische Visionen

penibel mit den verabreichten Dosen protokolliert. Die Probanden verloren sich teilweise vollkommen in ihren lebhaften Träumen und zeigten schon bald nach einem schmerzhaften Aufwachen starke Entzugserscheinungen, die nicht selten erst mit dem Tod der Testperson endeten. Anhand der letzten Einträge geht hervor, dass die Alchimestin gerade letztere „unangenehme“ Nebenwirkung zu eliminieren versuchte.

1.3) Haupthöhle

Die gewaltige, natürliche Höhle war früher der Lebensmittelpunkt der Minenbewohner und Ausgangspunkt aller Grabungen. Im Osten befindet sich der seit Wochen vernachlässigte Ingerimmschrein (1.4) mit einer eisernen Feuerwanne, in der mittlerweile die sonst immer glühende Holzkohle vollständig erloschen ist. Der Schrein verbirgt sich derzeit fast vollständig hinter den Trümmern (1.5) der Höhlendecke, denn als das Sternengold vom Himmel herab fiel, wurde durch die Wucht des Aufpralls ein Loch in die Haupthöhle gerissen. Zwischen dem graumelierten Felsgestein sprießen mittlerweile zarte Keime von Blutblatt, das kundigen Helden (Probe auf *Pflanzenkunde* +4 oder *Magiekunde* +6) Aufschluss über die astrale Strahlung der Himmelschätze geben kann.

Hier hat auch der Trupp der Drughash-Orks sein Lager aufgeschlagen, während sie am Boden der Höhle nach Überresten des Sterngoldes suchen. In zwei Tragekörben haben sie ihre bisherige Ausbeute (25 Unzen Cupritan, 100 Unzen Gold) zusammen getragen, während sie sich mit Spitzhacken auf der Suche nach weiteren verborgenen Schätzen tiefer in den harten Felsboden graben.

CUPRITAN

Cupritan ist eine Kupferlegierung, welche niemals anläuft, aber bislang noch nicht geschmiedet werden konnte. Ihr Wert liegt bei etwa 20 Dukaten je Stein und sie kommt ziemlich selten vor.

Der Trupp besteht aus vier relativ jungen Kriegerern der Drughash, die sich von Brazoragh auserwählt sehen, um ihren Stamm vor der Auslöschung zu bewahren. Gemäß den Gebräuchen ihrer Sippe sind sie brutale Menschenhasser und sehen in Verhandlungen ein Zeichen von Schwäche. Jeden Eindringling attackieren sie erbarmungslos und ergeben sich selbst bei einer anstehenden Niederlage keinesfalls einer Glatt- haut. Ab der Beauftragung der Helden sind die Orks noch fünf Tage mit der Bergung der Gesteine beschäftigt, danach kehren sie mit den erbeuteten Schätzen zu ihrem Stamm zurück und informieren diesen über den Standort der Mine.

Drughash-Orks

Arbach:

INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+4 DK N
 LeP 32 RS 3 MR 4 WS 8 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Eine grob gezimmerte Holzhütte (1.6) beherbergt Werkzeug und andere Arbeitsmittel der früheren Minenarbeiter, während das große Zelt (1.7) im Westen der Höhle als Schlafstätte der orkischen Invasoren dient. Die an einer Wand befestigten Käfige der Brieftauben beinhalten nur noch Kot und einige einsame Federn, da die Orks die wertvollen Tiere schon längst zu Mahlzeiten verarbeitet haben. Im Osten zweigt ein schmaler Gang zu einem tiefen Brunnen (1.8) ab, der von dem unterirdischen Fluss gespeist wird. Im Süden der Höhle befinden sich die eigentlichen Minenschächte, von denen alle bis auf zwei (1.9, 1.10) mit Brettern verrammelt wurden. Die vernagelten Zugänge sind natürlich mit dem passenden Werkzeug (Breachstange, Hammer, Öl in Kombination mit Feuer) wieder frei zu legen und ermöglichen den Zugang zu weiteren Schächten der stillgelegten Mine.

Der westliche Eingang (1.9) ist nachträglich mit einer Holztür gesichert worden, die keinerlei Schlösser oder Riegel aufweist und sich dennoch nicht öffnen lässt. Da sich hier der Zugang zu den Kavernen der Spinnen befindet, sicherte die Alchimestin die Türe mit einem CLAUDIBUS (4 ZfP*, Kosten: 10 AsP, Modifikation der Wirkungskdauer auf Monate). Bislang hielt die Sicherung sowohl die Spinnen als auch die Orks davon ab, die Türe zu passieren, während die Tiefzwerge ganz andere Möglichkeiten haben, um in das Gewölbe der Spinnen vorzudringen. Im östlichen Bereich versperrt eine eisenbeschlagene Holztür (1.10) mit schweren Riegeln einen weiteren Minenzugang, an der in der Haupthöhle linker Hand eine Glocke angebracht wurde. Am Klöppel hängt ein dünnes Seil, das in ein kleines Loch auf die andere Seite führt und den Tiefzwerge zur Ankündigung eines Besuches dient.

Die Tiefzwerge kennen noch andere Wege an die Oberfläche, konnten aber bislang auch die Zugänge nutzen, sofern ihnen jemand die Tür öffnete. Mit der Ankunft der Orks ist dies aber unwahrscheinlich geworden.

DIE TIEFEN DER MINE

Über 60 Jahre Minenarbeit haben in Verbindung mit den natürlichen Hohlräumen ein undurchschaubares Labyrinth von Gängen geschaffen. Selbst langjährige Minenarbeiter wussten lediglich um einen Bruchteil der umfangreichen Verbindungsschächte, meist allerdings nur um jene, die an den aktuellen Arbeitsbereich grenzten. Die zahlreichen Orientierungshilfen aus lang verblassten Kohlezeichnungen an den Wänden führen nicht selten zu einem eingestürzten Stollen oder enden vor einer tiefen Felsspalte. Um einem langwierigen Absuchen des labyrinthartigen Gangsystems mit seinen unzähligen Schächten, Ebenen, Höhlen und Sackgassen vorzubeugen, wird hier keine detaillierte Karte aufgeführt. Nach anfänglichen Beschreibungen von Schächten, die verschiedene Kreuzungen passieren und den Spielern mehrere Möglichkeiten für ihre Erkundungen liefern, kann den Spielern die Atmosphäre der unüberschaubaren Gänge und Kavernen anhand der unten aufgeführten Vorschläge (Zufallstabelle für besondere Orte und Ereignisse) vermittelt werden. Mittels eines zwanzigseitigen Würfels wird dann jeweils ein Ereignis oder ein Gang bestimmt, mit dem sich die Heldengruppe konfrontiert sieht. Markieren die Helden ihren Weg nicht, ist es nur mit einer *Orientierung*-Probe +8 möglich, in dem Labyrinth den Ausgang wieder zu finden.

ZUFALLSTABELLE BESONDERE ORTE UND EREIGNISSE

Nutzen Sie bitte 1W20 für die Zufallstabelle

Zahl Ereignis

- 1 langer Gang, der in einer T-Kreuzung endet, deren Wände mit rätselhaften Kreidesymbolen verschmiert sind
- 2 sanfte, sich schlängelnde Hohlräume mit mehreren abzweigenden Grabungsschächten, denen ein muffiger Geruch entströmt
- 3 steil abfallender Schotterabhang der in einer kleinen, natürlichen Höhle endet; *Körperbeherrschung* +3 um nicht abzurutschen und eine Probe +6 um den instabilen Abhang wieder hinauf zu kommen
- 4 enger Gang mit niedriger Decke, der sich teilweise nur auf allen vieren passieren lässt
- 5 zerklüfteter, natürlicher Hohlraum, dessen scharfkantiges Gestein sogar Leder zerschneidet (1 SP pro 2 Schritt bei der Durchquerung)
- 6 lineare Schächte mit mehreren Kreuzungen, die in alle Richtungen führen, die verblassten Kreidemarkierungen taugen kaum als Orientierungshilfen sondern sorgen vielmehr für Verwirrung
- 7 geräumige, natürliche Höhle mit unzähligen Stalaktiten und Stalagmiten, die zunächst als Sackgasse erscheint, bis mittels *Sinnenschärfe*+4 ein verstecktes Loch in ein weiteres Gangsystem entdeckt werden kann
- 8 ein unheimliches Wispern, begleitet von langgezogenem Heulen hallt durch einen hohen Gang, erst beim Weitergehen erkennt man, dass die Töne durch einen natürlichen Schacht in der Decke hervorgerufen werden
- 9 der Gang endet in einer Sackgasse (von Felstrümmern versperrt, von Wasser überflutet, tiefe Felsspalte etc.)
- 10 eine Schicht feinen, mineralischen Staubes bedeckt den gesamten Boden einer Höhle und wirbelt beim leisesten Luftzug auf. Eingeatmet ruft der Staub heftige Hustenanfälle hervor und kann auf Dauer sogar nachhaltig das Lungengewebe schädigen (2W6 SP/SR und Nachteil Kurzatmig 3)
- 11 ein akkurat gemeißelter Gang, der von dunkelgrauen Flechten überwuchert ist, welche einen sauren Geruch verströmen und ein widerlich matschiges Quietschen beim Zertreten von sich geben – sonst aber nicht weiter gefährlich sind
- 12 in einer natürlichen Höhle entdecken die Helden eine bizarre Steininformation, die aussieht wie ein in Stein gehauener Mann, erst eine magische Analyse kann verdeutlichen, dass die Figur nur eine Laune der Natur und keinesfalls eine versteinerte Person ist
- 13 in einem der langgezogenen Schächte vibriert der Boden leicht, während ein dumpfes Grollen durch den Gang hallt. Auch wenn die Phänomene in den ersten erschreckenden Augenblicken den Vorzeichen eines Erdbebens ähneln, so handelt es sich dabei lediglich um die Auswirkungen des unterirdischen Flusses, der direkt unter dem Gang verläuft

- 14 in einem durch mehrere natürliche Hohlräume führenden Gang ist die Decke von einem gallertartigen Belag befallen, ab und zu fällt einer der geruchlosen Schleimtropfen herunter und hinterlässt einen klebrigen, nur mit Seife wieder entfernbaren Film
- 15 dunkelviolett schimmernde Kristalle reflektieren in einer kleinen Höhle jedwedes Licht in irisierenden Farbenspielen, die Berührung der scharfkantigen Kristalle ist äußerst schmerzhaft (2W6 SP je Berührung) und lässt sogar in metallenen Rüstungen tiefe Kerben entstehen
- 16 an den Seiten eines Ganges wachsen mehrere knollenförmige, knapp einen Schritt durchmessende Pilze (*Pflanzenkunde* +4 identifiziert diese als Orkland-Bovist, **ZooBotanica 258**), die tunlichst mit einer erfolgreichen *Schleichen*-Probe umgangen werden sollten, um nicht eine gefährliche Sporenwolke auszulösen. Gelingt den Helden keine *Athletik*-Probe +15 um dem Sporenebel auszuweichen, entscheidet eine KO-Probe, ob die Sporen eingeatmet werden. Sollte diese der Fall sein, wird der Held von den Sporen befallen und leidet unter folgenden Auswirkungen: 2W6 Wochen ein grünlich schimmerndes Geflecht unter der Haut, das 1W3 SP/Woche erzeugt, -2 auf CH sowie eine Verhinderung der nächtlichen Regeneration hervorruft (1-4 auf W6), oder Lungenpilz die Atmung stark behindert und -2W6 permanente LeP und MU, KK, GE und KO um je 2 Punkte bis zur vollständigen Heilung kostet (5-6 auf W6). Beide Auswirkungen gelten als Krankheit der Stufe 7, doch Orks sowie Orkland-Achaz sind immun gegen die Auswirkungen der Pilzsporen.
- 17 in einem der eingestürzten Gänge sieht man die blässen Beine eines toten Tiefzwerger unter den Steinen hervor ragen, der die schlechte Konstruktion der tiefzwergerischen Schächte mit seinem Leben bezahlen musste (der Fund sieht auf den ersten Blick wie Kinderknochen aus)
- 18 in einem engen Schacht, der weder mit Holzbalken noch sonstigen erkennbaren Sicherungen bestückt ist, blitzt für einen kurzen Augenblick das Augenpaar eines neugierigen Tiefzwergerpähers auf – eher schleunigst das Weite sucht (auch hier gilt: Wenn die Helden bislang keinem Tiefzwerger begegnet sind, könnten sie ihn für ein Kind halten)
- 19 ein ansteigender Hohlraum endet in einer verwitterten Höhle, die mehrere natürliche Schächte an die Oberfläche besitzt und die zurzeit einer Gruftassel Unterschlupf bietet. Bevorzugt greift diese aus dem Hinterhalt einen allein stehenden Helden an, flüchtet jedoch in einen einsturzgefährdeten Gang, sobald sie im Kampf deutlich zu unterliegen droht

Gruftassel

Zangen:

INI 4+1W6 AT 11 PA 6 TP 1W6+3 DK H

LeP 40 RS 4 MR 13/12 WS 8 GS 4

Besondere Regeln: Doppelangriff, Hinterhalt (8)

20 eine Kreuzung führt zu einem ehemaligen Depot, das mittlerweile knietief von Brackwasser überflutet ist, grob gezimmerte Regale aus Holz sind teilweise verfault und beinhalten nur noch einige zurückgelassene Werkzeuge

Weitere hilfreiche Anregungen zur Ausgestaltung von Labyrinth und Minen finden sich auch in der Spielhilfe **Katakomben 30ff, 76ff**.

FINSTRE DIENER, TREVE VERRÄTER

Die rund 40 Personen starke Gemeinschaft der in dem Berg lebenden Tiefzwerge besteht aus Abkömmlingen der Flüchtlinge aus Umrazim. Sie trauern immer noch dem Glanz der Vergangenheit nach und streben den Aufbau eines neuen Königreiches an. Einem Befehl des Königs *Guup dem Uralten* folgend, haben sie eine Zweckgemeinschaft mit den grabenden Menschlingen geschlossen, von denen sie mit Unmengen von Gneis (Abfallprodukt des Abbaus) entlohnt wurden. Als der junge Menschling sie kaum noch bezahlte und die unglückseligen Unterhändler immer wieder mit leeren Händen zum König zurückkehren mussten, trieb Guup die eigenen Grabungen wieder verstärkt voran – fest entschlossen, hinter das Geheimnis des Reichtums der Großlinge zu gelangen.

Bei einer dieser Grabungen durchbrachen die degenerierten Bleichhule einen Gang zum Gefängnis der Smaragdspinnen. Zunächst waren die Winzlinge für die Arachniden aufgrund ihrer mangelnden Fantasie und niedrigen Intelligenz kaum mehr als Nahrung, bis sie sich die neugierigen Zwerge mittels ihrer Fähigkeit der empathischen Gedankensprache als Diener gefügig machten. Dank verlockender Versprechungen von Schätzen und Macht erlagen die Tiefzwerge ihrer Gier und folgten fortan demütig den Wünschen ihrer neuen achtbeinigen Herren. Unter ihrer Anleitung gelang es den Zwergen, die drei verbliebenen Minenbewohner zu überwältigen und stets für Nahrungsnachschub sowie neue „Träumer“ zu sorgen.

Um von der Mine aus die Wohnsiedlung der Tiefzwerge zu erreichen, muss man die weiterführenden Gänge hinter der Holztür im östlichen Bereich (1.10) der Haupthöhle betreten, bis man einigen verschlungenen Gängen folgend (Ausgestaltung siehe Zufallstabelle „Besondere Orte und Ereignisse“) in das Revier der Kolonie vorstößt. Erste Spuren der tiefzwerghischen Ansiedlung sind in einer weiträumigen Höhle zu finden, in deren Mitte ein stiller schwarzblauer See ruht. Einige stümperhaft geknüpfte Netze und einfache Angeln zeugen von der Anwesenheit primitiver Bewohner. Weitere Spuren (*Fahrtensuchen +5*) führen in ein Gangsystem mit niedriger Decke (1,40 Schritt), das kaum mehr Platz für ein Kind bietet (ca. 1,20 Schritt im Durchmesser) und relativ dilettantisch angelegt ist – mit beängstigend vielen Einbruchstellen.

Es ist äußerst unwahrscheinlich, dass die Helden (ohne größere Gemetzeln) bis in die eigentliche Siedlung vorgelassen werden, sodass ihnen die weiteren Ausgänge der tiefzwerghischen Schächte an die Oberfläche wohl verborgen bleiben. Die beiden versklavten Jugendlichen verschweigen die Zwerge wohlweislich und sofern die Helden nicht in die Nähe der

Wohnhöhlen gelangen, werden sie auch kaum einen Blick auf sie erhaschen können.

Selbstverständlich sind die Zwerge keinesfalls über Besucher in „ihrer“ Mine erfreut, da sie sich vor dem Zorn ihrer neuen Herren und um ihre neu erworbenen Schätze fürchten. Zunächst sorgen sie für plötzliche Stolleneinbrüche oder unheimliche Geräusche. Dabei bemühen sie sich weitestgehend unsichtbar zu bleiben, zumindest so lange wie die Großlinge weder den Spinnen noch ihren Wohnhöhlen zu nahe kommen. Eine direkte Kontaktaufnahme ist außerdem durch ihre eingeschränkten linguistischen Fähigkeiten erschwert. Abgesehen von ihrem König verständigen sich die Tiefzwerge in einem archaischen Rogolan, lediglich die ehemaligen Minenhelfer unter ihnen beherrschen einige knurrige Laute auf *Garethi* (TaW 2-3).

Die bleichen, haarlosen Gestalten sind merklich kleiner als ein normaler Angroscho und tragen allesamt abgewetzte und verdreckte Lumpen. Offenes Feuer und die Nennung von Angroschs Namen lassen sie in blinder Panik flüchten, wenngleich sie sich in die Enge getrieben in hinterhältige Widersacher verwandeln können. Ehrgefühl ist ihnen völlig fremd und trotz ihrer Einfältigkeit verstehen sie es, jede noch so kleine Chance zu ihrem Vorteil zu nutzen. Da die Helden für sie eine schwer einzuschätzende Gefahr darstellen, versuchen die Tiefzwerge ihnen zunächst zu schmeicheln und sie mit gespielter Kooperation in Sicherheit zu wiegen – nur um sie bei der nächstbesten Gelegenheit an die Spinnen auszuliefern.

Spätere Verhandlungen mit den degenerierten Zwergen haben mit der Zurschaustellung von brutaler Überlegenheit in Kombination mit Versprechungen von „Schätzen“ die größten Erfolgchancen. Grundsätzlich ordnen sich die Tiefzwerge dem Stärkeren unter und wagen auch keine Hinterlist, wenn sie mit unangenehmen Konsequenzen für ihre Gemeinschaft rechnen müssen. Solange die ausgehandelte Lösung den Zielen des Königs (Aufbau eines prachtvollen Königreiches) nicht im Wege steht, ist eine Zusammenarbeit durchaus im Bereich des Möglichen.

Tiefzweig

Biss:

INI 6+1W6 AT 8 PA 7 TP 1W6 DK H

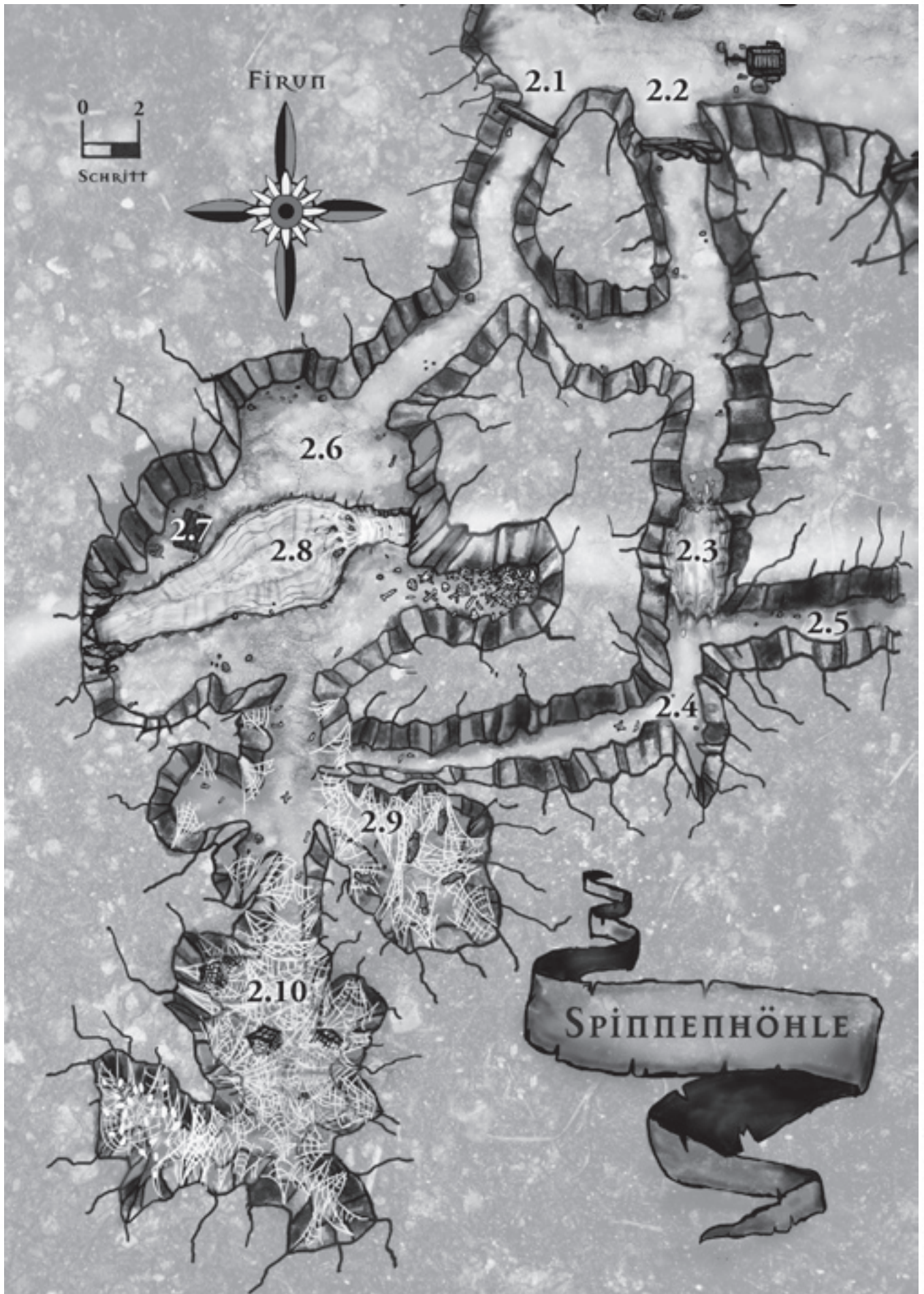
Messer:

INI 6+1W6 AT 6 PA 7 TP 1W6+2 DK H

LeP 25 RS 1 MR 6 WS 6 GS 6

DIE VIELÄUGIGEN HERRSCHER DER MINEN

Von der westlichen Holztür (2.1) der Haupthöhle aus, erlangt man Zugang zu dem abgetrennten Bereich der Spinnenkolonie. In den abzweigenden Gängen geht ein Weg westwärts zu einer großen natürlichen Kaverne (2.6) ab, während der östliche weiter in verschiedene Gänge führt. In Richtung Norden stößt man auf den zugengelagerten Ausgang (2.2), den man schon vom Innern der Haupthöhle aus entdecken konnte. Südwärts endet der teilweise natürliche Schacht an einer überfluteten Stelle (2.3). Auf der gegen-



überliegenden Seite ist mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 sowohl gen Westen (2.4) als auch gen Osten (2.5) ein schmaler Gang zu erkennen, bei dem es sich um die Zugangsschächte der Tiefzwerge handelt. Über diese Verbindung zu den Spinnenhöhlen transportieren die Tiefzwerge die (teilweise) bewusstlosen Opfer zu ihren achtbeinigen Herren und sind gleichzeitig vor den Attacken der Smaragdspinnen sicher. Der Gang im Westen führt direkt in das Zentrum der Spinnenkolonie, während man ostwärts tiefer in das Gebiet der Bleichhule gelangt. Die Gänge haben in der typischen Bauweise der Tiefzwerge nur einen geringen Durchmesser, sodass man sich als Mensch nur kriechend fortbewegen kann. Um die Eingänge zu erreichen, ist erst das eiskalte Wasser des Nebenarmflusses mit einer *Schwimmen*-Probe +2 zu überwinden.

2.6) Natürliche Kaverne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Mitte der weitläufigen Tropfsteinhöhle wird sämtliches Licht von der spiegelnden Oberfläche eines nachtschwarzen Sees reflektiert. Von Osten her wird dieser von einem träge plätschernden Wasserlauf des unterirdischen Flusses gespeist. Leise Tropfgeräusche hallen durch die mächtige Kaverne, die der See wie eine natürliche Barriere teilt. Am nordwestlichen Uferand ruht ein großer, dunkler Schatten, vermutlich eine hölzerne Konstruktion.

Der Wasserfall (2.8) stürzt nur wenige Finger in die Tiefe und lockt mit seiner Bewegung die wenigen im See lebenden Fische an. Am nördlichen Ufer liegt ein massives Floß (2.7) mit mehreren Seilen, das von Raul und seinen Spießgesellen für den Transport der Spinnen und deren Nahrung benutzt wurde. Im südöstlichen Teil der Höhle zweigt eine Sackgasse ab, die von den Spinnen mittlerweile mit den Knochenüberresten von Tieren und zwei Menschen angefüllt wurde.

