

SPLITTERDÄMMERUNG

SEELENERPÖTTE

NR. 208
EXPERTE

AVENTURIEN

EIN DSA-ABENTEUER FÜR 3 - 5 EXPERTEN HELDEN



Das Schwarze Auge

13218PDF

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

SEELENERPÖTTE



ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®



REDAKTION

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

LEKTORAT

STEFAN PAGUSCHIEWSKI, KRISTINA PFLUGMACHER

COVERBILD

MARKUS KOCH

LAYOUT

CHRISTIAN LONSIK

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

STEFFEN BRAND, TRISTAN DEPECKE,
CHRISTOF GROBELSKI, MARVIN HERBRING,
MICHAEL JAECKS, PELE KLUMPE, MELANIE MAIER,
JANINA ROBBEN, KARIN WITTIG,
MAURICE WREDE, MALTE ZIRBEL

Copyright © 2015 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 978-3-95752-178-1

Printed in EU 2015

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

SEELEPERLEN



EIN GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 EXPERIENZ-HELDEN
VON STEFAN UPTEREGGER

MIT BESONDEREM DANKE AN MEINE FRAU CHEWIE
FÜR TRAUMHAFTER ALPTRÄUME UND NEKROMANTISCHE GRÄVEL.



ÍΠΗΑΛΤ

ÍΠΗΑΛΤ	4
VORWORT.....	5
ZEIT DER ERΠTE – HÍΠTEPGRÜΠDE.....	6
DAS ABEPTEVER IM ÜBERBLICK.....	9
SEELEΠSAAT	12
EÍΠSTIEG: HÍLFE FÜR DIE DREI SCHWESTEP.....	12
REÍSEΠ IM DEΠ SCHATTEPΛAPDEΠ.....	13
KLOSTER STORCKEPFELS.....	25
HÍLFE FÜR STORCKEPFELS	32
EÍΠ GUTES OΠEP	40
HOHER BESUCH	41
SEELEΠKEÍM.....	41
DIE BELAGERUNG.....	49
DER WEG PACH ESLAMSBRÜCK.....	67
SEELEΠREÍFE	67
DIE STADT ESLAMSBRÜCK.....	75
DAS ΡΑΠDÄMOΠÍUM VON ESLAMSBRÜCK.....	87
DIE RÜCKREÍSE	98
DIE WAFFE GEGEP DEΠ SPLÍTTER.....	99
SEELEΠEPΠTE	102
DAS ALPTRAUMSCHLOSS.....	109
DAS LETZTE GEFECHT.....	133
EPÍLOG.....	136
ΑΠΗΑΠG	138
DRAMATÍS PEPSONAPE.....	138
GEGPEP.....	145
KOPIERVORLAGEΠ	148
HELDEΠBOGEP: ÍΠ DEP ALPTRAUMWELT	148
HΑΠDOVTS UND PLÄPE FÜR DIE SPIELER.....	149
PLÄPE FÜR DEΠ SPIELLEÍTER.....	158

VORWORT

Lange Zeit lagen die Lande östlich der Trollpforte in Finsternis, aber nun scheint die Zeit gekommen, dass die Nacht endet. In **Träume von Tod** fiel der Todeswall, die östliche Rabenmark wurde befreit, und zum ersten Mal seit Langem regt sich zaghafte Hoffnung. Neues Leben kehrt in das Tote Land zurück, und das segensreiche Wirken der Herrin Peraine und ihrer Schwestern breitet sich aus und vertreibt den Hauch des Todes.

Doch noch ist das Böse nicht besiegt, und ein machtvoller Feind erhebt sich aus den Schatten. **Nirraven**, der Seelendieb, Neungehörnter Diener der Thargunitoth, ist einer der ältesten Gegenspieler des Guten in der Geschichte des Schwarzen Auges: Seinen ersten Auftritt hatte er 1988 im Abenteuer **Hexennacht** – damals noch als machtvoller Vertrauter einer bösen Hexe. Seit der Invasion der Verdammten wandelte er als Seelensammler im untoten Leib seines Beschwörers auf Deren – und nun ist die Zeit gekommen, dass sich sein Schicksal erfüllt. Nahezu unbemerkt spannt er in den letzten Jahren seine Ränke, brachte den Splitter der Thargunitoth in seine Gewalt und ließ die Magier des Nekromantenrates nach seiner Pfeife tanzen. Nach den Ereignissen in **Träume von Tod** steht der Dämon knapp davor, seine Pläne zu verwirklichen. An Ihren Helden wird es sein, sich ihm entgegenzustellen. Wenn sie stark genug sind und auf die Götter vertrauen,

können sie dem Seelensammler das Handwerk legen und seine machtvollste Waffe vernichten – doch wenn sie scheitern, werden sie ihr Leben und ihre Seelen in den düsteren Mauern seines Alptraumschlusses verlieren. Sind Sie bereit, ins Herz des Alptraums vorzustößen?

Wien, in der längsten Nacht des Jahres 2014
Stefan Unteregger

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

ABxxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Geheimnisse	Stätten okkulten Geheimnisse
Jahrbuch35	Aventurisches Jahrbuch 1035 BF
LCD	Liber Cantiones
Schattenlande	Schattenlande
Untote	Von Toten und Untoten
WdA	Wege der Alchimie
WdE	Wege des Entdeckers
WdG	Wege der Götter
WdS	Wege des Schwertes
WdZ	Wege der Zauberei
ZooBotanica	ZooBotanica Aventurica



ZEIT DER ERNTE – HINTERGRÜNDE

DER THARGUNITOTH-SPLITTER

Als **1021 BF** in der *Dritten Dämonenschlacht* die Dämonenkrone unter dem Hieb des Schwertes Siebenstreich barst und Borbarad bezwungen wurde, beeilten sich seine Statthalter und Heerführer, das Erbe des Dämonenmeisters anzutreten. Jener Splitter der Krone, der die Macht der Erzdämonin Thargunitoth in sich barg, fiel in die Klauen des untoten Kaiserdrachen *Rhazzazor*, der mit seiner Hilfe in Warunk und den umliegenden Landen ein Schreckensreich der Alpträume und wandelnden Toten errichtete.

1028 BF, im *Jahr des Feuers*, wurde *Rhazzazor* vernichtet. Der Splitter gelangte in die Hände von Thargunitoths mächtigstem Diener auf Deren: Der neugehörnte Dämon *Nirraven*, seit der Invasion der Verdammten im verwesenden Körper seines Beschwörers gefangen, schwang sich als *Seelensammler* zum Oberhaupt des Nekromantenrates auf. Dieser Zusammenschluss von *Rhazzazors* mächtigsten Gefolgsleuten herrschte fortan über Warunk und das Tote Land. Die Nekromanten nahmen sogar Schüler auf und unterwiesen sie im *Beschwörerkreis des Karasuk* in ihren dunklen Künsten, während sie versuchten, dem Thargunitoth-Splitter seine Geheimnisse zu entlocken.

1032 BF wurde Warunk durch einen Schwertzug der Rondrakirche befreit. Die besiegten Nekromanten flohen nach Eslamsbrück, wo sie sich in den finsternen Gewölben des halb zerstörten Pandämoniums verkrochen. Der Beschwörerkreis des Karasuk hatte einen Großteil seiner

magischen Schriften und Artefakte verloren, aber einige wenige Schüler studierten auch in Eslamsbrück noch weiter die Kunst der Totenbeschwörung.

Jahrelang forschten die Nekromanten begierig nach einem Weg, die unheilige Macht des Thargunitoth-Splitters zu nutzen. Unter der Anleitung des Seelensammlers entschlüsselten sie den Wahren Namen des unheiligen Artefaktes und versuchten auf jede nur erdenkliche Weise, sich den Splitter untertan zu machen. Jeder Nekromant des Rates hoffte, dass er der Auserwählte sein würde, der die Macht des Splitters gewinnt und dadurch zum neuen Heptarchen des Untodes aufsteigt – aber keiner von ihnen ahnte, dass der Seelensammler einen ganz eigenen Plan verfolgte.

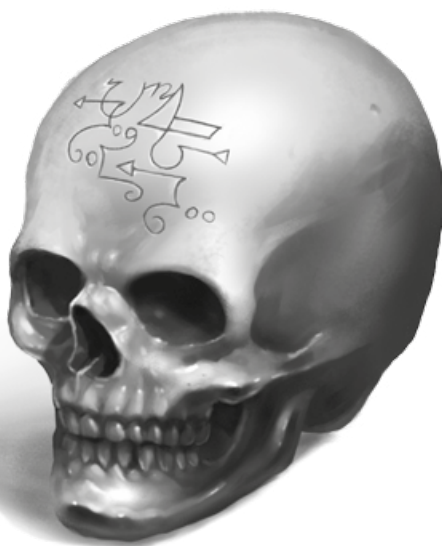
DER PLAN DES NIRRAVEN

„Es waren einst drei schwarze Raben, Brüder aus gleichem Nest, herrlich, prächtig allesamt, und Golgari, Bishdaniel und Nirraven waren ihre Namen. Doch einer davon flog zu weit jenseits der Sterne, und dort ...“

—ein unbekannter Geschichtenerzähler auf dem Basar von Rashdul, ehe ihn Diener der zwei Borontempel zum Schweigen brachten.

Von *Nirraven*, dem Neugehörnten Seelendieb, heißt es in alten, nur hinter vorgehaltener Hand weitergegebenen Legenden, er sei nicht immer ein Dämon gewesen, sondern ein freies, unsterbliches Wesen, gar ein Bruder *Golgari*. In den Dunklen Zeiten, über fünf Jahrhunderte vor *Bosparans Fall*, soll *Aroqa*, die bedeutendste Nekromantin ihrer Zeit und Schöpferin der nach ihr benannten Rune, im *Bosquirotal* den Ort gesucht und gefunden haben, an dem er sich einst den Niederhöllen verschrieb. Doch was immer auch damals in jener Höhle geschehen war – seither diente der *Nirraven* Thargunitoth als ihr machtvollster Diener, und in verbotenen Schriften wurde er sogar der Sohn der Herrin der Knochen genannt. Nur die machtvollsten Beschwörer wagten es, ihn zu rufen, und manch einer, der seine eigenen Fähigkeiten überschätzte, verlor Leben und Seele an den neugehörnten Raben.

Der letzte Beschwörer *Nirravens* war der Nekromant *Sulman al'Venish*, der ihn in den Namenlosen Tagen **1019 BF** gerufen hatte, um den Tod in die Amazonenfestung *Kurkum* zu tragen. Doch *Sulman* unterlief ein Fehler, der seine Seele in die Niederhöllen schleuderte und den Neugehörnten an den untoten Leib seines Beschwörers band. Weiterhin diente *Nirraven*, den man bald den *Seelensamm-*



RÜCKBLICK: TRÄUME VON TOD

Seelenernte eignet sich naturgemäß besonders gut als direkter Anschluss an das Abenteuer **Träume von Tod**. Sollten Sie diesen Teil der Splitterdämmerung jedoch nicht gespielt haben, finden Sie hier eine Zusammenfassung der Ereignisse und des offiziellen Ausgangs. Wenn Ihre Gruppe **Träume von Tod** selbst erlebt hat, können die Angaben dieses Kastens im Detail vom Verlauf in Ihrem Aventurien abweichen – ignorieren Sie sie dann einfach.

