



STEIPERPE SCHWIPGEN

PR. 201
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

I3115

Das Schwarze Auge

STEIPERPE SCHWIPGEN

ULISSES SPIELE





REDAKTION

EEVIE DEMIRTEL
MARIE MÖPKEMEYER
DANIEL SIMON RICHTER
ALEX SPOHR

LEKTORAT

KRISTINA FLUGMACHER
SARAH SCHIRMER

COVERBILD

PADINE SCHÄKEL

LAYOUT

360GRAD MEDIENDESIGN,
CHRISTINE SCHMIDT-SCHOLMANN

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

MARC BORNHÖFT, STEFFEN BRAND,
MIRIAM CAVALLI, JENNY HARDER, DANIEL JÖDEMANN,
JULIA METZGER, HANNAH MÖLLMANN, JAPANA ROBBEN,
PADINE SCHÄKEL, VERENA SCHNEIDER, MALTE ZIRBEL

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
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 978-3-86889-773-9



STEINERNE SCHWINGEN

EIN ABENTEUER FÜR DEN MEISTER
UND 3 BIS 6 HELDEN

VON DOMINIC HLADEK

MIT DANK FÜR DIE IDEEN VON CHRISTIAN JEBB,
KATRIN LIEB UND ANTON WESTE, FÜR DIE REDAKTIONELLE UNTERSTÜTZUNG
VON EEVIE DEMIRTEL, FÜR DIE ANREGUNGEN DER ALVERAPIARE PIKO HOCH UND
REBECCA BEYER, AN NICOLE EULER FÜR GILARA VON HORSEN UND
— LAST BUT NOT LEAST — FÜR DIE GEDULD MEINER FRAU ALMUTH UND DEN TIEFEN
SCHLAF (FAST MÖCHTE MAN SAGEN, DIE „TAGESSTARRE“)
MEINER TOCHTER JOHANNA, DIE MIR DIE ZEIT ZUM SCHREIBEN LIEßEN.

*»Irgendwie war das eine Seltsamkeit zu viel.
Das Wesen im U-Bahn-Schacht, den Earl's Court und sogar die seltsame Bibliothek konnte er akzeptie-
ren. Aber, verdammt noch mal, wie alle Londoner kannte er sich mit dem U-Bahn-Plan wirklich aus.
Und das hier ging zu weit. „Es gibt keine Haltestelle namens British Museum“,
sagte Richard. Mit fester Stimme. «*

—Neil Gaiman, *Niemalsland*



INHALT

VORWORT	5
Einleitung	7
Hinter Ymras Schleier (Vorgeschichte)	8
Fatas Seiten (Das Abenteuer)	10
Aus Fleisch und Stein	11
– Die Akteure des Abenteuers	11
Marmorlaves Kinder – Die Verbündeten.....	11
Rosthau's Bande – Die Gegenspieler.....	13
Unabhängige	16
Kapitel I – Das Marmorpe Mädchen	19
Ein erster Vorgeschmack.....	20
Das phantastische Haus in Eschenrod	22
Moricalas Träume	28
Die Leiche aus dem Nichts	29
Die Leute vom Dämmerfor.....	33
In Gassen und Ämtern.....	37
Ausklang und Übergang	40
Kapitel 2 – Schleichen des Gift	46
Das gestohlene Buch	47
Piederhöllische Spuren	56
In Gassen und Ämtern.....	62
Ausklang und Übergang	62
Kapitel 3 – Der Himmel über Gareth	67
Kampf über den Dächern.....	68
Der Schutz der Artefakte	76
Dämonenhatz	80
Ausklang und Übergang	84
In Gassen und Ämtern.....	85
Kapitel 4 – Der Herr der Schwingen	86
Einem Gargyl zu stehlen	87
Die große Auktion	96
Das Feenfor im Poionitenkloster.....	99
In Gassen und Ämtern.....	105
Ausklang und Übergang	105
Kapitel 5 – Ein Feenreich in der Westentasche	110
Mandariels Reich	111
Die freien Türme.....	115
Im Dusterwald	121
Ausklang und Übergang	124
Kapitel 6 – Die Schlacht um das Feenreich	125
Die Gareth's Türme.....	126
Die drei Türme in der Dämonenbrache.....	130
Ausklang.....	134
Anhänge	135
Anhang I – Über die steinerne Wächter.....	135
Anhang II – Gargyle-Heldendokumente.....	137
Anhang III – Kartenmaterial.....	141
Anhang IV – Ablaufdiagramm.....	144



VORWORT

Hochgeschätzte Wasserspeierin, verehrter Neidkopf,
Es war im Winter 2011/2012, als mir von den Autorenkollegen Christian Jeub und Katrin Lieb sowie Anton Weste, dem Redakteur der Box Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs, ein Text vorgelegt wurde, der als Plotkapitel für die Box gedacht war. Ich hatte mich bereit erklärt ihn zu kürzen, so dass die Käufer die Box noch ohne fremde Hilfe nach Hause tragen konnten. Die Handlung hatte jedoch das Potential, weit mehr als nur ein Plotkapitel zu werden. Anton sah das genauso, und so wurden damals alle Weichen für dieses kommende Abenteuer gestellt, das Sie nun in Händen halten. Ich hoffe, es bereitet Ihnen ebenso viel Spaß, Gareth zu erkunden, wie es mir gemacht hat, dieses Abenteuer zu entwerfen.

Dominic Hladek
Frankfurt, im November 2013

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

Dächer	Spielhilfe Goldene Dächer, düstere Gassen aus der Box Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs
Metropole	Spielhilfe Im Herzen der Metropole aus der Box Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs
Gassen	Abenteuerband Gassenhelden aus der Box Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei



EINLEITUNG: STEINERNE SCHWINGEN

Steinerne Schwingen greift die bereits im **Aventurischen Boten*** (Ausgabe 151) sowie in der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs** beschriebenen Gargyle auf. Es kann

jederzeit ab dem Jahr 1036 BF gespielt werden. Offizielle Publikationen wie der **Aventurische Bote** werden die Ereignisse im Sommer des Jahres 1038 BF verorten.

HINWEISE

SYMBOLE

Zur Hervorhebung bestimmter Informationen werden in Steinerne Schwingen folgende Symbole verwendet:

 Um einer Situation zusätzliche Dramatik zu verleihen oder die Herausforderung zu erhöhen, wurden Anmerkungen zum Erschweren der Situation eingefügt und mit dem Symbol des *Totenkopfes* versehen.

 Umgekehrt enthält das Abenteuer auch Hinweise zur möglichen Erleichterung einer Situation, gekennzeichnet mit der *Heilrankphiole*.

 Das *Praisymbol* bedeutet, dass sich ein Abschnitt speziell an besonders rechtschaffene Heldengruppen richtet, die von Gesetzesbrüchen nichts wissen wollen.

 Mit dem *Phexsymbol* hingegen wird für weniger gesetzestreue Gruppen auf eine phexgefällige Vorgehensweise eingegangen. Solche Abschnitte sind so gehalten, dass für beide Arten von Heldengruppen gangbare Lösungswege angeboten werden.

 Der *Vorhang* lässt die markierten Personen unter den Visibili treten, was bedeutet, dass ihr weiteres Schicksal nach diesem Abenteuer von offizieller Seite nicht verfolgt wird.

 Die *Sanduhr* bedeutet, dass im Abschnitt Hinweise gegeben werden, wie sich die Handlungen der Helden auf den zeitlichen Verlauf des Abenteuers und die Aktionen der Meisterpersonen auswirken. Mehr dazu unter **Aufbau des Bandes**.

 Als kleine Besonderheit wird auf das optionale Spiel einiger Ereignisse aus Sicht einer Gargylengruppe eingegangen, deren Heldendokumente Sie im Anhang II finden. Diese Abschnitte enthalten Informationen, wie Sie einzelne Abschnitte und Szenen für eine solche Gargylengruppe leiten können.

Der Rest ist Bewährtes: Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zum leichteren Auffinden von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, wird deren Kompetenz auf ihren Fachgebieten nach folgendem Schlüssel angegeben:

Kompetenz	Typischer Eigenschaftswert für eine wichtige Eigenschaft	Typischer TaW in wichtigem Talent	Abenteuerpunkte
unerfahren	10	0-3	250
erfahren	12	3-6	500
durchschnittlich	14	6-9	1.000
kompetent	15	9-12	2.000
meisterlich	16	12	bis 15.000
brillant	17	15	bis 18.000
vollendet	18	18	bis 21.000

*) Der *Aventurische Bote* ist das von Redaktion und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten Entwicklungen der fortlaufenden Geschichte aus Sicht aventurischer Berichtstatter. Dieser aventurische Teil wird um interessante Hintergrundinformationen zu vielen weiteren Themen ergänzt und umfasst Spielhilfen zu Orden und Geheimgesellschaften, Beschreibungen von Städten und Tempel, neue Kreaturen und Artefakte sowie Alltagsthemen, die das Spiel in Aventurien bereichern.

AUFBAU DES BANDES

Im Anschluss an die Einleitung finden Sie zunächst in **Aus Fleisch und Stein** die Hauptakteure des Abenteuers, die kapitellübergreifend eine Rolle spielen. Darauf folgt die in sechs Kapitel eingeteilte Handlung, die einen zeitlichen Verlauf darstellt, der aber von den Handlungen der Spieler beeinflusst werden kann: Während die Helden in der Handlung voranschreiten, agieren auch die Meisterpersonen im Hintergrund, und beide beeinflussen sich gegenseitig. Der Übergang der Kapitel ist deshalb fließend und wird meist von bestimmten Ereignissen oder Erkenntnissen der Gegenseite eingeleitet. In den **Anhängen** des Abenteuers finden Sie neben Hintergrundinformationen über Gargyle (**Anhang I**), Heldenbögen für eine Gargylengruppe (**Anhang II**) und Kartenmaterial (**Anhang III**) auch ein Ablaufdiagramm (**Anhang IV**) mit Zusammenhängen und einem *möglichen* zeitlichen Ablauf.

KAPITELAUFBAU

Zu Beginn jedes der sechs Kapitel stehen **Rosthauts und Marmorklaues Vorgehen** und eine **Zusammenfassung**, bevor die eigentliche **Handlung** über mehrere Abschnitte hinweg beschrieben wird. Im **Ausklang und Übergang** wird jeweils auf die Belohnungen des Kapitels eingegangen (einschließlich AP-Vergabe) und der Übergang zum nächsten Kapitel beschrieben. Am Ende einiger Kapitel gibt es Abschnitte namens **In Gassen und Ämtern**. Sie liefern Informationen und Handouts, die die Helden durch eigenständige Nachforschungen rund um die Ereignisse des Kapitels erhalten können. Es werden stets mehrere mögliche Quellen für diese Informationen genannt. Da wir aber nicht genau voraussehen können, wohin sich Ihre Gruppe wendet, fühlen Sie sich frei, die Informationen dort zu platzieren, wo Sie es für richtig halten.

AUSWAHL DER HELDEN

Steinerne Schwingen richtet sich an *erfahrene* bis *Experten*-Helden, die bereits gestandene Männer und Frauen sind und sich womöglich in Gareth schon einen Namen gemacht haben. Es spricht nichts dagegen, dass sie ein Amt oder eine andere offizielle Funktion bis zu hin zu einem Sitz im Heldenrat innehaben. Auch sesshafte Helden mit einem Haus, Laden oder Etablissement in Gareth sind sehr passend für das Abenteuer. Tatsächlich wird dieser Umstand ihnen noch mehr Motivation zum Erfolg geben, denn sie verteidigen ihre eigene Heimat.

LEKTÜRE UND REGELWERK

Steinerne Schwingen bietet alle Informationen, um es zu leiten: Hauptschauplätze und -akteure sind in diesem Abenteuer beschrieben, so dass Sie über die Regelwerke zu Kampf,

Magie und Götterwirken hinaus keine weitere Kenntnis der Quellenbücher benötigen. Um aber die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten auszugestalten, die Ihren Spielern in der größten Stadt Aventuriens zur Verfügung stehen, und diese Kulisse mit Leben zu füllen, empfehlen wir Ihnen die Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs** oder alternativ die Beschreibung Gareths in **Herz des Reiches 76 ff.**, welche allerdings ein weniger ausführliches und nicht ganz aktuelles Bild der Metropole wiedergibt. Der **Aventurische Bote 151** enthält einen Artikel über Gargyle, die in diesem Band eine große Rolle spielen. Die Informationen daraus sind aber auch im **Anhang I** zusammengefasst.

VORBEREITENDE ABENTEUER

Wenn Sie es wünschen, können Sie die Handlung des Abenteuers langsamer aufbauen, indem Sie die Helden im Vorfeld im Rahmen anderer Abenteuer bereits mit Nirgendgassen und Schattenpfaden konfrontieren.

Zeitpunkt	Handlung
ab 1025 BF	Während des Abenteuers Schwarzer Wein aus Leicht verdientes Gold ziehen die Helden Erkundungen über Rauschmittelhehlerei ein. Anlaufpunkte könnten die <i>Basiliskenkron</i> oder die <i>Rakelgasse</i> sein; ihr erster Kontakt mit <i>Nirgendgassen</i> . Moricala ist noch nicht in der Stadt.
1029 BF	Im Rahmen von Wohin der Schatten fällt aus Ehrenhändel helfen die Helden einem Waisenkind und stoßen auf einige Geheimnisse Gareths, nach Ihrem Ermessen auch auf einen <i>Schattenpfad</i> .
1036 BF	Im Szenario Die Schöpfung aus Gassenhelden haben die Helden es mit einem neu erschaffenen <i>Gargyl</i> zu tun.
1036 BF	Im Szenario Phexens Silberkammer aus Gassenhelden gelangen die Helden nach einer Kette von Hinweisen in den Fuchsbau. Sie benutzen dabei einen <i>Schattenpfad</i> .
1037 BF	Die Helden erleben das Alveraniarsabenteuer Altes Erz und kalter Stein . Sie lernen Marmorklaue näher kennen und verbünden sich zeitweilig. Sie können Teile der agrimothischen Pforte (S. 77) erhalten.

Darüber hinaus kann das Abenteuer sowohl Veteranen der Kampagne um das *Jahr des Feuers* (**Schlacht in den Wolken**, **Aus der Asche**, **Rückkehr des Kaisers**) als auch der **Quanionsqueste** empfohlen werden. Wenn auch die Handlung von **Steinerne Schwingen** weniger episch ist, so greift sie doch die Folgen dieser Kampagnen auf. In der Anthologie **Kreise der Verdammnis** spielt das Abenteuer **Stadt der 1000**

Augen in Yol-Ghurmak, aus dem viele der Gargyle Gareths stammen. Zudem gibt es eine Reihe von älteren Abenteuern, die in Gareth spielen und mithilfe der neuen Box zur Stadt noch einmal aufgewertet und ausgeweitet werden können. Während bei vielen davon die Ereignisse stark in die aventurische Geschichte eingebunden sind (beispielsweise **Die Verschwörung von Gareth** und **Drei Millionen Dukaten**) und ihre Handlung teilweise Jahrzehnte zurückliegt, können Sie die etwas zeitloseren Abenteuer **Vergiss den Sieg, Schreie in der Nacht** und **Der unerwünschte Gast** aus **In Dunklen Gassen** aus der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** mit etwas Anpassung auch in die jüngere Zeit verlegen oder in die Handlung von **Steinerne Schwingen** integrieren.



HINTER YMRAS SCHLEIER (VORGESCHICHTE)

MANDARIELS REICH

„Einst befand sich an jener Stelle, wo sich heute des Kaisers Metropole erhebt, ein eigenständiges Königreich voll Glanz und Herrlichkeit, welches jedoch nur von jenen ward zu sehen, die die Kunst der Träumerei verstanden. Hier hielt der edle Mandariel Hof, inmitten seiner Nixen und Feen, Kobolde und Wichtel, bewacht aber von seinen getreuen Gagolschwingen, die ihn einst verraten sollten.“

—Desmona die Graue, neuzeitlich

DAS VERLORENE FEENREICH (WAS VOR SEHR LANGER ZEIT GESCHAH)

Die Feenwelt von König Mandariel ist eine Globule, eine parallel zu Dere existierende Welt. Sie bestand schon lange vor dem Niederlassen der bosparanischen Siedler an Wirsal und Gardel. Die Feen beobachteten Dere und ließen sich von den Elfen Simyalas und später den Bosparanischen Siedlern inspirieren, so dass ihr Reich bald wie eine imposante Stadt inmitten eines endlosen Waldes anmutete. Sie ergingen sich in der Neuschöpfung von Bauten als flüchtige Ablenkung und Spiel, ehe sich der unendliche Wald die Gebäude stets wieder zurückholte wie das Meer die Sandburg eines Kindes. Hohe Häuser, Türme und Paläste aus Stein, verbunden mit weit gespannten Bögen, türmten sich in ihrem Reich. Sie waren Ausdruck der schöpferischen Kraft der Feenwelt und dienten zwar keinem wohnlichen Zweck, jedoch Mandariels Hofstaat als wechselnder Ort für seine Feste. Er und sein Volk ahmten bald in spielerischer Art das Getue der Menschen nach, die sie seit jeher aufmerksam verfolgten.

Und so wehte stets der Wind der Veränderung, des Niedergangs und des Neubeginns durch die menschenleeren Straßen. So fanden sich für jede strahlende Fassade ein Dutzend überwucherte Ruinen, deren einstige Schönheit nur noch zu erahnen ist.

Die Grenzen der Globule wurden durch neun mystische Türme an Feentoren gesichert, auf denen Wächter unter der Führung des mächtigen Gagol ihren Dienst versahen. Von ihren Türmen aus konnten sie nicht nur Bedrohungen er-

kennen und abwehren, sondern auch Veränderungen in der Menschenwelt beobachten. Voller Neugier verließen sie bisweilen ihre Wacht, um die Menschen zu besuchen. Selten fanden auch leibhaftige Sterbliche ihren Weg in die Globule und berichteten aus ihrer bizarren Welt. Als manche Besucher jedoch immer wiederkehrten und oft eigennützige Absichten mit sich brachten, erließ Mandariel ein *Edikt*: Kein Mensch sollte sein Reich mehr als einmal betreten können. Er sprach es und so geschah es.

DIE ZERSPLITTERUNG (WAS VOR LANGER ZEIT GESCHAH)

Während der ersten Dämonenschlacht 568 v. BF nutzten Dämonen die Unachtsamkeit der Gagolschwingen aus und drangen in das Feenreich ein, wo sie die Grundmauern der Globule erschütterten. Am Hofe des Feenkönigs war zu jener Zeit eine weise Frau und Tochter Satuarias anwesend. Sie war es, die in der Verzweiflung einen Weg fand, die Zerstörung seines Reiches zu verhindern, indem sie dessen Herzstück in einer Kugel verschloss, während weite Teile der Globule in Scherben zersplitterten. Sie versprach, dass sie die gläserne, murmelgroße Kristallkugel schützen und diese heilige Pflicht an eine würdige Nachfolgerin weitergeben werde, was sie auch tat. Meist waren es Hexen, die die Bürde des Schutzes der Kugel übernahmen, in deren Geheimnis eingeweiht wurden und den Schwur vor Mandariel erneuerten, bis sie eine Nachfolgerin fanden. Vor fast 300 Jahren übernahm die egeborene Hexe Desmona diese Aufgabe von ihrer Lehrerin Servena. Seitdem wacht sie über Nirgendgassen, Schattenpfade und die Kugel, in der der Betrachter eine von Nebeln umwaberte Miniaturstadt mit unzähligen Türmchen, Fialen und Erkern erblickt.

Die Splitter der Globule hingegen drangen in Dere ein, wo sie Teile Gareths in der Wirklichkeit überlagerten, beugten und verzerrten. Mauerstücke, Wandabschnitte und Straßenzüge, die ihren Ursprung in der Feenwelt hatten, sind Teil der feischen wie auch derischen Realität geworden. Die Grenzen sind als *Nirgendgassen* in sich stabil und lokal gebunden. Ein feines Astralgespinst hält die verstreuten Bruch-



stücke zusammen. Diese wiederum nutzt die Phexkirche als *Schattenpfade*, die in Windeseile von einem Ort zum anderen führen. Das Gespinst verdichtet sich um den Standort der Globulenkugel. Die Feentore der *Wachtürme* der Gagolschwingen zur Menschenwelt hingegen wurden geschlossen. Über dieses Gespinst aus Splittern der Feenwelt besteht eine Verbundenheit mit der Stadt Gareth: Zerstörungen und Wandel Gareths wirken sich auf die Globule aus – und andersrum.

DIE VERTRIEBENEN WÄCHTER (WAS IN JÜNGERER ZEIT GESCHAH)

Den Gagolschwingen, die ihre Aufgabe missachtet hatten, wurde bei der Schaffung der Kristallkugel die Rückkehr in ihre Heimat verwehrt. Sie blieben in Gareth und ließen sich entwurzelt in den Straßen der Menschenstadt nieder. Ihrem ureigenen Instinkt folgend hüten sie seither Gebäude, Mauerstücke und Wegkreuzungen, die aus der Feenwelt fielen. Sie haben über die Jahrhunderte die Erinnerung an ihre einstige Heimstatt verloren, so wie Menschen die Erinnerung an einen Traum verlieren. Einige aber ahnen, dass es da etwas gibt in ihrer Herkunft und werden rastlos zur Suche getrieben, ohne zu wissen, was sie eigentlich suchen.

Durch die Schlacht in den Wolken wurden zum einen mehrere erstarrte *Gagolschwingen* (Gargyle, die noch zu der direkten Gefolgschaft Gagols gehören) wieder erweckt. Zum anderen fanden *Golemschwingen* (aus den Experimenten diverser Magier hervorgegangene Gargyle) als Teil der Fliegenden Festung in die Stadt. Unter ihnen befinden sich auch die im Kapitel **Akteure** beschriebenen Widersacher *Rosthaut* und *Marmorklaue*, die jeweils Anhänger um sich sammeln. Während ein innerer Drang Marmorklaue an die Rolle als Wächter mahnt, spürt Rosthaut durch den langen Einfluss Galottas nun Rachedurst und Herrschsucht auf etwas, das sein Volk einst verstieß, und das er nun seinerseits versklaven will. Beide wissen es noch nicht, aber sie suchen dieselbe Kristallkugel.

GESCHICHTSABRISS GARETHS UND VON MANDARIELS REICH

4590 v. BF *Gründung Simyalas.* Von Mandariels Feenreich aus werden die elfischen Gründer der elementaren Stadt des Humus mit Neugier beobachtet und die humusaffine Architektur nachgeahmt.

3000 v. BF *Untergang Simyalas.* Mandariels Feenreich nimmt Anleihen von Werden und Untergang an.

876 v. BF *Gründung Gareths.* Vom kleinen Kastell im Herzen des Mittwaldes am Zusammenfluss von Wirselsbach und Gardel steigt die Stadt in der Folgezeit zum Handelsknotenpunkt mit den Völkern des Nordens auf. Erneut beobachtet Mandariels Volk die (diesmal menschlichen) Neuankömmlinge und imitiert deren Bautrieb und Verhalten.

568 v. BF *Erste Dämonenschlacht.* Nach Jahren der Tyrannei durch Fran-Horas, der den Mörder seines Vaters in Gareth vermutet, verjagen die gepeinigten Bürger die Kaiserlichen, worauf Fran-Horas mit einem Heer anrückt. Er beschwört die Mächte der Niederhöhlen, die die Aufständischen töten, dann aber auch seine eigenen Soldaten. Die *Dämonenbrache* entsteht.

Mandariels Feenreich wird von eindringenden dämonischen Kräften beinahe vernichtet. Nur der Macht einer Hexe verdankt es seine Rettung. Das Reich wird in einer Kristallkugel eingeschlossen und so gerettet. Viele Splitterstücke landen in der dritten Sphäre und werden zu den *Nirgendgassen* und *Schattenpfaden*.

564 v. BF *Die Dunklen Zeiten.* In Mandariels Reich herrscht analog zur Menschenwelt Chaos. Es entstehen und verfallen düstere Bauwerke. Die Globule findet sich mit ihrer neuen Form noch nicht recht ab.

98 v. BF *Einführung des Zwölfgötterglaubens im Silem-Horas-Edikt.* Mandariel führt analog den *Glauben der sechs Schwestern* ein und es brechen wieder blühendere Zeiten an. Die Globule hat die Zersplitterung innerlich überwunden und baut wieder aus Freude und Ehrerbietung zur obersten Göttin Tsä.

1027 BF *Das Jahr des Feuers.* Mit der *Fliegenden Festung* versucht der Schwarzmagier Galotta, Gareth zu vernichten. Er kann zwar aufgehalten werden, die Festung geht aber in Trümmern über der Stadt unter. Viele Gargyle befinden sich auf ihr und lassen sich nun in Gareth nieder. Das *Ewige Licht* in der *Stadt des Lichts* geht verloren.

1028 BF Die mehrjährige Suche nach dem *Ewigen Licht* beginnt.

um 1035 BF Die Gargylin Moricala verlässt die Dämonenbrache und lässt sich am Pentagontempel der Hesinde nieder.

1036 BF *Rückkehr des Ewigen Lichts* in den Tempel der Sonne. Die *Quanionsqueste* endet.

ab 1037 BF Die Gargylin Moricala sucht immer häufiger *Nirgendgassen* auf und folgt *Schattenpfaden*, um dort zu träumen.

FATAS SEİTEN (DAS ABENTEUER)

WAS GESCHEHEN KÖNNTE

Nachdem in **Aus Fleisch und Stein** die Akteure des Abenteuers für den Meister vorgestellt wurden, können die Helden auf verschiedenen Wegen auf die Phänomene der Nirgendgassen stoßen; sei es bei der Verfolgung eines Verbrechers, der Suche nach Vermissten oder gar einem Streitfall über Liegenschaften in einer verzerrten Gasse. Auch vom Geheimnis der Schattenpfade können sie erfahren. Dabei begegnen sie immer wieder **Dem steinernen Mädchen**, das sich als die Gargylin *Moricala* entpuppt und von den Nirgendgassen auf intuitive Weise, die sie selber nicht begreift, angezogen wird. Sie teilt ihre verstörenden Träume mit den Helden auf der Suche nach Antworten und Hilfe. Dadurch zu entsprechenden Nachforschungen veranlasst, entdecken sie schließlich den Zusammenhang zwischen Nirgendgassen, und *Mandariels* Feenreich in der Kugel..

Doch auch *Rosthauts* Bande ist auf *Moricala* aufmerksam geworden und zieht die gleichen Schlüsse wie die Helden. Der Gargyl erkennt eine Chance auf Rache und Zerstörung an sowohl der verhassten Ursprungsheimat seines Volkes, die ihn offenbar verstoßen hat, als auch an Gareth, das er vernichtet und als neues Yol-Ghurmak unter Gargylenherrschaft neu aufgebaut sehen will. Mit Hilfe des aus Yol-Ghurmak stammenden und zwangsweise im Verborgenen lebenden Magiers *Aarbilar* hat Rosthaut einen Weg gefunden, durch eine dämonische Suchpräsenz die Nirgendgassen auszukundschaften. **Das Schleichende Gift**, das als Nebeneffekt allerorten in Gareth Folgen hat und die Bevölkerung in Angst versetzt, macht die Hilfe der Helden an vielen bereits besuchten und neuen Orten in der Stadt notwendig. Bald müssen sie – teilweise im wahrsten Sinne des Wortes – als Feuerwehr auftreten.

Die Ereignisse spitzen sich in **Der Himmel über Gareth** weiter zu, als die beiden Gargylen-Gruppierungen um *Marmorklaue* und *Rosthaut* im offenen Kampf aufeinandertreffen und die Helden sich zwischen den Fronten wiederfinden. Sie treffen auf die Hexe *Desmona*, die Verwahrerin der Kugel mit *Mandariels* Feenreich, von der sie alle noch fehlenden Informationen über die Nirgendgassen erhalten. Sie erfahren von der Verknüpfung der Schicksale des Feenreichs und der Kaiserstadt. Eine Zerstörung des Feenreichs würde auch Gareth in Chaos, Zerstörung und unkontrollierte magische Phänomene stürzen. *Desmona* bittet deshalb um ein Bündnis zwischen ihnen und *Marmorklaues* Kindern, um das Feenreich zu beschützen. Im Rahmen dieses Kapitels kämpft man gegen *Rosthauts* Bande um mehrere Artefakte, die die Zerstörung der Feenglobule über die neun Türme ermöglichen. Neben der Kristallkugel sind dies die Einzelteile eines agrimothischen Artefaktes, der *Pforte*. Die dämonische Suchpräsenz kann schließlich vernichtet werden.

Noch währenddessen, und mit dem Wissen von *Marmorklaue* und *Desmona*, fasst man einen Plan: **Der Herr der Schwingen**, der legendäre Anführer der Gagolschwingen, *Gagol* selbst, muss gefunden und durch *Marmorklaue* erweckt werden, denn er ist der eigentliche Hüter des Feen-

reiches. Die Helden forschen dem Standort des erstarrten Wesens nach und finden ihn schließlich in der Kuppel des Tempels der Sonne in der Stadt des Lichts. Die Aufgabe, ihn von dort zu entwenden, kann auf verschiedene Weisen gelöst werden, unter anderem mithilfe der Phexkirche. Erst wenn *Gagol* den magiebannenden Einfluss der Sakrale verlassen hat, kann *Marmorklaue* ihm neues Leben einhauchen. Gemeinsam bricht man nun in das Feenreich des *Mandariel* auf, zu dem *Desmona* noch den Zugang kennt, den sie einst entdeckte. Wo früher jedoch nur der Sprung von einem Baum nötig war, müssen die Helden nun einen Weg in das *Noionitenkloster* finden, das heute an der Stelle steht, und von dort in das Feentor gelangen.

Nun müssen die Helden im **Feenreich in der Westentasche** *Mandariel* aufsuchen und dazu bringen, sein Edikt aufzulösen und *Gagol* erneut in seine Dienste als Wächter zu stellen. Sie müssen dazu die ehemaligen Wachtürme wieder aktivieren, während schwarze und feuerrote Blitze bereits an den Grenzen des Feenreiches zu zucken beginnen, da dessen Zerstörung von *Rosthaut* und den von ihm erbeuteten Artefakten eingeleitet wurde. Am Ende wird *Mandariel* den einst in *Ungnade* gefallen *Gagol* erneut als Wächter einsetzen und seinem Volk die Rückkehr gewähren. Die Helden kehren mit der Aufgabe zurück, in Gareth die Entsprechungen zu den Wachtürmen im Feenreich ausfindig zu machen und mit *Gagolschwingen* zu bemannen.

In Gareth muss während der **Schlacht um das Feenreich** das Eindringen der dämonischen Kräfte in die einzelnen Türme verhindert und *Aarbilar* getötet werden. An mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen die Helden gegen *Rosthauts* Bande und dämonische Kräfte. Der Ausklang beschreibt die Folgen und Nachwirkungen der Ereignisse und geht darauf ein, wie die Garether das verarbeiten, was sie von den Auswirkungen mitbekommen haben. Ebenso werden Möglichkeiten für die weitere, sichere Verwahrung der Kugel mit *Mandariels* Feenreich vorgestellt.

Die **Anhänge** schließlich enthalten die Karten und Handouts des Abenteuers.



Aus Fleisch und Stein

- Die Akteure des Abenteuerers

Die folgenden Akteure haben alle ihre eigenen Ziele und werden im Laufe der Handlung zu Verbündeten oder Feinden der Helden.

Marmorklaues Kinder - Die Verbündeten

Der Gargyl Marmorklaue kam im Jahr des Feuers (1027 BF) mit Galottas Fliegender Festung nach Gareth und belebt seither Statuen, von denen er glaubt, dass sie einst Gargyle waren, um sie zu befragen und in seine Organisation aufzunehmen. Darunter sind sogar mehrere ursprünglich aus Mandariels Reich stammende Gagolschwingen. Die Gargyle schützen in nächtlicher Wacht alte Gebäude in der Weststadt und Alt-Gareth, suchen nach ihrem eigenen Ursprung und bekämpfen agrimothische Kräfte und Rosthauts Bande. Menschen sind in ihren Augen Sikaryan-Beute, sie lassen sich aber auch umstimmen.

Größe: etwa 30 Gargyle und vereinzelte menschliche Verbündete

Hierarchie: locker; Grad I = Verbündeter, Grad II = Gargyl, Grad III = Schwingen der Dämmerung, Grad IV = Marmorklaue

Wichtige Personen: Marmorklaue (IV), Griffon (III), Schattenschwinge (III), Daglar (II)

Stützpunkte: Großer Wasserturm (WS-27), mehrere Gebäude in der Weststadt

Domänen: Schutz alter Gebäude in der Weststadt und Alt-Gareth, Suche nach dem Ursprung der Gargyle, Kampf gegen agrimothische Kräfte

Zusammenhalt: hinlänglich

Beziehungen: ansehnlich unter Gargylen, gering zu Magiern, sonst minimal

Finanzkraft: minimal

monischen Kräften geknechtet oder gejagt zu werden. Außerdem möchte er die Ursprünge seines Volkes entdecken und verspürt den inneren Drang, bestimmte Gebäude zu beschützen.

Hintergrund: Marmorklaue (Golemschwinge, *belebt 580 BF) wurde von einem tulamidischen Bildhauer erschaffen, von Borbarad zum Leben erweckt, von Galotta unterworfen und zum Anführer von dessen steinernen Sklaven gemacht. Das starke Bewusstsein und die Intelligenz, die Borbarad seiner Kreatur gewährte, lassen Marmorklaue nach mehr streben und seiner einst dämonischen Erschaffung abschwören: Er will leben, sich fortpflanzen, einen Platz für seine Art finden. Er möchte herausfinden, woher die Gargyle stammen und warum sie den Drang besitzen, Gareth zu beschützen. Marmorklaue führt nicht nur viele der einstigen Diener Galottas an, sondern hat auch einige Garether Gargyle um sich geschart und neue mit geraubter Lebenskraft erschaffen. In seinen ersten Jahren in Gareth gab Marmorklaue nicht viel auf die Menschen und versteinerte einige, um ihr Sikaryan zu ernten. Die Erfahrung mit Gargylenjägern und Gespräche mit verständigen Weichhäuten haben ihn rücksichtsvoller und vorsichtiger werden lassen.



MARMORKLAUE

Erscheinung: Marmorklaue ist 14 Spann lang, hat den Kopf eines Sandlöwen und Adlerschwingen, so dass er an einen irdischen Lamassu erinnert. Er besteht aus geschwärztem, ehemals grün gebändertem Marmor mit versteinerten gelben Augen. Seine majestätische Erscheinung und geheimnisvolle Aura flößen Respekt ein. Sein Keulenschwanz ist mit schwarzem Endurium veredelt, Klauen und Fänge mit Mondsilber besetzt.

Agenda: Marmorklaue sucht nach einem Platz für sich und seine Nachkommenschar, ohne von Menschen oder dä-

Den meisten Menschen begegnet er mit beiläufiger Arroganz, doch insgeheim ist er eifersüchtig auf ihre Fruchtbarkeit und große Zahl, ihre Wohnstatt in den Häusern, ihre Fähigkeit, Statuen und Gebäude zu erschaffen, und ihre anscheinende Gewissheit über ihre Bestimmung (Religion). Er ist bereit, sie geduldig zu beobachten und von ihnen zu lernen, will aber aus Stolz nicht um Hilfe bitten. Marmorklaue bevorzugt Opfer, die ihre steinernen Behausungen nicht mit Respekt behandeln. Er wünscht sich zudem eine von einem Bildhauer nach seinen Wünschen gemeißelte Gefährtin.

Funktion: Schlüsselfigur beim Schließen eines Bündnisses; Wiedererweckung Gagols; Verbündeter gegen Rosthauts Bande

Schicksal: Marmorklaue wird überleben und endlich verstehen, weshalb sein Volk den Drang verspürt, Gareths Gebäude zu schützen. Er wird seine Organisation weiter ausbauen, um das Feenreich zu bewahren.

Altersstufe: 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Nachtsicht; Weltfremd 5, Vorurteile (Menschen) 5

MU 14 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 15
FF 7 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 33

Mondsilber-Klauen:

INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 2W6+7 **DK** N

Endurium-Keulenschwanz:

INI 11+1W6 **AT** 13 **PA** 6 **TP** 3W6+4 **DK** NS
LeP 90 **AuP** 120 **WS** 10 **MR** 10 **GS**
15/4 **RS** 13

Wichtige Talente: Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 2, Überzeugen 8, Fliegen 16, Selbstbeherrschung 17, Sinnen-schärfe 12, spricht antiquiertes Garethi und Tulamidya

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Schwanzschlag, Doppelangriff / Niederwerfen (12), Hinterhalt (16)

Eigenschaften: Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, MR 0 und zehnfache Wirkungs-dauer gegen *Einfluss* und *Herrschaft*, alle anderen Zauber um MR erschwert, *Blick des Gargyl* (Dauer 5 KR, wirkt wie GRANIT UND MARMOR und raubt dem Opfer sein Sikaryan wie in **WdG 291** beschrieben. Fällt es auf 0, erstarrt das Opfer zur Statue. Das geraubte Sikaryan kann Marmorklaue nutzen, um Statuen und Figuren zu Gargylen zu beleben. Marmorklaue kann Versteinerte wieder zurückverwandeln. Anderen Personen ist das trotz Antimagiezaubern und Liturgien fast unmöglich.)

Verhalten im Kampf: Marmorklaue kämpft mutig in vorderster Reihe seiner Verbündeten. Droht eine Niederlage, deckt er einen eventuellen Rückzug und zieht sich selbst als Letzter zurück.

SCHATTENSCHWINGE

Erscheinung: Die aus schwarzem Gestein bestehende Gestalt mit einem krähenartigen Kopf und zerrupften Federn wirkt stets etwas gebeugt und krumm. Der lange Hals ragt vor dem massigen Körper schlangenartig hervor und sein Gang auf dem Boden wirkt humpelnd.

Agenda: Schattenschwinge ist Anführer der elitären Schwingen der Dämmerung. Marmorklaue und er sehen die Organisation innerhalb von Marmorklaues Kindern als Gelehrte und Berater, deren Meinung eine große Rolle spielt.

Er hält treu zu Marmorklaue und ist im Falle von Risiken die Stimme, die vor den unberechenbaren Menschen als Partner warnt.

Hintergrund: Schattenschwinge (Golemschwinge, *erschaffen 583 BF) mag Menschen nicht und fühlt sich doch von ihnen angezogen. Er will sie erforschen, statt selbst Studienobjekt zu sein, will sie führen, statt beherrscht zu werden. Seine Ambivalenz zeigt sich in beißendem Spott, bösar-tigen Streichen oder plötzlicher Hilfsbereitschaft.

Schattenschwinge sieht sich als Nachfolger des Zauberers, dem er während der Magierkriege diente: Als Erforscher von Chimären, Golems und Gargylen. Schattenschwinge besucht oder entführt häufig Menschen, die etwas wissen könnten, stellt ihnen seltsame Fragen aus der Dunkelheit heraus und entlässt sie wieder.

Funktion: Marmorklaues rechte Hand; Misstrauischer Beobachter der Helden

Schicksal: Er wird die Ereignisse überleben und an Marmorklaues Seite bleiben.

Altersstufe: 5

Wichtige Vor- und Nachteile: Nachtsicht; Neugier 6, Schlechte Eigenschaft (Zynismus) 9, Vorurteile (Menschen) 8

MU 12 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 13
FF 6 **GE** 12 **KO** 19 **KK** 21

Klauen:

INI 10+W6 **AT** 10 **PA** 6 **TP** 1W6+9 **DK** N
(profan / magisch)

LeP 65 **AuP** 100 **WS** 10 **MR** 10 **G** S
15/4 **RS** 9

Wichtige Talente: Fliegen 10, Selbstbeherrschung 9, Sinnen-schärfe 9, Geschichtswissen (Gareth) 10(12), Gesteinskunde 10, Magiekunde 13, Sagen/Legenden (Gareth) 9(11), spricht Garethi

Zauber: GEDANKENBILDER, TRAUMGESTALT, MAGISCHER RAUB, ZAUBERWESEN DER NATUR, IGNORANTIA, OBJECTOVOCO und METAMORPHO FELSENFORM (alle mit LeP statt AsP)

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (7), Hinterhalt (18)

Eigenschaften: Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, MR 0 und zehnfache Wirkungs-dauer gegen *Einfluss* und *Herrschaft*, alle anderen Zauber um MR erschwert; trägt ein Amulett mit 3x EINFLUSS BANNEN und 1x BEHERRSCHUNG BRECHEN

Verhalten im Kampf: Schattenschwinge meidet Kämpfe (beispielsweise durch IGNORANTIA), beschützt im Falle eines solchen aber tapfer und bis zum Ende Marmorklaue oder dessen Verbündete

WEITERE GARGYLE UNTER MARMORKLAUES KINDERN

Im **Anhang I** finden Sie vorgefertigte, kurze Charakterbögen mit

- *Griffon* (belebte Greifenstatue, Grad III)
- *Daglar* (gleicht einem kleinen Drachen, Grad II)
- *St. Parinor* (mit Kapuze und Storchengestalt, Grad II)
- *Shiana* (schlanke Elfengestalt, Grad II)
- *Sphingenflug* (ähnelt einer Sphinx, Grad II)
- *Felsenschwinge* (klassische Gestalt, Grad II)

OPTIONAL: DAS SPIEL ALS GARGYLE

Mit den Bögen im Anhang können Sie nach eigenem Wunsch verfahren. Die dort ausgearbeiteten Gargyle aus Marmorklaues Gefolge können als Meisterpersonen und Unterstützung im Kampf eingesetzt werden, aber auch – wenn Ihnen und Ihrer Gruppe dieser Gedanke gefällt – zeitweise als Spielercharaktere.

Sie finden mehrfach im Abenteuer Hinweise zu dieser Option des Perspektivwechsels in den mit  gekennzeichneten Kästen. So können Ihre Spieler ein Rudel Gargyle über Gareth darstellen, mit dem sie in steinerner Haut Ereignisse erleben können, bei denen Ihre Helden nicht anwesend sind.

Wir sind uns bewusst, dass nicht jede Gruppe einen solchen, wenn auch nur zeitweisen, Charakterwechsel mag. Es handelt sich deshalb um eine Option und wird nicht zwingend vorausgesetzt.



ROSTHAUTS BANDE – DIE GEGENSPIELER

Auch der Gargyl Rosthaut gehörte zu Galottas Dienern. Eigens als Wächter der Fliegenden Festung erschaffen, fühlen sich Rosthaut und seine Kumpane den agrimothischen Kräften verbunden. Während der letzten Jahre hat er unter den Garether Gargylen Anhänger gefunden, die sich von der dämonischen Präsenz des Gesplitterten Bergs und der Brache Macht erhoffen. Rosthauts Bande verachtet Marmorklaues Kinder und die freien Gargyle, die es nicht wagen, ihr Sklaventum hinter sich zu lassen. In diesem Abenteuer ist seine Bande der Hauptfeind der Helden.

Größe: derzeit etwa 25 Gargyle sowie verbündete Schwarzmagier, Bettler und andere

Hierarchie: locker; Grad I = Verbündeter, Grad II = Gargyl, Grad III = Rosthauts direkte Helfer, Grad IV = Rosthaut

Wichtige Personen: Rosthaut (IV), Aarbilar (III), Schmetterfels (III)

Stützpunkte: Drachenscherbe in der Brache (DB-02), einige unterirdische Gebiete

Domänen: Alles Magische, Dämonische und besonders die Überreste der Fliegenden Festung. Sie streben danach, Gareth in ein zweites Yol-Ghurmak zu verwandeln, in dem sie selbst herrschen und Menschen die Sklaven sind.

Zusammenhalt: gering

Beziehungen: gering, hinlänglich unter Gargylen

Finanzkraft: ansehnlich (Schätze aus der Fliegenden Festung)

Agenda: Rosthaut will Gareth vernichtet und auf den Knien vor ihm liegen sehen. Er sieht sich bereits als Herrscher eines neuen Yol-Ghurmak. Mit der Macht der Kristallkugel glaubt er seinem Ziel nahe zu sein.

Hintergrund: Rosthaut (Golemschwinge, *belebt 1024 BF) sieht in den Kräften Agrimoths den richtigen Weg, um die Versteinerung von Gargylen aufzuhalten und über die Menschen zu triumphieren. Er hasst alles Lebendige; gnadenlos jagt er Menschen, um sie ihrer Lebenskraft zu berauben, dabei achtet er darauf, niemals Stärkere anzugreifen.

Funktion: verschlagener Widersacher im Hintergrund

Schicksal: Er erleidet eine empfindliche und schwächende Niederlage, überlebt sie jedoch und ist danach auf Rache aus

Altersstufe: 1



ROSTHAUT

Erscheinung: Rosthaut ist 9 Spann lang und besteht aus rostrotem Metall. Er hat zerfetzte Schwingen, einen gedrungenen, menschenähnlichen Körper, hundeartige Füße mit drei Krallen, lange klauenähnliche Finger und einen abstoßend hässlichen Kopf, der ein menschliches Gesicht grauhaft zur Fratze verzerrt zeigt. Aus seinem Rücken ragen Hörner und Beulen, das Ende seines Schwanzes ist stachelbewehrt wie ein Morgenstern.

Wichtige Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Nachtsicht; Arkanophobie 7, Lichtempfindlich, Rachsucht 9

MU 14	KL 10	IN 17	CH 12
FF 8	GE 15	KO 19	KK 17
Klauen:			
INI 9+1W6	AT 14	PA 6	TP 1W6+5* DK N
Schwanz:			
INI 9+1W6	AT 12	PA 2	TP 1W6+4* DK N
LeP 45	AuP 100	WS 10	MR 10 GS 19/7
RS 5			

Wichtige Talente: Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 4, Fliegen 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 11, spricht Garethi

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (3), Hinterhalt (6)

Eigenschaften / Sonderfertigkeiten: Immunität gegen Form und Hellsicht, MR 0 und zehnfache Wirkungsdauer gegen Einfluss und Herrschaft, alle anderen Zauber um MR erschwert, Lebensraub II, Schreckgestalt I

* Folgeschaden: mineralisches Gift der 10. Stufe, einmalig: ab 0 KR 1W3 SP / KR für 20 KR. In jeder KR sinken AT, PA, INI, GE, FF, KK des Opfers um je 1 Punkt. Fallen GE oder KK auf 0, tritt eine vollständige Lähmung für 2W6 SR ein.

Verhalten im Kampf: Rosthaut hat meist mehrere Begleiter bei sich und greift selbst aus dem Hinterhalt an, um schwächere Gegner zu töten. Er verlässt sich nach einigen Attacken auf die Wirkung seines Giftes und flieht (auch unter Opferung seiner Verbündeten), wenn er zu unterliegen droht.

SCHMETTERFELS (■)



Erscheinung: Mit seinen 5 Schritt Höhe, seiner stumpfen, schwarzgrauen Oberfläche und der Dämonenfratze präsentiert sich Schmetterfels als wahres Ungetüm. Er hat einen äußerst robusten Körper, weite Fledermausschwingen und glühend rote Augen.

Agenda: Die wilde Bestie ist Rosthaut hörig und kann von Intellekt wie auch Loyalität her als dessen Schoßhündchen bezeichnet werden. Er tut, was Rosthaut ihm sagt und nimmt sich ohne weitere Gewissensbisse sein Sikaryan von wem immer er will.

Hintergrund: Schmetterfels (Golemschwinge, *belebt 1035 BF) wurde kürzlich von Rosthaut als Leibwächter und robuster Kämpfer aus einer in der Dämonenbrache gefundenen, großen Dämonenstatue erschaffen, die zu seinem Erstaunen ein bereits in endgültiger Starre liegender Gargyl aus der Hand des Fran-Horas war. Aufgrund der damals noch wenig fortgeschrittenen Gargylerschaffung ist er weniger leicht beherrschbar als die meisten heutigen Golemschwingen und neigt zu aggressivem Verhalten.

Funktion: Das an vorderster Front kämpfende Ungetüm, handfester Gegner, den die Helden vernichten können

Schicksal: Er stirbt im Laufe des Abenteuers an geeigneter Stelle im Kampf mit den Helden

Altersstufe: 0

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Nachtsicht; Jähzorn 8

MU 14	KL 6	IN 14	CH 7
FF 4	GE 13	KO 30	KK 30
Klauen:			
INI 10+1W6	AT 15	PA 6	TP 2W6+6 DK NS
(profan / magisch)			

Trampeln:

INI 10+1W6	AT 10	PA -	TP 5W6	DK H
LeP 120	AuP 160	WS 17	MR 10	GS 10/3
RS 16				

Wichtige Talente: Fliegen 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 7

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (8), Hinterhalt (3), Raserei (3, ab halber LE), Überrennen / Trampeln

Eigenschaften / Sonderfertigkeiten: Immunität gegen Form und Hellsicht, alle anderen Zauber um MR erschwert (auch Herrschaft und Einfluss), Lebensraub II

Verhalten im Kampf: Schmetterfels fällt wie eine Urgewalt und voll Freude über diejenigen her, die er im Auftrag Rosthauts töten soll. Flucht ist keine Option für ihn.

AARBILAR, AGRIMOTHPAKTIERER IM DRITTEN KREIS DER VERDAMMNIS (■)

Erscheinung: Abgerissene Bettlergestalt mit zitternden Händen, einem tränenden linken Auge, einem von Aussatz gezeichneten Gesicht, verfilzten Haaren und schmutzigem Äußeren. Wenig deutet an, dass er ein Magier ist, selbst sein Magierstab ist sehr kurz und als alter Gehstock getarnt (solange er den dämonisch grinsenden Knauf mit den Händen abdeckt). Als Dämonenmal bröckeln und schimmeln seine Kleidung und sein Leib, während Straßenstaub und Unrat an ihm haften bleiben, so dass ein ständiger Austausch der niederen Elemente der Stadt und des Untergrundes stattfindet.



Agenda: Aarbilar und Rosthaut haben dasselbe Ziel: Rache an den Garethern, die Zerstörung ihrer Stadt und den Aufbau eines neuen Yol-Ghurmaks auf ihren Trümmern. Beide sehen jeweils sich selbst zukünftig auf dem Thron dieser Stadt. Rosthaut zwingt Aarbilar durch den Besitz von dessen Simulakrum unter seinen Willen, wohl wissend, dass der Magier ihn umgekehrt in einem unaufmerksamen Moment beherrschen könnte. Sie misstrauen sich gegenseitig und planen jeweils, den anderen solange zu benutzen, wie er nützlich ist, und dann im rechten Moment auszuschalten.

Hintergrund: Aarbilar (*983 BF) ist ein Agrimothpaktierer und untergetauchter Schwarzmagier aus dem Gefolge Gallottas, der den Absturz der Fliegenden Festung dank einer durch seinen Agrimoth-Pakt erhaltenen *Unverletzlichkeit* überlebte. Seitdem hält er sich in einem Schattendasein in Gareth versteckt und versucht, nicht aufzufallen. Er arbeitet als Schatzsucher der Tobrier im gesplitterten Berg und wird von ihnen weitgehend gedeckt. Allerdings wissen die meisten nichts von seinen magischen Fähigkeiten oder gar seiner Vorgeschichte.

Seelentier: Schmeißfliege

Funktion: magischer Gegenspieler, den die Helden im Finale ausschalten können

Schicksal: Aarbilar stirbt im Finale

Wichtige Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Akademische Ausbildung (Magier), Gefahreninstinkt 10, Hitzeresistenz, Vollzauberer; Arroganz 6, Gesucht II (in allen zwölfgöttlichen Landen), Neugier 7, Rachsucht 6, Randgruppe (Dämonenverehrer), Widerwärtiges Aussehen, Zerstörungswut 7 (Aarbilar verspürt perverse Freude daran, Dinge zu zersetzen oder zu zerstören)

MU 15 KL 17 IN 16 CH 12 FF 12
GE 12 KO 15 KK 12

Zauberstab:

INI 11+IW6 AT 11 PA 14 TP IW6-I DK N
LeP 36 AuP 33 AsP 55 WS 8 MR 13
RS 2 GS 8 SO 5

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 11, Menschenkenntnis 10, Orientierung 8, Magiekunde 17, spricht und schreibt Garethi, Bosparano und Zhayad

Wichtige Zauberei: ADAMANTIUM* 15, ANALYS 10, ARMATRUTZ 12, BANNBALADIN 9, BESCHWÖRUNG VEREITELN 7, ECLIPTIFACTUS 16, EISENROST 11, EXPOSAMI 8, FORTIFEX 9, GARDIANUM 10, GRANIT UND MARMOR 13, HÖLLENPEIN 15, IGNISPHERO* 9, IGNORANTIA 9, IMPERAVI 10, INVOCATIO MAIOR 18, INVOCATIO MINOR 18, MOTORICUS 12, ODEM 13, PANDAEMONIUM 13, PENTAGRAMMA 16, PLUMBUMBARUM 10, PROTECTIONIS 11, SCHWARZ UND ROT 9, UNITATIO 7, WAND AUS ERZ* 14, WEICHES ERSTARRE* 8

*) Merkmal Dämonisch (Agrimoth) statt Elementar (Einzelelement)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Unter-Gareth), Wuchtschlag; Astrale Meditation, Aura verhüllen, Bann- und Schutzkreise (niedere und gehörnte Dämonen, Geister, Elementare), Blutmagie, Dämonenbindung II, Eiserner Wille I, Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Große Meditation, Höhere Dämonenbindung, Invocatio Integra, Merkmalskenntnisse (Beschwörung, Dämonisch (Agrimoth)), Regeneration II, Repräsentation Gildenmagie, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberschild

Stabzauber (sehr kurzer Zauberstab Aschestecken): Ritualkenntnis Gildenmagie 16 (Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Kraftfokus, Zauberspeicher mit HÖLLENPEIN)

Schwarze Gaben: Dämonenattribut (Existenz), Herrschaft über niedere Dämonen, Unverletzlichkeit (Simulakrum in Besitz Rosthauts), Wahrer Name des Dämons *Zeyat-Dimach* (5); leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände (mittlere gegen Ingerimm)

Verhalten im Kampf: Aarbilar geht direkten Kämpfen aus dem Weg, kann Angreifer aber mit IGNORANTIA oder BANNBALADIN von sich ablenken oder sich per ARMATRUTZ und FORTIFEX schützen. Er kann auf einen gebundenen Taifelel (S. 71) und Gargyle unter seinem Befehl zurückgreifen. Als Offensivzauber setzt er PANDAEMONIUM oder IGNISPHERO ein. Seine Fähigkeiten im Nahkampf sind nur durchschnittlich.

WEITERE GARGYLE AUS ROSTHAUTS BANDE

Die folgenden Gargyle können Sie verwenden, um dem Feind ein Gesicht zu geben. Die Werte entsprechen denen normaler Gargyle (S. 136) mit entsprechender Altersstufe:

● **Kiesel** (K), Altersstufe 1, *kleiner Gegner* ist ein nur einen halben Schritt großer, listiger Späher und Kundschafter. Er hat Drachenflügelchen und die grinsende Fratze eines diabolischen Taschendrachen mit Hundeschnauze, ist vorlaut, aber feige und opportunistisch.

● **Finsterkralle** (F), wie Altersstufe 6 ohne die Abzüge, *Raserei* (5), *Umschlingen* und 4 Aktionen pro KR) ist kein Gargyl, sondern ein Felswandler aus den Tiefen Unter-Gareths. Sein grobschlächtiger Körper ähnelt dem verzerrten Abbild eines von Neid und Gier zerfressenen Zwerges mit

kümmerten Flügeln. Adern aus Gold durchziehen den Leib. Er kann nur im Dunkeln operieren, denn im Fackellicht oder von Menschen angeblickt fällt er in Tagesstarre.

● *Geißelschweif* (■, Altersstufe 2) hat einen langen Schwanz, an dessen Spitze er eine scharfkantige Keule trägt. Sein Körper ist von filigraner Statur und seine nach hinten gebogenen Hörner sind lang. Er ist äußerst hinterhältig.

● *Joll, Gurr und Mack* (■, Altersstufe 0, *kleine Gegner*) sind drei auf sadistische Weise verspielte Gargyle mit dem Äußeren von sehr hässlichen Tauben. Als Trio Infernale gehen sie mit großer Gemeinheit vor und haben einen Hang dazu, ihre Opfer zu quälen und sich über menschlichen Schmerz zu amüsieren.

● *Windtänzer* (■, Altersstufe 0) gleicht einem großen Jüngling mit Baumeisterrobe, Gürtel voller Erfindungen und Adlerschwingen. Er spielte im Szenario **Die Schöpfung**

aus **Gassenhelden** eine Rolle. Es ist denkbar, dass er danach in den Reihen Rosthauts (oder auch Marmorklaues) gelandet ist. Werte siehe **Gassen 24**.

● *Basaltfang und Basalthorn* (■, Altersstufe 4) wurden offiziell im Alveraniarsabenteuer **Altes Erz und Kalter Stein** zerstört, ihr Schicksal kann aber auch jetzt erst besiegelt werden. Sie bestehen aus hartem Basalt, der auch in der Dunkelheit glänzt. Sie haben das Haupt eines Höllenhundes, aus dessen Schädel vier Hörner emporragen, und den Oberkörper eines muskulösen Menschen. Ihre Füße und Hände enden in Krallen.

● Dasselbe gilt für *Eisenhorn* (■, Altersstufe 3). Er trägt über einem einzelnen Auge ein spitzes Horn auf der Stirn. Sein Körper ist an einigen Stellen zu Zacken und Hörnern ausgeformt, seine Flügel sind scharfkantig wie zersplittertes Glas.

UNABHÄNGIGE

Die folgenden Akteure haben ihre eigene Agenda. Im Laufe des Abenteuers agieren sie mit den Helden und sind ihnen tendenziell gewogen.

MORICALA DIE TRÄUMENDE

Erscheinung: Die Gargylin Moricala hat die schmale Gestalt eines Mädchens mit langem Haar, anmutigem Gesicht und Schwanenflügeln. Sie besteht aus weißem, unbekanntem Gestein und hat nur drei Finger/Zehen je Hand/Fuß. Ihre Augen sind saphiren und sie ist in hauchzarte, altmodische Gewänder gekleidet.



Agenda: Sie sucht neugierig nach dem Ursprung ihrer Träume

Hintergrund: Moricala (Gagolschwinge, *unbekannt) ist eine der letzten Überlebenden aus jener Generation von Gargylen, die ihre Existenz in der Feenwelt Mandariels begannen. Abgeschnitten von ihrer Heimat lebte sie im verborgenen Königreich *Ash'Grabaal* (567-298 v.BF) in der Dämonenbrache und verschrieb sich der Dämonin Asfaloth. Sie hoffte, mit dämonischer Macht die Welt so umgestalten zu können, dass Ihresgleichen in ihr zu leben vermochte. Doch *Balphemor von Punin* betrog das Zauberwesen und nutzte ihre Lebenskraft, um sein eigenes Dasein zu verlängern. Moricala überkam die Letzte Starre.

Erst, als mit dem Absturz der Fliegenden Festung 1027 BF die dritte Sphäre in Gareth erneut erschüttert wurde, erwachte Moricala wieder zum Leben. An die Zeit vor ihrer Steinwerdung und ihre Herkunft kann sie sich nicht erinnern, hat aber Träume von ihrer Heimat.

Heute bewohnt sie die Fassade und Dachkammern des Pentagontempels der Hesinde. Ihre Träume erfüllen sie mit Sehnsucht nach der Feenwelt ihres Ursprungs. Sie hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, den Ort in ihren Träumen zu finden und ahnt, dass sie die Hilfe der Menschen braucht, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen.

Unheimlich ist auch ihre Vorliebe für Blut und rohes Fleisch: Sie benötigt deutlich mehr Sikaryan von anderen Lebewesen, um nicht wieder zu versteinern.

Funktion: Moricala bringt die Helden, aber auch die beiden Gargyl-Organisationen, auf die Fährte der Nirgendgassen und Schattenpfade; potentielle Verbündete

Schicksal: Nachdem der Grund ihrer Träume herausgefunden ist, zieht sie sich vorerst zurück zum Pentagontempel, um darüber nachzudenken; später wird sie eine Verbündete der Helden

Altersstufe: 4

Wichtige Vor- und Nachteile: Magiegespür 10, Nachtsicht; Schlafstörungen I

MU 11	KL 9	IN 15	CH 12
FF 6	GE 14	KO 18	KK 14
Klaunen:			
INI 6+W6	AT 11	PA 6	TP 1W6+8 DK N (profan / magisch)
LeP 44	AuP 130	AsP 20	WS 9 MR 10
GS 16 / 4	RS 8		

Wichtige Talente: Fliegen 8, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 11, spricht Bosparano

Zauber: Moricala erinnert sich nicht daran, dass sie einst zaubern konnte, aber ab und an entladen sich ihre Wünsche und Gefühle in magischen Phänomenen wie bei einer Magiedilettantin.

Beispiele: BANNBALADIN 9, BLICK IN DIE GEDANKEN 14, IGNORANTIA 10, TRAUMGESTALT 12 (auch Variante mehrere Träumer), weitere nach Ihrer Wahl

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (6), Hinterhalt (15)

Eigenschaften: Astralsinn 14, Immunität gegen Form und Hellsicht, alle anderen Zauber um MR erschwert

Verhalten im Kampf: Moricala versucht Kämpfe zu vermeiden und greift höchstens schlafende Zweibeiner an (zur Ernährung hält sie sich Tiere).

DESMONA DIE GRAVE

Erscheinung: Die Hexe Desmona ist unscheinbar und trägt graue Kleidung. Ihr Aussehen ist das eines aschblonden, zwanzigjährigen Straßenmädchens. Allein ihr alter, forschender Blick und ihr Vertrautentier sind auffällig.

Agenda: Desmona hütet das Herz der Globule und tut alles, um es vor Schaden zu bewahren. Sie setzt darauf, unauffällig zu bleiben und niemanden von der Globule erfahren zu lassen. Sie kennt und bewahrt auch die Zusammenhänge



zwischen Nirgendgassen, Schattenpfaden und der Globule. Füchse und Straßenkatzen Gareths beschützt sie, da sie in ihnen Mandariels tierhaftes Gesicht und Wesen erkennt.

Hintergrund: Jeder im Südquartier oder Meilersgrund hat schon von Desmona gehört, einer Sagengestalt aus Gareths Gassen und Winkeln. Als Dämonin, Unsterbliche, Heilige, Tochter des Phex und Geliebte Nahemas wurde sie schon titulierte.

Tatsächlich ist Desmona (* um 700 BF) eine eigegeborene Hexe von der Schwesternschaft der Schönen der Nacht, die seit der Zeit der Eslamiden durch das Häusermeer streift. Mit 20 hörte sie auf zu altern, was bald zur Last wurde. Als ihre Ziehmutter starb und sie sich mit dem Geheimnis ihrer Alterslosigkeit und dem Schutz der Kristallkugel alleingelassen fühlte, stürzte sie sich aus Verzweiflung von einem Baum nahe Gareth in den Tod. Stattdessen fiel sie in ein Tor zum Feenreich Mandariels. Er und sein ewig junges Volk lehrten sie, das Leben und das ständig Neue zu lieben und niemals zu verzweifeln. Die beiden verliebten sich, doch wegen Mandariels Edikt konnte sie nach einem einmaligen Besuch nie mehr in sein Reich gelangen. Jedoch hütet sie seitdem das Herz der Globule in einer Kristallkugel.

Seelentier: Straßenkatze

Funktion: Wächterin der Kristallkugel mit Mandariels Feenreich (und damit von Teilen Gareths); Kennerin der Zusammenhänge um die Kristallkugel; potentielle Verbündete

Schicksal: Desmona überlebt das Abenteuer. Sie wird wegen der Ereignisse ein Bündnis zum Schutz der Kristallkugel eingehen, dem auch Gagol und Marmorklaue angehören.

Wichtige Vor- und Nachteile: Egeboren, Gefahreninstinkt 15, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür 14, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura; Jähzorn 4, Neugier 3, Feste Gewohnheit (Erdgebundenheit)

MU 18	KL 17	IN 23	CH 21
FF 15	GE 18	KO 14	KK 12
Dolch:			
INI 15+1W6	AT 16	PA 15	TP 1W6+1 DK H
LeP 35	AuP 38	AsP 83	WS 7 MR 14
GS 8	RS 1	SO 6	

Wichtige Talente: Fliegen 16, Schleichen 14, Sich Verstecken 16, Sinnenschärfe 13, Gassenwissen 20, Menschenkenntnis 12, Überreden 16, Überzeugen 12, Magiekunde 20, Pflanzenkunde 18, Sagen/Legenden 18, Kochen (Tränke) 14 (16),

Zauber: Alle Hexenzauber 14+, ÄNGSTE LINDERN 18, ARMATRUTZ 16, BANNBALADIN 18, EINFLUSS BANNEN 18, HARMLOSE GESTALT 21, HELLSICHT TRÜBEN 20, HEXENBLICK 20, RADAU 16, SCHLEIER 25, SEELENTIER 17

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (20), Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Schnellziehen; Ortskenntnis (Südquartier, Altstadt), Schattenpfade III; Repräsentation Hexe, Ritualkenntnis (Hexe) 21, Astrale Meditation, Aura Verhüllen, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Große Meditation, Hexenflüche (alle), Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Kugelzauber (mit der Kristallkugel mit Mandariels Feenreich als Fokus; alle für ihre Repräsentation möglichen Zauber und mehr), Matrixverständnis, Meisterliche Regeneration, Meisterliche Zauberkontrolle, Merkmalskenntnis (Einfluss, Hellsicht, Verständigung), Simultanzaubern, Vertrautenbindung (alle Rituale für Katzen)

Verhalten im Kampf: Desmona vermeidet Kämpfe durch ihre Magie, z.B. mittels HARMLOSE GESTALT oder BANN-BALADIN. Wenn es doch zum Kampf kommt, schützt sie sich per ARMATRUTZ und wirkt RADAU und offensive Hexenmagie.

KATER ESLAM



Wichtige Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Herausragender Sinn (Gehör)

MU 12	KL 6	IN 10	CH 12
FF 4	GE 16	KO 12	KK 4
Pranken:			
INI 15+IW6	AT 13	PA 11	TP IW6+1 DK H
Biss:			
INI 15+IW6	AT 11	PA –	TP IW6+2 DK H
LeP 20	AsP 12	AuP 50	WS 5 MR 6
GS 10	RS 1		

Kampfmanöver: Hinterhalt (12) / Anspringen (8) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Gezielter Angriff / Doppelantritt (Prankenhieb und Biss)

Verhalten im Kampf: Eslam kämpft verbissen und mutig. Er flieht aber, wenn es sinnvoll scheint oder ab 1/3 LeP. Er hält sich Fluchtwege frei, in die Ecke gedrängt versucht er aber, durch Anspringen und Verbeißen an seinen Gegnern vorbeizukommen.

GAGOL

Erscheinung: Falkenartiger Kopf, Adlerflügel auf dem Rücken. Zwei Arme und zwei Beine mit krallenbewehrten Füßen; muskulös. Ähnlichkeit zu Greifen (wenn auch zweibeinig) und Darstellungen von Ucuri und Horas; majestätisch, kraftvoll, tierhaft, ohne Spur dämonischer Einflüsse

Agenda: Gagol wollte auf ewig ruhen und seine endlose Wacht beenden; wieder erwacht, will er das Feenreich Mandariels beschützen, muss dazu aber um Mandariels Vergebung bitten.



Hintergrund: Gagol ist der Urvater aller Gargyle. Er war Anführer der Gagolschwingen und bewachte mit ihnen Mandariels Reich. Nach seinem Versagen bei der Dämonenschlacht 568 v.BF. wurde er von Mandariel verbannt und diente in der Welt der Menschen weiter, indem er die Nirgendgassen bewachte. Durch die Dunklen Zeiten hindurch, vor Bosparans Fall und danach unter den Klugen Kaisern und Priesterkaisern: Immer wieder legte er sich zeitweilig für Jahrzehnte in Starre, schließlich aber, während Rohals Herrschaft, wurde er der ewigen Wacht müde und seine Zeit ging zu Ende. So weit entfernt wie möglich von aller Magie, in der Kuppel des Tempels der Sonne, ließ er sich zur Letzten Starre nieder. Sein Äußeres ließ ihn wie eine der anderen Statuen in der Kuppel erscheinen. So überdauerte er die Jahrhunderte ohne eine Möglichkeit auf Erweckung. Während der Schlacht in den Wolken wäre er fast vernichtet worden, als die Kuppel des Tempels zertrümmert wurde, überstand er aber auch dies.

Funktion: Muss Mandariel um Vergebung bitten und die Feentore wieder mit Gagolschwingen bemannen, mächtiger Verbündeter

Schicksal: Gagol wird bei Mandariel um das Ende seiner Verbannung bitten; er wird erhört und bewacht von da an das Feenreich wieder an dessen Innengrenzen

Altersstufe: 15

Wichtige Vor- und Nachteile: Nachtsicht; Neugier (9)

MU 24	KL 15	IN 22	CH 20
FF 9	GE 18	KO 24	KK 38
Vogelklauen:			
INI 16+IW6	AT 19	PA 12	TP 2W6+4 DK N
Schwanzschlag:			
INI 16+IW6	AT 16	PA 12	TP 3W6+2 DK NSP
Schwingen:			
INI 16+IW6	AT 20	PA 15	TP IW6+8 DK NS
LeP 140	AuP 150	WS 12	MR 16 GS 16/6
RS 15			

Wichtige Talente: Fliegen 20, Selbstbeherrschung 16, Sinienscharfe 20, Kriegskunst 14, spricht Garethi und Isdira

Besondere Kampfregele: 3 Aktionen pro KR, Flugangriff, Schwanzschlag, Doppelangriff / Niederwerfen (16), Hinterhalt (20)

Eigenschaften: Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, MR 6 gegen *Einfluss* und *Herrschaft*, alle anderen Zauber um MR erschwert, *Ruf der Wächter* 16 (22/20/24; wirkt ähnlich einem KRÄHENRUF, der alle Gagolschwingen in Rufweite zusammenruft; selbst versteinerte Gagolschwingen erwachen eventuell und folgen Gagol)

Verhalten im Kampf: Gagol kämpft tapfer bis zum Ende.



KAPITEL I

– DAS MARMORNE MÄDCHEN



ROSTHAUTS UND MARMORKLAUES VORGEHEN

Die Gargylin Moricala (S. 16) wird getrieben von Traumvisionen einer fremden Welt und folgt dem feinen Gespinnst, das die Bruchstücke der Feenwelt in Gareth hinterlassen haben:

den Nirgendgassen und Schattenpfaden. Sie ist neugierig und will begreifen, weshalb sie diese Träume hat. Sowohl Rosthauts als auch Marmorklaues Späher sind auf Moricala und ihr seltsames Verhalten aufmerksam geworden. Sie lassen die Gargylin beobachten, verbieten aber noch ein

Eingreifen. Rosthaut setzt zudem den Magier Aarbilar ein, welcher dem Geheimnis der Wege, die Moricala geht, auf den Grund gehen soll. Er beginnt, Wissen über die Nirgendgassen und Schattenpfade zu sammeln. Seine Recherchen ergeben schon bald den Zusammenhang zu Mandariels Feenreich und er wittert eine Chance, Gareth großen Schaden zuzufügen, benötigt dazu aber mehr Wissen. Zum Ende des Kapitels hin fasst er den Plan, zum einen ein Buch zu stehlen, das in den Katakomben des Hesindetempels liegt und mehr Informationen über das Feenreich enthält. Zum anderen will er eine dämonische Suchpräsenz beschwören, von der er durch Galotta weiß. Sie ist geeignet, um magische Analysen eines Netzes wie dem der Nirgendgassen und Schattenpfade durchzuführen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden gelangen in mehreren Szenarien zu Gareth Nirgendgassen und Schattenpfaden. Die Reihenfolge ist optional, es können Schauplätze ergänzt oder weggelassen werden. Das verbindende Element ist das marmorne Mädchen Moricala, welches bald neugierig versucht, die Helden zu kontaktieren. Sie erscheint ihnen in verstörenden Traumbildern, so dass es für die Spieler unklar sein mag, was sie bezweckt und ob sie nicht gar eine Bedrohung ist. Während ihrer Erkundungen erfahren die Helden immer mehr über Nirgendgassen, Schattenpfade und deren Zusammenhang mit dem Feenreich Mandariels, so dass sie Moricala die Ergebnisse schließlich mitteilen können.

Ein erster Vorgeschmack

Die folgenden kleinen Szenarien können Sie als Übergang von anderen Abenteuern einbauen. Die Helden sollen erraten können, dass es Nirgendgassen und Schattenpfade gibt und womöglich Moricala ein erstes Mal erblicken.

KINDERSTREICHE

KOBOLDGANG (ER-14)

Typ: Nirgendgasse

Anker: die bunten Pflastersteine der Gasse (DESTRUCTIBO +24, 70 AsP)

Merkmale: Limbus, Illusion, Einfluss

Wirkende Zauber: WIDERWILLE-ähnlicher, abschreckender Effekt im Hühnerstall, PLANASTRALE-Verbindung in Hinterhof-Globule, Illusionäres Versteck der Gasse mittels AURIS NASUS (Realitätsdichte 14)

Effekt: Gasse ist weit größer, als möglich wäre, Eingang ist nur durch einen Kinderreim zu öffnen, Zauber in Kobold-, Feen- und Schelmenrepräsentation sind um 3 erleichtert und kosten 2 AsP weniger (min. 1 AsP)

In dieser über einen Hühnerstall betretbaren, 200 Schritt langen Sackgasse, die scheinbar in einen schmalen Hinterhof passt, gehen vornehmlich Schelme und Kobolde ein und aus, die mit Besuchern Späße treiben. Der Eingang öffnet sich nur für Personen, die einen Kinderreim aufsagen, der in der letzten Stunde nicht bereits gesagt wurde.

Die Gasse hat eine Architektur, die wie eine Verballhornung der Garether Baustile wirkt: Wasserspeier von kurioser Form – mal aufgebläht, mal vollgefrissen fett oder überzeichnet – blicken mit Grimassen und herausgestreckten Zungen auf die Besucher, nicht wenige durch Illusionsmagie bewegt. Die gepflasterte Gasse ist recht breit, aber die umgebenden Fachwerkhäuser ragen abenteuerlich über sie hinaus und die Dachkonstruktionen wirken nahezu architektonisch unmöglich. Bunte Glasfenster zeigen witzige Szenen und Koboldgestalten. Einige Orte:

Einige Kinderreime

● Graue Hex' und schwarzer Kater – Gagol selber als Berater – Menschenleib und Krallenfuß – Du bist der, der suchen muss!

● Ene Mene Runkelrube – hängt die wilden Hühnerdiebe – Ene Mene Hexendreck – eins, zwei, drei und du bist weg!

● Warte, warte nur ein Weilchen – bald kommt Gagol auch zu dir – mit dem Falkenschnäbelchen – pickt er raus das Auge dir!

● Eins, zwei, Marek kommt vorbei – drei, vier, jetzt steht er vor der Tür – fünf, sechs, verbrennt ihn wie 'ne Hex – sieben acht, wer nicht schnell erwacht – neun, zehn, den lässt er nie mehr gehen.

● In einem Gebäude, das wie eine Kathedrale im Miniaturformat wirkt, steht *Der Große Brabbelback*, eine Götterstatue eines enorm beleibten, goldenen Mannes mit lächelndem Gesicht. Die Schelme versuchen, in der Heiligkeit dieses Raumes nicht zu lachen, was zu einer ständigen Geräuschkulisse aus unterdrücktem und dann doch oft losprustendem Gelächter führt. Man verehrt diesen Gott der Scherze nicht ganz ernst mit Grimassen statt heiligen Zeichen, Witzen statt Gebeten und Stinkbomben statt Weihrauch.

● Ein Alchimistenladen, der von einer Gruppe schelmischer Freizeitalkimisten geführt wird, bietet all die Tinkturen an, die Sie unter *Alchimie aus dem Handgelenk* (WdA 36 ff.) finden.

● *Schlegels Süßwaren- und Kuriositätenladen für Groß und Klein* gehört Schelm *Wenhard* (*987, Nickelbrille, zerzaustes rotes Haar, bunte Weste, ähnelt der Karikatur eines Krämers, gut gelaunt, spendabel, nennt seinen Namen prinzipiell in voller Länge und erwartet dasselbe von anderen, *meisterlicher Schelm und Artefaktersteller*). Er ist ein Meister des APPLICATUS inklusive der Varianten *Tragbare Falle und Komplexer Auslöser* und nimmermüde, Einmal-Artefakte als Scherzartikel mit Schelmenzaubern (AUFGEBLASEN, verschiedenes BLENDWERK, HOLTERDIPOLTER, JUCKREIZ,

LACHKRAMPF, LANGER LULATSCH, NACKEDEI, SCHELMENKLEISTER u.a.) aufzuladen und Kindern zu schenken, besonders gerne den Schülern der Hesindeschule.
 ● Tante Ennas Laden (S. 35) erscheint des Öfteren hier.

DIE HANDLUNG

Die Geweihte Sintrude (■ *987, dick, speckige Arme, einfache Hesindetracht, liches Haar, trägt deshalb lockige Perücke, tatkräftig und engagiert, etwas oberlehrerhaft, idealistisch, streng, *durchschnittliche Hesindegeweihte*) ist eine Lehrerin des *Hesindetempels* der Weststadt (WS-36), der dank reicher Stiftungen eine Schule für Bürgerkinder, aber auch Gassenkinder des Südquartiers bildet. Es ist eine schwierige Aufgabe für sie, neben reichen Zöglingen auch Straßenkindern das Lesen und Rechnen beizubringen. Seit kurzem wird ihr das Leben schwermgemacht von Streichen ihrer Schüler, die sie – sicherlich etwas übertrieben – als „finstere Magie und Dämonenwerk“ bezeichnet. Sie hat ihre Kirche um Hilfe gebeten, welche die Helden beauftragt, die Ursache der magischen Streiche zu erkunden.

Die Helden können den Kindern nach dem Unterricht in den Hühnerstall folgen und dort direkt nach Auftragen eines beliebigen Kindereims die Gasse betreten. Sie finden *Wenhard Schlegel*, von *Schlegels Süßwaren- und Kuriositätenladen für Groß und Klein* in seinem Laden und haben die Aufgabe, eine Lösung zu finden, die es verhindert, dass den Kindern weitere Scherzartikel in die Hände fallen. Womöglich kann Wenhard zur Erstellung von MEMORANS-Artefakten für die Schüler gewonnen werden, wenn diese ihm die von Sintrude gelernten Dinge Wort für Wort in seinem Laden wiedergeben, was er zum Schreien komisch findet, was den Kindern aber tatsächlich etwas beibringt. Auch eine Beschränkung der Wirkung auf außerhalb der Tempelschule wäre akzeptabel.

TALIMEES FLUCHTWEG

TALIMEES FLUCHTWEG (ПАHE AV-13)

Typ: Schattenpfad

Auslöser: an die Wand sprinten und nach einigen Schritten die Wand hoch einen Rückwärtssalto machen (Akrobatik- oder Athletik-Probe +7)

Merkmale: Limbus

Wirkende Zauber: Feenzauberei, die dem PLANASTRALE ähnelt

Verbindung(en): von einer Gasse nahe Schänke zur Tribüne (AV-13) zum Dämmertor (WS-34)

Die folgende Schilderung eines kürzlich beobachteten Falls können die Helden an einem beliebigen Ort mithören oder das Erzählte selbst miterleben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Also ich war ja nicht dabei, aber ein Bekannter war kürzlich in einer Taverne im Arenaviertel. Ich weiß nicht mehr, ob es Zur Tribüne oder Vier Finger war. Ist ja auch egal, jedenfalls hat er wohl gesoffen wie das letzte Loch, aber glaubt mir, der verträgt was. Um das Bier wegzubringen, geht er also in eine Seitengasse. Dann hört er auf einmal Rufe: „Haltet sie!“ und was die Stadtgarde so ruft, wenn sie hinter jemandem her ist. Da kommt auch schon eine junge Diebin um die Ecke. Er schwört, er habe elfische Ohren unter ihrer Kapuze gesehen, aber sein Blick war wohl vor allem durch die beiden Prachthügel weiter südlich abgelenkt, wenn ihr versteht, was ich meine. „Tja, schade, Kleine!“, denkt er, denn er weiß, dass sie in eine Sackgasse gelaufen ist. Dann kommen auch schon ihre Verfolger und rempeln ihn in der Dunkelheit um, diese Tollpatsche. Er und die zwei Gardisten sind also kurz abgelenkt und er sieht gerade noch, wie die Diebin geradewegs die Wand hoch rennt. Als sie wieder in die Sackgasse gucken, ist die Diebin weg. Sie durchsuchen alles, drehen jeden Stein um, aber sie ist einfach verschwunden. Wahre Geschichte!“

Der Bekannte ist *Alrik Bedegar* (*1002 BF, stark, trinkfest, *durchschnittlicher Immanfreund*). Per Durchfragen oder *Gassenswissen*-Proben im Arenaviertel ist er ausfindig zu machen. Er wohnt praktisch in der *Schänke Zur Tribüne* (AV-13). Er und die Wirtin *Rada Taskirsdotter* (*998 BF, Thorwalerin, große Brüste, geschwätzig, kompetente Wirtin) geben gerne für wenige Silbertaler eine Führung durch die „magische Pinkelgasse“. Es gibt sicher zahlreiche Erklärungen für die Flucht (gute Kletterkünste, magische Unsichtbarkeit), tatsächlich handelte es sich bei der Diebin aber um die halbfelsche Meisterdiebin *Talimee Nebelstern* (S.42), die zu einem Schattenpfad in der Gasse floh. Die Helden können z.B. durch magische Analysen einen Schattenpfad entdecken und womöglich sogar den Auslöser finden und ihn



nutzen. Nur anhand der Schilderung wäre es hingegen reine Glückssache für die Helden, die korrekten Bewegungen für den Auslöser zu machen (1-3 auf W20; Wurf wiederholbar mit Vorteil *Glück*).

UND MORICALA?

Die Gargylin kann an den Orten dieser Szenarien bereits nebenbei erwähnt werden. Sie mag eine von vielen bizarren Statuen an den verwinkelten Häuserfassaden des Koboldsgangs sein oder den geflügelten Bewohnern im Hühnerstall als Nistplatz dienen. Auch auf dem Weg zur Gasse mit Talimees Fluchtweg kann sie an einer Häuserwand hängen.



Nach dem **Ersten Vorgeschmack** können Sie nun die Gargylengruppe einführen. Unterbrechen Sie das Spiel an geeigneter Stelle und lassen Sie jeden Spieler je einen der sechs Gargyle aus dem **Anhang II** wählen. Händigen Sie ihm eine Kopie des entsprechenden Heldendokuments aus. Die Wahl des Gargyls sollte während des Abenteuers beständig bleiben, so dass sich die Spieler an die Zweitrolle als Gargyl gewöhnen können. Sie können von nun an

immer wieder Szenenwechsel einbauen, bei denen Ereignisse, ganze Handlungsstränge oder einzelne Szenen aus Sicht der Gargyle erlebt werden können. Wann genau Sie dies tun, ist Ihnen überlassen, aber wir geben immer wieder Hinweise dazu.

Wichtig ist es dabei, Helden- und Spielerwissen zu trennen. Beispielsweise ist der Auftraggeber der Gargylengruppe Marmorklaue selbst, auf den die Helden aber erst später im Abenteuer treffen werden und den sie anfangs höchstens vom Hörensagen kennen. Geschickt eingesetzt, können Sie damit die Spannung des Abenteuers noch erhöhen, wenn Ihre Spieler ahnen, dass bestimmte als Gargyle erfahrene Dinge später auch für Ihre Helden eine Rolle spielen werden. Die erste Szene findet in einer nächtlichen Gasse statt. Marmorklaue hat sie hergebeten und gibt ihnen den Auftrag, Moricala zu beobachten und ihre Wanderungen zu verfolgen, aber *unter keinen Umständen* einzugreifen. Er weiß, dass die Gargylin sich am Pentagontempel niedergelassen hat. Die Gruppe kann die Spur aufnehmen und das nächtliche Gareth absuchen oder Moricala von der **Dachkammer im Pentagontempel** (S. 44) aus zu verschiedenen Nirgendgassen folgen.

DAS PHANTASTISCHE HAUS IN ESCHENROD

HAUS ESCHENRODER (ER-02)

Typ: Nirgendgasse

Anker: Die Grundmauern des Hauses (DESTRUCTIBO +24, 80 AsP)

Merkmale: Limbus, Illusion

Wirkende Zauber: AURIS NASUS-Varianten (Realitätsdichte 14), TRANSVERSALIS

Effekt: Innen geräumiger als von außen erkennbar, mehrere verwirrende Illusionen und teleportierende Effekte zwischen den Wohnungen

In diesem Abschnitt erkunden die Helden in offiziellem Auftrag oder als Einbrecher ein Haus mit unmöglichen Eigenschaften wie etwa einer unterschiedlichen Anzahl Stockwerke innen und außen. Sie treffen dabei auf Moricala. In diesem Abschnitt sollten sie...

- eine Nirgendgasse näher erkunden
- die Gargylin Moricala sichten
- ihrerseits der Gargylin Moricala auffallen (sie kann ihnen ab dann per TRAUMGESTALT erscheinen)

EINLEITUNG

HINTERGRUND

In Eschenrod verlaufen die beiden Gassen Wiepenstieg und Nachtgasse quer zueinander und müssten sich in der Mitte schneiden, sie tun dies aber nicht. Immer wieder hört man, dass in den vier- bis sechsstöckigen Häusern ganze Stockwerke über Nacht neu erscheinen oder verschwinden. Im 'Wiepenstieg' steht eine Mietskaserne von passablem Standard im Besitz des Marek Cordovan Eschenroder (■, *996 BF, ordentlicher Seitenscheitel, schwarze Haare, buschiger ergrauender Schnauzer, Wohlstandsbauch, ängstlicher Blick, Goldgier 6, *durchschnittlicher* Miethai). Er merkte nach dem Erwerb, dass es sich beim Haus um einen wunderlichen Ort handelt, denn es hat innen mehr Stockwerke als außen (neun statt nur sechs von außen sichtbarer). Als braver Gareth tat er das, was jeder an seiner Stelle getan hätte: daraus Gewinn schlagen. Er nimmt von jedem Mieter die Miete, führt aber nur Abgaben ab, als hätte er sechs Stockwerke. Bisher hat die Stadt nur halbherzige Inspektionen durchgeführt, so dass die sechs angegebenen Stockwerke ihr korrekt erschienen, nun häufen sich aber Unstimmigkeiten, die eine Begutachtung verlangen. Die Architektur macht es alles andere als einfach, die tatsächliche Anzahl Wohnungen zu ermitteln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein angenehmer Tag in Gareth, der größten Stadt des Kontinents. Ihr könnt kaum noch sagen, wie viele großartige Bauten ihr heute schon gesehen und mit wie vielen Bürgern ihr euch ausgetauscht habt. Nun arbeitet ihr euch durch das Gedrängel der Straßen, als ihr vor euch eine freche Frauenstimme hört: „He da, dürfte ich mal... ja, hier muss ich auch noch durch... Pardon, wie der Horasier sagt... ja, gleich hab ich's... he, lasst eure Hand da gefälligst weg... würdet ihr mich nur kurz noch... Ja, jetzt hab ich's“.

Dann steht eine kleine, etwas rundliche junge Frau mit kurzem blondem Haar vor euch und lächelt euch an: „Die Damen und Herren <Namen der Helden>, wie ich annehme? War nicht leicht, euch zu finden, aber wenn's leicht wär, könnte es ja jeder. Gestatten, Alrike Phexgeschwind, meines Zeichens schnellste Botin Gareths. Jemand lässt bare Goldmünze springen, um nach euch zu schicken, sonst stünde ich nicht hier.“

Die Helden werden zu Beginn von einer Organisation angeworben, die Sie an Ihre Gruppe anpassen können. Sie erhalten einen Auftrag, der sie zum Haus Eschenroder führt. Alrike teilt mit, dass die Helden sich bei diesem Auftraggeber einfinden sollen, gibt ihnen die Adresse, fragt auch die Helden „für später, man weiß ja nie“ nach deren Adresse und muss dann auch schon wieder weiter; sie heiße schließlich nicht „die gesprächigste Botin Gareths, sondern die schnellste“, sagt sie mit einem Augenzwinkern.

UNTERSUCHUNG DES HAUSES ESCHENRODER ()

Die Helden sollen eine Begutachtung anfertigen, wie viele Stockwerke und Mietparteien das vermaledeite Haus denn nun hat. Durch ein Schreiben werden sie berechtigt, es samt Wohnungen zu besichtigen. Es ist keine Heldentat, da das Problem aber schon mehrere Ermittler zur Verzweiflung getrieben hat, bietet man 20 Dukaten und eine Belobigung oder im Falle der Praioskirche Fürbitten, welche für eine Woche Proben auf praiosgefällige Talente und im Kampf gegen Feinde des Glaubens um 1 erleichtern. Mögliche Auftraggeber:

- Die Eschenroder *Stadtvogtei* (**ER-08**)
- Der Garether Bauherr *Ingor Torbauer* (*983 BF, fettleibig, schwitzend, Patrizierkleidung, Halbglatze, altmodischer Kaiser-Reto-Bart, fleißig, Goldgier 7, Totenangst 8, *meisterlicher Architekt, kompetenter Ratsherr*) mit Sitz im Rathaus (**NH-23, Dächer 53**).
- Ein Vertreter der Praioskirche (**Metropole 140**) von Grad II, denn es scheint Magie im Spiel zu sein.

DIE SUCHE NACH ALMOVAR PERDILIO ()

Eine phexische Organisation wirbt die Helden an und bietet eine *mittlere* Belohnung (20 Dukaten, einen Gefallen wie das Wiedergutmachen einer Schuld oder das Vermitteln eines Lehrmeisters, beispielsweise zur SF *Schattenpfade I*). Sie suchen einen gewissen *Almovar Perdilio*, der sich vor ihnen versteckt, da ihn eine verdiente Strafe erwartet. Die Organisation vermutet ihn im Haus Eschenroder. Ihn dort zu finden und herauszuholen soll aber Aufgabe der Helden sein. Beispielhafte Auftraggeber:

- Die *Alte Gilde* (**Metropole 123**) in Person eines Grad II Gesellen. Almovar wollte aus der Gilde austreten, nachdem er sich zuvor an deren Schätzen bereichert hat.
- Die *Phexkirche*, beispielsweise durch Vogtvikar *Jereminas Torfstecher* (**Metropole 147**) beim Tempel in den Schatten (**SG-11**). Almovar wird gesucht, da er sich an Tempelschätzen bereichert hat.
- Die *Almadaner* (**Metropole 128**) in Person eines Grad II Bracero. Almovar war Mitglied (Grad I Recambio) und hat einen Auftrag nicht ausgeführt, sondern ist mit Hehlerware von hohem Wert untergetaucht.

Der Auftraggeber ist sicher, dass sich Almovar im Haus Eschenroder befindet und kann ihn beschreiben (siehe **Im Versteck der Familie Correro**, S. 26).