DIE SPINNEKOLONIE

Die Gänge südwärts führen tiefer in das Reich der Spinnen hinein, an manchen Stellen kann man Spuren ihrer Extremitäten im Staub der früheren Grabungsarbeiten sehen. Stellenweise glitzern im Fackellicht auch silberne Fäden am Boden und den Wänden, die auf die Anwesenheit der arachnoiden Bewohner hinweisen. In einer Grotte (2.10) lagern die eingesponnen Opfer der Smaragdspinnen, die mittels vorverdauten Fischbreis versorgt und zur Unterhaltung der Spinnenweibchen am Leben erhalten werden. Derzeit ruhen hier die Alchimistin *Neetya*, der Phexakoluth *Fuchas*, der Pelzhändler *Kilian*, die Kutscherin *Lilian* sowie die Kräuterfrau *Myria*. Ihre Körper haben sich mittlerweile apathisch mit ihrem Schicksal abgefunden, während sich ihr Geist immer tiefer in den erzwungenen Träumen und Visionen zu verlieren droht. Werden die Netze aufgeschnitten, steigt sofort ein unangenehmes Duftgemisch von Fischbrei, abgestandenem Schweiß und Fäkalien auf. Die Augen der

Opfer sind weit aufgerissen, doch bei keinem ist eine Pupille zu erkennen und dem Traumschlaf sind die Unglücklichen vor Ort nur mit Fingerspitzengefühl und den passenden Fähigkeiten (*Heilkunde Seele* +6, HARMONIESEGEN, TRAUMGESTALT etc.) zu entreißen. Vertrödeln die Helden allzu viel Zeit (ab Tag 5 nach ihrer Beauftragung), finden sie die Kutscherin nur noch tot vor, während zwei Tage später der Phexakoluth endgültig dem Wahnsinn verfällt.

Im südlichsten Bereich des Gang- und Höhlensystems befindet sich das eigentliche Zentrum der Smaragdspinnenkolonie. Die trockene Luft riecht abgestanden und die Geräusche der klickenden Beißwerkzeuge der großen Tiere sorgen nicht unbedingt für eine gemütliche Atmosphäre. Die Weibchen der „Siedlung“ halten sich ausschließlich in den Höhlen 2.9 und 2.10 auf, dabei legen sie ihr besonderes Augenmerk auf den mit unzähligen Netzen gesicherten Gang, der in der Bruthöhle endet. Auch der Boden der großen Höhle (2.10) ist vollständig von stabilen Netzen bedeckt, welche die Bewegung anderer Lebewesen merklich einschränken (GS-2, AT/PA-Abzüge von -2). Außerdem kann man die Überreste von Käfigen erkennen, die früher als Gefängnis für die Spinnen gedient haben. Derzeit leben noch drei Weibchen und zwei Männchen in dem abgeschotteten Höhlensystem, während in der Bruthöhle schon viele Hunderte von Eiern auf ihr Schlüpfen warten. Die Helden sollten die Intelligenz der achtbeinigen Geschöpfe nicht unterschätzen. Die Spinnen verteidigen ihre Wohnhöhlen aggressiv und bis auf den letzten Blutstropfen gegen die Eindringlinge, andererseits sind gerade die weiblichen Tiere

Smaragdspinne

Biss:

INI 6+2W6	AT 8	PA 7/9*			
TP 1W6+2 (+Gift)** / 1W6+3*			DK H		
LeP 20/25*	RS 2	MR 12/10*	WS 7	GS 9/6*	

Besondere Regeln:

) Die Werte vor dem Schrägstrich gelten für die Männchen, die dahinter für Weibchen. Die Weibchen vermögen Gefühle und sogar Gedankenbilder zu empfangen und kommunizieren mittels Telepathie (funktioniert wie ein SENSIBAR mit 20 ZfP). Die Männchen besitzen „lediglich“ die Fähigkeit unbewusst ihre Gefühle auszusenden.

Verhalten im Kampf: Die Weibchen halten sich meist zurück um das Nest zu schützen, sind dort aber doppelt so gefährliche Gegner, da sie sehr aggressiv vorgehen und mit dem Terrain bestens vertraut sind. Die Männchen senden im Kampf eine intensive Welle von Hass aus, welche die Sinne der Gegner verwirrt (Erschwernisse von +2/+4 auf Eigenschafts-/Talent-Proben) sofern diesen nicht eine *Selbstbeherrschung*-Probe +3 gelingt. Überwältigte Gegner werden sofort in die Spinnenkolonie geschleppt und als Ersatz für die „verschlissenen“ Träumer eingesetzt.

***) *Gift: Wirkung:* KO-Probe/KO-Probe-3 sonst droht Ohnmacht, die KO-Probe wird bei jedem weiteren Biss um 1 Punkt erschwert; *Beginn:* Sofort; *Dauer:* 2W6/1W6 SR; *Stufe:* 10 (tierisches Gift).

Das Gift kommt bei jedem Biss zum Tragen und bewirkt im Gegensatz zu ihren „wildem“ Verwandten keinen körperlichen Schaden beim Opfer, sondern lässt es in einen komaähnlichen Zustand fallen. Während das Opfer meint, immer noch wach zu sein, versetzt das Gift es in einen Rauschzustand, in dem sich Halluzinationen und Erinnerungen erschreckend realistisch vermengen (Realitätsdichte 18-25).



an den intelligenten Lebewesen besonders interessiert. Denn diese sind in der Lage, in die fremdartige Gedankenwelt anderer Wesen einzutauchen und sich an den faszinierenden Bildern im Kopf der Fremden zu ergötzen. Nur wenige Personen würden wohl freiwillig den ganzen Tag als „Unterhalter“ der Spinnentiere agieren und so halten diese ihre unglücklichen Opfer in einem festen Kokon gefangen. Mit ihren telepathischen Fähigkeiten und in Kombination mit dem Gift der Männchen versetzen sie die Opfer in einen Traumschlaf, der nicht einmal bei der Versorgung mittels Fischbreis unterbrochen wird. Leider sind die wenigsten Personen stark genug, um unter dem Druck der fordernden Arachniden ständig neue Träume und Fantasien in ihrem tranceartigen Zustand zu „entwerfen“. Diese „Träumer“ verlieren im Laufe der Zeit fast alle den Bezug zur realen Welt und werden wahnsinnig, sofern ihr Körper nicht schon vorher zusammenbricht.

Eine mögliche Alternative zu dem gefährlichen Angriff auf die Spinnen sind Verhandlungsversuche mit den weiblichen Tieren. Besonders wichtig ist den Arachniden dabei, dass sie weiterhin mit tierischer Nahrung und Träumen versorgt werden. Mit entsprechend guten Argumenten kann aber auch ein Verlassen aus der Mine für sie ein akzeptables Angebot darstellen.

AUSKLANG

Es obliegt nun der Heldengruppe, wie sie mit den Geheimnissen der Mine umzugehen gedenkt. Fakt ist, dass sie bei einer Rückkehr nach Lowangen und einem entsprechenden Gespräch mit der Phexkirche die neuen Besitzer der Mine sein werden. Zwar sind hier kaum noch Aquamarine zu erbeuten, allerdings stellt auch das Abfallprodukt Gneis als Baustoff in dem aufstrebenden Handelszentrum Lowangen eine mögliche (wenn auch nicht allzu wertvolle) Ressource dar. Schwieriger wird es allerdings, die Mine im Gebiet der Drughash-Orks zu sichern und sich gleichzeitig gegen die Tiefzwerge zu behaupten. Besonders wenn der Kriegertrupp der Orks entkommen konnte oder vor Ankunft der Helden die Mine verlassen hat, wird es fast unmöglich sein, diese gegen die aggressiven Attacken der menschenfeindlichen

Drughash zu sichern. Gelingt es jedoch durch Verhandlungen, Geleitschutz oder andere gute Ideen die Mine zu sichern, können durch den Gneisabbau in einem Götterlauf etwa 40 Dukaten im Monat erzielt werden (Kosten für Minenarbeiter, Steuern und sonstigen Abgaben eingerechnet). Gelingt es den Helden, die Alchimistin Neetya den Netzen ihrer Traumwelt zu entreißen, versucht diese sich zunächst in gespielter Wahnsinn zu flüchten, um einer peinlichen Befragung zu entgehen. Mit vergleichender *Menschenkenntnis*-Probe +7 (da 7 TaP* aus der *Überreden*-Probe der Alchimistin) ist ihre List zu durchschauen. Nach direkter Konfrontation mit ihrem Schwindel wird sie sehr bemüht sein, sich selbst im besten Licht darzustellen und Raul den größten Anteil der Schuld zuzuweisen. Allerdings kann man ihre Rolle in der Geschichte über die Tagebuchaufzeichnungen Rauls schnell herausfinden. Von ihr können die Helden auch von den beiden Helfern Bobbert und Wilko erfahren, die ebenfalls von den Tiefzwerge überwältigt wurden, aber nicht in den Spinnenkokon zu finden waren. Die Überreste der beiden konnten die Helden in den Gangsystemen finden.

Wird die gefährliche Rezeptur der Traumdroge an offizielle Stellen übergeben (Magistrat Lowangen), sprechen diese sogar eine Belobigung aus und die Recken erhalten nun schon nach einem Jahr Aufenthalt innerhalb der Mauern Lowangens das Bürgerrecht zugesprochen. Ganz sicher haben sie sich das Wohlwollen der hiesigen Phexkirche gesichert und je nach Umgang mit ihren Erkenntnissen einen guten Ruf bei einigen Leuten innerhalb der Stadt erworben. Fuchas wird den Helden für seine Rettung dankbar sein, ebenso die anderen Geretteten. Der Akoluth wird keinen Anspruch auf die Mine erheben, bietet sich aber gerne als Verwalter an.

BELOHNUNG

Außerdem verdienen die Recken für ihre Erlebnisse **250 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Sinnenschärfe*, *Fahrtensuchen*, *Tierkunde* und weitere nach Ermessen des Spielleiters.

ZEITSTRAHL

Zeitstrahl ausgehend vom Datum der Beauftragung

- vor rund 70 Jahren: Lonnert entdeckt Aquamarinvorkommen
- vor rund 65 Jahren: Lonnert errichtet den Grundstock der Mine und beginnt mit dem Abbau
- vor rund 30 Jahren: Verhandlungen mit Tiefzwerge und ihre Anwerbung als Arbeiter
- vor etwa 5 Jahren: Mine erschöpft sich langsam
- vor etwa 2 Jahren: Raul gelangt an das Traumelixier, Neetya beginnt mit der Analyse
- vor 6 Monaten: Minenarbeit ruht, erste Experimente mit Minenarbeitern beginnen
- vor 3,5 Wochen: Tiefzwerge überwältigen die Minenbewohner
- vor 10 Tagen: Lonnert verstirbt, Raul schickt erste Brieftaube
- vor 9 Tagen: Fuchas bricht zur Mine auf
- vor 5 Tagen: Fuchas wird ein Opfer der Tiefzwerge
- vor 3 Tagen: Raul sendet die zweite Brieftaube aus – auch sie bleibt unbeantwortet
- vor 1 Tag: Orks folgen dem Fall des Sternengoldes und finden die Mine
- Start des Abenteuers: Helden werden beauftragt, Raul flüchtet zur Mine
- 2,5 Tage danach: Raul erreicht die Minen und wird von den Orks ermordet

- 5 Tage danach: Orks verlassen die Höhle, die Kutscherin stirbt
- 7 Tage danach: Fuchas wird endgültig wahnsinnig

SCHLÜSSEL

Fundort: Einst ein Kleiderschrank mit doppeltem Boden, heute in der Schatzkammer des Tempels

Änderungen im Abenteuer: Hier ist nur wichtig, dass die Helden die Spur bis nach Lowangen verfolgen und die Phexgeweihten ihre Bemühungen bemerken. Sie können im Prinzip den Einstieg abändern und anstatt der phexgefälligen Prüfungen die Helden direkt mit der Suchmission beauftragen. Die Tempelvorsteherin stellt ihnen dann als Belohnung den Schlüssel in Aussicht.

Phelicitas: Sie wird die Helden beobachten und wenn sie bislang das Gefühl hatte, die Gruppe sei ihr überlegen, wird sie einen Schwarzmagier von der Halle der Macht anwerben. Dieser kann versuchen, einen der Helden zu beherrschen und somit an Informationen oder gar an die Schlüssel der Helden zu gelangen.



GRAB DES GRAUENS

VON ROMAN BERING

Stichworte zum Abenteuer: ein altes Grabmal im Bornland, Hinterlassenschaften eines Nekromanten
Ort: Bornland
Zeit: Ingerimm 1032 BF (beliebig)
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel
Erfahrung (Helden): Experte

Alternative Spielorte und -zeiten

Obwohl das **Grab des Grauens** in der vorliegenden Form im Bornland des Jahres 1032 BF spielt, lässt es sich ohne größere Anpassungen grundsätzlich zu jeder Zeit und in jeder Region ohne allzu starke Zentralgewalt problemlos spielen.

WAS ERWARTET DIE HELDEN?

In **Grab des Grauens** müssen die Helden in eine alte Grabstätte eindringen, um dort eine lang vergessene, böse Macht endgültig zu vernichten. Dabei gilt es, Feinde zu besiegen und Fallen zu überleben.

HINTERGRUND

YMRAS SEITEN – WAS BISHER GESCHAH

Im Jahre 812 BF ernannte sich der mächtige Magier und Nekromant *Vigo Akerak* zum „Herrscher der Lebenden und der Toten“, bezog mit seinem Zirkel ein verlassenes Lustschloss am Ostrand des Bornwalds und begann, von dort aus das Umland zu terrorisieren. Das Schloss ließ er von lebenden, untoten und dämonischen Dienern zu einer Burg ausbauen und weitläufig unterkellern. Tief unter der Burg wurde zusätzlich eine nach dem Vorbild altulamidischer Magiergräber gestaltete, mit tödlichen Fallen und anderen Gefahren gespickte Grabanlage geschaffen, in der Vigo seinen wertvollsten Schatz versteckte: Einen schwarzen Kristall, einen Fokus, der einen Teil von Vigos Lebenskraft beinhalten sollte. Durch diese Maßnahmen wollte Vigo ewig leben.

Erst im Jahre 966 BF beendeten tapfere Rondrianer das Treiben des anscheinend alterslosen Vigo, indem sie die Burg überraschend angriffen, in Brand setzten und alle Bewohner erschlugen. Nur Vigo war es dank seines Kristalls möglich, nach seinem Tod als Geist weiterzuexistieren. Doch nicht alles verlief so, wie er es geplant hatte: Er war an den schwarzen Kristall gebunden und daher unfähig, sich weit von ihm (und damit von der Ruine) zu entfernen. Bis zum Jahre 1029 BF musste er ausharren, als endlich *Gorm Ghune*, ein aus *Warunk* stammender und durch Visionen ins Bornland geleiteter Nekromant, zu der Ruine gelangte. Im Austausch gegen Vigos Wissen hilft Gorm ihm seitdem dabei, wieder einen Körper zu erhalten. Hierzu entführen Gorm und seine Handlanger Reisende und erpressen von nahe gelegenen Dörfern Vorräte und Geld. Dabei gehen die Schurken vorsichtig und regional weiträumig vor, um nicht zu früh zu viel Aufmerksamkeit auf ihre Machenschaften zu lenken.

FATAS SEITEN – WAS GESCHEHEN WIRD

Die Helden werden auf ihrer Reise durch das Bornland um Hilfe gebeten, da diverse Leute verschwunden sind – so vermisst beispielsweise eine Schmiedin aus Rodebrannt einen Köhler, der ihr sonst immer zuverlässig Kohle für ihre Schmiede geliefert hat. Bei ihren weiteren Recherchen begegnen sie dann am östlichen Randgebiet des Bornwalds einem verzweifelten Bewohner des Dorfs *Schwarzmos*, der sie um Hilfe bittet: Seine Tochter und seine Frau wurden kürzlich an Gorm und seine Spießgesellen ausgeliefert. Wenn die Helden sich bereit erklären, die Familie des Bauern zu retten, erhalten sie auf dem Weg zum Schloss von einem alten Druiden Hinweise darauf, was in und unter der alten Ruine vor sich geht und auch darauf, wie Vigo vernichtet werden kann. Nach der Ankunft bei der Ruine müssen sie nicht nur gegen die Bewohner der Anlage bestehen, sondern auch an den diversen Fallen vorbeikommen, um schließlich Vigos schwarzen Kristall zu finden und zu zerstören.

AUSWAHL DER HELDEN

Die Gruppe sollte überwiegend aus sehr erfahrenen Kämpfern und Magiern bestehen. Zudem ist die Unterstützung eines Helden, der sich auf das Öffnen von Schlössern versteht, dringend erforderlich. Stark gesellschaftlich orientierte Helden werden an diesem Abenteuer wenig Freude haben. Das Abenteuer ist mit dem Gedanken konzipiert worden, dass es auch sehr erfahrene Helden noch fordern soll. Sollten Sie **Grab des Grauens** mit einer weniger erfahrenen Gruppe spielen wollen, müssen Sie die Werte der Gegner sowie die Gefährlichkeit der Fallen entsprechend anpassen. Auch die Belohnungen und Schätze, die die Helden insbesondere am Ende des Abenteuers erhalten, sollten gegebenenfalls für unerfahrenere Gruppen angepasst werden.

KAPITEL I: DAS ABENTEUER BEGİNNT ...

... AUF DER REISE

Warum sich die Helden im Bornland aufhalten, ist dem Meister überlassen. Vielleicht haben sie einen Händler aus Festum begleitet, wollen Freunde in *Pervin* oder *Jagotin* (aus dem Abenteuer **Die Braut des Bronnjaren** in der Anthologie **Rittererbe**) besuchen, oder sie befinden sich lediglich im Rahmen eines anderen Abenteuers auf der Durchreise. Jedenfalls sollten die Helden sich am frühen Mittag des 11. Ingerimm 1032 BF im Bornland befinden, damit es zu den nachfolgend beschriebenen Begegnungen kommen kann.

ALTERNATIVE EINSTIEGE

Es ist natürlich auch möglich, **Grab des Grauens** direkt mit einem anderen Abenteuer im Bornland – zum Beispiel mit **Die Braut des Bronnjaren** – zu verknüpfen, indem beispielsweise statt der vorge schlagenen vermissten Personen ein Bewohner *Pervins* oder *Jagotins* von *Gorms Schergen* gefangen genommen worden ist. Idealerweise sollte es sich bei der vermissten Person um eine Bekanntschaft der Helden handeln, sodass diese einen guten Grund haben, der Sache nachzugehen.

DER WEG INS ABENTEUER I: DIE FAMILIE HOLLEROW

Auf ihrem Weg durch das Bornland kommen die Helden während eines heftigen Regenschauers zu einem großen Gehöft, das von der Leibeigenenfamilie *Hollerow* (siehe **Dramatis Personae** auf Seite 117) bewirtschaftet wird. Das als Hallenhaus erbaute Gehöft (siehe **Ritterburgen 74** für einen Grundriss) liegt an der Straße von Festum nach Norburg und ist ungefähr sechs Wegstunden von Rodebrannt entfernt – ob in nördlicher oder südlicher Richtung, sollten Sie in Abhängigkeit von der Reiseroute der Helden so bestimmen, dass die Helden Rodebrannt noch nicht durchquert haben. Die *Hollerows* werden schnell auf die Reisenden aufmerksam und bieten ihnen an, in dem Gehöft einzukehren, bis der Regen nachgelassen hat. Ganz traviagefällig setzen sie den Helden auch warmen Eintopf in der guten Stube vor; *Oswin Hollerow* bringt gegebenenfalls vorhandene Tiere der Helden in den Stall.

Die Stimmung in der Familie ist gedrückt, da der älteste Sohn *Hanjow* seit einem Monat verschwunden ist. Dass insbesondere *Alinja* und *Maris Hollerow* sehr von etwas belastet sind (tiefe Augenringe, nervöses Zittern), können die Helden mit einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe feststellen; sprechen die Helden dies nicht von sich aus an, wird *Alinja* sie beim Eintopf über ihre Sorgen informieren:

☛ Man hat mit der Einladung nicht nur den Geboten der Herrin *Travia Genüge* tun wollen, die Familie erhofft sich auch Hilfe von den Helden, da *Hanjow*, der älteste Sohn der Familie, seit fast einem Monat verschwunden ist.

☛ *Hanjow* war stets mit dem Leben als leibeigener Bauer unzufrieden und hatte Flausen im Kopf; er wollte herumreisen und mehr als nur den bauerlichen Alltag erleben. Am Morgen des 13. *Peraine* ist er dann ohne ein Wort des Abschieds verschwunden.

☛ *Tineke Hollerow* vermutet, dass ihr Bruder nach *Rodebrannt* aufgebrochen ist, um dort ein Noviziat im *Perainetempel* zu beginnen (*Rechtskunde*-Probe +2: Dies ist einer der wenigen sicheren Wege, um aus der Leibeigenschaft zu entkommen, siehe **Schwarzer Bär 45**). Er hat in der Vergangenheit hin und wieder derartige Andeutungen gemacht. Ein von den *Hollerows* befragter Reisender, der aus Richtung *Rodebrannt* kam, hat zudem behauptet, *Hanjow* in *Rodebrannt* gesehen zu haben.

☛ Die Familie bittet die Helden, in *Rodebrannt* nach *Hanjow* zu suchen und ihn wieder zurück zum Hof zu bringen, bevor ihr *Bronnjar Hanjows* Verschwinden bemerkt. Sie können den Helden eine ziemlich genaue Beschreibung von *Hanjow* geben. Eine Entlohnung können die *Hollerows* als arme Leibeigene nicht bieten. Sollten die Helden ankündigen, dass sie der Bitte der Familie nicht ohne Gegenleistung entsprechen wollen, so ist dies für den weiteren Verlauf des Abenteuers unerheblich, da es in *Rodebrannt* einen weiteren Abenteureraufhänger gibt.

☛ Der alte *Panek Hollerow* wird während des Gesprächs stumm seinen Eintopf essen und nur gelegentlich mit verwirrter Stimme dazwischenplappern:

„*Hanjow*? Den habe ich lange nicht mehr gesehen – wurde er vom *Riesen Milzenis* geholt?“

„Vielleicht haben ja auch *Wölfe* den Jungen gerissen – oder *Sumpfranzen*.“

„*Damals*, als noch der *Hexer vom Bornwald* umging, sind viele Leute verschwunden!“

Mit dem „*Hexer vom Bornwald*“ ist *Vigo* gemeint; sollten die Helden diesbezüglich nachfragen, können die *Hollerows* bestätigen, dass es angeblich vor langer Zeit einen finsternen *Magier* am Rande des *Bornwalds* gab, der das Umland terrorisierte, bis ihn tapfere Streiter der *Rondrakirche* stellen konnten.



ІН РОДЕВРАПІТ

Unabhängig davon, ob die Helden nach Hanjow suchen wollen oder nicht, werden sie schließlich weiterreisen und Rodebrannt (siehe auch **Schwarzer Bär 73**) erreichen.

Rodebrannt für den eiligen Leser

Einwohner: 1.400

Wappen: rote geflügelte Rondra auf goldenem Schild

Herrschaft/Politik: Stadtvogt Linjan von Hattenfurt

Garnisonen: 1 Banner Ilmensteiner Gardisten

Tempel: Rondra, Hesinde, Peraine, Phex, Prais, Rahja, Travia, Tsa

Wichtige Gasthöfe/Schenken: in Oberrodebrannt Hotel *Alte Schanze* (Q7/P7/S16), Haus *Nordland* (Q6/P7/S26), in Niederrodebrannt *Jägersmann und Wilder Keiler* (Q4/P4/S16), *Deichselbruch* (Q3/P3/S16)

Stimmung in der Stadt: Von regem Betrieb erfüllte Stadt, die aufgrund der hohen Tempeldichte nicht nur von vielen durchreisenden Kaufleuten, sondern auch von vielen anderen Reisenden stark frequentiert wird; geteilt in das von einer mächtigen Stadtmauer umgebene, reiche Oberrodebrannt mit seinen Tempeln und Schreibstuben einerseits und das ärmliche Niederrodebrannt, in dem es viele Spelunken und Bordelle gibt, andererseits.

Was die Rodebrannter über ihre Stadt denken: Ein guter Ort. Der Handel floriert, der Adel und die Götter meinen es gut mit uns.

Im Folgenden wird skizziert, wo und zu welchen Themen die Helden Informationen in Rodebrannt erhalten können. Durch diese Hinweise sowie den zweiten Abenteueraufhänger sollten die Helden ihre Weiterreise möglichst nach Westen in Richtung Schwarzmos fortsetzen. Sollte dies nicht gelingen, müssen Sie den weiteren Verlauf entsprechend anpassen (zum Beispiel müsste die Begegnung mit *Pedder Bornski*, siehe Seite 100, verlegt werden).

MÖGLICHE İNFORMATIONEN ZU HANJOW

Wenn die Helden sich beim Perainetempel oder einem anderen der zahlreichen Tempel nach Hanjow erkundigen, kann man ihnen nicht weiterhelfen; einen jungen Mann, auf den die Beschreibung passt, habe man nicht gesehen.

Allerdings können die Helden, wenn sie sich in den Gassen und Spelunken Niederrodebrannt umhören, mit einer *Gassenwissen*-Probe +2 in Erfahrung bringen, dass ein junger Mann, der so aussieht, sich vor einigen Wochen für ein paar Tage in Rodebrannt aufgehalten hat. Er war in Begleitung einer hübschen, rothaarigen, aber im Gesicht auch leicht vernarbten Frau (*Lyn Faic*, siehe **Dramatis Personae** auf Seite 119) und hat wahrscheinlich mit ihr die Stadt wieder verlassen. Bei einer gelungenen *Gassenwissen*-Probe +5 können die Helden von einem alten Bettler für drei Heller noch die Information erhalten, dass diese beiden Personen am 19. Peraine westwärts Richtung Schwarzmos aufgebrochen sind.

MÖGLICHE İNFORMATIONEN

ZUM „HEXER VOM BORNWALD“

Falls die Helden durch die Andeutungen des alten Panek Hollerow neugierig geworden sein sollten und sich in Rodebrannt über den „Hexer vom Bornwald“ informieren wollen, kann man ihnen im Hesinde- oder im Rondratempel weiterhelfen. Sie können dort Folgendes erfahren:

☛ Es hat vor fast hundert Jahren tatsächlich einen mächtigen Magier namens Vigo Akerak nahe des Bornwalds gegeben, der mit seinem Zirkel das Umland in Angst und Schrecken versetzte. Über ihn und seine Geschichte ist nicht viel bekannt, man weiß aber, dass er und seine Handlanger von tapferen Rondrianern besiegt worden sind.

☛ Die Ruine seiner geschleiften Burg befindet sich nach wie vor am Rande des Bornwalds und wird vom Volk abergläubisch gemieden, da dort noch immer Geister und Dämonen umgehen sollen.

☛ Auch ein sehr alter Mann, der am Rande des Bornwalds unweit der Burgruine lebt, wird gelegentlich als „Hexer vom Bornwald“ tituiert, obwohl es sich bei ihm wahrscheinlich nur um einen naturverbundenen Eremiten handelt (gemeint ist der alte Druide *Olko*, siehe 102 und **Dramatis Personae** auf Seite 118).