Seit der Belehnung mit den Ländereien der *Rabenmark* kämpfte der Golgaritenorden gegen die Untoten und Nekromanten der Warunkei. In der Vergangenheit waren die Bemühungen der Ordenskrieger nur selten von dauerhaftem Erfolg gekrönt. Dies änderte sich, als die Golgariten sich 1037 BF dem *Pakt von Al'Zul*, einem Bündnis der Markgrafschaften Warunk, Beilunk und Perricum sowie der Rommilyser Mark, anschlossen. Nun verfügte man über ausreichende Schlagkraft, um einen massiven Vorstoß in die Lande ostwärts des Todeswalls, der ehemaligen Ogermauer, zu unternehmen.

Nach langem Ringen gelang es, den Todeswall zu erstürmen und den darin gebundenen Daimoniden, der das Herz des finsternen Bollwerks bildete, zu vernichten. Die Truppen der Verbündeten drangen gen Osten vor und begannen mit der Erkundung und Befreiung jener Gebiete, die jahrelang unter nekromantischer Tyrannei gelegen hatten. Nach und nach rückte man weiter vor, befreite Dörfer von ihren finsternen Herren, bettete wandelnde Tote zur Ruhe und versuchte, Menschen, die sich jahrelang vor den Erzdämonen verneigen mussten, wieder das Wort der Zwölfgötter nahezubringen. Im Kriegshaufen der Trollzackerin *Chayka Gramzahn* fand man sogar starke, wenn auch unberechenbare Verbündete.

Anfang 1038 BF erreichten die Truppen des Bundes Altzoll und eroberten die Stadt. Der geschändete Borontempel wurde von dämonischen Präsenzen gereinigt. In der Umgebung der Stadt häuften sich in weiterer Folge elementare Phänomene, die ein starkes Aufbäumen des Elementes Humus erkennen ließen – das Wirken des nahe gelegenen Erdheiligtums von Al'Zul, das sich gegen die dämonischen Mächte stemmte. Bei

der Erforschung dieser Phänomene stieß man auf Hinweise, dass sowohl Lucardus von Kémet, der abtrünnige Großmeister der Golgariten und Marschall der untoten Heere, als auch Teile des Golgaritenordens auf der Suche nach einem Mädchen waren – der *Tränenlosen*, von der alte Prophezeiungen kündeten. Lucardus erhoffte sich durch sie ein neues Leben für seine verstorbene Frau, für das Haus von Mersingen schien sie ein Werkzeug zur Mehrung politischer Macht, und andere wieder hielten sie für eine Schlüsselfigur im Kampf Borons gegen seine erzdämonische Widersacherin. Innerhalb der Golgariten bildeten sich unterschiedliche Strömungen, die zum Teil miteinander im Streit lagen. Lucardus befeuerte diesen Streit noch durch seine Ränke und nutzte die Ablenkung, um die Tränenlose in seine Gewalt zu bringen.

Im Erdheiligtum von Al'Zul, wo Lucardus die Tränenlose opfern und durch die Macht des Humus seine Frau ins Leben zurückrufen wollte, kam es zur Schlacht der Golgariten gegen ihren ehemaligen Großmeister und die von ihm befehligte Drachengarde. Lucardus tötete Ordensmeisterin Borondria im Kampf, wurde dann aber vernichtet. Das Schicksal der Tränenlosen erfüllte sich: Sie fand den ihr bestimmten Tod, und als ihre Seele vor Boron trat, erneuerte dieser einen uralten Bann des Vergessens, den er einst über Thargunitoth, Tairach und sich selbst verhängt hatte, um den damaligen Kampf der Todesgötter für sich zu entscheiden. Mit dem Ende von **Träume von Tod** im Boron 1038 BF ist die östliche Rabenmark bis Rabenfeld befreit, die Drachengarde besiegt. Innerhalb der Golgariten gewinnen die Mystiker die Oberhand, ihr bedeutendster Vertreter, *Saltarez Bahram von Jurios*, wird neuer Großmeister. *Gernot von Mersingen* tritt aus dem Orden aus und wird als Markgraf zum weltlichen Herrscher der Rabenmark. Chayka Gramzahn erhält die Ländereien von *Wassertälern* zugesprochen und hütet fortan das Erdheiligtum von Al'Zul. Der Dreischwesternorden arbeitet emsig daran, das Land in den befreiten Gebieten von dämonischer Verseuchung zu reinigen. Ein wichtiges Zentrum dieser Bemühungen ist das neu gegründete Kloster *Storckenfels* am Ostrand der Rabenmark – ein Hauptschauplatz des Abenteuers **Seelenernte**.

ler nannte, Thargunitoth, und auf ihren Befehl wirkte er sogar am Fall des Drachen Rhazzazor mit, da jener seinen Pakt mit der Herrin der Untoten brechen wollte.

Doch je länger Nirraven in der Dritten Sphäre gefangen war, desto stärker wurde in ihm der Wunsch nach Freiheit. Ob es die Idee war, Rhazzazors Plan zu vollenden, ob uralte

Erinnerungen an eine Zeit vor seiner Knechtschaft in ihm erwachten oder ob die Ordnung des Diesseits sich nach und nach in seinen dämonischen Geist schlich, wird man wohl nie erfahren. Jedenfalls beschloss der Neugehörnte, Thargunitoths Joch abzuschütteln und zu einem freien Herrn der Untoten zu werden. Der Splitter der Dämonen-

krone sollte ihm dies ermöglichen. Doch dazu war es erforderlich, sich die Kraft des Splitters gänzlich einzuverleiben, und das überstieg sogar die Macht des Nirraven.

In den letzten Jahren waren alle Aktivitäten des Dämons nur auf dieses eine Ziel gerichtet. Er verhinderte **1028 BF** den vorherbestimmten Tod der *Tränenlosen* am Tag ihrer Geburt (siehe **Träume von Tod**, Seite 104), wodurch der Kampf zwischen Boron und Thargunitoth länger andauerte. Er gaukelte dem gefallenem Ordensmeister *Lucardus von Kémet* vor, ihm seine verstorbene Frau zurückbringen zu können und befeuerte den Eifer des Paktieres, die Warunkei gegen die Golgariten zu halten. In der so gewonnenen Zeit nutzte er den Nekromantenrat als Werkzeug, um den Splitter detailliert zu studieren, während er den Nekromanten zugleich weismachte, dass sie einst die Herren des unheiligen Artefaktes sein würden. Seinen Einflüsterungen folgend schufen die Totenbeschwörer unter Einsatz gewaltiger finanzieller und astraler Ressourcen ein Zepter aus Endurium, mit dem der Seelensammler hoffte, die Hülle des Splitters zu durchbrechen und so dessen Essenz in sich aufnehmen zu können. Doch dieser Plan scheiterte, weil arkane Macht allein den Splitter nicht einmal anzukratzen vermochte.

Trotz dieses Rückschlags ließ der Seelensammler sich nicht beirren. Nach langen Versuchen erkannte er, dass der Schlüssel zur Essenz eines Splitters in einem Zusammenwirken aus karmaler und magischer Macht liegt – verknüpft durch einen besonderen Seelenfunken, der in Myranor als das Ea'Myr, das Dritte Auge der sagenumwobenen Alten bekannt ist, und von dem sich in den letzten Jahren auch in Aventurien die Kunde unter manchen Eingeweihten verbreitete. Sogleich machte sich der Seelensammler auf die Suche nach einem Träger des Ea'Myr, und schließlich wurde er fündig: *Leatmon Phraisop*, der Diener des Lebens, stammt in langer, direkter Linie vom myranischen Adelshaus Phraisopos ab, und auch wenn das alte Erbe niemals erwachte, ruht sein Funke doch in der Seele des jungen Oberhauptes der Perainekirche.

Geduldig wartete der Nirraven auf seine Chance – und durch die Ereignisse im Abenteuer **Träume von Tod** (siehe Kasten auf Seite 7) ist nun die Zeit gekommen, zum entscheidenden Schlag auszuholen: Die Boronkirche und der Golgaritenorden waren im Kampf gegen Lucardus von Kémet gebunden, von dem der Seelensammler sich wohlweislich fernhielt. Nach dem Sieg gegen Lucardus beschäftigen die Nachwirkungen der geistlichen und weltlichen Auseinandersetzungen Geweihte und Ordensführer, sodass sie für den Moment keine besondere Aufmerksamkeit auf die Umtriebe des Dämons richten können. Nach dem endlich erfolgten Tod der Tränenlosen erneuerte Boron seinen Bann des Vergessens, wodurch Thargunitoths Einsicht in die Welt der Sterblichen nachlässt und ihre Macht eingedämmt wird. Und schließlich ermöglicht es die Befreiung der östlichen Rabenmark dem Dreischwesternorden, dort Fuß zu fassen, was den Diener

des Lebens bald zu einer Reise quer durch das Tote Land verlocken wird. Wie eine Spinne sitzt der Seelensammler in einem Netz aus Alpträumen und dunklen Wünschen und wartet, dass die letzten Stücke sich zusammenfügen. Sobald er Leatmons Seele und das Ea'Myr verschlungen hat, wird er die Hülle des Thargunitoth-Splitters sprengen, die darin enthaltene Macht in sich aufnehmen und seinen rechtmäßigen Platz in der Kälte zwischen den Sternen einnehmen.

Eine genaue Beschreibung des Seelensammlers und seiner Fähigkeiten finden Sie im Anhang auf Seite 138 f.

DIE ZEIT ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

In der östlichen Rabenmark herrscht nach den Ereignissen in **Träume von Tod** eine angespannte Ruhe. Langsam kehrt in den befreiten Gebieten so etwas wie Normalität ein, aber es wird lange dauern, bis alle Wunden verheilt sind, die durch lange Besetzung und dämonische Verseuchung geschlagen wurden.

Träume von Tod endet im Spätherbst 1038 BF (die Schlacht um das Erdheiligtum findet im Boron statt). Im Anschluss an die Ereignisse dort haben die Helden drei bis vier Monate Zeit, bevor **Seelenernte** beginnt. Diese Zeitspanne können die Helden unter anderem nutzen, um ihre Fähigkeiten zu verbessern, alte Kontakte zu pflegen, beim Aufbau der neuen Ordnung in den befreiten Gebieten mitzuhelfen oder einfach ein paar ruhige Wintermonate zu verbringen. Auch das Szenario **Wolfssilber** aus dem **Aventurischen Boten 168** kann zur Überbrückung der Zeit zwischen den Abenteuern dienen.