WIE MAN HELDEN ERREICHT

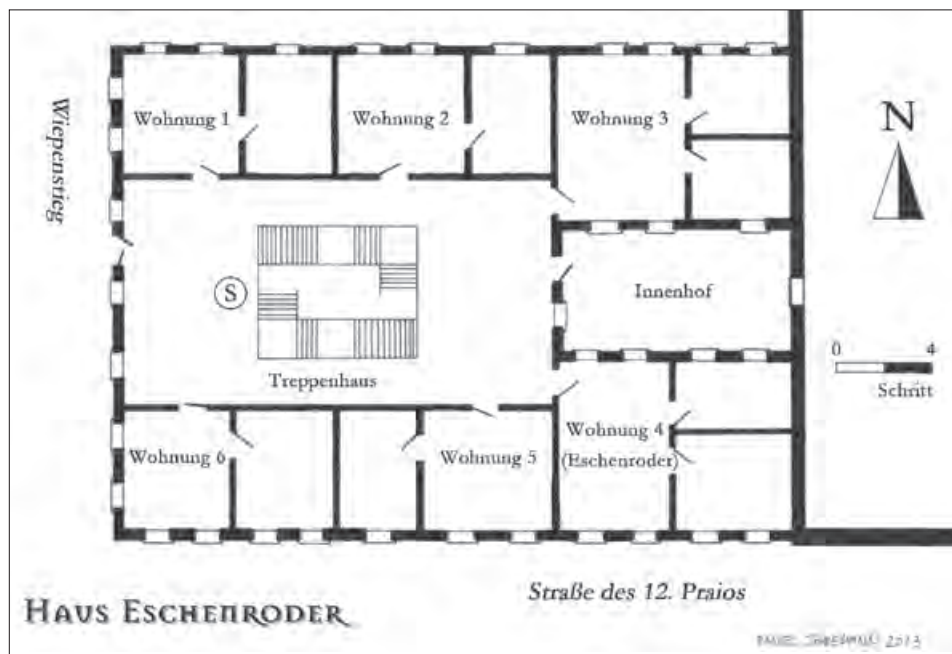
Bei den Szenarien dieses Bandes werden oft mögliche Auftraggeber genannt. Sich an Ihre Heldengruppe zu wenden, mag in einer Stadt von der Größe Gareths mitunter keine leichte Aufgabe sein. Die Helden sollten eine Kontaktadresse haben, beispielsweise einen Gasthof, eine Wohnung wie die der *Witwe Ahlemeier* (**AV-30**), ein Herrenhaus wie die *Villa Bardosruh* (**VV-24**) oder auch einen Stummen Alrik, einen Briefkasten, über den Nachrichten ausgetauscht werden.

Als konstantes Element bietet sich dabei *Alrike Phexgeschwind* (*1001 BF, kurze blonde Haare, immer in Bewegung und dennoch etwas rundlich, Kennerin der Ämter und Bürgerhäuser Gareths, schnellste Botin Gareths, *kompetente Botin*) an. Das Geheimnis ihrer Schnelligkeit ist unter anderem die Kenntnis einiger Schattenpfade, so dass sie später eine Anlaufstelle für Nachforschungen sein kann (S. 41 f.).

 Ohne eine Anlaufadresse dauert das Auffinden der Helden für ihre Auftraggeber je mindestens einen halben Tag. Sie sollten dies beim Zeitverlauf berücksichtigen.

HAUS ESCHENRODER

Das Haus ist von zwei Seiten zugebaut. An der Vorderseite ist es zum **Wiepenstieg** sowie zur **Straße des 12. Praios** (nach dem Datum des Sieges über die Oger im Jahr 1003 BF) hin offen. Diese beiden Seiten zeigen sechs Stockwerke, das oberste davon ein Dachgeschoss. Die Nebengebäude sind fünfstöckig.



† TREPPENHAUS

Blickt man von unten ins hölzerne Treppenhaus, wird man erschlagen vor Schwindel, da es sich ins Unendliche zu ziehen scheint. Ein Blick aus den oberen Stockwerken hinab ist ebenfalls trügerisch, denn er zeigt +/- drei Stockwerke an. (1-3 auf W6 = 1-3 Stockwerke zu wenig, 4-6 auf W6 = 1-3 Stockwerke zu viel). Falls mehrere Helden auf unterschied-

lichen Stockwerken unterwegs sind, wirkt es zwar teilweise so, als führten die Stufen stets bergauf, dennoch sie oben wieder den tiefer liegenden Anfang. Es ist zum Verrücktwerden!

Der beste Weg, die tatsächliche Anzahl Stockwerke zu ermitteln, ist Mitzählen (wir ersparen uns die *Rechnen-Probe* an dieser Stelle). Ist man neun Stockwerke emporgelaufen, endet die Treppe, und man findet auch keine weitere. Der Blick ins Treppenhaus nach oben zeigt zwar weiterhin einen unendlichen Aufstieg, aber der ist illusionär.

ІППЕПНОФ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Innenhof ist schmal und voller Unrat und ausgedientem Mobiliar, das achtlos aus den Fenstern geworfen wurde. Die quietschenden Schreie einer Kindermeute zeigen aber, dass sich zwischen all diesem Schutt Leben eingerichtet hat (abgesehen von Ratten, die ihr ebenfalls quieken hört). Kurz verstummen die staunenden Bälger, als sie euch entdecken, dann ergreift nasepopelnd der Erste das Wort: „Was hast du da? Und was machst du damit? Und warum hast du so einen Hut?“. Ihr ahnt schon, das wird ein langer Tag.

Der Innenhof ist schmal und die Spielstätte einiger Kinder des Hauses: der nasepopelnde Alrik, die freche Bernilde, der dicke Cordo und zwei Kinder der Corros (Mira und Refernando), die im „Was machst du da?“-Fragealter sind. Wenn sie nicht gerade die Helden gründlicher ausquetschen, als jeder Magus aus Rommils das könnte, machen sie Jagd auf Ratten oder bespielen ohne Rücksicht auf Anwesende das kleinste Immanfeld Gareths. Sie wissen erstaunlich viel über das Haus.

Der Hof ist von drei Seiten von Wänden des Hauses Eschenroder umgeben und an einer Seite von Haus Altmannstal. Hier erkennt man neun Stockwerke und sieht, dass das Eschenroder Haus deutlich höher ist als Haus Altmannstal.



SЗЕНЕН AM RANDE: IM HAUS

Die folgenden Szenen können Sie einstreuen, um die Stimmung im Haus zu beschreiben:

● Die Kinder verlagern ihr Spiel ins Haus. Schalendes Gelächter erfüllt das Treppenhaus, so dass man sich kaum konzentrieren, geschweige denn eine phexische Aktion durchführen kann. Die Helden werden sogar als Hindernis beim Fangenspielen benutzt.

● Eine Anwohnerin kehrt ein Stockwerk mit einem Reisigbesen. Als sie die schmutzigen Stiefel eines Helden sieht und mit finsterem Blick demonstrativ hinter ihm kehrt, könnten die Helden schwören, sie sei eine Hexe und habe den BÖSEN BLICK angewandt.

● Aus einer Wohnungstür lunzt ein Nachbar, was draußen vor sich geht. Als er die Helden sieht, verriegelt er die Tür schleunigst. Er will keinen Ärger.

● Ein ländlich aussehender, der Verzweiflung naher Besucher irrt schon seit Stunden durch das Haus. Er sucht die Ochsenbrechts. Ob die Helden ihm wohl helfen können? Er habe Botschaft aus ihrem Heimatort, es gehe um eine Hochzeitseinladung.

● Hinter einer Tür ist heftiger Streit zu hören: Tongeschirr geht zu Bruch, eine Frau schreit ihren Mann in breitem almadanischen Dialekt an und die Tür öffnet sich. Noch einmal fliegt ein Wurfgeschoss aus Ton raus, dann verdrückt sich der Ehemann in die nächste Taverne zu seinen „bescheuerten Freunden, die noch bei Mama wohnen“ (wie seine Frau es ausdrückt).

● Aus einer anderen Tür (oder später aus der gleichen) flieht ein junger Mann mit halb heruntergelassenen Hosen. Noch einmal küsst er seine Liebhaberin feurig, dann drängt sie ihn zu gehen, ihr Mann sei schon unterwegs.

Eckfels, der steinerne Wächter (■)

Im Erdgeschoss steht neben der Treppe eine hässliche, alte Statue. Sie ist klobig und gleicht einem großen, sitzenden, fetten Hund mit Flügeln. Eine erfolgreiche *Steinmetz- oder Baukunst-Probe* verrät, dass sie etwa aus dem frühen Pervalstil stammen muss, also um 930 BF entstanden ist. Es handelt sich um einen Gargyl kurz vor seiner endgültigen Starre (Werte siehe S. 136, Altersstufe 14 und mit RS 18 kaum mehr zerstörbar). Früher war er noch aktiv, hat sich aber bereits vor Jahren instinktiv hier an dieser Nirgendgasse niedergelassen. Seine seit Jahren einzige Beschäftigung ist es, die Hausbewohner zu beobachten und zu belauschen. Er weiß deshalb genau, wie viele Personen in welchen Wohnungen leben und in welche Stockwerke und Wohnungen sie jeweils gehen. Er hat sogar die Familiennamen aufgeschnappt und sich körperliche Merkmale von Hausbewohnern gemerkt. Wann immer er jemanden einen Familiennamen sagen oder die Merkmale einer Person beschreiben hört, flüstert er (zu hören mit *Sinnenschärfe-Probe* +2 je Schritt Entfernung zu ihm) in seiner eigenen Kodierung drei Zahlen:

<Anz. Bewohner> – <Stockwerk> – <Nr. der Wohnung>

Beim Stockwerk gilt für ihn das unterste als 1, das oberste als 9, bei der Wohnungsnummer entspricht seine Zählung der auf der Karte (1 bis 6).

Beispiel: Herr Eschenroder lebt alleine in Wohnung 4 im Erdgeschoss. Fällt der Name Eschenroder oder beschreibt ein Held ihn, so flüstert der Wächter die Zahlen 1 – 1 – 4.

WOHNUNGEN

Auf jedem Stockwerk gibt es sechs kleine Wohnungen (drei links, drei rechts), die aus zwei bis drei Zimmern bestehen: einer Stube mit Nebenräumen, die als Schlafzimmer, Küche oder Kinderzimmer dienen. Sie sind eher karg und einfach möbliert.

Typische Bewohner

Wenn die Helden an Wohnungen klopfen oder einbrechen, können Sie sie mit den folgenden Mietparteien konfrontieren. Sie schauen auch gerne von selbst, was da auf dem Flur los ist.

Nachname (W20): Alrikshuber (1), Borkmeister (2), Cavazaro (3), Dorc (4), Egelshauer (5), Furlani (6), Grabensalb (7), Hullheimer (8), Juchski (9), Korninger (10), Liegerfeld (11), Maurenbrecher (12), Ochsenbrecht (13), Plötzbogen (14), Quarzen (15), Ruttel (16), Sandström (17), Vascagni (18), Winterkalt (19), Zurriaga (20)

Herkunft (2W6): Exot (2), Bornländer/Norbarde/Svelttaler (3), Hinterwäldler aus Nostria, Andergast oder Weiden (4), Tobrier (5), zugezogen aus dem zentralen Mittelreich (6), Ur-Garethter und zwar schon immer (7), feuriger Almadaner (8), Albernier/Thorwaler und stolz darauf (9), kladjender Exil-Maraskaner (10), feiner Horasier (11), Tulamide/Aranier (12)

Anzahl Mitglieder (W6): 1-6

Eigenarten (2W6): überfreundlich / herzlich (2), lüstern (3), gesellig (4), unauffällig / ruhig (5), neugierig (6), laut (7), voller Vorurteile (8), arrogant (9), misstrauisch (10), ungehobelt / beleidigend (11), gewalttätig (12)

Auffälligkeiten (2W6): verkrüppelt / amputiert (2), vernarbt (3), sehr hässlich (4), stark behaart (5), glatzköpfig / dünnes Haar (6), keine (7), fettleibig (8), alt / grauhaarig (9), ungepflegt / stinkend (10), muskulös (11), herausragendes Aussehen (12)

Verwirrende Verbindungen

Nutzen Sie die folgenden Umstände, um den Helden die Erkundung schwerer zu machen:

● Nach Verlassen einer Wohnung sind sie durch einen TRANSVERSALIS-Effekt in einem anderen Stockwerk.

● Beim Blick aus einem Fenster befindet man sich subjektiv auf einer anderen Höhe, als man dachte.

● Ein auf der Gasse gebliebener Held nimmt aus dem Fenster schauende Personen auf einem zufälligen Stockwerk wahr.

AUF ERKUNDUNG IM HAUS

KOBOLDWERK (🐉)

Herr Eschenroder ist nicht erfreut, dass ihm Schnüffler ins Haus geschickt werden. Er wird sie dennoch freundlich empfangen und ihnen anbieten, sich im Haus umzusehen, doch ist er nervös und fürchtet Strafen. Sie können den Spielern den folgenden Text vorlesen, um die Spannung zu erhöhen. Tatsächlich sind sie dabei aber nicht anwesend. Wenn Ihre Gruppe Spieler- und Heldenwissen nicht trennen kann, verzichten Sie also besser darauf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch vom sichtlich nervösen Eschenroder verabschiedet habt, macht ihr euch daran, das Haus zu inspizieren. Während ihr die knarrenden Stufen hinauf geht, schließt Eschenroder seine Tür von innen, lehnt sich daran und zerkaut seine Fingernägel. Da steht plötzlich ein Männlein oder vielmehr eine aufrecht gehende Ratte vor ihm. Das kleine Wesen hat einen fettigen Seitenscheitel und trägt Kleidung, die man sonst nur von Magnaten der Almada-ner kennt. Es feilt sich mit einer überlangen Feile die spitzen Rattenzähne und spricht Eschenroder dann mit langsamer, heiserer Stimme an:

„Gestatten Fuxtelpeck. Heute ist dein Glückstag, Eschenroder, denn ich mache dir ein Angebot, das du nicht ablehnen kannst. Ich sehe, die werten Inspektoren sind dir ein Dorn im Auge, Signor. Aber lass das meine Sorge sein. Ich arrangiere, dass sie hier verschwinden, und du schuldest mir einen Gefallen. Der Tag, an dem ich darauf zurückkomme, mag niemals kommen, aber wenn, dann tust du gut daran, ihn ohne Zögern zu erbringen.“

Der Kobold Fuxtelpeck wohnt schon lange im Haus. Er ist schmierig, schadenfroh und gemein. Der Vermieter wird zustimmen, und die Helden werden mit Zauberei geplatzt (ignorieren Sie die MR, orientieren Sie sich an Schelmenzaubern und gehen Sie von 14 ZfP* aus). Einige Effekte:

- Durch den Flur weht plötzlich ein Orkan (AEOLITUS; nur mit KK-Proben kommt man voran) und Treppenstufen bekommen die Konsistenz von SCHELMENKLEISTER.
- Ein Held schwebt wie AUFGEBLASEN in die Höhe, womöglich aus einem Fenster heraus.
- Blutige Inschriften an den Wänden warnen davor, weiterzugehen (MENETEKEL) oder illusionäre Rattenhorden stürmen auf die Helden zu (AURIS NASUS).
- Plötzliche DUNKELHEIT verbreitet sich im Haus.
- Missgeschicke passieren wie unter einem HOLTERDI-POLTER und Gegenstände zerspringen bei bloßer Betrachtung (KLICKERADOMMS, *Ausweichen* oder 1W6–2 SP durch Scherben).

- Die Ausrüstung der Helden rostet (EISENROST).

Unter diesen schwierigen Bedingungen müssen die Helden dennoch die Anzahl Stockwerke und Wohnungen ermitteln. Mehr zu diesen siehe Haus Eschenroder. Neben dem Begehen und Zählen können sie die Information auch über Eckfels, den steinernen Wächter (S. 25), erhalten. Mit einer Namensliste von Herrn Eschenroder können sie die genaue Anzahl Wohnungen und Mieter erhalten.

IM VERSTECK DER FAMILIE CORRERO (👤)

Almovar wird von seinem Schwager Alonso in dessen Wohnung im 4. Stock (Wohnung 2) versteckt. Die Familie (gänzlich 🐉) umfasst:

- *Almovar Perdilio* (*1002 BF, braungebrannter Almada-ner, wuschelige braune Haare, Dreitagebart, dünn, unruhiger Blick, nervös, bringt sich immer wieder in Schwierigkeiten, Goldgier 9, Spielsucht 8, *durchschnittlicher Draufgänger*)
- Familienoberhaupt und Fleischer *Alonso Corro* (*989, dicker, haariger Mann in Unterhemd, gebräunte Haut, Schnauzbart, Halbglatze, *kompetenter Fleischer*).
- *Madalena Corro geb. Perdilio* (*1005 BF, Almovers Schwester und Alonsos Gattin, lange schwarze Haare, schlank, vorlaut, temperamentvoll, *meisterliche Köchin und Ehefrau*)
- Die greise *Nonna Corneta Corro* (~*960 BF, Alonsos Mutter, schwerhörig, geistesabwesend, summt almadanische Volkslieder, benennt die Kinder ständig falsch, fragt jeden, ob er ihren 1010 BF verstorbenen Gatten gesehen habe, *kompetente Geschichtenerzählerin*)
- *Onkel Fanculo Corro* (*Alonsos Bruder, gefettete schwarze Haare, fesch, *erfahrener Schürzenjäger*)
- Alonsos und Madalenas acht Kinder *Alrico, Gonzaga, Richeza, Mira, Nanduro, Refernando, Racornella und Hal* im Alter zwischen 1 und 15

Mit der Wohnung im Haus Eschenroder haben die Corros einen Glücksriff gemacht. Sie könnten in den regulären Zimmern niemals alle unterkommen, doch hinter einer Schranktür verbirgt sich eine dreimal so große, sonendurchflutete Wohnung. Sie hat jedoch den limbischen Effekt, dass sie *genau über jeder anderen* Wohnung im Haus liegt, was bedeutet, dass jeder einzelne Bewohner des Hauses glaubt, dass die Corros über ihm wohnen und ständig am Lärmen, Fluchen und Musizieren sind. Almovar wird in dieser geheimen Wohnung versteckt. Die Helden können ihn auf verschiedene Weisen finden:

- Die Informationen des steinernen Wächters (S. 25). Der Name Perdilio ist dem Wächter bekannt und er setzt ihn mit Corro gleich. Fällt einer der beiden Namen der im 4. Stock in Wohnung 2 lebenden Familie oder beschreibt ein Held Almovers Aussehen, so flüstert der Wächter die Zahlen 13 – 4 – 2. Die 13 ist der Schlüssel, denn die Corros haben acht Kinder, dazu kommen Vater, Mutter, Großmutter und Onkel, also 12 Personen. Die dreizehnte Person ist der versteckte Almovar, der dem Gargyl nicht entgangen ist.
- Ein plauderndes Kind (Geschenke und erfolgreiche *Überreden*-Proben vorausgesetzt)

- Das auffällig unauffällige Verhalten der Correrros, wenn die Helden auf sie stoßen. Die Familie ist einfach zu freundlich (*Menschenkenntnis*-Probe +3).
- Hinweise anderer Hausbewohner, die in der Wohnung über sich verschwörerisches Geflüster in almadanischem Dialekt hören
- Ein ODEM in der Wohnung verrät das Geheimversteck, ein OCULUS führt die Helden innerhalb des Hauses zur Wohnung; ein SENSIBAR kann ebenfalls der Schlüssel sein.

Wenn die Helden den Zugang zur geheimen Wohnung der Correrros gefunden haben, können sie Almovar stellen oder entführen. Auf heimlichem Wege sind nächtliche *Schlösser Knacken*- und *Schleichen*-Proben in Verbindung mit z.B. *Be-täubungsschlag* oder *Fesseln/Entfesseln* zum Knebeln notwendig. Almovar wird nicht kampfflos aufgeben, und auch seine Familie verteidigt ihn verbissen.

Almovar, Alonso und Fanculo

Dolch:

INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+1 DK H

Fleischerbeil:

INI 12+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+2 DK N

Raufen:

INI 12+1W6 AT 14 PA 13 TP(A) 1W6 DK H

LeP 33 AuP 33 WS 7 MR 4 GS 8

RS I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Wuchtschlag, Häuserlauf (17)

Konfliktverhalten: Familie Correro versucht bei drohender Entdeckung, Almovar durch ein Fenster entkommen zu lassen, wodurch es zu einer Verfolgung kommt (Häuserlauf-Regeln siehe S. 68 f.). Im Kampf verteidigen die Männer sich verbissen und scheuen sich nicht, aus dem Hinterhalt anzugreifen. Sie strecken jedoch bei der ersten Wunde oder bei Verlust von 1/3 der LeP die Waffen oder fliehen.

● Fuxtelpeck bietet seine Dienste auch Almovar an. Er setzt die gleichen Tricks wie in *Koboldwerk* ein.

ERGEBNISSE

Am Ende der Begehung und der Auseinandersetzung mit den Merkwürdigkeiten, den Koboldstreichen und den Bewohnern des Hauses sollten die Helden zu einer Einschätzung der Lage gekommen sein. Tatsächlich hat das Haus neun Stockwerke, die voll besetzt sind und deren Mieter an Eschenroder zahlen. Eine entsprechende Meldung sollten sie an den dankbaren Auftraggeber weiterreichen, der sie auszahlt und für weitere Aufträge vormerkt. Der Vermerk, dass Familie Correro eine viel größere Wohnung besitzt als sie bezahlt, wäre das i-Tüpfelchen eines perfekten Berichtes.

● Sobald Almovar an die Organisation übergeben wurde, liegt sein Schicksal nicht mehr in der Hand der Helden. Sie erhalten ihre Belohnung und werden für spätere Aufträge vorgemerkt.



Während ihrer Verfolgung Moricalas kann die Gargylengruppe die Phänomene im phantastischen Haus in Eschenrod erleben. Sie können den Helden die (scheinbaren) Statuen beschreiben und den Blickwinkel dabei mehrfach ändern: Einmal beschreiben Sie den Gargylen die Helden, die irgendetwas untersuchen, dann der Heldengruppe die ungewöhnlichen Gargylenstatuen. Wenn die Menschen sich fortbewegen, können die Gargyle wieder aus der Starre erwachen usw.

An den Nirgendgassen spüren die Gargyle zudem eine innere Sehnsucht und ein Schutzbedürfnis (Ähnliches treibt sowohl Moricala als auch Marmorklaue an). Wenn sie Marmorklaue Bericht erstatten, vermutet er zu Recht, dass Moricala sich - so wie er und offenbar auch die Gargylengruppe - zu bestimmten Orten hingezogen fühlt. Die Gruppe soll dran bleiben, aber weiterhin nur beobachten. Gerade diese Information ist den Helden hingegen noch unbekannt, die Spieler wissen es aber nun.

UND MORICALA?

Die Gargylin beobachtet das Haus vor allem von den gegenüberliegenden Häuserfassaden, wo sie als Wasserspeier unter den Dachgiebeln wartet. Beim Blick aus einem Fenster kann man sie mitunter direkt gegenüber sehen. Da sie sich auch ab und an bewegt, kann sich ihre Position und Pose zwischen zwei Blicken ändern, was womöglich als weiteres Mysterium des Hauses akzeptiert wird. Sie könnte auch als Statue im Haus stehen.



MORICALAS TRÄUME

Die Helden erhalten ab nun Traumbesuch von Moricala. Darüber hinaus werden sie eventuell Nachforschungen über die Träume, Moricala sowie die Nirgendgassen anstellen wollen. Dabei sollten sie erfahren, dass ...

- Moricala von einem Reich träumt, das einem verfallenen Gareth ähnelt und von feenhaften Gargylen bewohnt wird (Gagolschwingen).
- sie selbst nicht genau weiß, was das für ein Reich ist.
- dieses Reich mit den Nirgendgassen zusammenhängt bzw. die Gassen Bruchstücke des Reiches zu sein scheinen.

Moricala träumt von einem Gareth, das menschenleer und überwuchert ist. Bevölkert ist es nur von geflügelten Wesen mit steinerner Haut, Gargylen nicht unähnlich, aber tierhafter (Gagolschwingen). Sie bewohnen Häuser und hohe Türme, die Ruinen gleichen: Bauten aus verwittertem Gestein, überwuchert von Efeu, Gras und Weinreben. Wind streicht sanft durch die verwilderten Straßen, eine friedliche Stille liegt über der Stadt.

Moricala weiß nicht, was diese Träume bedeuten, sucht aber nach ihrer Ursache. Tatsächlich ist es die verblasste Erinnerung an die alte Heimat, Mandariels Feenreich. Moricala hat gemerkt, dass ihre Träume besonders stark sind, wenn sie nahe Nirgendgassen oder entlang eines Schattenpfades in Tagesstarre fällt, weshalb sie diese Orte gezielt aufsucht. Dort trifft sie mehrfach auf die Helden und wird deshalb bald auch die Helden aufsuchen und ihre Träume mit ihnen teilen.

Die Träume sind fremdartig und auf unheimliche Weise gleichzeitig schön und morbide, geprägt von Verfall und neuem Wachstum, von Vergängnis und neuem Leben.

GARETH IM TRAUM

Ein Anhaltspunkt zur Beschreibung der Träume kann die Verarbeitung von Orten sein, an denen ein Held sich am Tag aufgehalten hat:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst in Gareth auf dem Maraskanplatz, um dich herum Fuhrwerke, Pfliffe und Wagenradgeklapper. Du beobachtest, wie ein Pflanzentrieb zwischen den Pflastersteinen wächst. Die kleine Ranke wird größer, ihre Wurzeln sprengen die Steine. Als du wieder aufsiehst, ist der ganze Platz von Pflanzen überwuchert. Kein Mensch ist mehr zu sehen und die Karren verrotten zu Humus. Es ist still, leer, einsam. Du bist der letzte Mensch Gareths. Die Gebäude um dich herum sind von Efeu überwuchert oder unter den Wurzeln großer Bäume versunken. Eine Herde Rehe springt ohne Scheu über eine einstige Prachtstraße. Dann steht ein steinernes Mädchen mit leuchtend blauen Augen und Flügeln vor dir.

Auch Gagolschwingen tauchen immer wieder auf:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um dich herum sind hohe Türme, die so weit in den Himmel ragen, dass sie unmöglich, ja undenkbar, erscheinen. Die filigranen Gebäude würden jeden Baumeister gleichzeitig vor Ehrfurcht erstarren lassen und in den Wahn treiben. An den Giebeln aber sind überall steinerne Wesen, die sich nun in Bewegung setzen. Ihre steinerne Haut nimmt Farbe an, ist statt grau auf einmal grün, braun, rot und in allen Tsafarben erstrahlend. Sie fliegen um dich herum, durch Baumwipfel und Wolken hindurch. Ihre Köpfe sind die von Tieren des Waldes: Füchse, Wiesel, Greifvögel, darunter auch jenes steinerne Mädchen mit den saphirfarbenen Augen.

Die Helden können, ausgehend vom beschriebenen Ort, das überwucherte Gareth erkunden, das keinesfalls dem Aufbau des echten Gareths entsprechen muss. Anfangs tritt Moricala noch gar nicht oder nur passiv auf. Sie will den Helden nur zeigen, was sie träumt. Die Träume brechen aber ab, bevor man mit ihr kommunizieren kann. Ihr Gesicht und ihre Gestalt kann man jedoch nahe der nächsten Nirgendgassen womöglich wieder erkennen.

MORICALA IM TRAUM

Bald prüft Moricala, ob die Helden sich ihr gegenüber ängstlich verhalten, sie angreifen oder mit ihr zu reden versuchen. Spürt sie, dass die Helden ihr helfen könnten, folgen Träume, in denen sie aktiver wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst vor dem Eingang zu einem Wald, hinter dir die Türme Gareths, aber überwuchert von Ranken. Aus dem Wald tritt wieder die schmale Gestalt des steinernen Mädchens mit langem Haar, anmutigem Gesicht, saphirblauen Augen und Schwanenflügeln. Ihr Blick ist leer, ihre Augen pupillenlos und ihr Lächeln in Stein gemeißelt. Wie ein stetiger Tränenfluss muten die Abschürfungen unter ihren Augen an. Dann tritt sie auf dich zu und streckt dir eine Hand mit drei steinernen Fingern entgegen. Hinter ihr im Wald siehst du nun neue Türme zwischen den Wipfeln wachsen und alte verfallen. Sie deutet dir an, ihr zu folgen und reicht dir ihre Hand.

ASFALOTHISCHE GEFAHREN

Einst ließ sich Moricala mit erzdämonischen Kräften ein. Zwar liegt es ihr fern, den Helden zu schaden, ihre Träume haben durch den asfalothischen Einfluss aber oft beunruhigende und gefährliche Aspekte:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während du die Schlingpflanzen um dich herum betrachtest, wird dir etwas mulmig: Haben sich die Ranken bewegt und ist ihre Farbe nicht irgendwie kränklich? Ohnehin hast du das Gefühl, dass du dich immer tiefer in eine Stadt begibst, die ziellos und chaotisch ‚wuchert‘. Ja, das ist das richtige Wort. Sinnlose Sackgassen und tür- und fensterlose Bauten ohne Zweck häufen sich, immer öfter strecken dir die steinernen Bewohner ihre Fratzen oder gar zwei Köpfe entgegen. Etwas stimmt hier nicht.

Schlimmstenfalls kann es im Traum zum Kampf mit asfalthischen Wesen kommen. Verwenden Sie entweder die Werte von Gargylen (S. 136 f., Altersstufe 4-8) oder greifen Sie auf Chimären zurück, beispielsweise wie die aus Phygios' Gefolge (S. 131)

DIE TÖDLICHEN TRÄUME MORICALAS

Mehr zu tödlichen Träumen finden Sie in **WdZ 69** ff.. Traumverursacher ist Moricala, die den Helden mit ihrer TRAUMGESTALT im Schlaf auch über Entfernungen hinweg erscheint. Die Realitätsdichte (RD) ergibt sich aus den ZfP* der TRAUMGESTALT und der Zusammensetzung der Gruppe (**WdZ 70**, als Gargylin RD +1W6). Sie können als RD auch pauschal 12 festlegen, was bedeutet, dass Helden 10% des Schadens in die reale Welt mitnehmen. Zauber sind um +6 erschwert, verbrauchen aber nur 1/3 der AsP.

BEIM ERWACHEN

Oft nähert sich Moricala während eines Traumes auch physisch den Helden. Während sie schlafend in ihren Betten liegen, lässt sie sich in deren Nähe nieder. Beim Aufschlagen der Läden, um die Morgensonne hineinzulassen, blickt man womöglich unvermittelt in Moricalas Gesicht auf der anderen Straßenseite an einem Giebel, so als wäre sie schon immer Teil des Gebäudes gewesen.



Je eher die Helden Moricalas Träume deuten können, desto früher legt sich Moricala am Pentagontempel wieder zur Ruhe. Rosthaut zieht entsprechend keinen weiteren Nutzen aus der Beobachtung der Gargylin. Verzögern Sie den Beginn des nächsten Kapitels *Schleichendes Gift* deshalb um bis zu 5 Tage.



DIE LEICHE AUS DEM NICHTS

PIMMERSCHLUND (НАНЕ UG-05 UND SG-05)

Typ: Schattenpfad

Auslöser: totes Objekt oder Leichnam in Kohleschacht werfen

Merkmale: Limbus, Hellsicht

Wirkende Zauber: Feenzauberei ähnlich einem reversalisierten EXPOSAMI, TRANSVERSALIS

Verbindung(en): Zwischen dem Kohleschacht nahe **UG-05** und wechselnden Orten in und um Gareth (häufig nahe Nirgendgassen)

In diesem Abschnitt entdecken die Helden einen *Schattenpfad*, eine geheime Verbindung zwischen zwei oder mehr Orten. Sie folgen dabei einer Kette von Hinweisen, entweder vom Schauplatz eines Mordes den Pfad entlang bis zu dessen Ursprung (und stellen den Mörder), oder in entgegengesetzter Richtung, um einer phexischen Organisation ein wichtiges Buch wiederzubringen, das sich bei der Leiche findet.

Die Helden sollten am Ende ...

● einen Schattenpfad und dessen Eigenheiten erkundet haben.

● Moricala auch mit Schattenpfaden assoziieren, was den Zusammenhang zwischen Schattenpfaden und Nirgendgassen erahnen lässt.

EINLEITUNG

HINTERGRUND

Ein Geheimnis der Unterweltbanden im Südquartier beim Verschwinden lassen von Toten ist der von ihnen ‚Nimmerschlund‘ genannte Schattenpfad. Oberirdisch etwa über der *Basiliskenkron* (**UG-05**) und nahe der *Mietskaserne Hexenkessel* (**SG-05**) sowie der *Zwielichtgasse* liegend steht ein Haus, das über einen Kohleschacht zum Keller verfügt. Vor einiger Zeit trat von einem Tag auf den anderen das Phänomen auf, dass, was immer man in den Schacht hinein warf, den Kellerraum niemals erreichte. Der Hausbesitzer *Gut-*

helm Funkenstieger (*996, kräftig, stets hustend, verhornte Hände, *erfahrener Gerber*) untersuchte den drei Schrittlangen Schacht und kroch sogar hindurch, was problemlos funktionierte, wobei er aber keine Spur der vermissten Kohle fand. Bei weiteren Versuchen wurde ihm klar, dass nur unbelebte Objekte verschwinden. Als er versuchsweise eine tote Ratte hindurch warf, verschwand auch diese. Über den Zielort (falls es überhaupt einen gab) hatte er keinen Hinweis. Tatsächlich wechselt dieser ständig und liegt oft außerhalb Gareths in Wäldern oder am Gardel. Guthelm wurde klar, dass es im Sonnengrund viele Leute gibt, die Leichen spurlos verschwinden lassen müssen und erkannte die Chance. Er wandte sich an die Garether Unterweltbanden und bot seinen Schacht neutral gegen Bezahlung zur Nutzung an, wovon die Banden seitdem gerne Gebrauch machen. Die jüngste Beseitigung erfolgte durch den Schläger *Broderick* (*1008 BF, Stiernacken, Glatze, faule und ausgeschlagene Zähne, gebrochene Nase, brutal, tumb, kompetenter Schläger). Er war etwas grober als geplant mit dem Buchmacher *Robak Bekel* (*994 BF, gestern Nacht, Nickelbrille, biedere Weste, Halbglatze, Adlernase, ängstlich, unscheinbar, lüstern, *kompetenter Buchmacher*), der versucht hatte, Wettgelder seiner Organisation zu hinterziehen. Der tumbe Broderick beförderte den aus Versehen Getöteten sogleich – stolz wie Alrik auf diese Idee – durch den Nimmerschlund, doch endete der Schattenpfad diesmal nicht irgendwo im Gardel oder im Wald. Die letzte Reise von Robaks Leichnam führte in den Schrank eines Heldenberger Hauses nahe dem Ugdalfspark, nämlich dem der Suchtheilerin *Meridosa Makanta* (HB-15, *1003 BF in Dröl, mollig, adrett, empathisch, gute Seele, *brillante Seelenheilkundige, meisterliche Apothekerin*), welche schon so manchem Stadtgardist und GCC Inspector aus dem Alkoholismus helfen konnte.

IM NAMEN DES GESETZES

Die Helden werden zu einem rätselhaften Verbrechen in das Haus von Frau Makanta gerufen. Auftraggeber könnte sein:

- Die *Garether Criminal-Cammer* (**Metropole 120**) durch den zynischen und rohen Inspector *Gishelm Bachenthaler* (Grad II, *995 BF, unrasiert, vulgäre Sprache, Jähzorn 7, *kompetenter Gardist, durchschnittlicher Streuner*). Er verlor im Jahr des Feuers seine Frau, hat mittlerweile aber seine Trunksucht mit Meridosas Hilfe im Griff und geht skrupellos gegen das Verbrechen vor. Er glaubt, man wolle der ehrenwerten Dame ein Verbrechen in die Schuhe schieben.
- Die *Stadtgarde* (**Metropole 115**) durch den überarbeiteten Hauptmann *Sal Bellentor* (Grad III, *995 BF, übermüdete Augen, etwas schlampige Uniform, aber voller Orden, ehemaliger Kettenraucher von alananischem Rauchkraut, loyal, Gareth treu ergeben, Arbeitstier, *kompetenter Gardist*), der kurz davor war, als Rauschkrautsüchtiger seine Arbeit zu verlieren, als ihm Meridosa half. Auch er zweifelt nicht daran, dass sie unschuldig ist.

Als Gegenleistung wird entweder für die Helden gesammelt (Meridosa ist beliebt, so dass 50 Dukaten zusammenkommen), sie erhalten eine Auszeichnung der Stadt oder man drückt ein Auge zu und lässt ihnen etwas Nützliches aus der Asservatenkammer zukommen.

EINE LEICHE ZU FINDEN

Phexische Charaktere müssen das Problem buchstäblich von der anderen Seite her angehen, denn sie sollen vom Nimmerschlund aus am frühen Morgen untersuchen, wohin der Leichnam des Buchmachers Robak transportiert wurde. Er hatte etwas bei sich, das der Auftraggeber gerne zurückhätte: Ein Buch mit genauen Aufzeichnungen illegaler Wetten, Manipulationen und Mittelsmänner, durch die er – fuchsische Kodierung hin oder her – in Schwierigkeiten geraten könnte. Mögliche Organisationen:

- Die *Alte Gilde* (**Metropole 123**)

- Die *Almadaner* (**Metropole 128**)

Die Helden sollen die Bücher zurückbringen, bevor sie der starke Arm des Gesetzes entschlüsseln kann, die Zeit drängt also und alles, was sie als Anhaltspunkt haben, ist Brodericks Aussage über den Nimmerschlund. Es winkt eine Belohnung wie die Aufnahme als Grad I Mitglied, 75 Dukaten oder Vergleichbares.

SPURENSUCHE

Es kommt bei Schattenpfaden vor, dass die Reisenden von dreisten Feenwesen auf ihrem Weg um kleine Gegenstände bestohlen werden. Im Fall Robak Bekel wurde dessen Leichnam auf seiner Reise um nahezu alle Wertgegenstände beraubt, sie wurden aber entlang des Schattenpfades herausgeworfen. Dadurch lässt sich die Spur von Robaks Leichnam bis zu ihrem Herkunftsort bzw. Zielort verfolgen, indem man den Gegenständen durch Gareth folgt.

TATORT: MERIDOSA MAKANTAS HAUS

Als Startpunkt für die Aufklärung des Mordes steht die Aussage Meridosas: Sie öffnete morgens ihren Kleiderschrank, als ihr ein toter Mann entgegen fiel, noch dazu ohne Weste und mit heruntergelassenen Hosen. Sie ließ ihn liegen und schickte sofort nach ihrem Bekannten bei der Stadtgarde bzw. der GCC. Sie hatte die ganze Nacht im Zimmer geschlafen, es abends von innen verriegelt (die Verriegelung ist noch intakt) und den Schrank auch abends noch zum Entkleiden geöffnet. Es ist kaum denkbar, dass sich jemand hineingeschlichen hat, während sie schlief, aber so muss es wohl gewesen sein. Eine Untersuchung des toten Mannes (Robak Bekel) bringt folgendes zutage:

- Die Beschreibung Bekels

- Bei erfolgreicher *Heilkunde Wunden-* oder *Anatomie-*Probe wird klar, dass er an einer Kopfwunde durch stumpfe Gewalteinwirkung gestorben sein muss, ein Keulenhieb oder Ähnliches.

- Ab 3 TaP*, bei zusätzlich gelungener *Sinnenschärfe*-Probe oder auf gezieltes Nachfragen eines Spielers fällt auf, dass viel zu wenig Blut und auch keine Knochensplitter im Schrank oder im Zimmer sind. Der Mann wurde offenbar nicht hier getötet.

- Ab 7 TaP* kann man feststellen, dass er letzte Nacht vor wenigen Stunden gestorben ist.

- Der Mann hat keine Wertsachen bei sich; womöglich wurde er Opfer eines Raubüberfalls. Selbst seine Weste und eine Gürtelschnalle wurden ihm entwendet.

- Eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 oder eine Untersuchung seines Gesichts zeigt, dass er Abdruckstellen vom Tragen einer Brille auf Nase und an den Schläfen hat. Eine Brille ist nicht zu finden, aber ein Glassplitter in der Wunde
- An seinen Händen und unter seinen Nägeln ist Blut. Er hat sich gewehrt.
- Seine Haut ist stellenweise mit Ruß und Kohlenstaub überzogen (vom Rutschen durch den Kohleschacht des Nimmerschlundes)
- Das Büchlein voller Zahlen und (kodierter) Namen spielt in diesem Erzählstrang keine Rolle und wurde bereits von einem der untersuchenden Gardisten konfisziert. Er wird demnächst einen Geldsegen erhalten, weil er es an den Besitzer zurückgibt.

TATORT: NIMMERSCHLUND (🔍)

Eine phexische Gruppe kann zunächst Broderick befragen, der sich in der Obhut der auftraggebenden Organisation befindet. Folgende Informationen sind zu erhalten:

- Alle genannten Informationen über den Nimmerschlund
 - Eine Beschreibung Robaks
 - Broderick hat Robak vor wenigen Stunden nachts mit einer Keule getötet. Der Buchhalter hat sich gewehrt und Broderick mit einem Stein eine Platzwunde beschert.
 - Eine Aufzählung des Hab und Guts von Robak: Seine Kleidung (Weste, Gürtel, Hose), das Buch, eine Brille, ein auffälliger Spazierstock mit Elfenbeingriff, ein Flachmann, ein „komisches mechanisches Ding“ (Vinsalter Ei), eine Schreibfeder, eine Perlenkette und etwas Geld. Er hat alles samt Tatwaffe und dem Stein, mit dem sich Robak wehrte, in den Nimmerschlund geworfen und sich davon überzeugt, dass auch alles wirklich verschwunden sei.
- Die Helden sollen herausfinden, wohin die Leiche verschwunden ist.

ENTLANG DES SCHATTENPFADES

Ob von der Heldenberger Wohnung oder vom Nimmerschlund aus, die Helden müssen einer Kette von Hinweisen (oder per OCULUS) folgen, um zum anderen Ort zu gelangen, wo die Aufklärung auf sie wartet. Im Folgenden beschreiben wir die Reihenfolge aus Sicht rechtschaffener Helden; für phexische Gruppen drehen Sie sie um. Folgende Funde können entlang des Schattenpfades gemacht werden:

- *Meridosa Makantas Haus* (HB-15, siehe entsprechender Tatort bzw. Ziel)
- Auf der *Wegkreuzung Gartenstraße* (nahe HB-15) liegt im Straßenschlamm eine zerbrochene **Brille** mit nur einem Glas.
- Bei der traditionsreichen *Brauerei Eichstätter* (HB-16) steht man am Rande eines Skandals: Das heute Morgen an die Alte Residenz gelieferte Fass *Dunkles Eichstätter Weizenbier* wurde Prinz Storko zum Frühschoppen gereicht, worauf dieser auf einen Gegenstand in seinem Humpen biss, der sich als **Brillenglas** herausstellte, und dabei „beinahe das Zeitliche segnete“ (seine Lippe blutete ein wenig). Seine Leibgarde durchsucht nun die Belegschaft der Brauerei

nach Brillenträgern. Der sichtlich erschütterte Brauereileiter *Torbian Eichstätter* (*996 BF, massige Gestalt, berüchtigt als Veranstalter ausufernder Saufwettkämpfe, *meisterlicher Brauer*) murmelt fortlaufend „das ist mein Ende“. Er kann sich nicht erklären, wie ein Brillenglas in seine Fässer gelangt ist.

- An der Nordseite der *Alten Residenz* (SV-01) weht am *Fuchsturm* eine **Schreibfeder** mit Blut durch die Straße, die vor kurzem noch hinter Robaks Ohr steckte (*Sinnenschärfe*-Probe +3).

- In der Mitte des *Platzes der Zwölfgötter* (SV-10), an dem ein morgendlicher Götterdienst stattfindet, steht der wieder aufgebaute Zwölfgötterbrunnen. Er ist voller Münzen, die die Bürger als Opfergabe hinein werfen. Bei gelungener *Sinnenschärfe*-Probe +5 ist zwischen den Geldstücken ein zerbrochenes **Vinsalter Ei**, eine faustgroße mechanische Uhr, zu sehen (Wert 60 Dukaten). Es stammt aus Robaks Weste.

- Die Helden entdecken in der Menge zwei Diebe, die sich mittels der Zeichensprache Atak austauschen, wie sie die Gardisten und Geweihten ablenken und den Fund zwischen den Kreuzern aus dem Wasser fischen können, bevor der Inhalt des Brunnens von den Geweihten einkassiert wird.

- Vor dem *Theater Fuchsbau* (SV-27, Dächer 27) wirbt der Scharlatan Lumerius (*1009 BF, Glubschaugen, ausladender Zwirbelbart, *meisterlicher Scharlatan*) mit Illusionswerk für die Abendvorstellung. Dabei schwingt er den **Spazierstock** Robaks, den er auf Nachfrage wahrheitsgemäß als Zufallsfund von heute Morgen betitelt.

- Am *Brig-Lo Platz* (SV-24) beobachtet die besorgte Hochgeweihte des Ingerimm *Ulinai Granitherz* (*990 BF, graue Augen, Brandnarben, sehnig, verschlossen) das ewige Feuer an der Spitze des Viergöttermonuments. Augenzeugen haben es in der Nacht in einer Stichflamme aufflackern sehen. Grund war der **Flachmann** aus Robaks Westentasche, der hier ins Feuer fiel. Er liegt nach wie vor oben auf dem Monument und schmilzt.

- Im *Zunfthaus der Stellmacher* (SV-22) rätselt man, weshalb man auf einmal zwei heilige Deichseln von Aves' Himmelswagen unter den Zunftreliquien habe. Die Antwort ist simpel: **Der Stiel der Keule**, die Broderick mit der Leiche verschwinden ließ, landete hier.

- In der *Pension Haus Orkzwinger* (SV-21) kann man den anderen Teil der Tatwaffe finden: den **Metallkopf einer Keule** mit Blut daran. Er fiel dem Kriegsveteran Coltan Zeel (*991 BF, kurzgeschorenes Haar, Narben, laute Stimme, Jähzorn 8, *kompetenter Söldner*) auf den Kopf. Er fordert den feigen Übeltäter nun durch weithin hörbares Gebrüll zum Duell.

- Quer über die *Stadtmauer* (zwischen SV-21 und WS-29) liegt die **Weste** Robaks. Man kann sie per *Klettern*-Probe erklimmen oder außenherum durch das *Angbarer Tor* gehen.

- Auf dem *Pervalsplatz* (WS-29) ist in der Nacht der Arm eines Gargylen auf dem monströsen Springbrunnen abgebrochen. Da er bekanntermaßen am verfallen ist, denkt sich niemand etwas dabei. Ursache war aber die Hälfte eines **blutigen Steins**, der zwischen den Trümmern liegt. Er passt zur Platzwunde an Brodericks Schädel, die Robak ihm im Todeskampf noch verpassen konnte.

- *Krämer Ludor Zertel* (WS-31, *986 BF, blond, korpulent, *kompetenter Händler*) ist bekannt für sein wertvolles Unauer

Porzellan und die wunderschönen Glaswaren. Doch er steht vor den Scherben seiner Existenz, denn etwas ist letzte Nacht unter seine Waren geflogen, obwohl er das Lager verschlossen vorfand. Untersucht man die Scherben, findet man bei erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe die andere Hälfte des **blutigen Steins**.

● In der *Suppenküche der Badilakaner* (WS-32) herrscht bei der Essensausgabe Tohuwabohu, denn einige Bedürftige haben in ihrer Suppe kleine Perlen einer **Perlenkette** gefunden und streiten nun in einer Massenschlägerei darum. Bei der Kette handelt es sich um ein Geschenk, das Robak für seine Lieblings-Hübschlerin gekauft hatte. Die Badilakaner versuchen erfolglos, eine Eskalation zu vermeiden und sind für jede Hilfe dankbar.

● Am *Dämmertor* (WS-34) prangt in der Höhe eine goldene **Gürtelschnalle** an einem Relief (*Sinnenschärfe*-Probe +2 zum Entdecken, *Klettern*-Probe +3 zum Beschaffen, Wert 1 D)

● Entlang der *Zwielichtgasse* (nahe SG-05) blitzen im Morgenlicht **Silbertaler** auf und Bettler schauen sich ihre gerade gemachte Beute an. Sie behaupten, das Geld auf dem Boden gefunden zu haben (was für den Sonnengrund arg ungewöhnlich ist). Die Spur von Robaks Beutelinhalt verläuft zwischen Dämmertor und Hexenkessel (*Fährtsuchen*-Probe).

● Im *Hexenkessel* (SG-05) gab es mit den ersten Sonnenstrahlen einen regelrechten Münzsegen. Eine Menschentraube von verarmten Anwohnern balgt sich um dutzende **Silbertaler**, die aus dem Nichts erschienen sind.

● *Nimmerschlund* (nahe SG-05, siehe entsprechender Tatort bzw. Ziel)

● Wenn die Helden die Spur verlieren, kann Moricalas Sichtung ein Indiz sein, dass man sich weiterhin nahe des Schattenpfades befindet.

ZIEL: NIMMERSCHLUND (🐉)

In der Nähe des Nimmerschlundes befindet sich Broderick, der noch überlegt, was er nun tun soll. Er flieht, wenn er entdeckt wird. Ist er gefasst, kann er dem Auftraggeber übergeben werden. Töten die Helden ihn nicht, wird er bald als Mörder auf der *Rabenstatt* (UL-03, **Dächer 216**) unter dem Gejohle der Menge erhängt. Den Helden reserviert man die besten Plätze und Meridosas Unschuld ist bewiesen.

● Broderick ist nicht hier, sondern wird von seinen Auftraggebern befragt. Über den Hausbesitzer Guthelm Funkenstieger kann man davon erfahren und muss sich mit einer Unterweltbande anlegen, um ihn ausgehändigt zu bekommen.

Broderick

Raufen:

INI 12+W6 AT 17 PA 14 TP(A) IW6+2 DK H

Keule:

INI 12+W6 AT 16 PA 14 TP IW6+3 DK N

LeP 35 AuP 40 WS 7 MR 5 GS 7

RS 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag, Häuserlauf (16)

Konfliktverhalten: Broderick ist nervös und flieht, wenn er sich einer Übermacht gegenüber sieht. Zu seiner Verfolgung können Sie die Häuserlaufregeln (S. 68 f.) verwenden. In die Ecke gedrängt kämpft er verbissen um sein Leben, streckt aber die Waffen, wenn er damit rechnen kann, am Leben zu bleiben.

ZIEL: MERIDOSA MAKANTAS HAUS (🏠)

Für die phexische Gruppe weist die Gardistenpräsenz nahe dem letzten Hinweis deutlich auf die Leiche Robaks hin. Wartet man ab, wird der Leichnam fortgetragen. Das Notizbuch kann dem Inspector oder Gardehauptmann durch *Taschendiebstahl* entwendet werden. Auch ein Einbrechen in das Schlafzimmer vor Abtransport der Leiche ist denkbar. Verlangen Sie eine *Klettern*-Probe +4 zum Einstieg ins Zimmer und eine *Schleichen*-Probe +5, um das Büchlein zu schnappen, während die untersuchenden Gardisten nicht im Raum sind. Mit der Rückgabe des Buches ist der Auftraggeber der Helden sehr zufrieden. Er merkt sie sich für weitere Aufgaben und zahlt die Belohnung.

UND MORICALA?

Moricala kann überall am Schattenpfad gesichtet werden (und sollte es auch zumindest einmal). Sie kann dadurch Hinweise geben, wo der Pfad verläuft und könnte beispielsweise am Fuchsturm der *Alten Residenz* hängen, auf der *Stadtmauer* zwischen *Pervalsplatz* und Pension Haus Orkzwinger sitzen oder in der *Zwielichtgasse* an einer Hausfassade prangen.



Bei der Verfolgung des Schattenpfades können die Gargyle eventuell den genau entgegengesetzten Weg gehen, während sie Moricala verfolgen, und somit der Heldengruppe auf der Suche nach der **Leiche aus dem Nichts** wieder begegnen. Sobald die Helden im nächsten Abschnitt zu **Leuten vom Dämmertor** werden, verlieren sie sie aber vorerst aus dem Blickfeld.

DIE LEUTE VOM DÄMMERTOR

DÄMMERTOR (WS-34)

Typ: Nirgendgasse

Anker: Der nördliche Torbogen (DESTRUCTIBO +24, 250 AsP)

Merkmale: Einfluss, Illusion

Wirkende Zauber: IGNORANTIA (in permanenter, erweiterter Variante, ZfP* 18)

Effekt: Wer in bestimmten Nächten als gescheiterte Existenz durch das Tor geht, wird permanent Opfer des erweiterten IGNORANTIA

In diesem Abschnitt werden die Helden in eine Art parallele Welt Gareths gezogen, in der Menschen existieren, die von den Garethern aufgrund der Magie einer Nirgendgasse nicht wahrgenommen werden. Sie werden selber Teil dieser Leute vom Dämmertor und müssen durch das Erhalten ihres eigenen *Wahren Namens* in der *Rakelgasse* (einer Nirgendgasse, die gleichzeitig ein Feenwesen ist) zurück in ihr Gareth gelangen. Während sie unter dem Zauber stehen, sollten sie...

- mehrere Nirgendgassen und Schattenpfade erkunden
- Hilfe von Moricala erhalten
- erkennen, dass das Schicksal von Nirgendgassen, Garethern und der Stadt selbst verbunden sind: Eines wirkt sich auf das andere aus.

EINLEITUNG

HINTERGRUND

„Durchs Dämmertor gegangen“ ist ein geflügeltes Wort in Gareth und umschreibt – in Anspielung auf das Portal aus der Weststadt ins ärmliche Südquartier – eine gescheiterte, pleite gegangene oder ins Armenhaus gekommene Existenz, die man nur möglichst schnell vergessen will. Der Garether weiß allenfalls noch, dass das Dämmertor offiziell „Tor der gefallenen Bürger im Gedenken an die Schlacht in den Wolken“ heißt und deshalb an jedem 29. Peraine Blumen und Kränze niedergelegt werden. Was sie nicht wissen ist, dass das Dämmertor in manchen Nächten eine Nirgendgasse ist und auf die Durchschreitenden tatsächlich eine magische Wirkung ausübt, die von nun an permanent an ihnen haftet: Sie werden von einem mächtigen, erweiterten IGNORANTIA betroffen. Nicht nur, dass man die armen Bettler und Schnorrer, Straßenmusiker und verarmten Bürger nicht mehr oder nur für kurze Zeit und beiläufig wahrnimmt, nein, die Wirkung weitet sich wie ein magisches Geflecht auch auf allen Besitz und die Bekannten der Betroffenen aus: Bald vergessen sogar einstige Freunde die Person, während der Vermieter sich nicht weiter drum schert, wer in der frei gewordenen Wohnung bisher eigentlich gelebt hat, sondern sie nur möglichst schnell wieder vermietet.

Untereinander sind diese Leute vom Dämmertor von diesem Zauber nicht betroffen, sondern haben eine regelrechte

Gemeinde gebildet, die die nächtlich leeren Plätze für Trödelmärkte und Treffen nutzt. Durch die Magie haben sie ein intuitives Gespür für Schattenpfade und Nirgendgassen, die sie bevorzugt verwenden und aufsuchen. Sie spüren auch, wo Teile der Gemeinschaft sich in Kürze zum Trödelmarkt treffen werden (Gabe *Magiegespür* mit Startwert 3 und *Schattenpfade* I, solange man unter dem Zauber steht). Zudem beeinflusst die Magie die Namen und Identität: Der alte Rufname tritt in den Hintergrund und wird durch Spitznamen ersetzt. Der *Wahre Name* wird der Schlüssel zum Brechen des Zaubers und damit zur Rückkehr.

Die Helden werden selbst für eine Weile Teil der Gemeinschaft der Leute vom Dämmertor. Es führen verschiedene Wege in diesen Zustand:

EINSTIEG MIT EINER GUTEN TAT (🦋)

- Einen beiläufig vom Meister erwähnten, womöglich verwundeten oder kranken Bettler nicht ignorieren, sondern sich seiner annehmen
- Die gezielte Erforschung des Dämmertors (ODEM, OCULUS) kann im richtigen Moment magisches Wirken zeigen. Durchschreiten die Helden dann das Tor, sind sie dem Effekt unterworfen.
- Das Verfolgen einer Person, die ins Südquartier flieht, durch das Tor hindurch. Die Jagd am Ende von **Die Leiche aus dem Nichts** könnte so enden.

EINSTIEG DURCH ABSTURZ (🦋)

- *Der klassische Weg*: Schulden ansammeln, sein Vermögen im Glücksspiel verlieren, um sein Erbe betrogen werden, sein Leben einer der Unterweltbanden Gareths verschreiben und in Ungnade fallen und ähnliche Schicksale mehr.
- Die *Flucht* von einem Tatort durch das Dämmertor hindurch mit dem dringlichen Wunsch nach einem Versteck oder dem Wunsch, seinen Häschern zu entgehen
- Die *Musik* des magiedilettantischen Straßenmusikers *Minnemann*, selbst einer der Leute vom Dämmertor (S. 34 f.). Er setzt diese Fähigkeit meist ein, wenn er damit jemanden für eine Ungerechtigkeit bestrafen will, teils aber auch wahllos.

ÜBERGANG

Hat man erst einmal die Seiten gewechselt, kann es sein, dass man eine Weile gar nicht merkt, was passiert ist. Es mag in Gareth dauern, bis man begreift, dass man von jedem ignoriert wird: Verkäufer in Läden und auf Märkten verkaufen einem nichts mehr, sind aber auch leichter zu bestehlen. Die Menschenmengen der Stadt werden zu einer nicht zu unterschätzenden Gefahr, da sie die Helden übersehen; Reisezeiten durch Gareth steigen auf das doppelte an, also zu Fuß etwa 6 SR und W3 SP pro Meile. Wartezeiten an den Stadttoren hingegen können bei erfolgreicher *Körperbeherrschung*-Probe (erleichtert als *Schlangenmensch*) ignoriert werden, da

die Gardisten die Helden nicht bemerken. Wenn man sich selber zu Wort meldet, wird man allenfalls kurz wahrgenommen. Die Helden sollten anfangs auf einen Mentor treffen, der die Lage erklärt. Wählen Sie dazu einen der Leute vom Dämmertor aus.

SZENEN AM RANDE: EINER VON DENEN

Die folgenden Szenen sollen den Helden ihre Lage verdeutlichen:

● Ein Passant steuert direkt auf die Helden zu. Weichen sie nicht aus, rempelt er sie an und geht weiter. Auf Nachrufen reagiert er nicht.

● Wenn Helden etwas tun, um auf sich aufmerksam zu machen, blickt der Betroffene sie kurz an, als würde er einen Geist oder eine widerliche Made sehen, dann schüttelt er den Kopf und geht weiter, ohne die Helden noch eines Blickes zu würdigen.

● Als sie aus einem Hauseingang oder einer Gasse kommen, prescht ein rennender Passant, ein Pferd oder ein Fuhrwerk haarscharf an ihnen vorbei.

● Zwei Passanten mokieren sich über den „zwergischen Gestank“ oder den „Geruch wie in einem Dirnenhaus“, während die Quelle des Geruchs, einer der Helden, direkt neben ihnen steht.

● Ein Lichtblick! Jemand winkt den Helden zu. „Du, ja genau du“ scheint er mit den Augen anzuzeigen. Er kommt direkt auf die Helden zu und... geht an ihnen vorbei. Die Person hinter ihnen, ein alter Freund des Winkenden, war gemeint.

● Niemand bedient die Helden in einer Taverne. Immer wenn sie sich etwas zu trinken ergattern wollen, werden sie weggerempelt oder ihnen werden die Krüge vor den Augen weggezogen.

DIE WELT DER LEUTE VOM DÄMMERTOR

Die Leute vom Dämmertor sind ein sehr eigenes und eingeschworenes Völkchen. Ist der übliche Wunsch eines Neulings, in sein altes Leben zurückzukehren, erst einmal überwunden, arrangieren sich die meisten. Viele nehmen die neue Situation auch von vornherein dankbar an, manche Bettler sehen nicht einmal einen großen Unterschied zu ihrem bisherigen Leben. Man erkennt sich untereinander intuitiv und kennt sich bald auch durch die regelmäßigen Trödelmärkte, zumindest vom Hörensagen, denn die Gerüchteküche brodeln. Das Abfinden mit einem permanenten, magischen Zustand und die zunehmende Alltäglichkeit von Nirgendgassen und Schattenpfaden sorgt dafür, dass unter den Leuten vom Dämmertor eine Reihe kauziger, manchmal auch gefährlicher Charaktere existieren, während das Gros einfach bettelt, stiehlt oder auf den Straßen musiziert, um für ein paar Augenblicke die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und eine Münze oder etwas Essen zu ergattern.

EINIGE LEUTE VOM DÄMMERTOR

● Der *Gardelvogt* (*990 BF, fettleibig, Pausbacken, Schweinsnase, *adlig*, autoritär, erwartet Respekt und Gehorsam, *unerfahrener Adliger*) lebt in einem unterirdischen Kanal des Gardels. Er hat dort sein kleines ‚Reich‘ aufgebaut, komplett mit Zöllnern an beiden Eingängen, einer improvisiert bewaffneten Garde und einem Thron aus angespülten Möbelresten. Er war einst ein unbedeutender Adliger vom Lande, der alles verlor, als er versuchte, in Gareth Geschäfte zu machen, worauf er durchs Dämmertor ging. Er bittet seine Gäste oft, die Obrigkeit Gareths auf seine missliche Lage aufmerksam zu machen und diktiert entsprechende Briefe (ein Held, der ein wenig den *Schriftlichen Ausdruck* beherrscht, wäre Gold für ihn wert) oder sucht Boten für deren Zustellung.

● Der *Minnemann* (*1009 BF, bunt und altertümlich gekleidet, spielt auf belebten Plätzen und Straßen nahezu unbemerkt Liebeslieder auf der Laute, verstaubtes Barret für Kleingeld-Spenden vor ihm, romantisch, liebeshungrig, nostalgisch, schwermütig, *durchschnittlicher Barde*) hatte einst das hehre Ziel, in Gareth der Größte aller Barden zu werden, endete aber als verlotterter Straßenmusiker. Er ist ein Magiedilettant, der die Zauber IGNORANTIA, EINFLUSS BANNEN, SEIDENZUNGE und GROSSE GIER beherrscht, die er durch bestimmte Lieder hervorrufen kann. Er kann den Helden damit helfen, sich zeitweise in der Garether Welt bemerkbar zu machen, erwartet aber Gefallen wie das Überbringen von Liebesbotschaften an seine Angebeteten: allesamt Garether Bürgerinnen hohen Standes, die ihn noch nie wahrgenommen haben.

● *Knecht Valprecht* (*1016, Einarmig, Einäugig, Lumpenkleidung, *Übler Geruch*, Pechvogel, Tollpatsch, unerfahrener Bettler) ist wegen eines Unglücksfalls nach dem anderen durch das Dämmertor gegangen und zum wohl erfolglosesten Bettler Gareths geworden. Er feiert jeden erhaltenen Kreuzer wie einen Immansieg der Heimmannschaft und bleibt selbst noch beim allergrößten Pech so optimistisch, dass man an seinem Verstand zweifelt. Keine Frage, dass die Helden, denen es vergleichsweise blendend geht, durch ihn viel über sich selbst und die Einstellung zum Leben lernen können.

● *Der große Radewick* (*970 BF, zerzauster weißer Bart und Haare, unter Lagen von verschiedenster Kleidung ist ein Magiergewand erkennbar, behängt mit obskuren magischen Geräten und einer ADLERAUGE-Brille, zerstreut, neugierig und voller Forschungsdrang, kauzig, *meisterlicher Artefakt- und Analysemagier*) war ein magischer Forscher, der das Dämmertor aus wissenschaftlicher Neugier untersuchte und dadurch zu einem der Leute vom Dämmertor wurde. Seitdem baut er im obersten Geschoss des *Alten Hungerturms* (AV-19, **Dächer 94**) magische Artefakte. Hauptaugenmerk liegt auf Wirkungen, die seinesgleichen nutzen: EINFLUSS BANNEN, GROSSE GIER, SANFTMUT, ZAUBERNAHRUNG, MOTORICUS, PENETRIZZEL und Ähnliches mehr. Seine Forschung gilt der Vernichtung des IGNORANTIA-Effektes am Dämmertor, um zurückzukehren. Er tauscht seine Artefakte oft gegen Gefallen wie die Besorgung obskurer Zutaten für Artefakte: Die Spucke eines Garethers mit einem seltenen Merkmal oder ein in der Stadt

schwer erhältliches Kraut; manchmal sind es leicht zu beschaffende Dinge, würde man nur wahrgenommen werden.

● *Tante Enna und ihr wandernder Laden* (*979, dick, selbst gestrickte Wollkleidung, gemütlich und freundlich, *kompetente Krämerin*) ging vor Jahren durchs Dämmertor, weil ihr Krämerladen schlecht lief und ihre Kinder sie „zu ihrem Besten“ ins Armenhaus bringen und den Laden verkaufen wollten. Dabei wurde Tante Ennas Laden zu einer Nirgendgasse mit wechselndem Ort, der hier und da in Gareth auftaucht und auch Außenstehenden auffällt. Enna ist zufrieden und ihr Laden floriert seitdem, jedoch würde sie zu gerne mit ihren Enkelkindern Kontakt aufnehmen, denn die sind vielleicht nicht so kaltherzig wie deren Eltern.

● Die kleine *Ifirline* (*1025 BF, jung, schmutzig, eigensinnig, Vorurteile(Gareth) 8, *meisterliche Diebin*) ging als schlecht behandeltes Kind durchs Dämmertor und ist froh, nun tun zu können was sie will. Sie lässt sich von niemandem etwas sagen, im Herzen sehnt sie sich aber nach einer Familie wie sie sie oft heimlich in den Häusern Gareths beobachtet. Sie könnte einen echten Freund, ein Haustier oder eine Familie gebrauchen.

● Auch wenn Gareth es nicht weiß, der wahre Herr des Taubenschlags vom *Eslamsbogen* (NH-25) ist der dort lebende *Bipo der Taubenmann* (*985 BF, völlig von Taubendreck verklebte braune Haare, Lumpenkleidung, *Übler Geruch*, führt *Selbstgespräche*, *Weltfremd* (7), lebt nur für seine Tauben, die er mit allem füttert, was er so von der Straße aufklaubt, unglaublich freundlich und naiv, *brillanter Vogelkundler*). Er bittet Besucher oft, seine Tauben eine Weile zu hüten, zu füttern oder dabei zu helfen.

ORTE VON INTERESSE FÜR DIE LEUTE VOM DÄMMERTOR

● Generell kennen die Leute vom Dämmertor viele *Schattenpfade* und *Nirgendgassen* Gareths. Besonders die Schattenpfade nutzen sie so alltäglich wie die Garether die Gassen ihrer Nachbarschaft und die großen Hauptverkehrsadern.

● In der Schlange der *Suppenküche* in der Weststadt (WS-32) oder am Nardesheimer *Armenhaus* (NH-05) können die Leute manchmal die Aufmerksamkeit soweit auf sich lenken, dass ihnen etwas Suppe ausgedient wird.

● Das *Fundbüro* (WS-05) gilt als Fundgrube für nützliche Gegenstände. Hierhin geht man, um sich für Unternehmungen auszurüsten und nimmt mit dem Vorlieb, was man gerade findet.

● Der *Trödelmarkt* findet alle W6 Tage an wechselnden Orten statt. Er ist der Treffpunkt der Leute vom Dämmertor und sie haben ein intuitives Gespür dafür, wo er stattfinden wird. Meist handelt es sich um nachts verlassene Orte wie den verlassenen *Alten Hungerturm* (AV-19), die *Ruine Kaserne der Ratten* (NH-08), den tagsüber stark frequentierten *Maraskanplatz* (NH-34) oder die als Kulisse eindrucksvolle *Stoerrebrandt-Galerie* (WS-26). Auf dem Markt wird allerlei Ramsch verkauft. Neben barer Münze ist auch Tauschhandel üblich, ebenso der Handel mit Gefallen und Informationen: Ein neu entdeckter Schattenpfad oder das Versprechen auf Beistand sind einige der größeren Gefallen, die man eintauschen kann.

● *Tavernen* werden eher gemieden, da man nur selten etwas Ess- oder Trinkbares ergattern kann. Beim für Glücksspiel und Geschäftsabschlüsse beliebten *Talergrab* (WS-30) gilt es aber als glücksbringend (Vorteil *Glück* für 1W6 Stunden), an einem im Hinterhof aufgestellten, halben Wagenrad einen Silbertaler zu begraben. Man hat oft sogar das Glück, kurzzeitig in der Taverne bedient zu werden. Die bei Stadtgardisten beliebte *Löwenstube* (WS-23) hingegen hassen die Leute vom Dämmertor: Der Löwe auf dem Wappenschild faucht und brüllt (nur hör- und sichtbar für die Leute vom Dämmertor), wenn sich einer der ihnen dem Eingang nähert.

● Man besucht gerne das *Museum für Reichsgeschichte* (NH-24), wo man die Exponate bestaunt, durch das *Ankhatap-Tor* spaziert (WdA 131) oder gerne mal das ein oder andere historisch wertvolle Ding anfasst oder umwirft, woraufhin die Besucher glauben, das sei von allein geschehen. Die Bodenplatte mit Zugang zur Kanalisation unter einem alhanischen Sarkophag ist ein beliebter Ein- und Ausgang.

DER WEG ZURÜCK

Wir gehen davon aus, dass Ihre Helden es trotz der phantastischen Einblicke in das Leben der Leute vom Dämmertor bald wünschen, dem Zauber zu entkommen. Lassen Sie sie zunächst aber ein wenig diese neue, faszinierende Welt erkunden.

Neben der Zerstörung der Nirgendgasse besteht ein Ausweg darin, einen Garether zu überzeugen, vor dem Dämmertor einen Rückkehrwilligen mit dessen *Wahren Namen* (siehe WdZ 377) zu rufen. Er wird auf diese Weise vom IGNORANTIA befreit. Der Ruf kann jederzeit und von jedem erfolgen, der nicht selbst unter dem IGNORANTIA steht.

INFORMATIONSSUCHE

Wie zurückkehren?

Die erste Schwierigkeit besteht darin, dass diese Information Geheimwissen ist und nur gegen hohe Gegenwerte gehandelt wird. Die Helden müssen also einen Wissenden aufreiben, Geld zahlen (zweistellige Dukatensumme), nützliche Gegenstände hergeben oder jemandem einen Gefallen tun. Nutzen Sie dazu die Orte und Personen aus **Die Welt der Leute vom Dämmertor** (S. 34).

Woher den Wahren Namen erfahren?

Die zweite Schwierigkeit ist es, den eigenen *Wahren Namen* zu erfahren (wir gehen davon aus, dass nicht Ihre komplette Heldengruppe diesen Nachteil gewählt hat). Einige Leute vom Dämmertor wissen (abermals gegen einen Tauschwert) eine Lösung: Die *Rakelgasse*, gleichzeitig ein Feenwesen und eine Nirgendgasse, kennt die Antwort auf solche Fragen. Der Ort liegt in Wallgraben zwischen dem *Knochenhauerhof* (WG-05) und dem *Tempel des steten Wandels* (WG-06), jedoch wird man nur die gewöhnliche Rakelgasse erreichen, wenn man dort einfach hinläuft. Die dazu gehörende Nirgendgasse erreicht man nur über die *Reichsstraße*. Für die meisten Leute vom Dämmertor ist damit die Antwort klar, Neulingen erklären sie, dass die Reichsstraße „natürlich ein

Schattenpfad ist, der mehrere Zugänge hat und zum Knochenhauer führt! Gibt es denn noch eine Reichsstraße?“. Ortskundige Helden, die den Informanten korrigieren und sagen, er meinte doch sicher den Knochenhauerhof, das Zunfthaus der Fleischer, werden mit einem beunruhigenden „Ach so, ja, das natürlich auch“ zurückgelassen. Die Helden können weitere Informationen über die Reichsstraße erfahren und einen Zugang erfragen (wieder gegen einen Tauschwert). Der Mentor der Helden weiß dies alles.

DIE REICHSSTRAßE

REICHSSTRAßE

Typ: Schattenpfad

Auslöser: je nach Eingang verschieden

Merkmale: Limbus

Wirkende Zauberei: Feenzauberei, die dem PLANASTRALE ähnelt

Verbindung(en): Zahlreiche Einstiege zwischen Aquädukt (ER-15) und Knochenhauerhof (WG-05)

Die *Reichsstraße* ist einer der bekanntesten Reisewege und ein Schattenpfad. Statt einem schnellen Schattensprung gelangt man über die Zugänge in eine menschenleere, breite Straße, die durch ein graues, wie durch Kristallwände wahrgenommenes und in Details nicht fassbares Häusermeer führt. Man kann sogar anderen Schattenspringern begegnen. Es gibt zahlreiche Ein- und Ausstiege, aber nur die mutigsten gehen den Pfad bis zum Knochenhauer.

Der Pfad beginnt in Eschenrod auf dem von Hungernen belagerten *Aquädukt* (ER-15). Zum Hinaufklettern müssen 16 TaP* in *Klettern*-Proben +7 angesammelt werden (Misslingen um mehr als 7 Punkte führt zum Sturz aus 6 Schritt: 6W-6 SP). Oben muss man kurz vor der Stadtmauer an der richtigen Stelle vom Aquädukt herunterspringen, wozu eine MU-Probe nötig ist.

Ein weiterer Eingang ist die namensgebende, gepflegte *Pension Reichsstraße* (AV-24). Man muss mit einem roten Stück Kleidung in Zimmer 7 unter das Bett krabbeln. Asandra, die Tochter der Wirtin, ist ein Vampir und wird von der Farbe Rot blutgierig, auch bei Leuten vom Dämmertor.

Vampirin Asandra (V)

Würgegriff / Biss:

INI 16+W6 AT 17 PA 12 TP 1W6(A) / 2W6
TP* DK H

Keule:

INI 16+W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+3 DK N
LeP 40 AuP - WS 10 MR 16** GS 9
RS I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Verbotene Pforten, Wuchtschlag, Würgegriff

Eigenschaften: Dämmerungssicht, Herausragendes Gehör, Immunität (Gifte, Krankheiten), Regeneration II, Resistenz (profane, magische, geweihte Waffen)

Verwundbarkeiten: Travia (Herdfeuer, Umarmung, Heilmaterde aus Darpatien, Einladung), Tsa (Jungfräulichkeit, Hoffnung, Blüten), Phex (Nebel, Glück); der Kontakt verursacht 2W20 nicht regenerierbare SP

Zauber: BANNBALADIN 10, NEBELLEIB 8, ADLER-SCHWINGE 9

*) Sikaryanraub: Nach unpariertem Würgegriff folgt ein Biss, der Asandra die SP als LeP hinzufügt.

**) auch gegen Zauber mit Merkmal Schaden

Konfliktverhalten: Die feige Asandra greift aus dem Hinterhalt an. Wenn jemand sich als wehrhaft erweist, zieht sie sich zurück.

Noch ein Zugang ist der Hinterhof der Arbeitsstube von Baumeisterin *Felsenfest* (AV-20). Zum Zusteigen muss eine Miniaturtür des hier entsorgten Mietskasernen-Modells aus Kork geöffnet werden.

Der Pfad endet schließlich im Norden nahe der *Rakelgasse am Knochenhauerhof* (Zunfthaus der Fleischer und Räucherer, WG-05) in einem diffusen Nebel.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nebel verschluckt die ohnehin kaum greifbaren Straßenschluchten um euch herum. Bei jedem Schritt wird er dichter. Dann seht ihr zwei grün leuchtende Augen. Sie gehören zu einem verhornten, keilerartigen, aufrecht gehenden Wesen, das sich aus dem Nebel schält - und nun hammerschwingend auf euch zustürzt!

Man findet den Ausgang aus dem Nebel, sobald der Knochenhauer vernichtet wurde.

Über 25 TaP* in längerfristigen *Orientierung*-Proben (Dauer je 1 KR ohne weitere Aktionen) kann man den Ausgang auch finden, ohne das Monstrum töten zu müssen.

Der Knochenhauer (gefallener Biestinger)

Knochenhammer:

INI 10+W6	AT 20	PA 16	TP 2W6+6	DK N
LeP 70	AuP -	WS 11	MR 9	GS 6
RS 4				

Eigenschaften: Besondere Angriffe (Hammerschlag, Niederwerfen, Wuchtschlag), Großer Gegner, Hinterhalt (10), Immunität gegen Wunden, Lebenssinn (14), Schreckgestalt I

Konfliktverhalten: Der Knochenhauer beobachtet seine Opfer aus dem Nebel und schlägt dann aus dem Hinterhalt zu. Er kämpft brutal mit Wuchtschlägen, Hammerschlägen und Niederwerfen bis zum Tod. Bei jeder Räucherung im Knochenhauerhof entsteht er aufs Neue.

DIE RAKELGASSE

RAKELGASSE (ZWISCHEN WG-05 UND WG-06)

Typ: Nirgendgasse

Anker: Die Fassade am Stirnende der Gasse (DESTRUCTIBO +24, 120 AsP)

Merkmale: Limbus, Hellsicht, Einfluss, Herbeirufung

Wirkende Zauber: ZAUBERWESEN, BLICK IN DIE GEDANKEN

Effekt: Das Wesen erwacht in unregelmäßigen Abständen und beantwortet Fragen; während es schläft, beeinflusst sein Wesen die Bewohner der Gasse unterbewusst, aber auch deren Verhalten wirkt sich auf das Wesen aus.

Die Kräfte bei der Zersplitterung von Mandariels Feenreich waren so stark, dass in mindestens einem Fall ein Feenwesen gemeinsam mit einem Splitter nach Gareth geschleudert wurde und beide verschmolzen: die Rakelgasse (auch das ‚Gassengesicht‘ oder das ‚Wesen der Gasse‘ genannt). Das Gesicht ist die Gasse und die Gasse ist das Gesicht. Was immer die Gasse beeinflusst, schlägt sich auch auf das Gesicht nieder, und was immer das Gesicht bewegt, beeinflusst unweigerlich auch die Gasse. In Mandariels Reich war es ein weiser Berater des Feenkönigs.

Vor einer Weile ist ein seltsamer Bewohner in die Gasse gezogen: Ein Gestaltwandler namens *Vilart*, der zu den Leuten vom Dämmertor gehört und eine finstere Befriedigung daraus zieht, Macht über andere auszuüben, indem er sie mit berauschenden Drogen wie Boronwein in die Abhängigkeit führt. Er ‚ernährt‘ sich aus dem Leid der Süchtigen, während diese immer weiter in die Ignoranz rutschen und irgendwann selbst zu einem Elenden vom Dämmertor werden. Dieses abscheuliche Verhalten beeinflusst auch das Wesen der Rakelgasse zum Negativen und verstärkt durch die Wechselwirkung das verbreitete Elend; eine wachsende Spirale des Leids hat vom Viertel Besitz ergriffen und die Rakelgasse schweigt. Damit die Helden nach dem *Wahren Namen* fragen können, müssen sie das Gassengesicht wieder zum Reden bringen.

DIE RAKELGASSE ALS EINZELSZENARIO

Das Szenario kann auch einzeln gespielt werden, wenn Sie auf den Abschnitt um die Leute vom Dämmertor verzichten wollen. Die Nirgendgasse ist dann auch ohne den Weg über die Reichsstraße erreichbar. Vilart und die Boronweinsüchtigen sind keine Leute vom Dämmertor, sondern normal wahrnehmbar. Als Auftraggeber bieten sich besorgte Eltern von Boronweinsüchtigen, die Stadtgarde (🏰) oder auch die Hehlerkonkurrenz (🕵️) an: Sie wollen den Rauschmittelhandel Vilarts unterbinden.

DAS GESICHT

Bei Ankunft und später werden die Helden das Gesicht der Gasse erblicken.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade biegt ihr um die Ecke zur Rakelgasse, da muss <Name eines Helden> kurz schmunzeln: Für einen Moment bildete der Obststand am Ende der Gasse zusammen mit den beiden Fenstern darüber und einem Passanten ein großes, griesgrämiges Gesicht. Und es schien dir, als habe es dich aus müden Augen angeblickt. Sicher nur eine Täuschung, oder? Aber das Schmunzeln hat schon gleich wieder ein Ende, als ihr diese Gasse voller Unrat und Elend erblickt. Was ist hier geschehen? Soll das etwa das Orakel sein, von dem man euch berichtet hat?

Blickt man von einem Ende in die Gasse, so hat man manchmal den Eindruck, die gesamte Umgebung, die Obststände, Fenster und Menschen der Gasse, bildeten im Ganzen ein Gesicht. Helden, die über die Reichsstraße hierhergekommen sind, legen jede SR eine IN-Probe ab, bei deren Gelingen sie erneut ein Gesicht wahrnehmen. Einige beispielhafte Elemente, die das Gesicht bilden können:

- Zwei geschlossene Fenster wirken wie geschlossene *Augen*
- Efeuranken oder eine Weinpergola bilden *Haare*
- Risse im Putz bilden grame *Falten* im Gesicht
- Eine Tür bildet einen verschlossenen oder staunend geöffneten *Mund*
- Ein Obststand bildet durch die einzelnen Obstsorten ein großes *Gesicht*
- Wasserschäden unter Fenstern wirken wie *Tränen* oder Tränensäcke
- Einige aufgestapelte alte Möbel bilden in ihrem Chaos ein *Gesicht*
- Ein an einer Wand schlafender Bettler wirkt wie ein *Mund*

Wann immer ein solches Gesicht zu sehen ist, wirkt es (*Menschenkenntnis*-Probe +3 oder einfache *Empathie*-Probe) traurig, finster, sorgenbeladen oder leidend. Tränen, nach unten gezogene Mundwinkel und graue Farben dominieren. Den Helden sollte klar werden, dass etwas mit dem Gesicht nicht stimmt. Es wirkt so elend wie die Gasse selbst.

SZENEN AM RANDE: RUND UM DIE GASSE

Die folgenden Szenen können Sie einstreuen, um die bedrückende Stimmung der Rakelgasse zu verdeutlichen:

- Eine Mutter hält stille Wacht an einer Häuserwand und betet zu den Zwölfen. Sie hat eine Kerze für ihre Tochter platziert, die an zu viel Boronwein gestorben ist.
- Die Vettel *Junivera* (■ *943 BF, zahnlos, mehrere Lagen Kleidung, Kopftuch, graue Strümpfe, stets am Meckern) sitzt auf ihrem Stuhl und schimpft mit böartigen Ausdrücken auf die Rakelbande, eine Gruppe von Kindern und Halbstarken. Die Kinder haben mit alten Blechresten eine spontane Trommler-Gruppe gegründet.
- Aus einem Haus ist zu hören, wie Gatte und Zuhälter *Quin* (■ *1002 BF, gebrochene Nase, Jähzorn 7, kompetenter Boxer, erfahrener Streuner) auf seine Frau und Hübschlerin *Alindemarie* (■ *1004 BF, langsam nicht mehr so gefragt wie früher, langes schwarzes Haar, betont züchtige Kleidung außerhalb ihrer Arbeit, gute Seele, sehr rahjagläubig, durchschnittliche Hübschlerin) schimpft. Im Gegenzug verspottet sie ihn als Schlappschwanz. Der laute Streit endet mit einer schallenden Ohrfeige.
- Der Obsthändler *Mustafa Ibn Mezzek* (■ *997 BF, Tulamide, ans Mittelreich angepasste Kleidung, dichter schwarzer Schnauzbart, freundlich, liebenswert, durchschnittlicher Händler) beobachtet einen arglosen Kunden und bezichtigt ihn dann des Diebstahls. Lautstark verjagt er ihn und ruft, „alles gehe den Gardel runter, es ist eine Schande!“
- Rund um die Gasse können Boronweinsüchtige beobachtet werden. Die Garether ignorieren sie und ziehen schnell weiter.

Kleine Ampullen werden in Seitengassen, schmutzigen Hauseingängen oder einfach auf der Straße konsumiert. Die Helden können durch Beobachtung (*Gassenwissen*-Probe) feststellen, woher die Süchtigen ihre Ampullen kriegen (**Vilarts Drogenhöhle**)

- Die schlechte Laune der Anwohner ist allgemein auffällig und die Gasse verwahrlost: Unrat liegt auf dem Boden, Gebrüll und Gezanke dringt aus den Häusern, Kinder weinen.

VILARTS DROGENHÖHLE (■)

Vilart ist ein einzelgängerischer Gestaltwandler, der Boronwein verhehlt und sich als jede einzelne Person der Rakelgasse ausgeben kann. Sein Haus in der Mitte der Gasse liegt unter dem IGNORANTIA und ist nur für Leute vom Dämmerort und Süchtige oder nach seiner Fehlerware Suchende zu entdecken, genauso verhält es sich auch mit ihm selbst. Hinter dem Hauseingang führt eine schmale und steile Treppe hinauf in seine Wohnung, wo er seine Ware aufbewahrt:

- 15+W20 Ampullen Boronwein (Einkaufswert 5 D pro Dosis, Straßenverkaufswert fast 10 D pro Dosis)
- 10+W6 Traumwind-Elixiere (**WdA 64**) von Qualität C bis E, durch die Helden in Moricalas Träume gelangen können (S. 28 f.)
- Weitere Rauschmittel nach Ihrer Wahl
- 120 Dukaten in mehreren Verstecken (unter losen Brettern, in Fächern hinter Bildern etc.)

Anklopfenden erscheint er in der Gestalt einer beliebigen Person der Gasse. Sie verlangen meist nach ‚Elfenbeintraum‘ oder ‚Götterblut‘ (*Gassenwissen*-Probe +3: zwei Decknamen für Boronwein). Er lässt sie in seiner gerade gewählten Gestalt herein. Vilart zieht genussvoll ein immer Ähnliches Ritual ab:

- Er nimmt die Bezahlung entgegen und feilscht einen höheren Preis aus, so dass der Kunde etwas verpfänden muss, das ihm am Herzen liegt. Alternativ muss er erniedrigende Aufgaben erledigen: ein Geldstück sei in den stinkenden Kanal gefallen, das Vilart freundlicherweise als Bezahlung akzeptieren würde, obwohl es ja eigentlich ihm gehöre, oder Ähnliches.
- Danach quält er sie durch langes Warten und beobachtet aus einem Nebenraum mit perversen Vergnügen ihre Sucht.
- Hat er das Leid lange genug ausgekostet, übergibt er die Ware.
- Zum Abschluss behandelt er die Kunden wie Straßenköter, die "das Zeug" bloß nicht bei ihm im Haus nehmen, sondern gefälligst verschwinden sollen.

VILARTS FALL

Durch Gespräche mit den Boronweinsüchtigen, das traurige, schweigende Gesicht und ähnliche Hinweise sollte den Helden klar werden, dass hier eine Wechselwirkung zwischen Nirgendgasse und Mensch stattfindet, die es wieder auszubalancieren gilt. Vilart als Urheber muss dazu beseitigt werden.

Der Gestaltwandler hat magische Fähigkeiten, regeneriert AsP nur durch das Beobachten und Auskosten des Leids der Menschen; das ist seine Droge. Er hasst Musik, denn längere Zeit des Musikhörens verursacht Gestaltwandlern furchtbare Schmerzen. Er vermeidet Anstrengungen und Alkoholgenuß, da beides seine eigentliche Gestalt durchscheinen lässt: Die Konturen aller Gassenbewohner wechseln sich ab und verschmelzen, bis man schließlich eine grob menschliche Gestalt mit wulstiger, dunkelroter Haut erkennt. Er kann während solcher Anstrengungen außerdem nicht zaubern.

Vilart

MU 11 **KL** 14 **IN** 17 **CH** 15
FF 12 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 14

Ringen:

INI 9+1W6 **DK** H **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6(A)

Giftdolch:

INI 11+1W6 **DK** H **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+1*

LeP 38** **AsP** 40+3W6 **AuP** 40 **WS** 7

MR 6 **GS** 8 **RS** 2 **GW** 13

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (35), Gezielter Angriff / Würgeangriff (wie Schwitzkasten (**WdS** 92), Gezielter Stich

Zauber: BANNBALADIN 9, EIGNE ÄNGSTE 10, GROSSE GIER 11, HERZSCHLAG 8, HÖLLENPEIN 12, SEIDENZUNGE 9

*) Bei Schaden wirkt zusätzlich das Waffengift Kelmon (**Stufe** 5, **Wirkung** 4W6 SP und vollständige Lähmung / 2W6 SP und FF, GE, KK halbiert, **Beginn** 5 KR, **Dauer** 6 SR)

**) Das Leid eines jeden Todesopfers in seiner Umgebung lässt ihn 1W6+2 AsP regenerieren.

Ruf der Sucht: Vilart kann alle Boronweinsüchtigen der Umgegend herbeirufen, denen keine MR-Probe gelingt (1W6+4 Personen). Sie erscheinen binnen 2W6 KR. Der Ruf kostet ihn 2W6+4 AsP.

Konfliktverhalten: Vilart hält seine Tarnung so lange es geht aufrecht. Falls sie bröckelt, greift er aus dem *Hinterhalt* an und nutzt die Zauber HÖLLENPEIN und HERZSCHLAG. Vor allem aber ruft er Boronweinsüchtige herbei, die ihm helfen. Er wechselt wegen der Aufregung immer wieder die Gestalt.

Boronweinsüchtiger

Knüppel:

INI 11+1W6 **DK** N **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+1
LeP 28 **AuP** 32 **WS** 6 **MR** 3 **GS** 8

RS 1

Konfliktverhalten: Unter dem Ruf der Sucht dienen sie Vilart loyal bis zum Tod

Die Helden können im Vorfeld Boronweinsüchtige von ihrer Sucht befreien. Da diese Leute vom Dämmertor sind, ist von den Garethern zwar keine Hilfe zu erwarten, aber jeder von der Sucht Befreite ist ein Verbündeter sowie eine Person weniger, die Vilart per Ruf der Sucht zu Hilfe rufen kann (Anzahl Gerufener je -1).

Boronwein (suchterzeugend: Stufe 12 Krankheit)

Durch Zusatz von Alkohol zur Vragieswurzel wird deren berauschende Wirkung gefördert und der Boronwein hergestellt. Er bewirkt einen starken, bis zu zwei Stunden langen Rausch voll innerer Zufriedenheit, farbenfrohen Halluzinationen, Lethargie und Teilnahmslosigkeit. Danach wird eine *Selbstbeherrschung*-Probe +1 pro Rausch abgelegt. Misslingen führt zu Konzentrationsstörungen (KL, IN und FF je -2), dann Reizbarkeit (Jähzorn +4) und Unentslossenheit (MU -4). Hohe Qualität kann die *Selbstbeherrschungs*-Probe weiter erschweren, schlechte Qualität kann hingegen zum Tode führen.

Falls die Helden nicht durch eigenes Wissen (*Sagen/Legenden*-Probe +6) darauf kommen, dass Musik ihm schadet und solche organisieren, dann probt in diesem Moment die Rakelbande ihren Hit „Krach auf der Gasse“. Der Gestaltwandler leidet Höllenqualen und zeigt für einen Moment sein wahres Gesicht.

ZURÜCK INS ECHTE GARETH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gefahr ist gebannt und der Gestaltwandler besiegt. In der Gasse setzen sich vor eurem Blick erneut einzelne Aspekte zu einem Gesicht zusammen: Diesmal mutet der Obststand wie ein lächelnder Mund mit vollen Gurkenlippen und bunten Birnenzähnen an, und wie auf ein Kommando öffnen sich die beiden Fensterläden darüber und wirken wie zwei sich öffnende, freudige Augen. Selbst der gerade vor der Stadtwache über die Dächer fliehende Dieb fügt sich als Nase für einen Augenblick in dieses Bild ein.

Wenn die Helden sich vom Gesicht nun ihren Wahren Namen wünschen, wird er ihnen nun einzeln in Form von Wortketten von zufälligen Passanten zugerannt.

Die Helden könnten das Gesicht später erneut aufsuchen und ihm weitere Fragen stellen. Es kann Auskunft über Mandariels Feenreich geben, nach jeder Frage überlegt es aber einige Tage, bevor es erneut antwortet. Falls die Helden von Gargylen verfolgt werden, könnte die Gegenseite von diesem Orakel erfahren, was ihren Zeitplan um etwa 3 Tage verkürzt.