DER WEG İNS ABENTEUER 2:

EINE SCHMIEDİN BRAUCHT KOHLE

Während die Helden sich in Niederrodebrannt aufhalten, werden sie früher oder später von *Peranka Ruderow* angesprochen und um Hilfe gebeten. Peranka arbeitet in Rodebrannt als „Schmiedin für alle Fälle“; sie beschlägt nicht nur als Grobschmiedin die Pferde von Durchreisenden neu, sondern repariert und schmiedet auch Rüstungen und Waffen. Für ihr Schmiedefeuere lässt sie sich bevorzugt vom Köhler *Tannjew*, der einige Kohlemeiler in der Nähe des Dorfs Schwarzmos betreibt, mit Kohle beliefern. Eigentlich hatten sie vereinbart, dass Tannjew am 4. Ingerimm wieder eine Wagenladung Kohle vorbeibringen sollte; er ist jedoch bislang nicht aufgetaucht. Da er Peranka über all die Jahre der Zusammenarbeit stets zuverlässig beliefert hat, ist sie nunmehr in Sorge, dass ihm etwas zugestoßen sein könnte. Sie bittet die Helden daher, seine Hütte in der Nähe des Dorfes Schwarzmos aufzusuchen und herauszufinden, was Tannjew aufgehalten hat. Zur Belohnung bietet sie an, unentgeltlich einem der Helden eine persönliche Waffe anzufertigen.

DIE WEITERREISE GEN SCHWARZMOS

Nach dem Aufenthalt in Rodebrannt steht zu hoffen, dass die Helden in Richtung Schwarzmos aufbrechen, um das Schicksal von Hanjow und/oder Tannjew aufzuklären. Bei einigen Gruppen genügen vielleicht auch einfach die Gerüchte über den von Geistern und Dämonen heimgesuchten Hügel mit der Burgruine; in solchen Fällen sollte der Meister diesen Einstieg über zusätzlich eingestreute Gerüchte und Hinweise entsprechend forcieren.

Für den weiteren Verlauf der Handlung ist es weniger wichtig, warum die Helden in Richtung Schwarzmos reisen. Das Dörfchen Schwarzmos ist ungefähr anderthalb Tagesreisen von Rodebrannt entfernt; der Weg führt durch eine hügelige, stark bewaldete Gegend. Im Laufe der Reise sollte es zu der folgenden Begegnung kommen:

DER WEG INS ABENTEUER 3: SCHREIE!

Auf ihrer Reise werden die Helden auf verzweifelte, von knurrenden Lauten unterbrochene Hilfeschreie aus einem nahen Waldstück aufmerksam. Folgen die Helden dem Lärm, kommen sie zu einer kleinen Lichtung, wo sich ein aus mehreren Wunden blutender Mann in ärmlicher Kleidung mit einer Holzfälleraxt gegen vier hungrige Rauwölfe (**ZooBotanica 188**) verteidigt. Greifen die Helden auf seiner Seite in das Geschehen ein, brechen die Wölfe ihren Angriff ab und fliehen.

Rauwolf

Biss:

INI 9+1W6 AT 10 PA 7 TP 1W6+3* DK H

LeP 23 AuP 100 RS 2 MR 1 WS 6 GS 12 GW 5

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (4)

*) In einem Rudel Wölfe befindet sich mit 5 % Wahrscheinlichkeit ein infiziertes Tier, das entweder den *Raschen Wahn* (1–15 auf 1W20) oder die *Tollwut* (16–20) verbreitet. Wer von einem solchen Tier gebissen wird, erkrankt, wenn kein KO-Wurf gelingt.

Nachdem die Helden den erschöpften Mann ein wenig aufgepäppelt haben, wird er ihnen danken und mit brüchiger, verzweifelter Stimme Folgendes erzählen:

☛ Sein Name ist *Pedder Bornski*, er ist ein Holzfäller aus dem kleinen Dorf Schwarzmos (**Schwarzer Bär 61**) am Rande des Bornwalds.

☛ Er schlägt sich hier allein durch den Wald, weil er dringend Hilfe braucht. Schwarzmos wird seit knapp zwei Jahren von einem finsternen Magier heimgesucht, der regelmäßig Tribut (Gold, Lebensmittel) fordert und das Dorf sonst durch schreckliche Alpträume und wandelnde Leichen terrorisiert. Der Magier bewohnt eine alte Ruine auf einem Hügel, von der es heißt, dass dort schon vor vielen Jahren ein böser Geisterbeschwörer sein Unwesen trieb. Der Hügel wurde von den Bewohnern Schwarzmos' laut Pedder „schon immer“ gemieden.

☛ Vor einer Woche hat der Magier gefordert, dass man ihm zwei Bewohner des Dorfes ausliefern soll. Das Los hatte sich für Pedders Frau *Warja* und seine Tochter *Gari* als Opfer entschieden. Die Frauen wurden vor einem Tag von einigen Dörflern gefesselt und einigen Handlangern des Magiers übergeben, während andere Dörfler Pedder festhielten.

Pedder ist kurz darauf aus dem Dorf geflohen, um Hilfe in Rodebrannt zu suchen. Auf dem Weg hat er jedoch wegen eines schweren Sturms kurzzeitig die Orientierung verloren, bis ihn die Helden gefunden haben.

☛ Der Bronnjar von Schwarzmos, Baron *Ertzel Hinzke*, schenkt den Schwarzmosern hinsichtlich des Magiers keinen Glauben und hat bereits vor einiger Zeit einen Dörfler wegen dieses „abergläubischen Leibeigenengeschwätzes“ auspeitschen lassen. An ihn konnte Pedder sich daher nicht wenden, zumal er befürchten muss, dass der Baron glauben könnte, seine Frau und seine Tochter seien geflohen.

☛ Bieten die Helden nicht von sich aus ihre Hilfe an, wird Pedder sie eindringlich bitten, seine Frau und seine Tochter zu befreien. Sollten die Helden trotz Pedders Notlage nach einer Belohnung fragen, wird er ihnen mitteilen, dass er nichts bieten kann, dass es aber heißt, es gebe in der alten Burgruine viele Schätze.

☛ In der Nähe des Hügels, auf dem sich die Burgruine befindet, wohnt ein alter Eremit, von dem jeder wisse, dass er die Natur beherrsche und gegen die Geister in der Ruine kämpfen würde. Er gilt jedoch als eigenbrötlerisch und unfreundlich, daher hat Pedder es nicht gewagt, ihn um Hilfe zu bitten.

☛ Über Hanjow und dessen Verbleib weiß Pedder nichts.

☛ Hinsichtlich des Verschwindens von Tannjew bietet Pedder an, die Helden zu dessen Hütte in der Nähe von Schwarzmos zu führen.

SCHWARZMOS

Sollten die Helden sich bereit erklären, seine Familie zu retten, wird Pedder sie eilig nach Schwarzmos führen.

In Schwarzmos (200 Einwohner, Peraineschrein, windschiefe Hütten, großer Palisadenwall rund um das Dorf) ist die Stimmung angespannt; die Dörfler sind sich nicht sicher, ob sie das Richtige getan haben. Eine Einmischung durch Fremde lehnen sie dennoch ab, befürchten sie doch, dass dies zu noch größeren Problemen führen könnte. Sie gehen den Helden daher aus dem Weg und sind abweisend und mundfaul.

Die Helden können die Nacht in der Kate von Pedder verbringen und dann am Morgen in Richtung Norden zu der gut einen halben Tagesmarsch entfernten Ruine aufbrechen. Pedder wünscht ihnen Glück und gibt ihnen nochmals den Hinweis, den alten Eremiten aufzusuchen, da dieser ihnen vielleicht weitere Hinweise über die Burgruine und den Magier geben kann.

INTERAKTION IN SCHWARZMOS:

DIE DÖRFLER

Durch gelungene *Überreden-* oder *Überzeugen-*Proben +7 können die Helden von den abweisenden Dörflern zumindest einige Informationen erhalten:

☛ Sie bedauern, dass sie *Warja* und *Gari* ausgeliefert haben, aber sie wussten sich nicht anders zu helfen, da der Magier das Dorf ansonsten mit schrecklichen Alpträumen und Untoten heimgesucht hätte.

☛ Die beiden Frauen sind von einer rothaarigen Frau mit merkwürdigen Ohren (*Lyn*, bei dieser Beschreibung kann den Helden durch eine IN-Probe +2 die Ähnlichkeit zu der Beschreibung der Frau auffallen, in deren Begleitung Hanjow reisen soll) und einem sehr kräftigen Mann mit goldenen Locken (*Arvid*) abgeholt worden.



SCHWARZMOS

☛ Der Baron schenkt den Dörflern keinen Glauben, sie sind machtlos und verzweifelt und fügen sich daher in ihr Schicksal. Die Dörfler bitten die Helden, den Baron nicht auf diese Vorgänge anzusprechen, da sie seinen Zorn fürchten.

☛ Die einzige Person, die in den Augen der Dörfler dem Treiben ein Ende setzen könnte, ist der alte Eremit, der nordwestlich von Schwarzmos lebt. Er soll über Zauberkräfte verfügen und die Geheimnisse des Bornwalds ergründet haben, reagiert jedoch meist sehr abweisend auf andere Menschen. Die Dörfler trauen sich nicht, ihn um Hilfe zu bitten.

☛ Besonders viel Angst haben die Dörfler davor, dass *Xebbert Nagragski*, der mit Gorm kollaborierende Dorfkrämer (siehe unten und unter **Dramatis Personae**), dem Magier über die Ankunft der Helden Bericht erstatten könnte. Dies können die Helden entweder von Pedder oder mit ausreichender Überzeugungsarbeit (*Überreden-* oder *Überzeugen-*Proben +7) von einem der anderen Dörfler in Erfahrung bringen.

INTERAKTION IN SCHWARZMOS:

DER KOLLABORATEUR

Sollten die Helden über Pedder oder einen der anderen Dorfbewohner von Xebberts Kooperation mit Gorm erfahren und ihn darauf ansprechen (er lebt in einer mittelgroßen Hütte, in der sich auch sein Krämerladen befindet), wird er zunächst alles abstreiten, doch schon bei ein wenig Druck von Seiten der Helden einknicken. Er kann dann folgende Hinweise geben:

☛ Es ist richtig, er handelt gelegentlich – „Eigentlich aber nur ganz selten!“ – mit dem Magier, der seit ein paar Jahren in der Burgruine lebt. Er erhält dafür gutes Gold, das ihm vielleicht eines Tages ein anderes Leben ermöglichen kann.

☛ Seine Kontaktperson ist eine hübsche, rothaarige Halbwaise mit einem vernarbten Gesicht, die zumeist nachts in Begleitung einiger verummter Gestalten auftaucht, um die bestellten Waren abzuholen. Bei dieser Beschreibung kann den Helden durch eine IN-Probe die Ähnlichkeit zu der Beschreibung der Frau auffallen, in deren Begleitung Hanjow reisen soll.

☛ Xebbert schätzt anhand der abgenommenen Mengen an Nahrungs- und anderen Bedarfsmitteln (Fackeln etc.), dass sich in der Ruine deutlich mehr als ein halbes Dutzend Leute aufhalten müssen. Die Zahl scheint jedoch gelegentlich zu variieren.

Xebbert wird den Helden gegenüber schwören, sich nie wieder mit dem Magier einzulassen; durch eine *Menschenkenntnis*-Probe +6 kann jedoch festgestellt werden, dass er dies wohl nicht ganz ernst meint. Darauf angesprochen, wird er erneut beteuern, sich nicht mehr mit dem Magier einzulassen.

Setzen die Helden ihn nicht fest, wird Xebbert in der Nacht zur Burgruine schleichen und Gorm darüber informieren, dass sich „Gesindel“ in der Nähe aufhält, dass dem Magier gefährlich werden könnte. Sollten Gorm und seine Schergen entsprechend gewarnt worden sein, ist der Zugang in die Ruine deutlich schwieriger und gefährlicher.

INTERAKTION IN SCHWARZMOS:

DER BARON VON SCHWARZMOS

Der Baron, der in einem ebenfalls von Palisaden umgebenen Wehrhof innerhalb des Dorfs residiert, wird sich nicht mit „irgendwelchen Herumtreibern“ abgeben und sie von einem seiner Büttel wegschicken lassen. Sollten hochrangige Helden (SO 7+) auf einem Gespräch bestehen und die Büttel entsprechend überreden können (*Überreden-* oder *Überzeugen-*Probe +6), werden sie zu *Ertzel Hinzke* (60, grauhaarig, einäugig, schiefe Zähne, teure Kleidung) vorgelassen. Er hört sich alles an, was die Helden vorzutragen haben, teilt aber keine ihrer Bedenken und tut sämtliche Geschichten hinsichtlich eines Magiers oder dergleichen als „Altweibergewäsch“ ab. Er ist in keinsten Weise bereit, den Helden zu helfen, und wird hinsichtlich der verschwundenen Personen darauf bestehen, es seien bloß „faule Leib eigene, die nicht wissen, was sie ihrem Bronnjaren schuldig sind, und die sich ständig abergläubischen Blödsinn ausdenken“, und ihren Familienmitgliedern harte Strafen androhen.

INTERAKTION IN SCHWARZMOS:

TANNJEW'S HÜTTE

Die von Tannjew bewohnte, ärmliche Hütte, zu der Pedder die Helden führen kann, ist eine halbe Stunde Fußweg von Schwarzmos entfernt. Sie steht auf einer kleinen Waldlichtung, auf der sich auch mehrere Kohlemeiler befinden. Die Tür der Hütte ist aufgebrochen, in der Hütte sind Kampf- und Blutspuren zu entdecken. Ein Laib Brot, der auf den Boden gefallen ist, hat Schimmel angesetzt (ein Hinweis darauf, dass der Kampf schon länger zurückliegt). Mit einer *Fährtensuchen*-Probe +4 ist es möglich, einige Fußabdrücke und Blutflecken zu finden, die grob in Richtung Norden (zum Hügel mit der Burgruine) führen.

AUF DER WEITERREISE: DER EREMIT

Wenn die Helden Schwarzmos Richtung Norden/Nordwesten verlassen, führt ihr Weg durch eine hügelige, gelegentlich von Wäldchen durchsetzte Landschaft. Nach etwa einem Tag können sie aus einem kleinen Waldstück Rauch aufsteigen sehen. In dem Wäldchen befindet sich eine windschiefe Hütte; sollten die Helden anklopfen oder die Hütte betreten, werden sie vom Druiden *Olko* (siehe Seite 118) mürrisch begrüßt. Die Hütte ist voller Kräuter und Kessel, der Boden ist von diversen Schutzkreisen bedeckt (*Magiekunde*-Probe oder Kenntnis der Sonderfertigkeit *Zauberzeichen*).

Olko ist kurz angebunden und nicht erfreut über den Besuch, wird aber hellhörig, wenn die Helden ihn davon überzeugen, dass sie sich des Magiers in der Ruine annehmen wollen (gegebenenfalls *Überreden*-Proben). Er ist dann bereit, den Helden folgende Hinweise zu geben:

☛ In der Ruine treibt sich seit einiger Zeit ein Nekromant namens *Gorm Ghune* herum, der eine kleine Schar Handlanger um sich versammelt hat.

☛ Der Nekromant ist jedoch nicht das einzige Übel in der Ruine. Vielmehr treibt sich dort noch immer der Geist des mächtigen Geister- und Totenbeschwörers *Vigo Akerak* herum.

☛ Olko selbst hat bereits vor sehr vielen Jahren versucht, es mit *Vigo* aufzunehmen und ihn aus der Ruine zu verbannen, doch der Geist war zu mächtig für ihn. Olko vermutet, dass es tief unter der Burgruine einen Fokus geben muss, der *Vigo* an die Dritte Sphäre bindet. Sollten die Helden *Vigo* endgültig vernichten wollen, so müssen sie nach diesem Fokus suchen und ihn zerstören.

☛ Falls die Helden nicht selbst über Heilmittel verfügen, kann Olko ihnen nach Ihrer Maßgabe noch einige Anwendungen *Wirsaltrank* (2W6 LeP) und *Wirsalbe* (1W6+4 LeP) (**ZooBotanica 174**) mitgeben.

☛ Außerdem kann er den Helden verraten, womit sie bei der Bekämpfung des Geistes rechnen müssen. Was der Druiden weiß, liegt in den Händen des Meisters.

☛ Olko wird die Helden aufgrund seines Alters nicht begleiten.

KAPITEL II: DER HÜGEL DES SCHRECKENS

Ungefähr zwei weitere Stunden Fußmarsch von Olkos Hütte entfernt, befindet sich die Burgruine, zu der Pedders Familie und der Köhler Tannjew verschleppt wurden. In dem Hügel unterhalb der Ruine befinden sich künstlich angelegte sowie natürliche Höhlen. Aufgabe der Helden ist es, dort einzudringen, Tannjew, Warja und Gari zu befreien und möglichst auch noch *Vigo* endgültig zu vernichten. Wie sie dabei vorgehen, ist nicht absehbar, daher werden im Folgenden nur die Lokalitäten und einige mögliche Taktiken und Vorgehensweisen beschrieben.

DER HÜGEL UND DIE RUINE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich lichtet sich das monotone, dichte Grün des Waldes, durch das ihr seit Stunden wandert, und gibt den Blick frei auf einen mächtigen, gut über 50 Schritt hohen Hügel. Seine schwach abfallenden Hänge sind vereinzelt mit raschelnden Büschen und vom Wind gebeugten Bäumen bewachsen, dazwischen liegen schroffe Felsbrocken und mächtige Steintrümmer im trockenen, gelben Gras.

Oben auf der Kuppe des Hügels erkennt ihr – als schwarzen Schattenriss vor dem weißen Licht [*der fahlen Praiosscheibe / des bleichen Madamals*] – die Ruinen einer einst mächtigen Burg. Heute sind nur noch Reste ihrer Grundmauern erhalten, rußgeschwärzt und von Zeit und Witterung zermürbt. Wie riesige Zahnstummel ragen sie in den Himmel.

Die Burgruine (siehe Karte auf Seite 110) steht auf einem gut 50 Schritt hohen Hügel. Rund um und vereinzelt auch auf dem Hügel stehen Bäume und Büsche. Auf der Westseite des Hügels befindet sich hinter einem Gestrüpp der Eingang zu den natürlichen Höhlen (**E**); dieser ist nur zu finden, wenn man sich den Hügel und die Umgebung sehr genau anschaut (*Sinnenschärfe*- oder *Fährtensuchen*-Probe +8, um die Öffnung oder zu ihr führende Wolfsrattenspuren zu entdecken; alternativ kann der Meister die Helden eine Ratte bemerken lassen, die dort herumläuft).

Von der einst mächtigen Burg sind durch den Zorn der Rondrianer und Satinavs Hörner lediglich die Grundmauern erhalten, überall auf dem Hügel liegen Steine und Trümmer verstreut. Entsprechend einfach ist es, sich zwischen den Ruinen ungesehen zu bewegen (*Sich Verstecken*-Proben sind nach Maß-



HÜGEL DES SCHRECKENS UND BURGRÜINE

gabe des Meisters um 2 bis 7 Punkte erleichtert). An der mit **B** markierten Stelle befindet sich ein alter, inzwischen wieder in Betrieb genommener Brunnen, an der mit **U** markierten Stelle befindet sich eine Treppe, die mehrere Schritt tief in die Kellergewölbe nach **K1** führt (siehe Karte S. 106). Unweit der Treppe ist eine kleine Feuerstelle, auf der einige der Schergen hin und wieder eine Mahlzeit zubereiten. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +6 bemerkt einer der Helden den Geruch nach Feuer und warmem Essen aus dem Feuerabzug in **K7**. An der Treppe hält ein menschengroßer Steingolem (**G**) Wache, der jeden außer Gorm, seinen Schergen und Xebbert angreift. Der Golem bleibt aber dort stehen, wenn es in den Kellergewölben zu Kämpfen kommen sollte. Tagsüber wacht dort zudem zumeist der Goblin *Groink*, der sich in dem mit **X** markierten Trümmerhaufen in der Nähe der Treppe versteckt hält (*Sinnenschärfe*-Probe +12, um ihn zu entdecken). Sobald er Eindringlinge wahrnimmt, wird er in ein Signalhorn blasen und versuchen, in die Kellergewölbe zu gelangen, um seine Kumpanen zu alarmieren. Nachts patrouillieren zwei Skelette mit *Lebenssinn* 10 (**WdZ** 234) auf dem Hügel (tagsüber befinden diese sich in **K15**).

Steingolem

Faust:

INI 6+1W6 AT 9 PA 2 TP 2W6+6 DK HN
 LeP 90 AuP 300 RS 6 MR 15 WS – GS 2

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen

Besondere Eigenschaften: Immunität (Stich, Feuer, Merkmal Form), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen tsageweihte Objekte

Skelett

Schwert und Holzschild:

INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+4 DK N
 LeP 30 AuP – RS 0 MR 5 WS 5 GS 5

Besondere Kampfregeln: nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam zu bekämpfen; Schwerter, Säbel und Stäbe richten halben Schaden an; Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile richten keinen Schaden an

Besondere Eigenschaften: Lebenssinn 10

WEGE IN DEN HÜGEL

Für die Helden gibt es drei Möglichkeiten, in die Räume unter der Ruine zu gelangen:

- ☛ Der direkte Weg über die Treppe: Hier wird es fast zwangsläufig zu einem Kampf mit dem Golem und (tagsüber) zum Alarm durch *Groink* kommen.
- ☛ Der Weg durch den Brunnen: Die Helden können sich mit einem Seil den Brunnenschacht hinunterlassen und dort auf der Höhe des Kellers wieder hinausklettern (siehe **K1**).
- ☛ Der Weg durch die natürlichen Höhlen: Sollten die Helden diesen Zugang entdecken, so können sie sich über einen in Vergessenheit geratenen Fluchtweg Zutritt zu den Gewölben verschaffen (siehe den Abschnitt **Die natürlichen Höhlen** ab Seite 109.)

DIE KELLERGEWÖLBE

In den Kellergewölben müssen die Helden zwei Herausforderungen meistern: Sie müssen zum einen Hanjow sowie die Gefangenen befreien, zum anderen müssen sie Gorm und seine Schergen besiegen. Wie die Helden insbesondere die letztere Aufgabe bewältigen, ist nicht absehbar. Von einem Sturmangriff auf die Treppe bis hin zu einem taktischen Einschleichen mit Angriffen aus mehreren Richtungen ist alles denkbar. Zur Orientierung für den Meister befindet sich im **Anhang** ein beispielhafter Tagesablauf, wann sich welcher Schurke wo befindet und welcher Beschäftigung er dort nachgeht. Etwas anderes gilt, wenn Gorm und seine Schergen von Xebbert gewarnt worden sind und die Helden daher erwarten, siehe dazu den Kasten **Wenn die Helden erwartet werden**.

Sollte ein Schurke auf die Helden aufmerksam werden, wird er zunächst versuchen, seine Spießgesellen und möglichst auch Gorm zu alarmieren. Das Weitere hängt vom Ort und den Umständen des Zusammentreffens ab und sollte dementsprechend ausgestaltet werden. Möglich ist alles von einem gemeinsamen Angriff aller Schergen und Untoten bis hin zu einem Auflauern an geeigneter Stelle. Die bevorzugten Kampftaktiken von Gorm und seinen Schergen finden Sie im Anhang bei der Beschreibung der jeweiligen Person. Beachten Sie, dass Hanjow mit den Helden kooperieren wird, Sie können ihn also als eine Art Joker einsetzen. Besonders für weniger kampfstärke Gruppen bietet sich eine frühe Begegnung mit Hanjow an, der den Helden danach helfen könnte, die anderen Schergen in Hinterhalte zu locken – auf diese Idee wird er jedoch nicht von selbst kommen. Die Ge-

fangen aus dem Raum **K13** werden nach ihrer Befreiung für die Helden keine große Hilfe sein, da sie zu erschöpft und verängstigt sind. Hanjow kann die Helden auch vor den Skeletten aus **K15** warnen.

Vigo wird sich in den Kellergewölben nicht in das Geschehen einmischen; er sieht die Helden als willkommene Abwechslung und Zeitvertreib an und ist gespannt, wie und ob sein Diener Gorm diese Bewährungsprobe bestehen wird. Dessen möglichen Tod nimmt er dabei billigend in Kauf – er denkt als Geist inzwischen in für Menschen kaum noch nachvollziehbaren Zeiträumen.

ALLGEMEINES ZU DEN KELLERGEWÖLBE

Soweit in der Beschreibung der einzelnen Räume keine andere Angabe gemacht wird, gilt in allen Räumen und Gängen dieser Ebene Folgendes:

☛ An den einfachen Steinwänden sorgen Fackeln für Beleuchtung; das bedeutet, nach Maßgabe des Meisters können für schlechte Sichtverhältnisse (**WdS 58/96**) Mali von bis zu +3 auf AT, PA und FK veranschlagt werden – dies gilt natürlich sowohl für die Helden als auch für die Schurken. Die Vorteile *Nacht-* und *Dämmerungssicht* (**WdH 255/249**) helfen hier (*Yagu* und *Groink* verfügen über *Dämmerungssicht*).

Sich Verstecken-Proben außerhalb des Lichtscheins der Fackeln können hingegen erleichtert werden. Zu fortgeschrittener Stunde können nachts auch einige Fackeln ausgegangen sein. Die oben genannten Modifikatoren sollten dann gegebenenfalls angepasst werden. Sollten sich in einem Raum gar keine Lichtquellen befinden, so erhöhen sich die oben genannten Mali auf jeweils +8 für absolute Dunkelheit.

☛ Die Gänge sind nicht sehr breit, auch die Deckenhöhe beträgt selten mehr als 2 Schritt. Für den Kampf mit langen Schwung- und Stangenwaffen liegen daher *beengte Verhältnisse* (**WdS 58**) vor. Auch der Nachteil *Raumangst* (**WdH 268**) sollte berücksichtigt werden. Die Deckenhöhe der Räume liegt hingegen meist bei mehr als 2 Schritt.

☛ Die Türen sind einfache Holztüren (40 StP, Härte 4).

☛ Verschlussene Türen können mithilfe einer *Schlösser Knacken*-Probe +5 geöffnet werden, wenn bei den einzelnen Räumen keine andere Aussage getroffen wird.