Der Winter 1038 BF ist relativ mild, mit wenig Schneefall. Wenn die Gruppe keine besonderen Pläne hat, besteht auch die Möglichkeit, dass die Helden den Perainegeweihten *Perdan Ehrwald*, den sie in **Träume von Tod** kennenlernten, zunächst nach Warunk begleiten, wo ihn die Oberen des Dreischwesternordens mit der Klostergründung in Storckenfels beauftragen. Der kurzerhand zum Abt beförderte Perdan ist für jede Hilfe dankbar – es gilt in den nächsten Tagen und Wochen, einen ersten Zug von Handwerkern und Siedlern nach Storckenfels zu geleiten, wo sofort die Arbeiten zur Instandsetzung der verlassenen Feste beginnen. Die Helden sind während des gesamten Winters gern gesehene Gäste auf Storckenfels und können hier auch tatkräftig Hand anlegen, um die alten Mauern zu einem Ort des Neubeginns und der Hoffnung zu machen. In diesem Fall verwenden Sie den auf Seite 12 geschilderten gleitenden Einstieg in das Kapitel **Seelensaat**.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

HANDLUNGSÜBERSICHT

Das während des Abenteuers **Träume von Tod** gegründete Kloster Storckenfels wird von mehreren Krisen bedroht: Söldner, die sich in der Umgebung eingenistet haben, fordern Tribut in Form von Nahrungsmitteln, und in den umliegenden Wäldern breitet sich eine seltsame Verseuchung des Bodens aus. Die Helden werden entweder von dem ihnen aus **Träume von Tod** bekannten Abt des Klosters, dem Perainegeweihten Perdan Ehrwald, direkt um Hilfe gebeten, von einem besorgten Würdenträger angeworben oder durch höhere Mächte zum Kloster geführt. Im Kapitel **Seelensaat** helfen sie den Ordensleuten, die Forderungen der Söldner abzuwehren und spüren eine Hinterlassenschaft des *Omegatherion* als Ursache der dämonischen Verseuchung auf. Zusätzlich haben sie die Möglichkeit, das Kloster und seine Bewohner näher kennenzulernen und sich eventuell auch kleinerer Sorgen und Nöte anzunehmen. Nachdem die unmittelbaren Krisen bewältigt wurden, kündigt sich hoher Besuch an: Leatmon Phraisop, der Diener des Lebens, will persönlich die Weihe des Klostertempels vollziehen.

Seelensaat enthält neben einer ausführlichen Beschreibung des Klosters auch einen Abschnitt zum Thema **Reisen in den Schattenlanden**, mit dem nicht nur die Anreise der Helden, sondern auch alle weiteren Reisen im Lauf des Abenteuers ausgestaltet werden können.

Das Kapitel **Seelenkeim** beginnt mit dem Auftritt des Seelensammlers, der Leatmons Reisegruppe kurz vor Erreichen des Klosters überfällt. Er versucht, Leatmons Seele und sein Ea'Myr an sich zu reißen. Die Helden können den Geweihten aus den Klauen des Dämons retten, aber für einen Moment berühren sich dabei das Ea'Myr und die Essenz des Thargunitoth-Splitters, was mehrere Auswirkungen hat: Der Splitter ist in seiner Substanz erschüttert, was es dem Seelensammler fortan erlaubt, die ausströmende Macht noch stärker für sich zu nutzen. Außerdem erwacht Leatmons bislang verborgenes Ea'Myr, und zwischen ihm und dem Seelensammler entsteht ein schwaches, mystisches Band, durch das der Diener des Lebens verzerrte Einsichten in die Gedanken und Erinnerungen des Dämons erhält. Die Helden bringen Leatmon nach Storckenfels, aber der Seelensammler, der seine Beute nicht verlieren will, belagert das Kloster mit einer Truppe von Untoten und der dämonischen Macht des Splitters.

Im belagerten Kloster gilt es, dafür zu sorgen, dass sich die Lage einigermaßen stabilisiert und eine wirksame Verteidigung gewährleistet ist. Dazu muss unter anderem ein eingeschleuster Dämon aufgespürt und unschädlich gemacht werden, der von Klosterbewohnern Besitz ergreift und so Unruhe und Chaos stiftet. Daneben sollten die Helden

im Lauf von **Seelenkeim** herausfinden, was der Seelensammler mit Leatmon und dem Splitter vorhat. Wenn sie seinen Plan mithilfe Leatmons undeutlicher Ahnungen und einer von Peraine gesandten Vision durchschaut haben, erkennen sie, dass sich durch die letzten Ereignisse eine Chance bietet, gegen den Splitter vorzugehen: Mit Leatmons Ea'Myr, das den Splitter bereits zum Teil destabilisiert hat, ist die einzige bislang bekannte Waffe gegen die Dämonenkrone vorhanden. Um die Kraft des Ea'Myr in einer Weise zu bündeln, dass die Helden sie gegen den Seelensammler führen können, braucht es jedoch mehrere Komponenten, die die Gruppe zum Teil selbst beisteuern kann, vielleicht aber auch von anderer Stelle beschaffen muss. Eine dieser Komponenten ist das Enduriumzepter, das der Nekromantenrat einst für den Seelensammler erschuf, um sich den Splitter zu unterwerfen. Aus diesem Artefakt kann durch ein Zusammenwirken von magischer und karmaler Macht sowie dem Ea'Myr eine Waffe gegen den Thargunitoth-Splitter geschaffen werden. Die Helden müssen einen Weg finden, den Belagerungsring des Seelensammlers zu überwinden, um sich auf die Suche zu begeben.

Im Kapitel **Seelenreife** suchen die Helden nach den Komponenten für die Waffe gegen den Splitter, und ihnen bleibt nicht viel Zeit: Das Kloster Storckenfels wird der Belagerung durch den Seelensammler nicht ewig standhalten, und zudem ist nicht absehbar, wie viel weitere Macht der Dämon aus der Nutzung des instabilen Splitters gewinnt. Ihr Weg führt die Helden nach Eslamsbrück, wo sie bei den Nekromanten des *Beschwörerkreises des Karasuk* wichtige Erkenntnisse erlangen können – ob durch Heimlichkeit, Gewalt oder Diplomatie, bleibt der Gruppe überlassen. Auch gilt es, das Enduriumzepter aus den finsternen Hallen des Pandämoniums von Eslamsbrück zu bergen. Weitere Orte, an die sich die Helden wenden können, um Unterstützung oder einzelne Komponenten zu erlangen, wie Warunk, Altzoll oder Beilunk, werden ebenfalls beschrieben.

Während die Helden unterwegs sind, belagert der Seelensammler weiter Storckenfels, um Leatmons Seele nicht entkommen zu lassen. Er hetzt der Gruppe jedoch sein ‚Reittier‘, den untoten Perldrachen *Vheratanor*, hinterher, der in **Seelenreife** einen flexibel einsetzbaren und fordernden Gegner darstellt. Zusätzlich enthält das Kapitel auch Hinweise für einen alternativen Ablauf der Handlung, falls die Gruppe Leatmon nicht im belagerten Kloster zurücklassen will, sondern ihn lieber an einem anderen Ort in Sicherheit bringt und unterwegs die Angriffe des Seelensammlers abwehrt.

Wenn die Helden alle Komponenten beisammen haben, gilt es, sie zu Leatmon zurückzubringen. Dort erschafft

die Gruppe mithilfe des Dieners des Lebens und seinem Ea'Myr etwas Einzigartiges: Eine Waffe, die den Thargunitoth-Splitter zerstören kann.

In **Seelenernte**, dem Finale des Abenteuers, stellen die Helden den Seelensammler zum Kampf. Der Dämon erkennt die Gefahr, die von dem Artefakt ausgeht. Mit aller ihm zur Verfügung stehenden Macht formt er eine gewaltige Alptraumwelt, in der er hofft, den Willen der Helden zu brechen und ihre Seelen zu verschlingen. Die Helden sind im Traum des Großteils ihrer Macht beraubt. Dennoch müssen sie die Alptraumwelt erkunden, ihre Gesetze verstehen und einen Weg finden, ihr lebend zu entkommen. Wenn sie dies schaffen, können sie den Dämon niederringen, den Splitter zerschmettern und sich den Auswirkungen stellen, die die Vernichtung des unheiligen Artefaktes auf die unmittelbare Umgebung hat.

STIMMUNG

In **Seelenernte** steht die Heldengruppe in weiten Teilen allein gegen einen einzelnen, mächtigen Feind. Dies ist als bewusster Kontrast zu anderen Abenteuern der **Splitterdämmerung** angelegt, in denen Heere marschieren und Allianzen geschmiedet werden. Aus diesem Grund ist der zeitliche Rahmen auch recht eng gesteckt: Die Gelegenheit, einen Schlag gegen den Seelensammler und den Splitter zu führen, ergibt sich genau *jetzt* – es bleibt keine Zeit, um ein Bündnis der Zwölfgöttlichen Länder zu initiieren oder den Rat dreier Magierakademien einzuholen. Der Kampf zwischen den Helden und dem Seelensammler ist unmittelbar und persönlich. Damit die Gruppe aber nicht das Gefühl hat, im luftleeren Raum zu agieren, gibt es an verschiedenen Orten Anlaufstellen, wo man Unterstützung finden kann.

ZEITLICHE EIPORDRUNG

Seelenernte spielt im Jahr 1038 BF – ein paar Monate nach dem Ende von **Träume von Tod**. Die Handlung nimmt insgesamt etwa drei bis vier Wochen in Anspruch – länger, wenn die Helden sich vor der Ankunft des Dieners des Lebens längere Zeit in Storckenfels aufhalten, etwas kürzer, wenn Sie das Zeitlimit im Kapitel **Seelenreife** enger setzen. In den Abenteuertexten wird davon ausgegangen, dass die Ereignisse zu Beginn des Frühlings (etwa Mitte Phex bis Mitte Peraine) stattfinden. Sie können die Handlung aber problemlos ein wenig früher oder später ansetzen, mit den folgenden Randbedingungen: Zum einen muss die Festung Storckenfels schon entdeckt und zum Kloster umgewidmet worden sein (dies geschieht im Lauf des Abenteuers **Träume von Tod**), und zum anderen geht das Abenteuer davon aus, dass die Ereignisse des

Abenteuers **Die Verlorenen Lande** noch nicht ins Rollen gekommen sind: 1039 BF beginnt die Offensive der Kaiserlichen gegen die Fürstkomturei, wodurch sich die Lage in den Grenzlanden und in Eslamsbrück deutlich verändern wird.

Wenn Sie das Abenteuer zeitlich vorverlegen, sollten Sie die Beschreibungen des Klosters entsprechend anpassen – die Instandsetzung der Gebäude ist zum Großteil noch im Gange, die Siedlung Storckenhang ist noch ein provisorisches Lager aus Zelten und wenigen Bretterhütten. Auf die Handlung hat dies aber keinen großen Einfluss.

VON DEN HELDEN

Wie die anderen Abenteuer der Splitterdämmerung richtet sich auch **Seelenernte** an Helden, die schon über ein beträchtliches Maß an Erfahrung verfügen. Die Herausforderungen dieses Bandes sollten auch eine Gruppe jenseits von 10.000-15.000 AP gut beschäftigen. An verschiedenen Stellen im Text finden Sie Kästen mit den Überschriften **Zu leicht?** (☹) und **Zu schwer?** (☺). In diesen werden Möglichkeiten zusammengefasst, den Schwierigkeitsgrad der aktuellen Szene anzupassen. Es wird allerdings davon abgeraten, das Abenteuer allzu sehr herunterzustufen, um den Erfolg der Helden nicht zu entwerten.