DIE ERLÖSUNG

Die letzte Hürde ist es, den *Wahren Namen* einer außenstehenden Person mitzuteilen. Hierzu muss der IGNORANTIA zeitweilig gebannt werden. Dazu gibt es folgende Möglichkeiten:

- Zaubern eines EINFLUSS BANNEN +18, 16 AsP führt zu Auflösung des Zaubers für ZfP* Spielrunden.
- Ein EINFLUSS BANNEN-Artefakt des Magiers *Radewick*, einmal oder mehrfach anwendbar und ebenfalls 7 SR wirkend. Sie werden gegen großen Gegenwert auf dem Trödelmarkt oder bei Radewick getauscht.
- Der *Minnemann* beherrscht den EINFLUSS BANNEN und wirkt ihn für W6 Spielrunden gegen einen Gefallen.
- Unter dem ARCANUM INTERDICTUM des Tempels der Sonne wird der Zauber kurzzeitig aufgehoben. Die vertrauenswürdige Person muss dann aber dort zugegen sein. Innerhalb der Zauberdauer kann man jemanden dazu bewegen, die *Wahren Namen* zu rufen. Solch eine zuverlässige Person zu finden, ist Ihren Spielern überlassen. Womöglich haben sie im bisherigen Abenteuer einen hilfsbereiten Garethr kennengelernt oder können einen Fremden *Überreden* (+7). Augenblicke nach Ablauf der Zauberdauer beginnt der IGNORANTIA jedoch wieder zu wirken und die womöglich gerade überzeugte Person hat den Namen schon wieder vergessen... und überhaupt, wen sollte sie da eigentlich rufen... und was macht sie hier am Dämmertor?

UND MORICALA?

Moricala nimmt die Leute vom Dämmertor wahr und kann an allen Nirgendgassen und Schattenpfaden angetroffen werden. Entlang der Reichsstraße kann sie im Grau der Umgebung verschwommen wahrgenommen werden oder am Dämmertor auf die Helden herabblicken. Auf dem Trödelmarkt könnte sie sich unter den Unmengen von Trödel befinden (der Verkäufer hat sie gerade in Starre gefunden und

fordert einen hohen Tauschwert). An der Rakelgasse schließlich hält sie sich an einer der Häuserwände oder an Dachgiebeln auf. Die Traumwind-Elixiere von Vilart (WdA 64) sind besonders interessant, da man mit ihnen bei Anwendung nahe Moricala auch bewusst in ihre Träume eindringen kann.

● Moricala hilft den Helden in diesem Szenario. Sie kann in den Kampf mit dem Knochenhauer oder Vilart eingreifen, sich als Tauschgegenstand auf dem Trödelmarkt anbieten und Ähnliches. Sie kann sogar die Wahren Namen der Helden am Dämmertor rufen. Wie viel oder wenig Sie auf ihre Hilfe zugreifen, ist Ihnen überlassen, die Helden sollten aber im Laufe des Szenarios Vertrauen zu ihr fassen.

ZURÜCK ZUHAUSE

Die Helden konnten der Welt der Leute vom Dämmertor entkommen. Ihre Wahren Namen werden von allen Beteiligten in kürzester Zeit vergessen, wodurch sie nicht permanent den entsprechenden Nachteil erleiden. Die Erinnerungen an die Leute vom Dämmertor werden ebenfalls langsam blässer, jedoch kann es Jahre dauern, bis ein Held seine Reise in ihre Welt inmitten Gareths gänzlich vergessen hat. Falls er nicht weiterzieht oder Alltäglichem nachgeht, sondern den Kontakt hält, so mag er ab und an in Gareth einen alten Bekannten von den Leuten vom Dämmertor erkennen und mit diesem eine Weile reden können.

AUSKLANG UND ÜBERGANG

Die Helden sollten nach diesem Kapitel wissen, dass...

- Nirgendgassen und Schattenpfade existieren
- Moricala eine Gargylin ist, die von einem tatsächlich existierenden Ort träumt und ihn sucht
- dieser Ort, Mandariels Feenreich aus dem *Märchen vom Wasserspeier*, und die Nirgendgassen und Schattenpfade in Zusammenhang stehen und sich gegenseitig beeinflussen. Sobald die Helden die Zusammenhänge kennen, können sie sie Moricala erklären. Sie wird darüber nachdenken und sich an die Fassade des Pentagontempels in Starre zurückziehen. Später kann sie als Verbündete zu den Helden stoßen. Aarbilar ist noch auf der Suche nach Wissen über die Nirgendgassen, die er im nächsten Kapitel **Schleichendes Gift** finden wird.

ABENTEUERPUNKTE

Für jedes gespielte Szenario können Sie den Helden AP und passende *Spezielle Erfahrungen* vergeben:
Die Szenarios aus **Ein erster Vorgeschmack** sind je 25 AP wert.

Das phantastische Haus in Eschenrod zu verstehen und Bericht zu erstatten, ist 100 AP und eine SE in Baukunst wert. Gleiches gilt für das Stellen Almovars (jedoch SE *Gassenwissen*).

Die Leiche aus dem Nichts über den Schattenpfad zu verfolgen ist – egal in welche Richtung – 100 AP wert, zudem erhält man die *SF Schattenpfade* bei vorhandener *Ortskenntnis* Südquartier oder Altstadt einmalig verbilligt.

Die Welt der **Leute vom Dämmertor** zu betreten, sollte mit 100 AP und einer SE in *Menschenkenntnis* oder *Gassenwissen* belohnt werden, außerdem eine einmalige Verbilligung der *SF Schattenpfade* bei vorhandener Ortskenntnis Altstadt oder Unter-Gareth.

Das **Wesen der Rakelgasse** wieder zum Sprechen zu bringen und Vilart zu stellen, ist weitere 100 AP und eine *Spezielle Erfahrung in Menschenkenntnis* oder *Heilkunde Seele* wert. Mit Ihrer Zustimmung darf ein Held den Nachteil *Wahrer Name* behalten, was ihm zusätzliche 250 AP (entspricht dem –5 GP Nachteil) bringt.

IN GASSEN UND ÄMTERN

NIERGEHDGASSEN

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Anwohner von Nirgendgassen, deren Bekannte und Verwandte, Kenner des jeweiligen Viertels, phexisches Volk, Bettler, in den Straßen arbeitende Gesetzeshüter wie Stadtgardisten und Schließer

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+3), *Sagen/Legenden* (+6)

Gegenleistungen: Einladungen zu Speis und Trank, Hellerbeträge

- "Scher dich in die Nirgendgasse" heißt es, wenn man sich jemanden fortwünscht (*wahr*).
- Nirgendgassen entstanden beim Absturz der fliegenden Festung (*falsch*) und wurden von Dämonen errichtet (*falsch*).
- Es sind Tore zwischen Gareth und der Feenwelt (**teilweise wahr**).
- Es sind unnatürlich verlaufende, verschwundene oder plötzlich auftauchende Orte (*wahr*).
- Es sind Versammlungsorte von Gargylen (*falsch*). Man sieht sie dort besonders häufig (*wahr*), weil sie finstere Pläne schmieden (*falsch*; sie werden von ihnen angezogen).
- Nirgendgassen sind Ritualplätze von Hexen (*falsch*). Besonders die sagenumwobene Desmona die Graue hütet sie (*wahr*; sie weiß um Mandariels Reich).
- Das Betreten einer Nirgendgasse kann dich in den Wahnsinn treiben (*teilweise wahr*) oder in die Niederhöhlen (*falsch*) oder in einem Feenreich verschwinden lassen (*teilweise wahr*).
- Den Ursprung kennt niemand (*teilweise wahr*; Desmona kennt ihn).

MAGISCHE FORSCHUNGEN

Quellen: Magische Forscher wie die des Zirkels der Freien Wissenschaften (ER-17, Dächer 179) oder der Grauen Gilde (MG-05)

Talenteinsatz: *Magiekunde* (+9)

Gegenleistungen: Silbertalerbeträge

- Nur wenige Gelehrte versuchen, ihnen auf die Spur zu kommen.
- Einige Nirgendgassen bestehen dauerhaft am selben Ort und haben dort einen Anker, andere sind temporär oder wechseln den Ort und scheinen ankerlos.
- Die Gassen offenbaren sich in mannigfaltiger Form: Gassen, Höfe oder das Innere von Gebäuden sind größer als erwartet, Lücken in einer Häuserfront verschwinden nach Benutzung, der Umfang von Gebäuden ergibt mehr als 360 Grad, Abkürzungen verlängern den Weg, eine Umrundung eines Hauses führt in andere Gassen, wenn man linksherum geht, als rechtsherum.
- Nirgendgassen weisen Ähnlichkeit zu magischen Nodices und Schattenpfade zu Kraftlinien auf.

BEKANNTE NIERGEHDGASSEN

Quellen: Anwohner von Nirgendgassen, deren Bekannte und Verwandte, Kenner des jeweiligen Viertels

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+6; +3 bei *Ortskenntnis*)

Gegenleistungen: Silbertalerbeträge

Unter anderem die folgenden Nirgendgassen können ermittelt und gefunden werden, teilweise werden die Helden auch dorthin geführt:

- *Dämmertor* (WS-34): Wer hindurch geht, verschwindet für immer.
- *Koboldsgang* (ER-14): Hier wird Schabernack mit Besuchern getrieben; alles voller Kobolde und Schelme.
- *Schutentrift* (SG-08): Hier geht keiner hin, der bei klarem Verstand ist. Da fressen einen die Häuser auf. Die Gasse führt in ein urbanes, agrimothisches Pandämonium voller alptraumartiger Gebäude und Gassen, die Besucher verschlingen oder zerdrücken.
- *Wiepenstieg* und *Nachtgasse* sowie *Haus Eschenroder* (ER-02): Die beiden über Kreuz laufenden Gassen treffen in der Mitte nicht aufeinander.
- *Rakelgasse* nahe *Knochenhauerhof* (WG-05): Die Gasse beantwortet manchen Besuchern eine Frage.
- *Ugdalfspark* (HB-13): Im Labyrinth verschwinden Menschen.
- *Basiliskenkron* (UG-05, Dächer 236): Ein Schwarzmarkt der übelsten Sorte in Unter-Gareth. Da sollen sogar Grolme verkehren.
- *Tante Ennas Laden* (wechselnde Orte): Wechselt seine Position und hat immer das, was man gerade sucht.

SCHATTENPFADE

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Phexgeweihte, Diebe und Einbrecher, phexisch gesinnte Personen, sehr wenige Bettler, Vertreter der Stadtgarde oder Garether Criminal-Cammer, ehemalige KGIA Agenten

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+6), *Sagen/Legenden* (+9)

Gegenleistungen: Geldbeträge im Silbertalerbereich

- Schattenpfade sind untergarethische Trollpforten, die ins Nichts führen (*falsch*).
- Es sind dämonische Sphärentore, die mit der fliegenden Festung kamen (*falsch*).
- Sie wurden von Phex erschaffen (*falsch*) und gelten dem Diebesgott als heilig (*teilweise wahr*; tatsächlich sind sie magisch, werden aber von Phexgeweihten für heilig gehalten).
- Ihre Entdeckung geht auf die Phexgeweihten zurück, die sie als Gabe ihres Herrn betrachten und das Wissen um sie hüten (*wahr*).
- Nicht Phex, sondern Boron hat sie geschaffen. Es sind Totenpforten direkt durch Borons Hallen (*falsch*).

- Start- und Zielorte weisen oft seltsame Phänomene auf (*wahr*; die Nirgendgassen).
- Sie ermöglichen einen Sprung zu einem entfernten Ort und überwinden dabei oft mehrere Hundert Schritt (*wahr*).
- Wer sie benutzt, reist durch die Feenreiche (*teilweise wahr*).

DETAILWISSEN / BENÜTZUNG

Quellen: Phexgeweihte, wenige Diebe und Einbrecher, vereinzelte Vertreter der Stadtgarde oder Garether Criminal-Cammer von Grad III und höher, ehemalige KGIA Agenten *Talenteinsatz: Gassenwissen* (+9), *Sagen/Legenden* (+12)

Gegenleistungen: Geldbeträge im niedrigen Dukatenbereich sowie Vertrauenswürdigkeit

- Sie durchziehen ganz Gareth (*wahr*), einige bleiben beständig, andere verschieben sich (*wahr*).
- Dem Schattenläufer wird bei Benutzung manchmal etwas genommen, z.B. ein Schnürsenkel, Geld- oder Schmuckstück. Phexanhänger halten dies für eine alveranische Maut. In Wahrheit ist es vorwitzigen Feenwesen geschuldet, die den Menschen auf ihrem Weg durch die Anderswelt bei 6 auf W6 etwas stibitzen.
- Um einen Schattensprung zu machen, muss man die genaue Lage und bestimmte Herangehensweisen kennen. Das kann eine bestimmte Schrittfolge sein, ein Klopffzeichen, das Rückwärtsgehen mit geschlossenen Augen, das Summen eines bestimmten Liedes, ein Hechtsprung von einem Dach oder in einen Kellerschacht, das Werfen eines Silbertalers über die linke Schulter, das Rennen gegen eine bestimmte Hauswand oder dergleichen mehr.

LEHRMEISTER FÜR DIE SF SCHATTENPFADE

SONDERFERTIGKEIT SCHATTENPFADE

Schattenpfade I-IV: Diese SF umfasst die Kenntnis von Schattenpfaden in bestimmten Stadtteilen Gareths von einem/wenigen (I) bis hin zu allen (IV).
Voraussetzungen: Gassenwissen 7/9/13/15 für Schattenpfade I/II/ III/IV, die *Ortkenntnis* des jeweiligen Garether Stadtteils

Verbreitung: 3/2/1/0 für Schattenpfade I/II/III/IV (bei Anhängern des Phex)

Kosten: je 50 AP

Anmerkung: Die Helden können in diesem Abenteuer auch Kenntnis einzelner Schattenpfade erhalten, was auch *ohne* Kauf der SF erfolgen kann.

Quellen: Die wenigen der Phexkirche nahestehenden Personen, die einzelne Schattenpfade kennen, gehen mit diesem Wissen zwar nicht hausieren, könnten es – ganz nach Phexens Geboten – gegen eine Gegenleistung aber teilen. Beispielsweise:

- Principal *Marishall dal'Patto* (*989 BF, kleiner Horasier, schlank, Perückenträger, Charakternase, verhält sich gecken-

haft, Principal des Theaters, brillanter Schauspieler, *kompetenter Informant*, *heimlicher Phexgeweihter*) vom Theater Fuchsbau (SV-27, Dächer 28), kennt eine Reihe Schattenpfade, darunter mehrere rein innerhalb seines Theaters.

- *Talimee Nebelstern* (*986 BF, Halbelfe, silberweißes Haar, blaue Augen, katzenartige Bewegungen, charmant, vollendete Einbrecherin und brillante Diebin), zu finden in ihrem *Versteck* (WS-17, Dächer 97), im *Fuchsbau* (UG-01), selten an der *Basiliskenkrone* (UG-05) oder nahe einer Patriziervilla auf Diebestour. Sie kennt eine Reihe über Gareth verteilte Schattenpfade wie Talimees Fluchtweg und hat die Keller- und Dächerbahn (S. 42) zur Perfektion gemeistert.

- *Alrike Phexgeschwindigkeit* (S. 23), zu finden am *Rathaus* (NH-23), nahe einem beliebigen Amt, Hotel mit Q7+, einer Patriziervilla oder irgendwo in Gareth unterwegs zwischen solchen Orten. Sie kennt etwa 2-3 Abkürzungen durch Gareth.

- *Vogtvikar Jereminas Torfstecher* (**Metropole 147**, *969 BF, graue Haare mit Schnauzer und Kinnbart, verschmitztes jugendliches Lächeln in den Augenwinkeln, *meisterlicher Dieb und Hochgeweihter des Phex*) aus dem *Tempel in den Schatten* (SG-11) kennt das *Silberne Dreieck*, den *Nimmerschlund* und einige Pfade im Südquartier.

Gegenleistungen: Die in diesem Kapitel beschriebenen (phexischen) Aufträge, Hilfe bei Einbrüchen, Schutz vor Unterweltbanden, hohe Bezahlung (weit zweistellige Dukatensummen)

Die folgenden Schattenpfade können den Helden (durch Erwerb der SF oder Einzelinformationen) bekannt gemacht werden:

- Der *weißblaue Pfad* führt vom Hintereingang des Blauen Hauses (Gildenhaus der Kurtisanen, AV-11, Dächer 93, bestimmtes Klopffzeichen als Einstieg) in eine Lagerkammer des *Weissen Hauses* (Zunft haus der Bäckerzunft, AV-16, Dächer 88; beide Arme voll Gebäck gegen eine Wand rennend).

- Die *Keller- und Dächerbahn* ist eine Aneinanderreihung von Schattensprüngen zwischen Kellern, Orten in Unter-Gareth, hohen Dächern Alt-Gareths und des Südquartiers. Wer ihn das erste Mal benutzt, landet am nächsten Sprungort und verfehlt meist das Zeitfenster, das ihm bleibt, um bestimmte Ziegeln zu berühren, Bewegungen zu machen oder Laute von sich zu geben, wodurch er zum nächsten Sprungpunkt gelangen würde. Nur die meisterlichsten Schattenläufer beherrschen die komplexe Choreographie aus Tanzschritten, Liedfetzen und Tierlauten, Hechtsprüngen und Gesten, die es braucht, um diesen Schattenpfad in seiner Gänze zu durchwandern; und nur sie wissen, dass er einen großen Ring etwa entlang der Stadtmauern Alt-Gareths darstellt.

- Die *Reichsstraße* vom Aquädukt (ER-15) zum *Knochenhauerhof* (WG-05) ist ein großer Schattenpfad mit mehreren Zugängen (S. 36).

- Das *Silberne Dreieck* führt von den drei großen Phextempeln aus in den *Fuchsbau* (UG-01). Mehr hierzu siehe Dächer 230 ff.

- Der *Nimmerschlund* führt von einem Kohleschacht zu wechselnden Orten und transportiert keine lebenden Wesen (S. 29).

● *Talimees Fluchtweg* beginnt nahe der *Schänke zur Tribüne* (AV-13) und führt zum *Dämmertor* (WS-34). Mehr dazu siehe S. 21.

● Der *Lichtpfad* führt von der Kuppel des *Tempels der Sonne* (VV-09) in den *Ugdalfspark* (HB-13). Mehr dazu siehe S. 95.

NIRGENDGASSEN UND SCHATTENPFAD E IN REGELN

Nirgendgassen sind ein magisches Phänomen, das analysiert werden kann. Wie bei Kraftlinien ist die Matrix erst schwer zu erkennen (Proben +10, je neu erkannte Nirgendgasse um 2 Punkte bis +0 erleichtert).

Intensitätsbestimmung +2 (WdA 172 ff.)

1 ZfP* / 1 LkP*: hier wirkt Magie

3 ZfP* / 1 LkP*: *sehr viel* Magie

7 ZfP* / 2 LkP*: Die Magie ist alt und erneuert sich selbst. Sie wird zu einem lokalen *Anker* hin stärker (stabile Nirgendgasse) bzw. ähnelt einer Kraftlinie (Schattenpfad).

12 ZfP* / 7 LkP*: Die Magie wirkt auf den Raum, ändert ihn mit Hilfe des Limbus (Nirgendgasse) und verbindet die Nirgendgassen über diesen (Schattenpfad).

Strukturanalyse +10 (WdA 173 ff.)

1 ZfP* / 1 LkP*: Die Zauberwirkung beeinflusst den Raum und hat etwas mit dem Limbus zu tun.

4 ZfP* / 1 LkP*: Feen-Repräsentation, permanenter Zauber

8 ZfP* / 3 LkP*: Merkmale *Limbus* und weitere je nach Ort/Pfad; Anzahl Zauber je nach Ort/Pfad

13 ZfP* / 8 LkP*: Wirkende Zauber je nach Ort/Pfad; die Muster weisen den Weg zum Anker (Nirgendgasse) bzw. lassen den Auslöser für den Schattensprung erkennen (Schattenpfad)

19 ZfP* / 14 LkP*: Zusammenhänge zwischen einzelnen Nirgendgassen werden offenbar: Kraftfäden führen durch Häuser und Straßen als Schattenpfade zu weiteren Nirgendgassen, aber teilweise auch zu einem zentralen Ankerartefakt, das mit sämtlichen Nirgendgassen verbunden ist. Für temporäre Nirgendgassen ist der Anker ausschließlich dieses zentrale Artefakt, für stabile gibt es zusätzlich einen lokalen Anker.

Kraftlinien

Das Geflecht der Schattenpfade zwischen den Nirgendgassen ähnelt dem von Kraftlinien. Zauber mit Merkmal *Limbus* sind entlang von Schattenpfaden um 1 erleichtert, direkt an Nirgendgassen um 3. Schattenpfade verlaufen im Gegensatz zu den meist harmonischen und mächtigen Kraftlinien subtiler und chaotischer: Es sind feine Linien, die sich ent-

lang der Rissstellen im Putz von Häuserwänden und zwischen den Ritzen von Dachziegeln und Pflastersteinen hindurchziehen. Eine Verfolgung per OCULUS verlangt etwa alle 10 Schritt eine *Sinnenschärfeprobe* +7, erleichtert um die ZfP*.

Bannung

Mit Antimagie können Nirgendgassen und Schattenpfade **zeitweilig** in ihrer Wirkung behindert werden. LIMBUS VERSIEGELN +13, 15 AsP hebt viele Effekte der Nirgendgassen sowie die Bewegung per Schattenpfad auf. Zauber wie ILLUSION AUFLÖSEN (+10, 8 AsP), EINFLUSS BANNEN (+18, 16 AsP) oder DÄMONENBANN (+18, 19 AsP) heben einzelne Aspekte auf.

Die Liturgien ARCANUM INTERDICTUM und PRAIOS' MAGIEBANN unterdrücken die Wirkung von Nirgendgassen und den Transport über Schattenpfade.

Eine dauerhafte Vernichtung der Nirgendgassen kann durch Zerstörung ihres Ankers mit DESTRUCTIBO +24 und 30-300 AsP je nach Größe erreicht werden. Bei Zerstörung einer Nirgendgasse ist es Meisterentscheidung, ob damit verbundene Schattenpfade ebenfalls vernichtet werden, sich verlagern oder wie gehabt bleiben.

MORICALA

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Nachtschwärmer, Bettler, Anwohner von Nirgendgassen, wenige Gargyle, Anwohner und Kenner der Dämonenbrache wie Schmuggler der Unterweltbande der Tobrier (**Metropole 131**), *Helke Borgian* (Eulen-Hexe, Heilerin, sammelt Kräuter nahe der Dämonenbrache) aus dem *Hexenkessel* (SG-05, **Dächer 162**)

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+6)

Gegenleistungen: Geldbeträge vom Heller- bis Dukatenbereich, Beschaffung von Kräutern, Tieren oder Paraphernalia, Unterstützung bei Verbrechen, ein kleines Sikaryanopfer für die Gargyle

● Sie ist nur nachts unterwegs (*teilweise wahr*; üblicherweise), denn sie ist ein versteinertes Gespenst und spukt als ruhelose Seele durch Gareth (*falsch*).

● Moricala ist eine Ifirnheilige (*falsch*), ein verfluchtes Kind (*falsch*) oder ein Zauberwesen, das seine Rückverwandlung herbeisehnt (*falsch*).

● Sie ist ruhelos wegen eines Dämonenpaktes (*teilweise wahr*) oder weil sie einem Schwarzmagier dient (*teilweise wahr*; einst diente sie Balphemor).

● Sie sucht nach ihrer Seele (*falsch*) oder ihrer Heimat (*wahr*; sie weiß es aber nicht).

● Moricala zieht nach einem undurchschaubaren Plan in der Stadt umher (*wahr*) und wird immer wieder an den gleichen Gebäuden gesehen (*wahr*).

- Sie hinterlässt auf ihren Wanderungen eine Spur aus toten Tieren (*wahr*) und Kindern (*falsch*), denn sie ernährt sich von rohem Fleisch und Blut (*wahr*).
- Sie steht unter dem Schutz (*falsch*) oder der Beobachtung (*wahr*) der Garether Gargyle und ist selbst ein solcher (*wahr*), jedoch keiner Gruppierung zugehörig (*wahr*).
- Sie kam nach dem Jahr des Feuers aus der Dämonenbrache nach Gareth (*wahr*).
- Moricala wurde in der vergangenen Nacht gesehen (*wahr*; nahe einer Nirgendgasse oder entlang eines Schattenpfades, bei 1-5 auf W6 ist sie bereits weitergezogen, ansonsten noch dort anzutreffen).
- Sie wurde oft am Pentagontempel gesehen, zuletzt aber immer seltener (*wahr*).
- Details aus der Beschreibung Moricalas (siehe Kapitel **Aus Fleisch und Stein**, S. 16) (*wahr*)

MORICALAS UNTERSCHLUFF (DACHKAMMER DES PENTAGONTEMPELS)

Quellen: Geweihte des *Pentagontempels* (TH-30, **Dächer 71**), speziell Scholar Godrik (*1020 BF, schüchtern, unauffällig, verrichtet oft niedere Arbeiten im Tempel mit großer Freude, nicht mit großer Klugheit gesegnet, *unerfahrener Scholar der Hesinde, kompetenter Bildhauer*)

Gegenleistungen: Godrik würde gerne das Gesicht eines stattlichen Helden oder einer hübschen Heldin in Stein meißeln.

Im Pentagontempel dient der Scholar *Godrik*. Ihm ist aufgefallen, dass ein steinernes Mädchen mit Schwanenflügeln an der Außenfassade manchmal eine andere Pose einnimmt als tags zuvor. Hört er die Helden z.B. mit einer Geweihten über Gargyle oder das im Traum erscheinende Wesen reden, berichtet er, was er weiß. Er zeigt den Helden die Dachkammern, die (auch regeltechnisch) nicht zum geweihten Teil des Tempels gehören. Er hält sich viel hier auf und arbeitet an Skulpturen.

Es fällt auf, dass sie fast rattenfrei und die Außenfassade nur wenig von Taubendreck beschmutzt sind. Godrik vermutet, das Steinmädchen halte sie fern. Tatsächlich ernährt Moricala sich von den Tieren.

● Eine der Dachkammern wurde oft von Moricala frequentiert. Hier liegen die Knochen zahlreicher Ratten und Tauben verteilt, die Moricala verspeist hat. Einige davon sind angespitzt und wurden benutzt, um kryptische Linien und Punkte ins Gebälk zu kratzen. *Magiekunde- oder Götter/Kulte*-Proben weisen weder auf magische Symbole noch auf Göttersymbole hin.

● Die verspeisten und blutentleerten Kadaver der Kleintiere weisen (*Magiekunde-, Sagen/Legenden- oder Götter/Kulte*-Probe) auf Vampirismus oder Dämonenpakte hin, erst ab 7 TaP* ist auch bekannt, dass Gargyle ebenfalls Sikaryan benötigen.

● Die *Ortskenntnis* von mindestens zwei Stadtteilen Gareths oder eine *Geographie*-Probe +9 lassen den Rückschluss zu, dass man eine stilisierte, unvollständige Garethkarte vor sich hat.

● Es handelt sich um Moricalas bisher abgegangene Wege: Die Linien sind Schattenpfade, die markierten Punkte Nirgendgassen.

● Viele Nirgendgassen und Schattenpfade sind eingezeichnet

● Mit dieser ‚Karte‘ ist es möglich, Moricala gezielt zu suchen: Jeder markierte Punkt lässt sich über eine langfristige *Orientierung*-Probe (10 TaP* bei 1 Stunde Dauer je Probe) ausfindig machen. Hat man ihn einmal gefunden, ist keine weitere Probe mehr nötig.

MAGISCHE ANALYSE MORICALAS

Falls die Helden keine Fähigkeiten zur magischen Analyse aufweisen, können Sie auf die Kontaktfrau zum Informationsinstitut Rommily's *Gilara von Horsen* (*1008 BF in Darpatien, schneeweiße Reiserobe mit silbernen arkanen und Praios-Symbolen, spitzer Hut mit breiter Krempe, mondsilberner Stirnreif, Lieblingsnichte der Erzmagierin Racalla von Horsen-Rabemund, praiosgläubig und wahrheitsliebend, in Rahja-Dingen sehr unbedarf und schüchtern, stolz auf ihre adlige Herkunft, Arroganz 8, Spielsucht 8) zurückgreifen, die von der *Akademie der Magischen Rüstung* (TH-24, **Dächer 69**) oder anderen magischen Stellen in Gareth vermittelt werden kann. Intensitätsbestimmungen kosten wenige Dukaten, Strukturanalysen etwa 10+ D.

Analysen mit karmalen Mitteln (z.B. Blick der Weberin) sind im Hesindetempel möglich.

Intensitätsbestimmung +2 (WdA 172 ff.)

1 ZfP* / 1 LkP*: hier wirkt Magie (normal für Gargyle)

3 ZfP* / 2 LkP*: viel Magie (Hinweis auf magisch aktiven Gargyl)

Strukturanalyse +4 (WdA 173 ff.)

4 ZfP* / 1 LkP*: Feen-Repräsentation, aber auch dämonische Einflüsse

8 ZfP* / 3 LkP*: Merkmale *Herbeirufung und Dämonisch* (*Asfaloth*) und ein minder Pakt erkennbar

DAS FEENREICH IN DEN TRÄUMEN

Quellen: Archive wie das *Stadtarchiv* (NH-22), das der *Madaburg* der Draconiter (NH-38) oder des *Pentagontempels der Hesinde* (TH-30, **Gassen 71**), Bibliotheken der Akademien *Schwert und Stab* (SV-09, **Dächer 14**) oder *Magische Rüstung* (TH-24, **Dächer 69**)

Talenteinsatz: *Sagen/Legenden* (+9), *Geschichtswissen* (+12)

Gegenleistungen: passables Auftreten (SO 7+) und Etikette-Probe sowie Bezahlung/Spende im niedrigen Dukatenbereich

Wenn die Helden nach Hinweisen über die Welt im Traum oder Nirgendgassen suchen, können sie auf das *Märchen vom Wasserspeier* stoßen, das die Geschichte Mandariels und Gargols beschreibt und Hinweise auf den Zusammenhang zu den Nirgendgassen und Schattenpfaden gibt:

»In einem Reich aber, das von Gareth nur einen Katzensprung und Falkenflug entfernt ist und doch weiter weg als die entferntesten Inseln, herrscht der fuchsschnäuzige Feenkönig Mandariel. Der luchsäugige Gagol hütete das Reich in seinem Namen und berichtete Mandariel, wie die Elfen in den Wäldern Städte bauten und wie Gareth besiedelt wurde.

Da überkam ihn die Neugier und er wollte in die Stadt der Menschen reisen. Sein Reich aber wollte er nicht unbewacht lassen. Da rief er seinen treuen Diener Gagol zu sich. Und der König sprach:

„Bleibe hier und wache, bis ich wiederkomme.“

Gagol aber ging ihm nach in die Menschenwelt, denn er war neugierig. Als er aber zurückschleichen wollte, da erwartete ihn der König bereits am Feentor. „Bleibe hier, habe ich gesagt“, donnerte er.

„Von nun an soll dir unser Reich verwehrt sein, Gagol!“

So wurde Gagol, der Steinerne Wächter, aus dem Feenreich ausgestoßen, und seine Nachfahren leben noch heute unter uns. Sie tarnen sich inmitten steinerner Figuren und Wasserspeier und trachten uns Menschen nach dem Leben. Denn böse und wirr ist ihr Geist geworden, von Gagols verdorbenem Samen, so dass sie uns Menschen dafür bestrafen wollen, was ihnen Gagols törichte Neugier einbrachte.

In seinem Zorn aber zersplitterte Mandariel Teile seines eigenen Reiches und warf sie Gagol als schmerzliche Erinnerung hinterher in die Menschenwelt. Und sie rissen Narben in den steinernen Leib des Ausgestoßenen und wurden zu den Nirgendgassen, doch für die Menschen begannen damit die Dunklen Zeiten. «

—Das Märchen vom Wasserspeier, Autor unbekannt

KAPITEL 2

– SCHLEICHENDES GIFT



ROSTHAUTS UND MARMORKLAVES VORGEHEN

Während die Helden Nachforschungen angestellt haben, hat nun auch Aarbilar den Zusammenhang zum Feenreich Mandariels erkannt und erfahren, dass in den Katakomben des Pentagontempels ein Buch namens *Porta AithERICA* mit Anmerkungen von *Desmonas* Lehrmeisterin *Servena* liegt. Er stiehlt dieses Buch und beschwört die dämonische Suchpräsenz namens *Zeyat-Dimach*, die er aus Galottas Zeiten kennt und zur Erkundung des Geflechts der Nirgendgassen und Schattenpfade einsetzt. Der Dämon hinterlässt dabei zerstörerische Spuren, liefert Aarbilar aber, was er benötigt. Zum Ende des Kapitels gewinnt er Erkenntnisse um den zersplitterten Zustand der Globule, die Wechselwirkung zwischen dem Feenreich und Gareth, zu den neun Wachtürmen der Gagolschwingen sowie zur Tatsache, dass ein zentrales Artefakt existieren muss. Er beginnt, den Dämon nach dem Artefakt und den Turmzugängen suchen zu lassen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden werden zunächst durch die Hesindekirche angeworben, um einem Einbruch in die Katakomben unter dem Pentagontempel nachzugehen. Sie erforschen den Weg, über den Aarbilar sich Zugang zum Buch geschaffen hat, müssen Gefahren überwinden, erhalten aber auch Informationen über den Dämon. Kurz darauf beginnt Aarbilar Suchpräsenz ihren Dienst zu verrichten und die Helden mit zerstörerischen Hinterlassenschaften zu konfrontieren: Sie müssen allorts Beschädigungen und seltsame Phänomene bekämpfen, und erkennen, dass vor allem Nirgendgassen, Schattenpfade und deren Umgebung Opfer der Auswirkungen werden. Die Reihenfolge der Szenarien ist variabel und es ist denkbar, dass Ihre Helden noch damit beschäftigt sind, Nirgendgassen in ihrer ursprünglichen Form aufzusuchen, während andere bereits dämonisch heimgesucht werden. Der Übergang dieses und des vorherigen Kapitels ist also fließend. Die Helden kommen dem Dämon langsam auf die Spur und können Informationen über seine Schwächen erhalten, um ihn zu bekämpfen.

DAS GESTOHLENE BUCH

In diesem Abschnitt erkunden die Helden im Auftrag der Hesindekirche einen Bibliothekstrakt in den Katakomben des Pentagontempels, der verwüstet aufgefunden wurde. Sie verfolgen die Spuren des Eindringlings, der zahlreiche Fallen hinterlassen hat, bis unter ein Bruchstück der Fliegenden Festung. Dort finden sie die Reste einer Dämonenbeschwörung. Sie erkennen, dass...

- der Eindringling ein Schwarzmagier war.
- er das Buch *Porta Aitherica* gestohlen hat.
- er einen Dämon aus Agrimoths Domäne beschworen hat, der zur Analyse und Suche nach magischen Mustern eingesetzt wird, dabei aber Zerstörungen hinterlässt.
- der Dämon mächtig ist, aber auch Verwundbarkeiten hat, die eventuell noch unklar sind (bestimmte Alchimica, Luftmagie, Anziehung durch Artefakte).

EINLEITUNG

HINTERGRUND

Aarbilar hat herausgefunden, dass (und wo) eine Abschrift des Buches *Porta Aitherica* in den Katakomben des Pentagontempels aufbewahrt wird, die von *Desmonas* Lehrmeisterin *Servena* kommentiert wurde. Er hofft, dort fehlendes Wissen über die Beschaffenheit der Nirgendgassen und Schattenpfade und deren Verbindung zum Feenreich Mandariels zu finden. Durch seine Kenntnisse als Schatzsucher im *Gesplitterten Berg* (DB-01), die *Wurzeln des Berges*, einen Schattenpfad und einen magischen Durchbruch von einer uralten Brillantzwergenhammer aus gelangt er unterirdisch bis zu den Katakomben des Pentagontempels. Durch die Zauber DESINTEGRATUS und HARTES SCHMELZE schaffte er sich einen Zugang, stahl das Buch und verließ die Katakomben auf dem gleichen Weg. Um sich Zeit zu erkaufen, hinterließ er einige Überraschungen für Verfolger, die sicher nicht ausbleiben würden.

Im Buch beschreibt *Servena* Mandariels Feenreich und die Kristallkugel als Herz der Nirgendgassen. In Kombination mit den Ergebnissen des Zeyat-Dimach hofft Aarbilar, einen Weg zu finden, den gesplitterten Zustand des Feenreichs gegen Gareth zu wenden.

PORTA AÏTHERICA - SERVENAS FASSUNG

Der 280-seitige Folio von *Onithios von Teremon* (etwa 100 v. BF) lagerte unter der Registernummer #7.251 in den Katakomben des Pentagontempels, bevor Aarbilar ihn stahl. Es handelt sich um ein legendäres Werk über Sphärenreisen und Globulen, Feenwelten, die Niederhöhlen, den Aufbau der Sphären und ähnliche Themen, einige davon sehr gefährlich und deshalb im Pentagontempel sicher verwahrt. Der Wert in Fachkreisen beträgt bis zu 1.500 Dukaten.

Das hiesige Exemplar war ein Jahrhundert lang im Besitz von *Servena*, einer Hexe der Schwesternschaft des Wissens und Lehrmeisterin *Desmonas*. Sie hat es ausführlich kommentiert und um ihre Erkenntnisse zu den Nirgendgassen Gareths, den Schattenpfaden und dem Feenreich Mandariels erweitert. Schließlich brachte sie es als Testament für zukünftige Hüterinnen der Kugel in den Pentagontempel.

Mehr und Regeltechnisches zum Buch siehe **WdZ 79**.

Die Hesindekirche fand den Refardeons-Bibliothekstrakt am Morgen völlig verwüstet vor. Sofort verriegelten die Geweihten den Bereich und holten Hilfe. Magistra *Chrysallia Stoorrebrandt* (*992 BF, *Gut Aussehend*, selbstsicherer Blick, arrogant, intelligent, akkurat gekleidet) kümmert sich um die Suche nach Recken, die die Bibliothek untersuchen. Nach der Anwerbung werden die Helden zum Trakt geführt und sollen herausfinden, was geschehen ist.

Die Helden sind im Rahmen z.B. der Nachforschungen zu Moricala am Pentagontempel als vertrauenswürdige Recken aufgefallen oder werden von einer Organisation wie der GCC an die Hesindekirche weiterempfohlen.

Die Hesindekirche wendet sich im Vertrauen an die Phexkirche, denn jemand muss in die Bibliothek eingedrungen sein. Die Helden werden als Spezialisten weiterempfohlen. Es werden 50 Dukaten dafür gezahlt, die Hintergründe aufzudecken. Zusätzlich stellt *Chrysallia* den Helden bei gutem Erfolg ein Stück aus den Schätzen des Traktes in Aussicht.

UNTER DEM PENTAGONTEMPEL

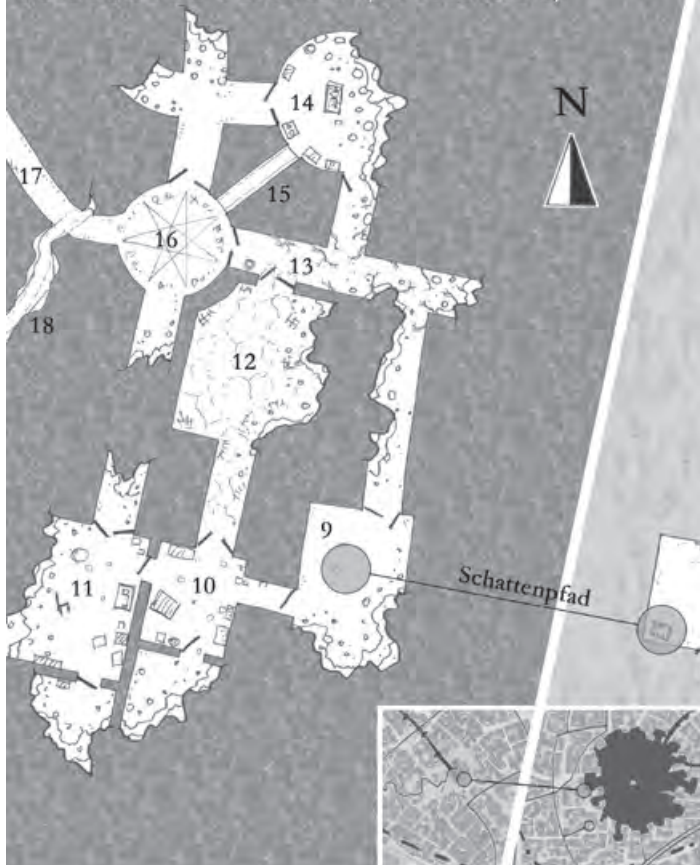
In diesem Teil des Gewölbes müssen die Helden dahinter kommen, was geschehen ist, ob etwas (und was) gestohlen wurde und woher der Eindringling kam.

ZUGANG UND EINGANGSRaum (I)

Bis hierhin werden die Helden geführt. Der Trakt liegt im Westen in den tiefsten Bereichen der Katakomben, wo die warme, trockene Luft gut für den Erhalt der wertvollen Bücher ist. Eine schwere Eichenholztür trennt ihn von den restlichen Katakomben. Die Geweihten fanden diese heute Morgen wie üblich verschlossen vor, dahinter war aber alles verwüstet. Seitdem halten sie die Tür verschlossen. Es gibt keine weiteren Zugänge zu dem Bereich. Während die Helden den Trakt durchforschen, warten *Chrysallia* und mehrere Geweihte hier.

Die Geweihten helfen gerne durch einen GLÜCKSSEGEN oder SCHUTZSEGEN. Als Unterstützung kann Ihre Gnaden *Glarike Walbirga Stippensten* (*1004 BF, Sveltalerin rothaarig, Sommersprossen, Lachfalten, groß, untersetzt, kompetente Hesindegeweihte) die Helden begleiten. Mit dem BLICK DER WEBERIN hilft sie beim Aufspüren von Aarbilar's Fallen.

LABYRINTH UNTER EINEM TRÜMMER DER FLIEGENDE FESTUNG (WESTSTADT)



Katakomben des Pentagontempels (Ausschnitt)



Walbirga

Orknase

INI 11+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK N

LeP 32 AuP 34 KaP 29 WS 7 MR 7

GS 7 RS 2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (11), Wuchtschlag, Niederwerfen; Liturgiekenntnis (Hesinde) 10

Liturgien: 12 Segnungen (I), Phexens wunderbare Verständigung (II), Aura der Form, Blick der Weberin, Hesindes Fingerzeig (III)

Konfliktverhalten: Schlägt Feinde der Ordnung mit Wuchtschlägen ihrer Orknase nieder



Sordul, der Säuredämon, niederer Dämon und Diener Mishkharas

Aarbilar hat zusätzlich zu seinen Fallen und den Verwüstungen auch einen Sordul beschworen, der immer noch aktiv ist. Überall sind Spuren von Säure. Folgt man ihnen (*Fährtensuchen*-Probe), findet man den Dämon, ansonsten findet er die Helden. Er ist menschenähnlich (zwei Arme, zwei Beine und ein Kopf) und von blauem, ätzendem Schleim umgeben. Er wurde von Aarbilar gerufen, um wahllos Bücher und Inventar zu vernichten und kann sich überall im Trakt aufhalten.

GÄNGE UND BIBLIOTHEKSRÄUME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Gewirr aus Gängen und Räumen in diesem Bibliothekstrakt ist mit Bücherregalen vollgestellt. In ihnen und auf dem Boden um euch herum liegen zersetzte Bücher. Aus einer zerbrochenen Kanope fließt eine zähe Masse, die einmal eine uralte und unersetzliche Schriftrolle gewesen sein mag. Wer immer die Bibliothek verwüstet hat, hat ganze Arbeit geleistet.

Beschwörung: +6

Krallen:

INI 12+W6 AT 12 PA 8 TP 2W6+2* DK N

Biss:

INI 12+W6 AT 16 PA – TP 1W6+8 DK H

LeP 40 AuP – WS – MR 6 GS 10

RS 3 GW 10

Beherrschung: +4

*) Bei Angriffen gegen den Leib. Alternativ entweder drei Punkte RS bei nichtmetallischen, nichtmagischen Rüstungen oder Zerstörung der Holzteile einer Waffe. Gegen Stein und Metall ist die Säure wirkungslos.

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (12), Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte (mittel; schwer gegen Peraine), Folgeschaden (Säure), Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt), Immunität (Gifte, Krankheiten), Paraphysikalität I, Rege-

neration im Limbus I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Verständigung), Resistenz (profane Waffen)

Konfliktverhalten: Er kämpft bis zum Ende.

Der Sordul kann sich in Länge und Breite strecken, um eine ätzende Wand von 4 Rechtschritt zu bilden, die sich blitzschnell (GS 18 für 3 KR) durch die Gänge der Bibliothek bewegt. Sie greift jeden im Gang mit AT 18 an und verursacht alle Wirkungen des Krallenangriffs auf einmal (2W6+2 TP, RS -3, Waffenzerstörung). Dem Angriff kann nur per *Ausweichen* oder *Schildparade* entgangen werden.

AARBILARS FALLEN (A BIS E)

An mehreren Orten hat Aarbilar APPLICATUS-Fallen platziert:

● Mehr zu Falle **A** finden Sie unter **Refardeonssaal** (2) (S.49)

● In einer Wand (**B**) steckt ein Splitter aus der fliegenden Festung. Aarbilar hat ihn mit einer ECLIPTIFACTUS-Variante (10 ZfP*) verzaubert, die mehrere Schattenkrieger heraufbeschwört. Wird der Splitter berührt, bewegt oder fällt ein menschlicher Schatten auf ihn, wandert ein Schatten vom Splitter ausgehend die Wand entlang, teilt sich mehrfach und nimmt an verschiedenen Stellen im Gewölbe Menschengestalt an. Die insgesamt sieben Schatten greifen für 3W6 SR immer wieder aus dem Hinterhalt an.

Der Zauber mag ein Fehler gewesen sein, denn sollten die Helden alle Kämpfer vernichten, verliert Aarbilar seinen eigenen Schatten und wird ihn in diesem Abenteuer nicht mehr zurückerhalten. Er hat dadurch ein auffälliges Merkmal, wenn man später nach ihm sucht und geht vorsichtiger vor. Werfen Sie seinen Zeitplan um etwa 3 Tage zurück. Liturgien wie DARADORS BANN DER SCHATTEN oder LICHT DES HERRN können mehrere Schattenkämpfer vernichten (die LkP*+10 von den ZfP* des Zaubers abziehen), und auch ein massenhaftes Entzünden von FLIM FLAM und Fackeln kann den Fluchtweg in die Schatten verbauen.

Schattenkämpfer

Schattenschwert:

INI 11+1W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+4	DK N
LeP 36	AuP -	WS -	MR 13	GS 10
RS 5				

Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Hinterhalt (10), Wuchtschlag

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I (0)

Konfliktverhalten: Die Schatten greifen aus dem Hinterhalt an. Sind mehr als vier vernichtet, fliehen sie in den nächsten Schatten und lösen sich auf

● In einem Regal (C) steckt ein auffällig hervorstehendes Buch, das bei Berührung einen GRANIT UND MAR-MOR (8 ZfP*) auslöst, der die berührende Person für mehrere Wochen versteinert. Bei allzu rabiater Bewegung durch den Gang fällt es bei gescheiterter *Körperbeherrschung*-Probe

heraus. Falls der Held per *Ausweichen* dem Buch entgeht, geschieht nichts, greift er aber das Buch (**FF-Probe**), wirkt der Zauber auf ihn.

● Mehr zu Falle **D** finden Sie unter **Lesesaal** (6) (S. 50)

● Mehr zu Falle **E** finden Sie unter **Durchbruch** (7) (S. 50)

Platzieren Sie nach Belieben weitere APPLICATUS-Fallen.

In der Nähe der Fallen liegen leere Fläschchen mit wenigen Tropfen Zaubersant (WdA 74) darin. Aarbilar verwendete sie beim Diebstahl, um genügend astrale Kraft zu haben. Sie können die Helden auch eine oder mehrere unbenutzte Flaschen (Wirkung D), die unter Regale gerollt sind, finden lassen.

REFARDEONSSAAL (2)

Benannt nach Refardeon, dem Hesinde-Schutzheiligen der Schreiber, beherbergt der Hauptsaal des Bibliothekstraktes hunderte Bücher. Momentan liegen alle durcheinander und wurden zerfetzt.

Das Pandaemonium

Bei Betreten wird eine APPLICATUS-Falle (**A**), ein PAN-DAEMONIUM (13 ZfP*) ausgelöst: Die in den Regalen liegenden Bücher schnappen wie geifernde Mäuler nach den Helden, die Buchstaben der im Raum verteilten Seiten formen sich zu morastigen Strudeln im Boden, und aufgerollten Schriftrollen wickeln sich um Arme und Beine und packen die Helden.

In den Bücherregalen

Folgende Bücher und Funde enthält der Raum neben hunderten Vademeca, Brevieren und geschichtlichen Texten:

● eine erweiterte Version des *Almanachs der Wandlungen* (#15.442)

● ein Exemplar von *Astrale Geheimnisse* (#8.237)

● eine Sammlung aller drei Bände des *Groszen Paramanthus* (#6.256) und Erweiterungen dazu (#6.256 I-XXIX)

● Das Buch *Porta Aithetica* (#7.251) **fehlt!**

● Zahlreiche Tiegel Schutzpaste für 70 Bücher (Gemisch aus Wermut und Sansaro), 12 Anwendungen Sansarosud, der einen Tag lang vor Ansteckung mit Krankheiten schützt

TINTENLABOR (3)

In diesem Raum, der wie eine alchemistische *Hexenküche* eingerichtet ist, wird an Geheimtinten geforscht.

Allerlei Tinten

● Eine *Geheimtinte* (WdS 36) ist nur in der Umgebungswärme *Khomglut* sichtbar (#14.230 III).

● Eine weitere wird nur in Kontakt mit Pottasche sichtbar (#14.230 XI).

● Zwei Tinten stammen aus Festum und sind experimentelle Flüssigartefakte: Die eine macht alles mit ihr Geschriebene per MEMORANS für den Schreiber unvergänglich und reicht für 5 Buchseiten (#17.822).

● Die andere lässt das Geschriebene wenige Augenblicke nach Vollendung für 1 SR wie ein MENETEKEL in flammenden Lettern erscheinen und reicht für 7 große Worte (#16.995).

● Etwas *Zauberkreide* (#17.054; **WdA 73**) neueren Datums **fehlt!**

UTENSILIENRAUM (4)

Die Regale dieses Raumes enthalten Schreibwerkzeuge verschiedenster Epochen, Schreibtafeln, uralte steinerne Trolldtafeln, Tierhäute und Papyrus aus Schilf. Einige besonders wertvolle Gegenstände:

● Eine semipermanent, einmal täglich 1 SR lang schreibende *magische Feder*. Sie sucht sich das nächste Stück Papier und notiert nach dem Auslösen (zweimal Klatschen) alles, was in Hörweite gesagt wird (#9.765).

● Ein *Zauberhafter Leitfaden* des Syronius über die Geschichte Gareths (#17.544; 1 Ladung, 300 D): Durch Blättern aktivierte MEMORANS-Applikationen geben dem Leser je ZE eine Spezielle Erfahrung auf *Geschichtswissen* (maximal bis TaW 12).

● Eine bei Entzünden bläulich leuchtende Laterne (#10.067; 5 Ladungen, 150 D): In ihrem Schein (5 Schritt Umkreis) wirkt ILLUSION AUFLÖSEN und PENETRIZ-ZEL. Wird sie entlang eines Schattenpfades eingesetzt, zeigt sie nicht, was hinter der beleuchteten Wand zu sehen ist, sondern was hinter *irgendeiner* Wand entlang des Schattenpfades geschieht. Dabei wählt sie stets eine Wand mit Menschen dahinter.

● Ein magisch geschütztes *Schmuckkästchen* (#15.212) **fehlt!**

КАНОРЕПКАММЕР (5)

Vollgestellt mit tönernen Gefäßen verschiedener Größen und relativ unbeschädigt geblieben. Hier lagern viele versiegelte und nie geöffnete Kanopen aus Summrischer und echsischer Zeit, die größtenteils nur noch zerfallene Masse enthalten, unter denen sich aber auch mancher Schatz verbirgt.

Einige Gefäße

● Herzstück der Sammlung ist eine über die Regale verteilte, nicht vollständige Teilkompilation des Codex Sauris (#2.678 I-CXXIII) in zahlreichen Schriftrollenhüllen, die UNBERÜHRT VON SATINAV sind

● Zwei der Gefäße sind Phiolen der Wahrung (#14.222 und #11.456, **WdA 116**)

● Drei Kanopen enthalten Zauberpapyri (einmalige AR-CANOVI-Spruchspeicher mit je einer Ladung), die bei korrektem Vorlesen (Ur-Tulamida) einen Zauber auslösen: OCULUS (10 ZfP*; #6.991), der zum Aufspüren von Aarbilar's Fallen oder dem Verfolgen von Schattenpfaden verwendet werden kann; PENTAGRAMMA (13 ZfP*; #8.005), zu dem ein auf eine große Rolle gezeichnetes Pentagramm gehört; BALSAM (15 LeP; #5.024).

LESESAAL (6)

Dieser Raum diente dem Lesen der Bücher. Über ihn betrat und verließ Aarbilar den Trakt. Entsprechend findet sich an der Westseite der Durchbruch, durch den er kam. Rundherum sind zahlreiche Felstrümmer verteilt.

Unter den Trümmern

● An der Wand neben dem Durchbruch hängt ein beschädigtes elfisches Immerlicht aus der Rohalszeit, das jede SR bei 20 auf W20 aufhört zu leuchten.

● Unter dem Schutt liegt (*Sinnenschärfe*-Probe) eine Transkriptionslinse (#16.893, **WdA 120**).

● Zwei Klugheitselixiere (Wirkung E), weitere sind zerstört

● Ein Compendium Drakomagia aus der Rohalszeit (#4.213) neben einem umgestoßenen Leseputz

● Auf dem Boden des Saals hat Aarbilar wie zufällig eine Seite aus dem gestohlenen Buch hinterlassen, die lose darin lag und eine Zeichnung Desmonas enthält: die Kristallkugel, wie zu sehen auf S. 9. Eine Berührung (auch ein Drauftreten) löst APPLICATUS-Falle (**D**) aus: ein BRENNEN in *Flammeninferno-Variante* (9 ZfP*), der zuerst die Seite und dann innerhalb von Augenblicken den Raum in Brand steckt.

DURCHBRUCH (7)

Dieser Durchgang entstand durch die Anwendung von HARTES SCHMELZE und DESINTEGRATUS. Die kegelförmigen Vernichtungen sowie die Handabdrücke am wieder gehärteten Gestein weisen (Magiekunde- oder Bergbau-Probe) auf diese Zauber hin.

Als letztes Hindernis hat Aarbilar hier eine Falle (**E**) platziert, die die Luft vor den Helden mittels WEICHES ERSTARRE (11 ZfP*) zu Gestein erstarren lässt und Verfolger aufhalten soll. Der Gang dahinter ist den Geweihten unbekannt. Er ist niedrig und eng, aber offenbar (*Gesteinskunde*- oder *Bergbau*-Probe) zwergischen Ursprungs. Mit einer *Geschichtswissen*-Probe +7 wissen die Helden, das in Gareth vor Urzeiten Brillantzwerge gelebt haben.

VERSCHNAPPAUSE: DER DIEBSTAHL

Ist der Durchbruch entdeckt und die Gefahr gebannt, wollen die Helden wahrscheinlich Meldung machen. Aarbilar hat ein solches Chaos hinterlassen, dass es schwer ist, den Grund des Eindringens zu erkennen. Viele wertvolle Bücher wurden zerstört und beschädigt, der Diebstahl ist damit gut verschleiert. Die Helden können den Geweihten bei der Spurensuche helfen und das Ziel des Diebstahls klären oder den restlichen Teil des Gewölbes erkunden.

Ordnung ins Chaos

Um die Bibliothek in ihren ursprünglichen Zustand zu versetzen, benötigen selbst die 12 von Chrysallia abgestellten Novizen und Geweihten 6 Tage. Die Hilfe der Helden nimmt sie dankbar an, fordert sie aber nicht ein. Je 2 Helfer können die Dauer um 1 Tag senken (maximal auf 3 Tage). Am Ende steht fest, dass 10W20 Bände beschädigt und 3W6 zerstört wurden, aber zumindest noch Fetzen der Einbände zu finden sind; außer bei *Porta Aitherica*, das bis auf das eine

Blatt bei Falle **D** vollständig fehlt. Offenbar wurde es gestohlen und war Ziel der Aktion. Auch etwas Zauberkreide und ein magisches Schmuckkästchen ohne Inhalt wurden entwendet.

Bei beherztem Eingreifen, vorherigen Hinweisen über Aarbilar Diebstahl oder aktive Warnung der Kirche sollten Sie die Beschädigungen geringer halten und eine Aufräumaktion nur 1 Tag dauern lassen.

Gezielte Suche

Die Helden können auch gezielt nachfragen, was es Wertvolles im Bibliothekstrakt gab. Über ein Inventarbuch oben im Tempel können sie durch HESINDES FINGERZEIG oder eine längerfristige Probe mit 12 TaP* auf *Lesen/Schreiben oder Hauswirtschaft* (Dauer: je 1 SR) wichtige Gegenstände im Trakt finden. Je Probe können Sie den Helden einen der nummerierten Gegenstände nennen, darunter auch das Buch *Porta Aitherica* (#7.251), die Zauberkreide (#17.054) und das Schmuckkästchen (#15.212), die alle fehlen.

Die Geweihten können mit HESINDES FINGERZEIG helfen und haben das Wissen auch bruchstückhaft im Kopf. Einer könnte das Bild von der Feenglobule mit *Porta Aitherica* in Verbindung bringen.

KAMMER DER BRILLANTZWERGE (8)

Hinter dem Eingang hat Aarbilar einen steinernen Wächter postiert. Es handelt sich um einen von Rosthaut erschaffenen, aus Vulkangestein bestehenden Gargyl von der Intelligenz eines Hundes:

Glutschweif (Werte wie Gargyl S. 136 f.; Altersstufe 0, zusätzliche Aktion Schwanzangriff mit 1W6+8 TP und DK NSP) ist ein als Geschenk an Aarbilar getarntes Überwachungsinstrument und Teil des von Misstrauen geprägten Machtspiels zwischen Rosthaut und Aarbilar. Aarbilar war schnell bewusst, dass Glutschweif ihn weniger schützen als vielmehr überwachen soll. Er nutzte deshalb die Gelegenheit und ließ ihn an dieser Stelle als nützlichen, aber verzichtbaren Wächter zurück. Der Gargyl greift die Helden bei Betreten der Kammer an.

Die verborgene, verstaubte Kammer hat die Jahrtausende unter Gareth überstanden. Sie stammt aus Zeiten brillantzwergischer Besiedlung und war einst Teil eines Wohnkomplexes, der längst verschüttet ist. Die Kammer ist im (*Baukunst*-Probe) Zwergenguss-Verfahren gebaut und entsprechend stabil. Sie war aufwendig verziert, jedoch sind die meisten der filigranen Ornamente brillantzwergischer Machart stark verwittert. Die Südwand wird fast zur Gänze von einem alten Fenster aus buntem Glas eingenommen. Teile sind zerbrochen und liegen als verstaubte, bunte Glassplitter auf dem Boden. Sie sind nicht nur historisch wertvoll, sondern auch als Waffe gegen den Zeyat-Dimach einsetzbar (S. 80 f.). Das Fenster öffnete sich einst zu einer natürlichen Höhle, die aber eingestürzt ist. Nur ein kleiner Teil ist begehbar.

Brillantzwergische Schätze

Die Kammer verbirgt einen uralten Mechanismus:

Die **Schatzkiste**: In der Südwestecke steht eine steinerne

Kiste aus Zwergenguss. Sie ist mit der Wand verbunden und extrem robust (StP 80, Härte 35, Struktur 18, FORAMEN +14, 9 AsP, Schlösser Knacken mangels sichtbarem Schloss nicht möglich).

Die **Schlüssel**: An der Westwand wachsen acht Stäbe aus Bergkristall (Wert 100 Dukaten). Bei genauer Betrachtung (oder *Sinnenschärfe*-Probe +8) ist in jedem ein winziges Symbol, ein Buchstabe der uralten Zwergensprache Angram, eingeschlossen, offenbar durch Kristallzucht hineingezüchtet. Der Querschnitt der Kristallstäbe ist dreieckig, quadratisch, rechteckig, fünfeckig, sechseckig, achteckig, sternförmig und kreisförmig.

Die **Hinweise**: Zwei schmückende *Säulen* am Nordeingang sind mit *Angram*-Texten beschriftet, die das große Epos von der Erschaffung der Welt durch Angrosch, das *Barobarabba*, beschreiben. Unter anderem werden acht Stücke des härtesten Erzes beschrieben, aus denen Angrosch die acht Brüder formte, die die Zwergenvölker bilden würden (in dieser Reihenfolge): *Ordamon*, *Brogar*, *Aboralm*, *Harbosch*, *Gurthar*, *Curoban*, *Furalm*, *Xoldarim*. Sie stehen als Liste untereinander, so dass sie auch einem Held ohne *Angram*-Kenntnisse auffallen. Eine *Sagen/Legende*-Probe +6 mit einer zwergischen Kulturkenntnis (sonst +11) entlarvt diese Reihenfolge als unüblich. Die Anfangsbuchstaben der Brüder entsprechen den Angram-Runen in den Bergkristallstäben.

Der **Mechanismus**: Ein nur stark verwittertes Relief hinter der Kiste stellt (*Sagen/Legenden- oder Götter/Kulte*-Probe) den Gott der Zwerge Angrosch dar, wie er seinem Gesellen Fekol die Welt mit all ihren Schätzen zeigt, dieser sie aber versteckt und durcheinanderbringt. Insgesamt sind acht Gegenstände als Vertiefungen auf dem Relief 'versteckt' (jedes einzelne ist mit einer *Sinnenschärfe*-Probe zu entdecken).

Die **Lösung**: Jede dieser Vertiefungen hat eine Form, die genau zu einem der *Bergkristalle* passt. Setzt man die Kristallstäbe in die dazu passende Form am Relief an und drückt feste zu, schiebt sich die Vertiefung in die Wand. Tut man dies in der Reihenfolge, die die acht Runen in den Kristallstäben den acht Namen der Brüder zuordnet, öffnet sich die steinerne Kiste. Eine falsche Kombination lässt einmalig Trümmer aus der Decke stürzen (4W6 TP an jedem, der um die Kiste steht).

Der Mechanismus kann mit einer *Zwergennase*-Probe erkannt werden. *KL*-Proben geben Hinweise.

Der **Fund**: Was die brillantzwergische Familie so gut wegschloss, ist die traditionelle Bewaffnung des Familienoberhauptes. Es handelt sich um ein meisterliches, langes Toschkiril-Kettenhemd (RS 5, BE 3, Wert 300 D) samt Toschkiril-Drachenhelm (RS +3, BE +1, Wert 100 D) und ein Paar meisterliche Waffen aus Zwergenspan: Ein Schwert (TP 1W6+8, BF -6, WM 0/+1, INI +1) und ein Lindwurmschläger (TP 1W6+7, BF -3, WM +1/-1, INI +0) mit einem Wert im vierstelligen Dukatenbereich. Dazu ein goldenes Amulett mit Angrosch-Symbolen und Edelsteinen (Wert 100 D, verleiht einem Angrosch- oder Ingerimmgläubigen Träger die SF *Eiserner Wille* I bzw. erhöht auf II).

Aarbilars Schattenpfad

Die Truhe ist gleichzeitig Auslöser eines Schattenpfades, über den Aarbilar den Trakt betreten und verlassen hat. Sobald einer der Gegenstände berührt wird, springt der Berührer samt Gegenstand zum anderen Ende des Schattenpfades. Um wieder zurückzukehren, muss man im **Schattenpfadraum (9)** einen beliebigen Gegenstand aus zwergischer Herstellung fest umklammern. Der Pfad ist nach Benutzung für 2W6 SR nicht in die andere Richtung verwendbar.

Der Auslöser zum Schattenpfad ist auch ohne den komplexen Truhenmechanismus aktivierbar: Es handelt sich um eine Schrittfolge, die man anhand von Aarbilars Fußspuren im Staub und einer erfolgreichen *Fahrtensuchen-, Tanzen- oder Körperbeherrschung*-Probe nachvollziehen kann. Auch eine magische Analyse des Schattenpfades kann den Auslöser identifizieren (siehe S.43). Die Schrittfolge funktioniert auch in die andere Richtung.

DAS LABYRINTH

Über den Schattenpfad gelangen die Helden in ein Gebiet, das in der Weststadt unter einem gewaltigen Trümmerstück der Fliegenden Festung liegt. Es bildet eine Art ‚Ableger‘ des Lebenden Labyrinths. Liturgien sind um 5 Punkte erschwert und Zauber mit dem Merkmal Dämonisch (Agrimoth) um 1 erleichtert. In diesem Teil der Fliegenden Festung waren alchemistische Labore für Pflanzenexperimente.

VERBINDUNGSKORRIDORE UND TÜREN

Die Gänge zwischen den Räumen öffnen und schließen sich zufällig (je SR bei 6 auf W6 ändert sich der Zustand von offen auf geschlossen oder umgekehrt).

Sobald die Helden den **Schattenpfadraum (9)** verlassen haben, schließen sich die Durchgänge dorthin und bleiben solange verschlossen, wie Sie es wünschen. Die Helden müssen einen anderen Ausgang suchen.

Die Türen zur **Eingangshalle (16)** sowie zum **Versuchslabor (14)** sind verriegelt (StP 40, Härte 10, Struktur 10, *Schlösser Knacken*-Probe +7, FORAMEN +7 und 6 AsP), denn Aarbilar hat nach Betreten hinter sich abgeschlossen. Ein Generalschlüssel befindet sich beim Geist in der **Schreibstube des Alchimisten (11)**.

SCHATTENPFADRAUM (9)

Dieser Raum war Teil der Wohnstube des Alchimisten Libarius. Er ist leer, aber der Schattenpfad verbindet ihn mit der Zwergenkammer.

GEMÄCHER DES ALCHIMISTEN (10)

In diesen Räumen türmen sich umgeworfene, feine Wohnmöbel: Zerfetzte Polsterstühle, zerbrochene Wasserpeifen und Duftphiolen und zertrümmerte Mohagoniholz-Tische sind hier verteilt. Die Türen hängen teilweise in den Angeln, sind verschlossen (*Schlösser Knacken*-Probe +2 oder FORAMEN +2 mit 4 AsP) oder haben sich verkeilt (KK-Probe zum Aufbrechen).

SCHREIBSTUBE DES ALCHIMISTEN (11)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser Raum war einst eine Schreibstube: Überall liegen in wirrem Durcheinander Schriftrollen, viele davon aus grobem Papyrus. Sie sind mit Lettern überzogen, von denen nur einige euch bekannt sind. Dann bemerkt ihr, dass in die Papierrollen Leben einkehrt. Gleichzeitig hört ihr ein lauter werdendes, gequältes Stöhnen, das aus den tiefsten Niederhöhlen zu kommen scheint. Vor euch baut sich eine menschliche Gestalt auf – aus Papyrusrollen.

Beim Absturz der Fliegenden Festung lebte hier der magisch begabte Alchimist *Libarius*, der sich mit Pflanzenexperimenten befasste: Er erforschte daimonide Pflanzen und das Element Humus unter agrimothischem Einfluss, wozu er einen Pakt mit Agrimoth einging. Als die Festung abstürzte, starb er, blieb jedoch ob seiner Verzweiflung als Geist in der dritten Sphäre zurück, wohl wissend, dass seiner Seele die ewige Verdammnis in den Niederhöhlen drohte. Er forschte gerade an einem Papyrus, das aus agrimothisch verdorbenem Schilf der tobrischen Sümpfe gewonnen wurde. Dieses ist der Anker seines Geistes im Diesseits sowie sein Werkzeug, um die Umgebung zu beeinflussen.

Libarius, der Geist im Papyrus (■)

Die Papyrusrollen bilden eine annähernd menschliche, schwebende Gestalt, die mit Zeichen des Zhayad, alchemistischen Symbolen und Textfragmenten in Bosparano und Garethi bedeckt ist. Statt Beinen hat sie einen Wirbel aus Schriftrollen, statt Armen mehrere lange Glieder aus Papyrus, die sie im Kampf und zur Manipulation von Materie einsetzt.

Libarius ist der Sprache fähig. Seine Hauptmotivation ist es, den Niederhöhlen doch noch zu entkommen, weshalb er (in dieser Reihenfolge)...

- jede unmittelbare Gefahr abzuwehren versucht, die ihn austreiben oder seinen Anker, die Papyrusrollen, vernichten könnte.
- einen Weg sucht, seine Seele zu retten (wobei er Hilfe annimmt und Ideen der Helden unterstützen würde).
- einen stabileren Anker sucht, z.B. die Bannung in das Hölleneisen des Mindergeisterpfuhls im **Zentralkorridor (13)**.
- Agrimoth andere Seelen im Tausch gegen seine eigene anbietet, z.B. die der Helden
- möglichst viele weitere Personen mit in sein Schicksal reißt, falls er die Verdammnis vor Augen sieht.

Beschwörung: +6

Austreibung: +10

Papyrusbänder:

INI 14+W6 AT 17

DK H, NS

LeP 46

RS 6

Beherrschung: +8

PA 12 TP 1W6+3

WS 5

MR 12

GS 8

GW 14

Besondere Kampfregele und -manöver: 6 Aktionen pro KR (Umreißen (4) und Umklammern (6) beliebig einsetzbar).

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (14), Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Geistersprache, Immunität (profane Waffen, Gift, Krankheiten), Körperlosigkeit I, Präsenz I, Schaden gegen belebte und unbelebte Materie, Schreckgestalt I, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Boron, Humus)

Zauber: HÖLLENPEIN 10, HORRIPHOBUS 10

Die Schriften des Alchimisten

In der Schreibstube und den Räumen darum befanden sich zahlreiche Schriften des Alchimisten, viele sind jedoch Teil seines Geisterkörpers geworden. Übrig sind:

● *Der Grosze Paramanthus* (WdZ 92; Rezepte für Elixiere der Tugenden und Zaubermittel bis V5) in der Khunchomer Neuauflage und mit Kommentaren von Libarius

● Die Rohfassung eines Buches von Libarius namens *Spagyrik und Venenik im Zeichen des Knechters der Wildnis* (Rezepte für Heilmittel und Gifte bis V4, Pflanzen/Elemente aus Schwarztobrien können als *optimierende* Substitute für normale Pflanzen/Elemente eingesetzt werden). Es enthält Abhandlungen über eine Alchimie, die auf den agrimothisch verdorbenen Elementen und Pflanzen beruht.

● Neben zahlreichen zerstörten und ausgelaufenen Alchimica befindet sich hier ein Heiltrank (D, WdA 56) und drei Anwendungen Kelmon-Gift (WdS 149)

● Ein Schlüssel, der alle Türen im Komplex, auch die beiden zur **Eingangshalle** (16) öffnet, hat sich in den Papyrusrollen des Geistes verfangen und ist nur durch dessen Vernichtung zu erhalten.

● Mit einer *Taschendiebstahl*-Probe kann man den Schlüssel stehlen, sofern man den Geist in ein Gespräch verwickelt.

ALTES HERBARIUM (12)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der gesamte Raum ist von schimmigen Pflanzen durchzogen, die sich wuchernd ausbreiten. Die Wände sind voller weißlicher Flechten, die wie lebendig pulsieren. Der Boden unter euren Füßen ist knöcheltief mit einer Schicht vermoderter Pflanzenreste bedeckt. In einer Ecke seht ihr aus dem Boden ein wurzelartiges Männlein an einem schleimigen Pilz herumfressen.

In diesem Raum wurden Pflanzen gezüchtet, die durch agrimothischen Einfluss schimmig wucherten. Überall finden sich Spuren verrotteter Möbel und Tontöpfe für diese. Der schimmige Boden ist Heimstatt einer Kolonie von 20 daimoniden Kreationen aus den Laboren geworden:

Alraunenhomunculus (Daimonid)

Es handelt sich um agrimothisch veränderte Alraunen, die mit niederen Dämonen verbunden wurden und nun zu gehässigen Wurzelmannlein geworden sind.

Ranken:

INI 13+W6 **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+1

DK H,N

Biss:

INI 13+W6 **AT** 10 **PA** – **TP** 1W6+2 **DK** H

LeP 24 **AuP** 40 **WS** 5 **MR** 8 **GS** 6

RS 1

Besondere Eigenschaften: Besonderer Angriff (Umwerfen, Würgegriff), Folgeschaden (Biss: Säure für W6 KR), Verwundbarkeit (Feuer)

Pflanzenfunde

Die Helden finden einige von agrimothischem Wirken durchsetzte Pflanzen:

● Im morastigen Boden wachsen 6W6 *Eitrige Krötenschmel*. Die Alraunenhomunculi ernähren sich von ihnen und können durch eine Spur aus Pilzen an andere Orte gelockt werden.

● W6 *Naffanstaude* wachsen in die Höhe.

● Die Wände sind mit *Feuermoos* überwachsen. Ein Vorbeischnitten verletzt das Moos und setzt ein ätzendes Sekret frei. Pro 5 KR kriegt der unvorsichtige Held nach Ihrer Einschätzung 1 bis 1W6 SP. Wasser verdoppelt den Schaden.

ZENTRAKKORRIDOR (13)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieser weiträumige Korridor wirkt völlig ausgezehrt: An seinen Wänden wachsen vertrocknete Wurzeln aus den zahlreichen Spalten im Fels. Graues, totes Erdrich bröselt daraus hervor und die Luft ist von bleichem Staub erfüllt. Fast scheint es, als entzöge etwas dem Erdrich das Leben. An einer Wand seht ihr eine Schale mit einem blubbernden, schlammigen Pfuhl darin.

Der Raum ist eine Brutstätte agrimothisch pervertierter Mindergeister geworden. Die einstige, in unheiligem Feuer leuchtende Feuerschale erhellte diesen Korridor. Heute ist dieses Artefakt ein Geisterpfuhl, der fortlaufend Mindergeister aus Humus und anderen Elementen erschafft. Die Kraft dazu saugt er über seine drei Füße aus agrimothischem Hölleneisen aus dem Humus der Umgebung (ein ODEM oder OCULUS verrät dies). Alle 5 KR entstehen dadurch W6 Geister und bestehen für W20 KR. Sie greifen jedes Lebewesen in der Umgebung an.

Schlackenwürmle (Mindergeist Humus-Erz)

Biss:

INI 6+W6 **AT** 10 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** H

LeP 2W6+8 **AuP** – **WS** – **MR** 8 **GS** 6

RS 5 **GW** 9

Besondere Eigenschaften: Ängste auslösen (Raumangst), Durch Erz Gehen, Folgeschaden (Säure für 1W6 KR), Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden aus eigenem Element, profane und geweihte Angriffe), Verschmelzen mit Element

Peststaubwirbel (Mindergeist Humus-Luft)

Faust:

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

Peststaub:

INI 10+W6 FK 17 TP 2W6 RW 3 Schritt
LeP 2W6+4 AuP – WS – MR 6 GS 10
RS I GW 9

Besondere Eigenschaften: Fliegendes Wesen, Flugangriff, Folgeschaden (Peststaub, Staub in der Lunge für 1W6 KR), Formlosigkeit I, Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden aus eigenem Element, profane und geweihte Angriffe), Verschmelzen mit Element

Schlammfratze (Mindergeist Humus-Wasser)

Biss:

INI 8+W6 AT 10 PA 10 TP 1W6+I DKHN
LeP 2W6+8 AuP – WS – MR 7 GS 8
RS I GW 9

Besondere Eigenschaften: Immunität (Gifte, Krankheiten, Schaden aus eigenem Element, profane und geweihte Angriffe), Regeneration I, Schreckgestalt I, Verschmelzen mit Element

VERSUCHSLABOR (14)

Der Raum war ein Versuchslabor finsterster Art, in dem man mit Pflanzen und dem Element Humus experimentiert hat.

Funde im Labor

- Das Labor gilt als stationäres *Alchimistenlabor*. Durch die Beschädigungen sind alle Proben um +3 erschwert.
- zwei Anwendungen Drachenspeichel (D), ein Waffenbalsam (E), drei Beschwörungskerzen (D) und etwas Bannstaub (C)
- Drei unbekannte Elixiere im Versuchsstadium: Ein klebriger und süßlicher Sirup, der für W6 SR den Vorteil *Schlangennuss* verleiht, ein salziges, grünliches Verwandlungselixier, das dem Trinkenden für 2W6 SR harte Schuppen wachsen lässt, die RS um 3 und BE um 1 erhöhen, sowie ein violettes Pulver, das eingenommen oder über die Augen gestreut, für 3W6 SR eine Arkanovision wie unter OCULUS mit 7 ZFP* verleiht.
- Alchimistische Zutaten: feurig heißer Irrhalken-Kot, eine an der Wand wachsende dämonische Blume, deren Blüte einem Gotongi-Auge ähnelt und die die Helden bei ihren Schritten mit ihrem Blick verfolgt, Bruchstücke aus warmem und kaltem Hölleneisen, etwas Zinnober und Pottasche, einige Tierkörperteile, agrimothisch verseuchte und in ihrer Form und Farbe krank aussehende Gewächse (je W6 Alraunen, Höllenkrautbüschel, Horuskerne, Tarneln)
- Mehrere Alraunen-Homunculi in früheren Stadien der Forschung, eingelegt in Alkohol oder verwest neben zerbrochenen Glasbehältern. Sie weisen widerliche Verwachsungen auf.

LÜFTUNGSSCHACHT (15)

Über den Lüftungsschacht kann man vom Versuchslabor in die Eingangshalle gelangen, allerdings hausen innen drei Al-

raunenhomunculi (S. 53) und das Durchkriechen verlangt eine *Körperbeherrschung*-Probe (*fettleibig und Schlangennuss* mit einberechnen).

STEIN - PAPYRUS - SCHERE

Die Helden haben in diesem Gewölbe einige Möglichkeiten zur Interaktion. Ein effektiver Weg, die Gefahren des Labyrinths zu überwinden, ist es, sie gegeneinander einzusetzen. Die folgenden Auswirkungen treten innerhalb 1 SR ein bzw. dauern 1 SR an.

● **Der Geist des Alchimisten:** Der Geist kann durch seine Affinität zu beflecktem Erz das Hölleneisen des *Mindergeisterpfuhls* beseelen und damit eine neue Heimstatt finden. Er beendet dadurch das Brüten der Mindergeister, stellt selbst keine Gefahr mehr dar und sein Schlüssel wird frei.

● **Der Mindergeister-Pfuhl:** Wird er in das Alte Herbarium (12) getragen, entzieht er dort dem Pflanzenleben die Lebenskraft und lässt sie verdorren. Zwar entstehen dadurch zeitweise mehr Mindergeister, diese greifen aber die Alraunenhomunculi an. Das Ergebnis ist ein Auslöschen der Daimoniden und giftigen Pflanzen.

● **Die Alraunenhomunculi:** Lockt man die Homunculi durch ihre Nahrung, die Eitrigen Krötschemel, zum vom Geist besessenen Papyrus, fressen sie dem Geist seinen Anker in der dritten Sphäre weg, worauf er in die Niederhöhlen gerissen und sein Schlüssel frei wird.

EINGANGSHALLE (16)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein beißend saurer Geruch liegt in der Luft dieser ehemals prachtvollen Halle, dessen marmorne Wände starke Korrosionsspuren aufweisen. Der gesamte Boden wird von magischen Symbolen und einem siebenzackigen Stern eingenommen. An den Spitzen dieses Heptagramms liegen eigentümliche Felsbrocken und Gegenstände.

In diesem Raum hat Aarbilar vergangene Nacht die agrimothische Suchpräsenz Zeyat-Dimach beschworen, mit der er die Zusammenhänge aus Nirgendgassen und Schattenpfaden sowie Zugänge zum Feenreich Mandariels untersuchen will.

Die sieben Paraphernalia

An den Spitzen liegt je ein Gegenstand. Die Paraphernalia I, II, III und VII sind stark agrimothische Trümmerstücke der Fliegenden Festung. Eine Strukturanalyse ergibt:

4-7 ZfP* / 1-2 LkP*: Merkmale Dämonisch (Agrimoth), Objekt. Weder Zauber noch Repräsentation nachweisbar
8-12 ZfP* / 3-7 LkP*: Eine Eigenschaft des Stücks kann bestimmt werden.
je weitere 2 ZfP* / 1 LkP*: Eine weitere Eigenschaft kann bestimmt werden.

Ihnen gegenüber im Kreis (IV, V, VI) liegt je ein Gegenstand, der eine Verwundbarkeit des Zeyat-Dimach repräsentiert. Zwischen den beiden gegenüberliegenden Gegenständen besteht eine auf Spannung der Gegensätze basierende Verbindung. Dies war für die Beschwörung dieses Dämons als Paraphernalium wichtig und gibt den Helden nun Aufschluss auf Verwundbarkeiten.

● Ein *Trümmerstück (I)* liegt in einer Kuhle im Boden und ist stark ätzend. Schon eine Berührung verursacht 2W6+4 TP. Es riecht beißend nach Säure und hat eine schwarz-grünlich leuchtende, schleimige Oberfläche. Ihm gegenüber (IV) liegt ein Haufen reinweißes Pulver. Es handelt sich um Pottasche. Sie wirkt den zersetzenden Gasen der dämonischen Suchwolke entgegen.

● Ein *anderes Trümmerstück (II)* hat eine scharfkantige Fläche voller Widerhaken (FF-Probe bei Berührung, um 1W6+2 TP zu vermeiden). Es ist schwer (50 Stein) und verursacht eine schleichende, mineralische Vergiftung; an jedem Tag, an dem man mindestens 6 Stunden in der Nähe (7 Schritt) verbringt, erleidet man 1 SP und regeneriert nicht. Gegenüber (V) hat Aarbilar eine *Glyphe der Elementaren Attraktion (WdA 145)* des Elementes Luft gezeichnet und aktiviert. Ein leichter Luftzug weht zwischen Trümmer und Glyphe.

● Ein *rot glühendes und pulsierendes Stück (III)* ist äußerst heiß und wirkt wie kurz vor der Explosion. Gegenüber (VI) liegt das aus dem **Utensilienraum (4)** gestohlene Schmuckkästchen (semipermanenter Spruchspeicher mit CLAUDIBUS in Variante Aktive Versiegelung, 10 ZfP*, 10 AsP). Das Trümmerstück explodiert zusammen mit dem Artefakt, falls man sie auf 3 Schritt aneinander heranschiebt (je 5W6 TP in 3 Schritt Umkreis).

● Das *letzte, glänzende Stück (VII)* liegt ohne Gegenstück. Es hat Einschlüsse aus Gold und Onyx-Steinen und ist 300 Dukaten wert. Der Besitzer des Geldes erhält den Nachteil *Pechmagnet*, solange er es oder damit erworbene Waren besitzt. Onyx gilt (*Magiekunde-, Götter/Kulte- oder Gesteinskunde-Probe*) als der Hesinde heilig und steht für Sphärenreisen, das Element Kraft, Beschwörungen sowie im übertragenen Sinn seltener auch für magische Analyse und Erkenntnisse.

Der Bannkreis

Ein *Bannkreis gegen Gehörnte Dämonen des Agrimoth (WdA 157)*, „personalisiert“ auf einen bestimmten Dämon. Um ihn herum stehen sieben Beschwörungskerzen (Wirkung E, WdA 71).

Eine *Magiekunde*-Probe verrät:

TaP* Erkenntnisse

- 1+** Die Größe deutet auf einen Kenner von Bannkreisen hin (RkW 16+); die Beschwörung ist bereits beendet. Das Heptagramm ist für Gehörnte Dämonen gedacht, gegen den Sordul (niederer Dämon) aus der Bibliothek wäre es unbrauchbar.
- 3+** Der Kreis ist ölig schwarzgrün verfärbt, offenbar während der Beschwörung unter Einfluss des gerufenen Dämons; die sieben Gegenstände rund um den Bannkreis sind Paraphernalia. Die Kerzen um den Kreis sind Beschwörungskerzen.
- 5+** Die Paraphernalia deuten auf Agrimoths Domäne hin und der Kreis ist mit komplizierten Ligaturen aus den Siegeln Agrimoths versehen; es sind Gegensatzpaare.
- 7+** Der Bannkreis enthält die Namens-Sigillen eines einzelnen Dämonenwesens, was bedeutet, dass er nur gegen dieses wirksam ist. Die gegensätzlichen Paraphernalia symbolisieren Stärken und Schwächen des Dämons. Womöglich lässt sich daraus eine Verwundbarkeit des Wesens herleiten.
- 10+** Die Paraphernalia sind auch als Donarien für Abschwörungen nützlich. Der Kreis ist sehr potent (Zirkelstärke 25-30), was nur durch die Agrimoth- und Namenssigillen möglich ist. Offenbar wurde er speziell für einen mächtigen gehörnten Dämon aus Agrimoths Domäne entworfen, sonst wäre der Aufwand sinnlos.
- 12+** Ein Magiebegabter lernt aus den Sigillen den *Wahren Namen* des Dämons (Qualität 7). Die Paraphernalia bedeuten, dass der Dämon eine Verwundbarkeit gegen elementare Luftmagie und bestimmte Alchemica hat, zudem scheint in Artefakten gebundene Magie ihn anzuziehen.

Eine *Alchimie*-Probe zur Analyse verrät:

TaP* Erkenntnisse

- 1+** Der Kreis wurde mit *Zaubercreide* und einem seltenen Salz gezogen, welches sich ölig schwarzgrün verfärbt hat, wohl während der Beschwörung.
- 3+** Es handelt sich um die *Zaubercreide* aus dem Pentagontempel. Die Kerzen um den Kreis sind *Beschwörungskerzen*.
- 5+** Das Salz ist Salmiak, ein Alchemicum das in der Gerberei verwendet wird.
- 7+** Einige Paraphernalia sind alchemistische Gegensätze, so Nummer I und IV (Säure und Pottasche, die in der Glas- und Seifenherstellung verwendet werden,) sowie II und V (Elemente Erz und Luft).
- 10+** Die Verwendung von Salmiak für einen Bannkreis deutet darauf hin, dass das Wesen von säureartiger Konsistenz ist, denn Salmiak wirkt dem entgegen.
- 12+** Der Dämon hat eine Verwundbarkeit gegen elementare Luftmagie sowie die Alchemica Pottasche und Salmiak.

GEHEIMGANG (17)

Von der Eingangshalle führt ein Gang ab, der sich nach einigen Schritten gabelt. Nördlich verläuft ein trocken gelegter Gang, dessen Ausgang im Keller eines Wohnhauses in der Weststadt liegt. Die Bewohner ahnen nichts von ihm. Hier können die Helden gefahrlos das Labyrinth verlassen und durch ein Kellerfenster auf die Straße gelangen. Nur wenige Häuserecken entfernt sehen sie an einer Wand (*Sinnenschärfeprobe*) dass die Straße Gagolsgasse heißt, was ihnen aus dem *Märchen vom Wasserspeier* bekannt vorkommen könnte. Dieser Hinweis kann später ein Anlaufpunkt sein, wenn sie im Kapitel **Der Herr der Schwingen** nach Gagol suchen.

Die Helden können oberirdisch zum Tempel zurückkehren und ihr Wissen mit der Hesindekirche teilen. Obwohl sie den Dieb nicht mehr fassen konnten, erhalten sie die versprochene Belohnung und einen Folgeauftrag.

DIE WURZEL DES BERGES (18)

Aarbilar's Ausgang. Bei der südlichen Abzweigung handelt es sich um eine Wurzel des *Gesplitterten Berges* (DB-01). Diese Gänge wachsen unterirdisch und weiten sich wie ein Wurzelgeflecht aus. Sie reichen inzwischen vom *Lebenden Labyrinth* des Gesplitterten Berges bis unter weite Teile Gareths, so auch zum hiesigen Labyrinth. Die Benutzung ist für Dämonenpaktierer wie Aarbilar (ebenso für Daimonide und Dä-

monen) für ein Blutopfer von 1W6 LeP verwendbar. Andere Lebewesen erleiden durch die lebensfeindlichen Bedingungen 1W6 SP je 250 zurückgelegte Schritte (karmaler RS oder ein AGRIMOTHBANN schützen). Durch die zahlreichen Windungen sind es 6 solcher Abschnitte bis zum *Gesplitterten Berg*. Sollten die Helden diesen Weg wählen und wissen sie, wo in Gareth das Trümmerstück liegt, unter dem sie gestartet sind, so merken sie bei bestandener *Orientierungsprobe* +3, dass sie sich unter den *Gesplitterten Berg* begeben; sie landen am Ende im *Lebenden Labyrinth*. Mehr zur Bewegung in diesem finden Sie unter **Dächer 197 ff.** Den Helden sollte bewusst werden, dass sie hier im besten Fall einen Ausgang finden, Aarbilar aber verschwunden ist. Er wählte diesen Ausgang bewusst, weil er zum *Gesplitterten Berg* führt und eventuelle Verfolger endgültig aufhalten sollte.



Es ist denkbar, dass die Gargyle auf Aarbilar's Spur gestoßen sind: Marmorklaue lässt Rosthau's Gargyle überwachen und weiß zu berichten, dass der Bettler Aarbilar mit ihnen Zwiesprache hält. Sie könnten - so wie die Helden - kurz nach der Beschwörung eintreffen, jedoch am anderen Ende des Gewölbes. Im ehemaligen Laborbereich treffen sie dann auf die Helden, was zu einer Beinahe-Konfrontation führen kann.

NIEDERHÖLLISCHE SPUREN

Durch die beschriebenen Nachforschungen und das Aufsuchen der bereits bekannten Nirgendgassen können die Helden in diesem Abschnitt dem Dämon auf die Spur kommen, Schwächen ausmachen und Waffen gegen ihn finden. Doch an den Orten, an denen der Dämon war, müssen sie immer wieder einschreiten und den Anwohnern gegen die bedrohlichen Folgen seiner Präsenz helfen. Die Helden sollten im Laufe ihre Suche erkennen, dass...

- der Dämon *Nirgendgassen* und *Schattenpfade* auf agrimothische Weise verseucht.
- auch das *normale Gareth* von diesen Auswirkungen betroffen ist.
- es Wege gibt, den Dämon zu vernichten, sowie Waffen und Wissen gegen ihn sammeln.

EINLEITUNG

IM AUFTRAG DER KIRCHE

Nach Erkundung des Labyrinths steht die Frage im Raum, weshalb der Dieb das Buch gestohlen und welche Beschwörung er durchgeführt hat. Die Hesindekirche mahnt, dass der Dämon schon in diesem Moment sein Unheil treiben könnte und aufgehalten werden muss.

Sie bittet die Helden, nach dem Dämon zu suchen. Sie schaltet auch die Praioskirche ein und informiert über die Hinweise auf die Beschwörung, das gestohlene Buch und die Informationen, die die Helden herausfinden konnten.



Tatsächlich werden neben den Helden auch Weißmagier und Praioten nach Spuren des Dämons suchen. Sie können diese immer wieder als Hilfe auftauchen lassen und die Helden bei ihrer Suche unterstützen. Betonen Sie dabei, dass alle auf der gleichen Seite kämpfen und die Erfahrungen der Helden geschätzt werden.

DEM DÄMON AUF DER SPUR

Nachdem der Zeyat-Dimach von Aarbilar beschworen wurde, geht er auf Befehl seines Meisters an Nirgendgassen und Schattenpfaden auf die Suche nach dem Zusammenhang dieser Orte mit Mandariels Feenreich sowie nach einem Zugang ins Feenreich. Dabei hinterlässt er seine grässlichen Spuren: nicht nur wegen seiner agrimothischen Präsenz, sondern noch verstärkt durch die Wechselwirkungen zwischen Gareth und den Nirgendgassen und Schattenpfaden. Jeder erforschte Ort bringt Aarbilar neue Informationen über die magische Struktur, jedoch findet er keinen direkten Zugang zum Feenreich. Stattdessen wird ihm durch das vom Dämon

übermittelte Gesamtbild des Netzes sowie Desmonas Aufzeichnungen klar, dass es einen zentralen Anker geben muss, der mit allen Orten magisch verbunden ist.