Noch zu Lebzeiten hat Vigo die Kellergewölbe weitläufig ausbauen lassen, um dort u. a. Lagerräume, Kerker, ein Labor und ein Unheiligtum der Thargunitoth einzurichten. Von der Entdeckung durch die Rondrianer blieben die Gewölbe durch eine damals vorhandene magische Tarnung – einen mächtigen **WIDERWILLE UNGEMACH** – verschont, der aber vor einigen Jahren zusammengebrochen ist. Gorm und seine Spießgesellen haben sich nunmehr in den Kellergewölben häuslich eingerichtet und nutzen die Räume als Unterkunft. Die Schlösser einiger Räume sowie die meisten Möbel wurden zu diesem Zweck ausgetauscht.

SONDERFALL: WENN DIE HELDEN ERWARTET WERDEN

Falls Xebbert nicht von den Helden aufgehalten worden sein sollte und es ihm daher gelungen ist, Gorm über die Pläne der Helden zu informieren, agieren der Nekromant und seine Schergen natürlich nicht nach dem im Anhang dargelegten Tagesablauf, sondern haben sich entsprechend auf die Helden vorbereitet.

Abweichend von den bisher genannten und nachfolgend genannten Positionen und Taktiken der Schergen gilt bei dieser Konstellation Folgendes:

☛ Gorm hat in diesem Fall einen *Gotongi* (**WdZ 212**) beschworen, den er unsichtbar den Hügel bewachen lässt. Im Falle des Auftauchens der Helden wird der *Gotongi* Gorm durch die Eigenschaft *Verbindung mit dem Beschwörer* warnen und die Helden verfolgen – wodurch Gorm genau weiß, auf welchem Weg die Helden in die Kellergewölbe eindringen werden, so dass die Möglichkeit eines Überraschungsangriffs für die Helden nicht mehr besteht. Die Helden können durch eine *Gefahreninstinkt*-Probe bemerken, dass sie beobachtet werden, den Dämon können sie jedoch nur mit geeigneten magischen oder karmalen Mitteln entdecken.

☛ Sollten die Helden den direkten Weg über die Treppe wählen, wird Gorm sie zunächst gegen den Golem kämpfen lassen, ohne einzugreifen. Die Tür zu **K2** wird er mittels eines **WIDERWILLE UNGEMACH** (11 ZfP*) verhehlen und Lyn, Groink, Yagu und Arvid in dem Raum postieren. Er selbst wird sich mit Hanjow, den *acht Skeletten* aus **K15** sowie *sechs frisch erhobenen Zombies* aus **K11** im Gang **K1** vor der Tür von **K10** aufhalten. Wenn die Helden **K1** betreten, wird Gorm ihnen Hanjow und die Untoten so entgegenschicken, dass die Helden bei der Konfrontation mit den Untoten die Tür von **K2** im Rücken haben – hat dann die Auseinandersetzung mit den Untoten begonnen, fallen die in **K2** versteckten Schergen den Helden mit Arvids Granatapfel, vergifteten Waffen und Yagus Streitaxt in den Rücken.

Sollten die Helden den Weg durch den Brunnen nehmen, wird Gorm seine Fernkämpfer (Lyn, Groink und Arvid) in der Nähe des Brunnens postieren und die herunterkletternden Helden von diesen unter Beschuss nehmen lassen; anschließend lässt er Yagu, Hanjow und die oben genannten Untoten über die Helden herfallen.

☛ Ähnlich verhält es sich, wenn sie durch den Gorm bis dahin unbekanntem Geheimgang kommen: Zunächst wirft Arvid zur Begrüßung seinen Granatapfel, die übrigen Fernkämpfer eröffnen das Feuer, anschließend gehen die Nahkämpfer zum Angriff über.

☛ Da Gorm für die genannten Vorbereitungsmaßnahmen einen großen Teil seiner astralen Kräfte einsetzen musste, sind zwei der vier Anwendungen des Zaubertranks aus **K17** in diesem Fall bereits von Gorm verbraucht worden.

K1) Korridor mit Rundgang

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Mit Betreten des Kellergewölbes habt Ihr die frische Luft, den weiten Himmel und den grünen Wald der oberirdischen Welt hinter Euch gelassen. Hier unten umfängt Euch eine erstickte Stille, nur durchbrochen vom leisen Scharren eurer Stiefel und dem kaum hörbaren Pfeifen eines kalten Windhauchs.

(Falls sich Ihre Helden in der Nähe von K13 befinden, können sie eventuell das leise Murmeln der drei Gefangenen oder das plötzliche Aufheulen des Ghuls hören.)

Die Luft riecht modrig und abgestanden. Der Gang, in dem Ihr steht, ist kaum höher als zwei Schritt, und die Wände rechts und links könnt Ihr mit ausgestreckten Armen mühelos gleichzeitig berühren. Fackeln blaken in verrußten Halterungen und tauchen die Gänge in ein flackerndes, rotgoldenes Licht.

Von diesem Korridor aus lässt sich fast jeder Raum in den Kellergewölben erreichen; der Gang wird von vielen Fackeln erleuchtet. Steigt man die Treppe aus der Burgruine hinab, kommt man zu der mit **H** markierten Stelle.

In der südwestlichen Ecke des Rundgangs befindet sich an der mit **B** markierten Stelle der Brunnen, neben dem diverse Eimer und Seile stehen. Wenn der Brunnen gerade nicht benutzt wird, wird er mit einer großen Holzscheibe abgedeckt. Der Brunnen stellt für die Helden einen alternativen Weg in die Kellergewölbe dar: Mithilfe eines 10 Schritt langen Seils können sie von der Burgruine aus den Brunnenschacht hinunterklettern (*Klettern*-Probe +2, bei Misslingen Sturz bis zu 6 Schritt Tiefe mit entsprechendem Sturzschaden in Höhe von 1W-1 SP pro gefallenem Schritt, siehe **WdS 144**).

K2) Wachraum

Dieser Raum ist von den Schergen ursprünglich als Wachraum genutzt worden und entsprechend mit einem Tisch und zwei Hockern eingerichtet. Auf dem Tisch befinden sich eine Sturmlaterne und ein Signalhorn. Da tagsüber meist Groink oben in der Burgruine Wache hält, wird dieser Raum zurzeit von den Schergen nicht mehr genutzt.

K3) Arvids Raum

Dieser Kellerraum wird von Arvid, dem ehemaligen Seesöldner, bewohnt. Da er nachts in den Gängen patrouilliert, schläft er vormittags meist in diesem Raum, dann ist die Tür von innen mit einem Holzriegel versperrt.

Die Inneneinrichtung besteht aus einem Bett, einem Tisch, einem Stuhl, einer großen Kiste mit Arvids Habseligkeiten und einem Schrank. Die Kiste ist verschlossen, nur Arvid verfügt über einen passenden Schlüssel; das Schloss lässt sich mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +4 öffnen. In ihr befinden sich ein Geldbeutel mit Münzen im Gesamtwert von 8 D und 7 S, ein kleines Fass Premier Feuer und ein kleines Fass Meskinnes.

K4) Yagus Raum

Hier wohnt der orkische Straßenräuber Yagu. Der Raum ist von einem starken Gestank erfüllt, der insbesondere von mehreren schlecht gehäuteten Tierfellen, die an den Wänden hängen, herrührt.

Richtiges Mobiliar gibt es in diesem Raum nicht: In einer Ecke liegt ein großer Haufen aus Stroh, Stoffetzen und Decken, auf dem Yagu schläft, im ganzen Raum verteilt liegen die Reste von einem alten Regal. Neben dem „Schlafhaufen“ steht ein großes Fass Bier.

Wagt sich ein Held an eine Untersuchung des Schlafhaufens, so kann er dort erbeutete Münzen, Schmuckstücke und andere Wertgegenstände im Gesamtwert von 23 D und 9 S finden.

K5) Lyns Raum

Dieser Raum wird von der halbfelschen Streunerin Lyn, die als Gorms rechte Hand fungiert, bewohnt. Wenn sie sich gerade nicht hier aufhält, ist die Tür abgeschlossen, nur Lyn verfügt über einen passenden Schlüssel.

Die Innenausstattung besteht aus einem Tisch, einem Stuhl, einem Bett und einer Kiste mit Lyns Habseligkeiten. In der Kiste können zwischen diversen Kleidungsstücken ein Münzbeutel (15 D, 12 S), ein Spiegel sowie ein hochwertiges Waffenpflegeset gefunden werden.

Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 kann bei einer Untersuchung der Truhe zudem festgestellt werden, dass diese durch einen doppelten Boden über ein Geheimfach verfügt. In dem Geheimfach befinden sich diverse Edelsteine und Schmuck im Gesamtwert von 54 D.

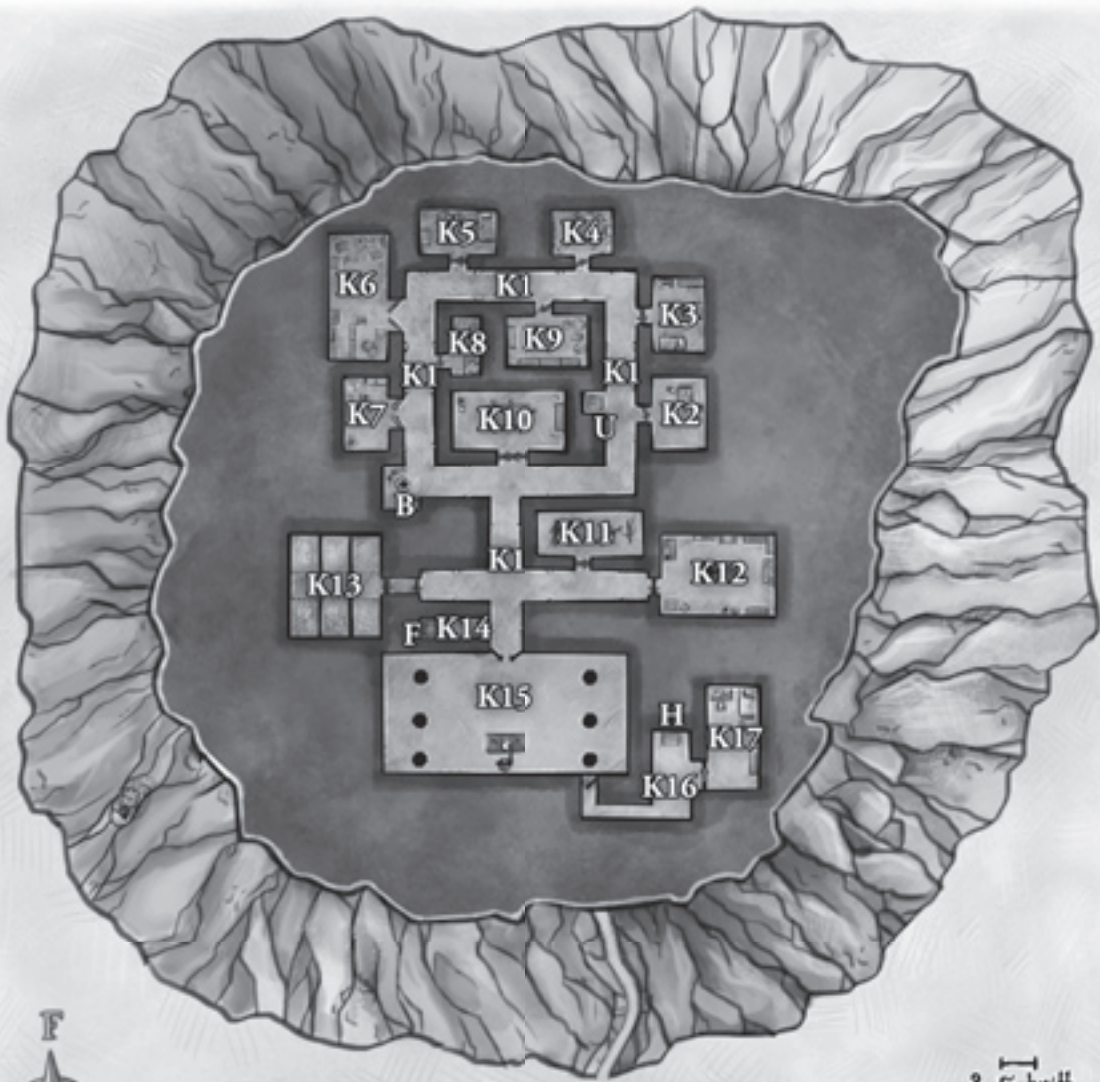
K6) Lagerraum 1

Dieser große Lagerraum war einst dicht gefüllt mit Fässern, Regalen und Vorräten. Der Raum wird nicht beleuchtet, Gorms Schergen nehmen sich eine Fackel aus **K1** mit, wenn sie ihn betreten. Die meisten alten Fässer und Regale sind inzwischen nur noch Trümmer, die in der nördlichen Hälfte des Raums angehäuft worden sind. Gorm lässt lediglich die südliche Hälfte des Raums weiterhin als Lager nutzen; dort findet man in diversen neuen Regalen und Fässern Lebensmittel sowie Fackeln, Seile, Laternen mit Öl, Kerzen und Werkzeug.

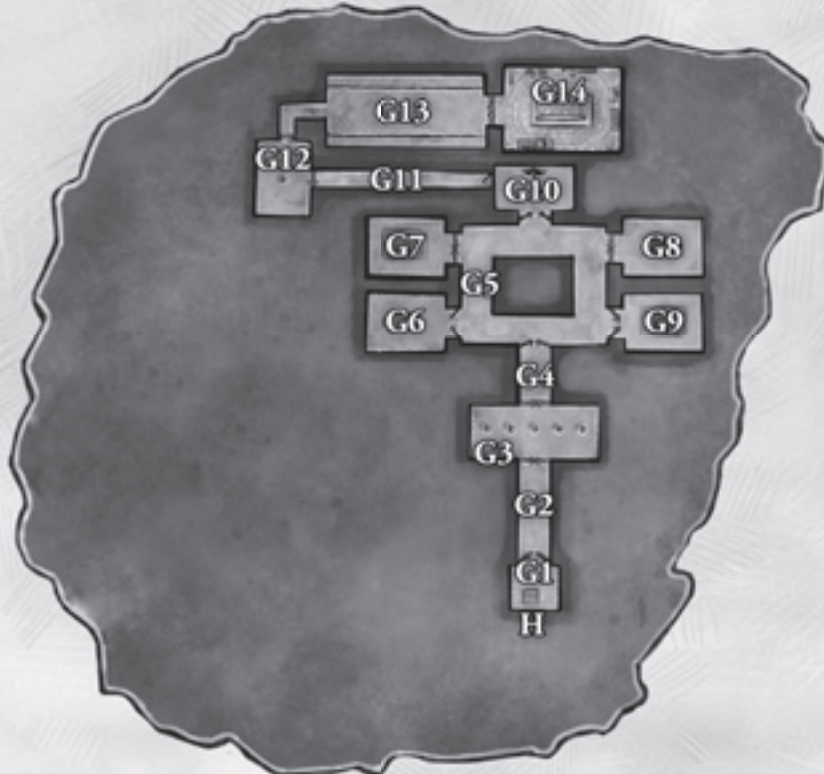
Insbesondere in der von Trümmern gefüllten nördlichen Hälfte des Raums kann man sich gut verstecken (*Sich Verstecken*-Proben erleichtert nach Maßgabe des Meisters); dies kann den Helden zugutekommen, wenn sie beispielsweise entdeckt worden sind und sich vor den Schurken verstecken müssen.

K7) Küche/Hanjows Raum

In diesem Raum wohnt der geflohene Leibeigene Hanjow. Bei schlechtem Wetter dient der Raum zudem als Küche, es gibt dafür sogar ein rudimentäres Lüftungssystem in Form einiger kleiner Löcher in der Decke, durch die etwaige Gerüche ausdünsten können. Abgesehen von einer kleinen Feuerstelle sowie Regalen mit diversen Zutaten, Töpfen und Pfannen umfasst die Inneneinrichtung nur noch einen Haufen Stroh sowie eine Decke – Hanjows Schlafstelle. In der südwestlichen Ecke des Raums befindet sich ein mit ein paar



2 Schritt



roh zusammengezimmerten Planken abgedecktes, ungefähr 20 Finger durchmessendes Loch im Boden, aus dem ein penetranter Gestank dringt, wenn man die Planken anhebt: Unterhalb des Lochs befindet sich die Kaverne **N3**, die zu den unterhalb der Ruine liegenden natürlichen Höhlen gehört (siehe Seite 119). In dieses Loch entleert Hanjow den gesamten Unrat der Schergen wie zum Beispiel Abfälle und den Inhalt der Nachttöpfe.

K8) Groinks Raum

In diesem kleinen Raum wohnt Groink, der Goblin. Das Mobiliar besteht lediglich aus einem halbverfallenen Bett, auf dem ein Haufen aus Stroh und Stoffetzen liegt. Neben dem Bett steht eine Kiste; in dieser befinden sich Wildschweinzähne, Münzen im Gesamtwert von 6 S, einige Murmeln, getrocknete Pilze und ein altes Käsebrot.

K9) Lagerraum 2

Dieser Raum wird ebenfalls als Lagerraum genutzt. Der Raum wird nicht beleuchtet, Gorms Schergen nehmen sich eine Fackel aus **K1** mit, wenn sie ihn betreten. Hier stehen mehrere Fässer und Regale, in denen sich diverse Lebensmittel (u. a. Pökelfleisch, Hartwurst und Hartkäse) und Spirituosen (u. a. ein großes Fass Meskinnes) befinden.

K10) Aufenthalts- und Gemeinschaftsraum

In der Mitte des Raums steht ein großer Tisch, der von sechs Hockern umgeben ist. Auf dem Tisch liegen mehrere Würfel und ein Würfelbecher. An der Ostwand des Raums steht ein Regal mit diversen Bechern, neben dem Regal stehen verschiedene Wein-, Wasser- und Schnapsfässer. In einer anderen Ecke des Raums steht ein Wassereimer mit ein paar

Lappen, einer Bürste und anderen Reinigungsutensilien, da Hanjow hier oft die Ausrüstung von Gorms Schergen reinigen muss.

K11) Leichenkammer

In diesem nicht beleuchteten Raum liegen sechs Leichen (vier Männer, zwei Frauen) in unterschiedlichen Verwesungsstadien, die Gorm noch für Experimente nutzen will. Der Raum ist von einem sehr starken Verwesungsgeruch erfüllt; um ihn zu betreten, ist eine *Selbstbeherrschung*-Probe +4 sowie gegebenenfalls eine *Totenangst*-Probe erforderlich (und Elfen mit *Sensiblen Geruchssinn* sollten auch eine Probe ablegen müssen). Die Toten sind unglückliche Köhler, Kräutersammler und Holzfäller, die von Gorms Schergen ausgeraubt, gefangen oder entführt wurden.

Falls die Helden entdeckt werden und Gorm ausreichend Zeit bleibt, wird er die Leichen aus diesem Raum als Zombies erheben und sie ebenfalls in den Kampf gegen die Helden schicken.

K12) Labor

Die Tür zu diesem Raum ist stets abgeschlossen, nur Gorm besitzt einen passenden Schlüssel. Der Raum dient Gorm als Labor, tagsüber hält er sich hier oft auf. Neben allerlei alchemistischen Gerätschaften befindet sich in der Mitte des Raums ein Seziertisch mit der frischen Leiche eines Mannes (*Totenangst*-Probe). Der Raum ist mit einer Vielzahl von widerwärtigen Gerüchen erfüllt, sodass es eine *Selbstbeherrschung*-Probe +4 erfordert, ihn zu betreten. Bei dem Labor handelt es sich regeltechnisch um ein hochwertig ausgestattetes Alchimistenlabor (**WdA 16**). Kundige Helden können in dem Raum die folgenden Dinge finden:

Mittel	Aussehen	Bestimmungsprobe	Wirkung
Heiltrank (WdA 56 , 4 Anwendungen, Qualität D)	klare Flüssigkeit, frischer Geruch	<i>Alchimie</i> -Probe +1	Augenblickliche Regeneration von 3W6+6 LeP
2 Stücke Zauberkreide (WdA 73 , Qualität D)	rote Kreide	<i>Alchimie</i> -Probe +1	erleichtert <i>Anrufungs</i> -, <i>Kontroll</i> - und <i>Exorzismus</i> -Proben
Waffenbalsam (1 Anwendung, WdA 48 , Qualität D)	silberne Paste mit Brandgeruch	<i>Alchimie</i> -Probe +3	BF -3, Waffe für einen Tag magisch und TP +1
Bannpulver gegen Unsichtbares (2 Anwendungen, WdA 71 , Qualität D)	blassgrünes Pulver	<i>Alchimie</i> -Probe +3	ein unsichtbares Wesen wird dauerhaft sichtbar
Pastillen gegen Erschöpfung (5 Anwendungen, WdA 56 , Qualität E)	dunkelblaue Pastillen mit bitterem Geschmack und stechendem Geruch	<i>Alchimie</i> -Probe +4	innerhalb von 7 SR volle AuP-Regeneration und Abbau aller Erschöpfung

Je nach Bedarf können nach Maßgabe des Meisters weitere Heiltränke gefunden werden.

K13) Kerker

Die Türen zu diesem Raum sind beide verschlossen, passende Schlüssel haben nur Gorm und Lyn; Gleiches gilt für die Zellen. In drei der mit Stroh gefüllten Zellen befinden sich Tannjew, Warja und Gari, in einer weiteren Zelle ist ein gefangener Ghul (**ZooBotoanica 102**), den Gorm für Experimente sowie zur Entsorgung von Leichenteilen nutzt. Sobald jemand **K13** betritt, besteht eine 50%-Chance, dass der Ghul laut anfängt zu heulen, gierig seine Hände nach dem Neuankömmling ausstreckt und gegen die Gitterstäbe schlägt. Je nach Tageszeit und Aufenthaltsort könnten so ein oder mehrere Schurken auf die Helden aufmerksam werden.

Ghul

Klaunen:

INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 35 **AuP** 60 **RS** 2 **WS** 9 **MR** 15/10 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff (das Opfer wird bei einer glücklichen Attacke gebissen, der Biss richtet 1W6+4 TP an und das Gift des Ghuls entfaltet seine Wirkung (auch mehrmals): Stufe 10, für 2W20 KR sinken KK und GE um 1 pro KR, fallen KK oder GE auf 0, setzt vollständige Lähmung ein. Die Werte regenerieren sich nach einer Stunde mit je einem Punkt pro SR. Wer einen Ghulbiss überlebt hat und nicht mit einem Heiltrank, einem Gegengift oder der Formel KLARUM PURUM (10) behandelt wird, verwandelt sich mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% pro 5 erlittener SP binnen drei Tagen selbst in einen Ghul

Besonderheiten: Wer einen Ghul das erste Mal erblickt, muss eine MU-Probe +3 (+Totenangst) ablegen. Misslingt sie, erleidet die betreffende Person einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis. Der Malus baut sich fern der Kreatur mit einem Punkt pro Stunde wieder ab (vgl. *Schreckgestalt I*, **WdZ 235**). Bei weiteren Begegnungen ist diese Probe nicht mehr zwingend, aber nach Meisterentscheid möglich.

Ghule erleiden keine Einschränkungen durch Wunden, lediglich durch drei Wunden unbrauchbare Gliedmaßen können auch von Ghulen nicht mehr eingesetzt werden.

Ghule können Krankheiten übertragen. Pro 5 verursachten SP besteht eine 5%-Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (W20): *Schlafkrankheit* 1-3, *Lutanas* 4-6, *Paralyse* 7-10, *Schlachtfeldfieber* 11-20. Näheres dazu finden Sie in **WdS 154**.

Ghule werden durch mangelnde Beleuchtung in keiner Weise eingeschränkt, Sonnenlicht wirkt auf sie tödlich.

Warja und Gari, die Gorm bald im Rahmen eines Rituals, bei dem Vigos Geist vorübergehend in den Körper von Tannjew gebunden werden soll, opfern will, sind verstört und haben zudem panische Angst vor dem Ghul. Im Falle ihrer Befreiung danken sie den Helden überschwänglich und wollen so schnell wie möglich zurück zu Pedder.

Tannjew wiederum geht es verhältnismäßig gut, er hat immer doppelte Rationen erhalten, zudem befinden sich in seiner Zelle eine warme Decke und ein Kissen – schließlich ist er von Gorm als vorübergehender Wirtskörper für Vigo auserkoren. Anders als Warja und Gari kann Tannjew den Helden folgende Informationen geben:

☞ Die rothaarige Halbhelfe (Lyn) und ein hagerer, nach Verwesung stinkender Mann in schwarzer Kutte (Gorm) haben regelmäßig nach ihm geschaut und sich stets gut um ihn gekümmert.

☞ Tannjew soll offenbar in einer guten Verfassung für den „Meister“ sein. Wer damit gemeint ist, weiß Tannjew nicht
☞ Warja und Gari sollen bei einem Ritual geopfert werden, soweit Tannjew den belauschten Ausführungen des hageren Mannes folgen konnte.

K14) Geheime Fluchtkammer

Dieser sehr kleine, unbeleuchtete Raum ist von den Kellergewölben aus nur über eine Geheimtür erreichbar, die sich jeweils durch das Drücken eines losen Steins von beiden Seiten öffnen lässt. Die Geheimtür ist von **K1** aus so gut getarnt, dass sie kaum zu entdecken ist (*Sinnenschärfe*-Probe +14 oder *Zwergennase*-Probe +7, um sie zu entdecken) und wurde daher auch von Gorm und seinen Schergen noch nicht gefunden. Um den richtigen Stein für die Öffnung der Tür zu finden, ist – wenn man von ihr weiß – eine *Sinnenschärfe*-Probe+6 oder eine *Zwergennase*-Probe +3 erforderlich.

An der mit **F** markierten Stelle befindet sich im Boden eine alte Falltür, unter der eine in die Wand eingelassene Leiter in die natürlichen Höhlen führt. Die Falltür war ursprünglich als Fluchtmöglichkeit geplant; ihre Existenz ist Vigo natürlich bekannt, aber er hat es bislang nicht für nötig befunden, Gorm darauf hinzuweisen (er hält es für möglich, später einmal in einen Streit mit Gorm zu geraten, wenn dieser ihm erst dabei geholfen hat, wieder einen Körper zu besitzen. In so einem Fall ist die alleinige Kenntnis der Geheimtür ein zusätzlicher Trumpf.).