Eine gemischte, einigermaßen typisch zusammengesetzte Heldengruppe ist für **Seelenernte** gut geeignet: Die Gruppe benötigt gute Kampfkraft, magische Unterstützung und nach Möglichkeit auch einen Geweihten. Fähigkeiten, heimliche Wege zu beschreiten, sind zwar nicht zwingend erforderlich, eröffnen aber an einigen Stellen eine deutlich breitere Auswahl an Handlungsoptionen, sodass auch phexisch begabte Helden auf ihre Kosten kommen. Alle Helden sollten einigermaßen geländetauglich sein oder zumindest über entsprechende Fortbewegungsmittel verfügen, da etliche Meilen rascher Reise zurückgelegt werden müssen.

VORWISSEN

Um den Plan des Seelensammlers im Kapitel **Seelenkeim** nachvollziehen und die richtigen Schlüsse aus den dort zu erlangenden Visionen ziehen zu können, ohne dass Meisterfiguren den Helden jeden Schritt vorbeten, ist es nützlich, wenn die Gruppe schon im Vorfeld des Abenteuers über bestimmte Informationen verfügt. Wenn Ihre Helden sich bereits ausführlicher mit den Splittern der Dämonenkrone beschäftigt haben, eventuell andere Abenteuer der Splitterdämmerung erlebt haben oder vielleicht Teilnehmer des letzten Allaventurischen Konventes waren, ist ihnen möglicherweise bereits einiges davon bekannt. Andernfalls sollten Sie versuchen, den Hel-

den schon vor Beginn des Abenteuers zumindest einen Teil der folgenden Informationen zukommen zu lassen. Bei jedem Punkt sind mögliche Quellen angegeben, die natürlich nur Beispiele darstellen. Angesichts der Tatsache, dass die Helden bereits über beträchtliche Erfahrung verfügen und sich in der Vergangenheit sicher schon mehrfach durch außergewöhnliche Taten ausgezeichnet haben, sollte es plausibel erklärbar sein, dass weltliche, arkane oder kirchliche Würdenträger ihnen auch brisantere Informationen anvertrauen.

☞ Die insgesamt sieben Splitter von Borbarads Dämonenkronen sind Artefakte von unglaublicher Macht, die es ihren Trägern – den Heptarchen – ermöglichten, in den eroberten Landen wahre Schreckensreiche zu errichten. Kein Splitter gleicht dem anderen, aber allen ist gemeinsam, dass sie große Macht über die Domäne des zugeordneten Erzdämons verleihen und als praktisch unzerstörbar gelten. **Quelle:** Dies sollte allen erfahrenen Helden eigentlich bereits bekannt sein; alle Kirchen und Magiergilden sowie die meisten Herrscherhäuser verfügen über dieses Wissen.

☞ Bisher ist jeder Versuch, einen Splitter der Dämonenkronen mit magischen oder karmalen Mitteln zu zerstören, fehlgeschlagen – nicht einmal eine leichte Beschädigung konnte verursacht werden. Seit dem letzten Allaventurischen Konvent (1034 BF) in Kuslik munkelt man in gut informierten Kreisen, dass eine Verquickung aus magischer und göttlicher Macht notwendig sein könnte. **Quelle:** Wichtigere Teilnehmer des Allaventurischen Konvents, Gildenräte einer Magiergilde, Kirchen (v.a. Praios, Hesinde, Phex, Nandus), Würdenträger des Horasreiches, führende Magietheoretiker.

☞ Es heißt, dass der junge Horas über eine Möglichkeit verfügen soll, die Splitter anzugreifen. In diesem Zusammenhang fällt öfters der Begriff „Ea’Myr“ (was so viel bedeutet wie „Stern der Alten“) oder „Ucuri-Funke“ – der Überlieferung zufolge eine göttliche Gabe von Ucuri an Horas, die von ihm an die Horaskaiser überging. Andere meinen, dass der Ursprung des Ea’Myr im fernen Gildenland liegen soll. Der vor kurzem geborgene Splitter der Charyptoroth (Abenteurer **Bahamuts Ruf**) wurde ins Horasreich gebracht, wo man ihn in einem speziellen Gefäß, einer sogenannten *Urne des Unwissbaren*, verwahrt. **Quelle:** Würdenträger des Horasreiches, Kirchen (v.a. Praios, Hesinde, Phex, Nandus), Reichsgrößgeheimrat Rondrian Paligan, Helden, die **Bahamuts Ruf** gespielt haben. Das grundsätzliche Wissen um das Ea’Myr könnte Helden mit hohen Werten in *Magiekunde* und/oder *Sagen/Legenden* bekannt sein.

☞ Ein weiterer, wenn auch sehr verschwommener Hinweis, der das Ea’Myr mit den Splittern in Verbindung bringen könnte, ist die *Verkündung durch Hundert Zungen*, mit der Praios **1028 BF** seinen Anhängern die **Quanions-queste** auftrug: Das rätselhafte Wort „Sumyrdalun“, das im Text der Verkündung auftaucht, wurde von Schriftgelehrten im Lauf der Queste zweifach gedeutet. Die eine Bedeutung „Aus dem Licht der Welt (aus Praios’ Gnade) bringen sie der Welt das Licht zurück“ verwirklichte sich am Ende der Queste. Eine andere, ebenso zutreffende Deutung lautete jedoch: „Durch den Stern (Myr) wird die Welt (Su(mu)) vom Bösen (Dha) erlöst.“ **Quelle:** Sprachkundler, Quanionspilger, Praioskirche.



SEELENSAAT

HANDLUNGSÜBERSICHT

Im ersten Kapitel des Abenteuers reisen die Helden aus dem einen oder anderen Grund zum Kloster Storckenfels, wo besorgniserregende Vorfälle die junge Klostersgemeinschaft bedrohen. Die Helden wehren die Forderungen einer lokalen Söldnerbande ab und spüren eine Quelle dämonischer Korruption auf, die im nahe gelegenen Wald zu wuchern begonnen hat. Nach der Beseitigung dieser Probleme scheint der baldigen Weihe des Klostertempels nichts mehr im Wege zu stehen, und in Gestalt des Dieners des Lebens kündigt sich hoher Besuch an.

Stimmung

Betonen Sie in **Seelensaat** den Kontrast zwischen der lebensfrohen, von Hoffnung geprägten Atmosphäre in Storckenfels und den Bedrohungen, denen die kleine Gemeinschaft ausgesetzt ist. Trotz aller Schwierigkeiten herrscht Zuversicht, dass man mithilfe der Göttinnen dem Land das Leben zurückgeben kann – und die Helden haben daran kräftig Anteil. Im Vergleich zu dem, was vor den Helden liegt, sind die Herausforderungen dieses Kapitels bewusst eher kleiner, bodenständiger Natur.

EINSTIEG: HILFE FÜR DIE DREI SCHWESTERN

DIREKTER ANSCHLUSS AN TRÄUME VON TOD

Für den Einstieg in das Abenteuer **Seelenernte** ist es erforderlich, dass die Helden das Kloster Storckenfels aufsuchen und dort ein wenig Zeit verbringen. Wenn die Gruppe im Vorgängerband **Träume von Tod** mitgeholfen hat, die verlassene Festung Storckenfels zu entdecken, sind die Helden bereits mit dem Perainegeweihten Perdan, dem nunmehrigen Abt des frisch gegründeten Klosters, bekannt. In diesem Fall ist es nur natürlich, dass der Geweihte sich an sie wendet, wenn er Hilfe benötigt. Der folgende Brief erreicht die Helden nach Ende des Winters:

Geschätzte Freunde,

Seit wir uns zuletzt gesehen haben, hat sich allerhand ereignet. Die verlassene Festung Storckenfels nahe der Ortschaft Wulfen wurde, wie ihr vielleicht gehört habt, dem Orden der Drei Schwestern übergeben. In den letzten Monaten ist aus dem alten Gemäuer ein schmuckes Kloster geworden, in dem wir den Willen der drei Göttinnen tun und mit harter Arbeit versuchen, dem Land Heilung zu bringen. Unsere Mühen tragen die ersten Früchte, und allzu gern würde ich euch einladen, uns zu besuchen, damit ihr seht, welch gutes Werk aus eurer einstigen Hilfe erwachsen ist.

Doch muss ich bekennen, dass ich dies nicht ganz ohne Hintergedanken tue. Obgleich ich fühle, dass Peraines

Segen auf unserem Unterfangen liegt, haben sich in letzter Zeit einige beunruhigende Vorfälle ereignet – Angelegenheiten, bei denen ich euch gern um euren Rat und eure Hilfe bitten möchte. Ich Sorge mich, dass die zarte Pflanze der Hoffnung, die wir so sorgsam pflegen, verdorren könnte, ehe sie richtig erblüht. Wenn ihr also ein wenig eurer kostbaren Zeit erübrigen könnt, so bitte, kommt nach Storckenfels.

*Der Segen der Drei Milden Schwestern möge euch geleiten,
Perdan Ehrwald*

Eine weitere Möglichkeit ist es, die Helden im Anschluss an **Träume von Tod** auf Einladung von Perdan gleich den Winter im neu gegründeten Kloster Storckenfels verbringen zu lassen, sodass sie von vorneherein vor Ort sind. Nutzen Sie in diesem Fall die Beschreibung des Klosters und seines Umlands, um die Übergangszeit zu überbrücken – die Helden können bei den Bauarbeiten helfen und das Kloster gegen verschiedene Unwirtlichkeiten des Landes verteidigen. Verteilen Sie die im Kapitel **Hilfe für Storckenfels** (Seite 32) angeführten kleinen und größeren Krisen über einen etwas längeren Zeitraum, und schaffen Sie so einen gleitenden Einstieg in das Abenteuer. Natürlich sollten Sie sicherstellen, dass die Gruppe gerade keine anderen, dringlichen Pläne verfolgt. Wenn die Helden zusätzliche Motivation benötigen, ist es besser, einen der alternativen Einstiege zu wählen.

ALTERNATIVE EINSTIEGE

ANWERBUNG IN GARETH

Der greise *Thronwig von Bregelsaum* (*951 BF, Glatze, blaue Augen), der einstige Markgraf von Warunk und heutige Abt des Dreischwesternordens, verbringt seinen Lebensabend in Gareth, nimmt aber noch regen Anteil an den Geschicken des von ihm gegründeten Ordens. In letzter Zeit wird er von beunruhigenden Vorahnungen gequält, die sich um Kloster Storckenfels, die neueste Gründung des Ordens am Rand der kürzlich befreiten Gebiete der Rabenmark drehen. Thronwig setzt zwar großes Vertrauen in die Fähigkeiten des jungen Abtes Perdan, er würde jedoch ruhiger schlafen, wenn er Storckenfels in Sicherheit wüsste. Daher bittet er die Helden, die Bedenken eines alten Mannes zu zerstreuen, Storckenfels aufzusuchen und den Geweihten des Klosters eventuell ein wenig unter die Arme zu greifen. Thronwig ist in der Lage, die Helden mit einem großzügigen Handgeld und bei Bedarf mit guten Reitpferden auszustatten.