Den Verlauf der Suche sollten Sie von den Handlungen Ihrer Spieler abhängig machen: Je nachdem, wie und wo die Helden ihre Nachforschungen betreiben, können sie an andere Informationen und zu anderen Schauplätzen gelangen, an denen der Dämon gewütet hat. Auch die Kirchen können immer wieder Hinweise geben und um Unterstützung bitten. Sie können diese Suche nach eigenem Ermessen gestalten oder den folgenden Punktmechanismus verwenden:



DIE VERFOLGUNG DES DÄMONS IN REGELN

Die Suche der Helden an Nirgendgassen und anderen Orten bringt ihnen *Verfolgungspunkte*. Diese sind ein *abstraktes* Maß dafür, wie nah man mit der Suche dem Dämon bereits gekommen ist bzw. wie sehr er den Helden voraus ist. Die Erfolge bei der Suche haben maßgeblichen Einfluss auf den Zeitablauf. Sobald sie 50 Verfolgungspunkte erreicht haben, treffen die Helden auf den Dämon. Da dies wegen der hohen Zahl an Punkten erst zum Ende des nächsten Kapitels erfolgen dürfte, finden Sie die Informationen zur **Dämonenhatz** auf S. 80 f.

Aktion	Verfolgungspunkte
Nirgendgasse aufsuchen / Schattenpfad benutzen	je 1
ebenso, wenn von Dämon besucht / verwendet	je 2
Analyse von Nirgendgasse / Schattenpfad	je 1
ebenso, wenn von Dämon besucht/ verwendet	je 3
Behebung der Schäden an Nirgendgasse/Schattenpfad	je 3
Augenzeugen vor Ort befragen	je 1
Informationen in magischen Büchern finden	je 2
Schwäche des Dämons erfahren	je 3
Hilfe suchen bei geeigneter Organisation	je 1-4

Entwischt der Dämon nach dem Auffinden, sind weitere 10 Punkte anzusammeln, um ihn erneut aufzuspüren.

DIE PIEDERHÖLLISCHEN РНҢПМЕРЕ

DAS HOHLE GESTEIN VON HAUS ESCHENRODER (

Der agrimotische Einfluss des Zeyat-Dimach auf die Häuser des Wiepenstiegs und der Nachtgasse ist verheerend: Fester Stein wird hohl und bröckelt oder entwickelt Merkmale wie

überstarke Hitze. Mehrere Häuser sind einsturzgefährdet und auch Haus Eschenrod ist betroffen. Die Anwohner bitten die Helden um Hilfe.

Die Fassade bröckelt nicht nur, der Stein ist hohl! Während die Helden dies untersuchen, stürzen Steinbrocken in den Hof: Hier spielen Kinder des Hauses, die vor den Trümmern gerettet werden müssen. Kurz darauf brechen Teile der Fassade ab. Die Helden sollten die Wohnungen 3 und 4 der höheren Stockwerke evakuieren, sonst stürzen die Bewohner mitsamt Wohnungen in die Tiefe. Gleichzeitig entsteht ein Brand in einer Wohnung, da ein Ofen unter agrimothischer Hitze anschwelt. Verlieren die Helden Zeit, breitet sich das Feuer auf andere Wohnungen aus. Sie können weitere Einstürze und Brände auftauchen lassen; jede gebannte Gefahr ruft zwei neue auf den Plan, bis schließlich nach langer Arbeit die Schäden behoben oder das Haus eingestürzt, aber wenigstens die Menschen gerettet sind.

BEHEBUNG AGRIMOTHISCHER SCHÄDEN

Die Auswirkungen des Dämons sind reparabel:

○ Wer ein magisches Artefakt mit sich trägt, spürt, wie die agrimothische Macht davon angezogen wird:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du dich den beißend stinkenden Schäden näherst, spürst du etwas an deinem Leib: Dein <magisches Artefakt> hebt sich leicht an und wird wie durch eine sanfte Magnetwirkung zur beschädigten Stelle hingezogen. Ein leichtes Knistern liegt in der Luft und vor dir siehst du, wie sich eine rostfarbene Essenz aus dem Schaden löst und sich wie ein langer Faden heißen Käses auf dich, nein, auf dein Artefakt, zubewegt.

Wenn der Besitzer dies zulässt und bewusst eine Ladung (bei ladungsbasierten Artefakten), eine Anwendung (bei semipermanenten) oder einen Volumenpunkt (bei Traditionsartefakten) zeitweilig aufgibt, zieht die agrimothische Macht des Suchdämons hinein und befreit so viele Rechtschritt von Schäden wie pAsP im Artefakt gebunden sind. Nach etwa 1 Tag vergeht diese Macht im Artefakt und gibt die Ladung/Anwendung/Volumenpunkt wieder frei.

○ Ein AGRIMOTHBANN oder OBJEKT ENZAUERN (Variante *Zone*) repariert Schäden und verhindert den weiteren Verfall der Materie im Wirkungsradius

○ Ein EXORZISMUS kann einen Ort ab Grad V (Ingerimmgeweihte) bzw. VI (andere) von der Wirkung befreien, ebenso ein ARCANUM INTERDICTUM oder PRAIOSMAGIEBANN

○ Wenn Sie es wünschen, kann auch der PENTAGRAMMA oder ein EXORZISMUS mit niedrigerem Grad Erfolge zeigen und die dämonische Macht in Teilen auflösen.

● Schäden können je nach Situation durch passende Handwerkstalente repariert werden, beispielsweise *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann* (für Holz, Dachstühle und Möbel), *Maurer* oder *Steinmetz* (für Stein), *Grobschmied* (für Metallteile) oder *Bergbau* (für unterirdische Räume). Je TaP* kann ein Rechtsschritt wiederhergestellt werden. Eine Probe dauert etwa zwei Stunden. Hinzu kommen Kosten für Baumaterial.

RÜCKKEHR ZUM NIMMERSCHLUND

Als der Nimmerschlund vom Dämon abgesucht wurde, wurden zahlreiche Dinge, die einst hineingeworfen und mit dem Schattenpfad transportiert wurden, wieder ‚aufgesogen‘ und von seiner Präsenz auf elementarer Ebene zersetzt. Nachdem der Pfad abgesucht wurde, verteilen sie sich nun wahllos in der Stadt. Die Helden können unter anderem mit diesen Auswirkungen konfrontiert werden:

Der Froschregen vom Hexenkessel (,)

Gerade anfangs wurden zahlreiche Tierleichen im Nimmerschlund entsorgt. Sie kehren nun auf einen Schlag über der Mietskaserne *Hexenkessel* (SG-05) zurück und lösen bei den Mietern Angst vor Hexenflüchen aus: Eine Stunde lang regnet es tote Frösche, Ratten, Katzen und Hunde; selten in einem Stück und oft nach Verwesung stinkend. Hausmeisterin und -drachin *Elwene Glock* (*972 BF, graue strähnige Haare, braune Augen, dürr, geschwätzig, kompetente Hauswirtin) hat eine Stinkwut und wiegelt die zum Putzen herangezogenen Mieter gegen „die Hexe Helke“ auf. Helke Borgan (gütig, friedlich, meisterliche Heilerin, kompetente Hexe) ist eine alte Dame und in der Tat eine Hexe der Verschwiegenen Schwesternschaft. Sie ist unschuldig, wurde aber beim Kräutersammeln nahe der Dämonenbrache gesehen und steht bei Elwene schon lange im Verdacht, eine Hexe zu sein. Als die Helden eintreffen, ist der Mob gerade kurz davor, sie der Selbstjustiz zuzuführen. Waffengewalt ist angesichts der Überzahl schwierig und Helke wird danach nicht mehr zurückkehren können, weshalb eine diplomatische Lösung (*Überzeugen*-Proben, womöglich unterstützt von der schlichtenden Praioskirche oder Analysen von Weißmagiern) zu bevorzugen wäre.

Leichen im Bier ()

Da dachte *Torbian Eichstätter*, es könnte nicht schlimmer mit seiner Brauerei Eichstätter (HB-16) kommen, und dann das: Nach dem Brillenglas-Fiasko (S. 31) schwimmen auf einmal in drei seiner Fässer verwesene Leichen. Er braucht verschwiegene Hilfe, um sie zu entsorgen und schenkt den Helden nicht nur Freibier bis zum Ende des Abenteuers aus, sondern auch wertvolle Spirituosen (Wert 150 D). Ähnliche Funde könnte es auch (abermals) in *Meridosa Makantas Haus* (HB-15) oder in der Suppe der Suppenküche der *Badilakaner* (WS-32) geben; Perlen waren ihnen da lieber.

Die hermetische Zeitbombe ()

Der Lehrling *Bero* (*1021 BF, dick, faul, talentiert, humorvoll) des *Artefaktmagiers Syronius* (HB-17, Dächer 40) hat Muffensausen: Er kennt das Geheimnis des Nimmerschlundes und hat dort einmal aus Faulheit ein missglücktes Artefakt entsorgt, das er eigentlich zu einem Spezialisten des DESTRUCTIBO bringen sollte. Er ist reuig und akzeptiert auch eine Bestrafung, wenn nur sein Meister nichts erfährt und die Helden verhindern, dass das Artefakt seine verheerenden Auswirkungen entlädt. Seine Eltern sind vermögend, weshalb er den Helden 30 Dukaten für ihre Hilfe bietet.

Das Artefakt hat mehrere Ladungen des HARFTES SCHMELZE für einen bekannten Bildhauer, um diesem die termingerechte Vollendung eines Werkes zu ermöglichen. Bei der Erstellung wurde es aber von einem Dschinn des Wassers besetzt, durch den die Wirkung um ein Vielfaches größer und der Auslöser willkürlich wurde. Es wurde unverkäuflich und gefährlich. Bero gab einen Teil des für die Austreibung gedachten Geldes lieber für die Benutzung des Nimmerschlundes aus und investierte den Rest in Gebäck, Schnaps und wovon er sonst noch in seiner Lehrlingskammer träumte. Das Artefakt lag lange im Reichsforst, kehrt nun aber zurück.

Suchen die Helden es, finden sie den kleinen, mit Lapislazulis besetzten Meißel an der *Kaiser-Reto-Straße* vor der *Sankt-Ardare-Sakrale* (SV-23). Falls das Artefakt ausgelöst wird, würde es den Kuppelbau der Sakrale in einen wabbeligen Brei verwandeln und einstürzen lassen. Aufgabe der Helden muss es sein, die Sakrale zu evakuieren und mit dem Dschinn auszuhandeln, weshalb er das Artefakt nicht auslösen solle. Der Dschinn kann per GEDANKENBILDER kommunizieren. Sein Wunsch ist es, seinem Element nahe zu sein und zu einem Ozean gebracht zu werden, was in Gareth nicht machbar ist. Er weigert sich aber, in „eine Kloake wie den Gardel oder Wirsal“ gebracht zu werden. Die Helden können eine Vereinbarung aushandeln (Ausspielen oder *Überzeugen*-Probe +7) oder ihn per DESTRUCTIBO (+9 für Gildenmagier, +11 für andere, 14 AsP, Zauberdauer 2 SR) vernichten. Das Szenario eignet sich dafür, Gareth Praiosgeweihte und Weißmagier als Hilfe auftreten zu lassen. Bero will dies wegen des zu erwartenden Rummels um ihn aber verhindern.



Parallel zur Suche der Helden nach dem Dämon kann auch die Gargylengruppe in Marmorklaues Auftrag den Spuren folgen. Sobald Marmorklaue von den Beschädigungen erfährt, schickt er die Gargyle los, um die Orte zu erkunden. Sie suchen nach **Niederhöllischen Spuren** und finden die gleichen oder andere Orte wie die Helden. Sie können auf diese Weise gut darstellen, dass trotz aller Bemühungen der Helden diese nicht überall gleichzeitig sein können. Es kann auch zu erneutem Kontakt und sogar gegenseitiger Hilfe zwischen Helden und Gargylen kommen. Mehrfach sichten die Gargyle auch Rosthauts Späher. Berichten sie dies Marmorklaue, zieht er den Schluss, dass Rosthaut hinter den Beschädigungen steckt und damit einen Plan verfolgt.

DIE ELENDEN VOM DÄMMERTOR ()

Besonders schwer von den Nebenwirkungen der Suche des Dämons betroffen sind die Leute vom Dämmertor: Der auf ihnen wirkende Zauber wurde durch die Präsenz des Dämons agrimothisch verseucht und macht sie krank. Schnell hat sich unter ihnen die Dämmerseuche ausgebreitet. Sie rufen deshalb die Helden um Hilfe.

Die Dämmerseuche

Mehr über aventurische Krankheiten und deren Heilung finden Sie unter **WdS 151**. Die an der Dämmerseuche Erkrankten siechen auf unterschiedliche Weise dahin. Allen Ausprägungen der Krankheit ist gemein, dass die Elemente des Körpers außer Gleichgewicht geraten und zersetzt werden: Bei einigen kommt es zu einem sich steigenden, dämonischen Fieber, an dem sie sterben, weil ihr Blut zu kochen beginnt. Bei anderen werden die Knochen hohl und die Haut bröckelt wie Asche vom Leib, wieder andere weisen hässliche, wachsende Wucherungen auf, und einige Erkrankte schwitzen Sturzbäche aus und können irgendwann nicht mehr genug trinken, um nicht auszutrocknen.

Stufe: variabel (siehe Schaden)

Verlauf: Mit jedem Tag schreiten die Verfallserscheinungen voran, bis sie zum Tod führen

Dauer: bis zum Tod oder zur Heilung

Schaden und Folgen: Die nächtliche Regeneration von LeP sinkt täglich je um 1 (auch ins Negative), bis das Opfer stirbt oder geheilt wird. Weiterhin wird jeden Tag ein Punkt von einer von der Ausprägung der Krankheit abhängigen Eigenschaft abgezogen und die Stufe der Krankheit steigt um 1.

Ursachen: Agrimothische Verseuchung des Dämmertores (5% Chance jeden Tag unter dem Einfluss des IGNORANTIA)

Behandlung: Gegenwirkung je nach Ausprägung: Trinken großer Mengen Wasser, Ausstechen oder Abschneiden von Wucherungen etc. (1-3 SP weniger pro Tag); Antimagie gegen IGNORANTIA stoppt den Verlauf für die Wirkungsdauer

Gegenmittel: DESTRUCTIBO des Dämmertores, Rückholen in das ‚wahre Gareth‘, Perainewunder, spezieller Heiltrank (siehe unten)

Der Mentor oder ein anderer Bekannter unter den Leuten vom Dämmertor kontaktiert die Helden. Er kann sich kurzzeitig und unter Einfluss eines EINFLUSS BANNEN-Artefaktes von Radewick an sie wenden, da sie aber selbst unter dem Zauber des Tores standen, erinnern sie sich danach noch an das von ihm Gesagte. Er fleht um Hilfe und beschreibt die Seuche, die bei immer mehr Leuten vom Dämmertor umgeht. Er erwartet nicht, dass die Helden nochmals durchs Dämmertor gehen, denn dann würden sie auch krank werden, hofft aber, sie können helfen und schenkt ihnen einen grauen Schleier: Es handelt sich um ein EINFLUSS BANNEN-Artefakt (7 Ladungen, 16 ZfP*), mit dem eine Person

für die Zauberdauer mit einem der Leute vom Dämmertor kommunizieren kann, indem sie den Schleier trägt: Sie sieht und hört die Person durch ihn hindurch. Der Bekannte weiß, dass Radewick bereits an einer Rezeptur forscht und Bestellungen für Zutaten zum Test bei Tante Enna aufgibt.

 Auch der Kontakt mit Leuten vom Dämmertor kann zur Ansteckung führen (5% bei jedem Kontakt). Die Helden können damit ebenfalls erkranken.

Heilung der Dämmerseuche

Jeden einzelnen der Leute vom Dämmertor mit dessen Wahren Namen zu rufen, das Dämmertor zu bannen oder Peraine um ein großes Wunder zu bitten, sind denkbare Heilmittel. Falls Ihre Helden dies versuchen, sollten Sie Ihnen nicht im Weg stehen, aber sie durchaus fordern. Der gangbare Weg ist es, einen Heiltrank zu brauen.

Die Helden benötigen zunächst ein Rezept. Sie können *Radewick* (S. 34) aufsuchen und durch den Schleier mit ihm kommunizieren. Er arbeitet bereits daran, muss aber noch einiges austesten. Es sind noch 30 TaP* in einmal täglich ablegbaren *Alchimie*-Proben +6 anzusammeln (er selbst schafft 1W6 TaP* täglich und lässt sich gerne von den Helden unterstützen).

Radewick muss zudem noch Zutaten austesten. Bieten die Helden ihm Hilfe an, schickt er sie nach einer Zutat sowie zwei Alternativen aus, also beispielsweise nach drei Arten Kot (von weißen Tauben, Ratten und einem Grubenwurm) oder drei Arten Edelsteinen (Rubin, Smaragd und Lapislazuli). Rattenkot ist in Gareth allgegenwärtig, Taubenkot auch, doch der von weißen Tauben fast nur bei *Bipo dem Taubenmann* (S.35), und der letztlich benötigte Kot eines Grubenwurms könnte von Feistwanst geholt werden (siehe **Die Zutaten**).

Dämmerseuchen-Heiltrank

Gruppe: Spagyrik

Rezeptur: 4 Unzen Pottasche, 1 Schank mineralisches Quellwasser, 2 Unzen Zwergischer Kalk, 2 Schank Urin eines Tiefzwerge, 1 Flux Boronwein, 1 Bogen Papier oder Papyrus, Lackmus-Farbstoff aus einer Flechte, 1 Karat Lapislazulistaub, 1 Skrupel Grubenwurmkot

Um den Lackmus-Farbstoff zu gewinnen, wird die Flechte für einige Stunden in das Urin eingelegt, bis sich die Flüssigkeit rötlich gefärbt hat. Das Papier wird in die Farbe getaucht und getrocknet.

Nun wird die Pottasche langsam mit dem Quellwasser gelöst. Das Ergebnis ist eine milchige Flüssigkeit, die unter Zugabe des zwergischen Kalks eindickt.

Solange sie noch flüssig ist, muss sie vorsichtig über das eingefärbte Blatt Papier geträufelt werden, welches sich daraufhin blau färbt. In die nun entstehende Paste werden die Tropfen Boronwein, der Grubenwurmkot und der Lapislazulistaub eingerührt.

Labor: archaisches Labor

Probe: +3 / +2

Wirkung:

M: 1, 2, 3, 5, 10, 15, 24, 29, 33

A: Die Wirkung der Krankheit wird für 1 Tag ausgesetzt

B: wie A, stoppt zusätzlich die Wirkung der Dämmerseuche bis zur 2. Stufe (bis Tag 2)

C: wie A, stoppt zusätzlich die Wirkung der Dämmerseuche bis zur 4. Stufe (bis Tag 4)

D: wie A, stoppt zusätzlich die Wirkung der Dämmerseuche bis zur 9. Stufe (bis Tag 9)

E: wie A, stoppt zusätzlich die Wirkung der Dämmerseuche bis zur 15. Stufe (bis Tag 15)

F: wie A, stoppt zusätzlich die Wirkung der Dämmerseuche egal welcher Stufe und in welchem Stadium innerhalb von einem Tag.

Verbreitung: I

Merkmale: Klebrige Paste, scharfer Geschmack

Haltbarkeit: 2W6 +30 Monate

Preis: -

Meisterhinweise: Das Mittel ist in erster Linie ein Heilmittel für die Dämmerseuche, jedoch kann es auch als Waffe gegen den Zeyat-Dimach eingesetzt werden (S. 80 f.)

DIE ZUTATEN

Die Zutaten müssen für etwa 100 Erkrankte ausreichen:

Zutat	Quelle	Preis (I / 100)
Pottasche	Glasbläser, Alchimisten	Seifenhersteller, 3S / 30D
Quellwasser	Quelle außerhalb Gareths	kostenlos (1 Tagesreise)
Zwergischer Kalk	Kammer der Brillantzwerg, Zwergische Baumeister, Ingerimtempel, Alchimisten	kostenlos b z w. 3H / 3D
Boronwein	Vorräte Vilarts, Straßenhandel	5S / 50D
Papier / Papyrus	Libarius' Schreibstube, Krämer	kostenlos bzw. 2H / 2D
Lackmus-Farbstoff	Unter-Gareth (Ferrit-Flechte, Feuermooos), Kräuterhändler (Traschbart)	kostenlos b z w. 5H / 5D
Lapislazulistaub	Artefakt des Bero (S. 58) Krämer	kostenlos bzw. 15H / 15D
Urin eines Tiefzwerge Tiefzwerg Murgusch		1 Unze Haare / 2,5 Stein Haare
Grubenwurmkot	Feistwansts Hort	*

Die meisten Zutaten sind an bisher bereits erkundeten Orten oder bei Händlern verschiedener Art erhältlich. Schwierig sind lediglich der Tiefzwergeurin und der Grubenwurmkot, die man aus Unter-Gareth besorgen muss.

 Zutaten, bei denen sich die Helden schwertun, hat Tante Enna parat und taucht im richtigen Moment mit ihrem Laden auf. Zudem können Alchimica aus dem Labyrinth unter dem Trümmerstück als Substitute verwendet werden (Irrhalkenkot statt Grubenwurmkot etc.)

Tiefzwergeurin erhält man bei *Murgusch* (*977 BF, Quäkestimme, rölpelhaft, Kapuzenmantel und falscher Bart, nach Kanal stinkend, erfahrener Händler, unerfahrener Diplomat) im Tausch gegen Haare, denn Tiefzwerge verzehren diese zur Förderung des eigenen Bartwuchses.

Grubenwurmkot gibt es (*Gassenwissen*-Probe) im Hort des einzig bekannten Garether Grubenwurms Feistwanst. Er liegt unter Nardesheim in einer gewölbeartigen Halle (UG-10) in einem von Ambosszwerge erbauten Teil der Kanalisation, der nie ganz unter Wasser liegt, aber ständig von einer schlammigen, schimmigen Brühe brusthoch gefüllt ist (*Kampf im Wasser*). Um das Gewölbe zu finden, sollte ein Kenner des Untergrundes bemüht werden, beispielsweise *Edo Tulop* (*1007 BF, verfilztes Haar, vernarbt, dreckig, zerschlissene Uniform, mit Ausrüstung behängt, ehemaliger Maulwurfsgardist, *meisterlicher Untergrundkenner, kompetenter Soldat*), oder der erwähnte *Murgusch*.

Wenn Feistwanst nicht anwesend ist, hat der Ort einen abgeschwächten Gestank. Die KO-Probe +3 (s.u.) ist nur pro SR nötig. Jede SR kann man mit *Schwimmen*-Proben versickerte Wertgegenstände von Feistwansts Opfern im Wert von 3W6 D oder Kot für 2W6 Anwendungen ertauchen, falls man nicht unter dem Gestank leidet. Ist er anwesend oder taucht auf (jede SR bei 20 auf W20), greift er an.

Feistwanst, der Grubenwurm

Biss:

INI 13+W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 2W6+6 **DK** H*
LeP 120 **AuP** 130 **WS** 12 **MR** 12 **GS** 4
RS 7 **GW** 16

Besondere Kampfregeln: Nachtsicht, Immunität gegen Feuer, Angst vor Feuer (Beim Bekämpfen mit einer Fackel sinkt seine AT auf 11), Gelände (Sumpf, Kanalisation, Wasser), Großer Gegner, Hinterhalt (15) / Verbeißen, Niederwerfen (6)

***Gestank:** Ab DK N ist pro KR eine KO-Probe +3 nötig. Je misslungener Probe erleidet man 1 SP und -1 auf AT, PA und INI. Sinkt ein Wert auf 0, hat dies Ohnmacht zur Folge.

Konfliktverhalten: Lauert im Dunkeln oder eingegraben im Schlamm der Kanalisation auf seine Beute; flieht bei 1/2 LeP

Wenn die Helden und Radewick den Heiltrank in großen Mengen brauen und ihn den Leuten vom Dämmertor verabreichen, gesunden die meisten wieder. Je nach Bemühungen der Helden bleiben noch Heiltränke übrig (W20 + Anzahl nach Meisterentscheid).

DAS PANDÄMONIUM DES SCHUTENTRIFTS ()

Die Gassen und Gebäude der *Schutentrift* (SG-08) bestehen schon ohne den Einfluss des Dämons aus einem urbanen Pandämonium, das Menschen verschlingt und zerdrückt. Jetzt aber weitet es sich auf die Gassen im Umkreis aus. Eine Eindämmung ist mit AGRIMOTHBANN möglich, jedoch ist dazu mehr magische oder karmale Kraft nötig als ein einzelner Magier oder Geweihter unter den Helden aufbringen kann. Das Szenario eignet sich deshalb, die Praisokirche und

Weißmagier Gareths einzubinden und die Helden ihrerseits nur als Helfer für etwas einzusetzen, das ihnen eine Nummer zu groß ist. Der sich ausweitende Schutentrift wirkt wie ein PANDAEMONIUM mit 16 Zfp* und einer Ausdehnung von 50+ Rechtschritt. Die Helden drohen von engen Gassen zerdrückt und von dämonischen Wasserspeierköpfen gebissen zu werden. Pflastersteine schließen sich wie Bärenfallen um ihre Beine, spitze Ziegel fallen von Dächern, Gesichter wie die von gequälten Seelen schälen sich aus Hauswänden und flehen um Erlösung. Der Zauber kann nur Rechtschritt pro Rechtschritt und nicht als Ganzes exorziert werden. Zudem erscheinen Niedere Dämonen Ihrer Wahl, beispielsweise Hirr'Niratim mit einer Gefolgschaft aus hunderten Ratten.

Hirr'Niratim

Große Ratten mit einer dämonischen Ausstrahlung, rot leuchtenden Augen und einer fauligen Dunstwolke um sie herum.

Beschwörung: +10		Beherrschung: +2		
Biss:				
INI 14+W6	AT 9	PA 4	TP 1W6+1	DK H
LeP 15	AuP -	WS -	MR 8	GS 10
RS 1	GW 5			
Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT +3 / PA +6)				
Besondere Eigenschaften: Existenz, Rudel, Unsichtbarkeit I, Wesenkontrolle (Ratten) 12				

Ratte				
Biss:				
INI 9+2W6	AT 5	PA 0	TP 1W6-3	DK H
LeP 5	AuP 20	WS 4	MR 0	GS 4
RS 1	GW 2			
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (3)				

DIE BIESTER DER REICHSSTRAßE (,)

An den Zugängen zu diesem Schattenpfad verbreitet sich ein niederhöllischer Brodem, der Pflanzen eingehen, Putz bröckeln und Metall rosten lässt. Wie eine blutvergiftete, schwarze Ader aus Verfall zieht sich bald ein Band durch Gareth. Neben dem Verfall der Elemente werden auch Lebewesen rund um diese Stellen (in erster Linie Straßentiere, später auch menschliche Anwohner) aggressiv und greifen Menschen an.

Tollwütiger Tuzaker				
Biss:				
INI 9+W6	AT 14	PA 9	TP 1W6+1	DK H
LeP 23	AuP 60	WS 4	MR 2 / 1	GS 12
RS 2	GW 5			
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen				
Niederwerfen (3), Raserei (3)				

Fauchende Scheunekatz

Krallen:

INI 14+W6	AT 13	PA 12	TP 1W6	DK H
LeP 12	AuP 45	WS 4	MR 1 / 1	GS 10
RS 1	GW 4			

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4), Raserei (3)

Pestratte

Biss:

INI 10+2W6	AT 7	PA 0	TP 1W6-2	DK H
LeP 5	AuP 20	WS 4	MR 0	GS 4
RS 1	GW 2			

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (3)

Oder setzen Sie die folgenden Wertemodifikationen auf beliebige Tiere und Menschen auf:

INI +1, **AT** +2, **PA** +1, **TP** +1, **LeP** +20%, **GW** +1, **Raserei** (3)

SZENEN AM RANDE:

WEITERE SPUREN DES DÄMONS

Je länger die Suche nach dem Dämon dauert, desto weiter auch abseits von Nirgendgassen und Schattenpfaden treten die Phänomene auf. Beispiele:

● In einem Brunnen machen rostrote Mineralien das Wasser ungenießbar. Die Anwohner beklagen sich. Womöglich lässt die Stadtverwaltung oder die *Familie Bugenhog (Metropole 95)* der Sache nachgehen.

● Die Pflanzen eines Parks, z.B. des Ugdalfsparks (HB-13), beginnen wild zu wuchern: Hecken verschieben sich und wachsen zu, ergreifen Spaziergänger oder verlieren entgegen der Jahreszeit alle Blätter. Gras vertrocknet, Blumen verdorren oder es bilden sich wuchernde Triebe und Pilzbefall. Anwohner und Verwaltung sind ratlos.

● Aus einem Weinkeller wird eine Gruppe Toter getragen. Sie sind erstickt; solche Gärufälle passieren immer wieder einmal, allerdings ist es (*Winzer- oder Ackerbau-Probe*) gerade gar nicht die Jahreszeit für Weingärung.

● Schmiede beklagen sich, dass die Glut der Esse nicht mehr die notwendige Hitze entwickelt und machen die Zunft der Kohlehändler verantwortlich, so dass ein erbitterter Zunftstreit entsteht.

AUSKLANG UND ÜBERGANG

Die Helden sind in diesem Kapitel den Spuren von Aarbilar Wirken auf der Spur, und doch immer einen Schritt zu spät. Aarbilar Ergebnisse und die Aufzeichnungen Desmonas im gestohlenen Buch haben für ihn und Rosthaut zur Erkenntnis geführt, wie Mandariels Feenreich beschaffen ist und wie sie dies für sich nutzen können. Sie wissen, dass es ein zentrales Artefakt gibt und wie sie es von innen heraus ‚sprengen‘ können, damit über alle Nirgendgassen und entlang aller Schattenpfade Gareth in Schutt und Asche gelegt wird. Ihr nächstes Ziel ist deshalb, das Artefakt oder einen anderen Zugang zu finden.

Die Helden konnten wertvolle Informationen über Aarbilar Pläne und den beschworenen Dämon sammeln und haben die Spur des Suchdämons aufgenommen.

Aufgrund der vielen Schäden an den Nirgendgassen durch Rosthauts Wirken greift nun auch Marmorklaue aktiv ein.

Er vermutet zu Recht, dass Rosthaut damit etwas zu tun hat und schickt seine Kinder aus, um dessen Gargyle zu finden, zu befragen und zu bekämpfen. Es kommt zu Kämpfen im Himmel über Gareth.

ABENTEUERPUNKTE

Sie können nun AP und passende *Spezielle Erfahrungen* für die erreichten Ziele vergeben:

Das gestohlene Buch sollte 50 AP für das Bezwingen des Sorduls, 50 AP für das Erkennen, was gestohlen wurde, und 100 AP für das Finden und Untersuchen der Beschwörungstätte wert sein. Eine *Spezielle Erfahrung* kann für *Magiekunde* vergeben werden, und die SF Schattenpfade ist bei vorhandener Ortskenntnis Unter-Gareth einmalig verbilligt. Den **Niederhöllischen Spuren** zu folgen sollte pro besuchten Ort je 10-50 AP (je nach Gefahr) wert sein.

IN GASSEN UND ÄMTERN

AARBILAR

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Wenige Bewohner von Nirgendgassen, Bettler und Kenner des Untergrundes wie Mitglieder der *Gilde der Brunnenmeister*, *Elidan Brunnenmann* (*971 BF, knielanger, weißer Bart, tierlieb, *meisterlicher Geweihter*, *meisterlicher Entdecker*) vom *Efferdtempel* (NH-30), *Edo Tulop* (*1007 BF, verfilztes Haar, vernarbt, dreckig, zerschlissene Uniform, mit Ausrüstung behängt, ehemaliger Maulwurfsgardist, *meisterlicher Untergrundkenner*, *kompetenter Soldat*) oder der Tiefzwerg Murgusch (*977 BF, Quäkestimme, tölpelhaft, Kapuzenmantel und falscher Bart, nach Kanal stinkend, *erfahrener Händler*, unerfahrener Diplomat)

Talenteinsatz: Gassenwissen (+9), *Ortskenntnis* Unter-Gareth
Gegenleistungen: Geldsummen im Heller- bis Silbertalerbereich

● Ein Bettler dieses Namens hat in letzter Zeit auffällig viele Fragen gestellt (*wahr*)

● Äußerliche Beschreibungen: Er geht gebeugt, klammert sich immer um den Knauf seines Steckens und hat ein tränendes Auge (*wahr*)

● Seit kurzem soll der Bettler keinen Schatten mehr haben (*wahr*; falls die Helden seine ECLIPTIFACTUS-Schattenkämpfer auf S.49 vernichtet haben). Er ist bestimmt mit dem Namenlosen im Bunde (*falsch*).

● Aarbilar ist der Name eines tobrischen Schatzsuchers im Gesplitterten Berg (*wahr*), eine gescheiterte Existenz und ein erbärmlicher Bettler (*teilweise wahr*; Aarbilar tarnt sich als armer tobrischer Flüchtling)

● Ein Aufenthaltsort, an dem er kürzlich gesehen wurde. Es handelt sich um einen Ort nahe einer Nirgendgasse oder eines Schattenpfades, an dem in Kürze eines der dämonischen Phänomene auftreten wird oder bereits im Gange ist. Zwar ist Aarbilar nicht mehr dort, aber die Helden können auf eines der Szenarien um **Niederhöllischen Spuren** stoßen.

HERKUNFT / GEHEIMES

Quellen: Magier vom Ordenshaus der Wächter Rohals (VV-04; fahnden nach gildenlosen Magiern in Gareth) oder den *Pfeilen des Lichts* (SV-09) sowie Bekannte Aarbilar aus Tobrien oder der Fliegenden Festung, z.B. tobrische Flüchtlinge oder die Nekromantin Alana Borodano (*990 BF, graumelierte schwarze Haare, kontaktfreudig und etwas trübsinnig geworden, *brillante Nekromantin*) in der *Wasserburg Helde-nau* (DB-10, **Dächer 209**)

Gegenleistungen: Vertrauenswürdigkeit oder Geldsummen im Dukatenbereich

● Aarbilar hat Kontakte zur Bande der Tobrier. Er vermittelt ihnen Verstecke nahe der Dämonenbrache, verkauft ihnen Funde aus dem Gesplitterten Berg, führt sie durch Geheimgänge Unter-Gareths, entsorgt dort Leichen und derlei mehr (*teilweise wahr*; seine Kontakte sind gering)

● Berichte über Schandtaten, die Aarbilar in Tobrien in Galottas Namen angerichtet hat: Folter, Mord, Drecksarbeit jeder Art (*teilweise wahr*)

● Teile des Hintergrunds zu Aarbilar (*wahr*; siehe Kapitel **Aus Fleisch und Stein**, S. 14 f.)

Ein Unterschlupf Aarbilar

Quellen: Falowulf (*986, Vollbart, schwielige Hände, grimmiger Blick, verbittert, *kompetenter Schläger*) ist ein tobri-scher Flüchtling, der als friedlicher Handwerker seine ganze Familie an Galottas Schreckensherrschaft verlor. Er weiß von einem Unterschlupf der Tobrier, an dem Aarbilar Funde aus dem Gesplitterten Berg zwischenlagert.

Gegenleistungen: Das Versprechen, „den Schweinehund“ zu töten

Das Versteck befindet sich in Unter-Gareth. Es handelt sich um einen trocken gelegten Kanalabschnitt. Funde:

- Schmuggelware der Tobrier im Wert von 6W20+20 Dukaten
- Bruchstücke von Hölleneisen und Geisterblech (**WdA 186**)
- 6W6+6 Dukaten mit Galotta darauf
- eine regelrechte Sammlung von Trümmerstücken der Fliegenden Festung mit verschiedensten, meist schwachen dämonischen Effekten (**Dächer 202**)
- zwei von Aarbilar versteckte Zaubertränke (**D**)
- ein Buch der Schlange einer Hesindegeweihten, die über Gargyle geforscht hat. Es enthält reichlich Wissen über deren Eigenschaften und Schwächen (siehe S. 136 f.).
- einige Seiten eines halb verbrannten, schwarzmagischen Buchs (Titel unbekannt) aus Galottas Feder. Sie enthalten eine Information nach Ihrem Ermessen über den Zeyat-Dimach (siehe unten), beispielsweise dessen *Wahren Namen*, Informationen über ein Paraphernalium oder Hinweise auf eine Schwäche. Aarbilar studierte das Dokument vor der Beschwörung.

Der Zeyat-Dimach

Spuren der Verwüstung

Quellen: Anwohner von betroffenen Nirgendgassen, Augenzeugen, Bettler

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+3)

Gegenleistungen: Kleine Geldsummen im Hellerbereich, Einladungen zu Speis und Trank

- In Gareth werden allorten Brunnen rostig, Bäume welken, Menschen ersticken in ihren Häusern und Brände brechen aus (*teilweise wahr*; derlei Gerüchte sind überall zu hören. Sie können sie als Hinweise auf einzelne Nebenwirkungen des Dämons verwenden, manche sind aber an den Haaren herbeigezogen).
- Der **Ugdalfspark** ist völlig verrottet (*teilweise wahr*; etwas übertrieben).
- In die **Schutentrift** traut sich ohnehin niemand, der noch bei Verstand ist (*teilweise wahr*). Jetzt sind aber sogar schon Leute in der Umgebung verschwunden, die die Gasse niemals betreten hätten (*wahr*).
- Im Sonnengrund hat es kürzlich Hunde und Katzen und Frösche geregnet (*wahr*; im am **Nimmerschlund** liegenden Hexenkessel). Als Ursache werden der Gesplitterte Berg (*falsch*) oder ein Hexenfluch (*falsch*) genannt.

● Im Südquartier sind mehrere Häuser in sich zusammengestürzt (*wahr*; kann die Helden zum Haus in Eschenrod führen).

● Im Ugdalfspark sind nach Jahren wieder Leute verschwunden (*wahr*; sie fielen dem Dämon zum Opfer und ihre blanken Knochen sind im Labyrinth zu finden).

● Jemand hat den Dämon (nahe einer Nirgendgasse/Schatenpfad) gesehen und kann ihn beschreiben (S. 80 f.).

Meldungen und Aushänge von Relevanz

Quellen: Gazetten wie die Stadtausgabe des Aventurischen Boten oder Aushänge wie z.B. am **Rathaus (NH-23)**, Ausrufer wie Barsilomeus (*991 BF, beleibt, rotgoldener Wappenrock mit Fuchswappen, eitel, *kompetenter Herold*, *erfahrener Stadtkenner*)

Gegenleistungen: kostenlos oder der Preis für eine Gazette (Stadtbote: 2 Silber)



Ein Ende in Blut

Im Theater Fuchsbau kam es nach der Uraufführung des Historiendramas *Eslam IV.* zu einem diplomatischen Eklat. Gebannt hatten die Zuschauer, darunter namhafte Patrizier, Gesandte der Kaiserin und ein Botschafter des Kalifen zu Mherwed, das Drama bis kurz vor Ende verfolgt: Der Unglückskaiser Eslam IV. wurde mit tiefer Hingabe von Almado dargestellt - eine perfekte Besetzung. Wir alle hatten mit ihm gefiebert, gehofft, gelitten, als er nacheinander das Königreich am Yaquir, das Bornland und Maraskan verlor. Nun drohte ihm im letzten Akt die Niederlage gegen die Tulamidenstämme, die erstmals zur Gänze von wahrhaftigen Tulamiden aus dem Gefolge des

Botschafters aus Mherwed dargestellt wurden. Eslams letztes Gebet an die Zwölfe endete noch wie erwartet mit den Worten „Da hilft nun kein Beten mehr!“. Auch sein wortgewaltiger Monolog - ein Meisterwerk garethischen Theaters! - war bis zu den finalen Worten „So legt, ihr Niedern, nieder euch, beglückt: Schwer ruht das Haupt, das eine Krone drückt!“ fehlerfrei und voller Inbrunst vorgetragen. Als Eslam jedoch den Dolch zum Selbstmord anhub, regnete es just in diesem Moment auf einen Schlag urnenweise Blut und Gedärm auf die Bühne. Gäste und Darsteller waren verwirrt. Einzig Almado fasste sich in einem Anflug spontaner Schöpfung ein Herz und machte mit nur wenigen improvisierten Worten

aus der Niederlage einen Sieg Eslams gegen die Tulamiden. Einige Gäste, die mit dem zu erwartenden Ende weniger vertraut waren, jubelten und wahrhaft, es war ein bravouröses Finale; wäre da nicht der Botschafter des Kalifen gewesen, der sich über diese historisch falsche Sichtweise empörte (freilich nicht die einzige im Stück; Eslam starb erst Jahre nach besagter Niederlage). Lautstark forderte er, Intendant Marishall dal'Patto zu sprechen. Was hinter den Kulissen im Anschluss und unter Anwesenheit von Beratern der Kaiserin besprochen wurde, drang nicht an die Öffentlichkeit. Es bleibt zu hoffen, dass dieser Vorfall die diplomatischen Beziehungen des Kaiserreiches und des Kalifats nicht belastet.

Ascheregen über Gareth

In der vorletzten Nacht schneite es im Schlossviertel und der Weststadt Gareths ungeachtet der Jahreszeit. Der frühe Morgen zeigte jedoch, dass der grauweiße Schnee Asche war, die die Dächer spandick bedeckte. Experten der beiden Garether Akademien vermuten, dass der Ascheregen aus den Schloten des Gesplitterten Berges stammt.

Gesucht wird der Schlächter von der Schutentrift

Höret, brave Garether. Zum Schutze der stolzen Bürger seiner Stadt verkündet der Stadtrat eine Belohnung von 50 Dukaten auf den Schlächter vom **Schutentrift**, welcher auf gar bestialische Art Menschen getötet hat.

Anzeige des Siechenherren

Helft mit! Verhindert Seuchen! Streunende, bissige Tiere treten in diesen Tagen vermehrt auf. Erschlagt sie und holt euch einen Kreuzer für 10 Ratten, 5 streunende Katzen oder einen Straßenköter!

—Der Siechenherr

MEISTERINFORMATIONEN

Ein Ende im Blut

Der Hintergrund dieses Artikels ist, dass das Blut und Gedärm zahlreicher im **Nimmerschlund** entsorgter Leichen auf einen Schlag den Schattentpfad verlassen hat.

ASCHEREGEN

Tatsächlich handelt es sich um die in den **Nimmerschlund** geworfenen Mengen an Kohle, die durch die Verheerungen des Suchdämons nun als grauweißer Ascheregen aufgelöst zurückkehren.

DER SCHLÄCHTER

Tatsächlich sind die sich ausweitenden Phänomene der Nirgendgasse Schutentrift verantwortlich. Mehrere Menschen wurden Opfer des PAN-DAEMONIUMS.

ANZEIGE DES SIECHENHERREN

Die Helden können vermehrt Rattenfänger und Stadtkinder am Verlauf der Reichsstraße antreffen, die die hiesigen, aggressiven Tiere fangen und erschlagen.

HINWEISE AUF SCHWÄCHEN

Quellen: Anwohner von betroffenen Nirgendgassen, Augenzeugen

Gegenleistungen: Einladungen zu Speis und Trank, Bezahlungen im Silbertalerbereich

● Ein Patrizier hat den Dämon vor seiner Villa gesehen. Als er jedoch die Fenster aus teurem horasischem Glas schloss, konnte das Wesen nicht eindringen, obwohl es das mehrmals versuchte (das Glas als Pottasche-Produkt hält das Wesen auf).

● Manche Tulamiden schwören darauf, dass erhitzter Karmeldung dem Verfall durch böse Geister und Dämonen entgegenwirkt (tatsächlich können die Dämpfe den Dämon verwunden).

● Das Wesen drang vor kurzem in eine Glasbläserei ein. Als ein Glasbläser auf der Flucht Pottasche aufwirbelte, kreischte das Biest fürchterlich auf (Die Pottasche verwundete es. Dasselbe Gerücht existiert auch für eine Gerberei und die Salmiak-Salztöpfe dort und ist es ebenfalls *wahr*).

● Das Wesen soll vor einem reisenden Magus aufgetaucht sein und sich auf ihn geworfen haben. Plötzlich verschwand es in seinem Stab (es wurde von der Magie angezogen). Ähnliche Gerüchte existieren in verschiedenen Versionen. Gemeinsam haben sie, dass ein magisches Artefakt vom Dämon kurzzeitig besetzt wird.

ALCHIMICA UND SÄUREN

Quellen:

● Alchimisten und Apotheker wie *Parinor Grabensalb* (TH-12, spezialisiert auf Analyse, hält sich einen Großen Schröter mit Namen Paramanthus als Wachtier), *Tsadan Arsteener* (MG-09, kundig in Gerbmitteln und Säuren) oder der Zwerg Angeschö (*948 BF, trägt einen umgebundenen Bart, eigentlich eine Zwergenfrau namens Angescha, die sich als Mann ausgibt, um nicht belästigt zu werden, exzessive Pfeifenkrautraucherin, *brillante Bastlerin*) vom Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik (AV-23, Dächer 92), das sich unter anderem mit Gerbmitteln beschäftigt

● Einige Glasbläser aus dem *Glaserwinkel* (NH-04) oder Glashändler wie Krämer *Ludor Zertel* (WS-31, *986 BF, blond, korpulent, *kompetenter Händler*)

● Vereinzelte Meister (Grad III und höher) der *Zunft der Gerber und Kürschner* (Metropole 107)

Talenteinsatz: Alchimie (+9)

Gegenleistungen: Bezahlung im Dukatenbereich für Analysen und Berufsgeheimnisse

Experten können den Helden Genaueres über verschiedene Alchimica und deren Zusammenhänge erklären. Besonders wenn sie die Schwächen und Eigenschaften des Dämons sowie die Funde am Beschwörungskreis erwähnen (Stichworte wie Säure, Pottasche, Glas, Salmiak), können sie weiterhelfen: In der Alchimie werden Säuren den Alkalien (einer bestimmten Gruppe Alchimica) entgegengesetzt. Tatsächlich heben sich deren Wirkungen teilweise einander auf. Bekannte Alkalien sind Pottasche und Salmiak (das Salz des Am-

moniak, von Bosparano *sal ammoniacum*). Pottasche wird in der Glas- und Seifenherstellung als Grundstoff benutzt, weshalb viele Säuren auch kein Glas verätzen. Salmiak wird als Gerbmittel verwendet; man findet diese Stoffe deshalb in entsprechenden Handwerksstuben. Was bestimmte Urnarten (wie den von Goblins) und Kotarten (wie den von Kamelen oder Grubenwürmern) angeht, entstehen manchmal alkalische Alchimica durch bestimmte Vorgänge wie das Verbrennen, jedoch ist die Grundform, also reiner Urin oder Kot, alchimistisch unwirksam.

CODEx DAEMONIS

Quellen: Giftschränke der Bibliothek der *Magischen Rüstung* (TH-24, Dächer 69) oder der dortige Bibliotheksgehilfe Hal Gording (*1009 BF, unauffällig, still, durchschnittlicher Hausdiener), Geweihte des Pentagontempels (TH-30, Dächer 71)

Gegenleistungen: Für die Akademie nur durch einen tadellosen Ruf sowie hohen Stand (SO 10+); für Hal Gording 500 Dukaten VB für das Buch oder 50 D für das Hineinschmuggeln der Helden in die Bleikammer

Es existiert ein Buch namens Codex Daemonis, das zahlreiche Dämonen illustriert, darunter eine mysteriöse schwarze Wolke. Es ist unbekannt, ob es in den Bleikammern des Tempels der Sonne liegt oder der Akademie der Magischen Rüstung.

Die fehlende Übersicht der dortigen Bibliothecaria *Gyldana Bugenhog* (*1001 BF, Gut Aussehend, arbeitseifrig, hilfsbereit, *meisterliche Rechtskundige, durchschnittliche Bibliothekarin*) wird von ihrem Bibliotheksgehilfen Hal Gording ausgenutzt. Er schmuggelt Bücher aus der Akademie und verkauft sie an den *Zirkel der Freien Wissenschaften* (ER-17). Wenn er, beispielsweise bei einem Gespräch an der Akademie oder mit Magiern des Zirkels, mithört, wendet er sich eventuell an die Helden und verspricht ihnen Bücher mit „genau dem Inhalt, nach dem sie Ausschau halten“. Er kann Werke sogar aus den Bleikammern der Akademie besorgen; für das entsprechende Geld.

Auch das Hineinschmuggeln der Helden ist ihm möglich. Er weiß, wie man den Armatus Maximus *Timshal Adersin* (*995 BF, drahtig, einarmig, wachsam, mürrisch, *meisterlicher Akademiegardist*) überlisten kann. Falls die Helden darauf eingehen, schmuggelt er ihnen zunächst Scholarenkleidung aus der Wäscherei heraus und weist sie an, sich für den Notfall bürgerliche Namen zu überlegen. Dann holt er sie nachts über einen Hintereingang in die Bibliothek hinein. Er hat den Schlüssel zu allen Räumen sowie den Bleikammern, aber das Hineinschleichen ist dennoch heikel: Verlangen Sie drei *Schleichen*-Proben, bei deren Misslingen Adersin die Eindringlinge bemerkt. Misslingt auch eine *Sich Verstecken*-Probe, müssen die Gefundenen ihm per *Überreden* erklären, weshalb sie die Akademie verlassen haben und sich nun wieder hineinschleichen. Das Erwähnen eines bürgerlichen Namens und eine Geschichte, die möglichst stark die für den armen Bürgerlichen so sehr spürbaren Standesdünkel betont, genügen, damit er beide Augen zukneift (Probe -7). So können die Helden schließlich ihren Blick in einen *Codex Daemonis* werfen.

CODEx DAEMONIS - UNVOLLSTÄNDIGE ABSCHRIFT DES PENTAGONTEMPELS

Eine Abschrift des 350seitigen Quartbandes von Rapherian zu Gareth (949 BF) lagert in der Bleikammer der Akademie der Magischen-Rüstung, nachdem sie vom Pentagontempel angefertigt, dann aber von der Inquisition beschlagnahmt wurde. Er ist anfangs in neutralem, sachlichem Ton gehalten und führt in Invokationen, Beschwörungs- und Schutzkreise und das Wissen über zahlreiche Dämonen ein. Das Buch ist unverkäuflich und streng verboten. Besonders gegen Ende wird es immer wirrer und enthält zahlreiche skurrile Abbildungen von Dämonen, darunter in der Tat eine des Zeyat-Dimach sowie Informationen über diesen (siehe unten). Zudem enthält es dessen Wahren Namen in Zhayad-Glyphen (auch ohne Kenntnis der Sprache kann man sie mit denen am Bannkreis des Aarbilar vergleichen). Mehr und Regeltechnisches zum Buch siehe WdZ 87.

ZEYAT-DIMACH, SECHSGEHÖRTER DIEPER AGRIMOTHS

Preiset Agrimoth für seinen Diener! Die verhüllte Wolke, Widharcals öliger Balsam, der, dessen Form nicht ist und darob auch nicht zerstörbar. Der, dessen Spur der Fraß und dessen Ziel die Erkenntnis ist. Er, der gefräßige Alchimist sei den Menschen zu Diensten, um die letzten Geheimnisse magischer Strukturen zu erkennen, die falsche Götter ihnen verheimlichen.

Doch schwer zu bändigen ist die Macht der verhüllten Wolke. Schnell greift sie jene Würmer an, die ihr nicht gewachsen sind, die dumm und unbelehrbar sind und ihrer Fähigkeiten nicht würdig. Man verhängte deshalb einen Bannkreis mit dem Wahren Namen des Dämons, so wie in diesem Werk beschrieben, und opfere ihm sieben Donarien:

- ☐ Eines zum Ruhm als Zersetzer der Materie und eines zum Bann wider die Auflösung
- ☐ Eines als Bestärkung seiner Kraft als flüssiges Erz des Widharcals und eines als Elementum Contrarium
- ☐ Eines als Verlockung seines Hanges nach der einen Kraft und eines zum Zeichen der Gefahr dieser Kraft
- ☐ Das siebte Donarium aber soll sein ein Zeichen der Erkenntnis

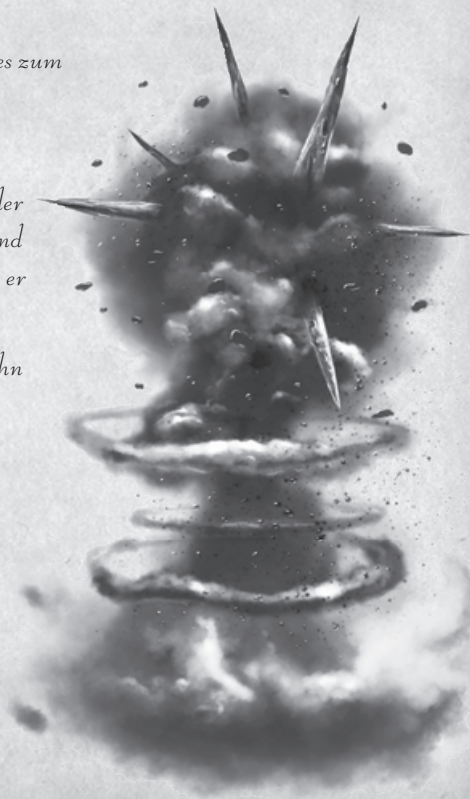
Dann aber, wenn gerufen und unterjocht dem eigenen Willen, wird der ölige Balsam die Welt beflecken auf seiner Suche nach Wissen, und er wird seinem Meister einflüstern, ja aufzeigen, welcher Geheimnisse er gewahr wurde. Doch gedenke stets seiner Schwächen!

Halte ihn fern von geweihtem Boden, denn voller Neid vernichten ihn die falschen Götter

Halte ihn fern vom flüchtigen Element in seiner reinsten und magischen Form, denn es verweht seinen Leib

Halte ihn fern von jenen Alchimica, denen er konträr ist: So wie sein Leib Materie zersetzt und aus der Zersetzung Wissen zieht, so wird sein eigener Leib zersetzt von manch Alchimum

Halte ihn fern von den magischen Objekten, die Du nicht gedenkst zu untersuchen, denn sein Hunger nach Wissen und Geheimnissen ist groß.



KAPITEL 3

– DER HIMMEL ÜBER GARETH



ROSTHAUTS UND MARMORKLAUES VORGEHEN

Weil die Beschädigungen an Nirgendgassen immer mehr zunehmen und Marmorklaue das Bedürfnis hat, diese zu schützen, entschließt er sich zu handeln. Er vermutet zu Recht, dass Rosthauts Bande hinter den Beschädigungen steckt, kennt deren genaue Pläne aber nicht. Seine Gargyle treten nun in offenen Kampf gegen die von Rosthaut und versuchen, Informationen zu erhalten.

Rosthaut und Aarbilar sehen sich durch Marmorklaue und die lästigen, nachforschenden Helden bedroht und schicken ihre Gargyle ihrerseits in den Kampf, während sie die Zerstörung des Feenreichs vorbereiten:

Der Zeyat-Dimach spürt die neun Türme auf und sucht die Kristallkugel. Er kommt ihr trotz aller Schutzmaßnahmen der Hexe Desmona immer näher. Zudem existiert ein agrimothisches Artefakt namens *Die Pforte*, das die Grenzen zwischen den Sphären schwächt, aber in drei Teile geteilt ist. Um das Feenreich zu vernichten, sind idealerweise die Kristallkugel und alle Teile der Pforte nötig.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden geraten zwischen die Fronten und in Kämpfe zwischen Marmorklaues und Rosthauts Gargylen und werden von Rosthaut in Hinterhalte gelockt. Dabei treffen sie schließlich auf die Hexe *Desmona*, die Verwahrerin der Kugel mit Mandariels Feenreich, von der sie noch fehlendes Wissen über die Nirgendgassen erhalten. Sie bestätigt und betont, dass die unter dem Namen Nirgendgassen bekannten Bruchstücke von Mandariels Feenreich überall in Gareth zu finden sind und das Schicksal beider Welten eng miteinander verwoben ist. Sie hat erkannt, dass Rosthauts Helfer hinter der Kugel her sind und benötigt Hilfe, weshalb sie ein Bündnis zwischen ihr, den Helden und Marmorklaues Kindern vorschlägt.

Durch Marmorklaue erfahren sie zudem von der Pforte. Da die Kristallkugel und die Pforte beide verwendet werden können, um Mandariels Reich zu zerstören, entbrennt ein Kampf um die Artefakte. Die Helden, Desmona und Marmorklaue beschützen die eigenen Artefakte, während Rosthaut versucht, sie durch den Zeyat-Dimach zu finden und zu erbeuten.

Währenddessen spüren die Helden ihrerseits dem Dämon nach oder werden von ihm gefunden und können ihn mit Hilfe der Informationen über seine Schwächen vernichten. Es gilt noch mehr als bei den Kapiteln zuvor, dass der Übergang fließend ist und die Handlungsstränge sich überlappen.

KAMPF ÜBER DEN DÄCHERN

In diesem Abschnitt werden mehrere Szenen zum Kampf zwischen Rosthauts Bande und Marmorklaues Kindern beschrieben, in die auch die Helden hineingeraten können. Sie können sie nach eigenem Ermessen einsetzen, durch verschiedene Varianten auch mehrfach. Die Helden sollten dabei...

- direkt mit Rosthauts Bande konfrontiert werden.
- Hilfe oder zumindest Rücksichtnahme von Marmorklaues Kindern erhalten.
- auf Desmona treffen.
- auf Marmorklaue treffen.

AUFEINANDERPRALLEN DER GARGYLE

In dieser Szene kämpfen Gargyle von Marmorklaues Kindern und Rosthauts Bande nahe den Helden gegeneinander. Während Rosthauts Gargyle die Helden nicht im Geringsten schonen, nehmen Marmorklaues Kinder teilweise Rücksicht.

KAMPF IN DER ALTSTADTGASSE

Sie können dieses Ereignis überall und zu jeder Nachtzeit einsetzen: Wenn die Helden sich nach einem langen Tag zu ihrer Herberge zurück begeben, aus einer Taverne stolpern oder nach intensiver Recherche ein Archiv oder eine Bibliothek verlassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr durchquert gerade eine enge Gasse wie es sie viele in Gareth gibt. Auf dem gepflasterten Boden hallen eure Schritte, über euren Köpfen ragen die Fachwerkhäuser zu beiden Seiten über drei Stockwerke in die Höhe und lassen die Gasse nach oben hin immer enger werden. Plötzlich hört ihr schwere Flügelschläge, deren Druckwellen euch fast von den Beinen heben. Über euch fliegen mehrere Gargyle im Tiefflug durch die Gasse, offenbar ohne Rücksicht auf die Häuserwände zu beiden Seiten, denn schon regnen Putz und Holzbanken herab.

In der Gasse kommt es zum Kampf zwischen je vier Gargylen aus Rosthauts Bande (Werte siehe S. 136 f.; Altersstufen 1-7) und Marmorklaues Kindern (beispielsweise die im Anhang auf S. 138 und S. 12). Rosthauts Bande geht dabei ohne Rücksicht auf die Helden vor, nutzt sie eventuell sogar als menschliche Schutzschilde und versucht, Teile der Mauern um die enge Gasse auf ihre Feinde einstürzen zu lassen. Es prallen Urgewalten aufeinander, aber Marmorklaues Kinder schonen sowohl die Helden als auch die Häuser weitgehend. Ob die Helden fliehen oder in den Kampf eingreifen, ist Ihren Spielern überlassen. Während er andauert, kann es jede KR zu Schaden durch herabfallende Trümmer

von 1W6 bis 2W6 TP kommen, dem nur mit *Ausweichen* und *Schildparaden* zu entgehen ist. Auf dem engen Raum sind auch Flügelschläge und Krallenhiebe gegen die Helden möglich, ob beabsichtigt oder nicht. Nach etwa 3W6 KR verlagert sich der Kampf an einen anderen Ort. Alternativ kann man durch *Sich Verstecken*-Proben für TaP* Kampfrunden zumindest dem zufälligen Schaden entgehen. Auch eine Flucht mittels der Regeln zum **Häuserlauf** (siehe Grauer Kasten **Häuserlauf in Regeln**) sind denkbar.



Bei Marmorklaues Kindern kann es sich auch um die Gargylengruppe in Spielerhand handeln. Marmorklaue gibt den Befehl, Rosthauts Gargyle anzugreifen und zu befragen. So kommt es zum Kampf über den Dächern gegen einige Gargyle Rosthauts. Mitten in diesem wechseln Sie die Perspektive zu den Helden, die durch das nächtliche Gareth taumeln und von den kämpfenden Gargylen überrascht werden. Im Kampf kann jeder Spieler dann seinen Held und seinen Gargyl führen.

HÄUSERLAUF IN REGELN

Um rasante Verfolgungsjagden durch die Gassen, über die Mauern und Häuserdächer Gareths darzustellen, können Sie die folgenden Regeln verwenden:

Basiswert

- Legen Sie die **Sprint-GS** fest (**WdS 138**). Sie gilt für die gesamte Dauer des Laufes.
- **Der Häuserlauf-Basiswert** beträgt **(IN+GE+KO+Sprint-GS)/5**
- Eine Talentspezialisierung *Häuserlauf* ist für *Akrobatik* oder *Athletik* möglich.
- Gargyle und andere fliegende Wesen verwenden ihre Flug-GS als Sprint-GS

Modifikatoren

Die folgenden Modifikatoren werden zudem auf den Basiswert angerechnet:

- + (TaW *Akrobatik* + TaW *Athletik* + TaW *Gassenwissen*)/3, wobei die Talentspezialisierung *Häuserlauf* zählt.
- +1 bis +3 für Talentspezialisierung *Gassenwissen* (*Ortseinschätzung*)
- +2 für Vorteil *Innerer Kompass* (*nicht in Gassenwissen verrechnen*, gilt nicht bei einfachem Davonlaufen)
- +1/+2/+5 für die Vorteile *Standfest* / *Balance* / *Herausragende Balance*
- +5 für fliegende Wesen

- -7 ohne *Ortskenntnis* (gilt nicht für fliegende Wesen)
- -5 für Fettleibig
- -1 bis +1 / -2 bis +2 für *Kleinwüchsig* / *Zwergenwuchs* bei Streckenabschnitten mit überwiegend Sprüngen/engen Durchlässen
- *Flink* bzw. *Behäbig* sowie die BE sind bereits in der Sprint-GS berücksichtigt

Probe auf Häuserlauf-Wert

Jede KR wird mit einem W20-Wurf gegen den Häuserlaufwert die Laufleistung ermittelt. Die Probe kostet den Läufer 2 AuP.

- Misslingt sie um mehr als 5 Punkte, kommt es zum Sturz (Sturzschaden je nach Streckenabschnitt: 1W6 TP pro 6 Punkte Probenzuschlag). Keine Wirkung auf fliegende Wesen.

- Misslingt sie, bleibt der Läufer für diese KR stecken und kommt nicht voran.
- Gelingt sie, legt er eine Strecke von **Sprint-GS x 3 abzüglich der Probenerschwernis** in Schritt zurück.
- Eine freiwillige Probenerschwernis vergrößert die zurückgelegte Distanz um 0,5 Schritt. Bei Misslingen reduziert sich die Strecke um die fehlenden Punkte.
- Ist der Häuserlaufwert 15 Punkte höher als der Probenzuschlag, können Sie zur Vereinfachung auf Proben verzichten.

Probenzuschlag für Terrain

Legen Sie für beliebig lange Streckenabschnitte Mittelwerte für die Schwierigkeit fest. Fliegende Wesen erhalten keinen Probenzuschlag:

Schwierigkeit	Zuschlag	Hindernishöhen	Sprungweiten	Sprungtiefen	Sprunghöhen
Routine	+0	bis 1 Schritt	bis 3 Schritt	bis 1 Schritt Tiefe	bis 0,5 Schritt
Erfordert Übung	+3	bis 2 Schritt	bis 4 Schritt	bis 2 Schritt Tiefe	bis 1 Schritt
Anspruchsvoll	+7	bis 3 Schritt	bis 5 Schritt	bis 3 Schritt	bis 1,5 Schritt
Schwierig	+12	bis 4 Schritt	bis 6 Schritt	bis 4 Schritt Tiefe	bis 2 Schritt
Äußerst schwierig	+15	bis 5 Schritt	bis 7 Schritt	bis 5 Schritt	bis 2,5 Schritt
Fast unmöglich	+18	über 5	über 7 Schritt	über 5 Schritt	über 2,5 Schritt

VARIANTEN

- Die Helden geraten während einer phexischen, nächtlichen Aktion in den Kampf zwischen den Gargylen-Organisationen und werden plötzlich Spielball im Kampf von fliegenden Wesen. Sie drohen, von den Dächern geworfen zu werden und geraten in die Schusslinie von Rosthauts Bande, wenn sie sich mit Waffengewalt wehren, während Marmorklaues Gargyle sie womöglich vor einem Absturz retten, auffangen und unbeschadet am Boden absetzen.
- Der Kampf findet im Obergeschoss einer Herberge oder eines anderen Gebäudes statt. Unvermittelt stürzt ein schwerer, steinerner Gargyl (z.B. von Marmorklaues Kindern) in den Raum, dem weitere Angreifer aus Rosthauts Bande folgen und ihn ohne Rücksicht auf die Personen im Raum mit Hieben bearbeiten.

HINTERHALT IM GLASERWINKEL (PH-04)

In dieser Szene werden die Helden gezielt von Rosthauts Bande in einen Hinterhalt gelockt. Setzen Sie sie vor allem dann ein, wenn die Helden Aarbilar's Pläne behindern und dem Zeyat-Dimach auf den Fersen sind. Rosthaut und er haben aus diesem Grund entschieden, dass die Helden sterben sollen.

DAS FALSCHES SCHREIBEN

Aarbilar nutzt sein Wissen über die bisherige Recherche und Kontakte der Helden. Da sie die Schwächen des Dämons unter anderem im Glaserwinkel erforschen können, lockt er sie im Namen eines Glasers:

Edle Recken,
Ich muss euch unbedingt in einer wichtigen Sache bezüglich eurer Recherchen sprechen, über die sich die Glaserzunft ausschweigt. Bitte kommt morgen zur nächtlichen Praiosstunde in die Glasmanufaktur Bammel & Söhne im Glaserwinkel. Ich vertraue auf eure Verschwiegenheit, denn mir droht der Ausschluss aus der Zunft. Das vordere Eingangstor wird für euch unverschlössen sein.
Ein Glasergeselle

Der Glaserwinkel ist eine von Glashütten und Manufakturen geprägte Nachbarschaft. Wegen der Brandgefahr sind die Gebäude meist aus Backstein gebaut und mit Tonziegeln gedeckt. Die Glaser dürfen nur hier ihr Handwerk ausüben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dieses Viertel, das euch am Tage bekannt sein mag, ist nachts menschenleer. Die Arbeit ruht und die Restwärme der heißen Öfen verbindet sich mit der feuchten Garether Luft zu einem dichten Nebel. Wie schlafende, rote Riesen ragen die Backsteingebäude des Glaserwinkels daraus hervor. Die wenigen nächtlichen Besucher der Straßen sind Wächter von der Brandwehr in dicker, brandfester Lederuniform. Einer kreuzt euren Weg und grüßt aus dem Schatten heraus mit einem murmelnden „Ife zum Gruß, die Damen und Herren“, dann schlurft er ein Liedchen pfeifend weiter auf seiner nächtlichen Wache und ihr seid bald wieder allein.

Der Wächter ist ein verkleideter Helfer Rosthauts, der den eigentlichen Gardisten der Brandwehr getötet und in der Manufaktur entsorgt hat. Er gibt den Gargylen in der Werkshalle mit seinem Pfeifen das Signal, dass die Helden sich nähern und hat die Aufgabe, das Tor von außen zu verriegeln, sobald sie eine kurze Zeit drinnen sind.

DIE GLASMANUFAKTUR BAMBEL & SÖHNE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie ein Tempel im Stile der Garethik mutet das Innere der Glasbläserei an, wären da nicht die Öfen, die im Mondschein, der durch die hohen Glasfenster eindringt, wie unheilvolle, agrimothische Maschinen wirken. Ihre großen Ofenklappen muten wie die Mäuler von Monstren an, mit denen euch eure Ammen als Kinder Furcht gemacht haben.

Die Manufaktur Bambel und Söhne ist eine nach dem Jahr des Feuers neu und im Stile der ‚Garethik‘ aufgebaute Werkstatt einer Glasbläserfamilie. Sie ist zweistöckig, besteht aus Backstein und weist hohe Glasfenster (zur Zuschaustellung der eigenen Glaskunst) auf, die sich jeweils über beide Stockwerke erstrecken. Kleine Strebepfeiler (eher schmückend als architektonisch wichtig) stützen das kathedralenartige, dreischiffige Gebäude mit Gewölbedecke, und Wasserspeier dienen als Regenabfluss.

Über einen **Vorhof** mit Kiesboden gelangt man zum **Eingangstor**, das wie in der Nachricht angekündigt nicht verriegelt ist. Dahinter liegt die **Werkshalle**, die in drei Schiffe eingeteilt ist. Tragende Säulen stützen das sehr offene Gewölbe und sind mit Gargylenabbildungen versehen. Die Halle nimmt fast den gesamten Bereich des Gebäudes ein und erstreckt sich über beide Stockwerke, wobei das **obere Stockwerk** durch Gitterböden vom unteren getrennt ist. Mehrere Treppen führen hinauf. An einem Ende der Halle befinden sich die **Geschäfts-**

räume der Glasbläser voller Papiere, Verträge und Bilanzbücher sowie einem Tresor mit etwa 300 Dukaten Inhalt. Am anderen Ende sind **Lager- und Schauräume**. Hier können die Helden wundersame Glasgegenstände bewundern: Von kleinen, bunten Figürchen über Glaskugeln für Zauberer und Linsen zur Vergrößerung bis hin zu fertigen Scheiben für den Ingerimtempel und einem Kronleuchter aus tausend kleinen Glasstücken für eine Patriziervilla.

Die Werkshalle

In der Halle stehen zwölf Öfen, in denen die Materialien für das Glas geschmolzen und mit langen Metallstangen bearbeitet und in Form geblasen werden. Stangen und Ofentüren sind auch nachts noch heiß und etwas schwache Glut glimmt darin. Überall steht Material zur Glasherstellung herum: Eimer mit Pottasche und anderen Alchimica, Pigmente von Farbstoffen, Glasscherben alter Scheiben und derlei Dinge mehr. Auch eine ganze Reihe fertiger Glasscheiben lehnt an Wänden oder steht in der Halle. Viele weisen Gravuren oder mit Farbpigmenten geschriebene Geschäftsnamen und Ähnliches auf, andere sind bunt und offenbar für Tempel bestimmt. Durch die hohen Glasfenster und die Glut der Öfen ist der Raum schwach beleuchtet.

DER ANGRIFF DER GARGYLE

Wenn sich die Helden ein wenig umgesehen haben, wird es langsam aber spürbar immer heißer im Raum. Besagter Brandwehr-Gardist verriegelt möglichst leise (*Sinnenschärfe-Probe*) das Eingangstor. Dann kommt es zum Angriff.

Die Gargyle

Mehrere Gargyle Rosthauts halten sich versteckt und greifen schließlich aus dem Hinterhalt an:

- Drei haben sich an den Säulen unter den Gargylenabbildungen versteckt gehalten.
 - Zwei weitere waren verborgen unter der dunklen Gewölbedecke.
 - Ein letzter ist draußen und kann jederzeit durch eine der großen Glasscheiben hereinfliegen
- Es handelt sich um relativ junge, für Rosthaut noch entbehrliche Gargyle (Werte siehe S. 136 f.; Altersstufe 1-5). Sie haben gerade genug Intelligenz, um diese Falle zu legen und mehr oder weniger koordiniert anzugreifen. Sie kämpfen bis zum Ende.



Taifelel

die Täuschende Flamme; eingehörnter Diener Agrimoths. Zur Unterstützung hat Aarbilar aber eine weitere Bosheit vorbereitet: Die nächtliche Glut in den Glasbläseröfen ist keineswegs rein natürlich, sondern Teil des Wirkens eines Taifelels, den Aarbilar manifestiert hat. Der Feuerteufel erscheint als brennende Gestalt auf einem der Öfen mit einem einzelnen Horn auf der Stirn. Er nutzt den Dienst Kontrolle über Feuer und seine Kräfte dazu, die Umgebung zu erhitzen sowie die Glut der Öfen zu kontrollieren und so zu entfachen, dass er daraus Feuerstöße schießen kann.

Beschwörung: +10

Beherrschung: +3

Feuerpranken:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 5 **TP** 1W6+4 **DKHN**

Feuerstöße aus den Öfen:

INI 7+1W6 **FK** 16 **TP** 2W6+2

RW 5 Schritt (vor der Ofentür)

Umgebungshitze aus den Öfen:

DK H: 1W6 SP/KR und Verlust von 1 RS-Punkt pro KR

DK N: 1 SP/KR und 1 RS-Punkt alle 3 KR

DK S: 1 SP/3 KR und 1 RS-Punkt alle 6 KR.

In der Werkshalle: ISP / 5 KR

LeP 66 **AuP** – **WS** – **MR** 11 **GS** 4
RS 0 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Umgebungshitze (siehe oben), 3 Aktionen (davon eine ein Feuerstoß aus einem beliebigen Ofen)

Besondere Eigenschaften: Folgeschaden (Verbrennen für 1W6 KR), Immunität gegen Feuer, Verwundbarkeit (Wasser)

Konfliktverhalten: Der Taifelel hat einen sichtlichen, bitteren Spaß am Entfachen von Feuern. Er schürt sie unter dämonischem Lachen und richtet sie zwar in erster Linie, aber nicht nur, auf die Helden. Er kämpft bis zum Ende. Falls er nicht vernichtet wird, wütet er noch weiter und es kommt zu einem Brand im Glaserwinkel, den erst der Einsatz der Brandwache beendet; vorher entstehen aber große Schäden.

SZENEN AM RANDE: BEIM KAMPF

Die folgenden Szenen können Sie einbauen, um den Kampf in der Manufaktur auszugestalten:

● Getroffene Gegner oder Helden werden besonders nach *Guten Attacken*, *Niederwerfen*, *Umreißen* oder anderen Manövern Ihrer Wahl durch die vom Buntig bemalten, knallig bunten Scheiben geworfen: Sie erleiden W3 TP extra und kurz vor dem Zersplittern sind noch die Aufschriften wie **Bambel & Söhne**, Juwelier **Bonkert**, **Whammert** Spezereien, Hauswaren-Powertz oder **Zifferich**-Stoffe zu lesen (nur die fett markierten Buchstaben bleiben nach Zerstörung der Scheiben als bunt umrandete Schriftsätze unverändert).

● Ähnliches geschieht beim Schleudern gegen die immer noch heißen Ofen-Schotte oder Stangen, mit denen das Glas mundgeblasen wird: Betroffene erleiden W6 TP extra wegen der Hitze der Gegenstände und verbrennen sich womöglich.

● In einer Ecke finden die Helden die entkleidete Leiche des Gardisten von der Brandwehr.

● Die Manufaktur weist zahlreiche Dachverstrebrungen und -balken auf. Die Gargyle stürzen sich von dort aus dem *Hinterhalt* auf die Helden oder werfen sie mit *Niederwerfen* von dort hinab (zusätzlich Sturzschaden für 2-4 Schritt Fallhöhe, also 2W6-2 bis 4W6-4 SP).

● Das Metall der Gitterböden des ersten Stockwerkes schmilzt unter der Hitze und tropft als heiße Flüssigkeit (1 SP) auf die Helden.

● Wenn die Helden durch eines der großen Fenster entkommen wollen, fliegt in diesem Moment der draußen wartende Gargyle herein und greift an.

● Eine kunstvolle, gläserne Statue des Zunftheiligen *Zachariad* schmückt die Halle. Während des Kampfes werden Stück für Stück ihre gläsernen Glieder durch Hiebe, Flammen, fehlgegangene Geschosse und Flügelschläge abgetrennt, bis am Ende nur noch ihr gläserner Torso wie bei versunkenen zyklonischen Statuen übrig bleibt.

● Eine Transportkiste mit der Aufschrift *Ludor Zertel, Weststadt* deutet auf den aus **Eine Leiche aus dem Nichts** bekannten Händler von Glaswaren hin. Während des Kampfes wird die Kiste als Deckung genutzt, Helden werden dagegen geschleudert und Gargyle nutzen sie als Wurfgeschoss. Zertel, dessen Glaswaren damals schon zerstört wurden, wird wenig Freude an dem Scherbenhaufen haben, der ihm morgen ins Haus geliefert wird.

● Die Helden erhalten unerwartete Hilfe durch den Buntig, den Rosthaut und Aarbilar nicht auf dem Plan hatten. Die Helden waren nicht die einzigen, die die offene Tür heute Nacht ausgenutzt haben. Der Buntig war (und ist immer noch) hier. Er hat die Glasscheiben bunt bemalt und sich versteckt, als er die Helden gehört hat. Es handelt sich um das tsageweihte Geschwisterpaar Baskot (*1011 BF, lockiger Blondschoopf, bunt gekleidet, schelmisches Grinsen, Liturgiekenntnis (Tsa) 10, *kompetenter Maler, kompetenter Geweihter und Spitzbube*) und seine kleine Schwester Clavia (*1016 BF, zierlich, rothaarig, Sommersprossen, barfuß, offene große Augen, Liturgiekenntnis (Tsa) 7, *kompetente Malerin, durchschnittliche Geweihte*). Die unzertrennlichen Geschwister verbreiten durch ihre bunten Malereien den Glauben an Tsa und kreieren dadurch einen sich stetig im Entstehen befindenden Tempel der Tsa aus Farben. Das Gebiet direkt um die bunten Scheiben herum ist eventuell einfach (1-5 auf W20) oder *zweifach* (6-8) Tsa geweiht. Das Rufen von Feenwesen (KOMM KOBOLD KOMM!) ist um 3 Punkte erleichtert, und womöglich kommt es auch zu einer spontanen Erscheinung eines helfenden Wichtels. Die Geschwister können außerdem mit Liturgien wie WUNDERSAME BLÜTENPRACHT, KIRSCHBLÜTENREGEN (Clavia), WUNDSEGEN oder AURA DES REGENBOGENS (Baskot) helfen oder die Flucht durch einen Hinterausgang des Gebäudes, das sie ausführlich

studiert haben, ermöglichen. Ist die Gefahr vorüber, erklären sie gerne noch ihre Absicht, die Stadt zu einem bunteren und besseren Ort zu gestalten. Sie können im Rahmen der Recherche über das Feenreich Mandariels als Informanten dienen (S. 85).

 Erhöhen Sie die Altersstufen, um widerstandsfähigere Gargyle zu präsentieren. Aarbilar kann außerdem selbst anwesend sein (er hat sich selbst um den Brandwehr-Gardisten gekümmert und ist in dessen Verkleidung geschlüpft) oder die Gargyle mit einfach anwendbaren APPLICATUS-Fallen (S. 49) ausstatten. Er hat zudem ANIMATIO-Glasscheiben vorbereitet: Auf ein Fingerschnippen eines der Gargyle saust eine scharfe Glasscheibe in Kopfhöhe quer durch die Halle und kann nur durch Ausweichen oder Schildparade abgewehrt werden, ansonsten richtet sie bei W3 Helden je 2W6+1 TP an.

 Beim Hinterhalt im Glaserwinkel könnten die Gargyle durch ihre Recherchen mitkriegen, dass den Helden ein Hinterhalt droht und sie im Kampf unterstützen. Sie können die Helden damit auf Marmorklaue als potentiellen Verbündeten aufmerksam machen oder sogar zu ihm führen und so das spätere Bündnis einleiten.

VARIANTEN

Ein Hinterhalt kann überall in der Stadt stattfinden. Aarbilar und Rosthaut geben sich in Schreiben als Kontakte aus oder bringen solche Personen mittels Beherrschungsmagie, Drohungen, Folter und Erpressung dazu, mit den Helden in Kontakt zu treten.

● Die Helden werden an den Ausgang eines Schattenpfades gelockt. Egal wie gut sie das Gebiet vorher absuchen, sie finden keine Spuren einer Falle und keine Gargyle in der Nähe (können aber durch magische Analysen den Schattenpfad finden). Zur vereinbarten Zeit erscheinen wie aus dem Nichts mehrere Gargyle und greifen sie überraschend an.

● Die Helden bewegen sich durch einen Ort in Alt-Gareth, ganz im Stile der Garethik mit zahlreichen Wasserspeiern: Eine enge Gasse mit Fratzen an den Regenrinnen und Wänden zu beiden Seiten. Einige davon sind belebte Gargyle Rosthauts, die die Helden erwarten. Sie lösen sich immer wieder von den Wänden, greifen an, verstecken sich dann erneut unter den Wasserspeier-Statuen und greifen aus dem Hinterhalt an.

SZENEN AM RANDE: BEDROHLICHE GARGYLEPARCHITEKTUR

Während Rosthauts Bande Anschläge auf die Helden verübt, spielen Sie mit der Angst der Helden, dass jede Wasserspeier-Figur ein Häscher Rosthauts sein könnte:

● Die Helden gehen durch eine typische Gasse Alt-Gareths. Finstere Fratzen und Neidköpfe blicken auf sie von den Dachfirsten herab. Sie waren bestimmt schon mehrfach hier, aber einige der Figuren kommen ihnen so vor, als wären sie neu oder würden sich bewegen.

● In einer Gasse steht an einer Säule eine große Gargylenstatue. Sie wirkt finster und bedrohlich, und sogar einige Passanten machen einen großen Bogen um sie herum. Ob die Helden mittlerweile dieselbe Furcht an den Tag legen?

● Von einem Dach wirft sich ein Gargyl auf die Straße! Er fliegt einen gewagten Sturzflug. Dann zerschellt die Statue auf dem Pflaster. Es war nur ein Unfall, die Statue war nicht belebt.

ANGRIFF AUF DESMONA

In dieser Szene greifen Rosthauts Gargyle Desmona an.

 Setzen Sie diese Szene vor allem dann ein, wenn Aarbilar's Suche nach der Kristallkugel bereits weit fortgeschritten ist (mindestens 100 Punkte, siehe S. 57). Sie verdeutlicht, wie nah er am Artefakt dran ist. Alternativ (weniger als 100 Punkte) wendet Desmona sich direkt an die Helden, ohne bedroht zu werden. Der Angriff auf das Artefakt kann in diesem Fall später beim **Schutz der Artefakte** in ähnlicher Form stattfinden.

DAS MÄDCHEN IM POß

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr am Ende einer langen, dunklen und nur spärlich von Bettelvolk bevölkerten Straße ein Straßenmädchen, das sich ängstlich umblickt und müde und ausgezehrt wirkt. Kein seltener Anblick in dieser Gegend, allerdings wendet sie sich ängstlich immer wieder einer Statue zu, als würde sie von ihr bedroht werden. Euch kommt es vor, als würde diese sich für Bruchteile von Augenblicken immer wieder kurz bewegen. Bevor ihr eurer Beobachtung näher nachkommen könnt, stürzen sich aus der Höhe auf einmal mehrere Gargyle auf das Straßenmädchen.

Die beschriebene Szene kann sich irgendwo im Südquartier abspielen. Rosthaut und Aarbilar haben sechs besonders widerstandsfähige Gargyle geschickt, um Desmona zu überfallen (Werte siehe S. 163 f.; Altersstufen 5-10). Zudem ist der Felswandler *Finsterkrallen* (S. 15 f.) auf *Desmona* angesetzt. Er hetzt die Hexe bereits seit Tagen durch die Gassen, und sie wird immer müder und ihre Magie schwächer. Nun halten die Gargyle den Zeitpunkt für gekommen, die einzelgängerische und völlig übermüdete Desmona in zahlenmäßiger Überlegenheit und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Im folgenden Kampf, in den die Helden eingreifen können, stellt

sich Desmona als begabte Hexe heraus. Jedoch sind alle ihre Proben wegen Übermüdung um 7 Punkte erschwert und ihre AsP auf 20 reduziert.

 Sie können hier zum ersten Mal auch *Schmetterfels* (S. 14) auftauchen lassen.

 Falls die Gargyle siegen und Desmona überwältigen oder an ihre Kristallkugel gelangen, haben sie ihr Ziel erreicht und fliehen. Sie sind damit im Besitz dieses Artefaktes, was ihren Zeitplan stark beschleunigt. Der **Schutz der Artefakte** kann in diesem Fall gestrichen werden und Desmona wird nach eiligen Verhandlungen darauf drängen, Gagol in **Der Herr der Schwingen** zu suchen. Führen Sie die Handlung also möglichst direkt über das Schließen des Bündnisses zum nächsten Kapitel über.

VARIANTEN

Die Helden können auch an anderen Orten oder bei anderen Situationen auf Desmona treffen, beispielsweise als Ergebnis ihrer Recherchen. Sie ist normalerweise vor allem im Südquartier zu finden, durch Aarbilar's Jagd auf die Kristallkugel aber womöglich bewusst auch in anderen Stadtvierteln Gareth's.

 Die Begegnung mit Desmona kann mit der ersten Sichtung des Zeyat-Dimach kombiniert werden, wenn die Helden ihrem Ziel nahe sind (hohe Anzahl Verfolgungspunkte, siehe S. 57), Aarbilar aber ebenfalls mit seiner Suche nach dem Artefakt weit fortgeschritten ist (hohe Anzahl Suchpunkte, siehe S. 76).

 Statt Desmona wird ihr *Kater Eslam* (S. 76 f.) angegriffen. Der tapfere Kater trägt derzeit das Artefakt (Desmona hofft, durch die Bewegungen des Tieres die Spur vom Artefakt ablenken zu können) und Aarbilar hat dies erkannt.

KONTAKT MIT DESMONA

Desmona wird bei dieser Gelegenheit auf die Helden als potentielle Helfer aufmerksam. Aus ihrem Misstrauen heraus verschwindet sie entweder mit einem kurzen „Danke“ und beobachtet die Helden dann für einige Tage, bis sie ihnen vertraut. Alternativ schläft sie in den Armen der Helden völlig entkräftet ein. Sie hat die Kristallkugel entweder an einem Amulett um den Hals bei sich oder sie ihrem Kater Eslam umgebunden.

Sobald sie erneut auf die Helden zugeht oder erwacht, erklärt sie ihnen schließlich, wer sie ist, sowie alle noch unbekannten Zusammenhänge zwischen Nirgendgassen, Schattenpfaden, dem zentralen Ankerartefakt und Mandariels Feenreich. Sie schlägt außerdem das Bündnis mit Marmorklaue vor oder – falls die Helden dies tun – ist sie gewillt, solch ein Bündnis einzugehen.

DIE BITTE ZUM BÜNDNIS

Sobald die Helden sowohl auf Marmorklaue's Gargyle als auch Desmona getroffen sind, bietet sich ein Bündnis der Parteien an. Falls die Helden dies nicht anvisieren, ergreift Desmona die Initiative. Als Ort für die Verhandlungen bie-

tet Marmorklaue sein Hauptquartier, den *Großen Wasserturm* in der Weststadt (**WS-27**, S. 75) an. Alternativ passen auch verlassene Orte wie der *Alte Hungerturm* (**AV-19**), Moricalas Dachkammer im *Pentagontempel* (**TH-30**), die *Krähensteine* (**MG-11**) oder eine Ruine im Schlossviertel.

DESMONA DIE GRAVE IN DEN VERHANDLUNGEN

Die Hexe konnte die Kristallkugel über Jahrhunderte verborgen halten, jetzt aber interessiert sich eine gefährliche Organisation dafür und will sie ihr gezielt entwenden. Zwar ist die Eigeborene mächtig, aber wie die Verfolgung durch den Felswandler gezeigt hat, hat sie alleine schlechte Karten: Sie kann nicht rund um die Uhr wachsam sein und benötigt Verbündete.

Ziele und Vorgehen:

-  Schutz der Kristallkugel durch Verbergen, Magie und notfalls Waffengewalt
-  Informationen über Rosthauts und Aarbilar's Pläne sammeln und sie sabotieren
-  andere Artefakteile, die man besitzt, beschützen, aber keine neuen erbeuten
-  passives, vorsichtiges Vorgehen gegen Rosthaut (in Deckung bleiben, Artefakte verstecken etc.)
-  nach Gagol suchen, um ihn wieder als Wächter des Feenreichs einzusetzen
-  einen Hüterorden für die Kugel aufbauen

Wissensstand:

-  Sie weiß Alles über den Zusammenhang von Nirgendgassen, Schattenpfaden, ihrem Zentralartefakt und Mandariels Reich.
-  Kenntnis der Abstammung der Gargyle von Gagol und Informationen über diesen
-  Inhalt des von ihrer Lehrmeisterin kommentierten Buchs *Porta Aitherica*
-  Wissen über Mandariel und sein Feenreich aus erster Hand sowie dessen Geschichte und die Entstehung der Kristallkugel
-  Unkenntnis der genauen Pläne und Details zu Rosthaut
-  Unkenntnis über Aarbilar und dessen Wissensstand und Fähigkeiten
-  nur lückenhaftes Wissen über bisherige Geschehnisse des Abenteuers

MARMORKLAUE IN DEN VERHANDLUNGEN

Der Gargyl will nach wie vor wissen, weshalb er den Drang verspürt, bestimmte Orte in Gareth zu schützen. Desmona ist die Antwort auf alle seine Fragen, weshalb er sie respektiert.

Ziele und Vorgehen:

-  Schutz der Nirgendgassen durch dazu eingeteilte Gargyle
-  Vernichtung des Unwesens, das die Nirgendgassen bedroht
-  mehr über sein Volk und dessen Herkunft herausfinden
-  aktives Angreifen und endgültiges Besiegen Rosthauts
-  nach Gagol suchen

- die Kristallkugel beschützen und notfalls zurückerobern
- andere Artefakteile, die man besitzt, beschützen, sowie fehlende erbeuten
- Menschliche Kollateralschäden sind für ihn dabei wenig wichtig, er kann aber umgestimmt werden.

Wissensstand:

- Kenntnis von Einzelheiten über Rosthaut und dessen Organisation
- Kenntnis zahlreicher Nirgendgassen Gareths
- Unwissen über genauen Zusammenhang zwischen Nirgendgassen, Schattenpfaden, Desmonas Zentralartefakt und Mandariels Reich
- kennt weder die Herkunft der Gargyle, noch Sinn und Zweck des Drangs, Nirgendgassen zu beschützen
- Wissen über die Pforte

DIE PFORTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Da wäre noch etwas“, knurrt Marmorklaue mit einer tiefen, heiseren Stimme. „Wenn ich es richtig verstehe, brauchen Rosthaut und sein Menschling diese Kugel, um in die Welt zu gelangen, aus der mein Volk stammt. Vor einer Weile fiel mir das hier in die Hände, und schon damals war Rosthaut dahinter her. Es ist wohl ein Teil eines Portals zu fremden Welten. Ich nehme an, das ist wichtig.“ Mit fragendem Blick wendet er sich Desmona zu, die den unförmigen Erzklumpen betrachtet, den Marmorklaue euch nun zeigt.

Im Alveraniarsabenteuer **Altes Erz und Kalter Stein** wurden Marmorklaue und Rosthaut bereits als Rivalen thematisiert. Marmorklaue berichtet den Helden nun, was damals passiert ist: Rosthaut wollte das mehrteilige Artefakt aus der Fliegenden Festung, aus der beide Gargyle stammen, in seinen Besitz bringen, ist aber nur teilweise erfolgreich gewesen. Einige Menschen haben Marmorklaue geholfen, zumindest einen Teil davon sicher zu verwahren. Marmorklaue weiß wenig über dessen Funktion, wohl aber, dass es etwas mit Sphärenreisen zu tun hat und sicherlich unter dem Gesichtspunkt, dass Rosthaut und Aarbilar in eine fremde Sphäre eindringen wollen, eine Rolle spielen könnte. Mehr zu diesem Artefakt finden Sie auf S. 77.