Sollten die Helden über die natürlichen Höhlen in den Keller gelangen, so müssen sie die Falltür mit einer KK-Probe +3 aufstemmen.

Außer der Falltür befindet sich in dem Raum nur noch ein morsches Regal, in dem einige alte Fackeln liegen.

K15) Unheiligtum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor Euch tut sich ein großes, von Säulen getragenes Gewölbe auf. Süßlich-fauliger Gestank hängt in der Luft. Im verstörenden fahlen Schein eines grünen Lichts erkennt Ihr, dass Wände und Säulen mit glitzernden Einlegearbeiten aus Gold, Silber und Knochen geschmückt sind. Menschliche Schädel glotzen Euch stumm aus leeren Augenhöhlen entgegen.

Euch genau gegenüber prangt ein großer, ebenfalls schaurig verzierter Altar aus finsternem Stein, auf dem Ihr dunkle Flecken auszumachen glaubt. Hinter ihm erhebt sich die gut vier Schritt hohe Statue einer gut gebauten, kaum bekleideten Frau mit schwarzen Haaren, die als Antlitz das starre, leere Gesicht eines Totenkopfes trägt. In einer ausgestreckten Hand hält sie eine Schale, aus der die grünen Flammen schlagen, die das Gewölbe in unheimliches Licht tauchen.

Plötzlich hört ihr in einer der hinteren Ecken ein dumpfes Geräusch und nehmt eine Bewegung wahr: Hinter einer Säule schieben sich scharrend hohl grinssende, bewaffnete Skelette hervor und bewegen sich klappernd auf euch zu.

Dieser große, von Säulen getragene Raum ist das Unheiligtum, in dem unschuldige Seelen an *Thargunitoth* geopfert werden und in dem Gorm etwaige Beschwörungen und Rituale durchführt. Die Wände und die Säulen sind mit kunstvollen Einlegearbeiten aus Silber, Gold und Knochen verziert, ganze Schädel sind in den Wänden verarbeitet und scheinen jeden Eindringling zu beobachten. In der Mitte des Raums befinden sich verwischte Kreidezeichnungen. Man erkennt noch Penta- und Heptagramme sowie Zhayad-Glyphen (*Magiekunde*-Probe +2: hier wurden Beschwörungen durchgeführt). An der Südwand steht ein ebenfalls reich verzierter Altar aus dunklem Gestein, auf dem Blutflecken zu erkennen sind. Hinter dem Altar erhebt sich die gut vier Schritt hohe Statue einer schönen Frau mit Totenschädlegesicht, die eine Hand so ausstreckt, dass diese sich direkt einen Schritt über dem Altar befindet. In der ausgestreckten Hand hält sie eine Schale, in der eine Variante des *ewigen Öls* (**WdA 45**) grünlich leuchtend brennt. Da dieses grüne Feuer die einzige Lichtquelle des Raums ist, erscheint der düstere Saal in einem verstörenden Licht.

In dem Saal befinden sich tagsüber *acht Skelette*, nachts sind es nur sechs, da zwei Skelette in der Burgruine patrouillieren. Die Skelette stehen regungslos hinter den südlichsten Säulen; sie gehen zum Angriff über, sobald jemand anderes als Gorm und seine Schergen die Mitte des Raums betritt.

In der Ostecke der Südwand befindet sich eine Geheimtür, die sich durch das Drücken eines Totenschädels in der nahe gelegenen Säule öffnen lässt; dies kann mit zwei *Sinnenschärfe*-Proben +6 oder zwei *Zwergennase*-Proben (eine Probe für das Finden der Tür, eine Probe für das Finden des „Öffners“) herausgefunden werden. Falls die Helden Hanjow gerettet haben, kann er ihnen die Geheimtür und den Öffnungsmechanismus zeigen.

K16) Korridor und Vorraum zu den Grüften

Hinter der Geheimtür in **K15** befindet sich ein schmaler Gang, der zu einem kleinen Raum führt. In diesem Raum ist eine Treppe, über die man zu den Grüften gelangt, siehe den Abschnitt **Die Grüfte** ab Seite 111, außerdem befindet sich hier die Tür zu Gorms Kammer. Ansonsten ist dieser Raum leer.

K17) Gorms Raum

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, nur Gorm, der in dieser Kammer lebt, hat einen passenden Schlüssel. Das fein gearbeitete Schloss lässt sich durch eine *Schlösser Knacken*-Probe +8 öffnen.

Der Raum ist mit einem Bett, einem Schreibtisch mit Stuhl, einem Regal sowie einer Truhe ausgestattet und wird von einer hellen Öllampe beleuchtet. Die Notizen auf dem Schreibtisch sind in Bosparano verfasst und drehen sich im Wesentlichen um Gorms Bemühungen, seinem „Meister“ (Vigo) wieder einen Körper zu verschaffen. Dafür hat dieser Gorm versprochen, ihn in noch tiefere Geheimnisse der Magie einzuweihen. Der aktuellste Stand der Aufzeichnungen belegt, dass Gorm nunmehr einen Weg gefunden zu haben glaubt, Vigo zumindest temporär einen Wirtskörper zu geben. Auserkoren als erstes Testobjekt ist den Aufzeichnungen zufolge der Köhler Tannjew.

Auf dem Schreibtisch befindet sich zudem ein Abrechnungsbuch, aus dem hervorgeht, dass Gorm schon seit eineinhalb Jahren regelmäßig Waren vom Krämer Xebbert Nagragski aus Schwarzmos bezieht.

In dem Regal stehen die Bücher:

☞ *Folianth der Kreutherkunde* (**WdZ 90**)

☞ *Wege ohne Namen* (**WdZ 100**)

☞ *Die Nichtwelt: Legenden aus dem Reich der Geister und Phantome* (**WdZ 96**)

Die Truhe lässt sich mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +10 oder dem passenden Schlüssel von Gorm öffnen. Untersucht ein Held sie vorher eingehend, entdeckt er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 einen kleinen Dorn an dem Schloss der Truhe. Dieser Dorn ist mit *Arax* (**WdS 148**) präpariert. Bleibt diese Sicherung unentdeckt, greift die Person, die das Schloss mit einem Dietrich oder dem passenden Schlüssel öffnen will, zwangsläufig in den Dorn. Sie erleidet daraufhin 1 SP und nimmt außerdem Schaden durch die Wirkung des Giftes (Lähmung nach 2 SR: je -2 auf AT, PA, GE, FF, KK für 1 Tag oder je -1 für 12 Stunden bei gelungener KO-Probe +5).

In der Truhe befinden sich ein prall gefüllter Geldbeutel (etliche Münzen aus verschiedenen Ländern im Gesamtwert von 122 D, 38 S), Gorms fein gearbeitetes Bannschwert (guter Langdolch mit TP +1), ein Fläschchen mit einer klaren Flüssigkeit (4 Anwendungen Zauberspruch, **WdA 74**, *Alchimie*-Probe +4 zur Bestimmung, je Anwendung 3W6 AsP) sowie Gorms größter Schatz: ein sehr gut erhaltenes Exemplar des *Arcanums* (**WdZ 85**), das er kurz vor seiner Reise in den Norden aus Warunk gestohlen hat.

DIE NATÜRLICHEN HÖHLEN

Diese auf natürlichem Wege entstandenen Höhlen existierten schon vor dem Bau der Burg. Über eine geheime Falltür sind die Kellergewölbe (**K14**) mit ihnen verbunden. In den natürlichen Höhlen herrschen grundsätzlich die folgenden Bedingungen:

☞ Die Höhlen sind nicht beleuchtet; d. h., nach Maßgabe des Meisters und in Abhängigkeit von den mitgeführten Lichtquellen der Helden können für schlechte Sichtverhältnisse (**WdS 58/96**) Mali von bis zu +8 auf AT, PA und FK veranschlagt werden. Die Vorteile *Nachtsicht* und *Dämmersicht* (**WdH 255/249**) sind hier hilfreich.

☞ Die Höhlen sind teilweise beklemmend eng, für den Kampf mit langen Schwungwaffen und Stangenwaffen liegen daher beengte Verhältnisse (**WdS 58**) vor. Auch der Nachteil *Raumangst* (**WdH 268**) sollte berücksichtigt werden. Die Deckenhöhe der Räume liegt hingegen meist bei deutlich mehr als 2 Schritt.

N1) Eingangshöhle

Diese Höhle erreicht man durch ein gut anderthalb Schritt durchmessendes Loch im Hügel, das aufgrund eines Busches relativ schwer zu entdecken ist (siehe den Abschnitt **Der Hügel und die Ruine** auf Seite 102). Am Höhleneingang können durch eine *Fahrtensuchen*-Probe +2 frische Rattenspuren entdeckt werden. Die Höhle ist von einem starken animalischen Geruch durchdrungen, in den Wänden befinden sich mehrere große Löcher. In den löchrigen Wänden

haust seit einiger Zeit ein Rudel von 13 Wolfsratten, das gerade Jungtiere aufzieht und äußerst aggressiv ist. Eindringlinge, die versuchen, die Höhle zu durchqueren, werden zuerst bedrohlich angefaucht und dann angegriffen.

Wolfsratte

Biss:

INI 9+2W6 **AT** 5 **PA** 0 **TP** 1W6-2* **DK** H

LeP 6 **AuP** 20 **RS** 1 **MR** 0 **WS** 3 **GS** 4

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)

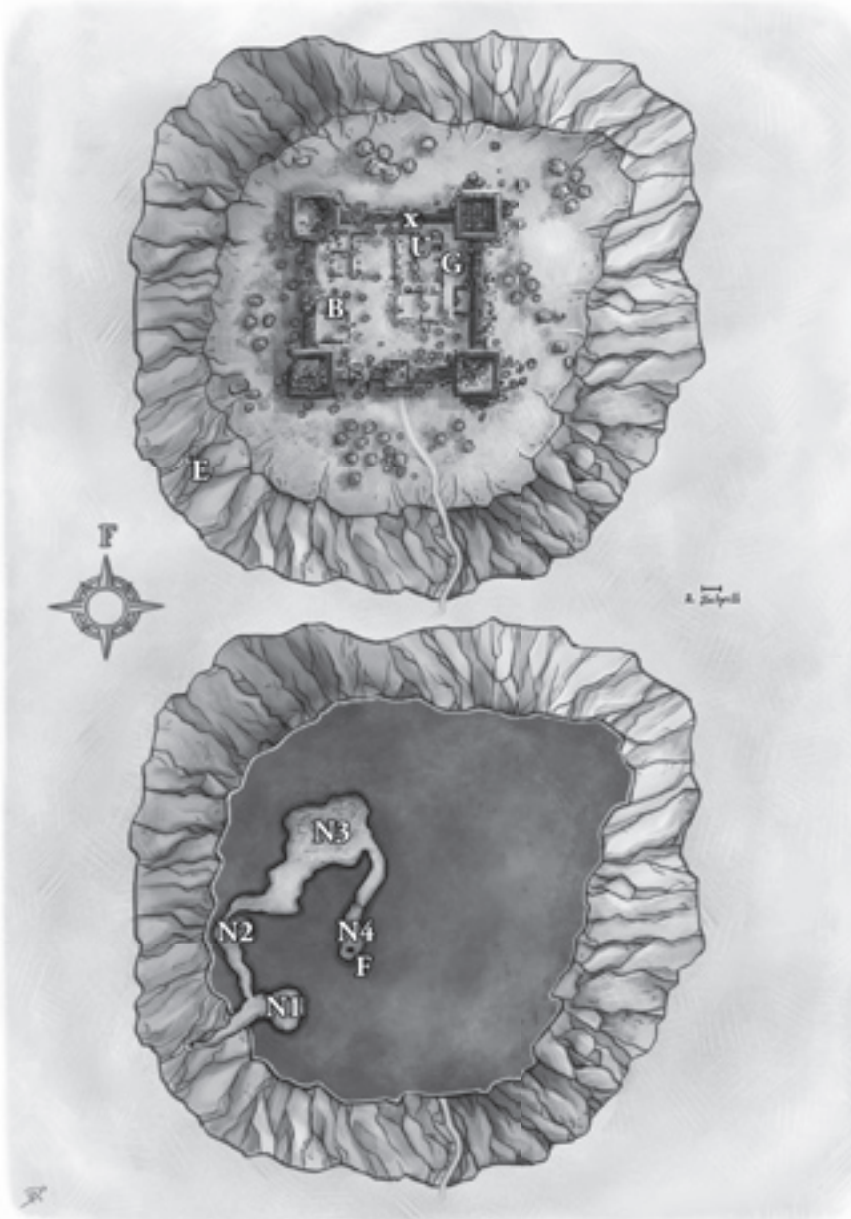
*) Bei mehr als 5 SP durch Rattenbisse, besteht eine 5%-prozentige Chance, mit einer Krankheit infiziert zu werden: *Lutanas* (1-5), *Sumpffieber* (6-8), *Schlachtfeldfieber* (9-11), *Rascher Wahn* (12-15), *Zorganpocken* (16-17), *Tollwut* (18-19), *Jahresfieber* (20) (siehe jeweils **Wds 153ff**). Ob die Krankheit ausbricht, hängt vom Gelingen einer KO-Probe, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, ab.

N2) Spinnenhöhle

Diese Höhle ist über und über mit Spinnweben und Spinnnetzen durchzogen. An der Decke hängen einige Spinnkokons, die vage die Form von eingesponnenen Wolfsratten haben.

In einer finsternen Vertiefung in der Höhlendecke hält sich eine Höhlenspinne versteckt, die jedoch nur angreift, wenn jemand sich in ihren Netzen verfangt.

Um sich beim Durchqueren der Höhle nicht in einem der Netze zu verfangen, muss jeder Held eine *Körperbeherrschung*-Probe +6 ablegen. Gelingt diese nicht, sind KK- oder GE-Proben +6 erforderlich, um sich aus dem Netz zu befreien; mit jeder misslungenen Probe erhöht sich der Malus um 1. Dieser Malus (+6+x) gilt auch für die Kampfwerte, wenn es zum Kampf kommen sollte. Andere Helden können ihre gefangenen Gefährten innerhalb von 6 KR freischneiden.



Höhlenspinne

Biss:

INI 7+2W6 **AT** 8 **PA** 5

TP 1W6+2(+Gift)* **DK** H

LeP 25 **AuP** 20 **RS** 2

MR 9/8 **WS** 7 **GS** 5

Besondere Kampfregeln: Gelände (Höhle), Hinterhalt (6), Netz (4)

*) *Gift:* Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): *Wirkung:* AT, PA, GE und KK -1; *Beginn:* 3 KR; *Dauer:* die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungener KO-Probe zeigt das Gift keine Wirkung; *Stufe:* 4 (tierisches Gift)

N3) Kloakenraum

Diese große Höhle ist von einem unerträglichen Gestank erfüllt, der Boden ist bedeckt von Schleim und Unrat. In diesem Raum landet der Abfall der Schergen, der durch das Loch in **K7** entsorgt wird. Um den Raum zu betreten ist aufgrund des Gestanks eine *Selbstbeherrschung*-Probe +3 erforderlich, für Helden mit sensiblem Geruchssinn ist diese Probe um +6 erschwert.

In einem Loch in der Mitte der Höhle lebt eine Riesenamöbe, die sich von den Abfällen ernährt. Die Amöbe wird die Helden angreifen, wenn diese sich zu lange in der Höhle aufhalten.

Riesenamöbe

Scheinarm:

INI 1+1W3 AT 6** PA 0 TP 1W3+KR/2** DK H
LeP 30 AuP unendlich RS 0* MR 18/10
WS unendlich GS 0,25

Besondere Kampfregelein: großer Gegner, Umklammern (0)

*) Riesenamöben lassen sich nur mit Waffen bekämpfen, die eine Schneide besitzen.

**) Gelingt ein Treffer, versucht die Riesenamöbe, ihr Opfer zu umklammern und zu verschlucken, wodurch in den folgenden KR automatisch nicht parierbarer Schaden verursacht wird. Um sich zu befreien, müssen jeweils eine GE- und eine KK-Probe gelingen, jede KR steht dem Opfer ein Befreiungsversuch zu. Jeder misslungene Befreiungsversuch erschwert die folgenden Proben jeweils um 1 (kumulativ). Übersteigt die Erschwernis den niedrigeren der beiden Werte GE oder KK, so ist das Opfer vollständig verschluckt worden und kann sich nicht mehr ohne fremde Hilfe befreien.

Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um den oben genannten Malus erschwert.

Solange die Riesenamöbe versucht, ein Opfer zu umschlingen, greift sie keine anderen Gegner an. Für die anderen am Kampf beteiligten Helden ist die AT um 3 Punkte erschwert, bei einem AT-Patzer wird der Umschlungene getroffen.

N4) Gang

Die alte Holztür zwischen N3 und N4 ist verschlossen. Sie kann jedoch relativ einfach zerschlagen (20 StP, Härte 3) oder geknackt (*Schlösser Knacken*-Probe +1) werden.

Hinter der Tür liegt ein kleiner Raum, in dessen Südwand an der mit F markierten Stelle eine Metalleiter eingelassen ist. Mithilfe einer einfachen *Klettern*-Probe -4 kann über diese Leiter die Falltür im Raum K14 erreicht werden.

DIE GRÜFTE

DAS SPIEL IN DEN GRÜFTEN

Anders als in den Kellergewölben sind es in den Grüften weniger die Feinde, sondern vielmehr eine Vielzahl tödlicher Fallen, die die Helden bezwingen oder wenigstens überleben müssen. Zudem beginnt Vigo auf dieser Ebene damit, die Helden unter Einsatz von Magie zu zermürben (siehe den Abschnitt **Vigos Spiel beginnt**). Das Ziel der Helden in dieser Ebene ist die Zerstörung des in G14 aufbewahrten Kristalls, der Vigo an diese Sphäre bindet.

ALLGEMEINES ZU DEN GRÜFTEN

Soweit in der Beschreibung der einzelnen Räume keine andere Angabe gemacht wird, gilt in dieser Ebene Folgendes:

☞ Stilistisch ähneln die Gänge und Räume dem Raum K15: Die dunklen Steinwände sind ebenfalls mit kunstvollen Einlegearbeiten aus Silber, Gold, Schädeln und Knochen verziert.

Die Grüfte sind aufgrund von *Thargunitoths* Einfluss ein dämonisch verzerrter Ort (**WdG 244**); Mirakelproben sind daher um +9 erschwert.

☞ Es herrscht völlige Dunkelheit; verfügen die Helden über keine geeignete Lichtquelle, können sie sich in den finsternen Grüften weder orientieren noch vernünftig fortbewegen; lediglich ein langsames und vorsichtiges Vortasten ist möglich. Sollte es bei völliger Dunkelheit zu einem Kampf kommen, haben die Helden Mali von jeweils +8 auf AT, PA und FK. Bei völliger Dunkelheit helfen auch die Vorteile *Nacht-* bzw. *Dämmerungssicht* nicht.

☞ Der Nachteil *Dunkelangst* (**WdH 261**) ist ebenfalls zu berücksichtigen. Die Untoten auf dieser Ebene sind von der Dunkelheit nicht betroffen, da Vigo ihnen die Eigenschaft *Lebenssinn* (**WdZ 234**) verliehen hat.

☞ Licht: Die Helden sollten geeignete Lichtquellen wie z. B. Fackeln, Laternen oder das Licht eines FLIM FLAM mitführen. Im Schein von Fackeln oder Laternen reduzieren sich die oben genannten Mali auf AT, PA und FK jeweils auf +3, bei einem FLIM FLAM (oder ähnlichen Sprüchen bzw. Liturgien) reduzieren sie sich je nach Helligkeit des Zaubers (siehe **WdS 58/96** zur Orientierung). Bei einer solchen Beleuchtung kommen auch die Vorteile *Nacht-* und *Dämmerungssicht* zum Tragen.

☞ Weiterhin ist zu bedenken, dass das Tragen einer Fackel oder Laterne in der Regel dazu führt, dass eine Hand des Helden nicht für Waffe oder Schild genutzt werden kann. Der Einsatz zweihändiger Kampftechniken oder von Schilden ist daher unter diesen Umständen eingeschränkt.

☞ Sichtweite: Je nach Lichtquelle können die Helden nicht sehr weit sehen. Die Sichtweite ist – wenn man nicht gerade einen FLIM FLAM in der Variante *Lichtkegel* einsetzt – auf wenige Schritte beschränkt.

☞ Die Gänge sind nicht sehr breit, die Deckenhöhe beträgt selten mehr als 2 Schritte. Für den Kampf mit langen Schwungwaffen und Stangenwaffen liegen daher beengte Verhältnisse (**WdS 58**) vor. Auch der Nachteil *Raumangst* (**WdH 268**) sollte berücksichtigt werden.

Die Türen sind massive Eichentüren, die mit kunstvoll gravierten Eisenbeschlägen versehen sind (60 StP, Härte 10).

☞ Verschlossene Türen können mithilfe einer *Schlösser Knacken*-Probe +6 geöffnet werden, wenn bei der Tür keine andere Angabe erfolgt.

☞ Die Türen sind alle mit einem ANIMATIO (Variante *Knechtschaft*) belegt, der bewirkt, dass sie sich kurz nach dem Öffnen wieder von selbst schließen.

☞ Aufgrund der fast ständigen Präsenz von Vigo, der dämonischen Verzerrung und der vielen Fallen haben Helden mit *Gefahreninstinkt* in den Grüften durchgängig ein schlechtes Gefühl.

Die Grüfte wurden von Vigo unter Einsatz menschlicher, untoter und dämonischer Hilfe nach dem Vorbild tulamidischer Magiergräber angelegt. Die Grüfte sollten ihm und seinen treuesten Gehilfen als exklusive Grabstätten dienen. Nachdem Vigo mithilfe des schwarzen Kristalls sichergestellt hatte, dass er auch nach seinem Tod weiterexistieren würde, entschied er sich dazu, den Kristall in der für ihn vorgesehenen Gruft zu verstecken und diese entsprechend zu schützen. Über all die vielen Jahre als Mensch und dann als Geist hat er es sich zum Vergnügen gemacht, sich immer neue

Konstrukte, Verzauberungen und Fallen auszudenken, mit denen Eindringlinge am Erreichen der Gruft gehindert werden können. Seit der Ankunft Gorms sind die Grüfte noch mit einigen zusätzlichen „Spielereien“ ausgestattet worden. Außer Gorm, der einige Leichen nach **G13** gebracht und die Fallenmechanismen kontrolliert hat, war seit vielen Jahren kein lebendes Wesen mehr in den Grüften. Daher kann auch Hanjow den Helden über die Grüfte keine hilfreichen Auskünfte geben, außer, dass es sie irgendwo gibt und dass dort wohl Gorms „Meister“ lauern soll.

VIGOS SPIEL BEGİNNT ...

Ab dem Eindringen der Helden in diese Ebene wird Vigo sie sehr genau beobachten und ihnen unsichtbar (und formlos) folgen. Anfangs wird er wenig unternehmen, früher oder später wird er jedoch damit beginnen, die Helden mit ausgewählten Zaubern zu quälen und zu zermürben.

Beispielhafte Aktionen Vigos sind (über die verbrauchten AsP sollte Buch geführt werden):

☛ **KARNIFILO** (Variante *Blutrausch*, (12–MR)ZfP*) auf einen Kämpfer.

☛ **HELLSICHT TRÜBEN** (Varianten *Zone* und *Klarsicht*, 10 ZfP*), wenn die Helden Vigo entdeckt oder seine magischen Fallen zu oft durchschaut haben.

☛ **SCHWARZER SCHRECKEN** (13–MR ZfP*) bevorzugt auf Magier.

☛ **KRABELNDER SCHRECKEN** (10 ZfP*).

Sollte Vigo vorzeitig entdeckt werden, wird er in die Wände verschwinden und erst später wieder in Erscheinung treten.

Als Meister sollten Sie Vigo so einsetzen, dass weder den Helden noch den Spielern viel Zeit zum Durchatmen bleibt; für einen Heiltrank oder eine kurzen Heilzauber sollte genug Zeit sein, doch bei mehr wird Vigo etwas Neues unternehmen. Auf diese Weise können Sie auch unterbinden, dass die Helden Zauberverflüche auslösen und dann einfach abwarten, bis die Wirkung verfliegen ist. Mithilfe eines starken **CLAUDIBUS** (13 ZfP*, 15 eingesetzte AsP) auf die von **G1** zu **G2** führende Tür wird Vigo zudem ein verfrühtes Verlassen der Grüfte zu verhindern wissen.

DIE EMBLEME

In mehrere Türen der Grüfte sind feine Symbole aus Arkanium eingearbeitet, die in den hinter den Türen liegenden Räumen bestimmte magische Effekte hervorrufen. Bei diesen Emblemen, die meist die Form fein gearbeiteter, handtellergrößer Schädel haben, handelt es sich um semipermanente **ARCANOVI**-Artefakte mit einer **EXPOSAMI**-Hellsichtskomponente, die ihren Effekt einmal täglich erzeugen können. Ausgelöst werden sie dadurch, dass sich ein Lebewesen der jeweiligen Tür bis auf zwei Schritt Entfernung nähert. Die Embleme befinden sich stets in den Innenseiten der Türen, so dass Eindringlinge sie nicht vorzeitig sehen können. Welchen Effekt welches Emblem entfaltet, wird in den jeweiligen Raumbeschreibungen erklärt.

G1) Eingangsraum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schein Eurer Lichtquelle tut sich vor Euch ein kurzes Stück eines engen, niedrigen Gangs auf. Seine schwarzen Steinwände sind mit schaurigen Einlegearbeiten aus Schädeln, Knochen, Silber und Gold geschmückt, in denen sich Euer Licht glitzernd fängt. Eine bedrückende Stille umfängt Euch. Nichts ist zu hören als Eure eigenen Atemzüge und das Rauschen des Blutes in Euren Ohren. Euer Licht reicht nicht weit – und dahinter gähnt undurchdringliche Finsternis, so vollkommen schwarz, als könne man sie mit Händen greifen. Die Luft riecht abgestanden und leicht faulig. Was für schreckliche Gefahren erwarten Euch, wenn Ihr diesem schwarzen, stillen Flur weiter folgt?

Diesen Raum erreicht man über die Treppe in **K16**, eine Tür in der Nordwand führt weiter hinein in die Grüfte. Ansonsten ist der Raum leer.