ANWERBUNG IN WARUNK

Seit der Gründung von Storckenhang hat Abt Perdan regelmäßige Briefe an das Kloster des Dreischwesternordens in Warunk gesandt. In letzter Zeit wurden seine Briefe allerdings rarer und sprechen von „unvorhergesehenen Schwierigkeiten“ und „schweren Prüfungen“. Der Kloostervorsteher informierte Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* (*986 BF, ergraut, blaue Augen, bedächtig) darüber, woraufhin der Markgraf – Sohn des Ordensgründers Thronwig – beschloss, dem Kloster Hilfe zu senden. Dafür wirbt er die Helden an. Sumudan verfügt über ausreichende finanzielle Mittel, um eine brauchbare Bezahlung in Aussicht zu stellen, außerdem kann er den Helden über das Zeughaus der Stadt Ausrüstung und Bewaffnung von guter Qualität zukommen lassen.

ANWERBUNG IN ALTZOLL

Abt Perdan war stets bemüht, Kontakt zum örtlichen Landesherrn, Markgraf *Gernot von Mersingen* (*979 BF, braune Haare, grüne Augen, Vollbart, beeindruckende Erscheinung), zu halten. In letzter Zeit ist dieser Kontakt jedoch abgerissen, weil die Söldner, die das Kloster drangsalieren (siehe **Die Tribute von Storckenfels**, Seite 32) darauf achten, dass die Ordensleute sich nicht Hilfe suchend an die Golgariten oder den Markgrafen wenden. Der Markgraf kann gerade keine eigenen Truppen entbehren, zumal man ja nicht weiß, ob es überhaupt ein militärisch zu lösendes Problem gibt. Daher bittet er die Helden, vor Ort nach dem Rechten zu sehen, und stellt ihnen dafür schlachterprobte Pferde und ein Handgeld zur Verfügung.

ANWERBUNG VON HÖHERER STELLE

In *Seelenernte* ist das Wirken der Göttin Peraine an einigen Stellen deutlich wahrzunehmen. Wenn Sie dieses Thema schon beim Einstieg betonen möchten, lassen Sie die Helden mehrere Nächte hintereinander denselben Traum haben: Eine Festung auf einem Hügel überblickt ein blühendes Tal. Auf den Feldern arbeiten Bauern, die Sonne scheint, die ganze Szenerie wirkt friedlich. Plötzlich fällt ein gewaltiger Schatten über das Land. Wo die Dunkelheit sich ausbreitet, verdorren die Pflanzen, die Menschen auf den Feldern brechen tot zusammen und erheben sich sogleich als bleiche Gerippe. Eine Störchin fliegt über die Szenerie und schreit verzweifelt auf. Das Bild wechselt, und der Träumer sieht sich selbst auf einer Straße. Die Störchin fliegt vor ihm her, als wolle sie ihm den Weg weisen. Aus den Merkmalen der Umgebung kann der Träumer erkennen, dass dieses Traumgesicht ihn in Richtung Storckenfels führt.

REISEN IN DEN SCHATTENLANDEN

Im Lauf des Abenteuers werden die Helden etliche Meilen in den Schattenlanden zurücklegen. Dieses Kapitel enthält alle notwendigen Angaben, um solche Reisen auszugestalten – von der Anreise zum Kloster Storckenfels bis hin zum Sammeln der Komponenten für das Enduriumzepter.

DIE VERWENDUNG DIESES KAPITELS

Auf den nächsten Seiten werden die Regionen, die Ihre Gruppe im Abenteuer *Seelenernte* bereisen wird, genauer dargestellt: die östliche Rabenmark, das Tote Land der Warunkei, das Umland der Städte Warunk und Beilunk sowie das Grenzland zur Fürstkomturei. Die wichtigsten Städte werden im Überblick beschrieben; da Ihre Helden

aber nicht wie in **Träume von Tod** als Kundschafter eines Heeres, sondern in dringlicher eigener Mission unterwegs sind, wurde darauf verzichtet, auch kleine Ortschaften genauer auszugestalten. Sollten Sie entsprechende Angaben benötigen, können Sie auf den Dorfgenerator in **Träume von Tod** (Seite 126) zurückgreifen.

Im Abschnitt jeder Region finden Sie folgende Elemente zur Ausgestaltung: **Impressionen** sind kurze Vignetten, die Sie verwenden können, um eintönige Reisetage etwas aufzulockern und die Stimmung des jeweiligen Landstriches zu transportieren. Unter **Begegnungen** sind Vorschläge zusammengefasst, auf welche Personen oder Wesen die Gruppe in dieser Gegend treffen kann. **Szenen**

schließlich sind ausführlicher beschriebene Episoden, die es Ihnen ermöglichen sollen, eine wichtigere Begebenheit oder größere Herausforderung im aktuellen Reiseabschnitt genauer auszuspielen. Verwenden Sie all diese Elemente nach eigenem Ermessen, um die einzelnen Reiseabschnitte so detailliert oder gekürzt wie gewünscht zu gestalten.

GENERELLE STIMMUNG

Auf dem Großteil ihrer Reisen in den Schattenlanden sollten die Helden sich niemals in Sicherheit wiegen. Selbst die befreiten Regionen der Rabenmark und das Umland der Städte Warunk und Beilunk bergen immer noch gewisse Gefahren, und alles, was abseits dieser Gegenden liegt, ist von dämonischen Kräften ausgelaugtes und verzerrtes Feindesland.

Das Wetter ist während des Abenteuers meist kühl, oft regnerisch. Tief hängende Wolken und übers Land huschende Nebelfetzen werden nur selten von zaghaften Sonnenstrahlen vertrieben. Doch der Winter ist gewichen, und die Natur beginnt zu erwachen – durch die Befreiung von Al'Zul und die Bemühungen der Perainekirche in weit stärkerem Ausmaß, als es in den letzten Jahren der Fall war. Sprießendes Grün bildet an vielen Stellen einen markanten Kontrast zum sonst vorherrschenden, toten Braungrau.

Seitens der Bevölkerung schlägt den Helden vor allem in kleinen Ortschaften oftmals Furcht und Misstrauen entgegen. Die Menschen in diesen Landen mussten viel erdulden, haben Tempel fallen, Dörfer brennen und untote Heere marschieren gesehen. Man hat gelernt, sich anzupassen und Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen. Was die Zukunft bringen wird, ist ungewiss, und dass die Zwölfgötter, die das Land schon einmal im Stich gelassen und dunkleren Mächten überantwortet haben, nun die Rettung bringen, wollen viele noch nicht so recht glauben. Solange die Helden aber mit entsprechender Autorität auftreten, wird man ihnen kaum aktiv Schwierigkeiten machen – denn wer in diesen Landen Stärke zeigt, der gehört zu den Herrschenden, und gegen die lehnt man sich nicht auf, gleichgültig, welches Banner sie gerade führen und welche Götter sie verehren.

TAGESLEISTUNGEN

Die nebenstehende Karte soll Ihnen helfen, abzuschätzen, wie lang die Gruppe für einen Reiseabschnitt benötigt. Dies wird vor allem im Kapitel **Seelenreife** wichtig, da die Helden dort unter starkem Zeitdruck stehen.

Die Straßen in den Schattenlanden sind durch lange Vernachlässigung und das Wirken dämonischer Kräfte in sehr schlechtem Zustand, was das Fortkommen erschwert. Die Helden haben aber den Vorteil, dass sie sich oft entlang einer ehemaligen Reichsstraße bewegen können, was

JOKER: DER FALSCHER PROPHET

In dieser Region der Schattenlande treibt sich der Phexgeweihte *Tislan Rasket* (*1001 BF, ergraut, hager; **Schattenlande 88**) herum, der Anfang 1032 BF von seiner Kirche als Spion nach Warunk geschickt wurde. Er zieht in der Verkleidung eines bettelnden Wanderpriesters der Tijakool durch die Lande, wobei er mithilfe einer falschen Skeletthand anstelle der eigenen im Ärmel sogar ein Dämonenmal vortäuscht. Nach Erfüllung seiner eigentlichen Mission verblieb er in den Schattenlanden – das Spiel mit dem Feuer reizt ihn, und inzwischen findet er eine zynische Freude daran, sich als Paktierer auszugeben. Tislan hat enormes Wissen über die Vorgänge in der Warunkei und Transsilien zusammengetragen, er war bereits im Pandämonium von Eslamsbrück und hat den Häschern des Nekromantenrates mehr als einmal ein Schnippchen geschlagen. Während des Abenteuers **Träume von Tod** hatte Tislan sich in Altzoll eingeknistert, sodass die Helden ihm dort bereits begegnet sein könnten.

Der Geweihte kann den Helden überall in den Schattenlanden über den Weg laufen. Er eignet sich als Joker, wenn Sie der Gruppe Informationen zukommen lassen wollen oder den Spielern helfen möchten, die Zusammenhänge besser zu verstehen. Tislan kann insbesondere folgende Dinge beisteuern:

- ☛ Aktuelle Lage in Eslamsbrück, inklusive Herstellen eines Kontaktes zu *Fehren Gys* (siehe **Seite 77**).
- ☛ Eine ungefähre Beschreibung der Hallen der Thargunitoth im Pandämonium (siehe **Seite 89**).
- ☛ Aktuelle Ereignisse in der Fürstkomturei und in den Toten Landen, besonders gefährliche Orte, sichere Lagerplätze.
- ☛ Nach Ihrem Ermessen: Informationen über Machenschaften und Pläne des Nekromantenrates beziehungsweise des Seelensammlers. Tislan hat den Nirraven bisweilen in der Finsternis des Pandämoniums wispern hören und ahnt zumindest, dass der Dämon die Macht des Splitters für sich stehlen und seine Herrin betrügen will – denn mit Betrug kennt er sich aus.

die Reise noch halbwegs komfortabel macht. Die nachfolgende Tabelle fasst die Tagesleistungen der Gruppe zusammen:

	Hauptstraße	Nebenstraße	querfeldein
Heldengruppe zu Fuß	30 Meilen	24 Meilen	18-21 Meilen
Heldengruppe beritten	35 Meilen	28 Meilen	18-23 Meilen



Ein Eilmarsch bzw. Eilritt erlaubt es, die Tagesleistung um 50% zu steigern. Wenn Sie nicht mit den detaillierten Regeln zur Erschöpfung (**WdS 139**) spielen wollen, können Sie der Einfachheit halber annehmen, dass ein Eilmarsch/Eilritt nur an jedem zweiten Tag möglich ist. Wenn die Helden es schaffen, ihre Pferde nach einem Eilritt zu wechseln, kann am nächsten Tag gleich wieder ein solcher durchgeführt werden. Für einen Pferdewechsel braucht man eine entsprechend große Ortschaft (in Dörfern sind nicht genug Reitpferde verfügbar) oder Garnison und gute Beziehungen zur dortigen Obrigkeit, überzeugende Argumente (im Zweifel hilft eine Handvoll Dukaten) oder phexische Begabung.