WEITERE BÜNDNISPARTNER

Die Helden können weitere Bündnispartner ins Spiel bringen und zu den Verhandlungen einladen. Welche das genau sind, hängt vom bisherigen Verlauf des Abenteuers ab. Nicht jeder potenzielle Bündnispartner wird jedoch akzeptiert. Spielen Sie im Zweifelsfall die Verhandlungen aus oder verlangen Sie *Überzeugen*-Proben der Helden. Beispiele:

- **Moricala:** Die Gargylin ist gerne bereit, sich in ein Bündnis einzubringen, zumal sie das Feenreich Mandariels nach wie vor nicht gesehen hat. Marmorklaue akzeptiert sie,

Desmona verweist auf ihre asfalthische Ausstrahlung und zögert, kann aber durch die Helden sicherlich überzeugt werden.

- **Phexkirche und phexische Organisationen:** Das Schicksal Gareths lässt die Phexkirche nicht kalt, und sie hat wohl die größte Erfahrung darin, Dinge zu verstecken, zumal mit karmalen Methoden. In Desmonas Augen ein passabler Bündnispartner, der jedoch noch darin desillusioniert werden muss, dass die Schattenpfade keineswegs Phexens Werk sind.

- **Andere Kirchen:** Durch die bisherigen Kontakte mit der Hesindekirche ist es denkbar, dass die Helden diese oder den Draconiterorden einspannen wollen, um der Gefahr zu begegnen oder die Artefakte zu beschützen. Bei der Praioskirche dürfte es schwer sein, dies durchzusetzen, aber womöglich schlagen die Helden nach guten Erfahrungen im vorangegangenen Kapitel zumindest einzelne Weißmagier oder Praiosgeweihte als Bündnispartner vor.

- **Gesetzeshüter wie die Stadtgarde, Spießbürger oder GCC:** Als Organisation schätzen sie die Gargyle gar nicht und werden deshalb eine Kooperation ablehnen. Einzelne Personen mögen aber vielleicht anders darüber denken und sich anschließen. Sowohl Desmona als auch Marmorklaue sind aber misstrauisch und müssen überzeugt werden.



Beim Schließen des **Bündnisses** könnte die Gargylen-Gruppe Marmorklaue als Wächter begleiten und den Schauplatz sichern. Auch ein abzuwehrender Angriff Rosthauts ist denkbar. Alternativ könnten sie auch beim Schließen des Bündnisses Mitsprache haben.

Danach kann der Gruppe eine Aufgabe beim **Schutz der Artefakte** zugeteilt werden, beispielsweise einen Teil der Pforte zu beschützen oder zu gewinnen. So können Sie gut darstellen, dass die Helden nicht die alleinigen Akteure sind, sondern andere Beteiligte ebenfalls ihren Teil beitragen.

DAS BÜNDNIS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Also?“ fragt euch Desmona in ihrer Stimme, deren jugendlicher Klang so gar nicht zu der Weisheit ihrer Worte passen will, „können wir mit euch rechnen?“. Sie streckt ihre Hand nach vorne. Langsam und feierlich tut der gewaltige Marmorklaue es ihr gleich: Seine steinerne Pranke legt sich sanft wie die eines gezähmten Löwen auf ihre zarte Mädchenhand. Erwartungsvoll blicken die beiden euch an.

Als Ergebnis des Gesprächs sollten...

- die Helden ihr Wissen mit den anderen geteilt sowie fehlendes Wissen ergänzt haben, so dass Marmorklaue, Desmona und die Helden den gleichen Wissensstand haben.
- die Ziele und das Vorgehen der anderen Bündnispartner akzeptiert sein oder deren Positionen durch Überzeugungsarbeit überdacht worden sein.

- sich alle Bündnispartner einig sein, welche weiteren Organisationen und Einzelpersonen noch in das Bündnis aufgenommen werden und welche nicht.
- die nächsten Schritte in Bezug auf den Schutz der Artefakte klar sein (wer welche davon beschützt oder zu erbeuten versucht).



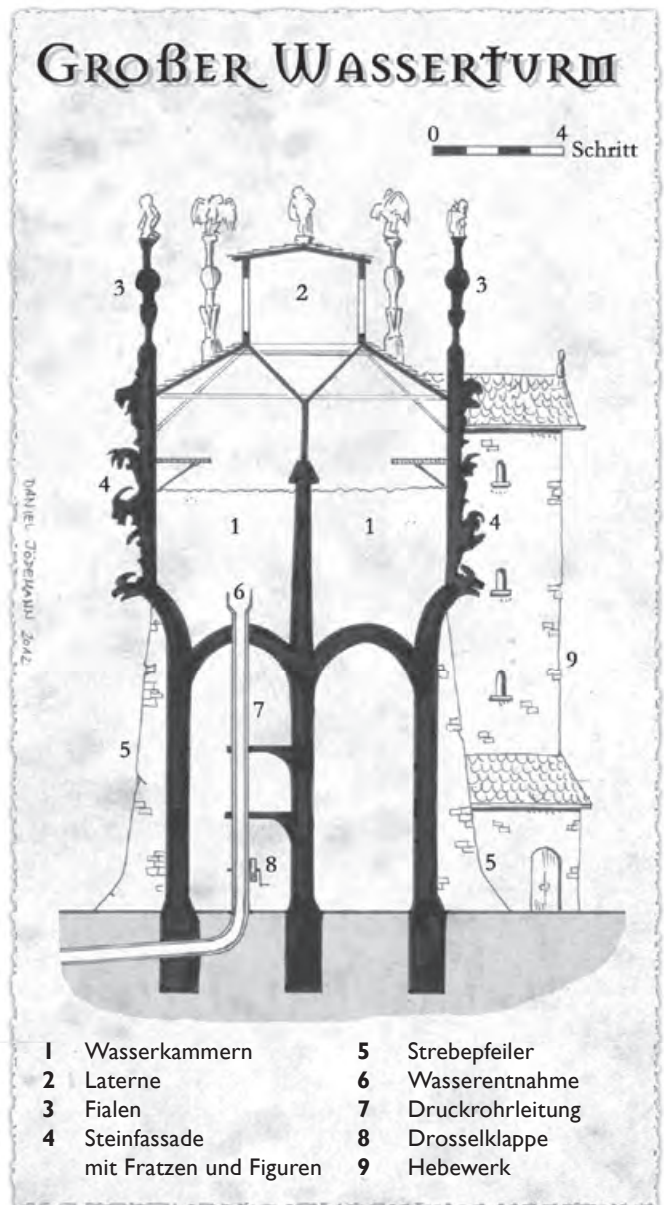
DER GROßE WASSERTURM (WS-27)

Das Hauptquartier von Marmorklaues Kindern kann den Helden von nun an als Basis für ihre Erkundungen und Aktionen dienen.

AUFBAU

Der Turm wurde 511 BF auf Geheiß Rohals gebaut und ist damit eins der ältesten Gebäude der Weststadt. Er wird vom Lärm von Rollen und Ketten erfüllt, weshalb man ihn auch Knattermann nennt. Der achteckige, 20 Schritt hohe Turm ist mit acht **Strebe Pfeilern** (5) verstärkt, die oberhalb des Daches als **Fialen** (3) enden. Statt der sonst im Rohalschen Stil üblichen Ranken- und Blütenornamentik ist die Fassade (*Klettern-Probe* +2) voller Fratzen, Neidköpfen und Statuen von Fabelwesen.

Belüftet und beleuchtet werden die **Wasserkammern** (1, jede ca. 40 Raumschritt) durch eine aufgesetzte **Laterne** (2) mit 8 Spann breiten Fensteröffnungen. In dunklen Ecken unter den Kammern liegen achtlos die Statuen zweier Versteinerten, denen Marmorklaue das Sikaryan nahm. Ebenso befinden sich hier die sorgsam behandelten Steintrümmer toter Gargyle, die Marmorklaue hofft, eines Tages wiederbeleben zu können. In einem Anbau befindet sich neben der Zugangstreppe das **Hebewerk** (9) das Tag und Nacht von



Ochsen angetrieben wird. Das Wasser wird aus dem Erdinneren in die Höhe gepumpt und mit bleiernen Rohren in die Villen, Häuser und Brunnen der Weststadt geleitet. Massive Holztüren (StP 50, Härte 8, Struktur 12, FORAMEN +6 (6 AsP) *Schlösser* knacken +6) verschließen den Turm. Der Turm ist der derische Spiegel zu einem der Wachtürme in Mandariels Feenreich (S. 126 f.).



BEWOHNER

Der Turm dient seit Jahren den *Kindern Marmorklaues* als Wohnstatt. Tagsüber stehen er und seine engen Vertrauten als Statuen an der Fassade des Turms unter den anderen Figuren. Nachts dient ihnen vor allem die **Laterne (2)** als Ort für Beratungen und Ausgangspunkt für ihre Jagden und die Bewachung von Bauten der Weststadt. Neben Marmorklaue selbst sind Schattenschwinge sowie weitere Gargyle oft anwesend.

Wassermeister *Brandwig von den Wassern* (*992 BF, rot-haarig, spricht zu laut, fast taub, Bastard eines Bugenhogs, *durchschnittlicher Mechaniker und Efferdakoluth*) kümmert sich um diverse Brunnen und Leitungen in der Weststadt und weiß nichts von den Gargylen, da er nur tagsüber immer wieder mal am Wasserturm ist und ohnehin schlecht hört.

DER SCHUTZ DER ARTEFAKTE

In diesem Abschnitt werden die Artefakte beschrieben, die genutzt werden können, um das Feenreich Mandariels zu vernichten. Wie schon für den Abschnitt **Kampf über den Dächern** gilt, dass Sie es nach Belieben zu Angriffen von Rosthauts Häschern auf Artefakte im Besitz der Helden kommen lassen können, die sich danach richten, wie und wo die Helden die Artefakte bewahren und wie sie sie schützen. Der Ausgang ist dabei offen. Am Ende könnten die Helden...

- die Kristallkugel noch besitzen oder geraubt bekommen haben.
- Ihre Teile der Pforte noch besitzen, geraubt bekommen oder weitere erbeutet haben.

DIE AUSGANGSSITUATION

Nachdem das Bündnis geschlossen ist, gilt es nun, zu handeln und die eigenen Artefakte zu beschützen. Wir gehen davon aus, dass sich zu Beginn dieses Abschnitts die Aufteilung der Artefakte wie folgt gestaltet:

- Kristallkugel:** Desmona / Helden
- Schwelle der Pforte:** Marmorklaue / Gargylengruppe
- Schlussstein der Pforte:** Rosthaut
- Schlüssel der Pforte:** Aarbilar

Diese Aufteilung kann natürlich variieren:

- Auf Seiten der Bündnispartner Desmona, Marmorklaue und der Helden können die beiden Artefakte anders verteilt werden.
- Falls die Heldengruppe das Alveraniarsabenteuer **Altes Erz und Kalter Stein** gespielt hat, kann die Verteilung der Einzelteile der Pforte gänzlich anders aussehen, je nachdem wie das Abenteuer ausgegangen ist.
- Wenn die Kristallkugel durch Rosthauts Häscher bereits gestohlen wurde, ist er und nicht Desmona in ihrem Besitz.

Durch eine Umverteilung kann es sein, dass Rosthaut und Aarbilar bereits jetzt in der Lage sind, das Feenreich zu zerstören. Desmona drängt in diesem Fall dazu, schnellstmöglich Gagol zu finden (Kapitel **Der Herr der Schwingen** ab S. 86).

ROSTHAUTS UND AARBILARS ZIELE UND RESSOURCEN

Bei den folgenden Abschnitten sind Sie in der Gestaltung sehr frei. Es ist nicht abzusehen, welche Schritte die Helden unternehmen, um ihre Artefakte zu schützen und/oder andere zu erbeuten. Rosthaut und Aarbilar brauchen einen

Weg, Mandariels Feenreich zu zerstören, wozu sie Zugang zu diesem benötigen. Ihr Hauptziel ist es deshalb, die Kristallkugel zu erbeuten. Doch auch Rosthaut weiß von der Pforte und besitzt sogar zwei Teile davon. Das dritte zu erhalten würde ihm alternativ ebenfalls genügen, um das Feenreich zerstören zu können. Er setzt alle seine Ressourcen ein, um eines dieser Ziele zu erreichen:

Gargyle (Späher und Kämpfer): Rosthaut hat zuletzt sehr viel rekrutiert. Er verfügt über etwa 25 Gargyle, die meisten eher jung an Altersstufen (selten älter als 5). Überall in der Stadt, wo Gargyle an Häuserwänden zu sehen sind, kann Rosthaut potentiell seine Späher haben. Zwar ist er keinesfalls allwissend über die Pläne der Helden, ist aber zumindest grob über ihre Bewegungen informiert, falls sie sich nicht sehr gut verbergen. Er bekommt berichtet, in welchen Stadtvierteln sie sich aufhalten und teilweise sogar, welche Gebäude sie betreten. Behalten Sie dies im Hinterkopf, beachten Sie aber, dass er dieses Wissen meist zeitverzögert in der folgenden Nacht erst erhält und auch erst Zeit braucht, um zu reagieren. Er kann jederzeit eine fliegende Truppe von etwa 3-6 Gargylen auch zu Kampfzwecken ausschicken.

Das Bettlerheer: Aarbilar hat mit einer ganzen Reihe von Bettlern Bekanntschaft gemacht und diesen Umstand genutzt, um ein funktionierendes Informationsnetzwerk zu erhalten. Wenige Heller oder etwas Silber hier und dort, und er bekommt Berichte von den in Gareth allgegenwärtigen Bettlern darüber, was die Helden gerade tun.

Der Zeyat-Dimach: Das wichtigste Werkzeug des Feindes ist die dämonische Suchpräsenz namens Zeyat-Dimach, die unermüdlich nach der Kristallkugel sucht.

Während die Helden dem Dämon nachspüren, sammelt dieser für Aarbilar Informationen, die dem Magier helfen, das Feenreich und dessen Beschaffenheit zu verstehen. Sie können diese Suche mit Suchpunkten darstellen:

Suchpunkte Erkenntnisse

2	je Tag Studium von <i>Porta AithERICA</i> (max. 50)
3	je untersuchter Nirgendgasse
4	je untersuchtem Schattenpfad
-ZFP*/5	je Tag für einen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT auf der Kristallkugel (erst ab 100 Punkte)
-I bis -5	für gute Ideen Ihrer Spieler zum Verbergen (Sich Verstecken-Probe mit 10+ TaP*, Verschleierungstaktiken etc.)

- Ab Beschwörung des Zeyat-Dimach untersucht der Dämon täglich W3+2 Nirgendgassen/Schattenpfade (im Schnitt 13 Suchpunkte).
- Falls die Helden ihm auf der Spur sind, veranlasst Aarbilar den Dämon, vorsichtiger zu sein, wodurch er pro Tag nur noch W3 Orte untersucht (im Schnitt 6 Suchpunkte).
- Aarbilar studiert das Buch, wenn möglich täglich (2 Suchpunkte).
- Haben die Helden den Diebstahl des Buchs irgendwie verhindert, ändert das Aarbilar's Zeitplan (0 Suchpunkte pro Tag).
- Aarbilar kann die Suche des Dämons etwa alle 3 Tage einmal intensivieren (W3+4 Orte, im Schnitt 20 Suchpunkte).

Punkte Erkenntnisse

10	Nirgendgassen, Schattenpfade und Mandariels Feenreich sind miteinander verbunden.
25	Dennoch gibt es keinen direkten Zugang zum Feenreich über Nirgendgassen und Schattenpfade, aber neun geschlossene Eingänge, die einst eine Art Wachtürme waren. Über sie kann man in das Feenreich eindringen, muss sie aber zuerst öffnen. Die Position der ersten beiden Türme ist bekannt.
50	Es existiert zudem ein zentrales Artefakt, das alle Türme und Nirgendgassen miteinander verbindet und über das man ins Feenreich eindringen kann. Es muss sich in Gareth befinden. Die Position des dritten Turms ist bekannt.
75	Die Position des vierten Turms ist bekannt.
100	Aarbilar erkennt den Stadtteil Gareths (Alt-Gareth, Neu-Gareth, Meilersgrund, Südquartier, Umland, Dämonenbrache, Unter-Gareth), in dem das zentrale Artefakt ist. Aber auch Desmona erkennt, dass jemand ihr Artefakt aufzuspüren versucht. Die Position des fünften Turms ist bekannt.
125	Die Position des sechsten Turms ist bekannt.
150	Aarbilar erkennt das Viertel im Stadtteil (z.B. Arena-Viertel, Weststadt, Sonnengrund, Tiefengrad Unter-Gareths, genauen Ort im Umland etc.). Die Position des siebten Turms ist bekannt.
175	Die Position des achten Turms ist bekannt.
200	Aarbilar spürt den exakten Standort des zentralen Artefaktes auf. Die Position des neunten und letzten Turms ist bekannt.

Wenn der Dämon die Kristallkugel aufgespürt hat, ein Diebstahl aber vereitelt wurde, benötigt er 25 weitere Punkte, um es erneut aufzuspüren (also etwa 2 Tage).

● **Gotongis:** Diese Dämonen sind nur im Augenwinkel wahrnehmbar und ähneln kindskopfgroßen, blutunterlaufenen Augen mit ledrigen Fledermausflügeln. Wegen ihrer *Unsichtbarkeit* sind sie fast nur magisch bemerkbar. Aarbilar setzt sie zum Ausspionieren der Örtlichkeit ein, sobald der Zeyat-Dimach das Artefakt ausfindig gemacht hat. Eine *Gefahreninstinkt*-Probe warnt vor seiner Präsenz (das Gefühl,

beobachtet zu werden) und er kann durch Spiegel, kleine Kinder oder Alraunenrauch ferngehalten werden, da er sie nicht erträgt (*Magiekunde*-Probe +7 pro Gegenmittel).

Beschwörung: +8

Beherrschung: +3

Zwicken:

INI 16+W6 **AT** 15 **PA** 18 **TP** 1 SP **DK** HNS

LeP 12 **AuP** – **AsP** 60 **WS** – **MR** 12

GS 25 **RS** 0 **GW** 6

Besondere Kampfregele und -manöver: Sehr kleiner, fliegender Gegner (AT +4, PA +8)

Besondere Eigenschaften: Unsichtbarkeit II, Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (Zauberei)

Talente: Spionage 15

Zauber: GROSSE VERWIRRUNG, BÖSER BLICK (Furcht), GROSSE GIER (je 3W6 ZFP*)

DIE AGRIMOTHISCHE PFORTE

DIE PFORTE

Herkunft: Yol-Ghurmak

Beschreibung: Die drei Einzelteile des Artefakts bestehen jeweils aus einem Brocken Erz undefinierbaren Ursprungs. Einschlüsse aus Hölleneisen bilden die Namenssigille AGM für Agrimoth in Zhayad-Runen sowie – je nach Artefaktstück (Schwelle, Schlussstein und Schlüssel) den jeweiligen Namen. Die Artefakte sind widernatürlich schwer. In ihrer Nähe riecht es wie in einer Schmiede, jedoch sind sie nicht warm.

Wirkung: Alle drei Teile zusammengefügt bilden ein agrimothisches Artefakt, das die Sphären schwächt und eine translimbische Nähe zwischen ihnen etabliert. Durch seine Macht werden selbst die Mauern von Mandariels Feenreich durchlässig, so dass Aarbilar eine Zerstörung einleiten kann.

Hintergrund und Besonderheiten: Galottas Fliegende Festung Kholak-Kai wurde in Yol-Ghurmak durch die Macht des Erzdämons Agrimoth erschaffen. Mehrere Pforten des Grauens in sein niederhölisches Reich waren dazu nötig. Die Pforte diente als Anker, um die Existenz des Konstruktes in der dritten Sphäre und fernab von den Pforten des Grauens in Yol-Ghurmak überhaupt zu ermöglichen. Kholak-Kai wurde in der Schlacht in den Wolken zerstört, die Trümmer haben sich über der Kaiserstadt Gareth verstreut, darunter auch die Pforte.

Wert: fast wertlos / in finsternen Kreisen vierstellige Dukatensummen

Kategorie: permanenter, mehrteiliger Spruchspeicher (INFINITUM)

Typ und Ursprung: Limbus, Dämonisch (Agrimoth), Kraft, Metamagie / gildenmagisch, erzdämonisch (Agrimoth)

Auslöser: Zusammenfügen aller drei Teile; sie verschmelzen dabei zu einer Einheit

Astralenergie: 100 AsP / 5 pAsP je Artefaktteil

Thesis: unbekannt

Komplexität: +14 / 18 ZfP*

Wirkende Sprüche: Ein durch rohe erzdämonische Macht des Agrimoth reversalisierter LIMBUS VER-SIEGELN, der die Sphären durchlässiger macht; ein stabiles AUGES DES LIMBUS (in Variante *Tor in die Niederhöhlen*), das die Macht der Niederhöhlen anzapft und doch in Zaum hält; ein besonderer PLANASTRALE, der Sphärenwanderung durch die aufgeweichten Sphäregrenzen ermöglicht.

Nebenwirkungen: Wenn eines der Teile berührt wird, erhält der Berührende einen Einblick in die Domäne Agrimoths (**WdZ 400**), was wie *Schreckgestalt II (+6)* wirkt: MU, KL; CH, FF, AT, PA, FK und Ini-Basis sinken um 1W6 Punkte, je halbe Stunde wird 1 Punkt regeneriert. Ansonsten haben die einzelnen Teile allein keine Wirkung. Jede Sphärenreise wird von agrimothischen Nebeneffekten begleitet.

Analyse: +5 (Intensität) / +30 (Struktur)

Um den *Schlussstein* aus Rosthauts Besitz zu erbeuten, müssen die Helden in sein Hauptquartier, die *Drachenscherbe (DB-02)*, eindringen. Ein schwieriges Unterfangen, das im Kapitel **Schlacht um das Feenreich** (S. 132) beschrieben wird. Das folgende Szenario bietet eine Möglichkeit, Aarbilar Schlüssel zu erbeuten, jedoch könnte Aarbilar in ihm auch Zugriff auf alle drei Pfortenteile gewinnen.

AARBILARS PAKTERWEITERUNG

Dieses Szenario bietet sich an, wenn Rosthaut und Aarbilar nicht im Besitz der Kristallkugel sind und auch noch nicht alle Teile der Pforte haben. Falls Aarbilar erkennt, dass er weder die Kristallkugel noch die drei Artefaktteile der Pforte erbeuten kann, fasst er den Plan, dem durch eine Pakterweiterung mit Agrimoth Abhilfe zu schaffen:

Spielrunde Ereignis

vorher Aarbilar begibt sich erneut in den Beschwörungsraum im Gewölbe unter der Weststadt, wo er den Zeyat-Dimach beschworen hat (S. 54, Eingangshallte).

1 Er beschwört einen Agribaal, einen Dämon aus Agrimoths Domäne, als *Paktvermittler*.

4 Der Agrimothpakt wird erweitert (Aarbilar steigt in den vierten Kreis der Verdammnis auf). Als Paktgeschenk fährt der Agribaal in den Schlüssel ein und beginnt, diesen über die Ferne mit den anderen beiden Teilen der Pforte zu verbinden. Aarbilar könnte so auf alle drei Teile zugreifen, ohne sie zusammenfügen zu müssen.

5 Falls die Helden sich nahe einem Teil der Pforten befinden, ist das dabei entstehende astrale Geflecht per *Magiegespür-, Gefahrensinn- oder Sinnenschärfe*-Probe nach 5, 7 oder 10 (je -TaP*) Spielrunden als Gänsehaut und ungutes Gefühl wahrnehmbar. Ein ODEM oder OCULUS zeigt das Geflecht deutlich.

11+

Die Helden können die Spur über OCULUS (wie einen Schattenpfad, S. 43) verfolgen, oder darüber, dass das Geflecht die Geenelemente zu Agrimoth, also Erz, Humus, Feuer und Luft, angreift und verändert: In der Umgebung ihres Artefaktteils und überall entlang des magischen Bandes bis zum Beschwörungsraum nehmen sie faule Gerüche, bröckelnden Putz, plötzlich entstehenden Rost und ähnliche Effekte wahr. Je nach Entfernung zum Raum dauert die Nachverfolgung entsprechend lang. In Gareth bewegt man sich etwa 3 SR pro Meile voran. Sie können *Sinnenschärfe*-Proben verlangen, damit die Helden die Spur nicht zeitweise verlieren, sowie *Athletik*-Proben, wenn sie schneller vorankommen wollen (bestenfalls 1 SR pro Meile).

25

Falls die Helden nicht vorher aufgetaucht sind, fährt der eingehörnte, nicht körperliche Agribaal nun kreischend in den Schlüssel der Pforte ein. Die Verbindung wird aufgebaut, wo immer in Gareth sich die Teile befinden. Aarbilar hat nun Zugriff auf alle drei Teile der Pforte.

27

Aarbilar verlässt den Beschwörungsraum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überall erkennt ihr nun die Spuren dieses seltsamen, magischen Bandes, die euch so fürchterlich vertraut vorkommen. Diesmal aber sind sie exakter, präziser und dünner. Dort zieht sich an einer Hauswand ein langer Streifen, an dem der Putz regelrecht abgeplatzt ist, und da, weiter hinten welken einige Blätter eines Baumes, aber nur an einer bestimmten Stelle. Spur für Spur folgt ihr diesem Band.

Schließlich sehen die Helden, wie die Fäden im Boden unter dem Trümmerstück in der Weststadt verschwinden. Über den Kellereinstieg in der Nähe kann der Beschwörungsraum erreicht werden. Hier finden die Helden je nachdem, ob sie rechtzeitig sind, Aarbilar vor, der von zwei Gargylen (Werte siehe S. 136 f.; Altersstufe 3) geschützt wird.

Als weitere Schwarze Gabe erhält Aarbilar durch den Pakt Dämonische Hilfe in Form eines Effektes, der ähnlich LEIB DES FEUERS in der Leib aus Feuer-Variante wirkt: Agrimothische Flammen entstehen im Beschwörungsraum und Aarbilar erhält vor den Augen der Helden eine Feuer-taufe: Er tritt in die schwarzen Flammen und kommt daraus verwandelt hervor. Sein Leib besteht nun aus Feuer wie bei einem Dschinn. Er erhält die Eigenschaften *Durch Feuer gehen, Immunität (Feuer, profane und geweihte Angriffe), Verwundbarkeit durch Wasser, Resistenz gegen magische Stich- und Klingenwaffen*. GE und INI-Basiswert steigen je um 15, schon Berührungen Aarbilar erzeugen 1W6 TP Brandschaden. Die Verwandlung hält 5 SR und kann im Lauf des Abenteuers noch genau einmal zur Anwendung kommen.

Sind die Helden rechtzeitig, kommt es zum Kampf, den Aarbilar aber nach heftiger Wehr zumindest überleben und fliehen können sollte (bedenken sie sein Simulakrum; er ist ohne dessen Vernichtung nicht zu töten). Im Falle einer Flucht wird Aarbilar notgedrungen den schweren Schlüssel der Pforte zurücklassen, die Helden können also einen Erfolg feiern und dieses Artefakteil erbeuten.

 Je nach Beherrschung des Eingreifens und Schnelligkeit der Suche können die Helden ein weiteres Artefakteil erbeuten. Ansonsten hat der Feind jedoch Zugriff auf die komplette Pforte, selbst wenn die drei Einzelteile immer noch über ganz Gareth verteilt sind.

DIE KRISTALLKUGEL

DIE KRISTALLKUGEL

Herkunft: Gareth / Mandariels Feenreich

Beschreibung: Eine perfekte Glaskugel von den Ausmaßen einer großen Murmel, in der Bäume und mit Schlingpflanzen überwachsene filigrane Gebäude mit hohen Türmen und vielen Erkern stehen. Die Architektur erinnert ein wenig an eine märchenhafte Version der Garethik. Die Gebäude ändern sich immer wieder, sogar Jahreszeiten sind teilweise sichtbar (bunte Blätter im Herbst, Schnee im Winter etc.).

Wirkung: Die Kugel enthält eine Feenglobule und bewahrt sie vor der Vernichtung.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Kugel ist entstanden durch das Einschreiten einer Saturias-tochter.

Wert: 1 D als Andenken / für Wissende sehr wertvoll

Kategorie: permanent wirkender, einzigartiger und mächtiger Kugelzauber

Typ und Ursprung: Limbus, Antimagie / Hexen- und Feenrepräsentation

Auslöser: –

Astralenergie: 120 AsP / 6 pAsP

Thesis: unbekannt

Komplexität: +15 / 20 ZfP*

Wirkende Sprüche: Kugelzauber ähnlich dem LIMBUS VERSIEGELN, jedoch sehr spezialisiert und ungleich mächtiger; zudem Kugelzauber *Bilderspiel* Nebenwirkungen: –

Analyse: +7 (Intensität) / +20 (Struktur)*

) Desmona legt üblicherweise einen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT mit 15 +1W6 ZfP auf die Kugel; Beide Analysen sind um die ZfP* erschwert

Falls den Helden die Kristallkugel gestohlen wird, müssen sie in die *Drachenscherbe* (DB-02), eindringen. Siehe hierzu **Die Schlacht um das Feenreich** (S. 132). Die folgenden Abschnitte liefern Informationen dazu, wie die Helden die Kristallkugel verbergen und beschützen können.

IN GARETH, UNTER GARETH UND UM GARETH HERUM

Die Helden könnten auf zahlreiche Verstecke kommen, die sie im bisherigen Abenteuerlauf aufgetan haben. Es bietet sich besonders an, in Bewegung zu bleiben. Je nach Ort machen sie es ihren Verfolgern leichter oder schwerer, sie zu finden und erleiden andere Nachteile, aber auch Vorteile.

● **Im Elend:** Ob inmitten des *Droms* (AV-09), einer überfüllten Mietskaserne im Südquartier oder an den vielen anderen Orten, an dem die Elenden Gareths leben. Auch zahlreiche Orte Unter-Gareths bieten sich an. Eine Gefahr sind die Bettler, die teils auf Aarbilar's Lohnliste stehen.

● **In der Menschenmenge:** Orte wie das *Immanstadium* (AV-14) während eines Spiels, das *Hippodrom* (UL-02) bei einem Rennen oder auch belebte Tavernen machen es Rosthauts Häschern schwer zuzugreifen. Jedoch endet auch das schönste Immanenspiel oder das spannendste Wagenrennen irgendwann, so dass man diesen Vorteil nur zeitweise genießen kann.

● **In Tempeln:** Sowohl Rosthaut als auch Aarbilar sind mit Agrimoth im Bunde und haben mehrfach gezeigt, dass sie auf den Einsatz von Dämonen zurückgreifen. Man kann sie deshalb durch *geweihten* Boden wirkungsvoll aufhalten. Geeignet sind der *Pentagontempel* (TH-30), die *Madaburg* (NH-38) als Hort der Draconiter, diverse Praiostempel, der *Phextempel in den Schatten* (SG-11) und besonders der *Ingerimmtempel* (NH-16), da Agrimoth dessen Gegenspieler ist und seine Kräfte stärker gegen Aarbilar und dessen Dämonen wirken.

● **In den Giftschränken der Akademien:** Ohne gute Kontakte wie zum Beispiel dem Bibliotheksgehilfen Hal Gording (*1009 BF, unauffällig, still, *durchschnittlicher Hausdiener*) von der Akademie zur *Magischen Rüstung* (TH-24, **Dächer 69**) nur sehr schwierig, aber ein sehr sicherer Ort.

● **Gargylengruppe:** Sie kann ein Artefakt zeitweise beschützen.

● **Das Feenreich am Halsband:** *Kater Eslam* (S. 18) kann die Kristallkugel zeitweise tragen. Seine unerwarteten Bewegungen könnten den Feind verwirren.

DESMONAS SCHUTZ

Die Egeborene setzt weiter stark auf ein magisches Verbergen der Kugel oder anderer Artefakte im Besitz der Helden. Mit einem mächtigen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (Gildenmagiern auch als AURARCANIA DELEATUR bekannt) hat sie über viele Jahre die Kugel geheim gehalten, und lässt jetzt nicht davon ab. Mit HELLSICHT TRÜBEN verbirgt sie ihre Position und die des Artefaktes ebenfalls so oft und gut es geht. Zauber Aarbilar's zum Aufspüren und Analysieren werden um die ZfP* erschwert (dito für karmale Methoden wie BLICK DER WEBERIN oder SICHT AUF MADAS WELT, auf die der Feind aber keinen Zugriff hat). Sollte die Kristallkugel gestohlen werden, greift sie auf Vertrautenmagie zu, um sie zurück zu erhalten. Per *Dinge aufspüren* können sie und die Helden Kater Eslam durch die Straßen Gareths folgen, um das Artefakt aufzuspiüren.



Als *Ungesehener Beobachter* kann er die Umgebung des Artefaktes dann auch zunächst eine Weile beobachten, so dass die Helden mit Desmona einen Plan fassen können, das Artefakt wieder zu erbeuten.

Die Helden könnten weitere nützliche Zauber beisteuern. Neben OCULUS und ODEM in Zonenvariante sind BLICK DURCH FREMDE AUGEN und vor allem GEFUNDEN sehr nützlich.

 Desmona hat keine Zauber zum Zerstören von Artefakten, die Helden könnten aber durch einen mächtigen DESTRUCTIBO (+32, 50 AsP je Teil) einen Teil der Pforte vernichten. Damit wäre der Zugang für Aarbilar zu Mandariels Feenreich nochmals erschwert, denn über die Pforte wird er dies nicht mehr können. Die Helden erkaufen damit wertvolle Zeit.

ROSTHAUTS HINTERHALTE

Wenn Rosthauts Gargyle und Aarbilar herausfinden, wo sich die Kugel befindet und sich keine großen Menschenmengen in der Nähe befinden, greifen sie an Ort und Stelle zu. Ein typisches Vorgehen ist dabei folgendes:

- Aarbilar studiert ein vom Zeyat-Dimach aufgespürtes Versteck im Vorfeld so gut es geht, idealerweise auch durch das Spionage-Talent eines Gotongi und die direkte *Verbindung zum Beschwörer*.
- Vor Ort beschwört er einen Braggu, den er unter die Helden fahren lässt, um sie zur Flucht zu bringen und Verwirrung zu stiften. Der Braggu ist angewiesen, seine Zauber einzusetzen.
- Vier ihn begleitende Gargyle (S. 136 f.; Altersstufen 3-7) greifen die Helden an und beschäftigen sie.
- Aarbilar selbst bleibt durch einen ARMATRUTZ geschützt im Hintergrund, greift aber mit Zaubern wie HÖLLENPEIN, EISENROST oder PLUMBUMBARUM ein, um Helden zeitweilig außer Gefecht zu setzen.
- Er hält nach der Kugel Ausschau und zieht sie mittels des MOTORICUS an sich heran. Hat er, was er will, verschwindet er, während der Braggu und die Gargyle die Helden weiter aufhalten.

Braggu

Ein niederer Diener Tijakools

Eine in grünvioletten, stinkenden Nebel gehüllte Dämonenfrazze, die unter Gebrüll und Getöse unter die Helden fährt. Er kann zu seinem oder Aarbilar's Schutz stinkende Nebel ausstoßen.

Beschwörung: +9		Beherrschung: +1			
Stinkender Nebel:					
INI 20+W6	AT 12	PA –	TP 1W6 SP	DK HNS	
LeP 30	AuP –	AsP 25	WS –	MR 5	
GS 50	RS 0	GW 4			
Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR, Fliegender Gegner, Gezielter Angriff (Nebel eingeatmet: 2W6 SP und für W6 Minuten kampfunfähig, falls keine um die SP erschwerte <i>Selbstbeherrschung</i> -Probe gelingt)					
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Schreckgestalt II, Verwundbarkeit (Boron)					
Zauber: BÖSER BLICK (18), HORRIPHOBUS (18)					

DÄMONEPHÄTZ

Dieser Abschnitt widmet sich dem Dämon Zeyat-Dimach sowie Wegen, ihn zu stellen und zu bekämpfen. Am Ende sollten die Helden den Dämon vernichten können.

ZEYAT-DIMACH

Die verhüllte Wolke, Widharcals öliger Balsam, der gefräßige Alchemist; sechsgehörnter Diener Agrimoths

Diese dämonische Präsenz offenbart sich dem Betrachter als grünlich-schwarze, ölige Wolke, deren Form sich permanent ändert und dem Auge entzieht (*Formlosigkeit II*). Sechs hornartige Spitzen schauen stets daraus hervor. Die Wolke stinkt säuerlich (*Gestank*), bewegt sich ohne Rücksicht auf Gesetze wie Schwerkraft (*Paraphysikalität*) und kann durch ihre Säureeigenschaften tödlich für die Helden sein (Angriffsarten und *Folgeschaden*). Ihre kaum zu bekämpfende Konsistenz (*Immunitäten und Resistenzen, Regeneration I*)



macht sie sehr robust. Dennoch wird sie gewöhnlich nicht zum Kampf gerufen, sondern als ein Instrument magischer Analyse, das seinem Herrn detaillierte Berichte über seine Erkenntnisse liefert (*Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer*), die es während der Analyse zersetzt und Schäden an der Umgebung hinterlässt. Aufgrund ihrer korrodierenden, auf agrimothischem Erz basierenden Säurekonsistenz wirken bestimmte alchemistische Mittel (beispielsweise Salmiak, Pottasche und daraus gewonnene Stoffe wie Glas) sowie elementare Luftmagie auf sie schädigend (*Verwundbarkeiten*). Durch ihre Eigenschaft als magisches Analyseinstrument wird sie stark von magischen Artefakten angezogen.

Zeyat-Dimach

Beschwörung: +16

Beherrschung: +12

Umhüllen*:**

INI 17+W6 **AT** 19

PA – **TP** 3W6+3** **DK** HN

Säuretentakel:

INI 17+W6 **AT** 17

PA 17 **TP** 2W6+2* **DK** NS

LeP 150 **AuP** –

WS – **MR** 18 **GS** 10

RS 6 **GW** 18

Besondere Kampfregeln und -manöver: 5 Aktionen pro KR (beliebig aufteilbar; maximal ein Angriff mit Umhüllen pro KR), Fliegender Gegner, Häuserlauf (22)

Besondere Eigenschaften: Astralsinn (19), Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte (*leicht; mittel* gegen Ingerimm), Existenz, Folgeschaden (Säure), Formlosigkeit II, Geisterpanzer, Gestank, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Elementar außer Luft, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt), Immunität (profane Waffen, Gifte, Krankheiten),

Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Regeneration I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Schaden, Verständigung), Resistenz (magische Waffen, karmale Waffen), Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (bestimmte Alchimica, Merkmal Luft)

Talente: Spionage 15

Mögliche Dienste: Bewegung, Bindung, Kampf, Manifestation, Spionage, Suche, Suchen und Spionieren, Suchen und Zerstören

*) Bei Angriffen gegen den Leib. Alternativ entweder drei Punkte RS bei nichtmagischen Rüstungen oder BF-Test einer Waffe.

**) wie bei *, aber *alle drei* Auswirkungen auf einmal

**) Ein umhüllter Held läuft Gefahr, Schaden aus den Angriffen auf den Dämon zu erhalten (1-5 auf W20). Ein PENTAGRAMMA, während ein Held umhüllt ist, würde den Helden mit in die Niederhöhlen reißen.

ENTSCHWÖRUNG

● **Karmal:** EXORISMUS +12 als Stoßgebet (15) auf 7 Schritt Reichweite, Grad V (IV für Ingerimmgeweihte, entsprechende Erschwerung nach Grad noch in den Zuschlag einzuberechnen)

● **Magisch:** PENTAGRAMMA +32 mit Zauberdauer 20 Aktionen und 7 Schritt Radius um das Pentagramm. Die Zauberdauer kann man durch eine Matte mit einem Pentagramm verkürzen, der *Wahre Name* erleichtert die Probe um 7, die sieben Paraphernalia vom Beschwörungsort als Donarien je um 1, ein *Bannschwert* oder weißes *Beschwörungsgewand* je um 2, Zauberkreide je nach Wirkungsgrad.

● **Bann- und Schutzkreise:** Die MR von 18 macht eine hohe Zirkelstärke notwendig. Aarbilar hat dies durch Einschränkung auf Domäne und Einzelwesen mit dem *Wahren Namen* erhöht und Salmiak-Salz verwendet. Der Schutzkreis hält Wesen aus seinem Inneren fern, deren MR kleiner oder gleich der Zirkelstärke (RkP* + Einschränkungsboni) ist. Ein Bannkreis zieht den Dämon aus RkW Schritt Umkreis in sich hinein. Jede SR darf er eine MR-Probe + Zirkelstärke (RkP* + Einschränkungsboni) ablegen.

SCHWÄCHEN

● **Geweihte Objekte:** Der Dämon hat eine *Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte* (*leicht; mittel* gegen Ingerimm) und ist durch karmale Angriffe verwundbar, wenn auch resistent. Seine Regeneration I ist dabei in der Wirkung halbiert. Per OBJEKTSEGEN oder OBJEKTWEIHE können (*einfach geweihte*) Mittel und Waffen gegen den Dämon erschaffen werden.

● **Elementare Luftzauberei:** Seine *Verwundbarkeit gegen das Merkmal Luft* bedeutet, dass die ZfP* aller Zauber mit diesem Merkmal verdoppelt werden, ebenso deren Schaden sowie der durch elementare Wesen der Luft. Solcher Schaden kann nicht regeneriert werden.

● **Luftzauber,** die gewöhnlich keinen Schaden anrichten, können nach Meisterentscheid schädigende Auswirkungen auf den Dämon haben, wenn sie seine Wolkenform verwenden oder säubern. So können z. B. auch Hexen mit einem RADAU, Scharlatane mit einem SAPEFACTA und Schelme mit einem AUFGEBLASEN glänzen.

● **Alchimica:** Wegen seiner säureartigen Existenz hat er eine *Verwundbarkeit* gegen bestimmte *Alchimica* wie Pottasche, Salmiak und daraus gewonnene Produkte. Geworfene Pottasche oder **Salmiak-Salz** richten zwischen 1W6 (eine Hand voll) bis 2W6 + TaP* (mehrere Eimer Pottasche oder ein Gerbetottich; per *Fallen Stellen* platzierbar) SP an. Ähnliches gilt für die auf Pottasche basierenden **Heiltränke gegen die Dämmerseuche**: Als *improvisierte* Wurf-Waffe (Wurfmesser oder Wurfaxt) richten sie ab Wirkung B 1W6 SP pro Wirkungsgrad an, also 1W6 SP (B) bis 5W6 (F). Aus Pottasche gewonnene **Glasscherben** sind ebenfalls einsetzbar. Sie entsprechen in ihren Werten (bei doppelten TP gegen den Zeyat-Dimach) einem Vulkanglasdolch, Holzspeer, oder Pfeil, je nachdem, wie sie eingesetzt oder woran sie als Spitze angebracht werden. Mit **Glasscheiben** kann man den Dämon fernhalten oder an einem Ort gefangen setzen, denn er kann nicht hindurch. Zudem können die Kanten den Dämon schneiden und per *Fallen Stellen* (1W6 + TaP* SP) wie ein Fallbeil postiert werden. Durch Verbrennen von **Kameldung** entsteht ein alchimistischer Rauch, in dem der Dämon W3 SP pro KR erleidet. Der Dämon kann die aufgezählten Schadensarten *nicht* regenerieren.

● **Magische Gegenstände:** Der Dämon hat den Drang, magische Artefakte zu suchen und zu analysieren. Befindet sich eines in 1 Schritt Radius pro pAsP, das er noch nicht analysiert hat, so wird er darauf aufmerksam und umhüllt es zur Analyse. Falls er dies nicht wünscht, kann er eine MR-Probe + pAsP des Artefaktes ablegen, um dem Drang zu widerstehen. Ansonsten untersucht er es für 1 KR pro pAsP darin. In dieser Zeit ist er abgelenkt und reagiert nicht auf Angriffe. So kann er kurzzeitig gebunden werden. Ladungsbasierte Artefakte sind danach leer und semipermanente können erst nach einer Aufladeperiode wieder aktiviert werden. Zusätzlich hinterlässt er Schäden am Artefakt, die Sie selbst festlegen können: Die Elemente werden verdorben und je nach Mächtigkeit kann ein Artefakt gänzlich schmelzen, verbrennen oder verätzen (Einmalartefakt oder wenige Ladungen mit wenig pAsP) oder bleibt unberührt (Magierstab oder vergleichbar mächtiges oder kaum zerstörbares Artefakt; als Andenken mag aber selbst solch ein Gegenstand eine Schramme behalten).

DIE VERFOLGUNG DES DÄMONS

Sie können die Helden auf den Dämon treffen lassen, wenn sie 50 Verfolgungspunkte (S. 57) angesammelt haben oder sobald Sie Ihre Helden für eine aktive Verfolgung des Dämons mit Ergebnissen belohnen wollen. Die Helden sollten zumindest eine Verwundbarkeit des Dämons kennen, um gegen ihn ankommen zu können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Etwas stinkt gewaltig nach saurem Gerberabfall in diesem Viertel. Plötzlich ein Schrei, nicht weit entfernt! Im nächsten Moment kriecht ein Mann rückwärts vor etwas davon, das sich auf ihn wirft: Eine

ölige, schwarze Wolke. Ihre Form wirkt, als würde sie sich dem Auge zu entziehen versuchen, aber sechs hässliche, hornartige Auswüchse lassen keinen Zweifel daran, dass ihr den Dämon entdeckt habt. Innerhalb eines Augenblicks hat er den vor Schmerz schreienden Mann umhüllt.

KAMPF DURCH DIE STADT

Der Passant ist womöglich noch zu retten. Ohne heilende Magie wird er aber wahrscheinlich nicht mehr viel Freude in seinem kurzen restlichen Leben haben, das vom Erbrechen von Blut und ständigem Schmerz durch die nässenden Säurewunden geprägt sein wird.

Womöglich lässt sich das Wesen aber ablenken oder flieht vor den Helden. Die Besonderheit der entstehenden Verfolgungsjagd ist, dass der Dämon stets den nächsten Schattenpfad findet und den Zugang für 2W6 KR förmlich aufreißt. Wie ein Riss in der Welt mutet solch eine Öffnung an, und hinter ihr erkennt man das Ziel des Schattensprungs. Die Helden können dem Dämon durch diese Öffnungen (auch ohne Kenntnis des *Schattenpfad*-Auslösers) folgen, solange sie offen ist. Das Unwesen wehrt sich immer kurzzeitig und sucht dann die nächste Gelegenheit für einen weiteren Schattensprung, so dass sich der bittere Kampf durch zahlreiche Schauplätze in ganz Gareth ziehen kann. Im Folgenden finden Sie einige mögliche Szenarien, an die sich der Dämon begibt und zu denen die Helden ihm folgen können. Fühlen Sie sich frei, diese nach Belieben in der Reihenfolge und Dauer des Aufenthalts (bevor er weiterflieht) anzupassen und weitere Szenen zu ergänzen. Denkbar ist prinzipiell jeder Ort in Gareth außer dem Inneren von Tempeln, welche der Dämon meidet. Sie können auch die Häuserlauf-Regeln (S. 68 f.) einsetzen.



Auch die Gargyle werden von Marmorklaue beauftragt, den Zeyat-Dimach zu suchen. Wer immer zuerst auf den Dämon trifft (Helden oder Gargyle), bekämpft und schwächt ihn womöglich eine Weile in der **Dämonenhatz**. Falls die eine Gruppe ihn aus den Augen verliert, kann die andere auf ihn stoßen und den Kampf weiterführen. Gargyle und Helden können auch gemeinsam kämpfen.

● **Die Schutentrift (SG-08):** Ein Schattenpfad führt direkt ins Herz dieser dämonischen Gasse. Sofort sind die Helden ihr ausgesetzt (S. 60 f.), was dem Dämon einen Vorteil verschafft.

● **Das Schauhaus (SV-06):** Dämon und Helden landen in diesem (*einfach Boron geweihten*) Boronschrein aus der Gründerzeit zur Aufbahrung Verstorbener. Inmitten von Leichen und einer Gesellschaft Trauernder kämpfen sie mit dem Dämon. Der Dämon will den gesegneten Ort möglichst schnell verlassen. Der nächste Schattenpfad öffnet sich in einem Sargdeckel.

● **Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter (SV-28):** Der Pfad landet inmitten dieser sittsamen Damenschule. Die sittsamen Töchter fliehen kreischend ins Musikzimmer, von wo aus sie die Helden anhimmeln können. Kurz nachdem der Dämon durch einen Schattenpfad weiter flieht, der ins *Schlafgemach* der zukünftigen Damen führt, erscheint Mutter Pöschel, die nur sieht, wie *Herrenbesuch* zur Tür zum Schlafgemach rennt! Glauben Sie uns, wenn wir versichern, dass Ihre Helden lieber dem Säuredämon folgen wollen als sich Mutter Pöschels Standpauke zum Thema Herrenbesuch anhören zu müssen.



● **Brauerei Eichstätter (HB-16):** Unser alter Freund *Torbian Eichstätter* dachte nun wirklich, er hätte schon alles erlebt. Als aber zum dritten Mal etwas in seinen Fässern landet, was da nicht hingehört, fällt er in Ohnmacht. Die Präsenz des Dämons lässt Fässer verrotten und Dämpfe entstehen, so dass die Helden nach kurzer Zeit in knietiefem Bier stehen (PA +2, außer mit SF *Kampf im Bier* oder wahlweise *Kampf im Wasser*). Die Sichtverhältnisse entsprechen *Nebel* (FK um 4 erschwert).

● **Glasmanufaktur Bambel & Söhne im Glaserwinkel (NH-04):** In diesem Viertel der Glasbläser steht unter anderem die Glasmanufaktur der Familie Bambel. Die Manufaktur ist ein Eldorado an Waffen gegen den Dämon: Pottasche-Eimer, Glasscheiben, nach wenigen Kampfrunden auch Scherben; alles Dinge, mit denen er verwundbar ist. Überlebt er es, öffnet er einen Schattenpfad direkt vor einem aktiven Glasbläserofen. Mehr zur Manufaktur finden Sie auf S. 70.

● **Eine Theaterbühne**, z.B. die *Garethher Heldenbühne (HB-07, Dächer 43)* oder das *Theater Fuchsbau (SV-27, Dächer 27)*, am besten während einer Vorstellung. Der Dämon entweicht mitten durch die Menge, in der fürchterliche Panik ausbricht und es zu Verletzten kommt. Für die Helden ist es deshalb schwer, dem Dämon zu folgen. Der nächste Schattenpfad-Zugang kann zu einem anderen Ort *innerhalb* des Theaters führen: Hinter die Bühne, in eine Garderobe oder in die mechanischen Bühnenaufbauten über der Bühne.

● **Haus Eschenrod (ER-02, S. 22 f.):** Das seltsame Treppenhaus macht es schwierig, dem Dämon zu folgen. Der nächste Schattenpfadausgang liegt in einer Wohnungstür. Die Helden können im Treppenhaus auf alte Bekannte treffen, die in Gefahr geraten.

● Die Thaumaturgische Werkstatt des Syronius (HB-17, Dächer 40): Die hier aufbewahrten Artefakte können den Dämon eine ganze Weile binden, was die Helden zum Vorteil nutzen können.

● Eventuell hilft auch Meister Syronius im Kampf, zumindest bis zum nächsten Schattensprung, der aus einem Fenster hinausführt.

● **Das Labyrinth des Ugdalfsparks (HB-13):** Hier gerät der Dämon womöglich kurzzeitig außer Sicht: Ein Katz- und Mausspiel zwischen den Hecken beginnt, bevor der nächste Sprung hinter einer Biegung erfolgt.

● **Die Heroenhalle im Rathaus (NH-23):** Das Aushängeschild des bürgerlichen Gareths. Spitzbogige Glasfenster im Stil der Garethik führen zum Prachtbalkon mit Ausblick auf die Kaiser-Noralec-Sakrale, wie ihn nur wenige Helden der Stadt genießen dürfen. Ihre Helden dürfen es nun für einige Kampfrunden, wenn sie vor den Augen der erstaunten Menge hier den Dämon bekämpfen. Die Glasfenster können sie als Waffe verwenden, machen sich aber keine Freunde in Gareth, wenn sie die prachtvollen Scheiben vor aller Augen einschlagen.

● **Der Maraskanplatz (NH-34):** Überfüllt und laut. Zwischen Fuhrwerken und Menschen, die in Panik davon rennen, erscheint der Dämon und bahnt sich seinen Weg bis zum nächsten Hauseingang, bevor er per Schattenpfad den Platz verlässt. Ein Weg über Verletzte, halb verätzte Zugpferde und Ochsenkarren muss sich gebahnt werden.

● **Aquädukt (ER-15):** Dort, wo die *Reichsstraße* (S. 36) beginnt, muss man kurzzeitig in schwindelnder Höhe balancierend gegen den Dämon kämpfen, bevor er sich in den bekannten Schattenpfad-Eingang hineinwirft.

● Durch die Kenntnis dieses Eingangs könnte man dem Dämon einen Schritt voraus sein, vorher hinein hechten und auf der anderen Seite bereits auf ihn warten.

● **Die heilige Halle des Haltempels (WS-38, Dächer 103):** Wohl der endgültige Beweis, dass Hal keine karmaspendende Entität ist. Da der Tempel nicht als geweiht gilt, kann der Dämon ihn ohne weiteres betreten und darin wüten.

● **Kloster der Hl. Noiona (VV-01, S. 100):** Dieser Ort wird später im Abenteuer im Kapitel **Ein Feenreich in der Westentasche** noch eine Rolle spielen. Ein erster kurzer Besuch ist jetzt bereits möglich. Geweihte sind gerade nicht anwesend, und den erstaunten Insassen glauben sie später nicht, dass sich hier eine Meute Helden und eine Säurewolke durch den Trakt gekämpft haben.

● **Die Krähensteine (MG-11):** Einige verkohlte Ruinen im Meilersgrund, die am Morgen und Abend von Krähen bevölkert werden, nachts von Tiefzwerge. Manchmal finden hier Mutproben der Stadtjugend statt: Einem wahrhaftigen Dämon zu begegnen, hatte sich der halbstarke Alrik jedoch nicht vorgestellt.

● In Hexennächten dient der von Efeu eingeschlossene Hof dem Gareth Hexenzirkel (**Metropole 161**) als Tanzplatz und Feuerstelle für den Hexenkessel. Die Hexen können per RADAU und anderer Magie gegen den Dämon helfen.

● **Ein Vorgarten auf der Eslamsmauer (SG-14):** Die Reste dieses Bollwerks dienen heute als Steinbruch und billige Wand für angebaute Gebäude. Auf der Mauerkrone sind Gemüsebeete und Balkone angelegt, und in einem ebensolchen landen die Helden. Die agrimothischen Ausdünstungen des Dämons gefährden die bröcklige Mauer, und die Helden müssen zusehen, nicht abzustürzen (*Körperbeherrschung*-Proben alle 5 KR).

● Ein Absturz kann in ein Höhlenspinnennest in einer Kammer in der Mauer führen. Passen Sie die Anzahl Spinnen an die Situation an.

Höhlenspinne

Biss:

INI 7+2W6	AT 8	PA 5	TP 1W6+2*	DK H
LeP 25	AuP 20	WS 7	MR 9 / 8	GS 5
RS 2	GW 5			

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle / Baum)

* Verursacht der Biss SP, wirkt ein Gift (auch mehrmalig):

Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag / keine Wirkung

● **Das neue Hippodrom (UL-02, Dächer 214):** Ein passender Platz für einen finalen Kampf, womöglich gar inmitten von tausenden Zuschauern, falls gerade auch ein Wagenrennen stattfindet.

Es ist denkbar, dass der Dämon die Helden in mehreren Begegnungen zunächst abhängt, weil sie den nächsten Durchgang nicht schnell genug erreichen. Eine Analyse des Schattenspfades (siehe S. 43) kann aber den Auslöser verraten, so dass sie auch nach Schließen des Risses folgen können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem letzten Zischen zerfetzt die ölige Wolke vor euch in tausend Säurespritzer. Ätzender Dampf, brennender Nebel und beißender Geruch füllen die Luft, dann aber endet das Quieken und Zischen abrupt. Zurück bleibt ein Schlachtfeld - aber eines einer siegreichen Schlacht! Bei Praios, ihr habt den Dämon in die Niederhöhlen zurückgeschickt!

AUSKLANG UND ÜBERGANG

Wie der Stand am Ende dieses Kapitels aussieht, ist offen. In der Feenwelt wird es eine wichtige Rolle spielen, welche Artefakte Rosthaut besitzt. Zunächst wird aber die Suche nach und die Wiederbelebung von Gagol thematisiert. Diese kann auch erfolgen, während die Helden noch in den Kampf um die Artefakte verwickelt sind. Besonders dringlich sollte es aber werden, falls Rosthaut entweder die Kristallkugel oder alle drei Teile der Pforte bereits in Händen hält, denn in diesem Fall werden die Helden im Feenreich in der Westentasche mit zusätzlichen Gefahren (S. 113) konfrontiert. Der Kapitelübergang ist also erneut fließend und hängt davon ab, wie sich Ihre Helden verhalten.

Desmona regt an, nun Gagol im nächsten Kapitel **Der Herr der Schwingen** aufzuspielen. Sie hofft, dass Gagols Rehabilitation bei Mandariel bewirkt werden kann und er erneut als Wächter des Feenreichs eingesetzt wird. Er könnte helfen, das Feenreich gegen Aarbilar und Rosthaut zu verteidigen. Sie schlägt deshalb vor, nach seinem Auffinden mit ihm das Feenreich über das **Feentor im Noionitenkloster** (S. 103 f.) aufzusuchen.

ABENTEUERPUNKTE

Jeder **Kampf über den Dächern**, in den die Helden geraten, sollte 50 AP wert sein. Insgesamt können Sie eine *Spezielle Erfahrung* in einem Kampftalent vergeben. Das Schließen des Bündnisses ist nochmals 100 AP wert, jede von den Helden vorgeschlagene Organisation oder Einzelperson, die von den Bündnispartnern akzeptiert und mit aufgenommen wird, können Sie je nach Nutzen mit 10-25 AP belohnen. Der anschließende **Schutz der Artefakte** bringt 250 AP für das erfolgreiche Beschützen der Kristallkugel und 100 AP für das Erbeuten jedes Teils der Pforte, das man anfangs noch nicht besitzt, oder das man zurückerobert.

Die erfolgreiche **Dämonenhatz** schließlich sollte mit 200 AP und einer *Spezielle Erfahrung* in einem bei der Jagd verwendeten Talent belohnt werden. Die SF Schattenspfade ist für ein beliebiges Stadtviertel einmalig verbilligt.

IN GASSEN UND ÄMTERN

GARGYLE

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Nachtschwärmer in der Weststadt (Bettler, Einbrecher, Schließer, Stadtgardisten, Huren), Einzelne Kenner wie *Edo Tulop* (*1007 BF, verfilztes Haar, vernarbt, dreckig, zerschlissene Uniform, mit Ausrüstung behängt, ehemaliger Maulwurfsgardist, *meisterlicher Untergrundkenner, kompetenter Soldat*), Magier und andere Zauberkundige

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+6), *Sagen/Legenden* (+3), *Magiekunde* (+6)

Gegenleistungen: Kleine Hellerbeträge oder Einladungen zu Speis und Trank

● Monster allesamt! Sie sind keinen Deut besser als namenloses Gezücht. Blutsauger sind es, die uns an den Krallen wollen und nicht aufgeben, bis sie den letzten Mensch versteinert haben, um selber zu Fleisch zu werden (*teilweise wahr*).

● Gerade seit dem Jahr des Feuers ist die Zahl der Gargyle in Gareth gewachsen. Sie kamen mit der fliegenden Festung und haben hier ein neues Zuhause gefunden (*wahr*).

● Details über Gargyle von 135 f. (*wahr*; niemand kennt alle Details, aber einzelne Informationen zu Schwächen und Verhalten sind bekannt: ihre Abhängigkeit von Sikaryan, ihre nur magisch mögliche Flugfähigkeit, ihre geringe Widerstandskraft gegen magische Beherrschungen)

MARMORKLAUES KINDER

Quellen: wie Gargyle Allgemein

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+9)

Gegenleistungen: Beträge im Silbertaler- oder niedrigen Dukatenbereich

● Marmorklaue beschützt mit seinen Gargylen Gebäude in Gareth (*wahr*), weil er sie als neue Heimat sieht (*teilweise wahr*) und die Gargyle tote Gebäude für wichtiger halten als lebende Menschen (*wahr*).

● Marmorklaue ist für zahlreiche Verschwundene in letzter Zeit verantwortlich (*teilweise wahr*; für einige).

● Am *Greifenplatz* (NH-21), dem Zentrum des politischen Gareths, ist im Jahr 1027 BF nachts eine quaderschwere Greifenstatue verschwunden (*wahr*). Man vermutet, ein Gargyl habe sich in den Wirrnissen des Jahres des Feuers erhoben (*wahr*). Er wurde von Marmorklaue belebt und dient ihm nun (*wahr*).

● Details über die Organisation *Marmorklaues Kinder* von 11 f., beispielsweise Anzahl Mitglieder, Möglichkeiten etc. (*wahr*; niemand kennt alle Details)

ROSTHAUTS BANDE

Quellen: Personen, die den Gesplitterten Berg aufsuchen wie Schmuggler der *Unterweltbande der Tobrier* (**Metropole 131**) und Schatzsucher, Gargyle, einzelne Kenner wie *Edo Tulop* (siehe Gargyle Allgemein)

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+12)

Gegenleistungen: für Gargyle ein kleines Sikaryanopfer, sonst Dukatenbeträge

● Es sind in letzter Zeit gehäuft Statuen verschwunden (*wahr*). Man munkelt von alten Statuen aus der Dämonenbrache aus Horaszeiten (*teilweise wahr*; Schmetterfels) und einem ganzen Heer von Statuen im Untergrund, die in Kellern verstaubt sind (*falsch*). Sie sind alle nun Gargyle in Rosthauts Bande (*teilweise wahr*; einige sind auch von Marmorklaue belebt worden).

● Durch Erpressung und finstere Magie beherrscht er zahlreiche Garether (*teilweise wahr*; übertrieben, es sind eher wenige).

● Rosthaut hat Späher überall (*teilweise wahr*; er hat einige). Er kann durch die Augen jeden Wasserspeiers in Gareth blicken (*falsch*) und will in Gareth eine totale Überwachung aufbauen wie Galotta in seinem Yol-Ghurmak (*falsch*).

● Rosthaut haust irgendwo tief in der Fliegenden Festung (*teilweise wahr*; Drachenscherbe). Sein Versteck ist gut verborgen und schwer bewacht (*teilweise wahr*), außerdem mobil und wechselt seine Position (*falsch*).

● Es soll seltsame Gargyle geben, die sich im Licht von Fackeln nicht bewegen können (*wahr*). Es sind versteinerte Zwerge (*falsch*), die man auch Felswandler nennt (*wahr*). Einer davon dient auch Rosthaut (*wahr*).

● Details über die Organisation *Rosthauts Bande* von S. 13, beispielsweise Anzahl Mitglieder, Möglichkeiten etc. (*wahr*; niemand kennt alle Details).

DESMONA

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Viele Garether, besonders im Südquartier

Talenteinsatz: *Gassenwissen* (+3), *Sagen/Legenden* (+3)

Gegenleistungen: Kleinstbeträge und Einladungen zu Speis und Trank

● „Möge die Graue dich holen!“ ist eine oft gehörte Verwünschung in Gareth, besonders im Südquartier (*wahr*; allerdings holt Desmona keine Menschen).

● Desmona ist eine Heilige oder sogar Tochter des Phex (*falsch*). Sie beschützt Füchse (*wahr*; die Tiere erinnern sie an Mandariels fuchsisches Antlitz).

● Trotz ihres unschuldigen Äußeren ist sie eine Dämonenpaktiererin übelster Sorte, außerdem die vermaledeite Buhle Nahemas (*falsch*).

● Sie verbirgt oder hütet etwas (*wahr*): Ein dunkles Geheimnis (*teilweise wahr*), etwas Unheiliges (*falsch*), eine Staatsaffäre, denn sie ist eine Tochter aus dem Kaiserhaus (*falsch*), ein magisches Artefakt (*wahr*), mit dem man für immer unsichtbar wird (*falsch*).

● Sie hat keine rechte Heimat, sondern bewohnt die Gassen vor allem des Südquartiers (*wahr*) und Unter-Gareth (*falsch*). Das liegt an einem Fluch Lolgramoths, der sie rastlos umherwandern lässt (*falsch*).

● Sie ist unsterblich (*teilweise wahr*; Eigeboren) und eine uralte Hexe (*wahr*). Sie regiert die Hexen Gareths und des ganzen Mittelreichs (*falsch*).

● Sie ist im Südquartier zuhause (*teilweise wahr*; nicht nur), und rächt dort die Armen und die Straßenkatzen (*teilweise wahr*). Sie beschützt bestimmte Nachbarschaften und Viertel (*wahr*; speziell Nirgendgassen).

DETAILWISSEN

Quellen: Hexen des Hexenzirkels von Gareth, wenige andere Zauberkundige

Talenteinsatz: Sagen/Legenden (+6), Geschichtswissen (+9)

Gegenleistungen: Vertrauenswürdigkeit oder Dukatensummen

● Sie ist eine Eigeborene Hexe, die in der Eslamszeit geboren wurde.

● Sie hat sich den Schutz von Nirgendgassen auf die Fahnen geschrieben.

● Ihre Lehrmeisterin war ein angesehenes Mitglied der Schwesternschaft der Wissenden namens *Servena* mit Kontakten zur Hesindekirche.

● wenige Details aus der Beschreibung Desmonas (17)

KAPITEL 4

– DER HERR DER SCHWINGEN



ROSTHAUTS UND MARMORKLAVES VORGEHEN

Rosthaut und Aarbilar gehen nun mit den Mitteln, die sie haben (Kristallkugel und/oder Pforte) in die finale Phase ihres Plans über: die Zerstörung des Feenreichs. Jedoch sind dazu Vorbereitungen nötig. Aarbilar weiß durch das Buch

Porta Aithérica und den Zeyat-Dimach, dass es neun Türme im Feenreich gibt und neun Entsprechungen in Gareth, über die man das Feenreich angreifen und endgültig zerbersten kann. Während die Helden andere Dinge zu erledigen haben, macht Aarbilar diese neun Türme ausfindig.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden erfahren von Desmona, dass Gagol nach seiner Verbannung aus Mandariels Reich in der Welt der Menschen geblieben ist. Nachdem er lange Zeit noch die Nirgendgasen bewachte, muss er an einem unbekannten Ort in Starre verfallen sein. Durch Marmorklaues Fähigkeiten kann er jedoch wieder belebt werden und helfen, Mandariels Reich zu beschützen und andere Gagolschwinge zu rufen und anzu führen. Die Helden erfahren, dass er sich in der unter einem ARCANUM INTERDICTUM stehenden Kuppel des Tempels der Sonne niederließ und finden Hinweise auf sein Aussehen (Falkenkopf, menschlicher Leib, Schwingen wie Vogelfedern, Bernsteinaugen, marmorne, von schwarzen Äderchen durchzogene Haut, Narben). Mit diesem Antlitz konnte er sich als Ucuri zwischen die Statuen der Kuppel reihen und die Jahrhunderte überdauern. Durch einen Einbruch in den Tempel der Sonne oder den Kauf der Statue in einer Auktion können die Helden an ihn gelangen und ihn zu Marmorklaue bringen, der ihn belebt.

Mit Gagol zusammen drängt nun die Zeit und es muss ein Zugang in Mandariels Feenreich gefunden werden. Das Feentor, durch das einst Desmona das Reich betrat, liegt auf dem Gebiet des heutigen Noionitendorfes.

VORAUSGEHEND E RECHERCHEN

Die folgenden Abschnitte setzen voraus, dass die Helden sich auf die Suche nach Gagols Verbleib gemacht haben. Desmona kann ihnen erste Anhaltspunkte geben und ist sich sicher, dass es den legendären Gagol tatsächlich gab, aber auch sie weiß nicht, wie er aussieht und wo er sich befindet. Als Gargyl muss er sich irgendwo zur letzten Starre hinbegeben haben. Seine Statue könnte natürlich vernichtet worden sein, aber sie hat die Hoffnung, dass sie noch irgendwo existiert. Anlaufpunkte für die Recherche finden Sie im Abschnitt **In Gassen und Ämtern** (S. 105).

EINEN GARGYL ZU STEHLEN ()

Die Helden haben herausgefunden, dass sich der versteinerte Gagol unter der zerstörten Kuppel des Tempels der Sonne befindet. In diesem Abschnitt können sie in einem phexischen Meisterwerk die Statue stehlen. Vorbereitungen müssen getroffen, die Stadt des Lichts betreten, in den Tempel der Sonne eingedrungen und die Statue entwendet werden.

VORBEREITUNGEN

PHEXISCHE HELFER

In Gareth gibt es eine Reihe begabter phexischer Gesellen, die die Helden für ihre Sache gewinnen können. Sie alle können ihre Fähigkeiten und bestimmte Kenntnisse beisteuern, die beim Diebstahl nützlich sind.

Jereminas Alter Jem Torfstecher, Vogtvikar des Phex

Jereminas Torfstecher (**Metropole 147**, *969 BF, graue Haare mit Schnauzer und Kinnbart, verschmitztes jugendliches Lächeln in den Augenwinkeln) ist einer der hochrangigsten Phexgeweihten in Gareth und der Patron der Diebesideale.

Anwerbung: Um ihn im *Tempel in den Schatten* (**SG-11**) für die Sache zu gewinnen, können die Helden daran appellieren, dass er Teil eines phexischen Meisterwerks werden würde: der Praioskirche vor der Nase weg eine tonnenschwere Statue zu stehlen!

Gegenleistung: Er muss von den Fähigkeiten der Helden sowie der Mission überzeugt werden. Entweder will er eine Gegenleistung wie z.B. die Verpflichtung zur Ausbildung eines jungen Diebes durch einen Helden, oder er muss überzeugt werden, dass die Tat so phexgefällig ist, dass er dabei mithilft.

 Jereminas arbeitet nicht mit Stümpfern und verlangt, dass die Helden sich im *Dschinnenkanal* (**UG-09**) beweisen:

Das von Erzdschinnen angelegte Teilstück der Kanalisation ist glatt und führt rasantes Wasser. Die Helden müssen ein metallenes Amulett entwenden (*Taschendiebstahl* vergleichend mit einem *kompetenten Dieb*). Danach folgt ein Hindernisparkour aus glitschigen Pfählen und dünnen Brettern durch die Kanäle (insgesamt 5 Proben Ihrer Wahl auf *Körperbeherrschung*, *Athletik* und *Klettern* mit Zuschlägen von +2 bis +10). An einer Stelle wirkt ein KRAFT DES ERZES (12 ZFP*), der das Diebesgut anzuziehen droht. Bei Misslingen einer Probe kann ein Held durch eine *Schwimmen*-Probe +6 wieder auf den Parcours gelangen, ansonsten wird er mit *Blessuren* (**1W6+1 TP**) am Ende des Kanalabschnitts angespült, wo der enttäuschte Jereminas wartet.

Fähigkeiten: Als *meisterlicher Dieb* und *Hochgeweihter des Phex* mit Liturgiekenntnis (Phex) 15 kennt er unter anderem die Liturgien PHEXENS AUGENZWINKERN, LUG UND TRUG, WEG DES FUCHSES, AUGEN DES MONDES, VERBORGEN WIE DER NEUMOND, PHEXENS NEBELLEIB und PHEXENS SCHATTEN.

Zudem weiß er um den **Bittzettel an Phex** und viele Schatzenpfade, auch den **Lichtpfad**. Er kann Kontakt zu anderen **Phexischen Helfern** herstellen (die hier beschriebenen sowie *erfahrene* bis *kompetente* Phexgeweihte, Einbrecher und Diebe).

Talimee Silberkatze Nebelstern, Meisterdiebin

Talimee Nebelstern (*986 BF, Halbfelfe, silberweißes Haar, blaue Augen, katzenartige Bewegungen, charmant) ist die wohl berühmteste Einbrecherin Gareths.

Anwerbung: Über die Phexkirche, in ihrem *Versteck* (**WS-17**, **Dächer 97**), im *Fuchsbau* (**UG-01**), an der *Basiliskenkrone* (**UG-05**) oder nachts über den Dächern Gareths.

Gegenleistung: Sie fordert ein Andenken aus dem Tempel der Sonne und eine Bezahlung von 50 D für Mithilfe bei der Planung und 300 D, falls sie selbst die Stadt des Lichts betreten soll.

So ein mindestens *meisterlicher* Phexgeweihter, Dieb oder Einbrecher unter den Helden ist, könnte sie sich seiner annehmen und ihn zu ihrem Nachfolger aufbauen; sie würde in diesem Fall für den halben Preis arbeiten.

Fähigkeiten: Als *brillante Diebin, vollendete Einbrecherin* und Akoluthin des Phex kann sie bei der Planung des Einbruchs helfen. Einige ihrer wertvollsten Fähigkeiten basieren aber auf ihrer halbelfischen Magie. Sie hält sich deshalb vom Tempel der Sonne fern, kennt aber den **Bittzettel an Phex**. Sie ist ungewöhnlicherweise mit *Arrius*, einem Praiosgeweihten, befreundet, durch den sie viele allgemeine Informationen über die Stadt des Lichts hat. Sie wird ihn aber keinesfalls um etwas bitten, was er nicht mit seinem Gewissen vereinbaren kann.

Alissa, die Maske

Die Maske (*999 BF, hübsch, schwarze Haare, graue Augen, Brandmale an den Händen) ist eine im Verborgenen arbeitende Einbrecherin.

Anwerbung: durch die Phexkirche, in ihrem Versteck (UG-02) oder auf einem Raubzug.

Gegenleistung: Der Kreis der Maske sieht sich als Verfechter der Armen. Für die Mithilfe verlangt Alissa deshalb eine 100 D Geldspende an eine wohltätige Institution wie die *Badilakaner* (AV-10), die *Suppenküche* (WS-32) oder direkt an die Bettler und armen Bürger der Stadt, z.B. rund um das *Aquädukt* (ER-15) oder im *Drom* (AV-09).

Fähigkeiten: Als *brillante Einbrecherin* ist sie eine wertvolle Hilfe beim Diebstahl und der Planung. Als *erfahrene Phexgeweihte* kennt sie einige Liturgien wie VERBORGEN WIE DER NEUMOND und PHEXENS AUGENZWINKERN. Sie kennt zudem den **Zugang durch Unter-Gareth** und kann ihre Bande (*erfahrene* Diebe und Einbrecher) in die Planung einspannen.

Weitere Phexgesellen

● Mitglieder der Alten Gilde (Metropole 123), die den Helden z.B. durch bisherige Aufträge bekannt sind. Sie arbeiten gegen Bezahlung von 20D+. Einige wissen vom Bittzettel an Phex, viele können Ausrüstung deponieren.

● *Ibrosch Sohn des Sorosch* (AV-26) ist ein *meisterlicher Fälscher* der Alten Gilde, der für 25 D Schriftstücke fälschen kann, die den Helden Zugang zu bestimmten Orten innerhalb der Stadt des Lichts gewähren.

● Einige *Leute vom Dämmertor* (S. 34 f.) sind durch den Umstand, dass keiner sie so recht wahrnimmt, sehr nützlich, um an Informationen zu kommen oder **Ausrüstung zu deponieren**. Unter dem ARCANUM INTERDICTUM des Tempels werden sie wahrgenommen. Einige kennen den **Lichtpfad**.

AUSRÜSTUNG DEPONIEREN

Es ist denkbar, Ausrüstung im Vorfeld an einer wenig belebten Stelle wie z.B. dem **Pilgergarten** (14) über die Mauer zu werfen. Man könnte solche Ausrüstung auch anderen Besuchern zustecken in der Hoffnung, dass sie entweder nicht

durchsucht werden oder im schlimmsten Fall diejenigen sind, die in Haft genommen werden. Eine *Taschendiebstahl*-Probe, erschwert je nach Größe des Gegenstandes, erlaubt ein Zustecken, ohne dass der Betroffene es merkt. Ihn später innen wieder ausfindig zu machen mag einige Zeit dauern.

DER BITTZETTEL AN PHEX

Es ist üblich, dass Pilger und Gäste vor die Greifenstatuen, die das Praiostor der Stadt des Lichts flankieren, kleine Bittzettel legen. Diese werden täglich eingesammelt und rituell dem Feuer übergeben, damit die darauf verzeichneten Gebete durch den Rauch nach Alveran finden. Unter den Garethern gibt es zahlreiche Regeln und Sinnsprüche, wie genau welche Bitten zu formulieren und die Zettel zu gestalten sind. Ob dies in Alveran eine Rolle spielt, wissen nur die Götter, die Phexkirche jedoch hat sich diesen Umstand zunutze gemacht:

Unter den vielen Bediensteten der Stadt des Lichts befindet sich ein Phexgeweihter mit geheimer Identität, mit dem man über diese Zettelchen Informationen austauschen kann. Seine Position erlaubt es ihm, markierte Gebetszettel vor der Verbrennung zu lesen und darauf kodierte Anfragen der Kirche zu entschlüsseln. Er ist des *Füchsischen* mächtig wie kaum ein Zweiter, und so kann man ihn um Informationen oder Aktionen bitten. Die Helden können beispielsweise von den unter **Phexische Helfer** genannten Personen von dieser Möglichkeit erfahren und sie nutzen, um Informationen zu erhalten, Ausrüstung deponieren zu lassen, für Ablenkungen zu sorgen oder sich verschlossene Wege öffnen zu lassen. Man formuliert eine kodierte Anfrage durch *Füchsisch*-Kenntnisse (TaW 7+ oder Probe) oder eine *Kryptographie*-Probe und teilt darin Orte, Personen, Tageszeiten und Wochentage mit, die ihm Aufschluss geben, was man möchte. Ebenso gibt man eine Gegenleistung an.

● Würfeln Sie diese Proben verdeckt und lassen Sie die Spieler bangen, ob ihre Nachricht so gedeutet wurde, wie sie gemeint war.

Ausführung

Der Phexgeweihte liest die Nachricht noch am selben Tag, bevor sie verbrannt wird. Er führt die Anweisungen darauf aus, achtet dabei aber die Gebote der Götter und begeht keine verwerflichen Taten wie Morde oder Dämonenwerk. Er bleibt im Verborgenen und wahrt seine Tarnidentität. Er kann fast alles besorgen, was in Gareth verfügbar ist, und jede Information über die Stadt des Lichts und deren Bewohner herausfinden. Er kennt den **Lichtpfad** und den **Zugang durch Unter-Gareth**, kann Geweihtenkleidung stehlen, Ausrüstung deponieren und vieles mehr. Er kennt die Architektur der Stadt, ebenso die militärische Stärke und Wachpläne der Sonnenlegion und Möglichkeiten, diese abzulenken. Er kann fast überall hin Zutritt gewähren, abgesehen von einigen Räumen im Tempel der Sonne wie den **Gemächern des Lichtboten** (25), dem **Gewölbe der versiegelten Kammern** (28) und den **Schatzkammern** (34).

DIE STADT DES LICHTS (VV-08)

WEGE IN DIE STADT DES LICHTS

Unter das Volk mischen ()

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eingereiht in die Schlangen von Pilgern und Tagesgästen steht ihr vor den Toren der Stadt des Lichts. Nicht nur eine grimmige und eine freundliche Greifenstatue wachen über das Tor, auch mehrere

Sonnenlegionäre haben ein wachsames Auge auf die Gäste gelegt und schreiten mit autoritärer Miene an euch vorbei. Immer wieder einmal wird jemand, der allzu verdächtig aussieht, aus der Menge gezogen und genauer überprüft. Ob ihr wohl die nächsten seid?

Bei den Sonnenlegionären herrscht ein gesundes Misstrauen und sie lassen nicht jeden passieren. Der Strom an Tagesgästen und Pilgern macht ein Überprüfen eines jeden aber unmöglich.

● Die Helden können sich als **Tagesgäste** ausgeben. Es ist möglich, kleine Ausrüstungsgegenstände wie Dolche, Dietriche und Ähnliches einzuschmuggeln.



Bei SO von 6 oder geringer werden sie nach Meisterentscheidung oder bei W20-Wurf *über* dem SO herausgegriffen und untersucht. Eine *Überreden*-Probe +6 hilft aber, um den Sonnenlegionär zu überzeugen, dass sie keine Gefahr darstellen und nicht untersucht zu werden brauchen.

● Viele *Exoten* (Goblins, Orks...) werden strikt abgewiesen.
● *Zauberkundige* werden mit Misstrauen nach dem Grund ihres Besuchs gefragt und darauf hingewiesen, dass in der Stadt des Lichts ein (weltliches) Arcanum Interdictum herrscht: Zauberei steht unter Strafe und wird je nach Schwere des Vergehens mit Geißelung, Kerkerhaft in den Kellern des zerstörten **Inquisitionsgebäudes (16)** oder mit dem Feuertod auf dem **Richt- und Feuerplatz (17)** bestraft. Sie werden je nach SO mit mehr oder weniger Respekt durchsucht, falls ein W20-Wurf über ihrem SO liegt.

● Als *Pilger* (*Sich Verkleiden*-Probe), die auch über Nacht bleiben, kann man auch größere Ausrüstung wie Seile oder Ketten im Reisegepäck in Kiepen und zwischen Zeltbahnen und Decken hinein schmuggeln.

● *Geweihte* werden hineingelassen, Praiosgeweihte (oder als solche Verkleidete) könnten auch zu sonst unzugänglichen Orten gelangen. Entsprechende Kleidung kann im **Gouverneurspalast (7)**, den **Gemächern der Geweihten (8)** oder der **Erleuchteten (9)** gefunden werden.

● Die Helden können als *Bauarbeiter* (von Tagelöhnern bis Edelhandwerkern) anheuern, müssen aber im Zweifelsfall ihr Handwerk demonstrieren (erfolgreiche *Handwerkstalent*-Probe). Bei Erfolg werden sie voll ins Tagewerk eingespannt, können aber die Gerüste am Tempel der Sonne oder andere Orte in der Stadt des Lichts auskundschaften, die sonst unzugänglich wären. Außerdem lernen sie Baumeister *Bremonta* (siehe **Bewohner** S. 91) kennen.

Hilfreiche Liturgien des Phex I: MONDSILBERZUNGE

Die Liturgie erleichtert es, sich in das Vertrauen von Personen zu reden, so dass Sonnenlegionäre oder Pilger (auch am Tor) weniger misstrauisch sind (für LkP* SR steigt Überreden um LkP*+5 Punkte und ihre Klugheits-Proben sind um LkP*/2 erschwert).

Als Einbrecher (🕵️)

Das nächtliche Überklettern der Wände führt bei gar nicht oder nur leicht erschwerten *Klettern- und Schleichen*-Proben zum Erfolg. Sinnvoll ist es, zuvor auszuspähen, welche Bereiche in der Stadt des Lichts wenig frequentiert sind, beispielsweise der Pilgergarten (14). Patrouillierende Sonnenlegionäre sind aber überall ein Risiko.

Zugang durch Unter-Gareth (🕵️)

Ein alter Teil eines Fluchttunnels des Boten des Lichts aus der Priesterkaiserzeit führt in die Stadt des Lichts. Er ist lange vergessen und teils verschüttet, jedoch ist er zwischen der Ruine der **Schriftensammlung und Druckerei (12)** im Osten der Stadt des Lichts und einem Punkt außerhalb östlich

des **Bürgertors (15)** begehbar. Der Zugang unter der Ruine ist unter Trümmern verborgen und kann durch Graben und Ansammeln von 10 TaP* in *Athletik*-Proben mit je 4 SR Dauer auch von unten freigeräumt werden. Der Ausgang außerhalb der Stadt des Lichts ist durch ein großes Trümmerstück der Fliegenden Festung entstanden, das direkt über dem Gang landete. Zwar verdeckt es ihn noch, ist aber zur Seite schiebbar. Aus dem Trümmerteil pocht und knirscht es (*Sinnenschärfe*-Probe) und es ändert immer wieder die Form, so dass der Zugang zum Tunnel manchmal sichtbar ist. Es ist nicht nur giftig (*Übelkeit* und 1W+1 SP bei Berührung), sondern zieht auch boshafte Mindergeister an, die sich materialisieren könnten (siehe **Zentralkorridor (13)** auf S. 53 f.). Zur Analyse siehe S. 54 f..

🧠 Das Trümmerstück ist von einem minderen Dämon Ihrer Wahl besessen, der sich materialisiert, wenn die Helden es berühren. Der Gang darunter ist sehr eng und teils zugeschüttet, so dass 20 TaP* in *Athletik*-Proben, die je 1 SR dauern, anzusammeln sind, um sich bis zum Ausgang durchzuarbeiten. Misserfolg führt zu 1W6–3 SP.

Andere Wege

Die Helden könnten natürlich auf zahlreiche eigene Ideen kommen: Ein Zugang mit Gewalt ist zum Scheitern verurteilt, Dschinne könnten die Helden über die Mauer oder durch den Boden tragen, und Zauber wie VISIBILI, HARMLOSE GESTALT, CHAMAELIONI oder UNSICHTBARER JÄGER sind erfolgversprechend.

Will man sich frei in der Stadt des Lichts bewegen, sollte man sich als Pilger, Tagesgast (nur tagsüber) oder Geweihter ausgeben. *Sich Verkleiden*- und *Überreden*-Proben könnten bei auffälligem Verhalten nötig sein, um den Schein zu wahren.

DAS GELÄNDE

Nachdem die prächtige Stadt des Lichts 1027 BF in großen Teilen zerstört wurde, sind die Trümmer beseitigt und viele Gebäude wieder aufgebaut, während andere noch repariert oder neu errichtet werden. Die 700 mal 500 Schritt große Stadt ist umgeben von einer weißen, vier Schritt hohen Mauer. Da das **Bürgertor (15)** zugemauert ist und das **Rittertor (20)** nur von den Bewohnern genutzt wird, ist das **Praiosstor (2)** im Süden der einzige öffentliche Eingang. Er wird von zwei Greifenstatuen flankiert, von Sonnenlegionären bewacht und ist von Sonnenauf- bis Untergang geöffnet. Vor die Greifenstatuen legen Gareth und Pilger kleine Bittzettel.

Der Goldene Garten (5) ist nach dem Wiederaufbau für jeden Besucher der Tempelstadt offen, der **Pilgergarten (14)** ebenfalls, jedoch wird er nur wenig besucht und bildet einen Ruhepol. Das Herz der Anlage ist der **Tempel der Sonne (1)**.

SZENE AM RANDE: IN DER STADT DES LICHTS

● Eine Gruppe Pilger findet bei Sonnenauf- oder Untergang zum Gebet zusammen und stimmt Choräle an den Götterfürsten an. Sie versammeln sich ausgerechnet dort, wo die Helden gerade Nachforschungen anstellen, Diebeswerkzeug verstauen oder Informationen über den Bittzettel an Phex abholen wollten.

● Ein dem Ornat nach hochrangiger Praiosgeweihter stapft schnellen Schrittes, begleitet von vier Sonnenlegionären, durch die Stadt des Lichts. Alle weichen ihm respektvoll aus, doch er kommt genau auf die Helden zu. Ahnt er etwas? Nein, er will lediglich zu einem Gebäude hinter ihnen.

● Eine Gruppe freundlicher Pilger versucht, mit den Helden ins Gespräch zu kommen, wodurch ihre Tarnung als Gast oder Pilger aufzufliegen droht: Wo die Damen und Herren herkämen. Ach, aus Gashok? Wir haben dort auch bis vor drei Jahren gelebt! Wie hieß noch der Praiosgeweihte damals?

● Bauarbeitergruppen werden von Baumeister Brementa angewiesen, an bestimmten Stellen am Tempel der Sonne Ausbesserungen zu machen. Mürrisch antworten sie, so dass er zornig mit Nachtschichten droht, falls die Arbeit nicht fertig wird. Arbeiter, die nachts am Tempel bauen, wären für die Pläne der Helden womöglich hinderlich.

BEWOHNER

Das Areal wird von etwa 400 Menschen bewohnt und bietet Platz für weitere 1.200 Gäste. Nach der Rückkehr des Ewigen Lichtes übernachteten für gewöhnlich etwa 500 Pilger hier, und es kommen täglich viele hundert Tagesbesucher und Bauarbeiter aus Gareth.

● Die nicht ganz 200 *Geweihten* (und teils *Akoluthen*) leben bis SO 12 in den **Gemächern der Geweihten** (8), ab SO 13 in den **Gemächern der Erleuchteten** (9), und sind auf dem ganzen Areal präsent. In der **Großen Halle** (21) speisen sie mit den Sonnenlegionären.

● Die knapp 100 Sonnenlegionäre bewohnen die **Garnison der Sonnenlegion** (19) und stehen an wichtigen Punkten wie dem Praiostor und dem Eingang zum Sonnentempel Wache.

● Die mehr als 100 Bediensteten bewohnen die **Gesindehäuser** (3) und arbeiten in den **Stallungen** (3), **Küchen**, **Back- und Waschhäusern** (22) und den **Küchengärten** (23) oder der **Kirchen-Akademie** (18), in deren Schmiede neben profanen Arbeiten auch die Sonnenszepter aller Praiosgeweihten Aventuriens gefertigt und geweiht werden.

● Die *Pilger* bewohnen Zelte und wieder errichtete Gebäude östlich des Tempels.

● Verwalter mit dem Titel ‚Custos Urbi Lumini‘ ist *Rudewerth von Quintian-Quandt* (*982 BF, kleinwüchsig, hohe Stimme, spielt ständig mit seinem Schlüsselbund, *meisterlicher Verwalter*, *meisterlicher Praioshochgeweihter*). Er beaufsichtigt vom **Gouverneurspalast** (7) aus die Bediensteten.

Bei ihm laufen die Fäden zusammen und an ihn werden Auffälligkeiten gemeldet.

● Geheime Inquisitionsrätin ist *Gilbyra Steinhauer* (*997 BF, schulterlange, braune Haare, hageres Gesicht, spricht bedächtig, Schwer zu Verzaubern, *meisterliche Inquisitorin*). An sie werden Belange der Praiosinquisition herangetragen, beispielsweise magische Straftaten.

● Der Baumeister *Hesindian Brementa* (*978 BF, grauer Haarkranz, grüne Augen, brillanter Architekt, *meisterlicher Steinmetz*) und seine Gehilfin *Tamarine von Altzoll* (*1003 BF, brauner Pagenschnitt, begeisterungsfähig, naseweis) bewohnen eines der **Gesindehäuser** (3) an der Südmauer und sind meist an den Baustellen.

Sonnenlegionär

Streitkolben und Schild*:

INI 14 +IW6 DK N AT 17 PA 17 TP 1W6+5
LeP 36 AuP 37 WS 9 MR 8 GS 8 RS 4

* Der Schild ist geweiht und kann wie ein INVERCARNO Magie spiegeln. Hierzu muss dem Schildträger eine IN-Probe -5, erschwert um 1/10 der AsP des Zaubers, gelingen.

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13), Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Schildkampf I

Konfliktverhalten: Die Legionäre kämpfen bis zum Tod, formieren sich bei Unterlegenheit aber neu und rufen Unterstützung

Hilfreiche Liturgien des Phex II: PHEXENS AUGENZWINKERN

Die Liturgie bringt den Angeblinzelten, z.B. eine patrouillierende Wache oder einen Pilger, dazu, sich nicht mehr an das Gesicht des Geweihten zu erinnern (KL-Probe+LkP*+5). Sie ist hilfreich bei der Bewegung in der Stadt des Lichts.