G2) Gang des stinkenden Sturms

Dieser Gang ist leer und führt Richtung Norden zu Raum **G3**. Die zu **G3** führende Doppeltür ist mit einem semipermanenten **ARCANOVI** belegt, der einmal am Tag einen **AEOLITUS** in den Varianten *Sturm* und *Übler Gestank* auslöst, wenn die Tür geöffnet wird. Um nicht durch den mächtigen Windstoß umgeworfen zu werden, muss jeder Held eine **KK**-Probe +9 ablegen, der üble Fäulnisgestank bewirkt zudem, dass eine **KO**-Probe gelingen muss, um nicht vor Übelkeit für 9 **KR** Abzüge von 1 Punkt auf alle Werte zu erhalten.

Diese Falle dient lediglich als letzte Warnung; Gorm lässt die Tür nötigenfalls einfach von einem untoten Diener öffnen, um der Wirkung zu entgehen.

G3) Raum der schmerzhaften Schlüssel

Die nach **G4** führende Tür dieses Raums ist verschlossen (sehr kompliziertes Schloss, *Schlösser Knacken*-Probe +13), in der Mitte des Raums befinden sich fünf ein Schritt hohe Podeste aus kunstvoll verziertem Stein, auf denen jeweils ein silberner Schlüssel mit Knochengriff liegt. Nur einer der Schlüssel öffnet die verschlossene Tür, die übrigen sind mit einem semipermanenten **ARCANOVI** belegte Artefakte, die bei Berührung durch ein lebendes Wesen einmal am Tag einen magischen Effekt auslösen. Die fünf Schlüssel im Einzelnen:

☛ **Schlüssel 1:** Dieser Schlüssel ist mit einem **HÖLLENPEIN** (12–MR ZfP*) verzaubert. Durch die Berührung verliert das Opfer ZfP* mal 3 **KR** lang jeweils 1W20 **AuP** unter großen, brennenden Schmerzen, wodurch es bewusstlos wird, wenn die **AuP** unter 0 fallen. Am Ende der Wirkung erleidet das Opfer 1W6 Punkte Erschöpfung.

☛ **Schlüssel 2:** Dieser Schlüssel ist mit einem **BÖSEN BLICK** in der Variante *Zweifel* (13–MR ZfP*) belegt. Das Opfer fällt hierdurch für ZfP* Minuten in Selbstzweifel und jammervolle Grübeleien (**MU** und **CH** je –4).

☛ **Schlüssel 3:** Bei Berührung löst dieser Schlüssel einen sich kegelförmig in Richtung **G2** ausbreitenden TLALUCS ODEM aus; durch die eklig stinkende Wolke entsteht beim Opfer heftige Übelkeit (10 SP(A)), außerdem muss es eine KO-Probe bestehen, um nicht für 1W6 SR das Bewusstsein zu verlieren.

☛ **Schlüssel 4:** Dies ist der richtige Schlüssel für die nach **G4** führende Tür. Die Helden können dies z. B. durch einen ODEM herausfinden, denn dieser Schlüssel ist der einzige nichtmagische).

☛ **Schlüssel 5:** Dieser Schlüssel ist mit einem CORPOFRIGO in der Variante *Eisblock* (11-MR ZfP*) belegt. Hierdurch sinken für ZfP* KR AT, PA, INI, GE, FF und KK um jeweils 6 Punkte, die GS wird auf ein Viertel reduziert. Außerdem erleidet das Opfer 2xZfP* SP(A), die Hälfte davon als richtigen Schaden.

Die Fallen in diesem Raum dienen der Schwächung potentieller Eindringlinge. Der richtige Schlüssel ist nicht durch einen Hinweis o. ä. erkennbar, da Vigo ja stets wusste, welcher der richtige ist.

G4) Gang des schmatzenden Nebels

In die Doppeltüren, die von **G3** hierher führen, ist ebenfalls ein Emblem (siehe oben) eingearbeitet. Durch das Artefakt entsteht in diesem Raum für je 12 SR eine NEBELWAND (Variante *Geisternebel*) sowie ein AURIS NASUS, der schlurfende und schmatzende Geräusche verursacht. Um den Nebel zu betreten und zu durchqueren, ist eine MU-Probe +5 erforderlich.

G5) Harmloser Rundgang

Von diesem Rundgang aus sind die Räume **G6**, **G7**, **G8**, **G9** und **G10** erreichbar. Mit Fallen ist dieser Gang nicht versehen. Zwar gibt es hier keine Gefahr, die auf die Helden lauert, dennoch wirkt der Rundgang bedrohlich: seltsame willkürliche Muster sind auf die Wände gemalt; überall befinden sich kleine Löcher im Boden und der Decke; einige Bodenplatten wirken porös.

G6) Raum des explodierenden Sarkophags

In der Mitte dieses Raums steht ein großer, kunstvoll mit unzähligen Gravuren versehener Sarkophag. Der Sarkophag beinhaltet keine Leiche, sondern ist stattdessen mit einem dem Hylailer Feuer ähnlichen Brandöl gefüllt. Er ist zudem mit einem permanenten CUSTODISIGIL belegt, sodass es im Falle der Öffnung des Sarkophags (KK-Probe) zu einer heftigen Explosion kommt (6W+6 TP direkt am Sarkophag, pro Schritt Entfernung sinkt der Schaden um 1+den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl).

MÖGLICHKEITEN,

DIE FALLE ZU DURCHSCHAUEN

☛ Helden mit *Gefahreninstinkt* haben nach einer gelungenen Probe ein sehr schlechtes Gefühl in der Nähe des Sarkophags.

☛ Hellsichtmagie (ODEM, ANALYS) oder geeignete Liturgien können den Zauber entdecken.

G7) Grab des Magus Winterkalt

Die Doppeltüren zu diesem Raum sind verschlossen, einen passenden Schlüssel gibt es nicht mehr.

Hier befindet sich ein prächtiger Sarkophag, in dem eines der wichtigsten Mitglieder von Vigos ehemaligem Zirkel beigesetzt worden ist. In den Deckel sind die Worte „Magus Kvalor Winterkalt“ eingraviert.

Der Deckel des Sarkophags ist mit einem semipermanenten ARCANOVI belegt, der einmal täglich bei Berührung einen BRENNEN TOTER STOFF in der Variante *Flammeninferno* auslöst. Rund um den Sarkophag breitet sich dann rasend schnell ein Brand aus, der 15 KR wütet und sich jede KR um 1 Schritt im Durchmesser weiterfrisst; innerhalb des Flammenbereichs erleidet man 2W6 TP pro KR.

Sollte der Sarkophag geöffnet werden (KK-Probe), findet man außer einem in ehemals edle Tücher gewickelten Skelett noch einen langen und kunstvoll verzierten, inzwischen entzauberten Magierstab aus Blutulmenholz sowie einen blassroten *Sangurit*-Kristall (70 Karat, siehe **WdA 90**).

G8) Grab der Xaida Zeel

Die Doppeltüren zu diesem Raum sind verschlossen, einen passenden Schlüssel gibt es nicht mehr.

Auch hier befindet sich ein prächtiger Sarkophag, in dem Vigos Lieblingsmätresse beigesetzt worden ist. In seinen Deckel ist die Inschrift „Xaida Zeel. Tempus fugit – Amor manet.“ (*Bosparano*: „Zeit vergeht – Liebe bleibt.“) eingraviert.

In dem Sarkophag (KK-Probe zum Öffnen) befinden sich ein in ehemals wertvolle Stoffe gewickeltes Skelett sowie prächtiger Schmuck im Wert von 350 D.

Auf die „Schändung“ dieses Grabes wird Vigo in jedem Fall reagieren; es bietet sich hier der KARNIFILO an.

G9) Raum des trügerischen Bodens

In eine der Doppeltüren dieses mit einem kunstvoll verzierten Sarkophag ausgestatteten Raums ist ein Emblem (siehe oben) eingearbeitet. Dieses bewirkt, dass die Speergrube in der Mitte des Raums für 7 SR durch einen AURIS NASUS in Form von illusionärem Boden getarnt wird. Um die Illusion zu durchschauen, ist eine *Sinnenschärfe-Probe* +15 oder Hellsichtmagie erforderlich. Sollte die Illusion nicht entdeckt werden, tritt der vorangehende Held beim Betreten des Raums ins Leere und kann nur durch eine *Körperbeherrschung*-Probe +9 verhindern, vier Schritt tief in die Speergrube zu fallen (4W6–4 SP Sturzschaden (**Wds 144**) + 4W6 SP Speerschaden (Wundschwelle dabei nur KO/2–2). Wenn die Illusion erkannt wird, ist es möglich, die Grube an ihrem Rand zu umgehen.

☛ Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 sowie einer *Magiekunde*-Probe +5 (beide Proben müssen gelingen), kann ein Held die in die Gravuren eingearbeiteten CUSTODISIGIL-Zeichen erkennen und diese identifizieren.

☛ Hat eine Held eine *Sinnenschärfe*-Probe+15 bestanden, kann er das Brandöl riechen.

Da auch dieses Grab lediglich der Abschreckung und Ver-
nichtung potenzieller Eindringlinge dient, ist der Sarkophag
leer (KK-Probe zum Öffnen).

G10) Raum des Blutzolls

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

An der Nordwand des Raums erhebt sich die zwei
Schritt hohe Statue eines ausgemergelten, riesigen Ra-
ben mit blutrotem Schnabel. Auf seinem Kopf trägt
der Vogel eine Art Krone aus neun blutroten Hörnern.
Lauernd scheint er Euch aus böse glitzernden Augen
entgegenzublicken, seine mächtigen scharfen Klauen
hat er in ein schaurig zugerichtetes, menschliches Ske-
lett geschlagen. Ein Arm des Gerippes ragt grotesk nach
oben, sein Kopf sitzt in einem unnatürlichen Winkel
auf seinem Hals, ein Bein ist mehrfach verdreht.
Vor der Statue steht auf einem etwa hüfthohen Podest
eine matt schimmernde Schale.

An der Nordwand dieses Raums steht die oben beschriebe-
ne Statue eines schwarzen Vogels mit blutrotem Schnabel,
der lauernd auf einem liegenden Skelett hockt. Auf seinem
Kopf ist eine Art Krone aus neun blutroten Hörnern (*Magi-
ekunde*-Probe +6: Es handelt sich um eine Darstellung von
Nirraven (WdZ 219)). Der linke Arm des Skeletts ist nach
oben ausgestreckt; mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 oder
einer *Mechanik*-Probe kann festgestellt werden, dass es sich
bei diesem Arm wohl um einen Hebel handelt. Vor der Sta-
tue befindet sich auf einem ein Schritt hohen Podest eine
in *Kusliker Zeichen* mit „*Sanguinis Tributum*“ (*Bosparano*:
„Blutzoll“) beschriftete Schale aus Mindorium, in der einige
braune Flecken zu sehen sind.

Die Statue, das Skelett und das Podest mit der Schale sind
Teil eines raffinierten Mechanismus zur Öffnung einer nach
G11 führenden Geheimtür, die sich in der Westwand neben
der Statue befindet und die von **G10** aus nicht anders geöff-
net werden kann, da ihr Schloss nur von **G11** aus zugänglich
ist. Die Geheimtür kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5
oder einer *Zwergennase*-Probe entdeckt werden.

Wenn man ausreichend Blut (mind. 1 LeP) – egal ob eigenes
oder fremdes – in die Schale füllt und dann den Skelettarm-
Hebel umlegt, wird durch einen auf der Statue liegenden
semipermanenten ARCANOVI (einmalig pro Tag) ein MO-
TORICUS (Variante *Telemanipulation*) auf das Schloss der
Geheimtür gewirkt, die dann aufschwingt.

Wenn der Hebel umgelegt wird, bevor ausreichend Blut be-
zahlt worden ist, oder wenn die Schale (Wert: ca. 5 Dukaten)
weggenommen oder anderweitig manipuliert wird, so löst
die Statue einmalig (pro Tag) einen AEROFUGO aus, der
12 KR lang ein Vakuum in **G10** entstehen lässt – Fackeln
und andere auf Verbrennung basierende Lichtquellen erlös-
chen, Lebewesen erleiden jede KR 1W+2 SP(A).



G11) Gang des schwingenden Pendels

Dieser Gang ist sehr schmal, die Deckenhöhe beträgt gut
fünf Schritt. In der Mitte des Gangs befindet sich eine
Druckplatte, bei deren Betreten ein rasiermesserscharfes,
halbmondförmiges Pendel (siehe **Katakomben 70**) herab-
schwingt. Die Druckplatte kann durch eine *Sinnenschärfe*-
Probe +12 entdeckt und umgangen werden. Sie wird aber
erst bei zweimaligem auslösen die Falle aktivieren. Sollte das
Pendel von einem Helden ausgelöst werden, muss dieser erst
eine IN-Probe ablegen, um das kurz zu hörende „Zing“ als
Gefahr zu realisieren und dann durch eine *Ausweichen*-Probe
+6 dem Pendel auszuweichen. Schafft er es, auszuweichen,
muss ein gegebenenfalls in seiner Nähe befindlicher Held
ebenfalls nach den oben genannten Regeln ausweichen. Soll-
te das Pendel ein Opfer treffen, richtet es 6W6+5 TP an.
Nachdem es sich ausgeschwungen hat, kann der Gang ohne
weitere Gefahren durchquert werden. Der tiefste Punkt des
Pendels liegt bei etwa 1,5 Schritt.

G12) Raum der Dunkelheit

Die Osttür dieses Raums ist mit einem Emblem (siehe
oben) versehen, das den Raum für 12 SR mit einer mäch-
tigen DUNKELHEIT (23 ZfP*) und einem SILENTIUM
belegt, zudem wird die nach **G7** führende Tür für 12 SR mit
einem starken CLAUDIBUS (14 ZfP*, 18 eingesetzte AsP)
belegt. Der Raum ist dann – wenn die Helden nicht über
einen sehr hellen FLIM FLAM o. ä. verfügen – von totaler
Stille und absoluter Schwärze erfüllt, in der auch die Vorteile
Nachtsicht und Dämmerungssicht nicht helfen (Mali von je
+12 auf AT, PA, FK; nur je +8 mit SF *Blindkampf*).

DUNKELHEIT UND STILLE

Beachten Sie, dass in diesem Raum keinerlei Kom-
munikation zwischen den Helden stattfinden kann;
es bietet sich daher an, ein „Rede- und Sichtverbot“
für die Spieler als Helden zu verhängen, oder gleich
mit jedem Spieler separat durchzuspielen, wie sein
Held vorgeht. Alternativ ist auch schriftliche Kom-
munikation mit den einzelnen Spielern denkbar.
Beim Kampf könnte es sogar dazu kommen, dass
Helden sich gegenseitig verletzen (Meisterentscheid
in Abhängigkeit vom Vorgehen der Helden).

In dem Raum befinden sich *zwei Skelette* mit *Lebenssinn 12*,
die von den oben genannten Mali nicht betroffen sind. Sie
werden die Helden angreifen, sobald diese den Raum betre-
ten haben.

In der Mitte des Raums befindet sich außerdem ein kleines,
ein Schritt hohes Podest mit einer gut ein Spann durchmes-
senden Öffnung, in die man gut einen halben Meter hinein-
greifen kann. Das ganze Podest sowie die Öffnung sind von
einer schleimigen grünen Flechte bewachsen, die bei Berüh-
rung stark nach Verwesung stinkt. Um in die Öffnung des
Podests zu greifen, ist daher eine MU-Probe +2 erforderlich.
Auf dem Boden der Öffnung liegt der Schlüssel für die Tür
in der Nordwand.

Die Tür in der Nordwand muss von den Helden durch Tasten oder Abklopfen der Wände gefunden werden. Sollten die Helden hierbei nicht systematisch (z. B. immer an einer Wand entlang) vorgehen, können Sie *Orientierung*-Proben +7 verlangen, damit die Helden nicht den Überblick verlieren und plötzlich wieder bei der Tür nach **G11** stehen. Die Tür zum nach **G13** führenden Gang ist verschlossen, das Schloss kann mit einer *Schlösser Knacken*-Probe +13 (+8 wg. Komplexität des Schlosses, +5 wg. der Dunkelheit) geöffnet werden.

Skelett

Schwert und Holzschild:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **AuP** – **RS** 0 **MR** 5 **WS** 5 **GS** 5

Besondere KampfregeIn: nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam zu bekämpfen; Schwerter, Säbel und Stäbe richten halben Schaden an; Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile richten keinen Schaden an

G13) Raum der Toten

Die Tür zwischen **G12** und dem nach **G13** führenden Gang ist mit einem Emblem (siehe oben) versehen, durch das in **G13** an den grau eingezeichneten Stellen mittels AURIS NASUS für 24 SR illusionäre, ertastbare, mit widerlichem, brodelndem Schleim überzogene Wände entstehen. Die Illusion lässt sich nur durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +17 oder geeignete Hellsichtmagie oder Liturgien durchschauen.

Der ganze Gang bzw. Raum ist von einem starken Verwesungsgeruch erfüllt; dies ist dadurch bedingt, dass hinter den illusionären Wänden *zwei Mumien, sechs Skelette* und *fünfzehn Zombies* stehen, die angreifen, sobald jemand die Mitte des Raums erreicht. Für den Kampf gegen diese Übermacht sollten die Überzahl-Regeln (**WdS 58**, PA+1 pro Gegner (max. +2)) berücksichtigt werden. Je nach Kampfkraft der Helden kann sich zusätzlich noch *Vigo* in das Gefecht einschalten und die Helden z. B. durch PLUMBUMBARUM schwächen. Die Untoten dieses Raums haben von *Vigo* zu-

sätzlich die Eigenschaft *Immunität gegen das Merkmal Antimagie* verliehen bekommen (wodurch insbesondere das Objekt *Schutz gegen Untote* nicht gegen sie wirkt).

Mumie

Schwert:

INI 12+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6+12 **DK** N
LeP 45 **AuP** – **RS** 4 **MR** 15 **WS** 7 **GS** 5

Besondere KampfregeIn: Gezielter Angriff/Niederwerfen (2). Jeder Angriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver

Besondere Eigenschaften: Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer, erhöhte Krankheitsübertragung

Skelett

Schwert und Holzschild:

INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 30 **AuP** – **RS** 0 **MR** 5 **WS** 5 **GS** 5

Besondere KampfregeIn: nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen wirksam zu bekämpfen; Schwerter, Säbel und Stäbe richten halben Schaden an; Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolzen und Pfeile richten keinen Schaden an

Zombie

Hände:

INI 6+1W6 **AT** 9 **PA** 3 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 30 **AuP** – **RS** 0 **MR** 8 **WS** 5 **GS** 4

Besondere Eigenschaften: Immunität (Wunden)

G14) Vigos Grab

Die Türen zu diesem Grab sind verschlossen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als Ihr durch die Tür tretet, fällt Euer Blick unwillkürlich auf einen gewaltigen, überaus prächtig verzierten Sarkophag, der mittig im Raum thront. Hundertfach spiegeln goldene und silberne Einlege-

arbeiten und Verzierungen aus Knochen und Edelmetallen den Schein Eures Lichts wider. Ringsum an den Wänden stehen mehrere einfache Kisten und Truhen. Ansonsten scheint das Gewölbe leer zu sein. Als der Letzte von Euch die Türschwelle überschritten hat, geht auf einmal ein gewaltiger, eiskalter Windstoß durch den Raum, und eine dröhnende, durchdringende Stimme erschallt aus dem Nichts: „Ihr wagt es, die Ruhestätte von *Vigo Akerak* zu stören? Ihr werdet jetzt den Tod finden!“



In dem Raum befindet sich ein sehr prächtig verzierter Sarkophag, an den Wänden stehen diverse Kisten und Truhen. Sobald sie den Raum betreten haben, werden die Helden unverzüglich von Vigo angegriffen.

Vigo Akerak

Geisterflammenschwert:

INI 22+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+8 DK N
LeP 60 AsP 120* RS 6 MR 15 WS – GS 10

Besondere Eigenschaften: 3 Aktionen pro Runde, Astralsinn 14, Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen und elementare Schadensmagie, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz III (durch den Kristall), Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), Blick in die Vierte Sphäre, Geistersprache, Geistermanifestation, Durch Erz gehen

Relevante Zauber (je ZfW 18): alle bereits genannten (u. a. KARNIFILLO (Bor), SCHWARZER SCHRECKEN (Bor), KRABELNDER SCHRECKEN, PLUMBUMBARUM, HÖLLENPEIN (Bor), CORPOFRIGO) dazu DUPLICATUS, FLIM FLAM, sowie gegen Ihre Gruppe passende Zauber der Merkmale *Antimagie, Beschwörung, Dämonisch, Einfluss, Herrschaft, Illusion, Objekt und Umwelt* nach Ihrer Maßgabe

*Abzüglich der AsP für die zwischendurch gewirkten Zauber.

Kampfverhalten: Schwächung der Helden durch FLIM FLAM (Variante *Lichtblitz*) und PLUMBUMBARUM, dann direkter Angriff. Sollten die Helden ihn sichtbar machen, wirkt er einen DUPLICATUS.

Vigo kann nur endgültig vernichtet werden, wenn der schwarze Kristall, in den er einen Teil seiner Lebenskraft übertragen hat, zerstört wird. Der Kristall befindet sich auf ein Kissen gebettet in dem – ansonsten leeren – Sarkophag (KK-Probe zum Öffnen). Der kindskopfgroße Bergkristall hat 60 StP und Härte 5. Ist er zerstört, wird Vigo mit einem letzten verzweifelten Aufschrei vergehen und nie wieder zurückkehren können.

Die Kisten und Truhen sind mit allen erdenklichen Schätzen gefüllt (mindestens Schmuck und Münzen im Wert von gut 1.200 Dukaten, Weiteres nach Maßgabe des Meisters), die Vigo im Laufe seines Lebens angehäuft und hier für die Zeit nach seinem Dasein als Geist versteckt hat. Wenn Sie Ihre Helden schon immer mit einer ganz besonderen Beloh-

DER KAMPF GEGEN VIGO

Folgendes ist zu beachten:

- ☛ Vigo ist stets unsichtbar, wodurch die AT-/PA-Proben im Kampf gegen ihm um +6/+6 erschwert sind. Die Unsichtbarkeit kann mit dem Bannpulver aus K12 aufgehoben werden. Vigo erscheint dann schemenhaft als gut zwei Schritt großer Magier mittleren Alters, der ein geisterhaftes Flammenschwert schwingt.
- ☛ Mit profanen Waffen und elementarer Schadensmagie ist er nicht zu verletzen.
- ☛ Zauber mit dem Merkmal Schaden sind um Vigos MR erschwert.
- ☛ Seine Angriffe können nicht mit Schilden oder profanen Waffen pariert werden.

nung erfreuen wollten, so kann sich diese eventuell in Vigos Schatz verbergen. Was auch immer hier gefunden wird, es wurde teuer erkämpft ...

Unter den Schätzen finden sich die folgenden Artefakte:

- ☛ Ein hervorragend gearbeitetes, prächtig mit Edelsteinen verziertes Langschwert, das mit einem permanenten ZAU-BERKLINGE belegt ist (TP 1W6+6, BF 0).
- ☛ Ein Schutzamulett aus Mondsilber (Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher, einmal im Monat; Typ: Antimagie, Kraft, Metamagie, gildenmagisch; Auslöser: Lösungswort „Contra Arcanum“, Wirkung: GARDIANUM in der Variante *Schild gegen Zauber* mit einer Schutzwirkung von 40 TP/AsP).
- ☛ *Thargunitoths Klaue*, ein aus der Zeit der Magierkriege stammendes Zepter in der Form eines knöchernen Unterarms (Material: Knochen mit Verzierungen aus Arkanium). Das Artefakt, dessen genaue Geschichte im Laufe der Jahre in Vergessenheit geraten ist, fungiert als ein machtvoller Zaubertalisman (**WdA 87/109**) für Zauber, die der Thargunitoth gefällig sind (Kategorie: unempfindlicher Auxiliator; Typ: Dämonisch (Thargunitoth), gildenmagisch; Wirkung: 3 ZfP* für alle Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* (Thargunitoth)).

KAPITEL III: AUSKLANG

ÜBERLEBT!

Nach Vigos Vernichtung können die Helden die Schätze an sich nehmen – wobei der Abtransport der vielen Schätze fast ein Abenteuer für sich darstellen kann – und Gorms Gefangene zurück eskortieren.

☛ Der alte Druide Olko wird die Helden am Fuße des Hügels erwarten, ihnen danken und, falls es erforderlich sein sollte, ihre Wunden versorgen.

☛ Der Köhler Tannjew will möglichst schnell zu seiner Hütte und seinen Kohlemeilern zurück, um das Erlebte durch

Arbeit zu verdrängen. Er bittet die Helden, der Schmiedin Peranka in Rodebrannt von seiner Rettung zu berichten. Dank ist den Helden dennoch gewiss.

☛ Gari und Warja Bornski sind auch nach ihrer Befreiung noch immer nachhaltig verunsichert und wollen schnellstmöglich zurück nach Schwarzmos zu Pedder. Dieser wird den Helden aufrichtig danken, kann ihnen jedoch außer 4 S in Kreuzern und Hellern keine Belohnung anbieten.

☛ In Schwarzmos haben die Helden noch einmal die Gelegenheit, sich Xebbert Nagrafski vorzuknöpfen, falls sie

das bei ihrem ersten Aufenthalt im Dorf nicht gemacht haben sollten. Aus den Aufzeichnungen, die die Helden in Gorms Arbeitsraum (K17) gefunden haben, ergibt sich eindeutig, dass er bis zuletzt mit Gorm und dessen Schergen gehandelt hat.

☛ Der Leibeigene Hanjow Hollerow wird den Helden danken und sie bitten, ihn nicht zurück zu seiner Familie zu bringen. Er möchte aus der Leibeigenschaft entkommen und sich in ein Noviziat im Perainetempel in Rodebrannt begeben. Es obliegt also den Helden, über das weitere Schicksal des Jungen zu entscheiden. Sollten sie Hanjow nicht zu seiner Familie zurückbringen, wird er sie bitten, seiner Familie von seinen Plänen zu berichten und ihr auszurichten, dass es ihm gut geht.

☛ Wenn die Helden sie in Rodebrannt aufsuchen und ihr die Nachricht von Tannjew ausrichten, wird die Schmiedin Peranka Ruderow ihnen wie vereinbart durch die Anfertigung einer exzellenten persönlichen Waffe danken

DER LOHN DER MÜHEN

Helden, die alle finsternen Bewohner des Hügels bezwungen, alle Fallen überlebt und schließlich gar Vigo persönlich besiegt haben, erhalten **300 Abenteuerpunkte** sowie **fünf passende Spezielle Erfahrungen** nach Maßgabe des Meisters (z.B. *Magiekunde, Sinnenschärfe, Schlösser Knacken*).