DIE ÖSTLICHE RABENMARK

Diese Region umfasst jene Landstriche, die im Zuge des Abenteuers **Träume von Tod** befreit wurden, also das Gebiet von der Trollpforte bis zum Umland von Altzoll. Wulfen und das Kloster Storckenfels befinden sich am Ostrand dieses Gebietes. Alles, was weiter östlich als Rabenfeld liegt, zählt zu den Toten Landen (**Seite 17**). Genauere Beschreibungen dieser Region finden Sie – etwa für den Fall, dass die Helden bei der Anreise durch dieses Gebiet ziehen – im Abenteuer **Träume von Tod**.

IMPRESSIOMEN

☞ Langsam weicht das Misstrauen in den Herzen der Menschen einer gewissen Hoffnung. Seit der Befreiung ist genug Zeit vergangen, dass die Alpträume der Vergangenheit zumindest zum Teil weichen konnten, und vor allem die Jüngeren beginnen, von einer besseren Zukunft zu träumen. Man sieht Kinder auf den Dorfplätzen spielen, und auch wenn die Erwachsenen stets ein wachsames Auge auf sie haben, werden sie nicht gleich in die Häuser gerufen, wenn Bewaffnete sich nähern.

☞ Überall, wo die Golgariten eine gewisse Präsenz entfalten, werden Boronanger angelegt und geweiht. Wo immer es geht, setzt man die alten, geschändeten Friedhöfe instand. Frisch gezimmerte Boronsräder duften nach Harz und Holz, und auf den Gräbern sprießen die ersten Knospen von Frühlingsblumen.

☞ Ein lebhafter Wind fegt von Westen her über das Land, treibt Wolken vor sich her und zerreißt die tief hängenden Nebelfetzen – ein gutes Omen für die Zukunft?

BEGEGNUNGEN

Obwohl auch die östliche Rabenmark durchaus noch Gefahren birgt, sollten Sie in diesem Abenteuer feindselige Begegnungen eher für die östlicheren Regionen aufsparen, um den Kontrast zwischen den befreiten Gebieten und dem Toten Land zu verstärken. Wenn die Gruppe

sich abseits der großen (und inzwischen brauchbar gesicherten) Straßen bewegt, können Sie auf die Begegnungsanregungen im Kapitel **Die Toten Lande** zurückgreifen.

☞ Ein Trupp Golgariten (drei Ritter und drei Knappen) geleitet Schwester *Lechmin*, (*1013 BF, leise Stimme, überzeuhte Legalistin, reibt sich beim Sprechen die Nase), eine junge Praiosgeweihte und Angehörige des Hüterordens, die in Altzoll das Siegeln wichtiger Dokumente bezeugen und Abschriften nach Gareth und Punin bringen soll. Der Anführer des Trupps ist den Helden ggf. aus **Träume von Tod** bekannt (und die Einstellung der Golgariten hängt von den Erlebnissen der Gruppe in diesem Abenteuer ab).

☞ Ein bunt zusammengewürfelter Haufen von Glücksrittern versucht, von den Helden Auskünfte über die Lage in den befreiten Landen und lukrative Verdienstmöglichkeiten zu erheischen. Die Wortführerin, eine großspurige Almadanerin namens *Vidanya Albarena* (*1011 BF, energisches Kinn, trinkfest) ist davon überzeugt, dass es in den Ruinen des Toten Landes allerlei verborgene Schätze und magische Geheimnisse gibt und wird in dieser Ansicht von ihrem ‚Magus‘ *Zhayano Pentagro* (*1002 BF, wallendes schwarzes Haar, Bassstimme, in Wahrheit ein Scharlatan namens *Praiophil Fünfhäuser*) bestärkt.

☞ Ein Versorgungszug aus mehreren Fuhrwerken mit einem Dutzend Waffenknechten als Bewachung hat in den umliegenden Dörfern Nahrung für die Truppe requiriert. Dass die Landbevölkerung nach dem Winter nicht gerade über volle Speicher verfügt, kümmert den Kommandanten des Zuges, Fähnrich *Brin von Eibenbusch* (*1005 BF, Hakennase, ehrgeizig, kleinkariert) wenig.

SЗEΠEΠ

Im Namen der Götter

Ein Dorf, in dem in den Jahren der Besetzung den ‚dunklen Göttern‘ besonders eifrig gehuldigt wurde, erfährt gerade am eigenen Leibe, dass die neuen Machthaber des Landes nicht zimperlich sind, wenn es darum geht, verlorene Schäflein wieder zurück zur Herde zu führen: Eine Abordnung von Golgariten hat die Dorfbevölkerung auf dem Dorfplatz zusammengetrieben. Der Schrein der Dunklen Nachtherrin (ein kruder Holzbau mit Thargunitoth gefälligen Verzierungen, an dem in der Vergangenheit immer wieder Menschenopfer stattfanden) steht in Flammen, fünf Rädelsführer, darunter zwei bekennende Thargunitoth-Paktierer, warten in Ketten auf ihre Hinrichtung. Da man diesen Verdammten nicht die Gelegenheit geben will, sich jemals aus ihren Gräbern zu erheben, sollen sie nicht, wie bei Boronfreveln üblich, lebendig begraben werden. Stattdessen lautet das Urteil, dass sie vor den Augen der versammelten Bevölkerung aufs Rad geflochten und danach auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden sollen. Einigen Dörflern, die versuchten, ihre Dorfältesten gegen die neuen Herren zu verteidigen, droht der Strick.

Die Helden können hier, ganz nach Wunsch, mäßigend oder unterstützend eingreifen:

☞ Unter den fünf festgenommenen Rädelsführern befindet sich die alte *Thera* (*954 BF, strähniges weißes Haar, nur mehr sechs Zähne) – zu Unrecht, denn die Greisin ist keine Paktiererin, sondern neigt nur zu unflätigem Fluchen. Dass sie dabei, wie in den letzten Jahren üblich, die Namen der Erzdämonen freimütig im Munde führt, brachte sie unter Verdacht, und die wahren Paktierer – die Wirtin *Behrada* (*997 BF, wohlgenährt, graue Strähnen, Dämonenmal: gelbliche, tote Augen) und der Schulze *Besper* (*981 BF, kahl, sehr glatte Haut, lispelt, Dämonenmal: stets frisches Blut unter den Fingernägeln) bezichtigen sie nur allzu gern der Mittäterschaft. Theras Enkel *Ulwin* (*1015 BF, schlaksig, stottert, wenn er aufgeregt ist) versucht verzweifelt, die Ordensritter von der Unschuld seiner Großmutter zu überzeugen, dringt aber nicht zu ihnen durch.

☞ Einige Dörfler haben sich in einem Erdkeller verschanzt und leisten erbitterten Widerstand. Mehrere Skelette, die sich in dem Keller aus der Erde wühlen, unterstützen sie dabei.

☞ Der Anführer der Golgariten, der Ordensritter *Golgdan von Breitenfurt* (*1003 BF, flachsblond, grüne Augen, wenig Kampferfahrung) ist durch die Situation zunehmend überfordert. Es besteht die Gefahr, dass er seine Leute ein Blutbad anrichten lässt, getreu nach dem Motto „Tötet sie alle, Boron kennt die Seinen“, an das der verbitterte Knappe *Thorwin* (*995 BF, unrasiert, bellende Kasernenhofstimme) ihn nur allzu gern erinnert.

ALTZOLL

Einwohner: 1.200 (steigend)

Wappen: auf Blau drei silberne Pfähle

Herrschaft: Markgraf Gernot von Mersingen

Tempel: Boron, Peraine, Travia, Praios, Rondraschrein

Garnisonen: 1 Banner leichte Infanterie und 1 Banner schwere Infanterie des Markgrafen, 2 Schwingen Golgariten, sich ändernde Anzahl an Söldnern

Wichtige Gasthöfe: Gasthof *Zur alten Weide* (Q5/P6/S24), Taverne *Sattlerstube* (Q3/P3), Taverne *Zum Schwarzen Raben* (Q6/P8)

Nach der Befreiung von Altzoll wurde Gernot von Mersingen, zuvor Ordensgroßmeister der Golgariten, zum Markgraf und residiert nun in der Stadt. Langsam erholt sich die Stadt von den Schrecken der Vergangenheit, aber es wird lange dauern, bis alle Spuren der Finsternis getilgt sind. Ein neuer Borontempel ist gerade im Bau, der geschändete Boronanger wurde wieder eingesegnet. Das ehemalige Zollkastell am Markt wurde in *Seelenwacht* umbenannt und ist nun die örtliche Ordensburg der Golgariten unter ihrem neuen Großmeister *Saltarez Bahram*

von *Jurios*. Eine ausführlichere Beschreibung der Stadt unter neuer Herrschaft finden Sie im Anhang des Abenteuers **Träume von Tod**.

RABENFELD

Einwohner: um 300

Herrschaft: *, Dorfschulze Haldan

Garnisonen: etwa zwei Dutzend Söldlinge

Tempel: Peraine (mit Satuaria-Schrein)

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Zur einäugigen Krähe* (Q4/P7/S12), Schenke *Brennende Hex'* (Q5/P6)

*Abhängig von den Ereignissen im Szenario **Totenlichter** (Jahrbuch35).

Die Ortschaft Rabenfeld verfügt über ein kleines Kastell, das den Ort von einer Anhöhe aus überblickt. Es ist von einer Palisade und einem Graben umgeben. In welchem Zustand sich der Ort befindet und wer hier herrscht, hängt davon ab, wie in Ihrem Aventurien das Szenario **Totenlichter** (Jahrbuch35) ausging. Sollten Sie dieses Szenario nicht gespielt haben, gehen Sie davon aus, dass Rabenfeld im Jahr 1035 BF Schauplatz einer Schlacht gegen die Truppen von Lucardus von Kémet war, den Feinden aber trotzen konnte – nicht zuletzt, weil Chaykas Horde damals der Drachengarde in die Flanke fiel. Herr des Kastells ist in diesem Fall Ritter *Aeron vom Berg*, der schon vor der Befreiung der Rabenmark gegen untotes Wirken ankämpfte und nun das Kastell in gutem Einvernehmen mit den Golgariten hält.

DIE TOTEN LANDE

Das Kerngebiet der ehemaligen Warunkei, in dem die Macht des sich aufbäumenden Omegatherions, das Erheben des Untoten Heerwurms und die Blutrurale des Hep-tarchen Rhazzazor das Leben aus dem Land saugten, ist bis zum heutigen Tag ein unwirtlicher, lebensfeindlicher Ort. Für die Zwecke dieses Abenteuers erstreckt sich diese Region von Rabenfeld über Warunk bis kurz vor Raufenberg und im Süden bis nach Borobunth. Ausgenommen ist die Stadt Warunk selbst sowie ihr unmittelbares Umland, siehe dazu unten unter **Warunk und Beilunk**.

Im gesamten Gebiet des Toten Landes herrscht eine bedrückende und beklemmende Stimmung. Der Schlaf ist meist unruhig und bietet nur wenig Erholung, die Ödnis scheint einem das Leben aus den Knochen saugen zu wollen. Die Regeneration ist außerhalb von Ortschaften in dieser Region generell um einen Punkt gesenkt.