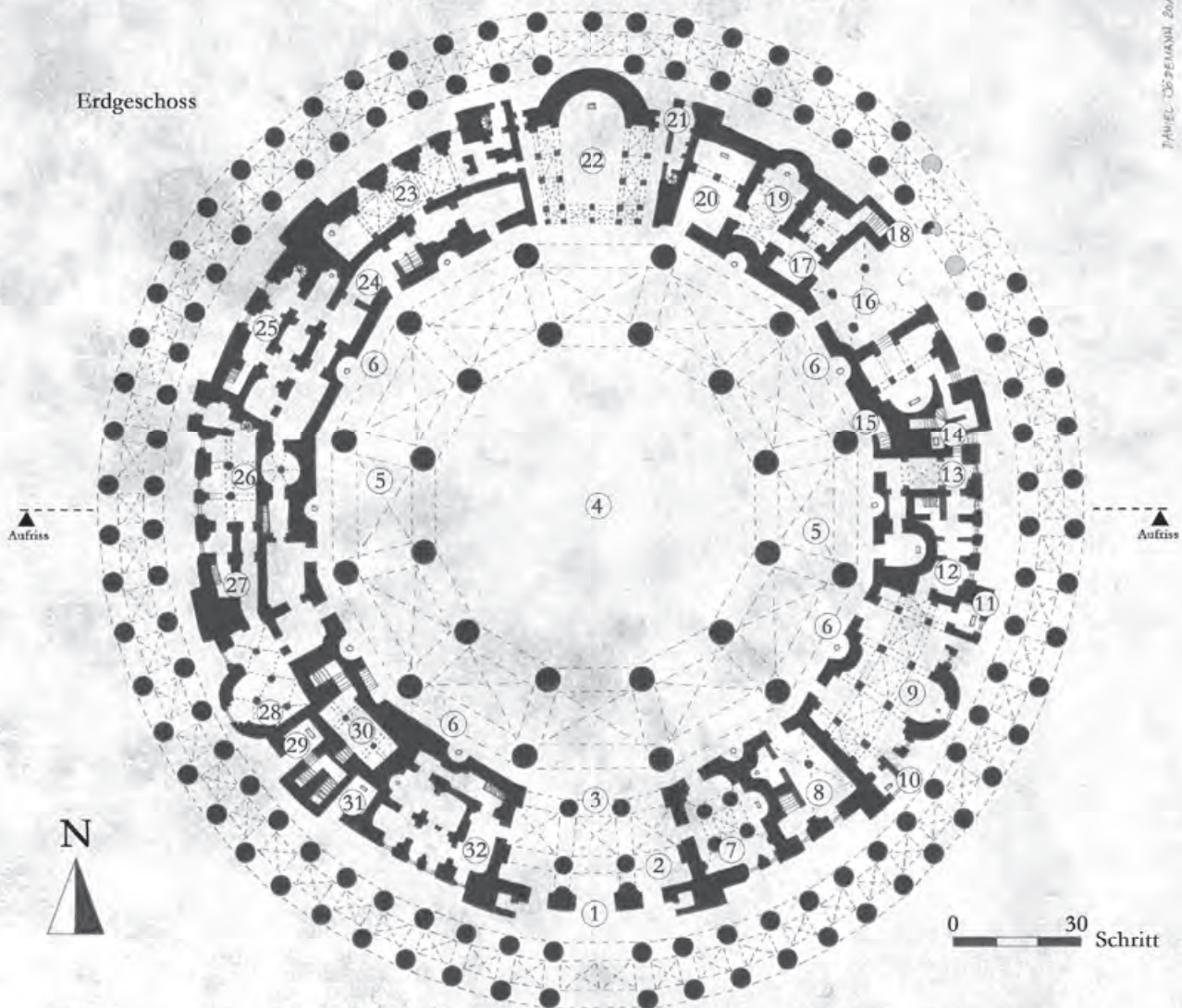


DER TEMPEL DER SONNE (VV-09)

DER TEMPEL DER SONNE

TANIEL COFFMANN 2012

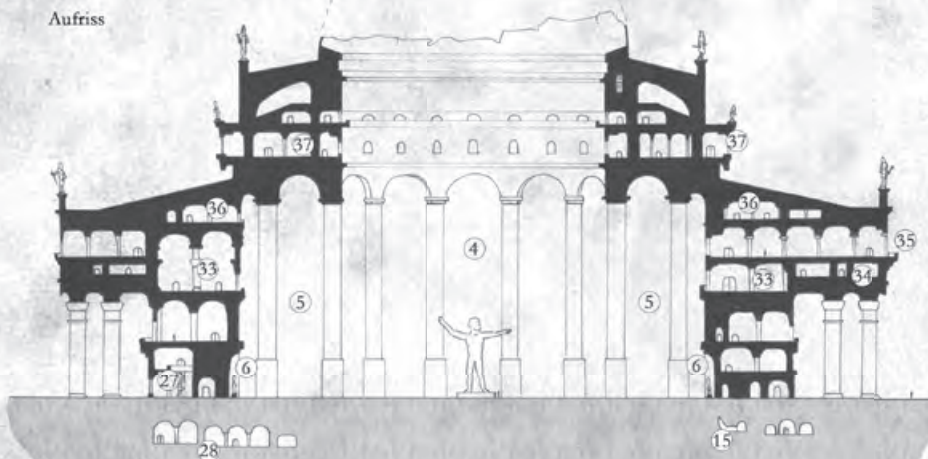
Erdgeschoss



- 1 Tor der Sonne (geschlossen; Seitentore tags-über geöffnet)
- 2 Halle des Himmels
- 3 Owilmars-Gong
- 4 Rundhalle
- 5 Halle der zwölfgöttlichen Lande
- 6 Wandelgang der Zwölf-Götter
- 7 Ucuri-Kapelle und Gemächer der Ucuriaten

- 8-11 Räumlichkeiten der Sonnengardisten
- 12 Gruft von Kaiser Raul
- 13 Gruft von Kaiser Reto
- 14 Gruft des Prinzen Rude
- 15 Owilmars-Gruft
- 16 Krönungskapelle des Lichtboten
- 17 Gilborns-Kapelle
- 18 Gruft der Lichtboten
- 19 Raben- und Radkapelle (zweifach Boron geweiht)
- 20 Denkmäler der Kaiser seit Eslam I.
- 21 Gruft der Klugen Kaiser
- 22 Sonnensaal
- 23-24 Gemächer (leerstehend)
- 25 Gemächer des Lichtboten
- 26 Empfangshalle
- 27 Halle der Heiligen Schriften
- 28 Gewölbe der versiegelten Schriften
- 29 Kapelle des Heiligen Gurvan
- 30 Gruft der Priesterkaiser
- 31 Kapelle der Märtyrerin Sankt Lechmin
- 32 Räume des Prätors des Sonnentempels
- 33 Hallen der Göttlichen Ordnung
- 34 Schatzkammern
- 35 Schelachar-Balkon
- 36 Fasten- und Gebetssäle
- 37 Gryphonarien

Aufriß



DER AUFBAU DES TEMPELS

Der Sonnenpalast ist der größte Tempel Aventuriens und eines der Zwölf Menschenwunder. Er wurde unter den Priesterkaisern von 412 BF bis 451 BF von Owilmar von Gareth gebaut. 1027 BF zerstörte der Absturz der Fliegenden Festung die prachtvolle Kuppel und verheerte Teile des Tempels. Das ewige Licht verschwand und wurde nach langer Suche am 1. Praios 1036 BF von Quanionspilgern zurückgebracht. Der Prachtbau hat einen Durchmesser von über 200 Schritt und seine über 60 Schritt hohe Fassade ist mit weißem Marmor und Gold geschmückt. An vielen Stellen sind wegen der Zerstörungen im Jahr des Feuers Ausbesserungen sichtbar, und ein Teil der Ostseite ist noch von einem Holzgerüst verdeckt. Von der zerstörten, riesigen Kuppel aus Gold und rotem Glas ist nur ein kleiner Sims übrig.

GEBOTE UND VERBOTE IM TEMPEL

Der Tempel wird von 80 Geweihten und Legionären bewohnt, davon 32 Sonnengardisten, teils in ihren **Räumen (8-11)**.

Der Tempel gilt als *heiliger* Ort des Praios und wird durch ein karmales ARCANUM INTERDICTUM geschützt, durch das jegliches Wirken von Magie in seinem Inneren (sowie auf die bauliche Substanz des Tempels und in näherem Umkreis) unmöglich ist. Magiebegabten ist der Zutritt zum Tempel verwehrt.

Pilger von niedrigem Stand haben seit einigen Jahren die Erlaubnis, den Tempel zu betreten. Seit Rückkehr des *Ewigen Lichts* wird er zwar vermehrt auch von niederem Volk besucht, dennoch verkehrt hier vor allem Adel, Patriziat und Geweihtenschaft. Personen, die nicht der Praioskirche angehören, dürfen zwischen Sonnenauf- und Untergang die große Tempelhalle und die Kapellen und Räume betreten (1-7).

Zum öffentlich zugänglichen Rund gehört die **Halle des Himmels (2)**; von vier mächtigen Säulen mit Greifenreliefs getragen, 30 Schritt hoch, viele meditierende Pilger), die riesige **Rundhalle (4)**; umrahmt von einem die Flügel entfaltenden goldenen Greif, vergoldete Säulen, Schnitzereien, Alveraniarstatuen, Elfenbein-, Bernstein- und Silberschreine, eine 20 Schritt hohe zweigesichtige Praiosstatue aus den Dunklen Zeiten; das Dach ist seit Zerstörung der Kuppel offen, aber nie hat ein Regentropfen seitdem den Boden berührt), die **Hallen der Zwölgöttlichen Lande (5)**; je einer Provinz zu-

geordnet, mit Wappen und Landschaftsfresken umgeben), der **Wandelgang der Zwölgötter (6)**; Abschnitte je einem der Zwölfe zugeordnet) und die Kapellen im äußeren Ring.

Der Besuch bestimmter Räume wie der **Grüfte** und der **Halle der Heiligen Schriften (27)** erfordert eine Sondererlaubnis (eventuell eine gefälschte), **alle anderen Bereiche** sind den Angehörigen der Kirche vorbehalten, besonders die Gemächer von Amtsinhabern und das Obergeschoss.

In der **Rundhalle (4)** um das *Ewige Licht* ist die KaP-Regeneration von Praiosgeweihten verdoppelt, während Magiebegabte 1 AsP/KR verlieren.

Der 9 Schritt durchmessende **Owilmars-Gong (3)** erzeugt zweimal wöchentlich zur 1. und 12. Stunde des Praio-stags in 500-1.500 Schritt Hörweite einen dumpfen Klang, der eine erfolgreiche MU-Probe für Frevler und eine MU-Probe +5 für Verdammte erfordert, sonst sinkt ihr MU für 3W6 Stunden auf die Hälfte.

Der Gong könnte die Helden, die immerhin etwas aus dem Tempel stehlen wollen, wie Frevler einschüchtern.

DIE KUPPEL

Tagsüber können die Helden den Tempel unter oben angegebenen Voraussetzungen betreten. Sie können damit die Kuppel von unten mitsamt der Statuen betrachten und so Gagol anhand der Ergebnisse aus **In Gassen und Ämtern** (S. 105 f.) identifizieren. Zum Erkennen von Details wie dem Material der Augen oder kleineren Beschädigungen vom Boden des Tempels her können Sie Sinnenschärfe-Proben verlangen, oben direkt vor der Statue ist alles wie beschrieben leicht erkennbar.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch leuchtet in aller Pracht das nach Gareth zurückgekehrte Ewige Licht. Sein Glanz erfüllt die ganze Halle und verschmilzt bei der zerstörten Kuppel mit dem Sonnenlicht des Himmels zu einer untrennbaren Einheit. In diesem Schein erkennt ihr wundervolle Statuen von Greifen und Alveraniaren auf dem Sims unter der Kuppel, wenn auch nicht jede davon die Zerstörung der Kuppel heil überstanden hat. Von hier unten wirken sie klein wie Adler, doch eine jede von ihnen ist tonnenschwer und mehr als menschengroß.

Statue	Kopf	Leib	Schwinger	Augen	Material	Zerstörungen
Ucuri	Falke	Mensch	Vogelfedern	Bernstein	Marmor	Zahlreiche Abschürfungen und Risse
Urischar	Luchs	Panther	Vogelfedern	Bernstein	Marmor	abgebrochene Pantherkrallen, sonst makellos
Schelachar	Luchs	Glatte Lichtgestalt	Glatte Schwinger	Zitrin	Marmor	makellos
Obaran	Adler	Löwe	Vogel	Topas	Sandstein	Abschürfungen und Risse
Horas	Adler	Mensch	Vogelfedern	Bernstein	vergoldet	zerstört
Orungan	Adler	Löwe	Vogelfedern	Chrysoberyll	Basalt	zerstört
Darador	Drache	Drache	Drachenschwinger, bunt	Bernstein	Marmor	ein Flügel abgerissen, starke Abschürfungen
Branibor	Drache	Drache	Drachenschwinger, Eisen	geschlossen	grauer Stein	zerstört
Garafan	Löwe	Adler	Vogelfedern	Bernstein	vergoldet	Krone vom Kopf gerissen

DER EINGBRUCH IN DEN TEMPEL DER SONNE

Die Helden könnten verschiedene Ansätze verfolgen, um nachts in den Tempel zu gelangen. Tagsüber ist die Entwendung der Statue nicht möglich.

Durch die Tore des Tempels

Die Tore des Tempels werden nachts geschlossen und von sechs Sonnenlegionären bewacht. Ein Eindringen mit Gewalt oder durch Übertölpeln ist nur schwer möglich. Die Sonnenlegionäre lassen nachts höchstens hohe Würdenträger der Praioskirche in wichtiger Mission ein (*Sich Verkleiden-* und *Überreden*-Proben +10 in entsprechender Gewandung zusammen mit einem eventuell gefälschten Schreiben). Ein lauter Kampf oder offensichtliche Magie würde schnell weitere Sonnenlegionäre auf den Plan rufen. Ob das ARCANUM INTERDICTUM noch direkt vor den Toren wirkt, liegt in Ihrem Ermessen.

Sind die Wachen ausgeschaltet oder abgelenkt (ein **Bittzettel des Phex** könnte dies bewerkstelligen), müssen die Tore (StP 70, Härte 12, Struktur 16, *Schlösser* Knacken +15, FORAMEN nicht möglich) geöffnet werden. Auch hier ist Gewalt kaum möglich, ein **Bittzettel des Phex** hilft aber erneut.

Hilfreiche Liturgien des Phex III: PHEXENS MEISTERSCHLÜSSEL

Mit dieser geheimen Liturgie kann der Mondsilberschlüssel gerufen werden, der die Schlösser auch aller Türen in der Stadt des Lichts öffnen kann, inklusive der Tore zum Tempel.

Im Tempel Verstecken

Es ist denkbar, dass die Helden zum Zeitpunkt, wenn die Tore geschlossen werden, im Tempel bleiben wollen. Die Sonnenlegionäre suchen die Hallen vor dem Schließen natürlich ab, weshalb ein sehr gutes Versteck (*Sich Verstecken*-Probe +12) nötig ist. Magie kann im Inneren nicht eingesetzt werden. Das Wissen um geheime Räume, der Zugang zu bestimmten Grüften oder Ähnliches, beispielsweise mit Hilfe des **Bittzettels an Phex**, ist aber denkbar.

Hilfreiche Liturgien des Phex IV: VERBORGEN WIE DER NEUMOND

Die Liturgie passt den Geweihten für LkP* SR seiner Umgebung an, so dass er für Verfolger und Beobachter nicht bemerkbar ist. Er fällt je nach Umgebung unter vielen unscheinbaren Pilgern nicht auf, nimmt an menschenleeren Plätzen die Farben seiner Umgebung an oder verschmilzt mit den Schatten. Aufmerksame Wächter oder Personen können eine *Sinnenschärfe*-Probe+LkP*+5 machen.

In die Kuppel klettern



Eine Möglichkeit zum Eindringen in die offene Kuppel des Tempels der Sonne ist es, an einem der Gerüste oder auch an den Wänden emporzuklettern. Die Gerüste sind in (östliche) Richtung der Pilgerzelte ausgerichtet, so dass man vorsichtig sein sollte (*Schleichen*-Proben).

Zum Erreichen des Simses mit der Statue Gagols sind TaP* je nach Weg anzusammeln und die Proben unterschiedlich schwer. Eingeschmuggeltes Werkzeug verringert den Zuschlag (siehe Tabelle S. 96).

Geräusche (*Sinnenschärfe*-Probe +5) bedeuten, dass jemand auf der gleichen Seite des Tempels (bzw. im Inneren) die Helden hören könnte, laute Geräusche gelten generell im Umkreis um den Tempel (*Sinnenschärfe*-Probe).

Ein Sturz richtet 1W6-1 SP je Schritt Fallhöhe an. Verwenden Sie die angesammelten TaP* der *Klettern*-Proben als Höhe in Schritt.

Hilfreiche Liturgien des Phex V: PHEXENS SCHATTEN

Die Liturgie ruft Phexens Schattenraum, der einen Bereich für LkP* SR in Schatten oder Nebel einhüllt und sich nach Wunsch bewegt. Der Schatten oder Nebel erweckt kein Aufsehen, sogar die Erinnerung an ihn verblasst. Nur gezieltes Wehren dagegen (*Sinnenschärfe*-Probe+LkP*+15) kann den Effekt vermeiden. Die Helden können sich damit selbst im Tempel der Sonne verstecken oder vor den Augen der Praiospilger am Tempel hochklettern.

Weg	Klettern-Probe	TaP*	Dauer je Probe	Misslingen	Misslingen um 5+ Punkte/ Patzer
Gerüst	+0	20	1 SR	Geräusche	IW-I SP, laute Geräusche
Außenwand	+6	50	3 SR	IW-I SP, Geräusche	Sturz, laute Geräusche
Innen	+3	40	4 SR	IW-I SP	Sturz, Geräusche

Flugtransport

Das ARCANUM INTERDICTUM verhindert, dass sich ein magisches Fortbewegungsmittel dem Tempel nähert: Hexenbesen, Dschinne und auch Gargyle sollten deshalb Abstand zum Tempel und dessen Kuppel halten. Etwa ab 20 Schritt Entfernung zur nächsten Tempelwand oder dem ursprünglichen Verlauf der Kuppel sollten *Fliegen*-Proben verlangt werden, da die Bewegung schwieriger wird und teilweise aussetzt. Näher am Tempel sollten die Proben weiter erschwert werden und mit heftigeren Aussetzern in der Magie des Transportmittels einhergehen, die bis hin zum Absturz führen können. Etwa 3-5 Schritt rund um den alten Verlauf der Kuppel oder zu einer Tempelwand sollten der minimalste noch mögliche Abstand sein. Es ist durch Einsatz von Seilen möglich, Helden aus einem magischen Flugmittel (1-2 Gargyle können je einen Helden tragen) an der Kuppel abzuseilen.

Das Problem bei Fluggeräten ist deren Auffälligkeit: Mehrere Gargyle oder Hexen, die über der Stadt des Lichts kreisen, werden mit großer Sicherheit von irgendjemandem gesehen und lösen einen Tumult aus. Falls die Helden sehr heimlich vorgehen und Magie oder karmales Wirken einsetzen, um ihr Fluggerät zu tarnen, mag dies Erfolg versprechen.

Hilfreiche Liturgien des Phex VI: PHEXENS NEBELLEIB

Die Liturgie verwandelt Körper und Ausrüstung des Geweihten für bis zu LkP* Stunden zu Nebel, so dass er durch schmale Ritzen passt. Zum Bewegen ist eine *Orientieren*-Probe nötig. Der Nebel kann auch durch die Luft, am Tempel der Sonne hoch- oder durch die Ritzen der Tore hindurchgleiten.

GAGOLS ABTRANSPORT

Hat man Gagol erreicht und identifiziert, stellt sich die Frage des Abtransportes. Die tonnenschwere Statue kann nicht ohne weiteres aus der Stadt des Lichts geschafft werden, zumal magische Transportwege erst außerhalb der Kuppel und des ARCANUM INTERDICTUMS möglich sind.



Die Gargylengruppe kann die Helden beim Einbruch unterstützen und beim Herausbefördern der Statue aus der Kuppel helfen. Auf dem Weg zum Tempel der Sonne müssen sie eventuell der Entdeckung durch Sonnenlegionäre entgehen oder einige Schergen Rosthauts abwimmeln. An der Kuppel müssen sie dann gegen die antimagische Wirkung ankämpfen. Sollten sie sie betreten, erstarren sie zu Statuen.

Auch ihre Flugfähigkeit ist magischen Ursprungs, so dass ein zu tief über der Kuppel fliegender Gargyl, der ins ARCANUM INTERDICTUM gerät, Gefahr läuft, abzustürzen und zu zerschellen. Eine Möglichkeit ist es, aus sicherer Höhe Seile oder Ketten hinabzuwerfen, die die Helden unten an der Statue befestigen.

DER LICHTPFAD

Lichtpfad

Typ: Schattenpfad

Auslöser: das Licht reflektieren

Merkmale: Limbus

Wirkende Zauber: Feenzauberei, die dem PLANASTRALE ähnelt

Verbindung(en): Vom Tempel der Sonne (VV-09) zum Ugdalfspark (HB-13)

Ein wenig bekannter Schattenpfad in Gareth ist der ‚Lichtpfad‘. Er führt nur in eine Richtung, und zwar von der Kuppel des Tempels der Sonne bis zum Ugdalfspark. Die Kraftlinie des Pfades umkreist dabei in geradezu schleichen, lauernden Bewegungen das ARCANUM INTERDICTUM des Tempels, als witterte sie nach einem Weg durch diese unzerstörbare Barriere. Sie ist nur nachts aktiv und auch nur in der Boronsstunde, also zwischen 4 und 5 Uhr. Etwa 12 Mal in dieser Stunde ist ein silbriges Licht wahrzunehmen, das beinahe schüchtern hier und da an verschiedenen Stellen der Tempelwand kurz aufblitzt (*Sinnenschärfe*-Probe +4).

Falls jemand das Licht erreicht und mit einem spiegelnden Gegenstand (beispielsweise ein Bruchstück des Glases der Kuppel) einfängt, transportiert es den Gegenstand oder die Person, auf die der reflektierte Lichtschein fällt, in das Labyrinth des *Ugdalfsparks* (HB-13). Je nachdem wo das Licht erscheint, können Sie *Athletik*-Proben verlangen, um es noch zu erreichen, sowie eine *FF*-Probe, um es auf einen Helden oder Gagol zu lenken. Bei Misslingen ist es fort und taucht später erst wieder auf. Pro Aufblitzen des Lichts kann maximal eine Person / Statue transportiert werden.

Andere Wege

Magischer Transport durch einen Dschinn oder bestimmte Zauber der Helden ist denkbar, jedoch muss ein Weg gefunden werden, die Statue über den zerstörten Schaft der Kuppel hinweg auf den Tempel drauf zu hieven, denn erst dort ist Magie einsetzbar.

☠ Sie können das ARCANUM INTERDICTUM bei Kontakt eines Helden zur Tempelwand noch wirken lassen oder zumindest alle Zauber um +7 erschweren.

Mit vereinten Kräften, Seilen, Flaschenzügen oder anderem Werkzeug ist es auch ohne Magie möglich, die Statue über den Rand der Kuppel ins Freie zu holen. Eine aufsummierte KK von 60 sollte den Gargyl bei Einsatz von einfachem Werkzeug herausbefördern, je 5 Punkte darunter ist eine erfolgreiche KK-Probe *jedes* Mithelfenden nötig. Bei Patzern (mit einer Probe +8 noch auszugleichen) könnte Gagol hinabstürzen.

☠ Gutes Werkzeug erleichtert die KK-Proben um bis zu 7 Punkte und ersetzt bis zu 10 Punkte KK. Auf dem Gerüst am Tempel sind Werkzeuge: Seile, wenige Ketten, ein Flaschenzug, der auch ins Innere der Kuppel herabgelassen werden kann.



DIE GROßE AUKTION (🦅)

Rechtschaffene Helden haben ebenfalls eine Möglichkeit, an die Statue zu gelangen. Die reformierte Praioskirche will zeigen, dass sie eine Kirche der Gerechtigkeit für alle ist. Sie benötigt zudem Mittel zum Wiederaufbau der Stadt des Lichts und zur Versorgung der Pilgerströme, die seit Rückkehr des Ewigen Lichts nach Gareth kommen. Sie hat sich deshalb entschlossen, einige Besitztümer zu verkaufen.

AUSWAHL DER STATUE

Baumeister Hesindian Brementa (*978 BF, grauer Haarkranz, grüne Augen, *brillanter Architekt, meisterlicher Steinmetz*) soll entscheiden, welche Statue sich zum Verkauf eignet. Die Helden können ihn dazu manipulieren, Gagol zum Verkauf freizugeben. Einige Argumente, die die Helden gegen die anderen Statuen anführen können:

● Die Statuen von *Branibor* sowie *Horas* auf *Orungan* sind zerstört

● Die Statue von *Urischar* hat eine abgerissene Pantherkralle, was ihren Wert zu stark senken würde (*Schätzen-Probe*). Zudem ist die Luchs- und Panthergestalt nicht unbedingt das, was sich *Alrik-Normalbieter* von einer *Praiosstatue* erhofft (*Menschenkenntnis-Probe*).

● Bei *Darador* ist ein Flügel abgerissen und er hat viele Abschürfungen, was ihn als Verkaufsobjekt kaum tragbar macht (*Schätzen-Probe*). *Gilara von Horsen* (S. 44) berichtet außerdem, dass die *Akademie Magische Rüstung* (TH-24, **Dächer 69**) eine Finanzierung der Restauration plant. Es sind also Befindlichkeiten zu beachten (*Staatskunst-Probe*).

● *Garafans* Krone ist vom Kopf gerissen, womit er recht stark beschädigt ist. Da er zudem von wertvollem Gold überzogen ist, wird die Kirche ihn sicher ungern hergeben, er ist zu wertvoll (*Schätzen-Probe*).

● Die Statue *Obarans* ist mit einigen Abschürfungen nur leicht beschädigt, aber aus wenig ansprechendem Sandstein gebaut. Sie hat deshalb einen zu geringen Wert (*Schätzen-Probe*).

● *Schelachars* Statue ist zwar ohne Beschädigungen, wurde jedoch erst kürzlich nach der Rückkehr des Ewigen Lichts von der Fasarer Praioskirche an die Garether Praioskirche

geschenkt (siehe Quelle auf S. 108). Sie zu verkaufen wäre (*Staatskunst-Probe*) kirchenpolitisch unklug.

☠ Bei *Ucuri* (Gagol) kann *Bremonta* gegen den Verkauf anführen, dass sie wie *Obaran* nur leicht beschädigt ist und wie *Schelachar* zu diplomatischen Konflikten mit dem *Ucuri* führen könnte.

Verlangen Sie jeweils *Überzeugen*-Proben, um *Bremonta* eine Statue auszureden. Seine Gehilfin *Tamarine von Altzoll* (*1003 BF, brauner Pagenschnitt, begeisterungsfähig, naseweis) ist als Unterstützung denkbar (Proben -5).

🕒 Wenn die Helden sich schnell um den Verbleib *Gagols* gekümmert und ihm nachgeforscht haben, haben sie nun mehr Zeit, *Bremonta* zu überzeugen (etwa 5-7 Tage). Waren sie langsam, sind es nur etwa 1-3 Tage.

DIE AUKTION

Die Auktion findet im *Auktionshaus Aurodor* (WS-16) statt. Bietverkäufe auf Kunst, Reliquien, heilige und magische Gegenstände sind hier nicht selten, der Verkauf eines ganzen Sortiments an Tempelschätzen einschließlich einer Statue aus dem Tempel der Sonne ist hingegen ein Aufmerksamkeit erregendes, gesellschaftliches Ereignis. Meist sind die Patrizier und Adligen unter sich, so auch diesmal. Die erste Hürde für die Helden ist es, zur Auktion zugelassen zu werden. Hierzu sollte ein Held mindestens der oberen Mittelschicht angehören (SO 10+; natürlich auch vortäuschbar). Alternativ muss er eine Empfehlung von einer einflussreichen Person oder Organisation erwirken.

GÖNNER DER HELDEN

Sie können den Helden Gönner zur Seite stellen (oder sie können sich selbst solche suchen), die den Kauf *Gagols* mit Geld und Einfluss unterstützen und eine Empfehlung aussprechen, um den Helden die Teilnahme zu ermöglichen. Mögliche Kandidaten:

● *Chrysallia Stoorrebrandt* (S. 47), die als entfernte Verwandte (Grad I) der *Stoorrebrandts* eine Empfehlung über ihre Familienkontakte arrangieren kann. Sie ist bereit, im

Namen des Pentagontempels 2.000 D für den Kauf der Statue zuzusagen (+TaP* x 100 D einer *Überzeugen*-Probe, wenn ihr die Brisanz klar gemacht wird; max. 3.000 D).

● *Linara Fuxfell* (*988 BF, grau verschleiert, Silberketten, melodiose Stimme, *meisterliche Hochgeweihte des Phex, kompetente Händlerin*), die bei den Kaufleuten der Stadt populäre Vogtvikarin des *Tempels von Handel und Wandel* (NH-29), hat sich der Förderung des freien Handels verschrieben. Umso mehr begrüßt sie es, dass die Praioskirche einige Schätze, „auf denen sie hockt wie eine Kröte“, verkaufen will. Der Erwerb der Statue wäre in ihren Augen ein symbolisches Zeichen des freien Handels. Sie steuert 1.500 D bei (+TaP* x 50 D einer *Überzeugen*-Probe, wenn die Helden sie in die wahren Motive einweihen; max. 2.000 D).

DIE AUKTIONEN IM VORFELD

Neben der Statue werden kleinere Reliquien, Schätze und Trümmer des Tempels der Sonne verkauft. Nutzen Sie dies zum Aufbau der Spannung und der Charakterisierung der Mitbieter. Die Helden können sie anhand von deren Verhalten beim Bieten und in den Pausen bei Bosparanjer und Wein einschätzen (*Menschenkenntnis*-Proben) und Einfluss auf sie nehmen.

Bei den Auktionen nennt der Auktionator jeweils den angegebenen *Startwert* und wartet auf Gebote. So diese kommen, erhöht er um einen angemessenen Preisschritt und wartet weitere Gebote ab, oder ein Bieter gibt eigenständig zu verstehen, welchen neuen Preis er zu zahlen bereit ist. So zieht sich das Bieten bis zum berühmten Satz „zum ersten... zum zweiten... zum dritten... verkauft an den Herren / die Dame mit...“. Der *Verkaufswert* gibt jeweils an, bis zu welchem Preis in etwa geboten wird.

Einige Verkaufsobjekte

- eine Scherbe aus der Kuppel des Tempels der Sonne (Startwert: 5 D, Verkaufswert: 35 D)
- ein Teil des Hauptes der Statue Branibors (Startwert: 80 D, Verkaufswert: 150 D)
- ein vergoldeter Bucheinschlag, leer (Startwert: 15 D, Verkaufswert: 55 D)
- ein Bernsteinamulett mit Insekten-Inkluse (Startwert: 10 D, Verkaufswert: 60 D)
- Sonnenlicht-Elixier (Startwert: 40 D, Verkaufswert: 70 D; siehe **WdA 47**, Wirkung C)
- eine im Jahr des Feuers geschmolzene Kugel aus Gold und Bernstein (Startwert: 100 D, Verkaufswert: 280 D)
- eine alte Praios-Tiara (Startwert: 5 D, Verkaufswert: 18 D)

🔮 Ein erworbener Gegenstand löst wie bei einer OBJEKT-WEIHE einmalig eine Liturgie des Praios von maximal Grad III mit 1W6+3 LkP* aus, beispielsweise BLENDSTRAHL AUS ALVERAN, GÖTTLICHES ZEICHEN, SCHUTZ-SEGEN, SICHT AUF MADAS WELT, GOLDENE RÜSTUNG

SZENEN AM RANDE: BEI DER AUKTION

● Tirion Bugenhog und Praiosmin Seelander bieten beide auf denselben Gegenstand. Finstere Blicke werden ausgetauscht, während keiner sich vom anderen den Zuschlag nehmen lassen will.

● Ein Diener tritt an seinen Herrn heran und flüstert ihm etwas ins Ohr. Es folgt leises Zischeln, aus dem (*Sinnenschärfe*-Probe) zu entnehmen ist, dass die Geschäfte in Abwesenheit des Bieters nicht laufen wie geplant. Alrike Phexgeschwind (S. 23) ist am Eingang zu sehen, sie hat die schlechten Nachrichten überbracht.

● Außerhalb des Auktionsraumes unterhalten sich zwei Diener (zu) lautstark über die (viel zu) junge Begleiterin von Herrn Springloff von der Nordlandbank. Sie werden nach draußen geführt, rabiat zu rechtgewiesen und entlassen.

● Eine Dame gerät bei immer höher auflaufenden Geboten für ein Objekt in hörbare Atemnot und fällt dann in eine gestellte Ohnmacht (*Schauspielerei*-Probe mit knappen 2 TaP* gelungen).

● Ein verarmter Adliger vom Lande schaut hilflos mit an, wie ein Familienerbstück, das einst an die Praioskirche verschenkt wurde und das er nun gerne zurückgekauft hätte, völlig über seine finanziellen Mittel hinaus versteigert wird.

MITBIETER

Die folgenden wohlhabenden Garether bieten bei der Statue mit. Sie haben Verwandte, Diener und Leibwachen bei sich. Da auch noch weitere Bieter wegen der anderen Schätze anwesend sind, ist das Auktionshaus voller Gäste.

● *Praiosmin Seelander* (*996 BF, blonde Locken, *brillante Wirtin*) führt mit dem *Hotel Seelander* (SV-13) das nobelste Haus Gareths. Die Statue würde ihr für die Eingangshalle des Hotels gefallen, einige kleinere Stücke des Tempelschatzes tun es aber auch. Ihr Gebot geht mit **3.200 D** ähnlich hoch wie das ihres Rivalen Tirion Bugenhog. Sie kann aber dazu gewonnen werden, dem aufdringlichen Tirion, der ihr immer wieder Angebote für ihr Hotel macht, finanzielle Schwierigkeiten vorzutauschen. Sie selbst würde dabei ihr Angebot für die Statue bei bemerkenswert geringen 1.400 D bereits unter theatralischem Kopfschütteln abbrechen und Tirion damit falsche Hoffnungen auf ihr Hotel machen.

● *Tirion Bugenhog* (*982 BF, ergrauend, rote Haut, Tränensäcke, liebevoll, geduldig, *kompetenter Diplomat, meisterlicher Charmeur*) ist der Patriarch der Bugenhogs, Direktor der Kaiserthermen und Ratsherr. Er gilt als Gareths bester Gastgeber. Ihm gefällt der Gedanke, eine Statue aus dem Tempel der Sonne könnte das Caldarium seiner *Kaiserthermen* (TH-10) schmücken. Er bietet bis **3.500 D**. Handfeste Hinweise darauf, dass der Erwerb des Hotels Seelander möglich ist, würden ihn aber dazu bringen, sein Geld zusammenzuhalten (1.500 D).

● *Magda Burkherdall*, die Matriarchin der Burkherdalls (*998 BF, stark geschminkt, wechselnde Haarfarben, fettleibig, falsche Zähne, laut, herrisch, launenhaft, gackerndes Lachen, vergnügungssüchtig, verzogen, *meisterlicher Taugenichts, Belkelel-Paktiererin*) tritt mit Pomp und Getöse auf und genießt die Aufmerksamkeit. Als Paktiererin wäre es ihr ein Vergnügen, einen heiligen Gegenstand in ihre widerlichen Orgien im geheimen Keller der *Villa Burkherdall* (HB-08) einzubauen. Sie bietet bis zu **4.000 D**, kann jedoch durch flüchtige Vergnügungen wie Verführung oder Rauschmittel abgelenkt werden (*Betören- oder Überreden-Proben*; Vilarts Boronwein oder ein normales Rahjaspiel entlocken ihr aber bestenfalls noch ein müdes Lächeln). Auch eine zu aufdringliche Präsenz des Praiosgeweihten lassen sie von der Auktion fernbleiben. Ihr Vetter *Lares Burkherdall* (*1006 BF, dicklich, Pomade in den blonden Locken, gelangweilt, unangenehme Stimme, liebt starke Männer und sammelt meisterhafte Waffen, Ratsherr, *erfahrener Taugenichts*) bietet in ihrer Abwesenheit nur bis **800 D** für den „Firlefan“.

● *Emmeran Stoorrebrandt* (*979 BF, runder Bauch, brauner Rahmenbart, breites Lächeln, Ratsherrenhut, Samtgewänder, trägt ein Armband mit Fuchsmotiv als Glücksbringer, knausrig, gesellig, stolz, brillanter Handelsherr, *kompetenter Mäzen und Politiker*, geheimer Phexgeweihter), der Patriarch der Stoorrebrandts, Handelsmagnat, Ratsherr und Spielherr von Gareth führt das reichste Handelshaus des Kontinents. Als Mäzen der Kunst und Kultur möchte er die Statue für seine *Villa Stoorrebrandt* (SV-17) erwerben. Für ihn ist jedoch wie bei jeder seiner Investitionen wichtig, dass „die Leistung stimmt“. Er würde bis 3.600 D mitbieten. Falls man aber versichern kann, dass die Statue nicht so viel wert ist wie für sie geboten wird, wird er aus Vernunft seinen Spielrahmen ändern. Entsprechende Ratschläge sachkundiger Helden oder Experten wie *Chrysallia Stoorrebrandt* oder Emmerans Buchhalterin *Peranka Stoorrebrandt* (*973 BF, Brille, streng hochgestecktes, graues Haar, ordnungsliebend, introvertiert, *meisterliche Kontoristin, kompetente Händlerin*) können sein Gebot senken.

● *Baldram Springloff*, der Direktor der Garether Filiale der Nordlandbank (*979 BF, grauer Backenbart, Monokel, leidenschaftlicher Bürokrat und Organisator, verschmitzt, versteckte Arroganz, *meisterlicher Kontorist*) bietet bis etwa **1.500 D**. Er schwärmt für den „gewaltigen Gegenstand“ und fragt sich, „ob er wohl rein passt“. Gemeint ist allem Anschein nach sein Büro in der *Nordlandbank* (SV-11, **Dächer 17**).

● *Familie Ferrara-Eisenherr*, die berühmtesten Stellmacher des Reiches, wollen die Statue kaufen, da sie der auf dem neuen Rennwagen *Gagolblitz 1038* (S. 106) ähnelt. Sie bieten bis etwa **1.200 D** mit und würden sie prunkvoll auf dem Dach der *Stellmacherei Ferrara* (AV-18) ausstellen.

● *Ymratan Mallorn* (*980 BF, dicklich, Sehhilfe, kompetenter Museumsdirektor) hätte die Statue gerne für das Museum, seine Geldmittel sind aber auf **800 D** beschränkt. Die Statue käme in einen Ausstellungsraum des Museums für *Reichsgeschichte* (NH-24).

● *Alonso Ragather* (*1013 BF, brauner Eslamszopf, grüne Augen, klug, charmant, in Etikette bewandert, *kompetenter Gauner*) ist der Sohn von Alrik Ragather, dem Magnaten der Unterweltbande der Almadaner. Er bemüht sich um Kontakte im Adel und Patriziat. Die Statue würde er als Prestigeobjekt für bis zu **1.500 D** erwerben.

● *Principal Marishall dal'Patto* (*989 BF, kleiner Horasier, schlank, Perückenträger, Charakternase, verhält sich geckenhaft, *brillanter Schauspieler, kompetenter Informant*, heimlicher Phexgeweihter), der Intendant des *Theaters Fuchsbau*, nutzt die Veranstaltung zum Knüpfen von Kontakten. Er würde die Statue für sein *Theaters Fuchsbau* (SV-27, **Dächer 28**) erwerben, rechnet sich mit seinen **700 D** aber keine Chancen aus.

AUSGANG DER AUKTION

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist es soweit: Der Höhepunkt der Auktion steht kurz bevor. Vier Diener rollen die noch verhängte, tonnenschwere Statue in den Auktionsraum. Feierlich zieht der anwesende Praiosgeweihte an einer Schnur und das Tuch fällt. Staunende und bewundernde Blicke ruhen auf der Statue, als die Stimme des Auktionators erklingt: „Wir starten das Gebot mit 300 Dukaten. Höre ich 300 Dukaten?“

In Schritten von 50 D steigert sich die Auktion nun hoch. Spielen Sie sie aus und lassen Sie immer wieder den Helden Gelegenheit zum Bieten. Behalten Sie im Auge, wie hoch die einzelnen Bieter mit ihren Geboten gehen würden. Bei 1.000 D geht ein leichtes Raunen durch die Menge, und falls die Helden alle anderen ausstechen konnten, endet die Auktion etwa bei (für die Praioskirche enträuschenden) 1.500 D. Die Helden haben sich den Respekt der anderen Anwesenden verdient und werden für den Kauf beglückwünscht.

⌚ Falls jemand anderes den Zuschlag erhält, ist die Statue zumindest aus dem Tempel der Sonne herausgeschafft und kann beim Transport zum Käufer erbeutet oder beim Käufer vor Ort aufgesucht werden, um sie zu beleben. Allerdings wirft dies die Helden zeitlich nochmals zurück. Die Statue wird etwa 3-5 Tage sicher verwahrt, bis sie endlich transportiert wird.



GAGOLS BELEBUNG

Ist Gagol schließlich an einem Ort, wo Marmorklaue ihn beleben kann, bleibt noch eine letzte Hürde. Er benötigt ein Sikaryan-Opfer, um Gagol ins Leben zurückzuholen.

DAS MENSCHENOPFER (🐉)

Wir überlassen es Ihren Helden, ein solches zu beschaffen, doch Marmorklaue macht deutlich, dass er das Sikaryan (die Lebenskraft) eines Menschen benötigt, der diese Prozedur wohl nicht überleben wird. Womöglich haben die Helden eine Idee oder kennen jemanden, der den Tod verdient.



Gerade wegen des starken Gewissenskonfliktes könnte es die Gargylengruppe sein, die diese Aufgabe mit oder ohne Wissen der Helden erledigt. Marmorklaue schätzt die Helden womöglich so ein, dass sie nicht bereit sind, das Nötige zu tun, weiht sie gar nicht erst ein und schickt lieber seine Gargyle nach einem Opfer aus.

DAS FREIWILLIGE OPFER (🐉)

Falls Ihnen der Tod eines Opfers zu drastisch und für die Moral Ihrer Gruppe zu unpassend erscheint, können Sie auch ein Opfer von insgesamt 30 pLep durch mehrere, Freiwillige zulassen. Die Helden haben im Laufe des Abenteuers Personen kennengelernt, die ihnen etwas schulden. Einige der Leute vom Dämmertor, Bewohner der Rakelgasse und des Hauses Eschenrod oder auch Desmona oder die Helden selbst könnten ihren Teil dazu beitragen, Gagol zu erwecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Knirschen ist zu hören wie beim Mahlen eines Mühlsteins. Eben noch war die Statue vor euch leblos, jetzt kehrt Bewegung in sie ein. Es knistert vor astraler Macht, eure Haare stehen zu Berge und die gewaltige Pranke Gagols bewegt ihre Finger einen nach dem anderen. Jedes Mal durchzuckt euch das Geräusch, das wie ein brechendes Genick klingt. Dann bewegen sich die Schwingen mit einem mächtigen Schlag, der die Luft wie bei der Druckwelle eines mächtigen Zaubers verdrängt. Gagols Kopf bewegt sich, reckt sich, der Leib erhebt sich vor euch, dann ertönt aus seiner steinernen Kehle ein lauter raubvogelartiger Schrei der Befreiung.

WEITERE SCHRITTE MIT GAGOL

Gagol wurde nach Jahrhunderten wieder zum Leben erweckt und sollte zum Wasserturm für weitere Beratungen gebracht werden. Er kann folgende Informationen geben:

- alles aus seinem Hintergrund (S. 18), über seine Verbannung und seine vermeintlich letzte Starre
- alles über Mandariels Edikte (S. 119)
- Gagol ist – nun da er erweckt ist – bereit, erneut vor Mandariel zu treten und ihm um Vergebung zu bitten, fürchtet aber, dass Mandariel das Edikt nicht lösen wird, zumindest nicht ohne weiteres.
- Gagol weiß, dass er und seine Gagolschwingen das Feenreich auch gegen Aarbilar's Zerstörungspläne schützen können. Voraussetzung ist, dass sie die neun Wachtürme in Mandariels Reich wieder öffnen und besetzen dürfen.
- Gagol kann einen Ruf ausstoßen, der die Gagolschwingen weckt und zu ihren Türmen zurückkehren lässt; dies jedoch erst, wenn Mandariel ihm wieder die Anführung über die Gagolschwingen gewährt.

DAS FEENTOR IM NOIONITENKLOSTER

Nachdem Gagol wieder belebt wurde, drängt Desmona dazu, in Mandariels Feenreich zu gelangen, um Mandariel darum zu bitten, Gagol wieder als Wächter des Feenreichs einzusetzen, damit er seine Gagolschwingen zusammenrufen und mit ihnen die Grenzen des Feenreichs gegen Rosthaut und Aarbilar schützen kann. Desmona kennt einen Weg in die Feenwelt, der auf dem Gebiet des heutigen Noionitenklosters liegt. Am Ende des Abschnitts erreichen die Helden Mandariels Feenreich.

EINLEITUNG

HINTERGRUND

Desmona war als junge Hexe, nachdem sie von ihrem Schicksal als Egeborene erfahren hatte, für einige Zeit verwirrt und verzweifelt. Sie suchte den Freitod und sprang von

einem Baum. Das Schicksal hatte jedoch andere Pläne mit ihr: Der Sprung führte durch ein Feentor direkt in Mandariels Reich, und sie lernte dessen Schicksal kennen. Desmona und Mandariel verliebten sich ineinander, und sie blieb eine lange Zeit bei ihm und übernahm die Wacht über sein Feenreich in der Kristallkugel. Dazu musste sie in die Menschenwelt zurückkehren, wegen Mandariels Edikt, dass Menschen nur ein einziges Mal sein Reich betreten dürfen, konnte sie danach aber niemals wieder zu ihm.

DESMONAS WISSEN ÜBER DAS FEENTOR

Dort, wo sie damals ins Feenreich gelangte, steht heute mittlerweile das Noionitendorf. Die Helden müssen deshalb ins Kloster gelangen und dort die exakte gleiche Stelle für den Sprung ausfindig machen. Desmona erinnert sich noch an Folgendes:

● Das ganze Gebiet wirkte damals wie ein uralter, großer Geoden-Steinkreis mit einem äußeren und einem inneren Kreis.

● Die Steine waren größtenteils längst entfernt, versunken oder völlig verwittert.

● In der Mitte stand eine sehr große Steineiche.

● Sie sprang jedoch von einer Blutulme im inneren Bereich des Steinkreises, aber nördlich des Mittelpunktes. Von dieser müssen die Helden einfach ebenfalls hinabspringen.

● Ihr gegenüber in etwa nördlicher Richtung stand eine weiße Birke, deren Äste sich auffällig zu ihrer Blutulme hin streckten.

● Am Fuße des Baumes stand eine der wenigen noch sichtbaren Stelen des Kreises. Sie war von verwitterten, zwergischen Runen bedeckt.

Was sie nicht weiß ist, dass die Blutulme, von der sie sprang, längst gefällt und zu Zauberstab verarbeitet worden ist. Die Helden werden das aber erst im Kloster auskundschaften können.

WIE MAN ZU DEN NOIONITEN KOMMT

Erkundungen

Unter anderem sind folgende Möglichkeiten zur Erkundung der Position des Feentors erfolgversprechend:

✎ Sie könnten sich als *Besucher* eines der Insassen ausgeben. Ein SO von 10+ sollte dazu zumindest vorgetäuscht werden, außerdem ist vorher herauszufinden, welche Insassen im Kloster leben und in Frage kämen. Problematisch ist, dass man bei dem Besuch unter Beobachtung steht.

✎ Wie die Helden durch ihre Nachforschungen herausfinden können, gibt es im Kloster an hohen Stellen einige einflussreiche Personen, die einer *Bestechung* gegenüber offene Ohren haben. Die Helden können neben Geistheilungen, dem Empfang von Liturgien und dem Kauf von Alchimi-ca auch weitaus verwerflichere Dienstleistungen in Auftrag geben. Interessant für ihre Situation sind beispielsweise das Unterbringen eines (gesunden) Patienten für 10-50 D im Monat oder der Verkauf eines (vermeintlich) Geisteskranken als Versuchsobjekt, wofür sie sogar noch 25 D erhalten.

● Als *Fall für die Noioniten* könnten die Helden einzeln oder als ganze Gruppe ein dermaßen wirres Verhalten an den Tag legen, dass ihr Umfeld nichts anderes mehr weiß als sie der Obhut des Ordens zu übergeben; nach allem was sie erlebt haben, ist es nicht einmal unbedingt überraschend. Eine *Schauspielerei*-Probe oder eine *Überreden*-Probe +7 verlangt es jedoch, um die Ordensbrüder und Medici zu täuschen.

● Sie können sich auch als *Patient* mit einem eher laxen Leiden selbst einweisen und eine Suchtkrankheit, eine merkwürdige Obsession oder Alpträume vortäuschen. Der ein oder andere (regeltechnische) Nachteil (*Einbildungen*, *Schlaflosigkeit* etc.) ist sogar eine handfeste Berechtigung für eine solche Selbsteinweisung. *Schauspielerei*- oder *Überreden*-Proben sind unmodifiziert, falls überhaupt notwendig, aber eine Spende im Dukatenbereich wird erwartet.

Einbruch

● Nach den Auskundschaftungen können Gagol und andere Gargyle einfach nachts ins Kloster fliegen. Die Sicherheitsmaßnahmen sind gering und den Insassen glaubt ohnehin niemand, dass sie geflügelte Wesen am Nachthimmel gesehen haben.

✎ Natürlich können die Helden auch von vornherein ganz klassisch als Einbrecher mit oder ohne magische Hilfe eindringen. Das Noionitendorf ist nicht sonderlich stark bewacht und die Mauern können mit einer *Klettern*-Probe +3 überwunden werden. Auf dem Gelände und später im Hauptgebäude sind mehrfach *Schleichen*-Proben und bei Misslingen womöglich noch rettende *Sich Verstecken*-Proben nötig, um sich unbemerkt zu bewegen. Auch die Gargyle können die Helden nachts innen absetzen.

● Da das Kloster nur wenig gesichert ist, ist rohe Gewalt eine Möglichkeit, zieht aber Konsequenzen nach sich. Magie verschiedenster Art kann hilfreich sein.

In allen Fällen bleibt das Problem, dass die Helden in ein Gebäude voller Geisteskranker hinein müssen. Wo die Gefahr von klar denkenden Menschen berechenbar ist, bleibt sie bei geistig Verwirrten unberechenbar.

IM KLOSTER DER HEILIGEN ΠΟΙΟΠΑ (VV-01)

GELÄNDE

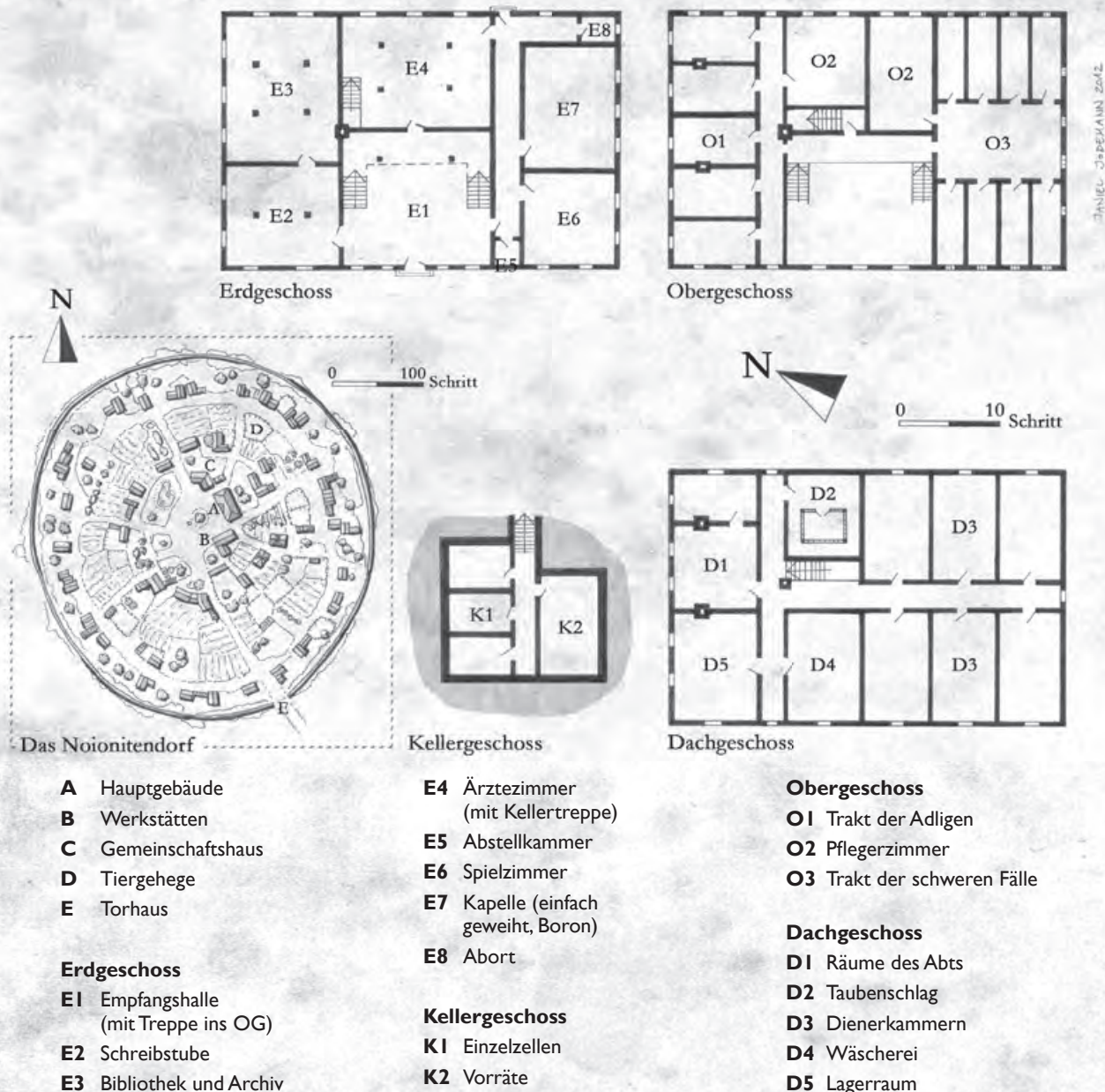
Das größte Noionitenkloster im Mittelreich wurde 763 BF gegründet. Manche sagen, man wollte damit einer geistigen Verwirrung Kaiser Eslams IV. von Almada vorbeugen. Seitdem wurden viele Geisteskranken geheilt, oft aber auch unliebsame Personen ‚entsorgt‘. Das Kloster finanziert sich aus Zahlungen und Vermögen der Patienten und Angehörigen sowie der Boronkirche, die auch Einfluss nimmt. Die Noioniten und Patienten leben abgeschieden durch Stachelgestrüpp und eine zweieinhalb Schritt hohe Steinmauer von der Außenwelt. Es hat etwa 250 Patienten und 45 Bedienstete, darunter acht Geweihte (einer immer am Torhaus) und etwa drei Dutzend Laienhelfer wie Köche und Mägde, Knechte und Feldscher; sogar einige *erfahrene Schläger* (S. 103), die im Notfall die Insassen überwältigen können.

● Die schmiedeeiserne Pforte am **Torhaus (E)** ist der einzige Zugang. Ein Borongeweihter ist jederzeit hier anwesend.

● Das kreisrunde Anwesen besteht aus einem *äußeren Ring* mit Blockhäusern, welcher Obst- und Gemüsegärten, Wiesen und die **Tiergehege (D)** umgibt. Hier leben minder schwere Fälle in Wohngemeinschaften.

● In den kargen Fachwerkhäusern des *inneren Rings* leben Patienten unterschiedlicher Geistesklarheit.

HAUPTGEBÄUDE DES NOIONITENDORFS



● In der Mitte liegt der große Kieshof, an dem zwei niedrige Wirtschaftsgebäude sowie das Haupthaus stehen.

● Das **Hauptgebäude (A)**. Hier leben (oft bewacht) die Schwerstkranken sowie in einem Trakt die adligen Insassen, ebenso die Bediensteten.

● Das **Gemeinschaftshaus (C)** dient als Andachts-, Fest- und Speisesaal. Hier sind auch die Klosterküche, das Speiselager und die Metzgerei.

● In den **Werkstätten (B)** bessern Kranke Geräte aus, schnitzen Pfeifen und nähen Valpobären, die von Laienhefern auf den Garether Märkten verkauft werden.

SZENEN AM RANDE: PATIENTEN

Die folgenden Szenen können Sie zur Untermalung der Stimmung verwenden:

● *Osthelm Fried* (*962 BF, dunkler Teint, hochgewachsen, kompetenter Politiker) erzählt jedem, der es nicht hören will, stundenlang von maraskanischen Eigenheiten, denn er war einst Berater Fürst Herdins von Maraskan und weiß alles über die Insel, bis hin zur genauen Farbe und Beschaffenheit des stundenglasförmigen Gewandes der Wanderpriester des Rur & Grot.

● Der ehemalige Hausmeister der *Garethher Heldenbühne* (HB-07), *Elix Hilgart* (*959 BF, Haarkranz, Backenbart, wuselig, *kompetenter Domestik*) glaubt, einst der Intendant des Theaters gewesen zu sein. Er probt auf dem Gelände zusammen mit anderen Patienten das alljährliche Stück. Die Texte sind wirr und es kommen sieben Personen namens Alrik darin vor.

● Die beiden kauzigen ehemaligen Gesandten Nostrias und Andergasts *Gaerfan von Thurana* (*980 BF, flachsblond, dürr, *kompetenter Diplomat*) und *Folnor von Anderstein* (*976 BF, veilchenblaue Augen, klein, schreibt oft an seine Kinder, *kompetenter Diplomat*) führen einen Kleinkrieg: Wie einen militärischen Sieg feiert von Thurana das abgesägte Stuhlbein von Andersteins, welcher sich wiederum in der glorreichen Schlacht von Hinterfall mit Abfuhrmitteln im Essen rächt.

● *Salvinko von Trequerce* (*973 BF, hager, grauhaarig, dicklich, *meisterlicher Schriftsteller*) wurde wegen Aufwiegelei von Wanderarbeitern zu Unrecht verurteilt, ist durch den Aufenthalt im Kloster mittlerweile aber tatsächlich verrückt. Er hat eines seiner häufigen Hasspamphlete verfasst, diesmal gegen die "Willkür in einem nahezu dämokratisch durchgesetzten Kaiserreich". Er steigert sich in der wirren Rede in Rage und muss von Wärtern gebändigt werden.

● Ein Patient glaubt, er habe Dämonenfäule (er hat sich Pusteln aufgemalt) und stecke andere an.

● Ein anderer tötet genüsslich ein Eichhörnchen und zerreißt es mit den Zähnen, während er sich die Haare büschelweise ausreißt.

● Ein weiterer spricht in einer Sprache, die zwar erfundenes Gebrabbel ist, aber Worte des Zelemya enthält.

● Mit einer selbst genähten Kopfbedeckung schreiet würdevoll der „Bote des Lichts“ durch die Gänge und segnet seine Schäfchen.

DAS HAUPTGEBÄUDE (A)

Das Haus ist ein im garethischen Stil erbautes, altes Patrizierhaus. Efeu überwuchert die dunkelgraue Fassade, Wasserspeier prangen an den Dachgiebeln und eine bedrückende, dunkle Atmosphäre geht davon aus. Gerade durch die Geschehnisse der letzten Jahre sind die Zellen, Zimmer und Hallen ständig mit Patienten überfüllt.

ERDGESCHOSS

Man betritt das Gebäude über die **Empfangshalle (E1)**. Eine Treppe führt ins Obergeschoss und zur linken eine Tür zur **Schreibstube (E2)** und weiter zur **Bibliothek und dem Archiv (E3)** dahinter.

Auf der Stirnseite der Halle führt eine Tür ins **Ärztzimmer (E4)**, von dem aus eine Kellertreppe hinabführt. Zur rechten der Halle liegt ein Korridor mit Zugang zu besagtem

Ärztzimmer, einer **Abstellkammer (E5)**, einem **Spielzimmer (E6)**, einer einfach geweihten **Boronkapelle (E7)** sowie einem **Abort (E8)**.

Im Spielzimmer und der Kapelle kann man tagsüber oft auf Insassen treffen, im Erdgeschoss leben aber keine Insassen und nachts ist es meist – bis auf Besucher des Aborts und Doktor Mastaba – leer.

KELLER

Hier befinden sich vor allem Einzelzellen (K1) und Vorratskammern (K2). In den Zellen sind besonders schwere Fälle untergebracht und ein Schläger bewacht sie auch nachts. In ihnen befinden sich Insassen, die am Tag überwältigt werden mussten. Doktor Mastaba ist häufig wegen seiner Experimente hier unten.

OBERGESCHOSS

Im standesgemäß eingerichteten **Trakt der Adligen (O1)** und im **Trakt der schweren Fälle (O3)** leben ebendiese. Das **Pflegerzimmer (O2)** gehört dem Personal.

DACHGESCHOSS

Die **Räume des Abts (D1)** werden von diesem bewohnt, der **Taubenschlag (D2)** dient ihm zur Kommunikation, die **Dienerkammern (D3)** seinen Bediensteten als Wohnstatt. **Wäscherei (D4)** und **Lagerraum (D5)** befinden sich ebenfalls im Dachgeschoss, den Insassen ist der Zutritt aber versagt.

DAS FEENTOR

Aufgabe der Helden im Noionitenkloster ist es, das Feentor ausfindig zu machen und zu benutzen.

DIE POSITION DES FEENTORS

Die Helden können Folgendes erkunden:

● Die gesamte Form der Klosteranlage hat sich offenbar am Geoden-Steinkreis orientiert: Es gibt einen äußeren und einen inneren Gebäudekreis. Tatsächlich wurde der Architekt intuitiv von den Kraftlinien und Eindrücken des Ortes geleitet, elementare Magie ist auf dem Gelände um 2 Punkte erleichtert und es kommt nicht selten zu Mindergeister-Erscheinungen.

● Die Blutulme, von der Desmona sprang, wurde längst gefällt, denn auf dem ganzen Gelände befindet sich kein solcher Baum (*Pflanzenkunde*-Probe). Beim Bau der Anlage wurden viele Bäume gefällt, denn früher war hier ein Waldgebiet.

● Die erwähnte Steineiche (*Pflanzenkunde*-Probe) in der Mitte des Steinkreises steht hingegen noch.

● Die von Desmona beschriebene Position deutet darauf hin, dass die Blutulme etwa im Bereich des **Hauptgebäudes (A)** oder **Gemeinschaftshauses (C)** gestanden haben muss (*Orientierung*-Probe).

Die von Desmona erwähnte Stele wurde als zentraler Kamin im **Hauptgebäude (A)** umfunktioniert. Die uralte, behauene Form des Kamins mag auffallen (*Steinmetz-, Gesteinskunde*-Probe bzw. *Sinnenschärfe*-Probe +5). Bei Untersuchung der Feuerstelle sind im Inneren unter dem Ruß die zwergischen Runen zu erkennen. Eine *Baukunst*-Probe verrät, dass man den Stein sicherlich auch in der Nähe gefunden hat, denn er ist tonnenschwer und wurde bestimmt nicht weit transportiert. Ein Hinweis, dass das Feentor nah ist.

Im Archiv im **Hauptgebäude (A)** lagern die Baupläne und Unterlagen des Klosterbaus. Sie zeigen die genaue jetzige Form, erwähnen den Verkauf von Blutulmenholz an die Akademie der Magischen Rüstung und das Verbauen der Stele als Kamin.

Auch bei den Wasserspeiern an der Fassade des **Hauptgebäudes (A)** wurde der Architekt von den Kraftlinien inspiriert. Bei genauer Untersuchung oder durch eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 fällt auf, dass ihre Blicke, Gesten, sogar ausgestreckte Arme alle hin zur Nordfassade zeigen. Die Neidköpfe dort wiederum blicken, zeigen und recken sich genau zum Punkt des Feentors.

Zwei der Wasserspeier sind belebte Gargyle (Werte siehe S. 136 f.; Altersstufe 3). Sie haben nur geringe Intelligenz, sehen sich aber als Wächter des Feentors. Klettern oder gehen die Helden in die Nähe des Tores, regen die Gargyle sich (*Sinnenschärfe*-Probe) und greifen evtl. an.

An der Nordfassade gewirkte Zauber und Liturgien zum Erkennen von Magie zeigen den genauen Punkt des Feentores sowie ab 7 ZfP* die Tatsache, dass der Eingang nur durch einen Sprung von oben erfolgen kann und in dieser Hinsicht einem Schattenpfad ähnelt.

Es braucht nicht betont zu werden, dass die Helden unter Zeitdruck stehen: Je länger sie für das Ausfindig Machen des Feentores benötigen, desto weiter schreitet Aarbilar's Plan voran. Ein zügiges Vorgehen können Sie belohnen, indem Sie im nächsten Kapitel **Ein Feenreich in der Westentasche** die Sphärenerschütterungen (S. 113) gering halten.



Falls Sie es wünschen, können die Gargyle im Noionitenkloster bei einer Einbruchsaktion helfen und mit in Mandariels Reich kommen. Die Reaktion der Insassen im Falle einer Entdeckung auf sie kann von Furcht bis zu völliger Akzeptanz reichen, als wären Gargyle das Natürlichste der Welt.

DER ZUGANG ZUM FEENTOR

Der Eingang zum Feentor liegt genau vor der nördlichen Wand des Hauptgebäudes zwischen dem **Raum des Abtes (D1)** und dem **Lagerraum (D5)** bzw. knapp unterhalb der entsprechenden zwei Räume im **Trakt der Adligen (O1)**. Sobald die Helden dies herausgefunden haben, müssen sie den Ort zum Sprung nur noch erreichen.

Sie können an der Fassade hochklettern, werden dann aber in jedem Fall von den beiden Gargylen angegriffen, die versuchen, sie hinunterzuwerfen (bei unparierter Guter AT zusätzlich Sturz aus etwa 5 Schritt Höhe: 5W-5 SP). Einfacher ist ein Sprung von innen aus einem der genannten Räume heraus. Dort warten aber andere Hindernisse:



Schwierigkeiten

Abt Bogumil Radomar (*975 BF, hager, grauhaarig, Kinnbart, Sorgenfalten, *meisterlicher Borongeweiheter*), der gerne höhere Ämter bekleiden würde, aber immer wieder übergangen wurde, genießt weltliche Freuden wie Zigarillos und edle Speisen. Er ist zwar nicht abgeneigt, gegen Bezahlung gesunde Personen im Kloster aufzunehmen, in seine Gemächer lässt er aber niemanden, weshalb man sie nur durch einen Einbruch (StP 45, Härte 4, Struktur 9, Schlösser *Knacken* +4, FORAMEN +4 und 5 AsP) in seiner Abwesenheit oder ein Überwältigen des Abtes betreten kann.

Doktor Mastaba (*989 BF, hager, Kinnbart, feingliedrig, *brillanter Seelenheiler*) hat sich der Heilung und Erforschung von Geisteserkrankungen verschrieben. Im **Ärztzimmer (E4)** und im **Trakt der schweren Fälle (O3)** arbeitet er auch und gerade nachts, denn dann verlaufen seine Experimente am ungestörtesten. Sein derzeitiges Projekt ist eine Magiedilettantin, die ob der äußerst drastischen Experimente unkontrolliert intuitive Magie wirkt, die auch Unbeteiligte treffen kann, darunter BLITZ, GROSSE VERWIRRUNG, KLICKERADOMNS, LACHKRAMPF und MOTORICUS mit ZfW von W6+1.

Corven Rabenfels (*999 BF, hager, dunkle Augen, *meisterlicher Golgarit*) streift durch die Gänge. Er glaubt, er sei der hiesige Klosterkrieger und wird in dem Glauben gelassen, zumal er schon mehrere Einbrecher verprügelt hat. Mit den Helden wird er nicht anders verfahren, wenn er sie entdeckt.

Insassen könnten beim Anblick der Helden ihre ‚Diener‘ (Wärter) rufen, in Lachkrämpfe verfallen oder minutenlang schreien. Womöglich entsteht dadurch ein regelrechter Aufstand, wenn die anderen Patienten davon angeheizt werden, an den Fensterstangen klappern und ihre Daunenkissen zerrupfen. Dies alarmiert die Pfleger und den Helden droht Entdeckung, jedoch könnten sie die Situation auch als vorteilhafte Ablenkung nutzen.

Wärter

Keule:

INI 12+1W6 DK N AT 15 PA 12 TP 1W6+2
LeP 30 AuP 33 WS 7 MR 4 GS 8 RS 1

Konfliktverhalten: Bei 50% LeP-Verlust oder der ersten Wunde ziehen sich die Schläger zurück und holen Unterstützung



Hilfestellungen

Derzeit ist eine Insassin ausgebrochen und geistert durch die Gänge oder versteckt sich im **Lagerraum (D5)**. Das Gossenmädchen **Lovisa Sonne** (*1024 BF, dürr, sabbert, *unerfahrene Bettlerin*) hat selten wache Momente, weigert sich

zu essen und brabbelt etwas von unendlichen Tiefen unter Gareth und dem Hort eines feisten Drachen vor sich hin. Die Helden können sie womöglich beruhigen (*Überzeugen- oder Heilkunde Seele-Probe*), zumal sie selbst schon auf Feistwanst gestoßen sein könnten (S. 59). Misslingt dies, alarmiert ihr Schreien aber die Pfleger, ansonsten kann man sie als Kennerin des Gebäudes für sich gewinnen.

● Im **Trakt der Adligen (O1)** lebt *Olortisa Bugenhog* (*986 BF, pummelig, blass, schwarzhaarig, *durchschnittliche Ordensschwester*), die ehemalige Kanzleirätin für Steuerwesen. Sie wurde von ihrem Neffen Mirfan wegen des Familienerbes hierhin abgeschoben. Sie glaubt fast alle Geschichten der Insassen und könnte auch den Helden Glauben schenken. Leider hat ihr Geist mittlerweile Schaden genommen und sie hat Anfälle von plötzlichem Lachen und Schreikrämpfe.

● Womöglich lädt ein adretter Adliger die Helden samt Gargylen höflich und die Etikette während zu einem Tee ein.

● Köchin *Olema Hollbeerer* (*1005 BF, grünäugig, schlank, kurzsichtig, *durchschnittlich*) ist in einen Wasserspeier an der Fassade des Haupthauses verliebt, der ihr angeblich eine Kusshand zugeworfen hat. Falls die Helden andeuten, dass sie Wasserspeier kennen oder sie sie mit solchen gemeinsam sieht, frisst sie den Helden förmlich aus der Hand und ist bereit, alles zu ihrer Hilfe zu tun; natürlich erkundigt sie sich nach ihrem Geliebten und ob er denn tatsächlich lebe. Es war einer der beiden belebten Gargyle an der Nordfassade, von Liebe weiß das Wesen aber wenig.

● *Zerila Jannerlo* (*998 BF, rothaarig, redet langsam, *durchschnittliche Praiosgeweihte*) glaubt an Teile der Magierphilosophie und floh deshalb wegen Ketzereivorwürfen ins Kloster, um sich als Geistesschwache der Kirchenggerichtsbarkeit zu entziehen. Sie sucht nach Erleuchtung und kann als eine gesunde und vernünftige Person unter den Geisteskranken eingesetzt werden, wenn die Helden sie brauchen.

DER GEIST VON KAISER RAUL III.

Das Haupthaus des Klosters wurde unter dem Klugen Kaiser Gerbald II. für seinen Sohn Raul zum „Regieren Üben“ gebaut. Da bald klar wurde, dass Raul nicht bei Sinnen war, ließ ihn Gerbald dort weiter wohnen und schottete ihn von der Außenwelt ab. Raul war nicht bewusst, dass nicht er der Herrscher des Mittelreichs war, sondern sein jüngerer Bruder Rude. Da immer wieder Befehle Rauls ins Botennetz gelangten, wurde der Arrest verschärft und die Kaiserspielchen untersagt. Raul nahm sich bald darauf das Leben. Sein Geist ergreift bis heute von Insassen Besitz. Es gibt also stets einen Raul III. im Kloster (was aber gar nicht groß auffällt). Raul hat ein offenes Ohr für alle Dinge, die ihm das Gefühl geben, etwas Wichtiges zu tun. Dies macht ihn zu einem perfekten Helfer der Helden. Sie können ihn in Gestalt jedes Bewohners auftreten lassen. Gerade wenn Entdeckung droht, kann eine Spontanbesetzung eines Wärters von großer Hilfe sein.

DER SPRUNG INS FEEPTOR

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft. Genau an dieser Stelle unter euch muss das Tor liegen. Fehlt also nur noch der beherzte Sprung. Von hier oben sieht es allerdings weitaus gefährlicher aus. Was, wenn das Tor mittlerweile doch geschlossen ist? Oder euch einfach nicht aufnehmen will?

Als letzte Hürde ist nur noch die eventuelle Höhenangst eines Helden zu überwinden. Gelingt eine Probe darauf, muss der Betroffene erst überzeugt oder zu seinem Glück gezwungen werden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Boden rast auf euch zu, die mit Efeu überwucherte Fassade saust an euch vorbei und schon könnt ihr jeden Kieselstein auf dem Boden erkennen. Das ist euer Ende!

Dann fühlt ihr ein Kribbeln, und die Härchen eurer Haut richten sich auf. Gleich brechen eure Knochen...

Doch ihr landet sanft und weich auf Moos. Als ihr euch umseht, erblickt ihr eine urchimliche Waldlandschaft: Hohe Bäume, moosbewachsener Boden und statt der Klostergebäude nur überwucherte Ruinen.



AUSKLANG UND ÜBERGANG

Die Helden konnten Gagol finden, beleben und sind mit ihm in das Feenreich Mandariels gelangt. Das nächste Kapitel schließt nahtlos an dieses an.

ABENTEUERPUNKTE

Das phexische Meisterstück, **einen Gargyl zu stehlen**, sollte mit 500 AP belohnt werden, zudem mit *Speziellen Erfahrungen in zwei phexischen Talenten, die zum Einsatz kamen* (*Schleichen, Klettern, Sich Verstecken, Schlösser Knacken, Überreden...*). Sollten die Helden die Statue auf der Großen Auktion erstanden haben, haben sie sich 250 AP verdient sowie weitere 50 AP pro Konkurrent, den sie dabei durch

eine Ablenkung im Bietverhalten eingeschränkt haben. Falls jemand anderes die Statue ersteigert hat, sollte dies immer noch 100 AP und 25 AP pro abgelenktem Konkurrent wert sein. Spezielle Erfahrungen gibt es in zwei passenden Talenten (beispielsweise *Etikette, Menschenkenntnis, Schätzen, Überreden*).

Unabhängig davon ist die Wiedererweckung Gagols weitere 50 AP wert sowie 10 AP für jeden von einem Helden freiwillig gegebenen Lebenspunkt.

Das Feentor im Noionitenkloster zu finden und zu benutzen ist 100 AP und eine Spezielle Erfahrung in *Menschenkenntnis, Heilkunde Seele* oder *Baukunst* wert.

IN GASSEN UND ÄMTERN

GAGOL

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Gareth (vor allem in der Weststadt), Historiker, Geschichtenerzähler, Gargyle, Desmona (S. 17)

Talenteinsatz: *Sagen/Legenden* (+6), *Gassenwissen* (+9), *Geschichtswissen* (+12)

Gegenleistungen: geringe Geldbeträge von einigen Kreuzern, Einladungen zu Speis und Trank

● Gagol ist der Urvater aller Gargyle (*teilweise wahr; indirekt*), er ist ein Feenwesen (*teilweise wahr*), Golem oder Experiment des Fran-Horas oder des Borbarad (*falsch*).

● Am *Pervalsplatz* (**WS-29**) am östlichen Ende der ‚Gagolsgasse‘, steht ein verfallener, monströser Brunnen mit Gargylenstatuen. Eine davon ist Gagol selbst, deshalb heißt die hier beginnende Gagolsgasse auch so (*falsch*). Kürzlich aber hat er sich aus seiner steinernen Hülle befreit, deshalb ist die Statue dort über Nacht beschädigt worden (*falsch*; was passiert ist, konnten die Helden zuvor in **Die Leiche aus dem Nichts** auf S. 29 nacherleben).

● Gagol wurde seit den Magierkriegen um 595 BF nicht mehr gesehen (*wahr*), wahrscheinlich starb er, beispielsweise beim *Triumphzug der Gargyle*, bei denen ein Magier die Garether Gargyle beherrschte und gegen seine Feinde führte (*falsch*) oder erstarrte für immer (*wahr*).

● Gagol war der Name eines menschlichen Bildhauers, der die ersten Gargyle schuf, deshalb spricht man von ihm als Urvater der Gargyle und die Statuen sind nach ihm benannt (*falsch*). Man sagt, er war ein Bernsteinschleifer aus der Lynciriumsgasse (*teilweise wahr*; hiermit ist *Prapius* von 106 gemeint, doch es werden Fakten vermischt; eine *Geschichtswissen*-Probe +4 verrät, dass es die Weststadt mitsamt der Lynciriumsgasse erst seit der Rohalszeit ab etwa 500 BF gibt, Gargyle aber schon weit länger).

● Besonders in Neu-Gareth ist sein Name immer wieder in Geschichten, Überlieferungen, Straßen- und Hausnamen zu erkennen (*wahr*; *Geschichtswissen*-Probe +4: Neu-Gareth ist erst zur Zeit Rohals um 500 BF entstanden).

● wenige Details aus der Beschreibung Gagols (siehe Kapitel **Aus Fleisch und Stein**, 18 f.) (*wahr*)

GAGOLS AUSSEHEN

Quellen: Aushänge, Gazetten, Herolde, Geschichtenerzähler, Greise und Großmütterchen, Bewohner der Weststadt, Kinder und andere Bewohner der Weststadt und des Südquartiers

Gegenleistungen: kostenlos oder geringe Geldbeträge von einigen Kreuzern oder Hellern, Einladungen zu Speis und Trank, der Preis einer Gazette

● Einige Abzählreime in der Weststadt z.B. am *Hesindetempel* (WS-36) und dem Südquartier weisen auf ihn und sein Aussehen hin (S. 20), so dessen **Falkenkopf, Krallenfüße und Menschenleib** (*wahr*).

● Das Märchen vom Wasserspeier (S. 45) weist auf **Beschädigungen** hin (*wahr*), ebenso mit *luchsäugig auf Bernstein- augen*: *Aureliani*-Kenntnisse, *Tierkunde*-, *Gesteinskunde*- oder *Götter/Kulte*-Proben sowie das Befragen von Juwelieren können die Erkenntnis bringen, dass luchsäugig für wachsame, gute Augen stehen kann (*wahr*), angeblich aber auch Bernstein aus dem Urin von Luchsen entsteht (*falsch*). Bernstein wird deshalb Lyncirium (Luchsstein) genannt (*wahr*; ein Hinweis auf Gagols **Bernsteinaugen**). Einer Legende nach entstehe Bernstein aus Ucuris Tränen (*teilweise wahr*; zufällig ähnelt Gagol Ucuri-Darstellungen). Diese Zusammenhänge könnten die Helden zur Lynciriumsgasse oder den Juwelieren Gareths führen.

● Die Familie *Ferrara-Eisenherr* (VV-18) mit ihrer *berühmten Stellmacherei* (AV-18) hat kürzlich ein Streitwagenmodell aus der Zeit von Bosparans Fall als Modell für einen Rennwagen zum Vorbild genommen. Der *„Gagolblitz 1038“* gewinnt derzeit viele Rennen im Neuen Hippodrom (*wahr*). Stolz zeigen die Stellmacher Interessierten die Pläne des alten Gagolblitz, anhand der der neue Wagen rekonstruiert wurde. Eine Zeichnung zeigt auf der Kanzel des Wagens eine geflügelte Gestalt mit **Falkenkopf, menschlichem Körper** und ausgespannten **Vogelflügeln**, die die Ferraras für eine Abbildung Ucuris halten (*falsch*; sie stellt Gagol dar). Die gleiche befindet sich auch auf dem Gagolblitz 1038 und kann beim Rennen gesehen werden (*Sinnenschärfe*-Probe):

Hiermit sei verkündet, dass am folgenden Feuertag der Liebling der Massen Waldor Feuerfels seinen Titel im neuen Gagolblitz 1038 aus der Stellmacherei Ferrara-Eisenherr zu verteidigen gedenkt! Der Eintritt ist dank der ehrenwerten und spendablen Familie Burkherdall für die ersten 5.000 Besucher frei!

—Werbeplakat, ausgehängt am Rathaus (NH-23), dem Neuen Hippodrom (UL-02, **Dächer 214**) und anderen Orten in der Stadt

GAGOLS LETZTER AUFWENTHALTSORT

Quellen: *Lynciriumsgasse* (WS-15) oder Zunftthaus der *Goldschmiede* (NH-36) unter Zunftmeisterin Schelachania Lunk (*991 BF, schielt, Schlafwandlerin, *brillante Juwelierin*), Juweliere der Gagolsgasse

Talenteinsatz: *Sagen/Legenden* (+12), *Etikette* (+12)

Gegenleistungen: Mindestens obere Mittelschicht (SO 10+; natürlich auch vortäuschbar) oder Bestechungsgelder im zweistelligen Dukatenbereich

In der Gagolsgasse

Die Gagolsgasse verläuft zwischen dem *Pervalsplatz* (WS-29) im Osten und dem Platz vor dem *Hesindetempel der Weststadt* (WS-36). Sie weist traditionell zahlreiche Juweliere auf. Diese sind bekannt für ihre ‚Gagolsaugen‘ oder auch ‚Luchsaugen‘. Es handelt sich um linsenförmig geschliffene Edelsteine, die teilweise für Statuen der Praioskirche als Augen verwendet werden, öfter aber als Schmucksteine in den Halsketten reicher Patrizierinnen. Bei gezielter Nachfrage geben sie zu, dass die originalen Gagolsaugen aus Bernstein bestehen und deshalb nur in der *Lynciriumsgasse* (WS-15) erhältlich und der Praioskirche vorenthalten sind. Ihren Kunden binden sie dies natürlich nicht auf.

Befragt nach dem Namen ihrer Straße vermuten die meisten, er stamme von eben dieser Spezialität ihrer Zunft. Wenige ältere Juweliere der Gagolsgasse kennen die Entstehungssage der Lynciriumsgasse. Im *Zunftthaus der Goldschmiede* (NH-36) liegt eine Abschrift davon.

In der Lynciriumsgasse (WS-15)

Die Gasse ist mit Mauern und Gittern umgeben, da die Kunst der hier lebenden Bernsteinschneider und -schleifer geheim und strengen Auflagen unterworfen ist. Die Gasse wird von der Stadtwache beobachtet und nachts ganz geschlossen. Besucher werden namentlich registriert, während die Bernsteinschneider auffällige Tracht tragen und die Gasse nur in besonderen Fällen unter Geleit und unter dem EIDSEGGEN verlassen, dass sie ihre Zunftgeheimnisse wahren. Zunftmeisterin *Schelachania Lunk* (*991 BF, schielt, Schlafwandlerin, *brillante Juwelierin*) sowie viele Bernsteinschneider kennen die Entstehungssage der Lynciriumsgasse.



Als Rohal die Weststadt erbaute, ward bald des Öfteren ein geflügelter Wasserspeier gesehen, den manche für ein Geschöpf des Praios hielten, denn sein Antlitz war nicht fürchteinflößend und dämonisch verzerrt wie das vieler anderer Gargyle, sondern von reiner Gestalt, ähnlich einer Greifen- oder Alveraniarsstatue aus den Tempeln des Praios. Andere aber wussten, es war Gagol, der Urvater der Gargyle.

Über Jahre hinweg beobachtete er neugierig, wie die Weststadt wuchs, wie Häuser erbaut, Tempel errichtet und Straßen gepflastert wurden. Besonders angetan aber hatten es ihm die Edelsteinschleifer, die sich an einer Straße niederließen, die sie bald „Gagols-gasse“ nannten, denn der Wasserspeier hielt sich fast unentwegt dort auf und bestaunte das Tagewerk der Steinschleifer. In jenen Tagen war es noch vielen Edelsteinschleifern bekannt, wie man Bernstein bearbeitete. Und so überfiel Gagol eines Nachts den begabtesten unter den Handwerkern, den Juwelier Prapius und sprach:

„Fertige mir ein Paar Augen aus jenem Gestein, das ihr Lyncirium nennt, oder ich werde dich auf ewig zu einer Statue aus kaltem Stein verwandeln.“

Voller Furcht antwortete Prapius, dass Augen aus solch kostbarem Stein den Statuen der Praioskirche vorenthalten seien. Gagol aber drohte ihm solange, bis der arme Handwerker doch zustimmte und ihm in heimlicher, nächtlicher Arbeit die Gagolsaugen schliff.

Als das Werk vollendet war, setzte Gagol sie ein und sprach:

„So kann ich mich nun unerkant unter die Geschöpfe des Praios begeben, um dort vor den Augen aller endlich in meinen letzten Schlaf zu fallen.“

So flog er gen Westen von dannen und ward nie mehr gesehen. Ein Konkurrent von Prapius aber hatte dies beobachtet und berichtete der Praioskirche. Voll gerechtem Zorn riefen die Geweihten des Götterfürsten die Steinschleifer Gareths zusammen und verkündeten, dass jeder, der weiterhin für sie arbeiten wolle und die Kunst der Bernsteinschleiferei verstünde, von nun an unter Bewachung in einer Gasse leben müsse, welche sie „Lynciriumsgasse“ tauften. Nur jene, die den Bernstein nicht zu bearbeiten wussten, durften ihrem Handwerk weiter frei nachgehen.

Die Steinschleifer wollten bei ihrem Kaiser Rohal protestieren, doch an jenem Tag trat der Magier von seinem Amt und Thron zurück, und so besteht das Gesetz zur Lynciriumsgasse bis heute.

— Wenig bekannte Entstehungslegende der Lynciriumsgasse

Diese Geschichte ist zwar historisch nicht korrekt, gibt aber Aufschluss darüber, dass Gagol sich unter Praiosstatuen versteckt hat. Von der Gagolsgasse aus westlich liegt an Praiostempeln nur noch der *Tempel der Sonne* (VV-09).

GAGOL IM TEMPEL DER SONNE

Quellen: Archive wie das *Stadtarchiv* (NH-22) oder *Rathaus* (NH-23), Museen wie das Museum für *Reichsgeschichte* (NH-24) oder das *Yasinthe-Museum im Zunfthaus der Goldschmiede* (NH-36), Archive von Praiostempeln, Praiosgeweihte und praiosnahe Organisationen wie die *Bernsteinschleifer der Lynciriumgasse* (WS-15)

Gegenleistungen: Mindestens obere Mittelschicht (SO 10+; natürlich auch vortäuschbar) und hohe Vertrauenswürdigkeit oder einige Heller oder Silbertaler für Eintrittsgebühren. Sobald die Helden herausgefunden haben, dass Gagol sich zur letzten Starre in den Tempel der Sonne zurückgezogen hat, werden sie ihn zwischen den anderen Statuen unter der Kuppel erkennen wollen. Die folgenden Quellen geben dazu Hinweise:

[...] Das Innere der Kuppel aber ist von fünf herrlichen Statuen der Kinder, Greifen und Alveraniare des Herren Praios geschmückt:

Da ist der luchsköpfige und pantherleibige Urischar, dessen perfekte Symmetrie die Ordnung des Praios symbolisiert, und da ist ein herrlicher Greif aus goldbraunem Sandstein, wohl Obaran oder Orungan. Da sind die beiden Drachen Darador und Branibor mit Drachenschwingen aus buntem Marmor und grauem Eisen. Mit gekröntem Löwenhaupt aber sitzt Garafan, der Herr der Greifen, in dieser Runde. Und ihre Augen sind Zitrine, Bernsteine und gelbe Topase. Diese blendende Pracht ist wahrhaft dem Praios heilig!

—Reisebericht des pilgernden Praiosgeweihten Flamuel über die Kuppel des neu errichteten Tempels der Sonne, 453 BF

[...] Und so möchte ich der Kirche des Praios erneut versichern, dass die Loyalität des Horasreiches ihr stets gegolten hat und nach wie vor gilt. Nehmt zum bescheidenen Symbol die Statue als Geschenk an. Sie stammt von den besten Bildhauern des Horasreiches und stellt den auf Orungan reitenden, adlerköpfigen Horas dar. Möge ihr vergoldeter Leib der Kuppel des Tempels der Sonne einen weiteren strahlenden Glanzpunkt zum Ruhm des Praios spenden und Licht in die Herzen des Adels des Raulschen Reiches bringen. [...]

—aus einem Brief von Amene III. Horas zum Anlass des Friedens von Weidleth an Jariel Praiotin XII., den Boten des Lichts, Ingerimm 1020 BF

Schäden an den sieben Statuen in der Kuppel:

- Der drachengestaltige Branibor wurde vollständig zerstört. Trümmer seines Drachenhauptes wurden eingesammelt, aber eine Rekonstruktion ist nicht möglich.
- Der bunte Marmorflügel des Drachen Darador wurde abgerissen und ist zersplittert, auch sein Leib weist starke Abschürfungen auf
- Urischars Pantherklau wurde abgerissen und ist zersplittert, durch ein Wunder ist sein restlicher Leib makellos wie zuvor
- Die Krone des Greifen Garafan wurde zerstört
- Der Greif Obaran wurde stark beschädigt und weist zahlreiche Risse auf
- Die Statue des auf dem Greifen Orungan reitenden Horas in Menschengestalt mit Adlerkopf wurde samt Greif vollständig vernichtet
- Der falkenköpfige Ucuri wurde nicht beschädigt und ist im selben Zustand wie zuvor. Praios sei gepriesen!

—aus einer Inventur nach dem Jahr des Feuers, um 1028 BF

[...] In den folgenden Wochen nach der Rückkehr des Ewigen Lichts aber schickten die Praioskirchen aus allen Ländern der Zwölfe ihre Gesandtschaften mit Geschenken, Spenden und Glückwünschen. Aus Beilunk traf eine mit Edelsteinen verzierte Praiosstatuette aus Gold ein, gefertigt aus der Beute von gerichteten Kriegsfürsten, aus Greifenfurt eine goldverzierte Tiara aus feinsten Stoffen, aus Fasar traf gar eine Gesandtschaft mit einer Statue von Schelachar, dem Alveraniar des Gesetzes, ein. Die Luchsgestalt war aus Raschtulswaller Marmor gefertigt und über den Raschtulspass unter großen Mühen nach Gareth gebracht worden. Hilberian Praiogriff II. war davon derart angetan, dass er sogleich Befehl gab, sie unter der zerstörten Kuppel des Sonnenpalastes aufzustellen, wo sie ein mehr als gleichwertiger Ersatz für die zerstörten Statuen werden soll. [...]

—Schrift des Praios-Geweihten und Historikers Gylmian, Stadt des Lichts, 1036 BF

Diese vier Quellen stellen in Zusammenhang gebracht die Lösung dar, welche Statue im Tempel der Sonne die des Gagol sein muss:

Der erste Text stammt aus der Zeit der Priesterkaiser wenige Jahre nach dem Bau des Tempels der Sonne. Gagol hatte sich erst später, zur Rohalszeit, in den Tempel begeben, weshalb auch die Statue des Ucuri nicht erwähnt wird. Auch die des Horas sowie des Schelachar fehlen in der Aufzählung. Die

Erklärung für den fehlenden Horas bietet der zweite Text, der Brief der Amene-Horas, in dem sie erwähnt, dass sie diese Statue der Praioskirche im Jahr 1020 BF schenkt. Der dritte Text ist eine neuzeitliche Aufzählung nach dem Jahr des Feuers von 1028 BF und nennt nun auch Ucuri und die Horasstatue. Zu Ucuri gibt sie den Falkenkopf als Merkmal an. Der letzte Text erklärt die Statue des Schelachar, die nach der erfolgreichen Quinionsqueste im Jahr 1036 BF unter die Kuppel gelangte. Alle vier Quellen zusammen ergeben das Bild, dass es sich wahrscheinlich bei der Ucuri-Statue um Gagol handelt, denn sie ist eine von drei Statuen, die beim Bau nicht existierte, während die Herkunft der anderen beiden geklärt wird.