DRAMATIS PERSONAE

DIE FAMILIE HOLLEROW

Die Leibeigenen-Familie Hollerow bewirtschaftet bereits in der fünften Generation ein großes Gehöft in der Nähe von Rodebrannt. Zum Zeitpunkt des Abenteuers besteht die Familie aus Maris Hollerow (*985 BF, groß gewachsen, dunkle Haare, Vollbart), seiner Frau Alinja (*989 BF, vollschlank, blond, humpelt), den Kindern Hanjow (siehe unten), Oswin (*1007 BF, blond, lebhaft Augen, kräftig) und Tineke (*1011 BF, braune Haare, schwächling, lispelt) sowie Maris' Vater Panek (*958 BF, spärliche graue Haare, trübe Augen, kaum noch Zähne). Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist die Familie Hollerow in Sorge um Hanjow, der sich aus Unzufriedenheit mit der Leibeigenschaft nach Rodebrannt begeben hat, wodurch er schließlich zum „Sklaven für alles“ von Gorm und dessen Schergen wurde (siehe unten).

PERANKA RUDEROW

Die Schmiedin Peranka Ruderow (*1000 BF, kräftig gebaut, kurze blonde Haare, diverse Verbrennungsnarben an den Armen, tiefe Stimme) ist in Rodebrannt tätig. Sie beschlägt nicht nur als Grobschmiedin die Pferde von Durchreisenden neu, sondern repariert und schmiedet auch Rüstungen und Waffen. Sie ist eine mögliche Auftraggeberin für die Helden, da sie zum Zeitpunkt des Abenteuers auf eine Kohlelieferung des ansonsten sehr zuverlässigen Köhlers Tannjew (siehe unten) wartet. Wenn die Helden ihr helfen und Tannjew retten, haben sie in Peranka eine zuverlässige Freundin, die auch in der Lage ist, besondere Waffen zu schmieden.

ТАННЈЕВ ДЕР КӨHLER

Tannjew (*995 BF, athletisch, glatte braune Haare, wettergegerbtes Gesicht) lebt unweit des Dorfes Schwarzmos und betreibt dort mehrere Kohlemeiler. Er ist kurz vor Beginn des Abenteuers von Gorms Schergen entführt worden, um

als mögliches Gefäß für Vigos Geist zu dienen. Den Helden obliegt es, ihn aus dieser misslichen Lage zu befreien.

DIE FAMILIE BORNISKI

Die aus dem Holzfäller Pedder (*997 BF, dunkle Haare, Vollbart, kräftig gebaut), seiner Frau, der Kräutersammlerin Warja (*1000 BF, blonde Haare, zierlich), und seiner Tochter Gari (*1021 BF, braune Haare, still) bestehende Familie Bornski lebt in dem abgelegenen Dorf Schwarzmos am Rande des Bornwalds. Warja und Gari werden von den Schwarzmosern als Tribut an Gorm und seine Schergen ausgeliefert, weswegen sich der verzweifelte Pedder zu Beginn des Abenteuers hilfesuchend an die Helden wendet.

ХЕББЕРТ НАГРАГСКІ

Xebbert Nagragski (*991 BF, hochgewachsen, glitzernde Augen, schmierige schwarze Haare) ist der Krämer in Schwarzmos, der mit allen möglichen Gegenständen handelt, die im Dorf benötigt werden. Seit jeher stets vor allem auf seinen eigenen Vorteil bedacht, hat Xebbert Gorm seine Hilfe angeboten, nachdem dieser angefangen hatte, das Dorf zu terrorisieren. Er ist der Lieferant für die Alltagsgegenstände, die Gorm und seine Schergen benötigen. Für die Helden kann Xebbert insoweit gefährlich werden, als dass er versuchen wird, Gorm vor den Helden zu warnen, wodurch ein Eindringen in die Ruine deutlich erschwert wird (siehe den entsprechenden Kasten **Sonderfall: Wenn die Helden erwartet werden** ... auf Seite 104).

Xebbert Nagragski, gieriger Kollaborateur

Eigenschaften:

MU 14	KL 15	IN 14	CH 14	FF 12
GE 11	KO 11	KK 10	SO 7	
LeP 29	AuP 31	RS 1	MR 5	WS 6 GS 7

Langdolch:

INI 10+1W6 AT 10 PA 12 TP 1W6+2 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Bornland)

Talente: Sich Verstecken 7, Schleichen 9, Sinnenschärfe 6, Selbstbeherrschung 6, Überreden (Feilschen) 12

Konfliktverhalten: Xebbert wird die Helden nicht von sich aus angreifen, es könnte aber zu einem Kampf kommen, wenn die Helden ihn dabei ertappen, wie er zur Burgruine schleicht, um Gorm zu warnen. In diesem Fall wird er vorrangig versuchen, vor ihnen zu flüchten, und sich nur im Notfall zum Kampf stellen. Hat er mehr als die Hälfte seiner LeP verloren, ergibt er sich.

DER DRUIDE OLKO

Der alte Olko (*948 BF, knochig, nur noch ein paar graue Haarsträhnen) ist ein Haindruide, der seit vielen Jahren am Rande des Bornwalds lebt und sich dem Schutz, aber auch der Erkundung des Walds verschrieben hat. Olko hat Vigos Machenschaften vor der Vernichtung der Burg durch die Rondrianer persönlich miterlebt und er weiß, dass der Geist des Magiers noch immer in der Ruine umgeht. Nachdem er vergeblich versucht hat, den Geist auszutreiben, vermutet er, dass es einen Fokus geben muss, der Vigo an diese Sphäre bindet. Olko ist daher für die Helden ein wichtiger Hinweisgeber, der sie zusätzlich auch mit Heilmitteln versorgen kann.

HANJOW HOLLEROW

Hanjow (*1013 BF, dunkle Haare, schlaksig, ständig tränende Augen) ist der jüngste Sohn der Familie Hollerow (siehe oben) und unzufrieden mit dem Leben als Leibeigener. Er floh daher vor ungefähr einem Monat vom Gehöft seiner Eltern, um sein Glück in Rodebrannt zu versuchen. Sein größter Wunsch ist ein Noviziat beim Tempel der Perraine in Rodebrannt. Schnell musste er jedoch merken, wie gefährlich eine Stadt für einen einzelnen Flüchtling sein kann: Gleich an seinem ersten Tag in Rodebrannt, noch bevor er beim Perianetempel vorstellig werden konnte, versuchten einige dunkle Gestalten, ihn zu überfallen. Nur durch die Hilfe von Lyn (siehe unten) konnte er entkommen. Lys Angebot, ihn zu ihrem Versteck zu bringen und ein gutes Wort bei ihrer Tante, einer Perianegeweihten einzulegen, nahm er vor lauter Dankbarkeit und Verzweiflung sofort an. Seither ist Hanjow in den Kellergewölben das Mädchen für alles. Er wird oft von den anderen Schergen – und ganz besonders von Groink – schikaniert. Aus Angst vor Gorm traut er sich nicht zu fliehen und geht stumpf seinem Tagewerk nach.

Hanjow wird versuchen, den Helden in der Ruine so gut wie möglich zu helfen. Er ist keine große Hilfe und verfügt auch über keine weitergehenden Informationen über die Gräfte, doch er kennt zumindest die Geheimtür in **K15** und weiß, wie man sie öffnet.

Hanjow Hollerow, leidender Leibeigener

Eigenschaften:

MU 9 KL 11 IN 12 CH 11

FF 14 GE 12 KO 13 KK 13

LeP 30 AuP 31 RS 1 MR 3 WS 7 GS 7

Keule:

INI 7+1W6 AT 8 PA 9 TP 1W6+2 DK N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Bornland)

Talente: Sich Verstecken 5, Schleichen 5, Sinnenschärfe 6, Selbstbeherrschung 6

Konfliktverhalten: Hanjow wird gegen die Helden nur kämpfen, wenn die anderen Schergen ihn dazu zwingen. Andernfalls wird er sich verstecken und sich den Helden sofort ergeben, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet.

VIGO AKERAK

Der 763 BF in *Festum* als Sohn eines reichen Händlerpaares geborene Vigo zeigte schnell eine ausgeprägte magische Begabung, was seine Eltern veranlasste, ihn auf die Festumer Magierakademie zu schicken, wo er alle Prüfungen mit Bravour bestand. Nach seinem Abschluss unternahm er – von Ehrgeiz und Machtgier zerfressen – ausgedehnte Forschungsreisen in den Süden Aventuriens, wo er sich von Brabaker Nekromanten, tulamidischen Artefaktmagiern und anderen Experten ihrer Zunft in finsternen Geheimnissen unterweisen ließ. Als er im Jahre 801 BF ins Bornland zurückkehrte, war er bereits sehr mächtig und wollte seine Vision eines magischen Reichs unter seiner Herrschaft verwirklichen. Jahrelang sammelte er im Verborgenen Anhänger, bis er sich im Jahre 812 BF zum „Herrscher der Lebenden und der Toten“ ernannte und das verlassene Lustschloss bezog, um von dort das Umland zu terrorisieren. In den Folgejahren ließ er das Schloss zur Burg ausbauen und unterkellern. Mit finsterner Magie verlängerte er sein Leben zudem über die normale Zeitspanne hinaus und verzauberte einen schwarzen Kristall so, dass dieser einen Teil seiner Lebenskraft in sich aufnahm. Den Kristall versteckte er – geschützt von tödlichen Fallen und untoten Dienern – in einer nach dem Vorbild alttulamidischer Magiergräber angelegten Grabanlage.

Erst im Jahre 966 BF wurde Vigos Treiben von tapferen Rondrianern beendet; seitdem geht sein an den Kristall gebundener Geist in der Ruine um. Im Jahre 1029 BF schließlich kam der Magier Gorm Ghune zu Vigos Ruine. Dieser dient Vigo seither als Handlanger und versucht, ihm wieder einen Körper zu erschaffen. Vigo selbst sieht Gorm als willkommene Unterstützung, hält jedoch nicht viel von ihm. Regeltechnisch handelt es sich bei Vigo durch die Bindung an den Kristall um einen sehr machtvollen Geist.

Vigo Akerak

LeP 60 AsP 120* RS 6 MR 15 WS – GS 10

Geisterflammschwert:

INI 22+1W6 AT 18 PA 15 TP 1W6+8 DK N

Besondere Eigenschaften: 3 Aktionen pro Runde, Astralsinn 14, Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Immunität gegen profane Waffen und

elementare Schadensmagie, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Körperlosigkeit I, Präsenz III (durch den Kristall), Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron), Blick in die Vierte Sphäre, Geistersprache, Geistermanifestation, Durch Erz gehen

Relevante Zauber (je ZfW 18): alle bereits genannten (u. a. KARNIFLO (Bor), SCHWARZER SCHRECKEN (Bor), KRABELNDER SCHRECKEN, PLUMBUMBARUM, HÖLLENPEIN (Bor), CORPOFRIGO) dazu DUPLICATUS, FLIM FLAM, sowie gegen Ihre Gruppe passende Zauber der Merkmale *Antimagie, Beschwörung, Dämonisch, Einfluss, Herrschaft, Illusion, Objekt und Umwelt* nach Ihrer Maßgabe

*Abzüglich der AsP für die zwischendurch gewirkten Zauber.

Kampfverhalten: Schwächung der Helden durch FLIM FLAM (Variante *Lichtblitz*) und PLUMBUMBARUM, dann direkter Angriff. Sollten die Helden ihn sichtbar machen, wirkt er einen DUPLICATUS.

GORM GHUNE

Gorm (*989 BF, hager, leichenblass, Glatze) wurde in *Ysilia* als Sohn einfacher Tagelöhner geboren. Ein herumreisender Magier kaufte ihn einige Jahre später seinen Eltern ab, bildete ihn aus und weihte ihn in die Kunst der Nekromantie ein. Die Zeit nach der Unterweisung in den magischen Künsten verbrachte Gorm erst auf Wanderschaft und dann forschend in Warunk, wo er sich schließlich ganz der Herrin Thargunithoth (inzwischen zweiter Kreis der Verdammnis, Gorms Paktgeschenke sind seine besonderen Talente auf dem Gebiet der Nekromantie, sein Dämonenmal ist sein langsam verwesender linker Fuß) verschrieb. Erst 1029 BF reiste er aufgrund rätselhafter (Alb-)Traumgesichte nach Norden, wo er die Burggrüne und Vigo entdeckte. Seither dient er Vigo und lässt sich dafür von diesem in noch dunklere Geheimnisse der Magie einweihen. Sein aktuelles Ziel zum Zeitpunkt des Abenteuers besteht darin, Vigo einen möglichst perfekten neuen Körper zu erschaffen, in den dieser dauerhaft einfahren kann.

Gorm Ghune, meisterlicher Nekromant und Paktierer

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 15
FF 14 **GE** 12 **KO** 11 **KK** 11
LeP 30 **AuP** 32 **AsP** 48 **RS** 1 **MR** 10 **WS** 6 **GS** 7

Magierstab:

INI 11+1W6 **AT** 12 **PA** 17 **TP** 1W6+1 **DK** NS

Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Ausweichen I und II, Zauberspeicher (GARDIANUM mit 25 TP)

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 13

Zauber: GARDIANUM 13, KULMINATIO 11, ARMATRUTZ 10, SOMNIGRAVIS 13, PLUMBUMBARUM 11, WIDERWILLE UNGEMACH 12

Ausrüstung: Schlüssel für: K12, K13, K17, Truhe in K17

Konfliktverhalten: Gorm wird sich – soweit möglich – hinter seinen Skeletten und Schergen halten und die Helden aus der zweiten Reihe mit Zaubern (z. B. mit SOMNIGRAVIS in der Variante *Ohnmacht*) angreifen. Sollten seine Schergen unterliegen, wird er zu fliehen versuchen, ergeben wird er sich jedoch nicht.

Im Falle eines Frontalangriffs der Helden wird Gorm die Leichen aus K11 als Zombies erheben und sie zusätzlich ins Gefecht schicken.

LYN FAIC

Die aus *Winhall* stammende Halbfelfe und Magiedilletantin Lyn (*1001 BF, rote Haare, hübsch, jedoch durch eine Narbe entstellt) war anfangs nur eine Streuerin auf der Suche nach dem schnellen Geld. Mit der Zeit wandte sie sich jedoch mehr und mehr von Phex ab und griff zu drastischeren Maßnahmen, um ihrem Glück nachzuhelfen. Schließlich landete sie auf der Flucht vor Häschern in Warunk, wo sie sich Gorm anschloss und ihn schließlich auch ins Bornland begleitete. Sie ist Gorm treu ergeben und als seine rechte Hand insbesondere für die Organisation der Tributforderungen und -übergaben verantwortlich.

Lyn Faic, dunkle Glücksritzerin

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 16 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 13
LeP 36 **AuP** 37 **AsP** 17 **RS** 1 **MR** 8 **WS** 9 **GS** 7

Rapier mit Linkhand*:

INI 18+1W6 **AT** 20 **PA** 22 **TP** 1W6+5 **DK** N

Borndorn: **INI** 17+1W6 **FK** 23 **TP** 1W6+2 (+Gift)**

Vorteile und Nachteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I bis III, Kampfreflexe, Finte, Todesstoß, Gezielter Stich, Meisterparade, Parierwaffen I und II, Rüstungsgewöhnung I und II

Talente: Sich Verstecken 13, Schleichen 14, Sinnenschärfe 13, Selbstbeherrschung 12

Zauber: AXCELERATUS 9, CHAMAELIONI 8, ARMATRUTZ 8, EXPOSAMI 8

Ausrüstung: Schlüssel für: K5, K13, drei Borndorne

Konfliktverhalten: Lyn wird versuchen, den Helden versteckt aufzulauern, sie aus dem Hinterhalt mit einem Borndorn zu verletzen und ihnen dann mit AXCELERATUS in den Rücken zu fallen. Wenn sie weniger als 10 LeP hat, wird sie versuchen, zu fliehen; ergeben wird sie sich jedoch nicht.

*) Persönliches Rapier mit TP +2

) *Gift:* Die Dolche sind mit *Arax* (WdS 148**) vergiftet. *Wirkung:* Lähmung, je -2 auf AT, PA, GE, FF, KK / leichte Lähmung, je -1 auf AT, PA, GE, FF, KK; *Beginn:* 2 SR; *Dauer:* 1 Tag / 12 Stunden; *Stufe:* 5 (tierisches Gift)

ARVID GARTIMPSKI

Der aus Festum stammende Arvid (*999 BF, breitschultrig, kalt blickende Augen, lockige dunkelblonde Haare) war in seiner Heimatstadt lange Zeit als Seesöldner tätig, bis er aufgrund eines „Vorfalls“, bei dem er im Streit um ein Freudenmädchen einen reichen Händler im Festumer Hafenviertel erschlug, aus der Stadt fliehen musste. Nachdem er sich mehrere Jahre als Tagelöhner verdingt hatte, begegnete er schließlich Gorm, der ihn als einen weiteren Schergen anwarb.

Arvid Gartimpski, schurkischer Seesöldner

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12
FF 16 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 16

LeP 38 AuP 38 RS 3 MR 5 WS 8 GS 7

Kusliker Säbel*:

INI 15+1W6 AT 18 PA 18 TP 1W6+5 DK N

Eisenwalder: INI 14+1W6 FK 26 TP 1W6+3** (+Gift)**

Granatapfel: INI 14+1W6 FK 18 TP 4W6

Vorteile und Nachteile: Entfernungssinn

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Kampfflexe, Finte, Wuchtschlag, Meisterparade, Parierwaffen I und II, Rüstungsgewöhnung I und II, Schnellladen (Armbrust), Meisterschütze (Armbrust), Scharfschütze (Armbrust)

Talente: Sich Verstecken 9, Schleichen 9, Sinnenschärfe 11, Selbstbeherrschung 14

Konfliktverhalten: Arvid wird die Helden bevorzugt aus zweiter Reihe mit der Eisenwalder attackieren. Seinen Granatapfel wird er nur einsetzen, wenn er keinen anderen Schergen damit verletzt – auf Untote nimmt er jedoch keine Rücksicht. Er ergibt sich, wenn er weniger als 10 LeP hat.

*) Kusliker Säbel mit TP +1, eine sehr gute Schmiedearbeit

***) verringerte Wundschwelle

****) Gift: Arvid verfügt über 6 Anwendungen **Arax (WdS 148)**, mit denen er seine Bolzen vergiften kann. **Wirkung:** Lähmung, je –2 auf AT, PA, GE, FF, KK / leichte Lähmung, je –1 auf AT, PA, GE, FF, KK; **Beginn:** 2 SR; **Dauer:** 1 Tag / 12 Stunden; **Stufe:** 5 (tierisches Gift)

YAGU DER YURACH

Der Ork Yagu (*1013 BF, dichter schwarzer Pelz, rote Augen) stammt ursprünglich aus *Uhdenberg*, ist von dort aber geflohen, nachdem er im Streit zwei Elfen erschlagen hat. Zwei Jahre schlug er sich mit einer Räuberbande durchs Leben, bis er im Bornland auf Gorm traf und sich diesem „mächtigen Schamanen“ anschloss. Yagu ist zwar nicht intelligent, dafür aber sehr stark und Gorm bis in den Tod treu ergeben.

Yagu, Orkräuber

Eigenschaften:

MU 18 KL 9 IN 15 CH 8

FF 13 GE 15 KO 19 KK 19

LeP 49 AuP 50 RS 7 MR 2 WS 12 GS 4

Barbarenstreitaxt*:

INI 11+1W6 AT 21 PA 14 TP 3W6+8 DK N

Arbach:

INI 13+1W6 AT 20 PA 18 TP 1W+5 DK N

Vorteile und Nachteile: Eisern, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Kampfflexe, Wuchtschlag, Hammerschlag, Gegenhalten, Rüstungsgewöhnung I bis III

Talente: Sich Verstecken 9, Schleichen 10, Sinnenschärfe 9, Selbstbeherrschung 14

Konfliktverhalten: Yagu wird versuchen, sich zwischen Gorm und die Helden zu stellen, ansonsten besteht seine Taktik daraus, die Helden mit seiner Streitaxt anzugreifen. Auf Angriffe reagiert er meist mit Gegenhalten. Yagu kämpft bis zum Tod.

*) Barbarenstreitaxt mit TP+2, sehr gute Schmiedearbeit

GROINK

Der goldgierige Goblin Groink (*1014 BF, dunkelrotes Fell, grüne Augen) gehörte zu derselben Räuberbande wie Yagu und hat sich nun ebenfalls Gorm angeschlossen. Er betrachtet die Zusammenarbeit als reines Zweckbündnis, durch das er an mehr Essen und Geld kommen kann. Vor Hanjows Ankunft in der Ruine war Groink für die Drecksaufgaben zuständig, weswegen er seine neu gewonnene Freiheit nunmehr bevorzugt damit verbringt, Hanjow zu schikanieren.

Groink, garstiger Goblin

Eigenschaften:

MU 12 KL 12 IN 16 CH 11

FF 17 GE 16 KO 12 KK 11

LeP 30 AuP 31 RS 2 WS 6 MR 3 GS 10

Langdolch:

INI 17+1W6 AT 15 PA 18 TP 1W6+2 DK H

Kurzbogen:

INI 17+1W6 FK 25 TP 1W6+4* (evtl. +Gift)**

Vorteile und Nachteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Herausragendes Gehör, Flink

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I bis III, Kampfflexe, Finte, Meisterschütze (Bogen), Schnellladen (Bogen), Rüstungsgewöhnung I

Talente: Sich Verstecken 15, Schleichen 15, Sinnenschärfe 12, Selbstbeherrschung 9, Gefahreninstinkt 8

Konfliktverhalten: Groink wird versuchen, die Helden mit dem Bogen aus sicherer Distanz anzugreifen. Wenn er weniger als 10 LeP hat, unternimmt er einen Fluchtversuch; scheitert dieser, ergibt er sich.

*) reduzierte Wundschwelle

) Gift: Groink verfügt über vier Anwendungen **Arax (WdS 148), das er bei entsprechender Vorbereitungszeit auf seine Pfeile aufträgt. Giftschaden: **Wirkung:** Lähmung, je –2 auf AT, PA, GE, FF, KK / leichte Lähmung, je –1 auf AT, PA, GE, FF, KK; **Beginn:** 2 SR; **Dauer:** 1 Tag / 12 Stunden; **Stufe:** 5 (tierisches Gift)

SCHLÜSSEL

Fundort: Der Schlüssel lagerte früher in einer Kommode aus Mahagoni, nun jedoch in Gorm Ghunes Hosentasche.

Änderungen im Abenteuer: Sie müssen über Peranka und Xebbert den Weg des Schlüssels beschreiben, aber ansonsten brauchen Sie keine Änderungen vornehmen.

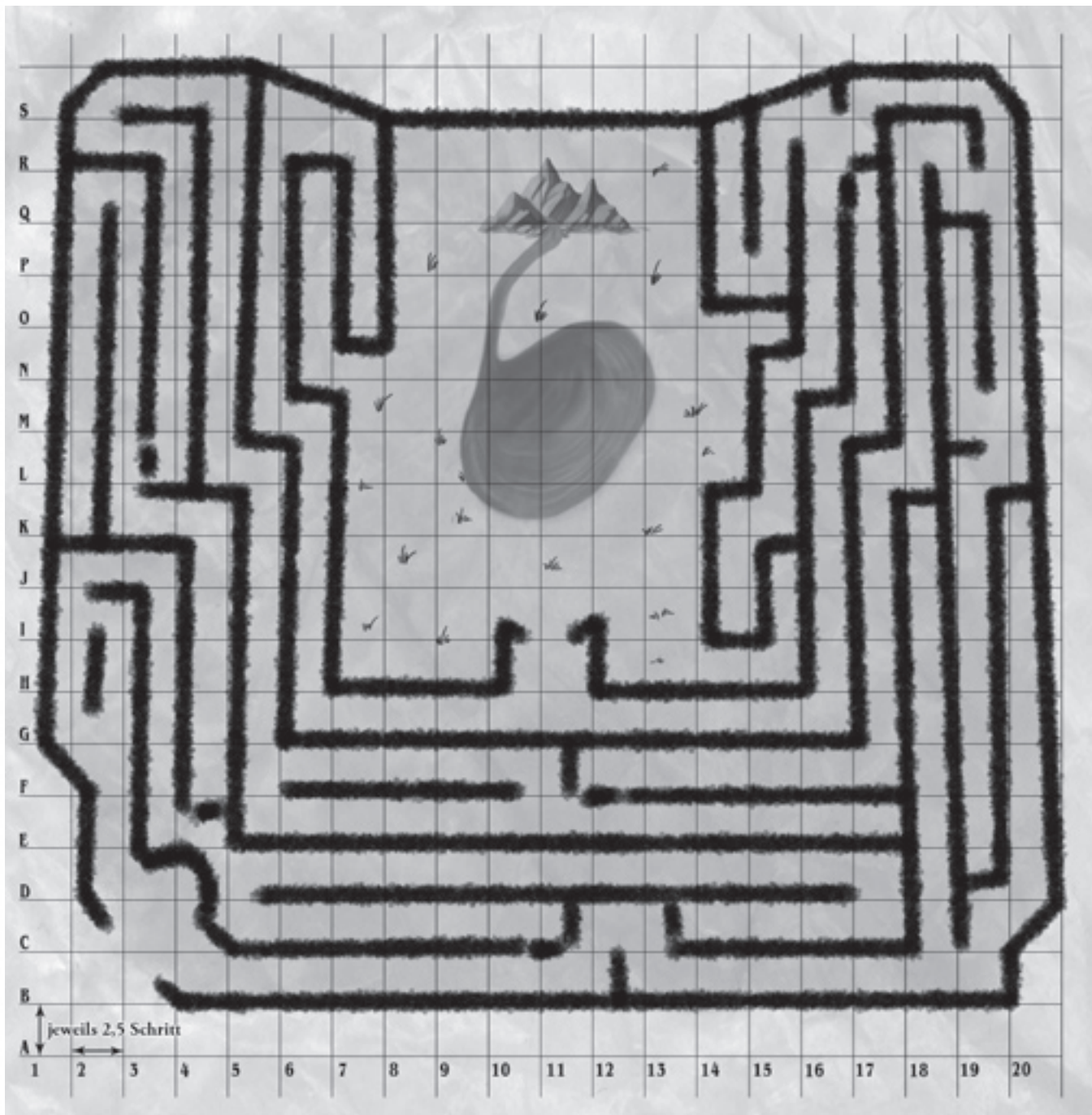
Phelicitas: Die Piratin wird von Festum aus die Helden verfolgen. Eingreifen wird sie jedoch erst, wenn die Helden aus der Burgruine kommen. Ihre Mannschaft hat zu große Angst vor den unheiligen Wesen, ist aber bereit, um den letzten Schlüssel zu kämpfen. Phelicitas wird 2W6+2 Mitglieder ihrer Mannschaft dabei haben. Sollten die Helden entkommen, so wird sie diese weiter bis zu dem Portal verfolgen.