IMPRESSIOMEN

☞ Immer wieder ist zu beobachten, wie die Kräfte des Humus mit den grauen, von Staub bedeckten Flächen des Toten Landes ringen: Wuchernde Ranken und Dornengestrüpp schieben sich über steinige Ödnis, verdorrtes Holz bringt frische Triebe hervor. Doch ebenso oft sieht man, wie frisch erblühte Pflanzen innerhalb weniger Stunden welken und zu modrigem Staub zerfallen.

☞ Schädelgekrönte Steinhäufen, Knochenzäune und bizarre Anhäufungen von Gebeinen säumen an vielen Stellen die Wege. Manchmal glimmt ein kaltes Feuer in einem der Schädel, und knöcherne Hände haschen nach dem Reisenden.



☞ In einer Nacht suchen Alpträume die Gruppe mit außergewöhnlicher Hartnäckigkeit heim. Sobald die Helden die Augen schließen, haschen finstere Schatten nach ihnen, und wenn sie aus dem unruhigen Schlaf hochschrecken, fühlen sie noch deutlich einen Druck auf ihrer Brust, der ihnen den Atem raubt. Kalter Schweiß bedeckt ihre Gesichter und lässt sie frösteln. Wenn die Alpträume nicht durch geeignete Liturgien vertrieben werden, ist in dieser Nacht keine Regeneration möglich.

☞ An manchen Tagen herrscht *Borons-* oder *Totenwetter*: Tiefhängende Wolken verdecken die Sonne, dunstige Nebelschwaden hüllen das Land ein wie ein Leichentuch. Die Luft schmeckt faulig. An diesen Tagen können Untote sich ungehindert bewegen, ohne Schaden zu nehmen oder andere Abzüge zu erleiden.

☞ In der Ferne ist leises Wehklagen zu hören, und tanzende Irrlichter tauchen die Szenerie in ein fahles, bläuliches Licht. Immer wieder glaubt man, im Wind gewisperte Worte zu vernehmen, aber stets sind sie so undeutlich, dass sich kein Sinn erkennen lässt.

BEGEGNUNGEN

☞ Aus heiterem Himmel fällt ein Krähenschwarm über die Gruppe her. Die Tiere kennen keinerlei Scheu vor Menschen, sondern attackieren Reisende und Reittiere gleichermaßen. Auch wenn dies wie ein KRÄHENRUF anmutet, ist doch keine unmittelbare Magie im Spiel; die unnatürliche Aggressivität der Vögel hat ihre Ursache in der dämonischen Verseuchung des Landes.

☞ In den Ruinen eines kleinen Weilers gehen die Gefesselten Seelen (**WdZ 204**) einer ganzen Familie – Vater, Mutter, drei Kinder – um. Einst wurden sie auseinandergetrieben und getötet, und seitdem suchen sie einander, sind aber an die Orte ihres jeweiligen Todes gebunden: Der Hof (Vater), die Stube des Hauptgebäudes (Mutter), der Heuboden (zehnjähriges Mädchen), der Brunnen (sechsjähriger Junge) und der niedergebrannte Stall (dreizehnjähriges Mädchen). Wenn man die Gebeine der Toten von diesen Orten birgt und gemeinsam bestattet, können die Seelen einander finden und so erlöst werden.

☞ Ein Nachtalp (**WdZ 204f.**) verfolgt die Gruppe und versucht, den Helden Lebenskraft zu rauben. Er kann sich durch die Kraft des Toten Landes bis zu fünf Meilen (normalerweise nur eine Meile) vom Ort seines Todes, einem Galgenbaum am Rande eines verlassenen Dorfes, entfernen. In den von ihm verursachten Alpträumen erschafft der Alp falsche Visionen und Traumbilder von leidenden Seelen und verborgenen Geheimnissen oder Schätzen in den Gemäuern des Dorfes, um die Helden so dazu zu bringen, länger in seinem Einflussbereich zu verweilen.

☞ Überall im Toten Land kann man auf Untote (Skelette, Zombies, Leichname oder Tierkadaver) stoßen – sie wühlen sich bei Sonnenuntergang aus der Erde, kriechen aus Kellern, Scheunen und Höhlen oder lauern in halb verfallenen Gebäuden. An jenen scharf abgegrenzten Stellen,

an denen das Leben in großen, bizarren geometrischen Formen aus dem Land gerissen wurde, erhebt sich jedes Wesen, das getötet wird, binnen kürzester Zeit als Untoter – selbst die frische Jagdbeute der Helden. Kampfwerte für häufig anzutreffende Untote finden Sie im Anhang ab **Seite 145**.

☞ Bäche mit frischem Wasser sind selten in den Toten Landen und laden zum Verweilen und zur abendlichen Rast ein. Oft wuchert am Rand eines Bachlaufes jedoch der *Graue Lotos*, dessen aschgraue Blüten einen modrigen Geruch verströmen. Das Einatmen des Blütenstaubes führt zu schweren Alpträumen.

SZENEEN

Ghulwölfe

Vor einiger Zeit wurde ein Weißer Hetzer (**ZooBotanica 79**), eine zweiköpfige, achtbeinige Bestie mit wolfsartigem Äußeren, von Ghulen attackiert. Es gelang dem Daimonid, sich freizukämpfen, aber dabei wurde er mehrfach gebissen. Dieselbe Verwandlung, die sonst gebissene Menschen zu Ghulen macht, befahl ihm und machte ihn zu einem verzerrten Monster, das noch stärker als zuvor von der Gier nach menschlichem Fleisch angetrieben wurde. Doch der Hetzer behielt auch einen Großteil seiner dämonischen Schläue. Er spürte ein großes Wolfsrudel auf, riss den Leitwolf in Stücke und infizierte nach und nach auch den Rest des Rudels. Seitdem haben sich die Ghulwölfe ausgebreitet und in eine wahre Landplage verwandelt, die das von den Helden durchreiste Gebiet terrorisiert: In den Knochenhaufen und Leichenfeldern des Toten Landes finden sie genug Nahrung. Sie reißen auch wandelnde Leichname, ihre bevorzugte Beute ist jedoch frisches, lebendes Fleisch.

Die Ghulwölfe kontrollieren ein Gebiet von zwei Tagesreisen im Durchmesser. Die Helden finden schon am Rand dieses Gebietes Spuren der unnatürlichen Aasfresser: Die Knochenzäune und -haufen, die man im Toten Land so oft sieht, sind durchwühlt und verstreut, große Knochen liegen, von starken Zähnen geknackt, in Splittern herum. Die wenigen Ansiedlungen in dieser Gegend sind entweder von den Wölfen ausgelöscht worden (in diesem Fall stehen die Häuser leer, Fensterläden sind zertrümmert, in den Stuben künden riesige, getrocknete Blutlachen von dem Gemetzel, das hier stattfand) oder verbarrikadiert. Die verängstigten Einheimischen warnen die Helden vor grauenhaften Ungeheuern, die in Rudeln durch die Nacht streifen und alles verschlingen, was sie finden, aber worum genau es sich handelt, weiß niemand, da die Wölfe bisher keine Überlebenden zurückließen.

Die Heldengruppe stellt ein vermeintlich lohnendes Ziel für die Ghulwölfe dar, denn es kommt nicht oft vor, dass eine so kleine Reisegruppe sich durch ihr Territorium bewegt. Sie können die Spannung steigern, indem Sie die Helden zunächst auf Spuren stoßen lassen (mit

einer *Fährtsuche*-Probe +3 kann man erkennen, dass es sich um Wolfsspuren handelt, die aber in irgendeiner Weise unnatürlich verändert sind).

Als Nächstes wird die Gruppe von einzelnen Ghulwölfen beobachtet und verfolgt, und schließlich geht ein kleineres Rudel zum Angriff über. Wenn diese Attacke fehlschlägt, sendet der Weiße Hetzer, der seine Wölfe so dirigiert, wie es einer der legendären Ghulkönige (*Untote 30*) tun würde, etwas später ein größeres Rudel. Wenn er hofft, dass sein Eingreifen das Blatt zugunsten der Ghule wendet, beteiligt sich der Weiße Hetzer ebenfalls an diesem Angriff, ansonsten zieht er sich in eine nahe gelegene Höhle zurück, sobald absehbar ist, dass die Helden obsiegen. Gelingt es der Gruppe, den Weißen Hetzer zu stellen und zu vernichten, befreien sie damit die Gegend von der Plage der Ghulwölfe, da die Reste des Rudels, ihres Anführers beraubt, bald übereinander herfallen.



Ghulwolf

INI 10+1W6 **LeP** 28 **AsP** – **RS** 2 **WS** 8

Biss: DK H AT 10 PA 9 TP 1W6+3

GS 12 **AuP** 100 **MR** 15/10

Besondere Kampfregelein: Gezielter Angriff/ Verbeißen/Niederwerfen (4), Niederwerfen (4)

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Ghulgift (Stufe 10, pro KR KK und GE je –1 für 2W20 KR, fällt die KK oder GE auf 0, ist das Wesen vollständig gelähmt; nach drei Stunden regenerieren sich die Werte um je 1 pro SR. Außerdem besteht eine 5%ige Wahrscheinlichkeit pro 5 SP durch Ghulbisse, dass innerhalb von drei Tagen die Verwandlung in einen Ghul eintritt. Eine Behandlung mit *KLARUM PURUM* (10), *VERWANDLUNG BEENDEN* +10 (13 AsP + 1 permanent), einem Antidot oder Heiltrank hält die Verwandlung auf.

Weißer Hetzer (Ghul)

INI 12+1W6 **LeP** 25 **AsP** – **RS** 3 **WS** 10

Biss: DK H AT 18 PA 14 TP 1W6+7

GS 12 **AuP** 150 **MR** 15/10

Besondere Kampfregelein: Anspringen (6), Verbeißen

Besondere Eigenschaften: eine zusätzliche Aktion pro KR, Schreckgestalt I, Ghulgift (s.o.)

Sowohl der Weiße Hetzer als auch die Ghulwölfe können nur des Nachts agieren. Vor dem Sonnenlicht verbergen sie sich in Höhlen, eilig gegrabenen Erdlöchern oder im dichten Unterholz. Wenn Sie die Szene mit den Ghulwölfen dichter gestalten wollen, können Sie bestimmen, dass *Boronswetter* (siehe Seite 18) herrscht, während die

Helden sich durch das Gebiet der Wölfe bewegen, sodass die Monstren auch tagsüber agieren können.