DAS NOIONITENKLOSTER

GERÜCHTE / ALLGEMEINES

Quellen: Desmona (S. 17), Borongeweichte vom *Tempel des Schwarzen Lichts (ER-05)* und *Noioniten aus dem Kloster (VV-01, S. 100)*, Garethur Bürger (vor allem ab SO 10)

Talenteinsatz: Gassenwissen (+6)

Gegenleistungen: Kostenlos oder geringe Geldsummen im Kreuzer-/Hellerbereich, Einladungen zu Speis und Trank

● Wer da als arme verwirrte Seele reingeht, kommt nicht mehr raus (*teilweise wahr*; alles eine Frage des Geldes und der Interessen verschiedener Personen).

● Ein düsterer Gebäudekomplex im Stile finsterster Garethur (*teilweise wahr*; übertrieben). Es wimmelt vor Wasserspeiern mit dämonischem Antlitz, von denen einige echte Gargyle sind (*wahr*; jedoch nur sehr wenige). Die Köchin ist sogar in einen davon verliebt (*wahr*).

● Es heißt, im Kloster spuke es. Die Geister von hunderten Irren (*falsch*) und von Kaiser Raul III. (*wahr*) gehen um. Das liegt daran, dass das Kloster auf einer Pforte ins Totenreich (*falsch*) oder ins Feenreich (*teilweise wahr*; es existiert ein Feentor) oder in einem alten druidischen oder zwergischen Heiligtum (*teilweise wahr*; nicht der unmittelbare Grund für den Spuk) liegt.

● Die Noioniten machen dort in großem Stil Experimente mit den armen Insassen (*teilweise wahr*; einzelne Seelenheilertun dies).

● Abt *Bogumil Radomar* und *Doktor Mastaba* sind korrupt. Bei ihnen kann man völlig gesunde, ungeliebte Menschen einweisen lassen und vieles mehr. Für hohe Summen drücken sie beide Augen zu (*wahr*; mehr dazu siehe 103).

DER STEINKREIS

Quellen: Einige magische Forscher wie die des **Zirkels der Freien Wissenschaften (ER-17, Dächer 179)**, Zwergenkundler

Talenteinsatz: Sagen/Legenden (+12), Geschichtswissen (+15)

Gegenleistungen: Einige Dukaten

Vor Urzeiten erstreckte sich ein Geodensteinkreis über die Ausmaße, die heute das Kloster einnimmt. Die Stelen sind längst versunken oder als Baumaterial verwendet, und auch die Geoden haben den Kultplatz aufgegeben. Die Kraftfäden und magischen Effekte sind aber geblieben und der Architekt wurde von ihnen unbewusst gelenkt und legte den Komplex kreisförmig in zwei Ringen an mit Gebäuden an exakt den Stellen, wo die Geodensteine standen.



KAPITEL 5

– EIN FEENREICH IN DER WESTENTASCHE



ROSTHAUTS UND MARMORKLAVES VORGEHEN

Die Helden können im Feenreich nicht direkt von Rosthaut und Aarbilar erreicht werden. Auf Dere sind diese aber bereits dabei, das Feenreich zu zerstören. Je nachdem, über welche Artefakte sie verfügen, sind die Effekte schon mehr oder weniger spürbar; das Sphärengewitter über der Kugel tobt bereits oder braut sich zumindest zusammen.

ZUSAMMENFASSUNG

Die Helden sind im Feenreich angekommen und treffen auf Mandariel und seinen Hofstaat. Mandariel ist zornig über Gagols Anwesenheit, kann jedoch angesichts der drohenden Gefahr überzeugt werden, ihm eine zweite Chance zu geben. Damit die Gagolschwinger das Reich in Zukunft weiter schützen können, müssen die Wachtürme von diesen aber neu bemannt werden. Die Helden müssen dazu durch Mandariels Reich reisen und vor Ort mit den Feenwesen für eine mögliche Stationierung der Gagolschwinger sorgen. Sind alle Feentore an den Türmen wieder geöffnet, löst Mandariel sein Edikt zur Verbannung Gagols und nimmt ihn wieder in sein Reich auf.

MANDARIELS REICH

In diesem ersten Abschnitt wird zunächst beschrieben, wie das Feenreich beschaffen ist und wie man sich darin fortbewegt. Außerdem wird auf einige Gebiete näher eingegangen. Mehr zur Handlung im Reich folgt im Abschnitt **Die freien Türme**.



REISEN IN MANDARIELS REICH

DIE BESCHAFFENHEIT DES REICHES

Mandariels Reich ist geprägt vom ständigen Entstehen von Neuem und dem Verfall von Altem. Aufblühende Städte mit hunderten in die Höhe wachsenden Gebäuden wechseln sich ab mit weiten Ruinenfeldern voller verfallener Türme, Tempel, Burgen und Häuser. Das Reisen und der Zeitverlauf in diesem Reich folgt denselben Grundsätzen: Zeit ist ein sehr relativer Begriff in Mandariels Reich. Solange nichts Nennenswertes, nichts Neues geschieht, kann die Zeit vor sich hin fließen, Tag- und Nachtwechsel stattfinden und man seinem Ziel doch nicht im Geringsten näherkommen. Ohne Inspirationen und Wünsche kann man ewig durch die Wälder des Feenreichs streifen, ohne sich dem Rand der Kugel zu nähern und ohne dass in der Menschenwelt Zeit vergeht. Vieles wirkt hier feenhaft leicht, doch stets schwingt auch der Schwermut eines Reiches mit, das zerrissen wurde und von Verfall geprägt ist.

INSPIRATIONEN

Für die Helden bedeutet die Beschaffenheit des Reiches, dass sie nur durch eigene Schöpfungen, Ideen und Kreationen vorankommen. Ob bei der Reise durch Mandariels Reich oder dem Aufsuchen von dessen Orten und der Interaktion mit seinen Einwohnern: Ohne zündende Ideen kommen sie nicht weiter. Der Mechanismus verlangt Improvisation des Spielleiters, doch er bindet auch die Spieler stark in das gemeinsame Erzählen mit ein.

Erschaffen...

Im Feenreich sind die Helden in der Lage, Bauwerke, Naturphänomene und sogar Wesen Kraft ihrer Gedanken durch *Inspirationen* zu erschaffen. Diese Schöpfungen sind nicht von Dauer: Gebäude verfallen wieder, Geschichten geraten in Vergessenheit, alles Geschaffene vergeht. Für eine Weile jedoch verrichten die Kreationen ihren Dienst.

Regeltechnisch sollten Sie jedes Mal, wenn *Inspirationen* gewünscht sind, eine entsprechende Beschreibung vom Spieler bekommen und ihn eine passende Talentprobe würfeln lassen, meist auf ein Wissenstalent oder eines, das Phantasie und Wissen eines Helden verlangt (z.B. Natur-, Handwerks- und Gesellschaftstalente). Das Erschaffen eines Gebäudes über Gedanken erfordert beispielsweise *Baukunst*, das Erschaffen einer Kreatur *Tierkunde* oder auch *Sagen/Legenden*. Für eine detaillierte Beschreibung kann der Spielleiter vor der Probe extra TaP in Höhe von maximal IN/2 des Helden vergeben.

Die Wesen des Feenreichs sind spektakuläre Schöpfungen gewöhnt:

○ Erst ab 7 TaP* fällt ihnen etwas Erschaffenes näher auf; ein Gebäude, Gegenstand oder Wesen ist schön, auffallend oder kunstvoll.

○ Um sie zu beeindrucken, sind 14 TaP* nötig; solche Schöpfungen sind prächtig, besser gearbeitet und groß.

○ Ab 21 TaP* sind sie ehrfürchtig beeindruckt; die Schöpfungen sind unglaublich und von enormem Wert und Geschick.

Die Zeit einer *Inspiration* ist nur schwer festzuhalten, denn *Inspirationen* sind die Zeiteinheit im Feenreich. Ob die Errichtung eines Turms sich also wie Minuten, Stunden oder Tage anfühlt, spielt keine Rolle, sie dauert eine *Inspiration*. Wann genau eine *Inspiration* als fertig gilt, entscheidet der Meister. Erst dann kann ein Spieler eine neue *Inspiration* hinzufügen.

...und Vergehen

Die Dauer des Bestehens und wahrgenommen Werdens ist kurz: Pro weiterer *Inspiration* vom selben Helden sinken die TaP* all seiner älteren Schöpfungen um 1, bis sie ab 0 TaP* dem Vergessen anheimfallen und verfallen. Bewahren kann man sie davor, indem man stets Neues zu ihnen hinzufügt (verbunden mit weiteren Proben, die TaP* auf eine Schöpfung aufaddieren).

Fortbewegung

Bei der Fortbewegung im Feenreich spielen Begriffe wie Meilen, Stunden oder Tage keine Rolle; Zeit und Entfernungen sind relativ. Tatsächlich müssen die Helden sich zwischen den Orten durch das beschriebene Erschaffen von Wegen und Szenen fortbewegen. Die Karte zeigt Entfernungen in *Inspirationen* an, und genau solche braucht es, um voranzukommen.

Eine Spielergruppe, die mit einem „Wir reisen dann mal zum Einhornurm“ los eilt, merkt nach einiger Zeit, dass sich für ihre Helden alles wiederholt: Jeder Tag ist gleich, die Kristallwand kommt kein bisschen näher und sie sehen nichts als Wald und Ruinen. Erst wenn die Gruppe beginnt, sich auszumalen, wie sie zum Turm gelangt und *welche* Hindernisse, Begegnungen, Gefahren und nützliche Funde unterwegs warten, geht die Reise voran. Um die Phantasie der Spieler anzuregen, können Sie aber anhand der auf

der Karte eingezeichneten Areale *Inspirationen* anbieten und die Spieler so in Szenen verwickeln; diese sollten dann aber ihren Teil als *Inspirationen* dazu beitragen. Gerade anfangs, wenn Ihre Gruppe noch unsicher ist, können Sie darauf zurückgreifen.

Je 7 TaP* einer Probe bringen die Helden um einen *Inspirationsschritt* weiter, sehr gut gelungene Proben also teilweise um mehr als eine *Inspiration*.

DER EWIGE WALD

Das Reich ist geprägt von einem ewigen Wald, der dem Reichsforst ähnelt: Ein mittelländischer Mischwald mit teilweise riesigen Bäumen, teilweise auch lichten Wald- und Weidengebieten. Oft sind die Übergänge dabei fließend, manchmal auch plötzlich. Er wirkt endlos und weit und ist mal gut begehbar und von Pfaden durchzogen, mal dicht und dornig. Das auffallendste Merkmal sind jedoch die zahllosen Ruinen, auf die man allerorten stoßen kann: Kleine Tempelchen, Häuser, Grundmauern und Statuen sind unter den Wurzeln gewaltiger Bäume teilweise kaum noch zu erkennen, riesige und filigrane Türme und Paläste sind eingestürzt oder einfach nur wie Märchenschlösser von Efeu und Ranken überwuchert oder von innen durch gewaltige Baumstämme beinahe gesprengt.

DIE KRISTALLKUGEL

Über den Wipfeln am Himmel ist stets der Kristall der Kugel zu sehen, so als befände man sich direkt darunter. Eine Sonne am Tage oder Sterne in der Nacht sind eher als vielfach gebrochene, diffuse Lichtquellen wahrzunehmen. Die Helligkeit am Tage ist hingegen gleichmäßig, die Dunkelheit in der Nacht gleicht einer wolkenlosen Vollmondnacht. Tag- und Nachtwechsel hängen davon ab, was für die *Inspirationen* der Helden gebraucht wird. Sie können plötzlich oder allmählich erfolgen. Die Ränder der Kugel wirken weiter oder ferner, je nachdem wie sehr man sich am Rande des Reiches befindet.



SPLITTERPFADE

Ähnlich wie Schattenpfade in Gareth existieren auch im Feenreich Verbindungen, die durch den zersplitterten Zustand der Globule entstanden sind. Sie verbinden Teile des Reiches untereinander, ohne dass *Inspirationen* zur Überbrückung nötig sind. Sie können als Belohnung zum Überwinden einer Aufgabe eingesetzt werden, die aus einer *Inspiration* resultiert, oder überall erscheinen, wo Sie die Wege der Helden abkürzen wollen. Sie offenbaren sich als sichtbarer und leuchtender Riss in der Realität des Feenreiches, der wie ein scharfkantiger Türrahmen von einer Kristallstruktur umgeben ist.

SPHÄRENSCHÜTTERUNGEN

Je nachdem, über welche Artefakte Rosthaut und Aarbilar verfügen, sind sie womöglich schon dabei, das Feenreich zu zerstören. Innerhalb des Reiches äußert sich dies in Sphärenerschütterungen, mit denen die Helden zu kämpfen haben:

Gering

(Rosthaut und Aarbilar besitzen keines der Artefakte *und* die Helden reisen bereits seit mehr als 50 *Inspirationen*)

- Ab und an entladen sich dunkle Blitze oben auf der kristallinen Decke.
- An den äußersten Rändern des Reiches kann es zu *elementaren Absonderlichkeiten* kommen: Verrotende Waldgebiete, in Bäume einschlagende Blitz-Entladungen vom Kugelrand, Brände, Metallschmelzen und derlei Dinge.
- *Inspirationen* werden am Rand des Reiches sowie rund um die Türme teils wie im Dusterwald (S. 121 f.) ins Gefährliche umgekehrt oder sind um bis zu 3 Punkte erschwert.

Mittel

(Rosthaut und Aarbilar besitzen ein Artefakt *oder* die Helden reisen bereits seit mehr als 100 *Inspirationen*)

- Der Kristallhimmel zeigt häufig Gewitter und Blitzentladungen.
- *Elementare Absonderlichkeiten* kommen vereinzelt auch überall im Reich vor.
- *Inspirationen* können selten, aber prinzipiell überall wie im Dusterwald (S. 121 f.) ins Gefährliche umgekehrt werden oder sind um bis zu 5 Punkte erschwert.

Schwer

(Rosthaut und Aarbilar besitzen beide Artefakte, *oder* nur eines *und* die Helden reisen bereits seit über 50 *Inspirationen*):

- Der Kristallhimmel ist eingehüllt von heftiger werdenden Gewittern und Blitzentladungen. Teilweise schlagen Blitze am Boden ein und versengen ihn oder lassen Pflanzen verwelken (3W+3 SP). Es kommt zu großen Brüchen in der Kristallkugel, unter denen sich kegelförmige Gebiete gänzlich in Gebiete verwandeln, die wie der Dusterwald zu behandeln sind.
- *Elementare Absonderlichkeiten* kommen oft und überall im Reich vor.
- *Inspirationen* können nach Meisterentscheidung überall im Reich wie im Dusterwald (S. 121 f.) ins Gefährliche umgekehrt werden oder sind um bis zu 7 Punkte erschwert.
- Nahe Türmen und am Rande des Reiches kann man auf Arme des Zeyat-Dimach (S. 126) treffen; schlägt man sie nicht zurück, können bereits jetzt Türme fallen (S. 127 f.).



Die Sphärenerschütterungen im Verlaufe der Zeit (sprich: durch häufige *Inspirationen*) können Sie anpassen, je nachdem wie schnell die Helden in den vorherigen Kapiteln waren. Erhöhen Sie die oben genannte Anzahl *Inspirationen* nach Bedarf auf bis zu weitere 50 *Inspirationen* oder verringern Sie sie um bis zu 25.

GEBIETE IM FEENREICH

Das Feenreich ist grob in folgende Gebiete eingeteilt; dazu kommt noch der Dusterwald, der auf S. 121 f. näher beschrieben wird.

DIE ENDLOSE EBENE

Im Norden des Reiches liegt eine Ebene, die in der Tat endlos ist. Sie erstreckt sich als weites Gras- und Heideland mit nur wenigen, weit verteilten Ruinenfeldern. Die Eintönigkeit erschwert *Inspirationen* um bis zu 5 Punkte. Wenige Landmarken sind zu sehen und wenn dann meist Hügel, Ruinen oder einzelne Findlinge. Entsprechend einlullend ist das Wandern durch diese Steppe.

RUINENFELDER

Dieses Gebiet ist besonders stark von Ruinen geprägt. Es wurde lange von Mandariel für seine Bauten und Paläste bevorzugt, bis er das Interesse daran verlor. Die Ebene wimmelt von überwucherten Ruinen, vor allem Palastanlagen und hohen Türmen.

STADTWALD, NEUSTADT UND ALTSTADT

In diesen Gebieten rund um Mandariels Palast sind dieser und sein Hofstaat derzeit besonders aktiv. Die drei Gebiete unterscheiden sich dadurch, dass im Stadtwald noch relativ wenig gebaut wurde und viel Wald zu finden ist, die Altstadt besonders stark überwuchert ist und die Neustadt von neuen Gebäuden dominiert wird.

DER FLUSS DES VERGESSENS UND DIE BRÖCKELNDE STADT

Der Fluss windet sich bis zum Rand der Kristallkugel, wo seine Fluten in ewigem Vergessen verschwinden. Alles, was dorthin gespült wird, ob Mauerbrocken, alte Ruinenteile oder die Helden, verschwindet gänzlich aus dem Gedächtnis der Bewohner des Feenreichs. An einer Stelle, an der der Fluss sich in eine tiefe Schlucht gegraben hat, bröckelt eine gewaltige Stadt am Fels der Schlucht vor sich hin und gerät in Vergessenheit.

DER WILDE WALD

Dieses große Waldgebiet im Nordosten ist geprägt von urtümlicher Wildnis. Ruinen finden sich hier einerseits seltener, andererseits sind sie aber umso älter und oft elfenhafter. Ähnlich dem tiefsten Reichsforst hat der Wilde Wald wenige begehbbare Wege und dafür viel Unterholz, seine Bäume sind hoch und Tiere aller Art bevölkern ihn. Tief im Inneren mag er aber Geheimnisse und versunkene Städte bergen, die noch aus den frühen Tagen der Globule stammen, als Gareth noch nicht existierte, dafür aber die im Wald verborgene Elfenstadt Simyala.

BEISPIELHAFTE INSPIRATIONEN

Die folgende Liste enthält einige beispielhafte Inspirationen, die die Helden im Verlauf ihrer Reise haben könnten. Sie soll als Anregung und kleine Hilfe bei Ideenlosigkeit dienen.

● Ein Eingang einer Ruine führt in ein Gewölbe, durch das man einen oberirdisch nur schwer überwindbaren Bereich wie einen Sumpf unterirdisch umgehen kann.

● Einige Mooswichtel begleiten die Helden für eine Weile auf Schritt und Tritt und löchern sie mit Fragen.

● Eine Wiese voller sprechender Blumen muss umfangreich umgangen werden, um den Wesen nicht zu schaden. Als Dank erhalten die Helden je einen heilsamen Honig (10 LeP).

● Bunte Wesen ähnlich Ikanaria-Schmetterlingen lullen die Helden ein, verwirren sie mit Farben und Illusionen und locken sie vom Weg ab.

● Die Helden treffen einen Wichtel, der in Kontakt mit Neresia Raspek (*991 BF, sommersprossig, verhüllt ihr Gesicht, paranoid, meisterliche Feinschmiedin) von Neresias Sternenschmiede (SG-09) steht. Er hat durch einen dämonischen Anker auf Dere Zutritt zu beiden Welten und ist boshaft und hinterhältig. Er versucht, den Helden verfluchte Gegenstände aus Sternengold anzudrehen; diese wandeln Inspirationen des Trägers in gefährliche Inspirationen wie im Dusterwald um.

● Die Helden geraten in einen ritterlichen Kampf zwischen Biestingern, die sich an einem verwitterten Mauerabschnitt wie bei einer Belagerung einer Burg bekämpfen.

● Eine alte Festungsanlage versperrt den Weg oder droht einzustürzen.

● Ein Moor zieht die Helden mit jedem Schritt weiter in die Tiefe.

● Wildschweinemenschen oder andere Biestinger versperren den Weg und verlangen Zoll.

● Eine uralte Elfenruine ist mit einem Zauber versehen, der die Helden den Ort nicht mehr verlassen wollen lässt.

● Die Bewohner einer Ruinenstadt (Nagetier-Biestinger) kämpfen gegen das Vergessen an. Sie geben den Helden ihre Kinder und Geschichten zur Rettung mit, während ihre Stadt langsam bröckelt und sie sich allmählich auflösen.

● Die Helden geraten auf eine Baustelle eines Gedankenturms und drohen, verletzt oder von Türmen in die Höhe gerissen zu werden.

● Die Helden kommen mit lokalen Feenwesen in Kontakt und können auf einem Basar zwischen Hausruinen allerlei Nützliches eintauschen.

● Die Helden treffen auf einen nomadisch lebenden Stamm von Biestingern, die wie Zentauren, Wildpferde oder Mammuts anmuten. Sie können kriegerisch oder hilfreich sein.

● Das Rätsel einer offenbar aus dem Himmel abgestürzten Ruinenstadt, die sich wie ein Berg auftürmt, muss gelöst werden, um weiter zu kommen. Sie versagte, weil tief im Inneren ein geknechteter Riesenadler die Stadt trug. Seine Knochen sind noch in einer gewaltigen Halle im Berg zu finden. Sein Mörder wollte dem Leid des Vogels ein Ende bereiten und spukt hier als Geist.

● Eine labyrinthische Anlage eines Palastes muss durchquert werden.

● In einer Ruine ist ein Spiegelkabinett, durch das Spiegelwesen gleiten, die die Helden in ein verwirrendes Katz-und-Maus-Spiel verwickeln. Sie können sie durch Berührung teleportieren und so voneinander trennen.

EINIGE GEGNER IM FEENREICH

Die folgenden Wesen können Sie im Rahmen von Inspirationen als Gegner auftreten lassen. Womöglich erschaffen die Helden sie sich selbst, wenn sie ihre Reise beschreiben, ansonsten können Sie sie als Hindernisse auftreten lassen.

Feenfresser

Ein Untier, das einem Oger ähnelt, aber zwei Köpfe hat, die sich uneins über die Zubereitung der Helden sind.

Keulen

INI 10+W6 AT 15 PA 11 TP 3W6+5

DK N

LeP 50 AuP 55 WS 9 MR 1 GS 9

RS 2

Sonderfertigkeiten: großer Gegner, 3 Aktionen pro KR, Wuchtschlag, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Seine Fressgier treibt ihn dazu, fast bis zur Selbstaufgabe zu kämpfen. Bei 20% der LeP versucht er aber zu fliehen.

Wildschweinbiestinger

(unerfahren / erfahren / Veteran)

Aufrecht gehende Wildschweine mit einem Keilerkopf und einem muskulösen, haarigen Körper.

Axt

INI 10+W6 / 12+W6 / 18+W6 AT 14 / 17 / 20

PA 11 / 13 / 17 TP 1W6+5 DK N

LeP 30 / 40 / 46 AuP 35 / 45 / 50 WS 7

MR 2 / 4 / 7 GS 8 RS 4

Sonderfertigkeiten: Raserei (3; auf eigenen Wunsch), Wuchtschlag / Niederwerfen, Sturmangriff / Kampfreflexe, Meisterparade

Konfliktverhalten: Wütend und wild kämpfen sie bis sie zu unterlegen drohen, woraufhin sie sich neu formieren.

Sumpfmonster

Auf einem Leib, der wie ein mit Unmengen Schlamm überzogener Oger anmutet, ragt als Kopf ein Totenschädel empor. Die Arme sind schlammige Baumstämme und das Wesen wirft sich verschlingend auf seine Opfer.

Scheinarm

INI 8+W6 AT 14 PA 6 TP 1W+4

DK HNS

Verschlingen

INI 8+W6 AT 10 PA - TP 2W6+6

DK HN

LeP 48 AuP 55 WS - MR 10 GS 5

RS 2

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (maximal eine Verschlingen), großer Gegner, Umklammern (2), Resistenz (stumpfe Waffen und Stichwaffen)

Konfliktverhalten: Das Monstrum versucht gezielt, einzelne Helden zu verschlingen, und kämpft bis zum Ende.

DIE FESTUNGSSTADT

Rund um das Bollwerk der Wildschweinmenschen liegt ihre Festungsstadt, die aus neu errichteten und verfallenen Mauern und Bollwerken, Türmen und Festungsanlagen besteht. Teile sind menschenleer, und durch Waffen und Verfall verunreinigt, andere werden verbissen umkämpft.

DIE STERNPENSCHMIEDEN

Ein weitgehend gerodetes, großes Stück Wald. Mit dem Holz werden die Öfen von unzähligen Schmieden betrieben.

EINHORNWALD

Dieser Wald ist von feenhafter Leichtigkeit erfüllt. Der Verfall ist hier weniger ausgeprägt als das Erschaffen. Kristallklare Teiche, lichte Wälder, märchenhafte Tiere, bunte Blumen und allerlei Wichtel und Feenwesen prägen das Bild, während selbst verfallene Ruinen eine märchenhafte Romantik ausstrahlen. *Inspirationen* sind um bis zu 5 Punkte erleichtert.

SUMPFGRÜTEN

Das Gebiet ist ein gewaltiger, trostloser Sumpf. Verkrüppelte Bäume, versunkene und untergegangene Ruinen prägen die Landschaft. Viele Gebäude sind schief, da eingesunken, oder mit schlammigem Wasser vollgelaufen.

DIE FREIEN TÜRME

In diesem Abschnitt treffen die Helden zunächst am Philosophenturm in Mandariels Reich ein und erfahren Grundlegendes. Sie reisen zu Mandariel und können ihn dazu bewegen, Gagol eine zweite Chance zu geben. Dazu müssen sie aber die mittlerweile anders genutzten Wachtürme im Reich aufsuchen. Sie erfahren, dass der Schutz des Feenreichs erst vollkommen ist, wenn die Feentore nach Gareth reaktiviert und das deresitige Äquivalent jedes Turms mit Gagolschwingen bemannt wurde. Dazu ist herauszufinden, wo in Gareth sich das derische Äquivalent befindet, was über einen ‚Ausblick‘ vom Turm aus auf Dere erkennbar ist. Sechs der Türme sind frei und können in diesem Abschnitt relativ ungehindert erreicht werden.

Dieser Abschnitt ist sehr offen gehalten und verlangt vom Meister einige Improvisation, bindet durch die Reiseregeln um *Inspirationen* aber auch gezielt die Spieler in das gemeinsame Entwerfen der Reise mit ein.



Wenn die Gargylengruppe mit ins Feenreich gekommen ist, kann sie sich frei darin bewegen und gemeinsam mit den Helden, besser aber noch aufgeteilt, zu einigen der Türme reisen und die Feentore dort wieder in Betrieb nehmen. Sie fallen im Reich womöglich als Gagolskinder auf und werden mit Misstrauen und als unzuverlässige, neugierige Menschenfreunde behandelt, denen das Feenreich egal ist, haben also mit Vorurteilen zu kämpfen.

DER PHILOSOPHENTURM (🏰)

Äquivalent in Gareth: Feentor am Hauptgebäude des *Noionitenklosters (VV-01)*

Die Helden erreichen das Feenreich in der Nähe eines geradlinigen, hohen hellen Turms. In den Wäldern und Feldern drum herum, die auch bis zum Rand der Kristallkugel rei-

chen, stehen Ruinen verschiedenster Art, die aber alle stark verwittert sind. Die Helden können sich nun zurechtfinden und das Feenreich erforschen.

SZENEN AM RANDE: DIE RUINEN VERGANGENER HERRSCHAFT

Alle Ruinen um den Philosophenturm stellen Experimente der Weisen dar: Menschenleere Städte mit verschiedensten Herrschafts- und Gesellschaftsformen verfallen um den Turm herum vor sich hin:

- Ein einst unfassbar prunkvoller Palast von enormen Ausmaßen erstreckt sich vor den Helden. Er wirkt, als sei er in einem Kampf gefallen.
- Ein großer, runder Saal mit amphitheaterförmigen Sitzreihen weist auf ein Parlament oder einen Rat irgendeiner Form hin.
- Ein ganzes Stadtviertel ist beschmiert, chaotisch, zerfallen und zerstört.
- Eine Reißbrettstadt mit rechtwinkligen Formen und geraden Straßen war einst von Ordnung und Klarheit geprägt, ist jetzt aber dem Zahn der Zeit zum Opfer gefallen.
- Ein Gebäude mit übergroßen Statuen und Wappen deutet auf die einstige Demonstration von Macht hin.
- Ein gewaltiges, mehrstöckiges Marktgebäude voller Ladennischen und Gehwegen in teils schwindelnden Höhen war wohl einst ein wahrer Tempel des Kommerzes. Auf dem Boden liegen zwischen gesprengten Pflastersteinen und Pflanzen zahlreiche Münzen mit phantasievollen Gesichtern darauf.

DIE WEISEN DES PHILOSOPHENTURMS

Im Inneren des Turms führt eine Wendeltreppe nach oben. Bunte Fenster in einem phantasievollen, garethischen Stil sorgen für Licht und Ausblicke über das Ruinenfeld. Bereits im Inneren des Turms gelten die Regeln für das Reisen in Mandariels Reich (S. 112) und die Helden sollten eine einzelne *Inspiration* haben, sonst zieht sich die Treppe bis ins Unendliche. Stellen Sie diese erste Inspiration, die sich womöglich aus den Gesprächen der Helden untereinander ergibt, als Überraschung dar: Die Helden erdenken sich etwas, fragen sich womöglich, was diese Treppe für Gefahren bietet oder zu welchen Orten sie führen mag - und gelangen plötzlich genau dorthin. Es mag ein Torwächter, eine Falle, eine rätselhafte Tür oder Ähnliches sein. Ist das Hindernis überwunden, gelangen sie auf eine überdachte, aber zu allen Seiten hin offene Plattform auf der Spitze des Turms. Bei den fünf Gestalten handelt es sich um Biestinger, genauer um die Weisen. Sie haben vor langer Zeit den Wachturm der Gagolschwingen als Ort für ihre philosophischen Debatten und Feldexperimente gewählt und beschäftigen sich seitdem damit, über die beste aller möglichen Formen der Gesellschaft zu diskutieren. Sie haben in der Vergangenheit ganze

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Fünf Sessel, ja regelrechte Throne, stehen auf der Plattform. Wind weht euch durch die Haare und ein grandioser Ausblick zur Kristallwand der Kugel und über einen endlosen Wald bietet sich euch. Auf den Stühlen sitzen vier tierhafte und etwa menschengroße Gestalten, die euch aus großen, neugierigen und listigen Augen anblicken. Eine weiße Eule erhebt als erste das Wort: „Willkommen, Gareth. Vielleicht könnt ihr uns helfen: welches ist die beste Form der Regierung?“ Sofort fällt eine kleine, mäuseartige Gestalt ein: „Wie präventios gefragt! Sagt lieber, wertere Gareth, braucht es überhaupt eine solche?“

Städte als fleischgewordene Gedankenexperimente errichtet und deren Zusammenleben beobachtet: Diktaturen, Lehnsherrschaften, Demokratien, völlige Anarchien und Handelsimperien. Es gibt wenige Gesellschaftsformen, zu denen sie nicht Städte erbaut, Untertanen und Bürger erschaffen und sie sich selbst überlassen und beobachtet haben. Die Ruinen rund um den Turm künden von diesen Versuchen. Heute reden sie fast nur noch und ereifern sich darüber, welche Fehler welche Regime hatten und ob es eine perfekte Gesellschaft gibt. Die vier Weisen sind:

● *Heidgard* (Weißer Eulerich, bewegt den Kopf oft ruckhaft, spricht langsam und sehr nachdenklich, überlegt lange und viel über Gesagtes, enormer Wissensschatz auch über Gareths Geschichte und Herrschaftsformen; konservativ und der Ansicht, ein einzelner Herrscher, der sein Volk mit Weisheit leite, sei die beste Regierungsform, *vollendeter Gelehrter*)

● *Fips* (Grauer Mausling, Kleinster der Weisen, schnuppert oft in der Luft herum, liebt gutes Essen und bittet die Helden um solches, freundlich, etwas vorlaut, spricht sehr hastig; ist der Ansicht, dass jeder für sich selbst verantwortlich sein sollte und es möglichst wenige Eingriffe einer Obrigkeit geben dürfe, *brillanter Rebell*)

● *Waghild von Berbö* (Turmdrachin mit Brille und wal lendem Gewand, weißer großmutterhafter Haarkranz, faltige Drachenhaut, gewählte Ausdrucksweise; sie glaubt an die berechnete Vorherrschaft einer Schicht wie des Adels, schließlich haben sich die Götter etwas dabei gedacht, wo sie welchen Menschen platzieren, *brillante Adlige*)

● *Tara* (uralte Schildkrötin, sehr langsam und bedächtig, redet wenig und dann in kurzen, auf den Punkt gebrachten Sätzen, enttäuscht von Mensch und Feenwesen; glaubt nicht daran, dass es eine perfekte Gesellschaft geben kann, *brillante Philosophin*)

Die Helden werden zunächst danach gefragt, wie es um die Herrschaftsverhältnisse in Gareth und auf Dere steht. Entwickeln Sie ein Gespräch, bei dem die Spieler schon immer einmal sagen können, was sie von aventurischen Mächtigen so halten. Sie können dabei die Regeln zu *Inspirationen* (S. 111 f.) anwenden. Die Helden helfen mit z.B. *Philosophie-* und *Geschichtswissen*-Proben ganzen Gedankenkonstrukten zur kurzzeitigen Existenz (und baldigen Vergängnis).

Sie staunen sicherlich nicht schlecht, wenn ihre Gedanken tatsächlich Gestalt annehmen. Das Gespräch kann schließlich auf die Mission der Helden zu sprechen kommen. Die vier Weisen sind daran sehr interessiert. Informationen, die die Helden aus dem Gespräch mitnehmen können, sind folgende:

- Im Feenreich herrscht (wenn man es so nennen will) Königin Mandariel. Er lebt in einem Palast in der Mitte.
- Er erlässt in seltenen, wichtigen Fällen Edikte (S. 119), unter anderem damals auch eines, durch das Gagol verbannt wurde.
- Ob diese Edikte zu lösen sind, ist eine Frage, die die Weisen über Jahre diskutieren könnten. Fakt ist, sie wurden es bisher noch nie.
- Informationen darüber, wie man in Mandariels Reich reist (S. 112).
- Die Gagolschwingen bewohnten Wachtürme, darunter auch diesen hier. Die Weisen beraten sich eine Weile, entschließen dann aber, dass ein Blick in die Menschenwelt riskiert werden kann:

DER AUSBLICK AUF GARETH

Zum Ende des Gesprächs geleiten die Weisen die Helden zum Rand der Plattform. Durch eine wischende Bewegung wandelt sich der Rundum-Ausblick mit den Ruinen und Wäldern in ein Feentor und zeigt folgende Szenerie:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Diesen Ort kennt ihr nur zu gut. Ihr wart eben (oder wie lange ist es wohl schon her?) noch dort: Das dunkle, überwucherte Hauptgebäude des Noionitenklosters liegt zu euren Füßen und rundherum seht ihr die kreisrunde Form der Klosteranlage. Einige offenbar zu Recht im Kloster als Patienten Eingelieferte starren ins Leere, einer blickt euch sogar an, als könne er euch sehen. „Herrscht eigentlich immer noch Kaiser Raul III.“, fragt euch Tara mit einem besorgten Blick.

Die Weisen erzählen, dass dies der Blick sei, den die Gagolschwingen von diesem Turm aus haben, da sein Äquivalent auf Dere an der geeigneten Stelle steht (oder auch nicht; Turm ist vielmehr als abstraktes Konzept zu verstehen, es muss nicht unbedingt ein solcher in Gareth stehen, oft ist dies wegen der Wechselwirkungen der Welten aber der Fall). Sie können von den anderen acht Türmen berichten, verweisen aber letztlich auf Mandariel als Kenner der Situation.

Ein Gedanke für die Allweise

Die Weisen wissen, dass die Gagolschwingen einst hier Wacht hielten. Sie müssen aber erst diskutieren, ob sie dies wieder erlauben und begründen es mit ihrem Glauben an die Allweise Schwester (siehe *Die Götterverehrung der sechs Schwestern* S. 119). Die Helden können sie durch eine eindrucksvolle *Inspiration* in *Staatskunst*, *Philosophie* oder einem

ähnlichen Talent überzeugen und sollten ihnen dabei klar machen, wie wichtig die Stationierung ist. Bei Erfolg haben sie das erste Tor damit bereits geöffnet und den Turm verortet, so dass er später für die Gagolschwingen im Finale erreichbar ist.

Die Weisen empfehlen danach auf jeden Fall, Mandariel aufzusuchen, denn wenn jemand ein Edikt lösen kann, dann nur er (auch darüber wird abschließend diskutiert, wenn die Helden den Turm verlassen).

● Durch die langsame und alles bis ins Detail beleuchtende Art der Weisen können Sie mehr als eine *Inspiration* der Helden verlangen und sie lange in einem ermüdenden Disput festhalten.

MANDARIELS PALAST

Die Helden müssen nun (und bei jeder weiteren Reise zwischen den Türmen) im Reich reisen. Verwenden Sie dazu die Informationen und Regeln aus dem Abschnitt Mandariels Reich (S. 112).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erhebt sich ein prächtiger Turm, der eigentlich ein ganzes Konglomerat von Türmen, Erkern und Spitzen bildet. Hoch ragt er in den Himmel, fast bis zum kristallinen Himmel. Er ist mit filigransten Ornamenten versehen, strahlt in hellem Weiß, ist voller bunter Fenster und wirkt wie ein gewaltiges Märchenschloss, an dem immer neue Türme wachsen – und alte in Vergessenheit geraten.

Die Begegnung mit *Mandariel* (fuchsartiges Gesicht, schlank und gewandt, begeisterungsfähig, neugierig, *brillanter Feenkönig*) im Feenreich ist märchenhaft, doch von tiefem Misstrauen und Empörung über Gagols Rückkehr geprägt. Die Helden werden aber mit Respekt begrüßt und dürfen ihre Bitten äußern. Wenn klar wird, dass sie um Gagols Rückkehr als Wächter des Feenreiches bitten, argumentiert Mandariel etwa wie folgt:

● Gagol hat einmal versagt. Wer versichert ihm, dass es nicht wieder geschieht und dadurch das Feenreich gänzlich zerstört wird?

● Das Feenreich hat nun schon lange ohne seinen Schutz gefahrlos weiter bestanden. Wozu braucht man jetzt Gagol?

● Für wen sollte Mandariel dies tun? Er kennt die Helden nicht und vertraut Gagol nicht.

Die Helden sollten auf diese Fragen plausible Antworten liefern können. Wenn sie Desmona ins Gespräch bringen, die Gefahr durch Rosthaut beschreiben und sich selbst unter Verweis auf garethische oder ritterliche Tugenden verbürgen, haben sie eine gute Chance, dass Mandariel (nach zahlreichen Zwischenfragen) zuletzt feststellt:

● Es ist ohnehin nicht so einfach möglich, Gagol und sein Volk als Wächter einzusetzen. Die Fenster nach Gareth sind

geschlossen, verhängt und in den Händen verschiedenster Vasallen, die sich in den Türmen niedergelassen haben. Es wäre mühselig, sie alle aufzusuchen. Drei der Türme sind sogar gefallen und liegen im Dusterwald. Würden die Helden diese etwa wieder bereit machen?

Wenn sie dies bejahen, führt Mandariel sie zum ehemaligen Wachturm von Gagol selbst.

SZENEN AM RANDE: IM MANDARIELS PALAST

Mandariels Hofstaat, denn einem solchen wirkt sein Umfeld nachempfunden, besteht überwiegend aus verschiedensten Biestingern, die die Gestalt meist aufrecht gehender Tierwesen haben. Sein Palast selbst ist voller wundersamer Räume.

- Eine Gruppe von drei gestreiften Dachsen mit länglichem Gesicht stehen in goldenen Ritterrüstungen Spalier.

- Ein altherwürdiger Zeremonienmeister mit dem prächtigen Geweih eines Zwölfenders und einem hirschartigen Gesicht kündigt jeden Gast mit einem Stampfen seines langen Stabes aus Wurzelholz und dem Nennen von dessen Namen an.

- Aus einem wunderschönen, weißen Springbrunnen in der Mitte eines Raumes sprudelt Wasser nach oben. Wassergeister und Nymphen sind immer wieder darin zu beobachten.

- Ein Turmdrache (eine Variante der Baumdrachen, die als Gelehrte gelten) mit Brille und langem Gewand berät den König immer wieder flüsternd.

- Hübsche Wesen, die Füchsinnen ähneln, blicken die Helden verlegen kichernd an.

- In einem katedralenartigen Raum entwirft ein Baumeister bunte, hohe Glasfenster.

IM GAGOLSTURM

Äquivalent in Gareth: Der Große Wasserturm (WS-27)

Einer der höchsten Erker von Mandariels Palast ist der Gagolsturm, wo einst Gagol residierte. Er ist verfallen, überwuchert und nahezu vergessen. Mandariel zeigt den Helden einen runden Brunnen in der Mitte eines großen Turmzimmers. Eben noch vermodert, macht Mandariel diesen kristallklar. Der Brunnen zeigt folgende Bilder:

AUSBLICK AUF GARETH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wasser schwimmt und es schwindelt euch, als ihr direkt nach Gareth blickt. Euer Ausblick wird dominiert von einigen monumental großen, dunklen Gebäuden. Die Wände sind von Wasserspeiern verziert und wirken gespenstisch und finster.

Die Ansicht dreht sich langsam und euer Blick schweift über Häuser, die auf Neu-Gareth hindeuten, dann auf einen Marktplatz voller Tuche und Gewürze. Mandariel erhebt die Stimme: „Dies ist eure Stadt, wie wir sie sehen und wie das Volk Gagols sie einst gesehen hat“, mit einer zornigen Geste lässt er die Szenerie verschwinden und ihr habt wieder den Brunnen vor euch, dann fährt er fort: „Jeder der neun Wachtürme verfügte einst über die Möglichkeit, in eure Welt zu blicken, doch der ständige Anblick entfachte Gagols Neugier. Wenn Gagols Volk wieder in eure Welt blicken und wachen können soll, müsst ihr euch selbst mit den Lehnsherren der übrigen acht Türme auseinandersetzen und sie überzeugen, diesen Blick wieder für die Gagolskinder freizugeben.“

Jeder Garether erkennt in den großen Gebäuden die *Bardothermen* (WS-28) im (Baukunst-Probe) Pervalstil. Dies und die Position des *Al'Anfaner Marktes* (WS-25) deuten auf den Großen Wasserturm (WS-27), Marmorklaues Hauptquartier, hin.

Mandariel erklärt den Helden gerne den jetzigen Zustand:

- Nach dem Versagen Gagols wurden die Feentore in die Menschenwelt geschlossen, gesperrt oder beschädigt. Dieser Brunnen hier ist eines davon.

- Die neun Wachtürme wurden seitdem mehrfach neu auf getreue Vasallen verteilt. Offenbar spiegelt dieses Verhalten das Lehenswesen mit wechselnden Adelsfamilien wider, das im Mittelreich herrscht.

- Mandariel kann kaum Informationen über die Herrscher geben, da sein Reich sich durch das Entstehen von Neuem definiert und alles bereits wieder anders sein kann als bei seinem letzten Besuch vor Ort. Ja, es kann sich noch während der Reise der Helden dorthin grundlegend verändern.

- Drei der Türme sind damals bei der Dämonenschlacht gefallen. Um sie herum liegt der Dusterwald, ein fürchterlicher Wald, der jeden Gedanken, jede Idee in etwas Gefährliches, Zerstörerisches und Tödliches verwandelt. Die unterschwellige Botschaft, dass Gagol dafür verantwortlich ist, ist deutlich zu spüren.

EINE ERNEUERUNG FÜR DIE EWIGJUNGE

Wenn die Helden sich bereit erklären, die restlichen Türme mit Gagolschwingen zu besetzen, so ist Mandariel bereit, im Sinne der höchsten der göttlichen Schwestern, der Ewigjungen, ein Edikt umzustoßen. Dazu ist jedoch große Überzeugungskraft nötig. Vor seinem Hofstaat sollten sie ihn mit einer Inspiration für ein passendes Talent wie *Götter/Kulte* oder *Menschenkenntnis* davon überzeugen, dass Gagol wieder seine Wacht leisten darf. Er geht darauf ein.

- Versagen die Helden, wird Gagol verbannt; diesmal unumstößlich für immer. Dies hat zur Folge, dass auch in Zukunft keine Gagolschwingen die Türme beschützen können. Die Aufgabe im folgenden Kapitel Die Schlacht um das Feenreich bleibt bei den Helden, Desmona und Marmorklaue hängen.

MANDARIELS EDIKTE

Das Feenreich Mandariels ist von ständigem Werden und Vergehen geprägt. Umso schwerer wiegt es, wenn Mandariel unumstößliche Edikte erlässt. Dies geschah bisher nur selten in der Geschichte des Reiches. Wenn aber, dann sind es Gebote, die niemand umgehen kann:

● *Das Verbot der Zerstörung:* Dieses nach der fürchterlichen Vernichtung Simyalas erlassene erste Edikt besagt, dass nichts im Feenreich willentlich vernichtet oder getötet werden darf. Der ewige Wald holt sich früher oder später alles Geschaffene zurück.

● *Die Einmaligkeit der Besuche von Sterblichen:* Schon aus der Siedlerzeit stammt dieses Gebot, das erlassen wurde, nachdem einige Menschen das Reich immer öfter besuchten und dabei nicht nur wohlwollend waren. Jeder Mensch hat nur noch einmal die Chance, das Reich Mandariels aufzusuchen.

● *Die Verbannung der Gagolschwinger:* Nach der Ersten Dämonenschlacht warf Mandariel seinen Wächtern im Zorn vor, ihren Posten vernachlässigt zu haben und verbannte sie für immer in die Welt der Menschen, von der sie so fasziniert waren.

● *Die Götterverehrung der sechs Schwestern:* Mandariels Volk ahmt die Menschen in vielen Dingen nach. So haben kurz nach dem Silem-Horas-Edikt auch die Götter Einzug in ihre Lebensweise gehalten. In ihrer Vorstellung konnte dabei nur *Die Ewigjunge* (Tsa) die Oberste von ihnen sein, und so verehrt man sie und ihre fünf Schwestern *Die Ewigstreichende* (Rondra), *Die Allweise* (Hesinde), *Die Allwärmende* (Travia), *Die Immerwachsende* (Peraïne) und *Die Immerschöne* (Rahja) als Götterpantheon. Die Aspekte der männlichen Zwölfgötter wie Sonne und Herrschaft (Praios), Tod (Boron), Meer und Seefahrt (Efferd) oder Handel und Diebstahl (Phex) verstehen die Feen entweder nicht oder ihre Aspekte wie die Jagd (Firun) oder Handwerk und Baukunst (Ingerimm) gehen in Aspekte der sechs Göttinnen mit auf (die Jagd bei Rondra, Handwerk und Baukunst bei Tsa).

DER EINHORN TURM ()

Äquivalent in Gareth: das Horn auf dem *Einhornplatz* (TH-18)

Aus einer weiten Heide voller Blumen ragt dieser Turm von der Form eines riesigen gewundenen Horns. Eine freie, geländerlose Wendeltreppe schlängelt sich um das Horn nach oben. Rund um den Schwindel erregend hohen Turm ragen weitere filigrane Bauten am Rande der Lichtung empor und es scheinen ständig neue zu entstehen und höhere in den Himmel zu wachsen.

DAS EINHORN GÜLDENHUF

Herr des Turmes ist das leibhaftige Einhorn *Güldenhuf* (weißes Fell, längere weiße Barthaare am Kinn, verträumt, schöpferisch, *vollendeter Baumeister und Träumer*), das große Fähigkeiten als Baumeister hat und seine Schöpfungen besonders der Natur nachempfunden. Seine Helfer sind fliegende, vogelartige Blütenfeen. Auch wenn es für solch ‚politische‘ Dinge wie die Rückkehr der Gagolschwinger wenig übrig hat, ist es prinzipiell offen für die Stationierung von Gagolschwinger, so sie denn einen geeigneten, schönen Platz erhalten.

EIN NEUER TURM FÜR DIE IMMERWACHSENDE

Zuerst müssen die Helden seine Aufmerksamkeit durch das Erschaffen eines Gebäudes oder Ähnlichem erringen (20+ TaP* *Inspiration*). Gemeinsam mit dem begeisterten Güldenhuf ist nun ein neues Bauwerk für die Gagolschwinger zu errichten. Das Einhorn wünscht einen Turm ganz aus Pflanzen, Bäumen, Grünem. Gemeinsam kann man nun einen solchen Turm erschaffen (mit z.B. *Baukunst* oder *Pflanzenkunde*). Jegliches Bauwerk unter 25 TaP* *Inspiration* wird sogleich wieder verworfen, denn es ist nicht würdig und muss neu und anders erdacht werden. Güldenhuf achtet sehr auf eine passende, sehr helle und natürliche Gargylenarchitektur.

● Während die Helden den Turm mit Güldenhuf errichten, wächst er in immer phantastischere Höhen. Bald droht er die Kuppel zu erreichen. Güldenhuf muss gebremst werden, um dies nicht geschehen zu lassen, denn oben toben schon die Blitze des Sphärenengewitters (S.113). Misslingt dies, hat es lokal die gleichen Folgen wie ein schweres Sphärenengewitter.

DER AUSBLICK AUF GARETH

Wenn der Bau zufriedenstellend vollendet ist, lässt Güldenhuf von den Blütenfeen einen Spiegel mit Blütenornamenten am Rahmen auf den neuen Turm tragen. Es handelt sich um das Feentor, das sich nun öffnet. In ihm können die Helden folgendes erblicken:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt auf einen weiten, offenen Platz. Um ihn herum stehen größtenteils noble Gebäude und ihr scheint inmitten Gareths zu sein. Auffällig ist auf der einen Seite ein Park in einiger Entfernung, in dessen Mitte ein ovales, helles Tempelgebäude steht, und auf der anderen ein fünfeckiges Gebäude, ohne Frage der Pentagontempel der Hesinde. Ihr befindet euch ziemlich genau in der Mitte zwischen diesen Gebäuden.

Der ovale Rahjatempel ist die *Halle der Ekstase* (TH-08), der andere Tempel wie erwähnt der *Pentagontempel* (TH-30). In der Mitte liegt der *Einhornplatz* (TH-18), aus dessen Mitte ein Obelisk ragt, von dem aus man hier auf Gareth blickt.

DER TURM DER BANKEFFE ()

Äquivalent in Gareth: Yerodin-Turm in der *Stadt des Lichts* (VV-08)

In diesem bauchigen und eher flachen Turm werden die Helden sofort als willkommene Gäste aufgenommen. Die hiesigen Biestinger sind teilweise gänseartig oder ähneln anderen Tieren, die auf Dere eher auf der anderen Seite des Kochtopfs landen, so z.B. gesellige (Haus)Schweinmenschen. Anführer gibt es nicht, nur zahlreiche freundliche Tierwesen.

Ein Herdfeuer für die Allwärmende

Um die Gagolschwingen hier zu stationieren, müssen die Bewohner überzeugt werden, dass sie deren Schutz auch benötigen. Dabei ist es ihnen wichtiger, Vertrauen zu fassen als Macht demonstrieren zu bekommen. Um sie zu überzeugen, ist eine *Inspiration* nötig, die Vertrauen schafft: Die Helden könnten im Rahmen eines großen Festmahles oder im gemütlichen Herdfeuer einer urigen, warmen Halle von den Taten der Gagolschwingen berichten und so die Biestinger überzeugen. Zu beachten ist, dass sie Angst vor Waffen haben und ungern ihre Artgenossen auf dem Teller haben wollen.

Der Ausblick auf Gareth

Sind sie überzeugt, geleiten sie die Helden in einen großen Saal mit einem mächtigen Kamin. Nach langer Zeit entzünden sie hier wieder ein Feuer der Wacht, ein Feentor, in dem die Helden Folgendes sehen können:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr erkennt diesen Ort auf den ersten Blick: Der riesige, runde Tempel, die prächtigen Gebäude. Ihr seid in der Stadt des Lichts!

Der Yerodin-Turm liegt in der *Stadt des Lichts* (VV-08), wie ohne Zweifel am nahen *Tempel der Sonne* (VV-09) zu erkennen ist.

Das Bollwerk der Wildschweinmenschen ()

Äquivalent in Gareth: Der Eckturm des *Tempels der Eingebachten Ernte* (RK-16)

In einer gewaltigen Festung im wilden Wald haben sich die Wildschweinmenschen einquartiert. Am Rande der Kugel gelegen war er einst der wehrhafteste der neun Wachtürme und galt als unbezwingbar.

Ein Kampf für die Ewigstreitende

Die Wildschweinmenschen sind nur durch die Demonstration von Stärke davon zu überzeugen, dass sie die Hilfe der Gagolschwingen benötigen. Ihr Champion muss von einem Helden im Duell bezwungen werden.

Champion der Wildschweinbiestinger

Breitschwert und Schild

INI 20+W6	AT 21	PA 22	TP IW6+8	DK N
LeP 55	AuP 70	WS 9	MR 8	GS 8

RS 5

Sonderfertigkeiten: Ausfall, Finte, Gegenhalten, Hammer Schlag, Kampfreflexe, Klingensturm, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Umreißen, Windmühle, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Bei 30% der LeP gibt er auf und gilt als besiegt

 Es reicht bereits, den Wildschweinbiestinger zu verwunden. Eine regeltechnische Wunde oder sogar ein Treffer mit 5 SP genügt dazu.

Der Ausblick auf Gareth

Ist der Kampf gewonnen, geleiten sie die Helden zu einem mächtigen Eisentor vor einer Wand. Sie öffnen dieses Feentor und die Helden erblicken Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum erstreckt sich ein eher ländliches Gebiet. Nur wenig Bebauung und viele Felder und freie Flächen dominieren das Bild. In einer Richtung erkennt ihr Gareths Stadtmauern, vor denen die Bebauung deutlich zunimmt. Um euch herum liegen tempelartige Gebäude und um Gärten. Ganz in der Nähe ist auch eine Art Teich mit reichlich Vieh, das dort getränkt wird.

Die Nähe der Vihschwemme (RK-15) und der Gebäude des Tempels der Eingebachten Ernte (RK-16) deuten auf einen Turm dieses Tempels oder nahe ihm hin.

Der fliegende Turm der Vogelbiestinger ()

Äquivalent in Gareth: der *Taubenturm des Kontors Stoorrebrandt* (SV-31)

Dieser Turm gleicht einem gewaltigen, geschäftigen Vogelschlag und fliegt in der Luft. Um ihn zu erreichen ist eine passende *Inspiration* nötig. Er ist bevölkert von Vogel-Biestingern verschiedenster Art und bildet ein eigenes Klassensystem. Die Bewohner fühlen sich den Gagolschwingen tendenziell sehr verbunden.

Ein Kunstwerk für die Immerschöne

Im Turm der Vogelbiestinger gilt es vor allem, Aufmerksamkeit zu ernten. Schnell wird klar, dass die Entscheidung, ob die Gagolschwingen hier stationiert und das Feentor geöffnet werden können, vom ganz oben sitzenden Rat der Greifvögel getroffen wird (so wie alle wichtigen Entscheidungen). Jedoch gibt es ein klar umrissenes Klassensystem, wie man es ähnlich auch von Gareth kennt:

- Ganz unten stehen bettelnde Tauben, Aasfresser wie Geier sowie Krähenvögel. Einige exemplarische sind *Vulsuur* (gerupft wirkendes, glatzköpfiges und hintertriebenes Geierwesen, das lügt, stiehlt und gerne andere scheitern sieht), *Kagurr* (schnorrende Taube, die vorgibt, wichtig und wissend zu sein, aber letztlich nur bettelt) und *Croarr* (Krähenwesen, das wie ein Unglücksprophet ständig nur das Negative sieht).

- Danach folgen phexische Elstern, bunte Singvögel und exotisches Volk wie Papageien. Zu erwähnen sind *Die Paradiesvögel* (eine gut gelaunte Gauklergruppe bunter Papageien, die allerlei Flugkunststücke vorführen) und *Sirr* (eine phexische Elster, die um ihr Leben gern alles Blitzende und Blinkende an sich bringt und viel über den Turm weiß).

- Die breite Masse der unteren Mittelschicht bilden Spatzen, Meisen und Amseln und viele Sperlinge und Spechte.

- Fernhändler werden von Möwen und anderen Seevögeln gestellt. Eine Legende ist *Der Kormoran* (ein ebensolcher als Biestinger, erzählt den besten Seemannsgarn, was im Feenreich dank der Reise per *Inspirationen* heißt, dass er auch am meisten herumgekommen und am meisten Neues erlebt hat).

- Hühner und Fasane sowie Gänsevögel bilden die Pfeffersäcke und das reichere Bürgertum. Sehr bekannt ist *Mudramas* (fettleibiger Hahn mit einem Harem aus Hühnern, etwas schwülstige Ausdrucksweise, ausgesprochenes Lebehuhn).

- Die gebildete Oberschicht wird vor allem von weisen Eulen und Schreitvögeln gebildet, künstlerisch sind vor allem Kraniche tätig. Beispielhaft sind *Valius* (Storchenheiler, sehr hilfsbereit und offen für Neues, gerecht, gebildet, etwas verwirrt) und *Sekra* (Kranich-Künstlerin, bezaubernd, entwirft Kraft ihrer tollen *Inspirationen* die wohl schönsten Kunstwerke im Turm).

- Den Klerus stellen Vögel aus verschiedensten Schichten, vor allem Eulen (Die Allweise), Gänse (Die Allwärmende), Störche (Die Immerwachsende), Kraniche (Die Immerschöne), Adler (Die Ewigstreitende) und bunte Vögel aller Art (Die Ewigjunge). Hohepriesterin ist *Pagalla* (bunteste Papagei in des Feenreichs, stark begeisterungsfähig, aber sehr unstet).

- Die adligen Greifvögel wie Adler und Falken stehen an der Spitze des Systems und bilden die Oberschicht und die Entscheidungsträger. Sehr einflussreich sind *Adras* (edler und einflussreicher Weißkopfadler, ehrenhaft und mutig), *Mekex* (Sekretärvogel mit Brille, bestinformierter Vogelbiestinger des Turms, autoritär, Geheimrat) und *Serar* (schwarzer Rabengeier, durchdringender Blick, intrigant).

Um vor die Greifvögel zu gelangen, müssen sich die Helden durch *Inspirationen* nach oben arbeiten. Als Gaukler in Höfen und auf Plätzen mag man zunächst die Masse durch künstlerische *Inspirationen* beeindrucken können, bis man irgendwann vor Adlern und Falken seine Kunst vorträgt und so mit ihnen über die Gagolschwingen sprechen kann.

Der Ausblick auf Gareth

Ist dieser Durchbruch schließlich gelungen, kann man auf Augenhöhe darüber verhandeln, dass die Gagolschwingen wieder einkehren und der Wachturm wieder geöffnet wird. Ein Loch im Boden eines Palastes bildet das hiesige Feentor und gibt den Blick frei auf folgende Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt in ein nobles Viertel Gareths. Vor euch erstreckt sich ein langer, repräsentativer Platz mit einer Baumreihe in der Mitte, ausladende Villen dehnen sich um euch herum aus und ihr scheint selbst von einer solchen zu blicken, in deren Hof reichlich Warenverkehr herrscht. Ganz in der Nähe ist aber auch ein abgeschlossenes Viertel, das voller improvisierter Hütten und Behausungen ist.

Das *Kontor Stoorrebrandt (SV-31)* liegt nicht weit entfernt vom Elendsviertel *Drom (AV-09)*, ansonsten liegen mehrere Villen des Schlossviertels im Umkreis.

Im Dusterwald

Dieser Abschnitt beschreibt den Dusterwald, den Teil von Mandariels Feenreich, über den die Dämonen des Fran Horas eingedrungen sind. Im Laufe der gefährlichen Reise durch diesen Wald müssen die Helden nun noch die drei letzten, verlorenen Türme finden.

Reisen im Dusterwald

Für das Reisen gilt Ähnliches wie im Rest des Reiches: Nur durch *Inspirationen* kann man sich voran bewegen. Allerdings hat dieses Gebiet düsteren Einfluss:

Spielen Sie bei jeder Idee den *Advocatus Diaboli* und grinsen Sie dabei in sich hinein, denn sie wird sich gegen die Helden wenden. Beschriebene Wesen könnten weitaus größer und aggressiver sein als vom Spieler offensichtlich geplant, gefundene Gegenstände sind auf den ersten Blick nützlich, erweisen sich aber als verflucht, Gebäude stürzen ein und werden zur Todesfalle und scheinbar friedliche Begegnungen entwickeln sich zu Bedrohungen. Sie können deshalb jede *Inspiration*-Probe entweder um bis zu +10 erschweren oder das Ergebnis so abwandeln, dass Schaden und Verlust für die Helden droht.

DER SCHLAFENDE GIGANT ()

Äquivalent in Gareth: Die Finger (DB-06)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Aus dem schlammigen Boden ragt eine gewaltige, verkrampfte Hand, die wie ein großer, toter Baum aussieht oder als wollte sich ein Riese aus dem Boden graben, der daran aber kläglich gescheitert ist. Über dem ganzen Sumpf herrscht Totenstille.

Macht darüber, dass das Feentor geöffnet und die Gagolschwingen hier stationiert werden, hat allein der hier schlafende Gigant. Bei der Dämonenschlacht wurde er verwundet und hat sich in die rettende Erde zurückgezogen, wo er in tiefem Schlaf liegt. Lediglich sein Gesicht ragt als Hügel etwa 100 Schritt von der Hand aus dem Erdreich hervor. Erst auf den zweiten Blick erkennt man ihn als Kopf. Wenn die Helden ihn ‚kitzeln‘, indem sie den Hügel (seinen Kopf) besteigen, den Erdsplatt (seinen geschlossenen Mund) oder die beiden Höhleneingänge (seine Nasenlöcher) erkunden, erwacht er:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter euch wankt der Erdboden. Der Spalt auf dem Hügel öffnet sich mit einem Mal weit und gibt den Blick auf einen erdigen, in die Tiefe führenden Tunnel frei. Grollende, tiefe Geräusche kommen daraus empor, dann durchschneidet ein Geräusch wie ein gewaltiges Niesen die Luft. Im nächsten Moment strömt ein Luftstoß aus den beiden Höhleneingängen.

Der Gigant erwacht und redet mit tiefer Stimme zu den Helden. Im Gespräch stellt sich heraus, dass er sich (noch) nicht wieder bewegen kann und Hilfe benötigt. Seine Arme und Beine sind vergraben im Erdreich und versunken im Morast, sein Kopf ist überwachsen („aber das wisst ihr Menschlein ja, ihr habt ja darauf herumgetrampelt“). Die Helden sollten nun durch Inspirationen Teil für Teil (zwei Arme, zwei Beine, Kopf) seines Körpers befreien. Beispiele:

- Ein Baumstamm wird genutzt, um einen Arm aus dem Morast zu hebeln.
- Gezieltes zum Niesen bringen kann den Kopf befreien, aber auch Schaden anrichten.
- Eine Gruppe auftretender Wichte ist bereit, ein Bein auszugraben, verlangt aber eine Gegenleistung und versucht durch Spitzfindigkeiten, die Vereinbarung zu ihrem Vorteil auszulegen.

Beachten Sie dabei den stets negativen Einfluss des Dusterwaldes auf jede Inspiration und legen Sie den Helden damit Hindernisse in den Weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst hört ihr ein Rumoren aus der Tiefe der Erde, dann bebt der Boden unter euren Füßen. Minutenlang wölbt sich der Boden, Hügel entstehen und sacken wieder ein, Sumpfbblasen erheben sich aus der Tiefe. Dann bricht an mehreren Stellen gleichzeitig der Boden auf. Felsbrocken fliegen umher, Bäume werden entwurzelt und Tonnen von Erde werden aufgewühlt. Dann seht ihr, wie sich ein Arm aus der Tiefe reckt und der klobige, riesige Hügelkopf sich aufrichtet.

Bereitwillig wird der Gigant die Gagolschwingen stationieren lassen und einen Blick in sein brunnengroßes Auge, das hiesige Feentor, gewähren.

 Falls die Helden sich gütlich mit dem Giganten stellen, schützt er das Feentor so gut es geht. Verringern Sie im nächsten Kapitel **Die Schlacht um das Feenreich** die ermittelte Eskalation für die *Finger* um eine Stufe.

DER AUSBLICK AUF GARETH

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zur einen Seite hin ist das Bild geprägt von einem finsternen Wald- und Sumpfbgebiet, soweit das Auge reicht. Das muss die Dämonenbrache sein. Zur anderen Seite hin jedoch erkennt ihr so etwas wie einen Vorort Gareths. Ihr scheint euch auf einem über die Bäume ragenden Fels zu befinden, der Ähnlichkeit mit in die Höhe gestreckten Fingern hat.

Die *Finger* (DB-06) liegen am Ostrand der Brache nahe dem Ort *Silkwiesen*.

DIE HÖHLE DER GESPLITTERTEN ()

Äquivalent in Gareth: Der schwarze Chimärenturm des Phygus (DB-03)

Ein aus dem sumpfigen Wald in die Höhe ragender Fels, der aussieht, als wären seine Einzelteile auseinandergenommen und in anderer Sequenz wieder zusammengesetzt worden: Farben, Maserungen, Strukturen, alles will irgendwie nicht recht zusammen passen. In ihm befindet sich ein Höhleneingang in eine große Höhle, die nicht weniger zusammengesetzt wirkt.

DIE GESPLITTERTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch in der Höhle bietet sich euch ein merkwürdiger Anblick: Ihr seht ein Wesen (oder sind es mehrere?), dessen einzelne Teile weit verteilt sind.

Von der Decke prangt ein halbes Maul, am Boden kriecht ein Arm und hält ein einzelnes Auge in der Hand, das euch anblickt. Auf einem Schrank liegt ein grauer, wolfsartiger Schädel, jedoch ohne Augen. In einem Schaukelstuhl lehnt der Teil eines Torsos und vielerlei mehr Teile eines Ganzen sind überall in der Höhle zu erblicken. Mit einer verzerrten, ebenfalls gesplittert wirkenden Stimme spricht das halbe Maul zu euch: „WeR sEid iHr uND weSHalB sUchT iHR mICh in MeINem eLENd aUF?“.

Der Fels wird bewohnt von einem seltsamen Wesen, das bei der Dämonenschlacht und der Erschaffung der Kristallkugel selbst in sich zersplittert wurde. Die Gesplitterte ist entsprechend nicht gerade ein Freund der Gagolschwingen, die damals versagt haben. Genaugenommen hat es einen riesigen Hass auf Gagol und sein Volk, das ihn für seinen Zustand verantwortlich macht und gibt ein böses Lachen von sich, wenn es von Gagols Verbannung spricht. Der Schlüssel dazu, das Wesen zu überzeugen, liegt darin, seinen Körper neu zusammenzusetzen oder sich einen neuen für es ausdenken. Hierzu sind mindestens sieben Inspirationen nötig, und die Gesplitterte ist mehrfach sehr unzufrieden und findet Makel an den Ergebnissen. Angriffe quittiert es mit Gegenangriffen aller Körperteile.

 Die Helden können das Wesen auch im Kampf besiegen.

Die Gesplitterte (Teil)

Hieb

INI 14+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N

Biss

INI 14+W6 **AT** 12 **PA** 6 **TP** 1W6+4 **DK** H

LeP 20 **AuP** 20 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 4

RS I

Besondere Kampfregelein: kleiner Gegner, Hinterhalt (5), je nach Körperteilen auch Verbeißen, Umklammern und Niederwerfen; jedes vernichtete Körperteil zersplittert weiter zu zwei neuen (Werte wie oben, aber halbe LeP, AT -2, PA -1, WS -2) bis minimal zu Stücken von je 5 LeP, die dann vernichtet werden können.

Konfliktverhalten: Die verschiedenen Körperteile arbeiten geschickt zusammen, suchen sich Möglichkeiten für Hinterhalte, schlagen schnell zu und verschwinden wieder.

DER AUSBLICK AUF GARETH

Tief hinten in der Höhle ist eine Quelle, die die Gesplitterte den Helden zeigt und als Feentor öffnet:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Soweit das Auge reicht nur finsterster Wald, Sumpf und Nebel. In einer Richtung schält sich in einiger Entfernung ein großer Felsbrocken aus dem Wald: Der Gesplitterte Berg.

Etwas näher ragt ein weiterer, scharf und kantig wirkender Fels in die Höhe. Ihr seid tief in der Dämonenbrache auf einem schwarzen Turm, der nur leicht über die Bäume der Umgebung ragt.

Der schwarze *Chimärenturm des Phygius* (DB-03) ist mitten in der Dämonenbrache südlich des *Gesplitterten Berges* (DB-01). Auch die *Drachenscherbe* (DB-02) ist zu sehen.

 Falls die Helden das Wesen zusammensetzen und sich mit ihm gutstellen, so kann es im nächsten Kapitel **Die Schlacht um das Feenreich** eingreifen, indem es am Schwarzen Turm des Phygius bis zu 5 weitere Chimären auf dessen Seite zur Verteidigung schickt. Sie unterstützen die Helden im Kampf gegen die Untoten.

DER BAUM DES JAMMERWOGGEL

Äquivalent in Gareth: Die *Drachenscherbe* (DB-02)

Wer sich auf den Weg zum Jammerwoggel macht, für den setzt sich durch die *Inspirationen* unterwegs Stück für Stück ein Bild des Wesens zusammen:

Begegnungen berichten von ihm unter verschiedensten Namen wie Jammerwoggel, Jabberwock, Brabbelback, Zipferlak, Flabberjack, Brabbelwoggel, Krakelwok, Chacaloco, Fliegelflagel, Schnatterrind, Banderschnatz oder Brabbelback. Er wird mehrfach und immer gefährlicher beschrieben: Sein Maul beißt zu, sein Griff bohrt sich in den Körper, die Zähne knirschen, Krallen kratzen, er packt zu, speit Feuer, zertrampelt und frisst seine Opfer. Womöglich berichtet dies ein Verwundeter oder jemand, der ihn angeblich gesehen hat, die Helden finden ein totes Opfer oder ein Bild. In den Helden sollte ein gefährliches Bild des Wesens geschürt werden.

Einige Hinweise gibt es aber auch auf Schwächen: Man kann ein Vorpalschwert finden (Werte wie Schwert, aber der Jammerwoggel ist *verwundbar* dagegen: doppelte TP), ein Gebräu aus der Rinde des Tumtum-Baums soll ihn verwirren oder einschläfern und Ähnliches mehr.

Bedenken Sie dabei im Dusterwald stets, dass jede *Inspiration* ins Nachteilige verkehrt wird. Ziel der Inspirationen unterwegs soll es sein, dass das Wesen in den Köpfen der Helden (und Spieler) immer größer, gefährlicher und unbezwingbarer wird, denn genau dies geschieht auch mit dem Wesen, auf das die Helden schließlich treffen. Gestalten Sie sein Aussehen und seine Werte deshalb danach, was die Spieler erwarten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wesen ist schlimmer, als alles, was ihr euch ausgemalt habt, oder besser gesagt: Es ist genauso. All die Dinge, die ihr gefürchtet habt, scheinen in diesem Etwas Gestalt angenommen zu haben. Und langsam dämmert es euch: Ihr habt euch dieses fürchterliche Wesen selbst erschaffen.

Jammerwoggel (Baukasten)



Schritt

*AT +0 bis +7 **PA +0 bis +7 ***TP +0 bis +10
 LeP 30 bis 120 AuP 40 bis 150 WS 6 bis 12
 MR 0 bis 10 GS 4 bis 10 RS 1 bis 7
 GW 10 bis 19

Mögliche Kampffregeln: kleiner bis sehr großer, eventuell fliegender Gegner, Hinterhalt (0 bis 7), Feuerodem (2 SP pro KR auf 5 Schritt, 1 SP pro KR auf 10 Schritt), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (7) / Umklammern (8), Niederwerfen (Prankenhieb 7), Trampeln

Mögliche Eigenschaften: Folgeschaden (W6 KR), Immunität (diverse), Regeneration I, Resistenz (diverse), Verwundbarkeit (diverse)

Konfliktverhalten: Der Jammerwoggel verhält sich so, wie die Spieler es sich auf dem Weg zu ihm ausgemalt haben. Dadurch können sich alternative Möglichkeiten ergeben, es zu besiegen.



Der letzte Turm

Nach dem Öffnen des letzten Feentores am letzten Turm bietet es sich an, dass der Turm des Jammerwoggel von Gareth her von einem Arm des Zeyat-Dimach durchbrochen wird und *fällt* (siehe S. 126). Dies spiegelt wider, dass die *Drachenscherbe* bei Rückkehr der Helden bereits als *gefallen* gilt.

DER AUSBLICK AUF GARETH

Ist der Jammerwoggel besiegt, so zeigt sich, dass er einen Ort geschützt hat: In seinem Baum, der ein Feentor darstellt, können die Helden in einem breiten Schlitz Folgendes sehen:

Mögliche Angriffe:

Prankenhieb

INI 13+W6 AT 14* PA 12** TP 1W6*** DK HN

Schwanzschlag

INI 13+W6 AT 13* PA 11** TP 2W6*** DK HNS

Biss

INI 13+W6 AT 11* PA 9** TP 3W6*** DK H

Trampeln

INI 13+W6 AT 5* PA - TP 4W6*** DK H

Flammenstrahl

INI 13+W6 AT 10* PA - TP 2W6*** DK 10

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Blick wird dominiert von finsternem Wald, aus dem der Gesplitterte Berg ragt. Ihr seid nicht weit davon entfernt inmitten der Dämonenbrache und scheint euch auf einem Stück Fels zu befinden, das gezackt und scharfkantig über die Bäume ragt.

Die *Drachenscherbe* (DB-02) liegt südlich des *Gesplitterten Berges* (DB-01).

AUSKLANG UND ÜBERGANG

Wenn die Helden schließlich alle neun Türme bereitgemacht haben, empfängt Mandariel sie in seinem Palast. Er löst zum ersten Mal in der Geschichte seines Reiches ein Edikt auf und ruft Gagol als Wächter des Reiches zurück. Für die Helden ist es nun Zeit, sich zu verabschieden, denn nun müssen die Türme mit Gagolschwingen bemannt und Gareth gerettet werden. Mandariel gibt ihnen aber noch mit, dass er Desmona nie vergessen hat, sie noch immer liebe und gerne wieder sehen würde, wenn es nur ginge. Aber sein Edikt steht ihm im Weg. Die Rückkehr der Helden wird begleitet

von Gagols Ruf, der auf Dere wieder erwachte Gagolschwingen unter den Befehl der Helden stellen soll. Gagol selbst verbleibt in seinem nun wieder neu geöffneten Turm.

ABENTEUERPUNKTE

Jeder Held in **Mandariels Reich** sollte pro *Inspiration* 5 AP erhalten. **Die sechs freien Türme** zu besetzen ist je 25 AP wert, die drei Türme im **Dusterwald** je 50 AP. Zudem haben sich die Helden durch die *Inspirationen* eine *Spezielle Erfahrung* in IN verdient.

KAPITEL 6

– DIE SCHLACHT UM DAS FEENREICH



ROSTHAUTS UND MARMOR- KLAVES VORGEHEN

Während die Helden im Feenreich waren, hat Aarbilar die neun Türme ausfindig gemacht sowie den Zeyat-Dimach – falls er vernichtet wurde – neu beschworen und in acht Arme verformt, die gemeinsam das Feenreich zerbersten sollen. Sie versuchen über die Türme einzudringen.

GAGOLS RUF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr ein seltsames Gefühl des Fallens verspürt und die Lichter Gareths auf euch zukommen seht, eilt euch der langgezogene, raubvogelartige Schrei des wieder als Wächter eingesetzten Gagol hinterher. Schon seht ihr euch am Fuß des Wasserturms und setzt euren Fuß auf die Pflastersteine der Kaiserstadt, da vernehmt ihr, wie sich der Schrei voll entfaltet und wohl über ganz Gareth zu hören sein muss.

ZUSAMMENFASSUNG

In diesem finalen Kapitel gelangen die Helden von Gagols Turm aus zurück nach Gareth zum Wasserturm. Ihnen durch die Sphären folgt Gagols Ruf und erweckt und ruft an jeden Turm je W3 Gagolschwingen (Werte siehe S. 136 f.), die aber vorerst starr beobachten. Mit den Informationen, die die Helden im Feenreich Mandariels sammeln konnten, können sie nun die derischen Entsprechungen der neun Türme ausfindig machen und die dortigen Gagolschwingen als Wächter platzieren. In entsprechenden Szenarien müssen sie dabei die Häscher Rosthauts bekämpfen und können letztlich triumphieren. Im Ausklang beschließen sie zusammen mit Desmona, wie die Kristallkugel von nun an weiter bewahrt werden soll.

DIE GARETH TÜRME

Die folgenden sechs Türme befinden sich auf dem Gebiet Gareths:

- der *Große Wasserturm* (WS-27)
- das Feentor am Hauptgebäude des *Noionitenklosters* (VV-01)
- das Horn auf dem *Einhornplatz* (TH-18)
- der Taubenturm des *Kontors Stoerrebrandt* (SV-31)
- der Yerodin-Turm in der *Stadt des Lichts* (VV-08)
- der Eckturm des *Tempels der Eingbrachten Ernte* (RK-16)

Im Finale bietet es sich an, dass die Spieler an zwei verschiedenen Schauplätzen ihre Helden sowie die Gargylengruppe spielen, um zu betonen, dass die Verteidigung der Türme gemeinschaftlich und gleichzeitig erfolgt. Ein würdiges Ende für einen Gargyl wäre es, als einer der ewigen Wächter an einem der Türme zu verbleiben.

DIE SCHWARZEN ARME DES ZEYAT-DIMACH

Um das Feenreich zu vernichten hat Aarbilar bereits vor oder spätestens während der Abwesenheit der Helden den Zeyat-Dimach entweder erneut beschworen oder dahingehend verändert, dass er nun acht schwarze Arme (zwei für jedes der Unelemente Agrimoths) ausbildet, die einzeln und fern voneinander agieren und unter Ausnutzung der Schattenpfade miteinander verbunden sind. Die Verbindung zu den anderen kann genau wie bei der Verfolgung von Schattenpfaden (S. 43) ausfindig gemacht werden. Die Arme sollen über die neun Türme ins Feenreich eindringen. An jedem der Türme wird dies durch verschiedene, magische Nebeneffekte angekündigt. Die Helden können an den Türmen auf diese Entitäten treffen und sie einzeln bezwingen.

Schwarze Arme des Zeyat-Dimach, die Kalten Flammen (Feuer), die zersetzenden Lachen (Erz), die Pestwolken (Luft) und die wuchernen Moraste (Humus), acht eingehörnte Dämonen aus der Domäne Agrimoths

Beschwörung: +16 Beherrschung: +12
Säuretentakel (Erz):
 INI 16+W6 AT 15 PA 14 TP 2W6+2 DK NS
Pestodem (Luft):
 INI 19+W6 AT 18 PA 17 TP 3W6 DK HNS
Tentakel (Humus):
 INI 17+W6 AT 15 PA 12 TP 2W6+4 DK NS
Flammen (Feuer):
 INI 18+W6 AT 19 PA 14 TP 3W6+3 DK HNSP

LeP 50 AuP - WS - MR 15 GS 8
GW 12

RS 4 (Erz) / 1 (Luft), 3 (Humus), 2 (Feuer)

Besondere Eigenschaften (alle): Astralsinn (19), Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte (mittel; stark gegen Ingerimm), Existenz, Formlosigkeit I, Geisterpanzer, Immunität (Merkmale Eigenschaften, Elementar außer Luft, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese, Umwelt), Immunität (profane Waffen, Gifte, Krankheiten), Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Resistenz (Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft, Schaden, Verständigung), Suche nach dem Unbekannten, Verbindung zum Beschwörer, Verwundbarkeit (bestimmte Alchimica)

Erz: Folgeschaden (Säure), Verwundbarkeit (Merkmal Luft und Erz)

Luft: Fliegender Gegner, Folgeschaden (Ersticken, I SP(A) für 2W6 KR), Formlosigkeit II, Gestank, Verwundbarkeit (Merkmal Luft und Erz)

Humus: Gestank, Regeneration I, Verwundbarkeit (Merkmal Humus und Eis)

Feuer: Fliegender Gegner, Folgeschaden (Feuer), Formlosigkeit II, Verwundbarkeit (Merkmal Feuer und Wasser)

DIE ESKALATION IN GARETH

Während die Helden im Feenreich Mandariels waren, hat sich in Gareth die Situation verändert und eventuell drastisch verschärft. Für alle Orte gibt es deshalb jeweils eine Angabe für eine geringe, mittlere und hohe Eskalation. Je nach bisherigen Ereignissen können Sie entscheiden, wie weit die Situation vor Ort bereits eskaliert ist oder dies für jeden Ort mit W20 bestimmen:

Modifikator Situation

+7	wenn Rosthaut und Aarbilar die Kristallkugel haben
+5	wenn Rosthaut und Aarbilar alle Teile der agrimothischen Pforte haben
+3	wenn der Zeyat-Dimach <i>nicht</i> von den Helden besiegt wurde
-3 bis +6	je nach Zeit, die die Helden im Feenreich verbracht haben; beginnend bei -3 je volle 25 <i>Inspirationen</i> +1
-2 bis +4	bei sehr schneller bzw. zu zögerlicher Suche nach Gagol
-1	wenn der Zeyat-Dimach besiegt wurde
-5	wenn Rosthaut und Aarbilar weder die Kristallkugel, noch die Pforte haben
+0	für den großen Wasserturm (als Startort des Finales)
+1	für den <i>ersten</i> aufgesuchten Ort <i>nach</i> dem Großen Wasserturm
+2	für <i>jeden danach</i> aufgesuchten Ort
+1	pro SR vor Ort*

Ergebnis Eskalation

<13	gering
13-17	mittel
18+	hoch
25+	Turm ist gefallen* oder  fällt 1 SR nach Ankunft der Helden, wenn sie es nicht verhindern

*Ist die Heldengruppe vor Ort angekommen, steigt der gewürfelte Wert pro SR um 1. Wird der hiesige Arm des Zeyat-Dimach nicht gestoppt und keine Gagolschwinge platziert, gilt der Turm bei Wert 25 schließlich als gefallen.

GESCHÜTZTE UND GEFALLENE TÜRME

Das wichtigste Element bei der Schlacht um das Feenreich ist die Fähigkeit der Schwarzen Arme des Zeyat-Dimach, Türme anzugreifen und vollends über deren magische Struktur in sie einzudringen. Ist dies geglückt (siehe oben), gelten sie als *gefallen*. Wenn mehr als die Hälfte (also fünf) Türme gefallen sind, genügt dies Aarbilar's Dämon, das Feenreich von innen zu sprengen.

Die Helden haben ihrerseits die Möglichkeit, die Türme permanent zu schützen, indem sie sie mit Gagolschwingen sichern. Mit ihnen schallt der Ruf Gagols und die Wesen vor Ort verstehen bei ihrer Ankunft recht bald intuitiv, um was es geht, erwachen aus ihrer Starre und helfen den Helden. Innerhalb 1 SR können die Gagolschwingen in eine ewige Starre eingehen und sich so auf magische Weise wieder mit dem Feenreich verbinden. Der Turm gilt damit als geschützt. Ein geschützter Turm kann nicht mehr *fallen*. Konnten die Helden also fünf Türme *schützen*, ist Gareth gerettet.

Zu beachten ist, dass die **Drachenscherbe** anfangs bereits *gefallen* ist, während der **Große Wasserturm** recht gute Aussichten hat, als erster Turm *geschützt* zu werden, da die Helden hier aus dem Feenreich zurückkehren.

MEISTERPERSONEN BEI DER SCHLACHT UM DAS FEENREICH

Es ist kaum möglich, dass eine einzelne Heldengruppe alle Schauplätze des Kampfes aufsucht. Sie sollten die Verbündeten deshalb aufteilen. Jede Gruppe kann vorerst einen Schauplatz aufsuchen.

- *Heldengruppe* (–)
- optional spielbare *Gargylengruppe* (– bzw. 14)
- eine *Gargylengruppe um Schattenschwinge* (15)
- eine *Gargylengruppe um Marmorklaue* (16)
- *Desmona und ihr Vertrauter* (24)
- weitere *Bündnispartner* (als Verstärkung für andere Gruppen: +1 bis +5)

Die Ereignisse für die Heldengruppe und gegebenenfalls die Gargylengruppe sollten Sie am Tisch ausspielen. Für alle anderen Meisterpersonen gilt, dass der in Klammern angegebene Wert angibt, bis zu welchem Ergebnis beim Eskalationswurf sie der Lage noch Herr werden. Vergleichen Sie die beiden Werte und lassen Sie die Helden durch beispielsweise Boten oder magische Nachrichten wissen, wie die Lage aussieht und ob ein verbündeter Hilfe benötigt.

ANGRIFF AUF DEN GROßEN Wasserturm (WS-27)

Äquivalent in Mandariels Reich: Gagolsturm

Mehr zum Aufbau des Wasserturms finden Sie auf S. 75. Hier betrat Gagol nach seiner Verbannung Dere und hierhin kehren die Helden nach ihrer Reise ins Feenreich zurück. Es ist der erste Kampfschauplatz des Finales.

GERINGE Eskalation

Der Turm wird von Rosthauts Gargylen ausgespäht (*Sinneschärfe*-Probe zum Entdecken). Sie melden gegebenenfalls die Rückkehr der Helden. Gelingt ihnen dies, weil die Helden sie nicht aufhalten, erhöht Aarbilar den Druck und die Eskalationspunkte steigen bei den anderen Türmen je um 3. Unter den Spähern könnte *Kiesel* (S. 15) sein und seinen letzten Auftritt haben.

MITTLERE Eskalation

Anfliegende Gargyle sind bereits in Sicht (siehe unten), es bleibt aber noch Zeit für ein vorzeitiges Aufteilen der Gruppe, um beispielsweise zu anderen Türmen zu gelangen. Ein Schwarzer Arm erscheint erst 3W6 KR nach den Gargylen.

HOHE Eskalation

Die Helden kehren zurück und geraten direkt in den Hinterhalt von etwa acht Gargylen Rosthauts (S. 136 f.; Altersstufe 1-8). Darunter ist auch *Schmetterfels* (S. 14), der dafür sorgen soll, dass Marmorklaue und die Helden fallen. Bevor die Helden zu weiteren Türmen durchbrechen können, müssen sie erst dessen Angriff zurückschlagen oder ihm anderweitig entkommen. Zudem erscheint ein Feuer-Arm des Zeyat-Dimach (S. 126).

WIDER DIE FÄULE AM TEMPEL DER EINGEBRACHTEN ERNTE (RK-16)

Äquivalent in Mandariels Reich: Bollwerk der Wildschweinemenschen

Am Wirselsbach liegt dieser größte Perainetempel Rosskuppels. Das Fachwerkhaus, das mit Szenen aus Ackerbau und Heilkunst verziert ist, ist umgeben von einem Garten mit Heilkräutern und Apfelbäumen. Es ist *zweifach perainegeweiht*. In den steinernen Eckturm bringen sich die Bewohner der Nachbarschaft bei Überfällen in Sicherheit. Auch er ist geweiht, weshalb Aarbilar vor dem Problem steht, dass der Schwarze Arm des Zeyat-Dimach hier nicht ohne weiteres hinein kann. Er plant deshalb, den Turm zu entweihen.

GERINGE ESKALATION

Einige Gargyle spähen den Tempel aus und Aarbilar hat sich unter das Volk gemischt. Er sucht nach Wegen, selbst unauffällig in den Tempel zu gelangen und diesen oder zumindest den Eckturm zu entweihen, so dass der Schwarze Arm hier auch eindringen kann.

MITTLERE ESKALATION

Aarbilar's Plan ist gefasst und angreifende Gargyle beginnen dafür zu sorgen, dass die Bevölkerung in den Turm getrieben wird. Ein *Humus-Arm des Zeyat-Dimach* (S. 126) erscheint.

HOHE ESKALATION



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem ländlichen Rosskuppel nähert, hört ihr schon von weitem Aufruhr und Geschrei, das vom Tempel der Peraine her dringt. Dann seht ihr mehrere geflügelte Gestalten über dem Turm des Tempels fliegen und sich auf die Menschen herabstürzen. An der Wand des Turmes windet sich eine seltsame stinkende Masse in zuckenden Bewegungen und scheint Fühler in den Turm strecken zu wollen, weicht jedoch immer wieder zurück.

Eine Evakuierung ist gerade im Gange: *Drei Gargyle Rosthauts* (S. 136 f.; Altersstufe 1-4) fliegen über die Köpfe der Bürger, welche Schutz im Turm suchen. *Selinde Segensreich* (*1008 BF, fürsorglich, *kompetente Perainegeweihte*) und andere Geweihte sind dabei, die Flüchtigen in die vermeintliche Sicherheit des Turms zu geleiten. Am Turm ist die schwarz-grüne, ölige Gestalt eines Armes des Zeyat-Dimach zu sehen, kann aber offenbar nicht eindringen. Mehrfach schießt die Wolke auf das Gebäude zu, weicht dann aber zischend zurück.

Selindes Gatte, der junge Hüter der Saat *Perainfried Segensreich* (*1010 BF, jugendlich, praktisch veranlagt, *meisterlicher Perainegeweihter*) ist im Inneren des trutzigen Turms und kümmert sich um Verwundete. Teilweise haben diese Verletzungen vom Zeyat-Dimach, was für Perainfried von großem Interesse ist: Er erforscht dämonische Seuchen und nimmt sie allzu gern selbst in Augenschein. So merkt er nicht, dass sich unter den vielen Verletzten auch Aarbilar in den Turm geschlichen hat. Dieser ist kurz davor, den Turm des Tempels zu schänden: Er will Perainfried und weitere Geweihte hinterhältig töten und mit diesem Mord den Tempel entweihen. Bei 25 Punkten (siehe Die Eskalation in Gareth S. 126) wird dies geschehen und der Dämon dringt ein, falls die Helden nicht handeln. Einen Hinweis darauf, dass Aarbilar im Inneren ist, könnte *Falowulf* (S. 63) oder ein anderer Kontakt sein, der - von einem Gargyl tödlich verwundet - etwas wie „Aarbilar... drinnen“ stammelt und auf den Turm deutet.

Aarbilar's Tod?

Aarbilar kann zwar eventuell noch nicht getötet werden, denn sein Simulakrum ist in der Drachenscherbe (S. 132), aber der Mord kann verhindert werden. Es bietet sich besonders an, dass die Gargylengruppe parallel in der Drachenscherbe das Simulakrum vernichtet und Aarbilar damit geschwächt wird und getötet werden kann.

DIE RÜCKKEHR ZUM FEENFOR (VV-01)

Äquivalent in Mandariels Reich: Philosophenturm

Dort, wo die Helden das Feenreich betreten haben, befindet sich ebenfalls ein Wachturm der Gagolschwingen. Mehr zum Schauplatz finden Sie auf ab S. 100.

GERINGE ESKALATION

Die zahlreichen Insassen und teilweise auch die Geweihten spüren eine Unruhe. Die Pfleger und Schläger sind beschäftigt, die Patienten ruhig zu halten. Einige Patienten packen in Ruhe ihre Koffer, um abzureisen, andere toben und sprechen wirre Prophezeiungen aus, aber die Lage bleibt weitgehend unter Kontrolle.

MITTLERE ESKALATION

Die Kontrolle geht verloren. Die Insassen verteilen sich über das Areal, schreien, toben, zerstören Dinge und lehnen sich offen gegen die Wärter auf.

HOHE ESKALATION

Ein Humus-Arm des Zeyat-Dimach (S. 126) erscheint. Die Patienten haben sich in einen Rausch aus Gewalt gesteigert, greifen jeden an und zerfleischen sich in Kannibalismus.