EXEMPLARISCHER TAGESABLAUF IN DEN KELLERGEWÖLBEN

Stunde	Gorm	Lyn	Groink	Yagu	Arvid	Hanjow
0	K17: schläft	K5 : schläft	K8: schläft	K1: Patrouille, Kontrolle der Fackeln	K7: schläft	
1						
2						
3						
4						
5						
6					Burguine: Zubereitung des Frühstücks	
7	K17: Frühstück, anschließend Bücherstudium	K10: Frühstück	bringt Frühstück für Gorm nach K17, dann K10: Frühstück			
8		K13: bringt Essen und Wasser zu den Gefangenen	Burguine: versteckte Wache (siehe Seite 103), nur unterbrochen von kurzen Auszeiten zum Austreten oder Essen	K4: schläft	K3: schläft	K1, K2, K3, K4, K5, K7, K17: Ausleeren der Nachttöpfe, Austauschen von Fackeln etc.
9	K17: Besprechung					
10	K17: Bücherstudium	K10: Auf Abruf für Aufträge etc.				
11						K10: Pflege von Waffen und Ausrüstung
12						
13	K12: Experimente					K12: Hilfe bei Experimenten
14						
15						
16						
17				K10: Auf Abruf für Aufträge etc.		
18	K15: Meditation				K7: Auf Abruf	
19					Burguine : Zubereitung des Abendessens	
20	K17: Abendessen	K10: Abendessen	bringt Abendessen für Gorm nach K17, dann K10: Abendessen			
21	K17: Bücherstudium	K10: Würfelspiel	K1, K6, K9: Kontrolle der Fackeln und Vorräte			
22						
23	K17: schläft	K13: Kontrolle der Gefangenen	K8: schläft	K1: Patrouille	K7: schläft	
24		K5: schläft				

KOPIERVORLAGEN

DAS LABYRINTH



© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

DER TEMPEL

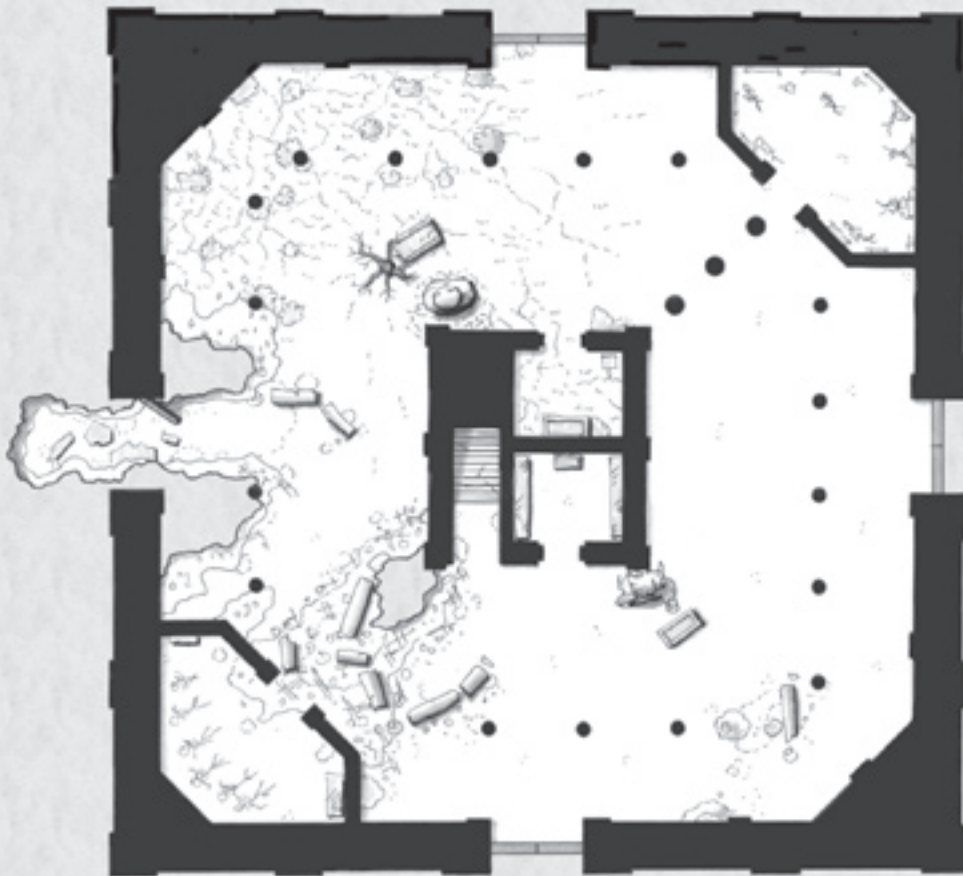
0 3 Schritt



Zweites Stockwerk

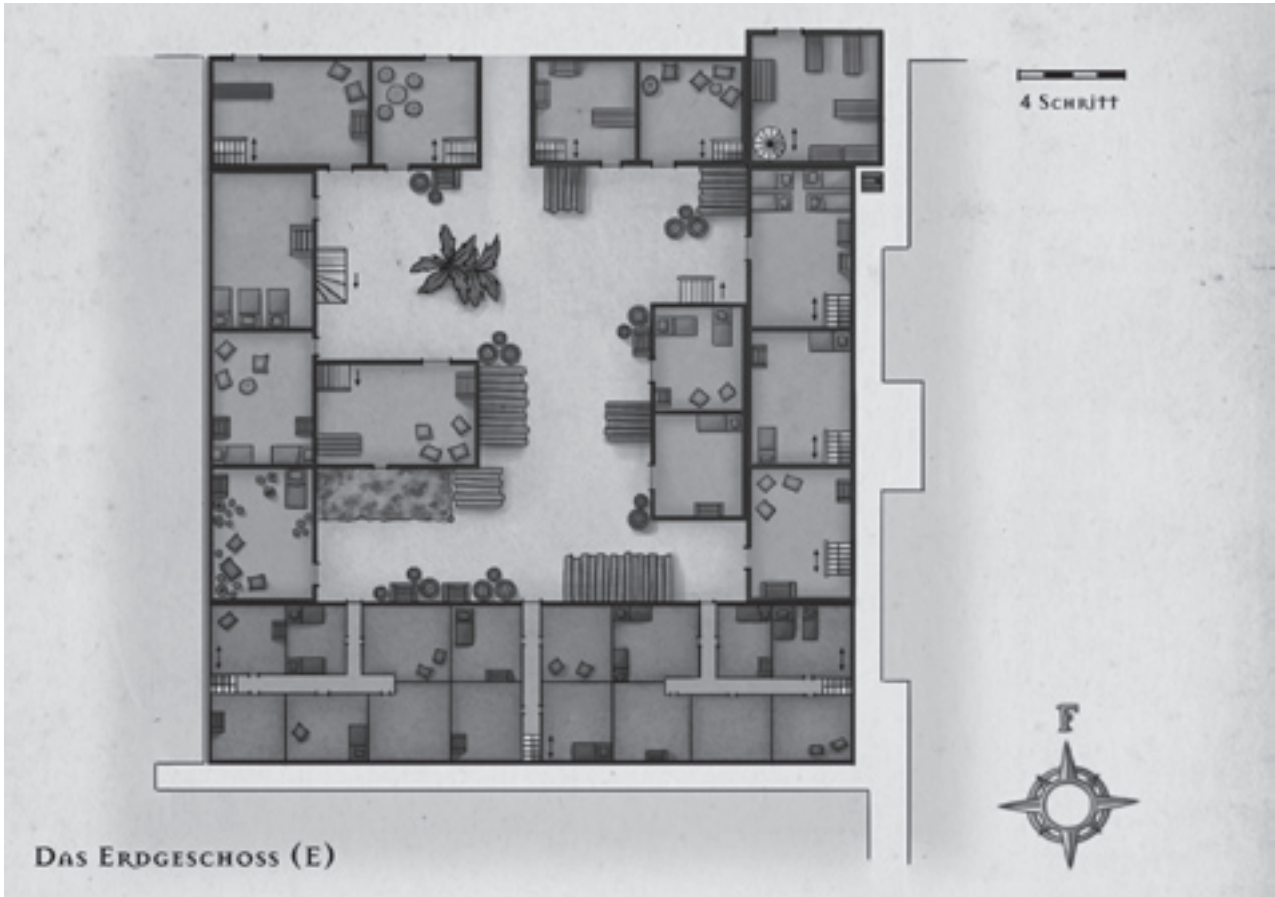


Erstes Stockwerk

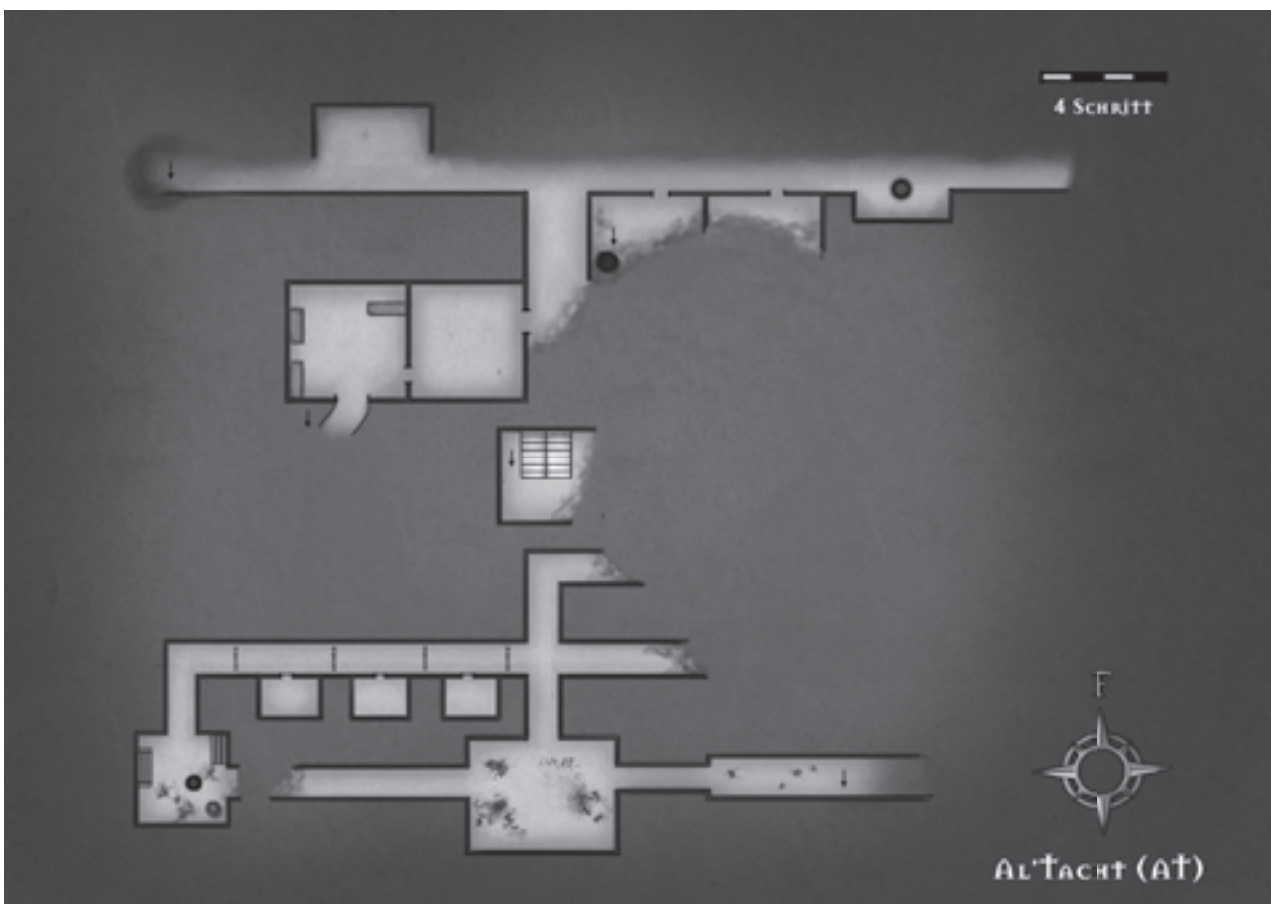


Erdgeschoss

DER HÄUSERBLOCK

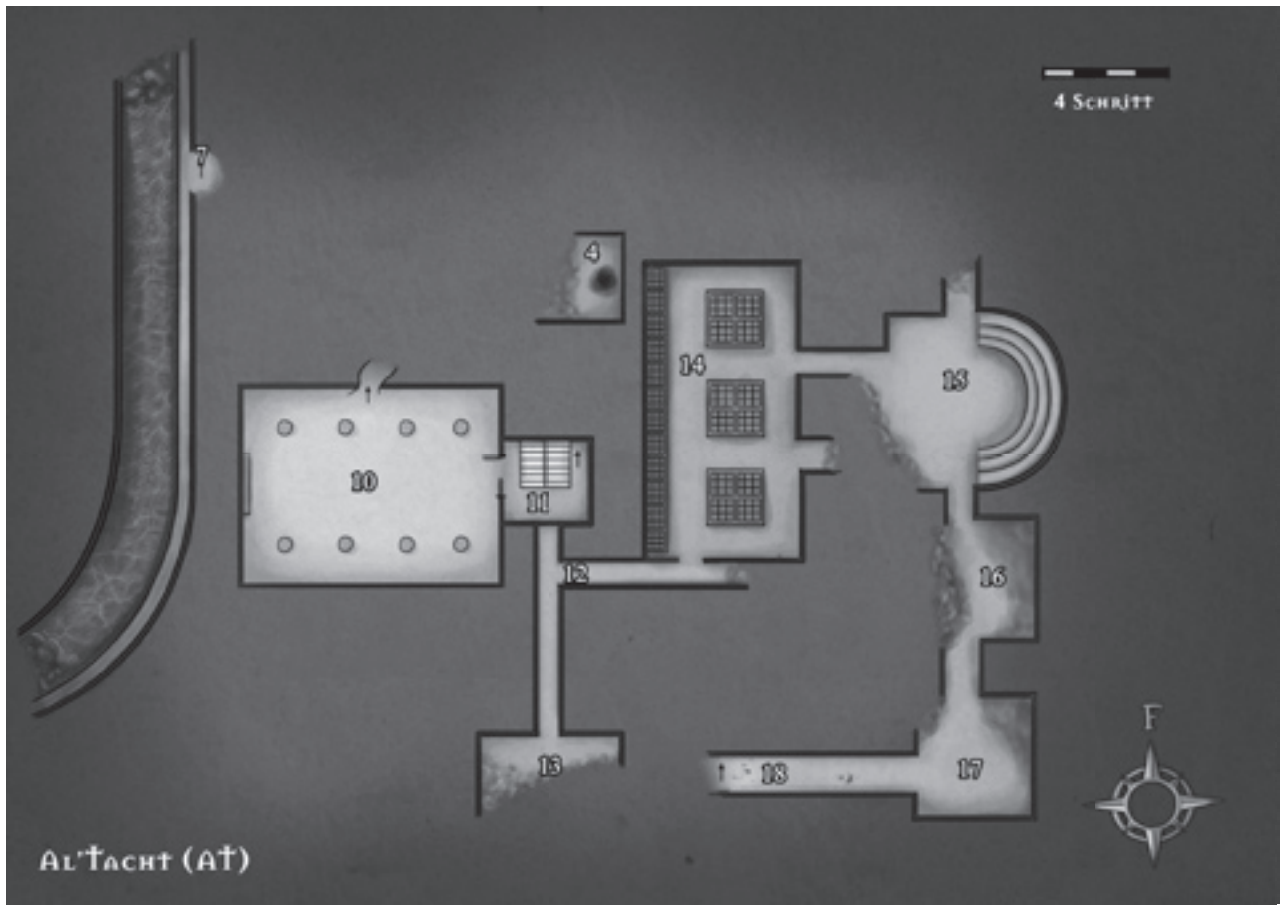


DER HÄUSERBLOCK



© 2013 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

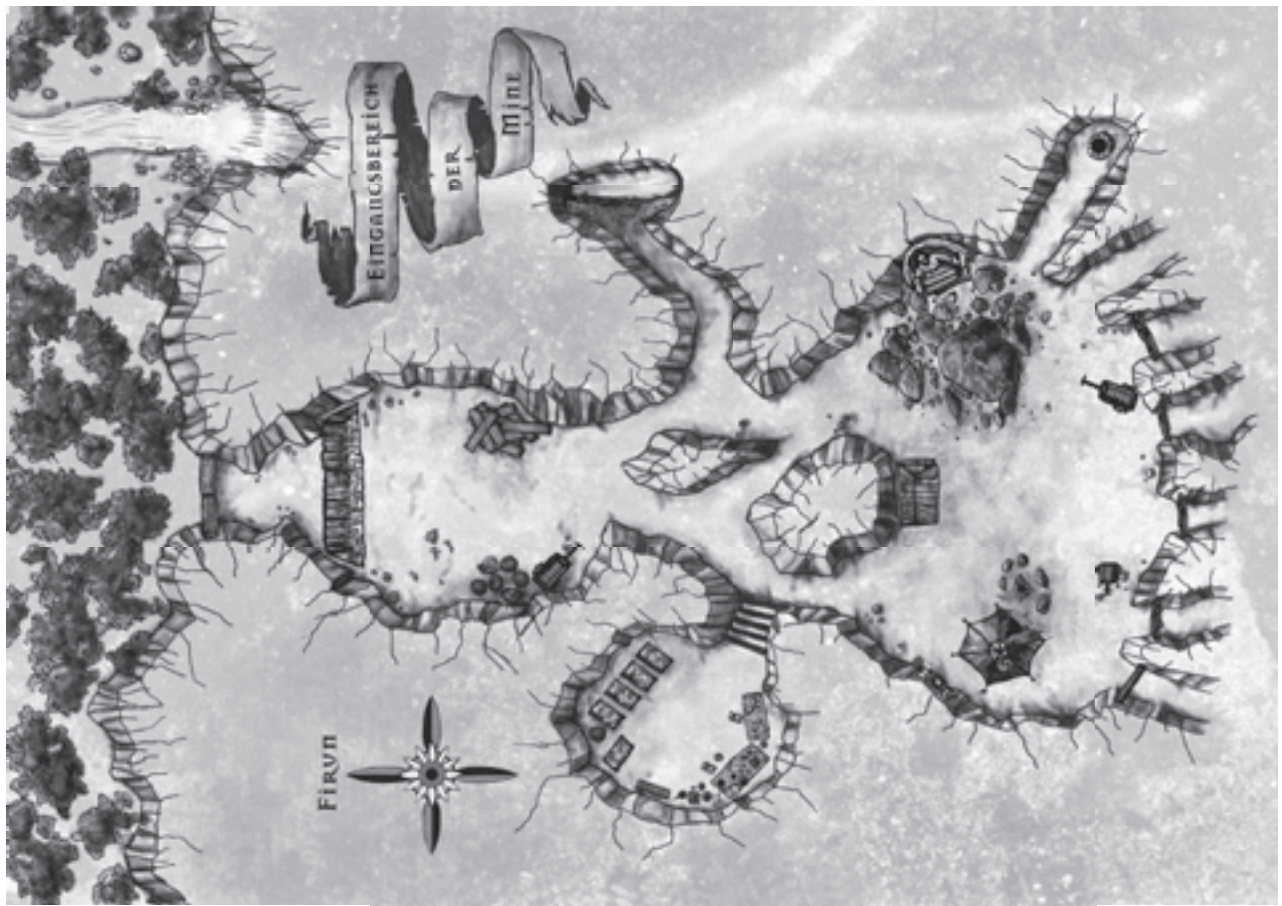




AL'TACHT (AT)



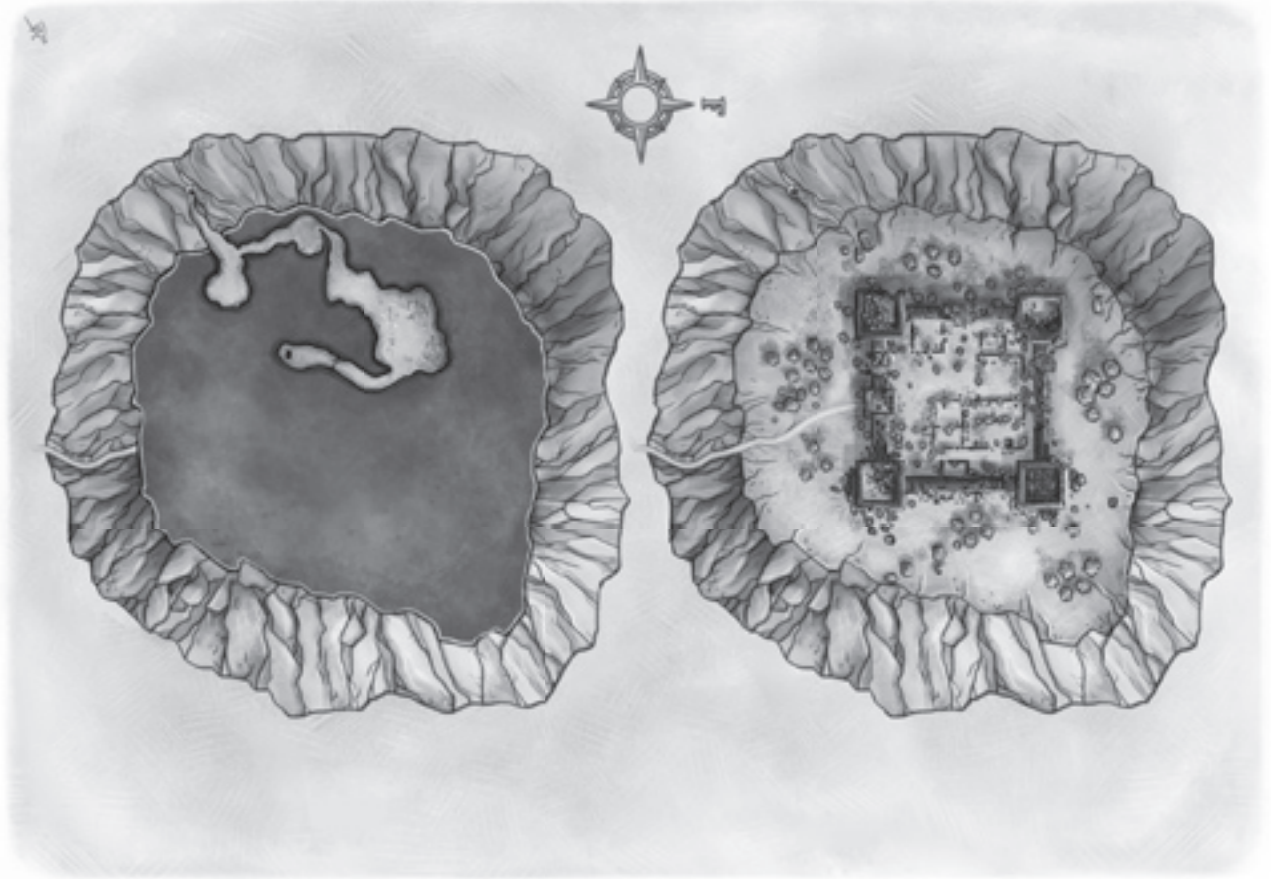
DIE VERFLIXTE KARTE



DER KELLER UND DIE GRÜFT



DIE RUINE UND DIE HÖHLE



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

SPUREN DER VERHEIßUNG

REDAKTION: MARIE MÖPKEMEYER, ALEX SPOHR

AUTOREN: ROMAN BERJING, NICOLE EULER, PIKLAS FORREITER,

ANNETTE JURETZKI, GUDRUN SCHÜRER, ALEX SPOHR

Sie sind die Herren von Chorhop und ihr Name ist auf ewig mit Reichtum und Glück ver-
bunden. Über kaum eine andere Familie Südaventuriens ranken sich so viele Legenden, wie
über die Zeforikas.

Doch kaum ein Aventurier weiß, dass die Zeforikas schon seit Jahrhunderten nach ihrem
verschollenen Familienschatz suchen, den ihr Vorfahre Dareon an einem unbekanntem
Ort versteckte – und angeblich mit einem todbringenden Fluch belegte. Doch nun sind
endlich Hinweise auf den Verbleib des Schatzes aufgetaucht, und nicht jedes Familien-
mitglied will Dareons Erbe mit den anderen teilen.

In diesem Abenteuer machen sich die Helden auf die Jagd nach dem legendären Zeforika-
Schatz und müssen dabei zahlreiche Abenteuer rund um Piraten, Smaragdspinnen und untote
Echsenwesen überstehen. Auf sie warten uralte Pyramiden, fallengespickte Spukschlösser und
magische Labyrinth – und nur wenn die Helden die zahlreichen Schrecken überleben, die
sich ihnen in den Weg stellen, können sie das Geheimnis von Dareons Schatz lüften.

Spuren der Verheißung enthält fünf Abenteuer, die den Rahmen einer aventurienweiten
Schatzsuche bilden, an deren Ende die Helden unermesslichen Reichtum erlangen können.
Jedes Abenteuer der Kampagne ist auch für sich alleine spielbar und führt Sie in tiefe Tunnel
und düstere Gemäuer.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei*,
Wege der Götter, das *Liber Cantiones Deluxe* sowie den Ergänzungsband *Zoo-Botanica Aventurica*.



ISBN 978-3-86889-691-6



www.ulisses-spiele.de

13105PDF

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 198

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
TALENT-EINSATZ,
KAMPF,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT
SÜDLICHES REGENGEBIRGE,
ALBERNIA, WALDINSELN,
FASAR, LOWANGEN,
BORNPLAND,
NEUZEITLICH