Wahnsinniger Knüppel:

INI 10+1W6	DK N	AT 13	PA 10	TP 1W6+1
LeP 25	AuP 29	WS 6	MR 2	GS 8 RS 0

DER STURM AM TAUBENTURM IM KONTOR STORREBRANDT (SV-31)

Äquivalent in Mandariels Reich: Fliegender Turm der Vogel-menschen

Mitten im geschäftigen „Storrebrandtviertel“ zwischen *Aventurischem Boten* (SV-30), *Nordlandbank* (SV-11) und *Kaiserlicher Münze* (SV-33) steht das Kontor der Handelsmagnatenfamilie. Fünf Wächter (drei *durchschnittlich*, zwei *meisterlich*) beaufsichtigen es. Im Hof werden Wagen be- und entladen, Botenreiter treffen ein und Schreiber prüfen Waren. Die Fassade des dreigeschossigen Hauses ist flaggen-behangen und voll von Verzierungen im Rohalschen Stil. Aus einem der Dächer ragt der Taubenturm aus dem Vogel-dreck empor. Die Brieftauben stammen aus den weit ver-teilten Kontoren des Handelshauses und bilden zusammen einen der größten Taubenschläge Aventuriens.

GERINGE ESKALATION

Ein beunruhigender, stinkender Wind wie man ihn sonst nur von der Piratenküste her kennt, weht in Böen rund um das Anwesen. Wenige Gargyle, beispielsweise das Trio der taubenartigen Joll, Gurr und Mack (S. 16), die nun ihren letzten Auftritt haben, beobachten das Anwesen. Belegschaft und Tiere sind unruhig: Pferde bäumen sich auf, Tauben gurren und flattern in ihren Käfigen, Kopfschmerz und Trägheit befällt die Wächter.

MITTLERE ESKALATION

Der Wind nimmt an Stärke drastisch zu und die Belegschaft bereitet das Haus auf einen Sturm vor. Man rätselt und munkelt, weshalb scheinbar nur das Storrebrandt-Anwesen betroffen ist. Die Gargyle treten offener zutage und machen sich einen Spaß daraus, Bedienstete mit Steinen zu bewerfen. Eine Windhose bildet sich über dem Turm und wehrt Per-sonen gezielt ab, die sich dem Turm nähern wollen (wie AE-OLITUS mit 10 ZfP*). Tiere werden unruhig und aggressiv.

HOHE ESKALATION

Der Wind ist zu einem lokalen Sturm geworden. Trüm-mer wehen umher und verursachen bis zu 2W6+2 TP (nur *Ausweichen* oder *Schildparade*). Es ist ersichtlich, dass das wirbelnde Herz des Orkans über dem Taubenturm liegt. Inmitten davon greift ein Luft-Arm des Zeyat-Dimach (S. 126) den Turm an. Mit einem Bersten krachen die Tau-benkäfige und durch den dämonischen Einfluss besessen fal-len hunderte Tiere über die Menschen auf dem Anwesen her. Wer kann, flüchtet sich hinter die Türen. Die Helden müs-sen zum Turm, der entweder fliegend (wegen des Windes *Fliegen*-Probe +8), kletternd (*Klettern*-Probe +8) oder innen über Treppen zu erreichen ist, wozu die Helden die Beleg-schaft dazu bringen müssen, eingelassen zu werden. Oben in der Turmkammer sind der größte Teil der Tauben sowie der Dämon zu finden.

Taube

Biss:

INI 9+2W6	AT 4	PA 0	TP 1W6-3	DK H
LeP 3	AuP 25	WS 3	MR 0	GS 8
RS 0	GW 1			

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Fliegender Gegner (AT+2 / PA+4), Raserei (3)

DAS FEGEFEVER AM YERODIN- TURM IN DER STADT DES LICHTS (VV-08)

Äquivalent in Mandariels Reich: Turm der Bankette

Beim Absturz der fliegenden Festung wurde dieser südöstli-che Außenturm der Stadt des Lichts zerstört. Er war benannt nach einem Lichtboten der Rohalszeit, der sich nach einjäh-riger Amtszeit von dessen Zinnen stürzte.

GERINGE ESKALATION

Dort, wo der Yerodin-Turm stand, erscheinen feurige Gly-phen im Boden. Wegen des Lichts strömen zunächst Pilger dorthin. Es ist unklar, ob es sich womöglich um ein Praios-wunder handelt, aber immer mehr Menschen sind neugie-rig. Die Sonnenlegion kümmert sich um eine Kontrolle der Menge.

MITTLERE ESKALATION

Aus den Glyphen wachsen immer mehr seltsamerweise kalte Flammen an, die den Bereich kaum mehr begehbar machen. Nachdem sich mehrere Pilger und Sonnenlegionäre verletzt haben, wird allen Anwesenden klar, dass es sich nicht um ein Wunder handelt, sondern um dämonisches Wirken. Die Pilger ziehen sich zurück und die Legionäre sperren den Bereich ab. Es handelt sich um den Feuer-Arm des Zeyat-Dimach, der hier langsam erscheint. Um in den auch nach oben hin geschlossenen Feuerturm zu gelangen (nötig, um

Gagolschwingen zu platzieren), ist eine MU-Probe +5 nötig und man erleidet 2W6+3 SP und einen *Folgeschaden* (Feuer) für 2W6 KR.

HOHE ESKALATION

Ein Feuer-Arm des Zeyat-Dimach (S. 126) hüllt die Stelle, an der der Turm stand, in ein riesiges, kaltes Fegefeuer. Ein Eindringen ist ohne Besiegen des Dämons im Kampf nicht mehr möglich.

 *Sonnenlegionäre* (S. 91) und Praiosgeweihte helfen bei der Bekämpfung des Dämons.

DAS HORN AUF DEM EINHORNPLATZ (TH-18)

Äquivalent in Mandariels Reich: Einhornurm

Im Zentrum dieses Platzes steht das Horn, ein 24 Schritt hoher Obelisk aus der Rohlszeit. Er ist dem aufstrebenden menschlichen Geist gewidmet.

GERINGE ESKALATION

Der Platz leert sich langsam, da sich seltsame Luftwirbel und ein unnatürliches Verhalten der Schatten bilden, allerdings noch sehr subtil und eher beunruhigend, als offen. Einzelne Gargylenspäher sind möglich, beobachten aber nur die Lage.

MITTLERE ESKALATION

Aus dem Schatten des Obeliskens treten die per ECLIPTIFACTUS erschaffenen Schattenkrieger (S. 49) des Aarbilar. Er hat sie hier postiert, um den Obelisk zu schützen.

Überraschenderweise breiten sie diesmal Flügel aus und gelten als *fliegende Gegner* mit *Flugangriff* und *Sturzflug*-Manöver. Das langsame Auftauchen eines Luft-Arms des Zeyat-Dimach kündigt sich durch spontane Luftlöcher an, die wie AEROFUGO mit 20-50 Raumschritt wirken.

HOHE ESKALATION

Winde und AEROFUGO-Effekte nehmen zu und der Obelisk droht zu kippen. Man kann ihn durch Seile und Ketten zu festigen versuchen: bei geeignetem Material und passenden *Handwerks*-Proben kann man ihn je 7 TaP* für eine SR sichern und damit den Fall des Turms verzögern. Ein Luft-Arm des Zeyat-Dimach (S. 126) erscheint und weht schließlich bei Eskalationsstufe 25 so stark, dass der Obelisk zeitgleich mit dem Fallen des Turms kippt.



DIE TÜRME IN DER BRACHE

Die folgenden drei Türme befinden sich in der Dämonenbrache:

- Die *Finger* (DB-02)
- Der *Chimärenturm des Phygios* (DB-03)
- Die *Drachenscherbe* (DB-02)

DIE VERLORENEN TÜRME

Die folgenden Türme liegen in der Dämonenbrache. Sie bilden das Gegenstück zu den drei verlorenen Türmen in Mandariels Feenreich, über die die Dämonen des Fran Horas damals dorthin eindrangten.

Um sie zu erreichen, müssen die Helden sie in der Dämonenbrache ausfindig machen. Alles andere als eine Annäherung im Flug (beispielsweise mithilfe von Gargylen) ist außer bei den *Fingern*, die am Ostrand der Brache liegen, eine Angelegenheit von mehreren Reisetagen und zahllosen Gefahren unterwegs. Wenn Ihre Helden sich dennoch zu Fuß in die Brache wagen, greifen Sie zur Erkundung auf die Informationen zur Dämonenbrache unter **Dächer 191 ff.** zu.

Ansonsten gilt:

- Astrale Regeneration ist um 3 erhöht.

- Sprüche mit Merkmal *Dämonisch* sind um 1 erleichtert, Dämonenbeherrschungen um 1 erschwert.
- Sprüche mit Merkmal *Elementar* sind um 5 erschwert.
- erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit für Zauber und Rituale (19 gilt bereits wie 20).
- Götterwirken ist um 14 Punkte erschwert.

DIE FINGER (DB-06)

Äquivalent in Mandariels Reich: Schlafender Gigant

Am Ostrand der Dämonenbrache liegen vier wie Finger einer riesigen Hand aufragende Felszacken. Einer ist mit gemeißelten Klettermulden versehen, über die man einen in einer Felsnische gelegenen Ausguck erreicht.

GERINGE ESKALATION

Drei Gargylspäher, darunter *Kiesel* (S. 15), falls er nicht schon am Wasserturm besiegt wurde, sind hier zur Wacht am Fels. Sie verbergen sich in Felsnischen und greifen aus dem Hinterhalt an.

MITTLERE ESKALATION

Der Erz-Arm des Zeyat-Dimach beginnt zu erscheinen. Die Finger verformen sich durch dämonisches Wirken und werden vom Dämon als Hieb Waffen mit AT 13 und 4W6+4 TP eingesetzt.

HOHE ESKALATION

Ein Erz-Arm des Zeyat-Dimach (S. 126) beginnt, die Finger so zu verformen, dass sie Ziele greifen und wie in einer Hand einschließen. Die Helden können nur durch Zerbersten des Felsens (StP 90, Härte 12, Struktur 15) oder Besiegen des Dämons noch eindringen (oder entkommen) und Gagol-schwingen platzieren.

Der Dämon setzt die Finger zum Zerquetschen ein, wodurch je 10 KR im Fels W3 SP entstehen.

DER SCHWARZE CHIMÄRENTURM DES PHYGIUS (DB-03)

Äquivalent in Mandariels Reich: Höhle der Gesplitterten

Der aus den Dunklen Zeiten, aus dem Magierreich von Ash'Grabaal, stammende Turm ist einer der 'Schwarzen Türme', finstere Rundtürme mit Gargylenarchitektur. Er dient dem Chimärenmeister *Phygius II* (*990 BF, grauer Bart, Zwicker, hinkt, tierlieb, weltfremd, *brillanter Chimärologe*) als Wohnstatt. Dessen Rivalin *Alana Borodano* (*990 BF, graumelierte schwarze Haare, kontaktfreudig und etwas trübsinnig geworden, *brillante Nekromantin*) stammt aus Yol-Ghurmak und konnte sich aus einem Wrackteil der Fliegenden Festung durch die Dämonenbrache bis zur

Wasserburg Heldenau (DB-10) durchschlagen. Aarbilar hat sie ausfindig gemacht und sie mit dem Versprechen, für sie einen sicheren Ausweg aus der Dämonenbrache zu finden, gegen Phygius Turm gehetzt, um ihm diesen zu erobern und sicherzugehen, dass Phygius seinen Arm des Zeyat-Dimach nicht vernichtet. Mit Untoten als Leibgarde marschiert sie nun gegen den ohnehin verhassten Rivalen.

GERINGE ESKALATION

Alana ist noch nicht vor Ort. Die Helden können mit Phygius agieren und womöglich eine Verteidigung planen. Der Chimärologe hasst Glücksritter allerdings, da diese „ständig das Werk großartiger Forscher zerstören“. Er ist verschroben, aber misstrauisch und durch seine Chimären durchaus wehrhaft. Seit ein Untoter Alanas eine seiner Chimären getötet hat, führt er aber ohnehin einen Kleinkrieg gegen die Nekromantin, und ihm gefällt die Aussicht, sie ein für alle Mal vernichten zu können.

MITTLERE ESKALATION

Der Kampf zwischen Alana Borodano und Phygius tobt bereits. Chimären prallen auf Untote und es sieht so aus, als gewinne Alana die Oberhand; passen Sie die Anzahl der Wesen an die Stärke Ihrer Gruppe an.

Das Auftauchen der Helden kann zu einem zeitweisen Bündnis der beiden Schwarzmagier führen. Sie schicken ihre Streitmächte gegen die Helden.

Alanas knochige Streitmacht

Sie hat Zugriff auf Zauber wie HORRIPHOBUS, PANDAEMONIUM (in besonders untoter Ausformung mit Knochenhänden aus dem Sumpf), HÖLLENPEIN, TLA-LUCS ODEM, BLITZ und IRIBAARS HAND. Sie führt vor allem Skelettkrieger mit sich:

Skelettkrieger

Beschwörung: +6 **Beherrschung:** +5

Schwert + verstärkter Schild:

INI 8+1W6 AT 12 PA 17 TP 1W6+4 DK N

Zweihänder:

INI 9+1W6 AT 14 PA 8 TP 2W6+4 DK NS

LeP 30 AuP - WS 8 MR 6 GS 6

RS 5 GW 8

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fecht Waffen, Dolche, Speere, Pfeile, Bolzen), Nebel

Besondere Kampffregeln und -manöver: Schildkampf II, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Gegenhalten

Phygius' wilde Horde

Phygius greift auf Zauber wie SALANDER und SERPENTIALIS zurück. Zudem verfügt er unter anderem über folgende Chimären:

Basilaminenkröte (Basilaminenspringkraut-Schnappschildkröten-Chimäre)

Eine völlig verhornte, fast statische Schildkröte. Aus Löchern in ihrem Panzer verschießt sie beißend saure Sporenbündel.

Biss:

INI 6+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+3 DK H

Basilaminengeschoß:

INI 6+1W6 FK 17 TP 1W6+4*

RW 10 Schritt

LeP 32 AuP 30 WS 7 MR 8 GS 2

RS 6 GW 9

*) Je 10 TP insgesamt senken die RS einer Rüstung um 1

Schilflaurer (Säbelzahn-Wolf-Schilf-Chimäre)

Schilffarbenes Fell, dessen Halme scharf wie Messergras sind (1W6+1 TP bei Berührung), grün schimmernde Augen, große Fangzähne und scharfe Krallen.

Biss:

INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 2W6+2 DK H

Pranke:

INI 10+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+5 DK H

LeP 38 AuP 45 WS 7 MR 9 RS 3

GS 13 GW 10

Besondere Kampfregeln: Anspringen/Verbeißen (10), Niederwerfen (2, Prankenhieb)

Giftwiesel (Krötenschemel-Wiesel-Chimäre)

Ein Rudel (2W6+2 Tiere) kleiner, grünlicher Wiesel mit eitrigen Verwachsungen und vor Gift triefenden Zähnen.

Biss:

INI 11+1W6 AT 12 PA – TP 1W6+1* DK H

LeP 10 AuP 45 WS 5 MR 2 RS 2

GS 10 GW 7

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+5)

*) Bei SP Gift (pflanzlich, Stufe 2): Sofort; 1W6 SP, KK, IN je –1 für 6 KR, Erbrechen. Gelingt die KO-Probe, wird dem Opfer lediglich schlecht (KK, IN je –1 für 3 KR).

HOHE ESKALATION

Alana hat Phygus (zumindest nahezu) bezwungen. Sie hält und verteidigt den Turm und hat Unterstützung durch einen *Gargyl* (S. 136 f.; Altersstufe 5), ihre Untoten und womöglich sogar eine Chimäre des Phygus unter ihrer Kontrolle. Sie wartet auf einen *Erz-Arm des Zeyat-Dimach* (S. 126), der nach 3W6 KR erscheinen wird.

DAS SIMULAKRUM IN DER DRACHENSCHERBE (DB-02)

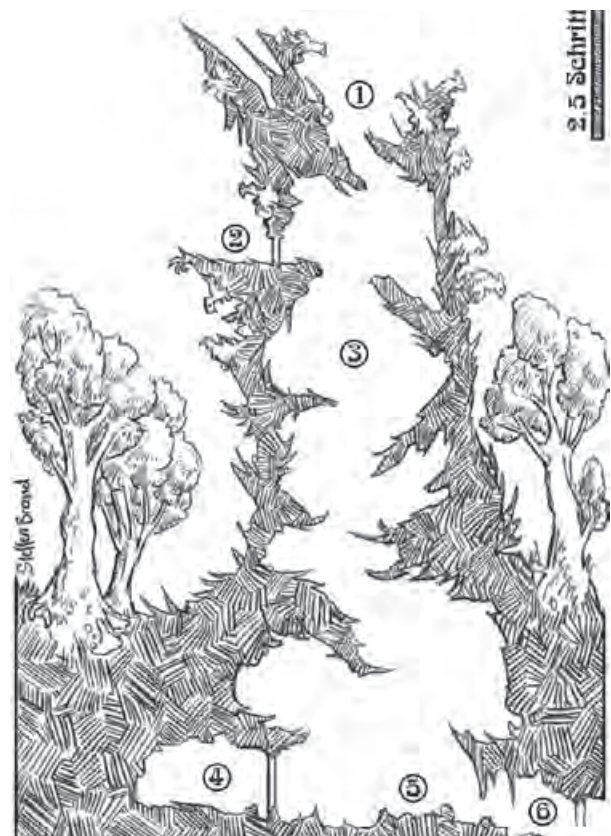
Äquivalent in Mandariels Reich: Baum des Jammerwoggel
Als die Fliegende Festung über Gareth vom Himmel stürzte, bohrte sich dieses Bruchstück südwestlich des Gesplitterten Berges in den Boden und zermalmte einen Teil des Waldes, während der Rest kränklich vor sich hin darbt. Es ragt ölig

schimmernd aus dem Boden und seine dunklen Öffnungen wirken wie gierige Mäuler. Die Sankt Parinorer, die es von weitem sehen, nennen es Drachenscherbe.
Die Drachenscherbe gilt bereits als *gefallen*.

ANNÄHERUNG AN DIE DRACHENSCHERBE

Unabhängig von der Eskalation erwartet die Helden hier am Hauptquartier Rosthauts eine gefährliche Endschlacht. Zunächst müssen Sie sich ihr aber nähern. Neben den Gefahren der Dämonenbrache gilt dabei:

- Das Gebiet ist *dämonisch verseucht*.
- Beschwörungen von Dämonen aus Agrimoths Domäne sind um 5 Punkte erleichtert.
- Auf dem Bruchstück sitzen hässliche geflügelte Statuen, deren Fratzen selbst die Mutigen in die Flucht schlagen (*Schreckgestalt I*).
- Drei davon sind Wachen Rosthauts (S. 136 f.; Altersstufe 4-10), die ihn drinnen zu alarmieren versuchen und sich den Eindringlingen entgegenstellen.
- Zwar gibt es zahlreiche Öffnungen am Fels, jedoch führen die meisten nur wenige Schritt weit ins Innere oder sind zu klein zum Eindringen (in Tiergestalt oder durch passende Zauber können Sie eventuell einen Zugang gewähren).
- Der einzige Zugang liegt in rund sechs Schritt Höhe. Wenn nicht fliegend, so ist es nur über das scharfkantige, dunkel glänzende Metall zu erklettern (*Klettern*-Probe +8, sonst 1W6+3 SP oder ab 5 Punkte misslungen Sturz in 5 Schritt Tiefe mit 5W6-5 SP Sturzschaden).
- Zudem gibt es ganz oben einen Wurfshacht, über den Gargyle oft ihre Beute oder Opfer ins Innere werfen.



DER TIEFE SCHACHT

Das Innere ist größtenteils hohl und hat sich einige Schritt tief in den Boden der Brache gegraben. Lediglich einige Zwischensplateaus sind von oben zu sehen. Folgende Gefahren lauern:

● Trotz der Plateaus ist der Abstieg mühsam (*Klettern* +10; Fliegen ist in der Enge im Innern nur möglich, wenn man selbst fliegt und nicht getragen wird. Der Sturzschaden beträgt Fallschaden 1W6+1 SP je Schritt Höhe aufgrund der Scherben am Boden.

● Die Drachenscherbe ist stockfinster. Der Agrimothische Einfluss löscht elementares, Fackel- und Lampenfeuer immer wieder einmal, magisches Licht wird lediglich gedimmt.

● Sie können nach Belieben bis zu 4 weitere Gargyle platzieren (S. 136 f.; Altersstufe 1-8), die aus dem Hinterhalt aus Alkoven in den Wänden angreifen.

● Falls er nicht schon vernichtet wurde, lauert hier der Felswandler *Finsterkralle* (S. 15 f.), der seinen letzten Auftritt haben sollte. Beachten Sie, dass die Dämpfung des Lichtes und die Finsternis in der Drachenscherbe für ihn arbeiten; gestalten Sie eine spannende Szene, bei der er sich auf die Helden wirft, die verzweifelt versuchen, Licht zu machen.

● Am Grund haben die Gargyle Relikte aus der fliegenden Festung aufgetürmt, um die erzdämonische Präsenz stärker zu spüren. Er ist von spitzen, blutbespritzten Splintern übersät.

● Wieder hinaufzuklettern ist sehr schwer (*Klettern*-Probe +15), aber Aarbilar hat Wurzelgänge zu Randgebieten des Gesplitterten Berges erschaffen, über die die Helden den Turm verlassen können.

AM GRUND DER DRACHENSCHERBE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eine finstere Gestalt schlurft durch die Dunkelheit vor euch. Zischend schält sich ihr an Rost gemahndes Äußeres aus dem Schatten in den Schein eurer Fackeln. „Endlich lerne ich euch kennen“, sagt eine vor Hinterlist triefende Stimme, „aber hier endet euer Weg!“. Blitzschnell wirft sich die Gestalt auf euch zu.

Unten am Grund wartet Rosthaut (S. 13 f.) in einer Höhle. Wenn die Helden es soweit geschafft haben, versucht er sie zu verwunden, so dass sein mineralisches Gift sie tötet. Dann flieht er, wenn er zu unterliegen droht, durch einen Wurzelgang, der sich hinter ihm schließt, oder fliegend nach oben aus der Drachenscherbe hinaus. Drei mächtige Gargyleibwächter (Werte siehe S. 136 f.; Altersstufe 8-12) unterstützen ihn im Kampf.



Hölleneisen-Golem

Rosthaut hat Unterstützung durch einen Golem aus der Fliegenden Festung. Eine etwa drei Schritt hohe, vierarmige Statue aus Zinn und Hölleneisen, deren Augen rot leuchten und in deren Innerem eine heiße Glut herrscht.

Faust:

INI 6+W6 AT 12 PA 10 TP 3W6+6 DK NS

Glut:

INI 6+W6 FK 18 TP 2W6+2 DK 6

Schritt

LeP 180 AuP 400 WS – MR 20 GS 6

GW 15

RS 7

Besondere Kampfregeln: 4 Aktionen pro KR, Niederwerfen (5), großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Feuer, Stich und das Merkmal Form und Elementar (Erz), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Ingerimm

Konfliktverhalten: Kämpft bis zum Ende



Zwischen den Scherben liegt der erstarrte, von Gargylen entführte Magier *Steinrich von Eichhafen* (■, *997 BF, militärischer Kurzhaarschnitt in Verbindung mit Rauschebart, erdfarbenes Magiergewand, tapfer, behält stets einen kühlen Kopf, Abgänger des Kampfseminars Andergast, kompetenter *Kampfmagier* mit Zaubern wie BLITZ, IGNIFAXIUS, PARALYSIS und PLUMBUMBARUM), der sich beim Absturz selbst paralyisierte und verhängnisvoll patzte. Womöglich wird er durch den tobenden Kampf mit magischen Mitteln von seinem Zauber erlöst und kann helfen.

ROSTHAUTS ENDE?

Mit Rosthaut, der gerade erst in der Gareth-Box eingeführt wurde, haben wir für die Zukunft noch weitere Pläne. Er sollte deshalb entkommen. Es ist durchaus denkbar, dass er scheinbar tödlich verwundet wird (und gerade noch durch einen Wurzelgang entkommt), unter Trümmern begraben wird (und sich nach Verlassen der Helden doch noch seine Hand aus den Trümmern empor reckt) oder beim entscheidenden Treffer versteinert (aber irgendwann aus dieser Starre wieder geweckt wird). Lassen Sie die Helden also im Unsicheren, ob Rosthaut tot ist.

FUNDE AM GRUNDE

● das Simulakrum von Aarbilar, das Rosthaut bei seiner Flucht auf jeden Fall zurücklässt. Es handelt sich um eine abgerissene, schmutzige Puppe mit Ähnlichkeit zum Schwarzmagier. Sobald sie vernichtet ist, wird Aarbilar empfindlich geschwächt (Verlust aller AsP, LeP auf 10, Eigenschaften je um 10 Punkte gesenkt). Das Brechen einzelner Glieder macht diese einsatzunfähig.

● alle Artefakteile der Pforte, die im Besitz Rosthauts sind, sowie gegebenenfalls die Kristallkugel

● mehrere versteinerte und skelettierte Leichen entführter Menschen

● Goldstücke, Edelsteine und Schmuck im Wert von 200+5W20 D

● Bruchstücke aus Hölleneisen (**WdA 186**)

● ein Dolch aus Arcanoferrit (**WdA 186**), der bei Personenverwandlungen mitgeführt werden kann

● 5W6 Trümmerstücke der Fliegenden Festung, teils stark, teils schwach dämonisch verseucht

- eine auf dünn gewalztem, grünlichem Metall geschriebene Ausgabe von Borbarads Testament in schlechtem Zustand
- ein magischer Ring mit drei Ladungen SCHWARZER SCHRECKEN
- ein violett glänzendes, dämonisch beseeltes Schwert aus Wolfsstahl (gebundener Agribaal, LO 13, WM +1/+1, TP 1W6+6, Nebenwirkungen: Pechmagnet, Unzerstörbarkeit, taucht immer wieder auf, wenn man versucht, es loszuwerden)
- weitere Funde nach Ihrer Wahl, oft agrimothisch ver-seucht



AUSKLANG

Wenn die Türme durch Gagolschwingen besetzt wurden, können diese das Reich wieder eigenständig verteidigen. Die Gefahr ist gebannt und das Feenreich weitaus widerstandsfähiger als zuvor. Dennoch verbleiben einige offene Fragen:

WAS NUN MIT DER KRISTALLKUGEL?

Die Kristallkugel ist trotz allem weiterhin gefährlich. Sie gibt ein Druckmittel her, mit dem man wortwörtlich Gareth in seine Finger bekommt. Desmona will sie bewahren, doch auch ihr ist die Gefahr bewusst. Die Suche nach einer Zerstörungsmöglichkeit, die Gareth verschont, akzeptiert Desmona nicht, denn Mandariels Reich würde damit vernichtet werden. Vielmehr schlägt sie vor, das zeitweilige Bündnis zwischen ihr, Marmorklaue und den Helden, nun auch in Friedenszeiten zu festigen und zu einem ‚Orden der Hüter‘ auszubauen. Das Verbergen der Kugel ging lange Zeit gut, nun muss sie aber vor allem geschützt werden, wozu eine einzelne Person nicht geeignet ist. Marmorklaue liegt so viel daran wie ihr selbst, die Kugel zu schützen, so dass dieses Vorhaben in der nächsten Zeit in die Tat umgesetzt wird. Die Helden als Helfer der ersten Stunden könnten hohe Ränge in der nun entstehenden Organisation einnehmen, die Ansätze für zahlreiche weitere Abenteuer bietet.

BRÖCKELN DIE EDIKTE MANDARIELS?

Ob schon während der Schlacht um das Feenreich oder erst danach, die Helden haben Desmona sicherlich die Liebesbotschaft Mandariels überbracht. Desmona war tief gerührt; der Schmerz, ihn nie wieder sehen zu können, wiegt aber umso schwerer. Bald darauf kommt es zu folgender Szene:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Fenstersims ist ein Luftzug zu spüren, dann seht ihr einen geflügelten Boten, ganz offenbar eine Gagolschwinge mit einem weißen Eulenkopf.

Mit weicher Stimme wendet sie sich an Desmona: „König Mandariel weiß nun, dass die Ewigjunge die Edikte des Königs zu überwinden vermag. So sei es

hiermit verkündet, dass das Edikt zur Wahrung seines Reiches vor den launenhaften Sterblichen geändert wird. Ein jeder Sterbliche, dessen natürliche Lebensspanne die eines Menschen um ein Vielfaches übersteigt, darf das Reich Mandariels auch mehr als nur einmal betreten. Dazu gehören neben den alt ehrwürdigen Völkern der Elfen und Zwerge auch...“, und der Bote zwinkert Desmona zu, „eigeborene Sattuarienstöchter“.

Offenbar lädt Mandariel die nun freudestrahlende Desmona in sein Reich ein.

Sobald sie die Kugel in sicheren Händen Marmorklaues oder der Helden weiß und nach kurzem Aufenthalt im Noionitenkloster (jemand liefert offenbar ein verwirrtes Straßenmädchen dort ab; vielleicht ja Ihre Helden?), stattet Desmona Mandariel nach Jahrhunderten wieder einen Besuch ab. Was sie sich zu erzählen haben, überlassen wir den so lange voneinander getrennten Liebenden.

WIE GEHT ES WEITER MIT MARMORKLAUE UND DEN GARGYLEN GARETHS?

Für die Garether Bürger gab es in den letzten Tagen und Wochen zu viele Gargylsichtungen, um sie zu ignorieren. Edo Tulop baut voll Hass auf diese Wesen eine Organisation auf, die sich der Jagd auf Gargyle verschrieben hat und die durchaus Zulauf findet. Bald verbreiten sich Waffen und Taktiken gegen Gargyle und es finden nächtliche Hatzen dieser Bürgerinitiative sowie Statuenvernichtungen statt, denen mehrfach willkürlich wundervolle Kunstwerke zum Opfer fallen. Marmorklaue versucht deshalb umso mehr, seine Organisation den Menschen gegenüber akzeptabler zu gestalten. Er hält seine Kinder dazu an, Sikaryanopfer und Angriffe zu vermeiden, ja sogar hier und da in den nächtlichen Gassen Gareths Verbrechen zu verhindern. Langsam erarbeitet er sich damit in nächster Zeit eine höhere Akzeptanz.

WAS GESCHIEHT MIT ROSTHAUT?

Rosthauts Bande ist stark geschwächt und er selbst womöglich totgeglaubt oder tief in den Gesplitterten Berg geflohen. Wer weiß, welchen Plan er dort als nächstes fasst? Sicher ist, dass sein Hass auf Gareth und die Menschen nur noch weiter gewachsen ist.

LIEGT GARETH IN TRÜMMERN?

Die Anweisungen für den finalen Kampf lassen durchaus zu, dass die Helden scheitern. Im offiziellen Aventurien werden sie es nicht und die Lage wird gerettet. Wenn Sie es für Ihre Kampagne wünschen, kann Gareth aber auch (erneut) in Schutt und Asche gelegt werden. Dies geschieht, wenn Aarbilar und Rosthaut das Feenreich zersprengen. Ausgehend von allen Nirgendgassen und entlang aller Schattenpfade kommt es zu heftigem Bersten, das Häuser und Straßenzeilen vernichtet, tausende Bewohner Gareths tötet und die Stadt zu einem Trümmerfeld macht. Durch die Splitter des Feen-

reichs in Verbindung mit agrimothischen Mächten kann es zu gefährlichen magischen Phänomenen kommen, die den Schutentrift oder die niederhöllischen Spuren des Zeyat-Dimach im Vergleich dazu als Tsatagsfeier eines Sechsjährigen erscheinen lassen. Über dieses Chaos herrschen anfangs die Gargyle, bald aber herrscht eigentlich nur noch der Stärkere. Solch einer Lage Herr zu werden, ist sicherlich der Stoff einer sehr großen Kampagne.

ABENTEUERPUNKTE

Die finale **Schlacht um das Feenreich** bringt pro Turmszenario je nach Eskalation 25, 50 oder 100 AP ein, dazu insgesamt eine *Spezielle Erfahrung in Kriegskunst*. Das Vernichten des Simulakrums ist 100 AP wert, das vertreiben Rosthauts ebenfalls.

Für das Bestehen des gesamten Abenteuers erhalten die Helden noch einmal abschließende 500 AP.

ANHÄNGE

ANHANG I - ÜBER DIE STEIPERLEP WÄCHTER

GAGOLSCHWINGEN UND GOLEMSCHWINGEN

Zum Volk der *Gargyle* gehören sowohl die aus Mandariels Reich stammenden *Gagolschwingen* als auch die mit dämonischer Magie geschaffenen *Golemschwingen*.

Gagolschwingen haben einen eleganteren Körperbau und eine tierhafte Gestalt und Gesichtszüge, Biestingen nicht unähnlich. In der dritten Sphäre versteinern sie durch Sika-

ryanverlust langsam und müssen sich Lebenskraft zuführen oder in Starre fallen.

Schon Fran-Horas versuchte, die Gagolschwingen gefügig zu machen und Golemschwingen zu züchten, doch erst Borbarad gelang der Durchbruch und die deutlich bessere Beherrschbarkeit und Beeinflussbarkeit, unter anderem durch versteckte Arkanilzeichen mit dem *Wahren Namen* des Wesens. Wird er laut vor ihnen genannt, verfallen sie bis zum nächsten Sonnenuntergang in Tagesstarre. Sie können sich bewusst selbst in Starre versetzen, erleiden aber keinen Sikaryanverlust.

DIE GARGYLE GARETHS

In Gareth sind Gargyle seit langer Zeit Bewohner und Bewacher von Türmen und Mauern. In der Schlacht in den Wolken (1027 BF) haben sie Zulauf aus der Fliegenden Festung erhalten. Sie haben eine Vorliebe für alte Gebäude, insbesondere nahe Nirgendgassen oder entlang von Schattenpfaden, und verspüren einen inneren Drang, sie zu schützen. Oft lassen sie sich dort zur Tagesstarre nieder, ihre aktiven Stunden verbringen sie meist in der Nacht. Sikaryanopfer greifen sie oft aus dem Hinterhalt an, wenn das Lebewesen sie für eine Statue hält. Zwar genügt ihnen die Sikaryanmenge etwa eines Kaninchens für eine Woche, da kulturschaffende Wesen aber mehr Sikaryan aufweisen, halten sich stärkere Gargyle oft an menschliche Beute. Garether Gargyle sind einzeln oder in kleinen Gruppen unterwegs. Mit Marmorklaues Kindern und Rosthauts Bande haben sich sogar Organisationen gebildet.



Fähigkeiten, Sprache und Magie

Viele Garether Gargyle sind nicht schlauer als ein Hund oder Rabe (KL 3-8). Ihre Geisteskräfte nehmen aber mit ihrem Alter zu. Sie können (ab KL 6) einfache Werkzeuge benutzen und besitzen Kletterfähigkeiten. Eine eigene Gargylsprache gibt es nicht, Gesten und Gebärden sind jedoch bekannt, teilweise sogar in Atak. Die Gargyle Gareths, die sprechen können, sprechen vor allem Garethi oder – falls sie lange in Starre lagen - Bosparano. Einige (ab KL 12) können auch Lesen und Schreiben, viele intuitiv Magie wirken: Die meisten Gargyle sind flugfähig, dies jedoch nicht durch ihre Flügel, sondern mittels Magie. Ein BEWEGUNG STÖREN zwingt sie zu Boden. Zauberfähigkeiten sind selten, aber bei Gagolschwingen verbreiteter als bei Golemschwingen, typischerweise mit den Merkmalen *Eigenschaften, Form, Verständigung und Schaden*.

ALTER UND VERSTEINERUNG

Je älter ein Gargyl wird (über 200 Jahre sind nicht selten), desto starrer, langsamer und unbeweglicher wird er. Die steinerne Haut hingegen wird fester, die Muskulatur stärker, und die Lebenserfahrung macht ihn klüger. Nach Ablauf seiner Lebensspanne fällt er dauerhaft in Starre und wird zur Statue. Etwa alle 10 Jahre altert ein Gargyl um eine Alters-

stufe (durch Sikaryanraub auf bis zu 30 Jahre verlängerbar). Gargyle mit Altersstufe 0 sind frisch erwacht, solche mit Altersstufe 14 stehen kurz vor ihrer endgültigen Versteinerung. Eine freiwillige längere Versteinerung ist möglich, wodurch der Gargyl automatisch um eine Alterungsstufe aufsteigt, aber im Zeitraum der Starre nicht weiter altert. Eine Lange Starre dauert bis zu 100 Jahre. Gargyle können Statuen mittels Sikaryan zu neuen Gargylen erwecken. Dies lässt sie um drei Alterungsstufen altern. Unter Garether Gargylen sind mehr als zwei Nachkommen selten, Marmorklaue aber hat beispielsweise schon weitaus mehr Kinder erzeugt. Es ist möglich, auf diesem Weg einen in der Letzten Starre versteinerten Gargyl zu neuem Leben zu erwecken, der dann schemenhafte Erinnerungen an sein früheres Leben hat.

Gargyle in Starre

Als Statue sind Werte von StP 80, Härte 30 und Struktur 6–12 (je nach kompakter Haltung) typisch. Gargyle, die sich in Starre befinden, erleiden keinen Schaden durch Hunger, Ersticken, Krankheit oder Gift. Beschädigungen, die ein Gargyl in Starre erleidet, erscheinen als junge Narben auf seiner Haut. Wird die Statue zerstört, stirbt der Gargyl. Je nachdem, in welcher Starre sich ein Gargyl befindet, vermag er darauf zu reagieren.

Art der Starre	Beschreibung	Erstarren	Erwachen
Tagesstarre	täglicher Schlaf, auch Lauerstellung, der Gargyl döst, kann Geschehnisse in seiner Umgebung wahrnehmen und ignorieren oder auf sie reagieren	willentlich oder durch Erschöpfung, binnen 1 Aktion	binnen 1 Aktion
Lange Starre	freiwilliger jahrzehntelanger Tiefschlaf, der Gargyl ist in tiefe Starre versunken, er nimmt allenfalls Beschädigungen seines Körpers wahr	willentlich, binnen 5 Aktionen	binnen 5 Aktionen
Letzte Starre	Alterstod, der Gargyl besitzt kein Bewusstsein mehr	unfreiwillig	nicht aus eigener Kraft, Wiederbelebung durch andere Gargyle oder sphärische Entladungen möglich

Typische Golemschwingen

MU 8+1W6	KL 2+1W6*	IN 12+1W6*
CH 6+1W6		
FF 4+1W6	GE 12+1W6*	KO 16+1W6
KK 12+1W6*		
Klaunen:		
INI 10+W6	AT 15*	PA 6
		TP 1W6+4* DK N (profan / magisch)
LeP 40**	AuP 100	WS KO/2
GS 20 / 8* (fliegend / laufend)		MR 10
		RS 4* GW 10
Besondere Kampfgregeln: Flugangriff*, Doppelangriff / Niederwerfen (2*), Hinterhalt (3*), Häuserlauf (Durchschnitt 19*), Nachtsicht		

Eigenschaften: Immunität gegen Form und Hellsicht, MR 0 und zehnfache Wirkungsdauer gegen Einfluss und Herrschaft, alle anderen Zauber um MR erschwert

* Der Wert ändert sich je nach Altersstufe des Gargyls. Pro Altersstufe sinken IN, GE, AT, INI, Häuserlauf und GS (letztere bis zu einem Minimum von 1) um je einen Punkt. Gleichfalls steigen KK, RS, TP und Niederwerfen um je einen Punkt. Die KL steigt um einen halben Punkt, Hinterhalt um 3 Punkte. Sobald die GE auf 3 sinkt, ist der Gargyl flugunfähig.

** Sinken die LeP eines Gargyls auf 0, zerfällt er in lauter Steintrümmer.

⚔ TYPISCHE GAGOLSCHWINGE

MU 10+1W6 **KL** 6+1W6* **IN** 14+1W6*
CH 8+1W6
FF 6+1W6 **GE** 12+1W6* **KO** 12+1W6
KK 10+1W6*
Klaunen:
INI 10+W6 **AT** 15 **PA** 6 **TP** 1W6+4* **DK** N
 (profan / magisch)
Handwaffe:
INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** je nach Waffe
DK je nach Waffe
LeP 40 **AuP** 80 **AsP** 15 **WS** KO/2 **MR** 12
GS 20 / 8 (fliegend / laufend) **RS** 3 **GW** 10
Besondere Kampfredeln: Flugangriff, Wuchtschlag, Doppelangriff / Niederwerfen (2), Hinterhalt (3)
Eigenschaften: Immunität gegen Form und Hellsicht, alle anderen Zauber um MR erschwert
Zauber: Gagolschwingen beherrschen häufig intuitiv Zauber mit den Merkmalen Bewegung, Eigenschaften, Form, Schaden und Verständigung



ΑΠΗΛΑΓ II - GARGYLEN-HELDENDOKUMENTE

Im Folgenden finden Sie die Werte von beispielhaften Gargylen aus Marmorklaues Gefolge, auf die Sie im Spiel zugreifen können.



ΓΡΙΦΦΟΝ



Erscheinung:

Belebte Greifenstatue aus reinweißem Marmor; die Augen sind Goldintarsien

Hintergrund: Griffon (Gagolschwinge, *erneut erweckt 1027 BF nach Starre seit etwa 540 v.BF) war eine Statue vom Greifenplatz und wurde Marmorklaues erste Schöpfung. Er wirkt stets würdevoll, bedächtig und ernst. Als enger Vertrauter und treuer Kämpfer Marmorklaues liegt große Verantwortung auf seinen geflügelten Schultern. Er ist ein intuitiver Anführer, auf den die meisten Gargyle hören.

Altersstufe: 4

MU 14

FF 6

Klaugen:

INI 6+1W6

TP 1W6+8 (profan/magisch/geweiht(Praios))

LeP 45

GS 16/4 (fliegend/laufend)

KL 10

GE 12

AT 11

AuP 120

WS 10

RS 8

IN 12

KO 20

PA 6

DK N

MR 12

CH 12

KK 18

Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz, Nachtsicht; Arkano-phobie 7

Talente: Überzeugen 11, Fliegen 10, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Götter/Kulte 6, spricht Garethi und Kirchen-Bosparano

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (6), Hinterhalt (15), Häuserlauf (17)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Binden, Finte, Wuchtschlag

Eigenschaften: Immunität gegen Form und Hellsicht, alle anderen Zauber um MR erschwert, Eherner Befehl 10 (MU/MU/CH; Griffon hat magische Kraft über andere Gargyle. Ein W6 LeP kostender und 1 Aktion dauernder gebrüllter Befehl lässt einen Gargyl von einer Tat ablassen oder ihn instinktiv eine gewünschte Tat wie unter einem IMPERAVI ausführen. Es gilt dabei die verringerte MR gegen Einfluss- und Herrschafts-Magie.)

DAGLAR



Erscheinung: Goldäugig; gleicht einem kleinen Drachen; drei Finger/Zehen pro Hand/Fuß

Hintergrund: Daglar (Gagolschwinge, *erweckt 1030 BF) ist eine wiedererwachte Gagolschwinge, die nach der Erinnerung an ihr früheres Leben sucht. Er ist dabei rastlos und stiehlt – ohne lesen zu können – Bücher, von denen er hofft, aus ihnen könne er etwas zu seinem Schicksal erfahren. Durch

sein unglaubliches Gedächtnis kann er sich Vieles im Detail einprägen.

Altersstufe: 2

MU 12	KL 11	IN 15	CH 10
FF 7	GE 14	KO 18	KK 16

Klauen:

INI 8+1W6	AT 13	PA 6
TP 1W6+6 (profan/magisch)	DK N	

Dampfstoß:

INI 10+1W6	FK 20	RW 7 Schritt
TP 2W6+4 (magisch)	Laden 4	

LeP 42	AuP 100	AsP 18	WS 9
---------------	----------------	---------------	-------------

MR 10	GS 18/6 (fliegend/laufend)	RS 6
--------------	-----------------------------------	-------------

Vor- und Nachteile: Eidetisches Gedächtnis, Nachtsicht; Neugier 7

Talente: Lehren 9, Fliegen 9, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 9, Magiekunde 8, Lesen/Schreiben 2, spricht Garethi und Bosparano

Zauber: Daglar beherrscht intuitiv die Zauber **BRENNE** 7, **HARMLOSE GESTALT** 6, **MEMORANS** 10, **ODEM** 8

Besondere Kampfgeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (4), Hinterhalt (9), Häuserlauf (18)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Scharfschütze

Eigenschaften: Elementare Hellsicht (Erz; 10), Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, alle anderen Zauber um MR erschwert

ST. PARINOR



Erscheinung: Schlanke Gestalt; modelliert mit Kapuze und langem Storchenschnabel; kleine, tiefsitzende Augen. Material schwarz geädert, weißer Marmor.

Hintergrund: St. Parinor (Golemschwinge, *erweckt 1032 BF) hat sich den Namen des Stadtteils gegeben, in dem er vor wenigen Jahren als Gargyl erwachte. Als eine perainefällige, verwitterte Statue nahe des Tempels

beobachtete er lange und staunend vor allem die Gläubigen, die gegen das agrimothische Finstere ihre Gebete sprachen. Er hat das Konzept des Götterglaubens deshalb für sich übernommen und erfragt neugierig alles, was es dazu zu wissen gibt. Besonders seine Gabe, heilen zu können, gibt ihm Rätsel und die Frage nach einem höheren Sinn seiner Existenz auf. Im Stadtteil wird von seiner Existenz geflüstert und mal als finsternes Omen, mal als hoffnungsvolles Zeichen der Göttin angesehen.

Altersstufe: 1

MU 13	KL 9	IN 16	CH 11
FF 6	GE 15	KO 19	KK 15

Schwingen:

INI 9+1W6	AT 14	PA 6
TP 1W6+5 (profan/magisch)	DK N	

Schnabel:

INI 8+1W6	AT 12	PA 2
TP 2W6+2 (profan/magisch/geweiht(Peraine))	DK H	

LeP 40	AuP 110	WS 10	MR 10
---------------	----------------	--------------	--------------

GS 19/7 (fliegend/laufend)	RS 5
-----------------------------------	-------------

Vor- und Nachteile: Kälteresistenz, Nachtsicht; Neugier 7

Talente: Fliegen 7, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10, Pflanzenkunde 6, Heilkunde Wunden 11, Heilkunde Krankheiten 12, Götter/Kulte 9, spricht Garethi

Besondere Kampfgeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (3), Hinterhalt (6), Häuserlauf (19)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade,

Eigenschaften: Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, MR 0 und zehnfache Wirkungsdauer gegen *Einfluss* und *Herrschaft*, alle anderen Zauber um MR erschwert, Heilung des Gemäuers 12 (MU/IN/CH; ähnlich einem **BALSAM** kann St. Parinor bei einer Dauer von 1 SR Verletzungen an Gargylen und Reparaturen an Steinobjekten mit 1 LeP bzw. StP für einen investierten eigenen LeP heilen. bei Menschen verläuft die Heilung mit Nebeneffekten wie versteinerten Gliedern

SHIANA



Erscheinung: Eine grau-weiße, mit Efeu bewachsene, dryadenhafte Statue mit libellenartigen Flügeln; bewegt sich sehr elegant und leise; für eine Gargylin sehr filigrane Hände

Hintergrund: Shiana (Gagolschwinge, *erneut erweckt 1035 BF nach Starre seit etwa 550 v. BF) ist eine Gagolschwinge aus den Wäldern des Umlands von Gareth. Manche

vermuten, dass sie eine alte elfische Statue war, tatsächlich war sie aber eine einsame Wächterin, die an ihrem Wachpunkt im Wald versteinerte. Sie versteht sich für eine Gargylin erstaunlich gut auf die Kenntnis der Natur und Pflanzen und sieht vor allem alte, überwucherte Gebäude als schützenswert an. Durch ihre relativ hohe Fingerfertigkeit hat sie gelernt, einen Bogen zu führen und hat wenig Skrupel, ihn zu verwenden. Ihr Name war Teil einer verwitterten Inschrift in Isdira-Symbolen, die auf dem Sockel stand, auf dem sie belebt wurde.

Altersstufe: 0

MU 13 **KL** 8 **IN** 16 **CH** 11
FF 10 **GE** 18 **KO** 18 **KK** 13

Klauen:

INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 8
TP 1W6+4 (profan/magisch) **DK** N

Steineichenbogen

INI 12+1W6 **FK** 22
RW 5/15/25/40/60 (+1/+1/0/0/-1)
TP 1W6+4 (magisch) **Laden** 2
LeP 40 **AuP** 140 **WS** 9 **MR** 10
GS 21/9 (fliegend/laufend) **RS** 4

Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Flink, Gefahreninstinkt 7, Nachtsicht, Wohlklang; Raumangst 7

Talente: Fliegen 14, Körperbeherrschung 9, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 14, Orientierung 10, Wildnisleben 7, Tierkunde 8, Pflanzenkunde 6, spricht Garethi und Isdira

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (2), Hinterhalt (3), Häuserlauf (20)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Schnellladen, Scharfschütze

Eigenschaften: Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, alle anderen Zauber um MR erschwert, Lebensinn 10, Schattenversteck 10 (MU/IN/GE; innerhalb 1 Aktion und mit Aufwand von W6 LeP kann sich Shiana wie unter einem IGNORANTIA an einer Gemäuerwand verbergen. Sie wird nur im Augenwinkel oder als unbedeutende Statue wahrgenommen und kann sich so verstecken)

SPHINGENFLUG



Erscheinung: Ähnlich einer Sphinx (menschliches Gesicht, Löwenhaupt, Stierkörper, Adlerflügel) und auf vier Beinen laufend. Gelblicher Sandstein mit schwarzen Odsidianaugen

Hintergrund: Sphingenflug (Golemschwinge, *erweckt erstmals 350 BF, erneut 1034 BF) ist stets von einem Hauch des Geheimnisvollen umweht: Sie spricht nicht (ob sie es nicht vermag, weiß

keiner genau), ist aber einer aus Zahlen bestehenden Schrift mächtig. Oft brütet sie über in den Sand gezeichneten Zahlenkolonnen, die für den Kundigen als mechanische Formeln erkennbar sind. Sie war einst eine bei Rechenaufgaben und sternkundlichen sowie mechanischen Diensten behilfliche Kraft im Dienste eines tulamidischen Magiers, bevor sie versteinerte und später als Statue während eines Feldzugs der Priesterkaiser aus dem Süden nach Gareth geschafft wurde.

Altersstufe: 3

MU 11 **KL** 11 **IN** 17 **CH** 10
FF 8 **GE** 13 **KO** 20 **KK** 17

Klauen:

INI 7+1W6 **AT** 12 **PA** 8
TP 1W6+7 (profan/magisch) **DK** N
LeP 43 **AuP** 120 **AsP** 21 **WS** 10 **MR** 10
GS 17/10 (fliegend/laufend) **RS** 7

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 5, Hitzeresistenz, Nachtsicht, Prophezeien 12; Agrimothwahn, Weltfremd 7, Stumm

Talente: Fliegen 10, Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 12, Kryptographie 10, Rechnen 12, Sternenkunde 16, Mechanik 10, versteht Garethi

Zauber: Sphingenflug beherrscht intuitiv die Zauber BLICK DURCH FREMDE AUGEN 7, CRYPTOGRAPHO 10, GROSSE VERWIRRUNG 8, MOTORICUS 7, OBJECTOVOCO 6

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (5), Hinterhalt (12), Häuserlauf (18)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Finte, Reiterkampf (mit ihr selbst als „Pferd“), Umreißen

Eigenschaften: Astralsinn, Immunität gegen *Form* und *Hellsicht*, MR 0 und zehnfache Wirkungsdauer gegen *Einfluss* und *Herrschaft*, alle anderen Zauber um MR erschwert, Belebung

FELSEPSCHWINGE



Erscheinung: Ein klassisch aussehender Gargyl mit dem Schädel eines Adlers und den Schwingen eines Drachen. Grauer, nass angelegener Stein mit einem flammenartigen Schwert.

Hintergrund:

Felsenschwinge (Golem-schwinge, *erweckt 1032 BF) treuer Freund Marmorklaues, der sich mit

Vorliebe und manchmal etwas hitzköpfig (für einen Gargyl) auf dessen Feinde wirft. Er ist ein Kämpfer und Leibwächter, der schnell zornig wird und von den Menschen wenig hält. Kein Wunder, stand er doch als Statue lange Zeit nahe einer Taverne und wurde regelmäßig nachts von Betrunkenen benässt. Seit er belebt ist, macht er sich manchmal einen Spaß daraus, an derselben Stelle auf die Betrunkenen zu lauern. Nach dem Ausschlafen ihres Rausches am nächsten Morgen glaubt diesen niemand, dass die Statue, an der sie sich im Suff erleichtert haben, sich diesmal gewehrt hat.

Altersstufe: I

MU 14 **KL** 8 **IN** 14 **CH** 9
FF 8 **GE** 16 **KO** 22 **KK** 19

Klauen:

INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 8
TP 1W6+5 (profan/magisch) **DK** N

Steinschwert:

INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 14
TP 1W6+8 (profan) **DK** N
LeP 48 **AuP** 150 **WS** 13 **MR** 10
GS 19/7 (fliegend/laufend) **RS** 5

Vor- und Nachteile: Eisern, Kampfrausch, Nachtsicht, Zäher Hund; Jähzorn 7, Impulsiv

Talente: Fliegen 14, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 16, Sinnenschärfe 7, Kriegskunst 4, spricht Garethi

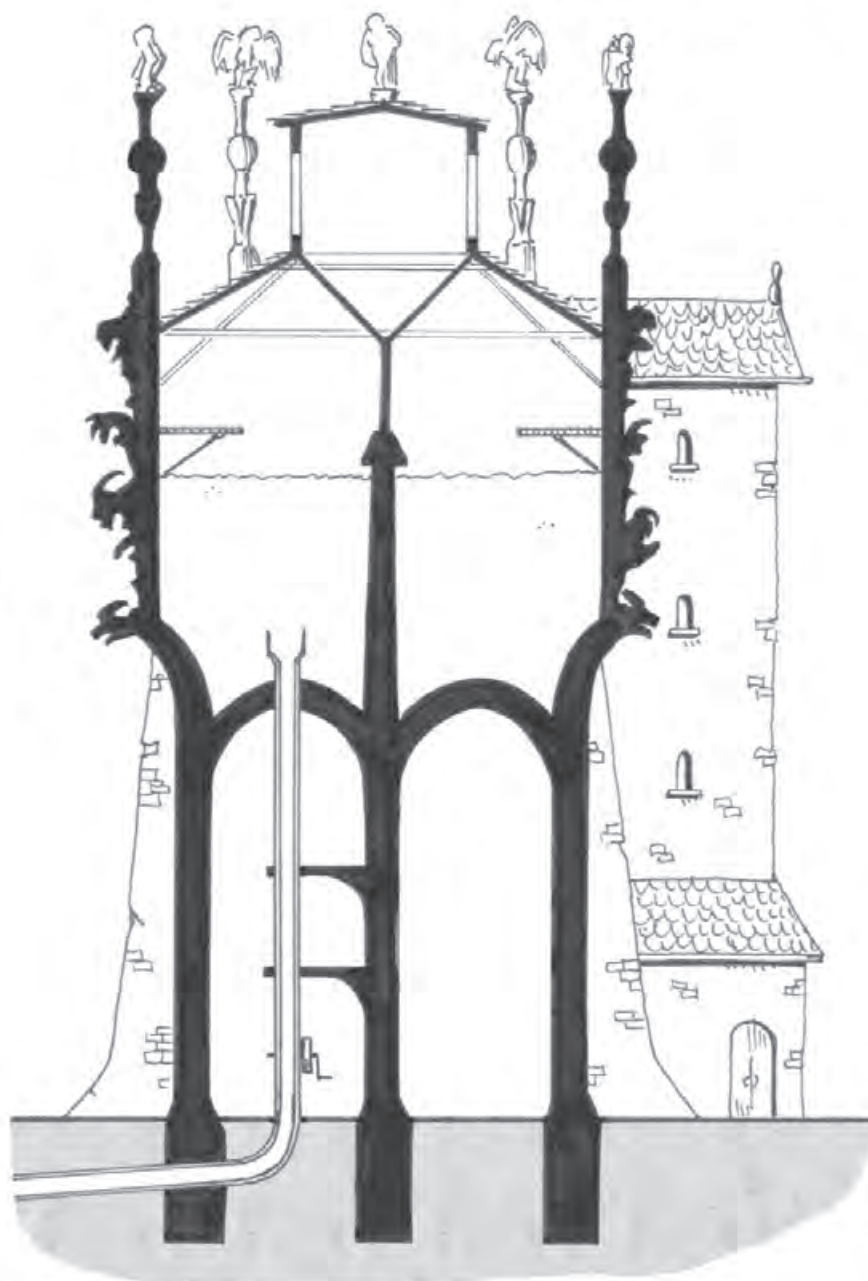
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Doppelangriff / Niederwerfen (3), Hinterhalt (6), Häuserlauf (19)

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Schildspalter, Wuchtschlag

Eigenschaften: Folgeschaden (Steinschwert, Opfer fühlt Schmerz durch Flammen und erleidet 1 SP pro KR für W6 KR), Immunität gegen Form und Hellsicht, MR 0 und zehnfache Wirkungsdauer gegen Einfluss und Herrschaft, alle anderen Zauber um MR erschwert

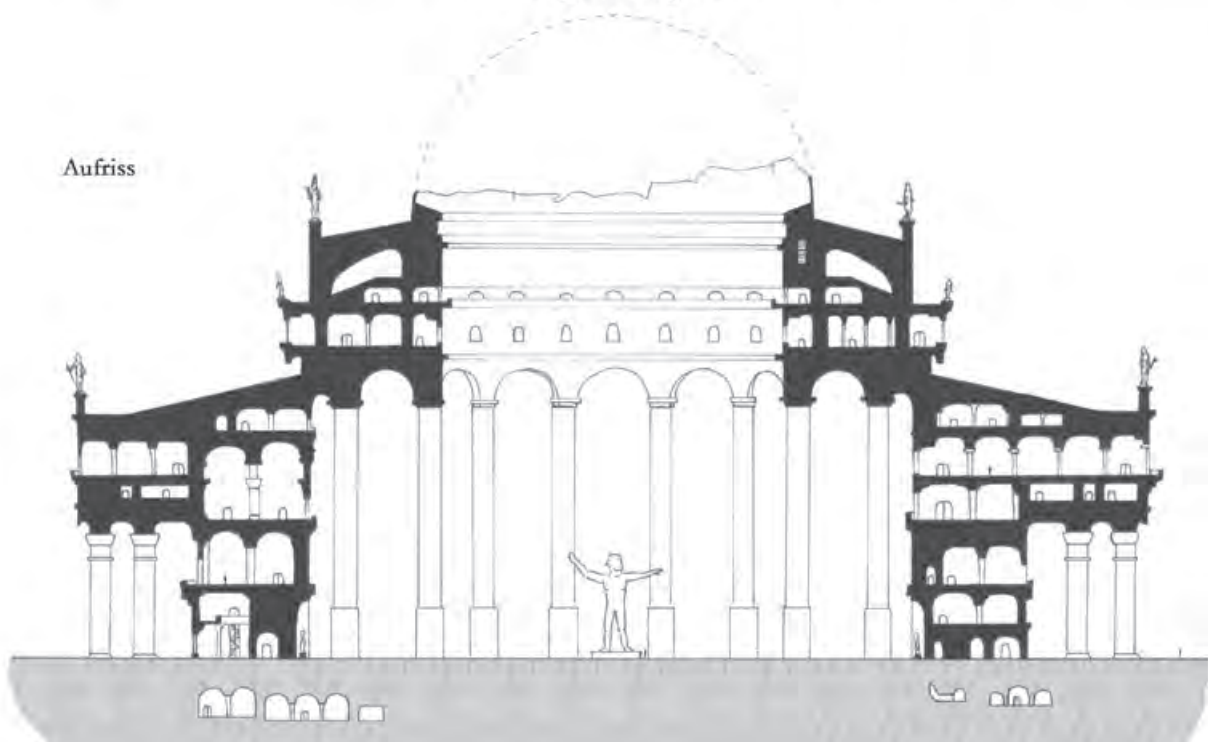
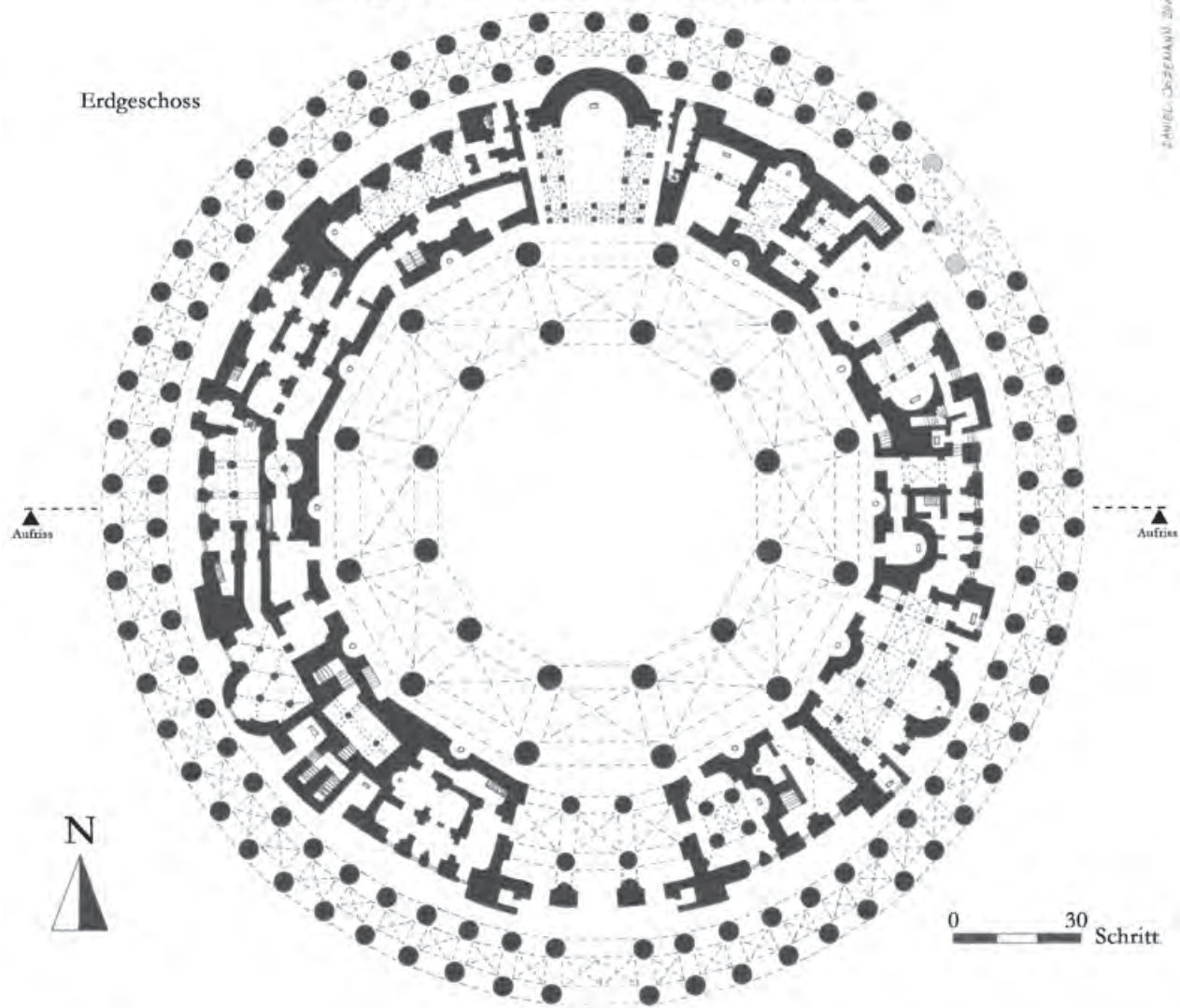
GROßER Wasserturm

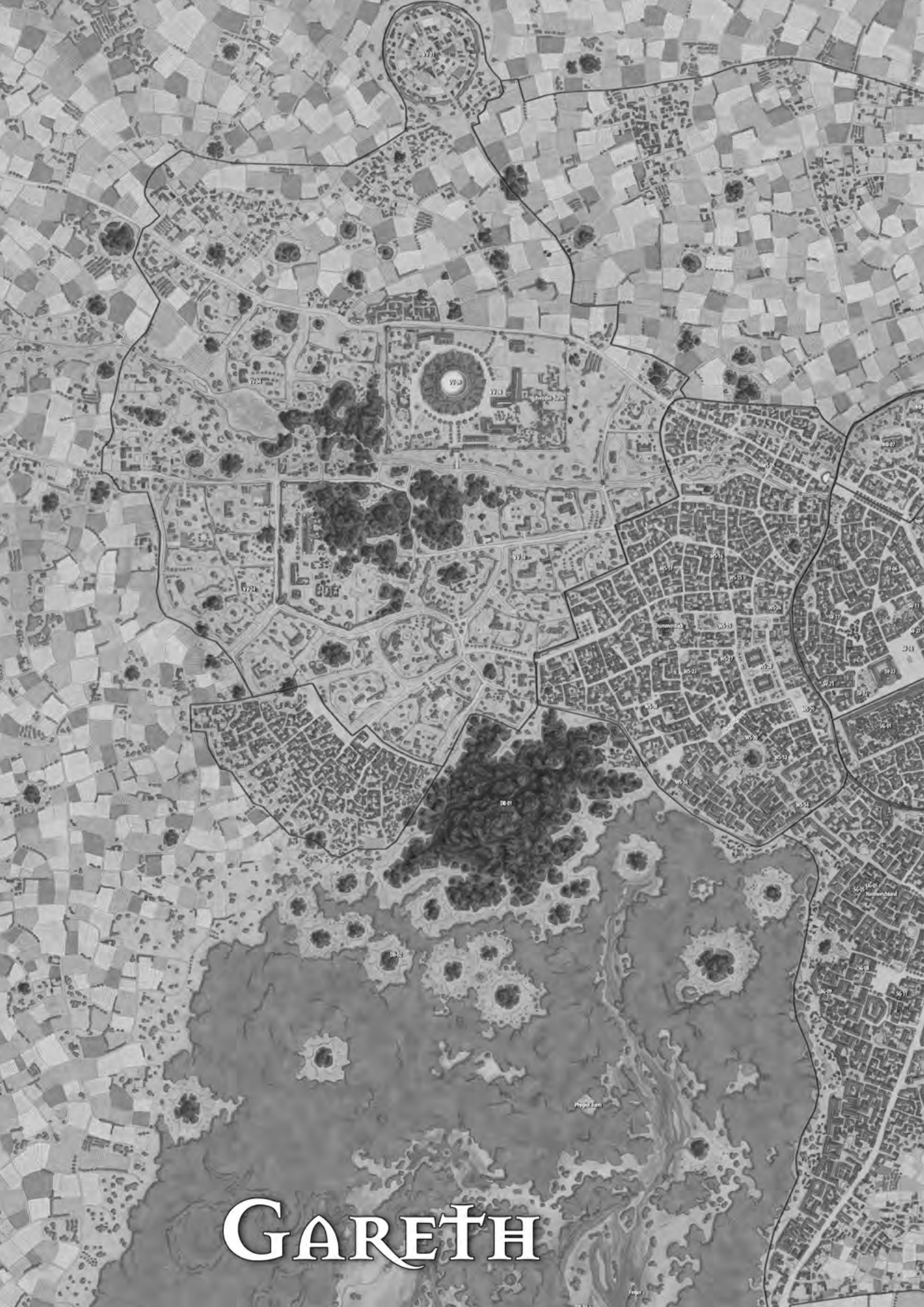
0 4 Schritt



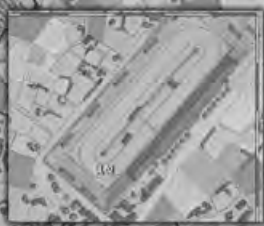
DER TEMPEL DER SOPHE

DANIEL GÖRGMANN 2012



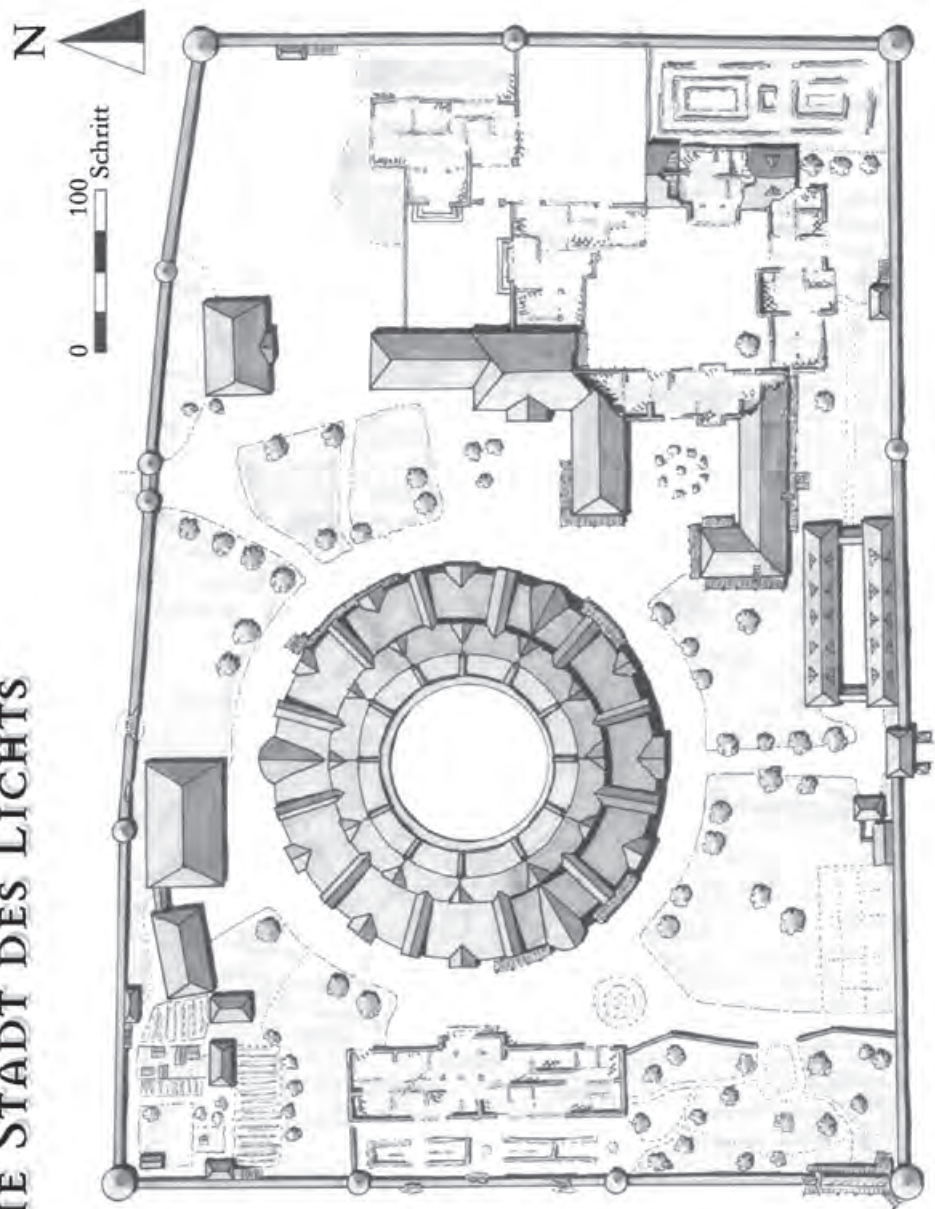


GARETH



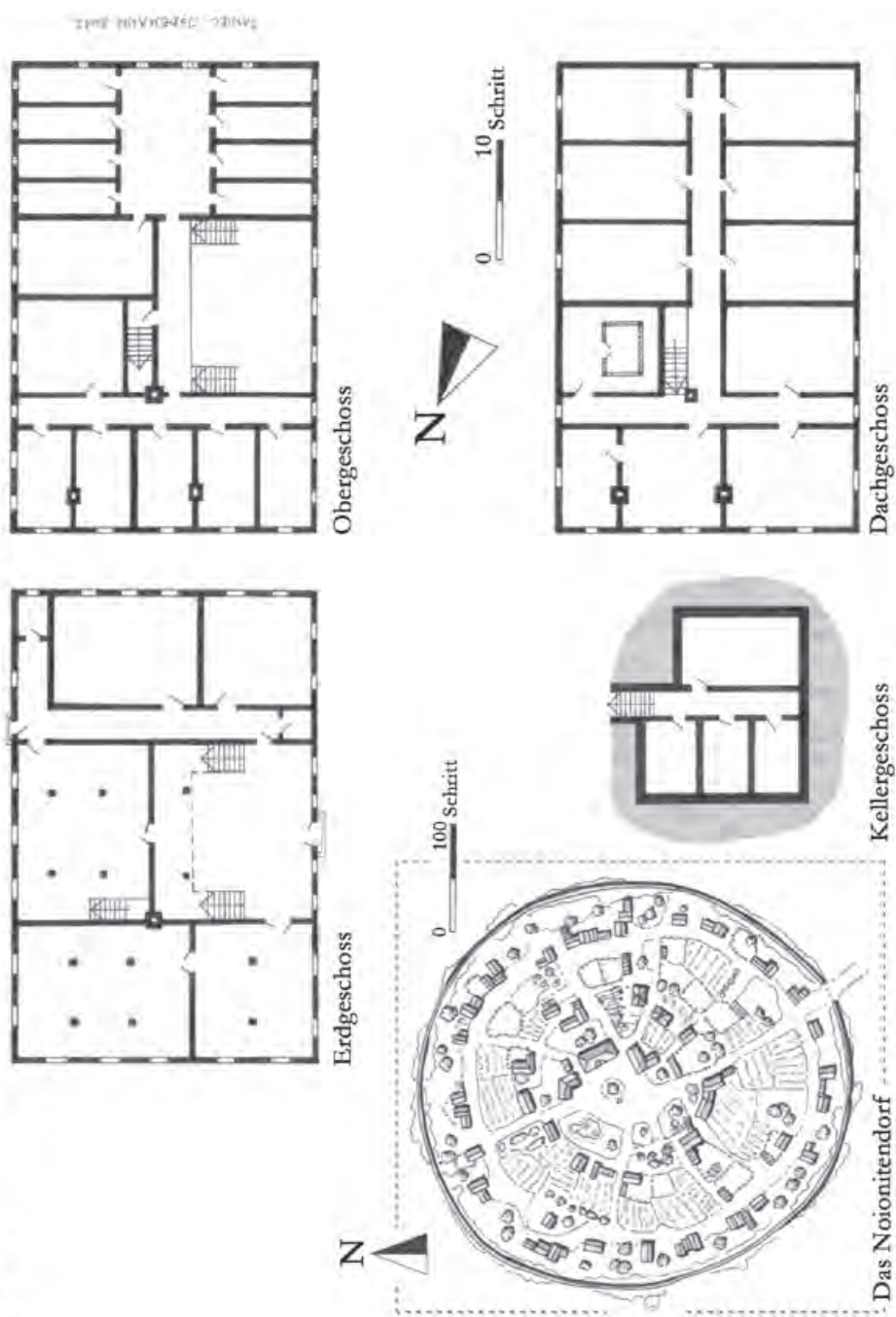
0 100 200 300 400 500 Schritt

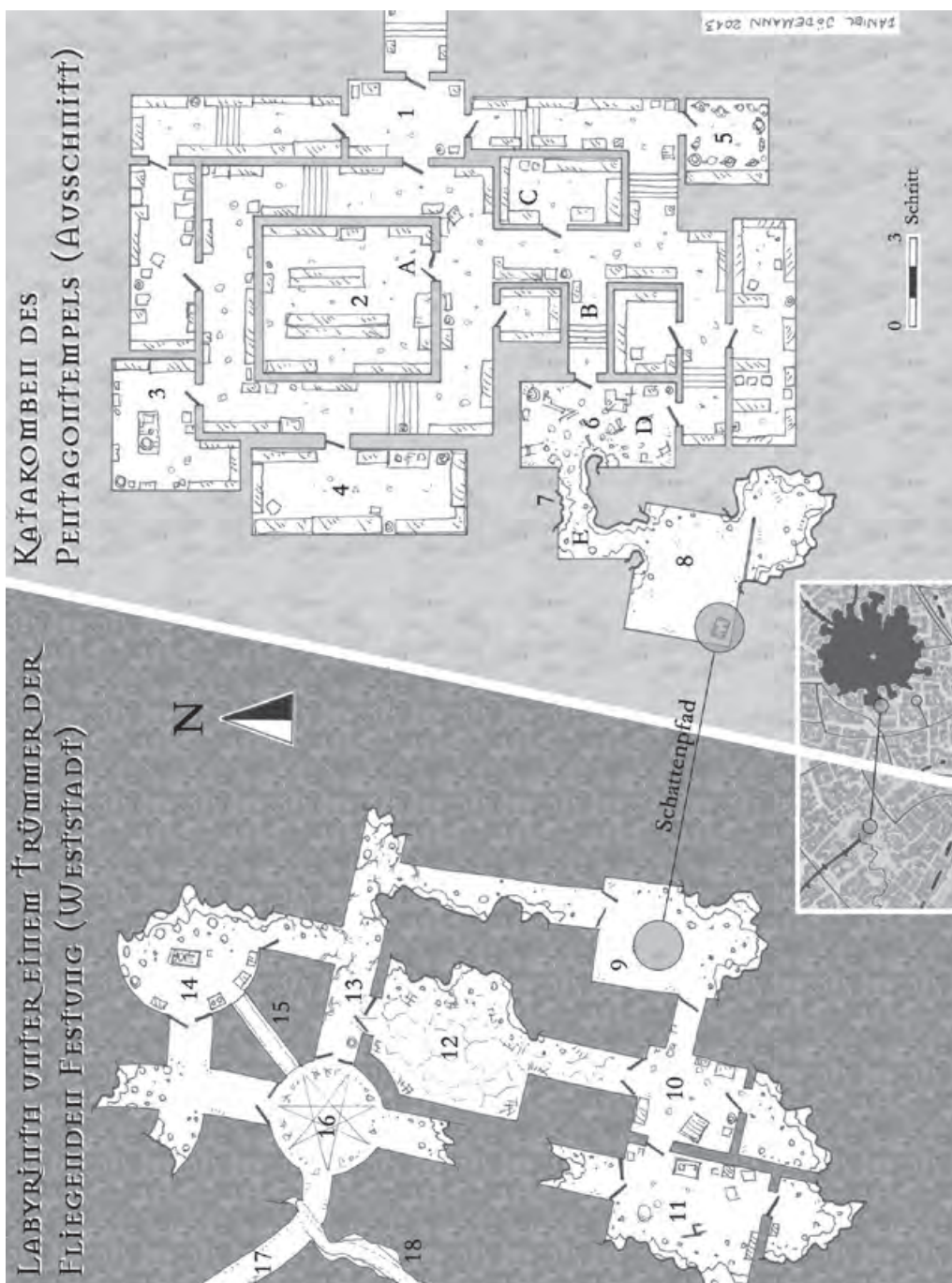
Die Stadt des Lichts

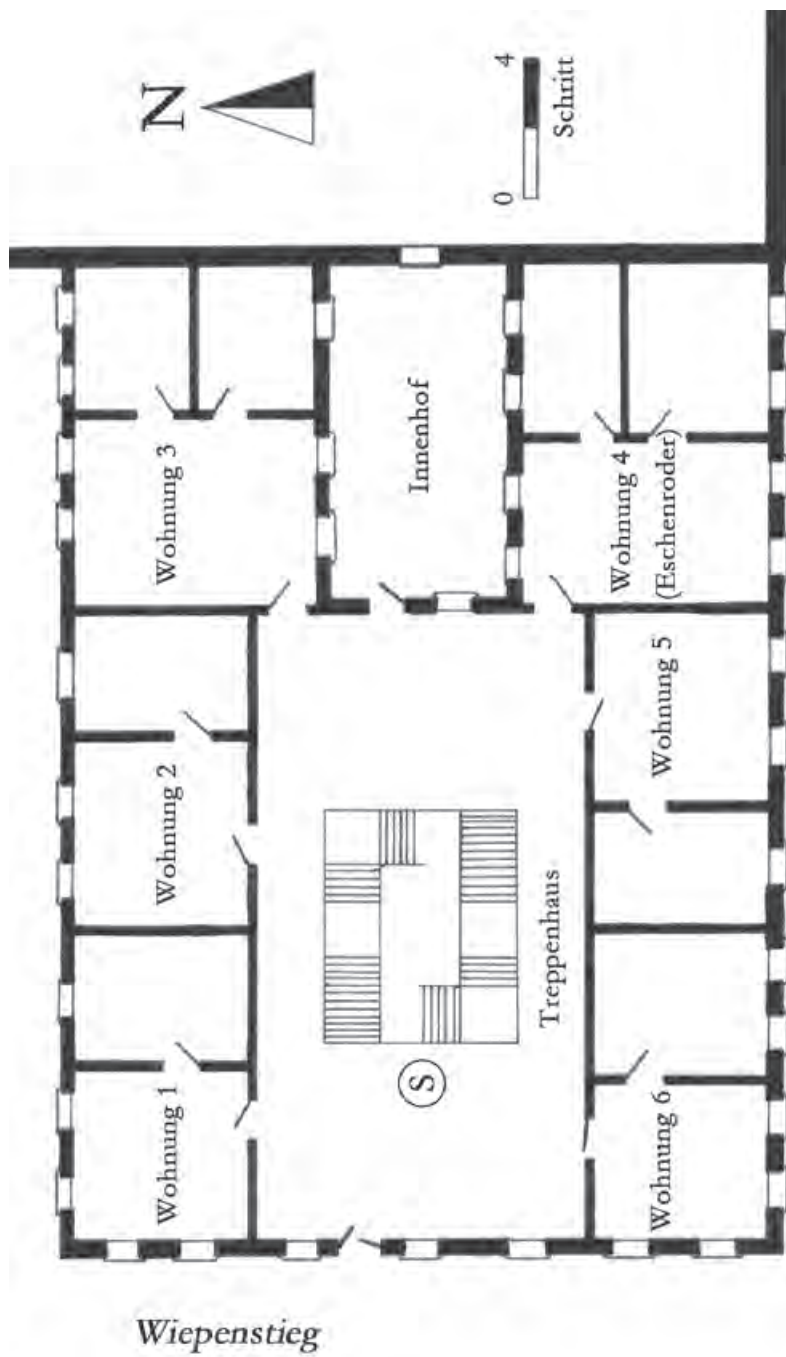


DANIEL JOSEPHMAN 2012

HAUPTGEBÄUDE DES POIONITENDORFS





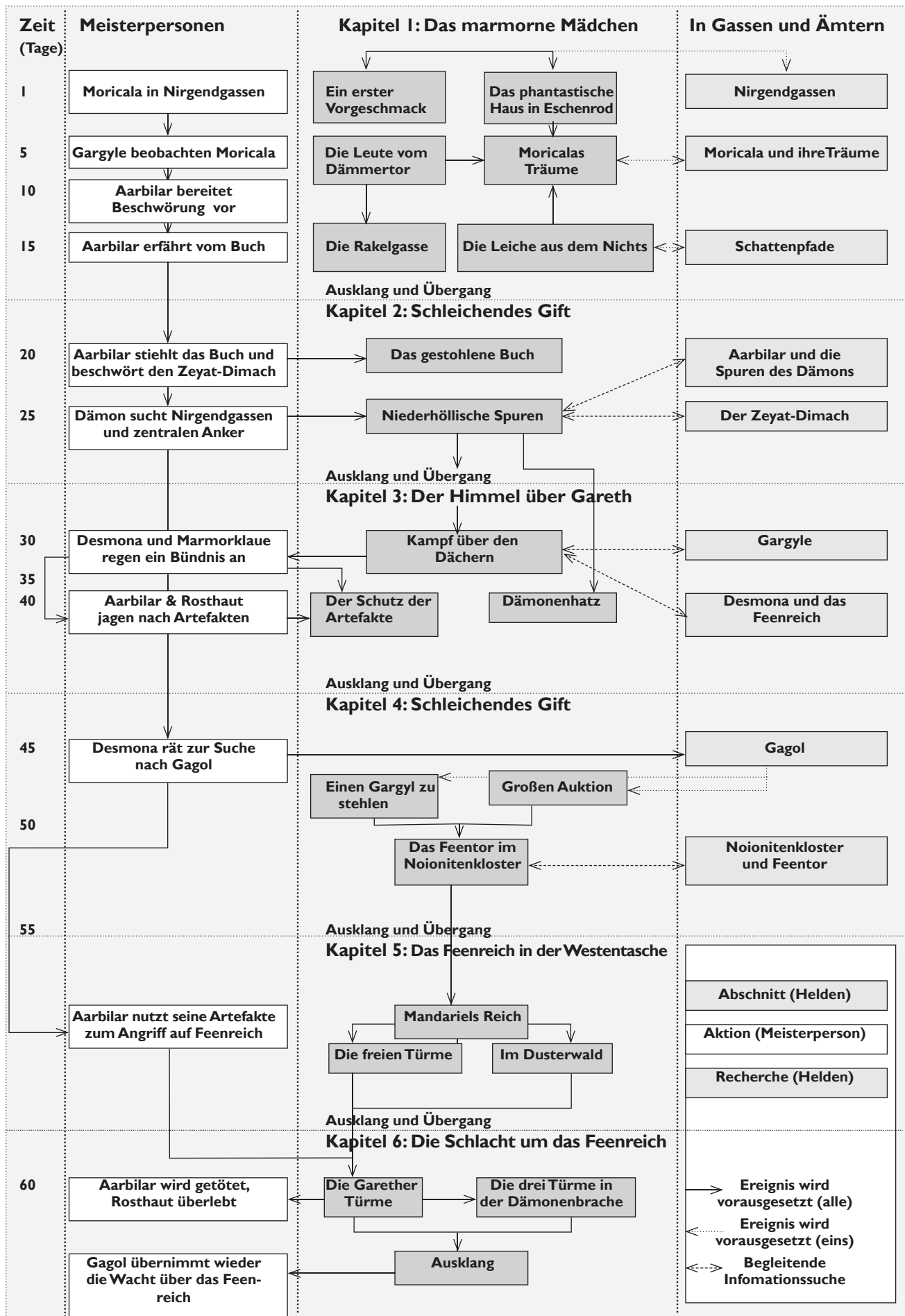


HAUS ESCHENRODER

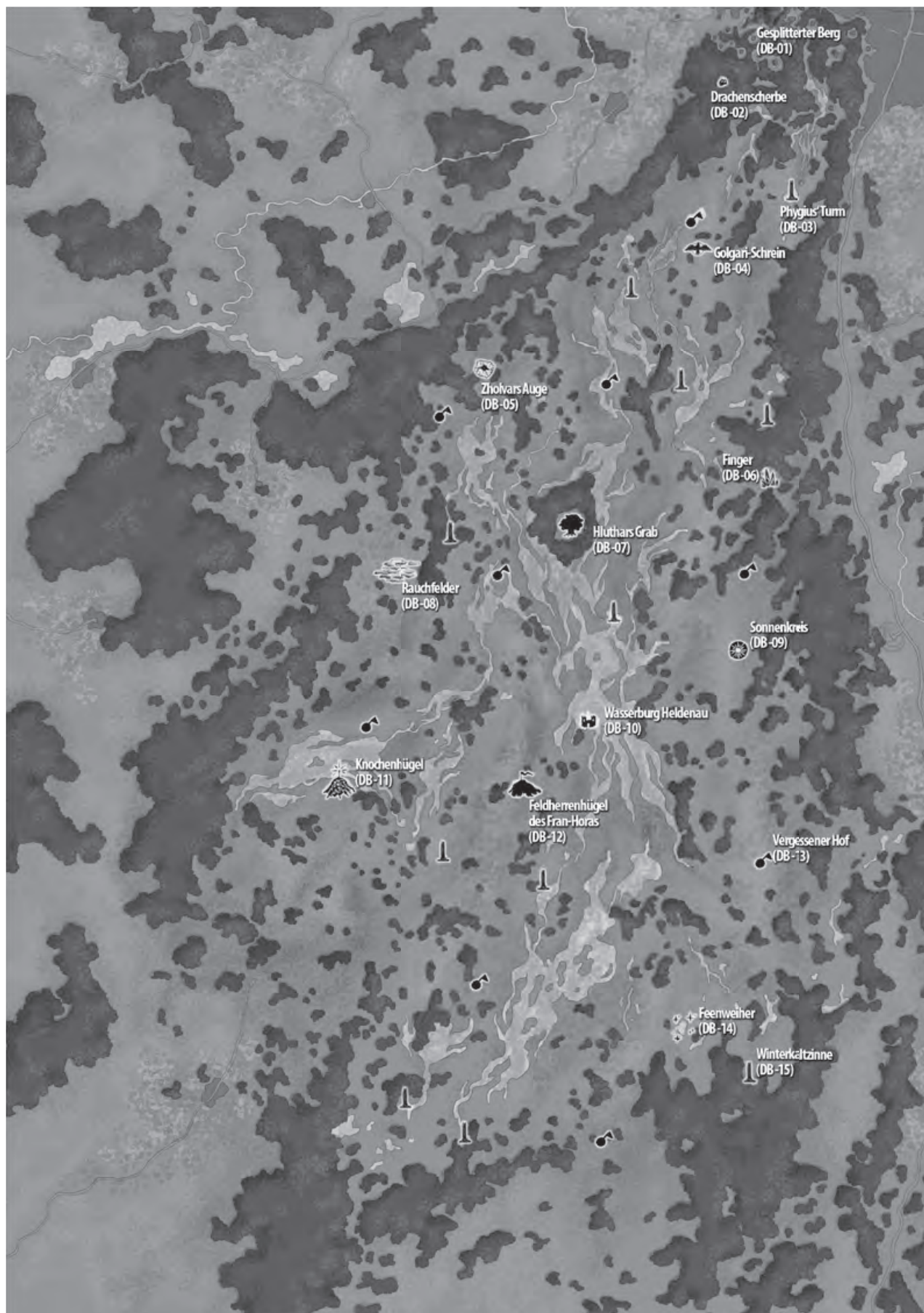
Straße des 12. Praios

DANIEL JOSEPHMAN 2013

ANHANG IV - ABLAUFDIAGRAMM



DIE DÄMOPEBRACHE





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 kommen. 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.*

STEINERNE SCHWINGEN

AUTOR: DOMINIC HLADEK

Nachts gehen sie auf Beutezug in den Gassen der Stadt. Tags sitzen sie still da und beobachten die braven Bürger Gareths von Dächern, Mauern und Regenrinnen, getarnt als unbelebte Statuen: Wasserspeier, Neidköpfe, Gargyle. Woher aber stammen die steinernen Wächter der Stadt? Was sind ihre Ziele, und welcher Art ist ihre Verbindung zu den seltsamen Häuserzügen der Kaiserstadt, die man gemeinhin als Nirgendgassen kennt? Und weshalb folgt den Helden ein mysteriöses steinernes Mädchen?

Ihre Helden werden in diesem Abenteuer Antworten auf all diese Fragen finden. Dabei stoßen sie auf ein uraltes Geheimnis Gareths, das auch finstere Mächte nur zu gerne in ihre Finger kriegen würden, denn es birgt den Schlüssel zu Tod und Zerstörung. Es gilt, Verbündete für den Kampf zu gewinnen und die von der Gegenseite angerichteten Schäden zu beheben. Schneller als ihnen lieb ist, finden sich die Helden zwischen den Fronten einer Schlacht wieder, bei der es um nichts weniger als das Schicksal der Kaiserstadt geht. Wird es ihnen gelingen, altes Unrecht wiedergutzumachen und das drohende Unheil abzuwenden?

Zum Spielen dieses Abenteuers werden an weiteren Materialien *Wege des Schwerts*, *Wege der Götter*, *Wege der Zauberei* und das *Liber Cantiones Deluxe* benötigt. Kenntnis der *Box Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs* ist hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 201

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER/ SPIELER)
HOCH / MITTEL

ERFAHRUNG

(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

INTERAKTION, KAMPF,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI

ORT UND ZEIT

KAISERSTADT GARETH
AB 1036 BF



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-86889-773-9

13115PDF