Der Knochenvogt

Als der untote Kaiserdrache Rhazzazor die Warunkei beherrschte, erhob er Steuern in Form von Leichen und Gebeinen, und eigens beauftragte *Knochenvögte* trieben den grausigen Tribut von der Bevölkerung ein. Auch der Nekromantenrat ließ sich auf diese Weise mit frischem Arbeitsmaterial versorgen. Nach der Befreiung Warunks und der Flucht der Nekromanten nach Eslamsbrück haben die Knochenvögte zwar keine Herren mehr, denen sie dienen, aber manch einer lässt sich davon nicht beirren. Zu diesen finsternen Gesellen gehört *Mordecar Selbfinnen* (*987 BF, lange schlohweiße Haare, durchdringender Blick, Dämonenmal: knotige lange Finger mit gekrümmten, gelblichen Nägeln), der nach dem Fall seiner dunklen Herren die ihm einst unterstellten Dörfer nun auf eigene Rechnung terrorisiert. Da Mordecar selbst wenig Verwendung für Knochen hat, lässt er sich von den verängstigten Einheimischen gern durch allerlei Bestechungen und Gefälligkeiten überzeugen, immer wieder auf den „eigentlich rechtmäßigen“ Tribut zu verzichten. So lebt er in vergleichsweise Luxus auf einem zwischen den drei Weilern gelegenen Vierkanthof. Er dreht regelmäßig auf seinem von zwei klapprigen Mähren gezogenen Karren seine Runden, sieht in den Dörfern nach dem Rechten und lässt sich huldigen.

Ob die Helden sich die Zeit nehmen können und wollen, diesem Schurken Einhalt zu gebieten, bleibt ihnen überlassen. Zur Ausgestaltung dieser Szene können die folgenden Angaben verwendet werden:

☞ Mordecar ist ein Thargunitoth-Paktierer im dritten Kreis der Verdammnis. Er verfügt über die Paktgeschenke *Alterslosigkeit*, *Untote erheben* und *Alpträume erzeugen*. Seine Kampffähigkeiten sind nicht der Rede wert, er verschanzte sich lieber hinter seinen untoten Schergen. In der Regel hat er vier bis acht Skelette (Werte Seite 145 f.) unter

seiner Kontrolle, und auf seinem Hof lagert genügend Material, um Verstärkung zu erschaffen.

☞ Mordecar kann sehr überzeugend wirken und hat ‚seine‘ Dörfler durch lange Schreckensherrschaft gut im Griff. Dazu kommt, dass der Knochenvogt stets dafür gesorgt hat, dass die Bevölkerung vom Fall Rhazzazors und der Nekromanten nichts mitbekommt. Durch düstere Drohungen über die Vergeltung der Herrschaft, wenn die Bauern es wagen, „auf die Lügen dieser Fremden zu hören“, kann es dem Paktierer gelingen, die Einheimischen gegen die Helden aufzubringen.

☞ Auf Mordecars Hof leben sechs fahnenflüchtige Drachengardisten (Werte wie Truppen der Fürstkomturei, **Seite 147**), die sich als Schergen des Knochenvogts ein gutes Leben machen und Mordecar gern helfen, sein Spiel weiterzuspielen. Ihre Anführerin, Leutnantin *Tilja Kaltenberg* (*1013 BF, schulterlange dunkelblonde Haare, schmeichelnde Stimme) kann den Paktierer zwar nicht ausstehen, hat aber bislang noch keine Möglichkeit gefunden, ihm die Herrschaft über die Dörfer zu entreißen.

Warunk und Beilunk

Seit Warunk im Jahr 1032 BF durch einen Schwertzug der Rondrakirche befreit wurde, bildet die Stadt gemeinsam mit der südlich gelegenen, nie eroberten Enklave Beilunk ein festes Bollwerk des Lichts inmitten der Schattenlande. Die Angaben dieses Kapitels gelten für das unmittelbare Umland der beiden Städte sowie die sie verbindende Straße. Dieses Gebiet wird durch regelmäßige Patrouillen einigermaßen sicher gehalten, und die vereinten Kräfte der Beilunker Bannstrahler und der Warunker Rondrianer haben einen Großteil des unheiligen Gezüchtes vertrieben, das sich einst hier tummelte.

Warunk ist nicht nur ein möglicher Ausgangspunkt der Heldengruppe (in der Variante, in der sie durch Markgraf Sumudan angeworben wurde), sondern vor allem auch eine wesentliche Anlaufstelle auf der Suche nach Unterstützung im Kapitel **Seelenreife**. Ein Abstecher nach Beilunk wird nur dann infrage kommen, wenn die Helden dringend Unterstützung durch die dortige Geweihtenschaft benötigen, weshalb die gleißende Stadt im Folgenden nur oberflächlich beschrieben wird. Da die Helden voraussichtlich nur kurz in dieser Region unterwegs sein werden, enthält dieser Abschnitt keine *Szenen*.

IMPRESSIOEN

☞ Immer wieder rattern und holpern Fuhrwerke über die von Schlaglöchern übersäten Straßen – die beiden Städte wollen versorgt werden. Die meisten Fuhrleute sind bewaffnet oder reisen mit Geleitschutz, aber fast allen steht die Freude darüber ins Gesicht geschrieben, dass es wieder göttergefälligen Handel gibt.

☞ In einem Dorf hat eine junge Rondrageweihete eine Praiostagsschule eröffnet, und helle Kinderkehlen rezitie-

ren gerade einen Merkvers aus dem *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung*. In den Ästen der großen Linde neben dem Dorfweiher hat sich die kleine *Rondirai* (*1027 BF, brauner Wuschelkopf, schmutzige Füße) versteckt und schwänzt den Unterricht, weil sie ihren Namen blöd findet – *Xarfaidane* gefiel ihr viel besser.

☞ An den Seiten der Hauptstraße, die Warunk und Beilunk verbindet, stehen alle paar Dutzend Schritt knie- bis hüfthohe Holzstümpfe, oft mit Brand- oder frischen Schnittpuren. Einst waren diese Pfähle übermannshoch und von Totenschädeln gekrönt, aber inzwischen haben all diese Gebeine ihre letzte Ruhestätte gefunden.

BEGEGGNUNGEN

☞ Trupps von Bannstrahlern, üblicherweise sechs bis zwölf Mann, sind ein häufiger Anblick. Die weiß gewandeten Ordensritter halten eifrig Ausschau nach dunklen Umtrieben, kümmern sich aber ebenso gern um profanes Raubgesindel. Im Gegensatz zu denen in anderen Regionen Aventuriens sind diese Bannstrahler keine jungen, schäumenden Eiferer, sondern in der Regel altgediente Veteranen, die schon lange gegen größere und kleinere Übel ankämpfen. Leidvolle Erfahrung hat sie gelehrt, einen gefährlichen Paktierer von einer rothaarigen Elfe zu unterscheiden, und die Nähe der strengen Hand der Fürst-Illuminata von Beilunk verhindert, dass sie sich übereifrig zu Richtern und Henkern aufschwingen, nur weil jemand einen spitzen Hut trägt.

☞ Pilgergruppen sind in Richtung Warunk unterwegs, um den Sankt-Leomars-Tempel aufzusuchen. Schon von weitem hört man sie Choräle zu Ehren der Leuin und ihrer Heiligen anstimmen. Ein erheblicher Teil der Pilger trägt die Narben mehr oder weniger alter Schlachten am Leib, und unter ihnen ist sogar ein Überlebender des *Blutbanners*, das während der Invasion der Verdammten hinter den feindlichen Linien gegen Borbarads schwarze Horden kämpfte und schließlich Ilsur befreite. Wenn der einbeinige, wettergegerbte Veteran erfährt, dass die Helden gerade im Dienst der Perainekirche beziehungsweise des Dieners des Lebens unterwegs sind, schenkt er ihnen ein Tonfläschchen mit Wasser aus den Heiligen Quellen von Ilsur, das er seit Jahren wie seinen Augapfel hütete (bringt 2W6+6 LeP zurück).



WARUNK

Einwohner: 3.500 dauerhafte Bewohner, zudem reisendes Waffenvolk und Trossleute

Wappen: Goldener Apfel auf Blau, seit 1032 BF: darin ein rotes Schwert

Herrschaft/Politik: Markgräflicher Besitz, verwaltet durch Wehrvögtin Kajandra von Kohlrunge

Garnisonen: Rondrianer (wechselnd), Markgräfliche Garde (wenig), Söldner (etwa 500)

Tempel: Rondra, Boron, Peraine, Phexschrein

Wichtige Gasthöfe: Gasthaus *Am alten Pranger* (Q8/P9/S10), Gasthof *Zum Tor* (Q5/P6/S20), Herberge *Rittersruh* (Q2/P2/S20), Taverne *Eiserne Wehr* (Q5/P6), Taverne *Schwert und Schild* (Q5/P5), Kneipe *Die Verlorenen Speißbrüder* (Q1/P2)

Stimmung: Je nach aktueller Lage schwankt die Stimmung zwischen grimmiger Entschlossenheit und dem Mut der Verzweiflung. Ausgelassenheit und Fröhlichkeit sind seltene Phänomene.

Die Stadt auf den Plateaus des Molchenberges hat eine lange und wechselhafte Geschichte hinter sich. Einst eine pittoreske, saubere Stadt voller Leben, war Warunk jahrelang der Sitz des untoten Drachen Rhazzazor, der von hier aus seine Schreckensherrschaft über die ganze Warunkei ausdehnte. Zahllose der einst 10.000 Einwohner wurden verschleppt und getötet oder flohen vor den Gräueln. So stehen heute viele der schmucken Fachwerkhäuser leer und verfallen, und obwohl es in der Stadt seit der Befreiung wieder spürbar aufwärts geht, spürt man vielerorts noch, wie tief die Schrecken der Vergangenheit den Bürgern in den Knochen stecken.

Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* residiert in der Burg auf dem Molchenberg, hat die Verwaltung der Stadt aber der Wehrvögtin *Kajandra von Kohlrunge* übergeben. Ihr zur Seite stehen Zinsvogt *Corleis Honorald* und der Schwarze Vogt *Golgorian*, der Vorsteher des Warunker Borontempels.

In Warunk herrscht weiterhin Kriegsrecht, was sich in verschärften Kontrollen an den Stadttoren, der Pflicht jedes wehrfähigen Bürgers, Waffe und Harnisch zu besitzen, und einer nächtlichen Ausgangssperre äußert. Es ist davon auszugehen, dass die Helden über ausreichenden Stand und Ansehen verfügen, um mit den Wachen in Warunk keine besonderen Probleme zu bekommen.

Wichtige Anlaufpunkte in der Stadt sind der Palast des Meisters der Senne Mittellande, *Jaakon von Turjeleff*, der beeindruckende Sankt-Leomars-Tempel, bei dem noch immer am Standbild des Heiligen Leomar auf dem Don-

nersturm gearbeitet wird, das von Markgraf Sumudan zu Ehren seines Vaters gestiftete Ordenshaus der drei guten Schwestern und der Boron geweihte *Tempel des Seelenfriedens*. Eine genauere Beschreibung von Warunk finden Sie in **Schattenlande 78ff.**

BEILUNK

Einwohner: 7.500

Wappen: Dreigeteilt: blau-grün-blau. Im oberen Feld ein goldener Greif, im mittleren Feld drei goldene Bedonblüten

Herrschaft: Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahon

Garnisonen: 1 Kohorte Sonnenlegion, über 1 Banner Bannstrahler, verstärkt durch Rondrianer und die Beilunker Ehrengarde, 2 Banner Söldner der Seegarde

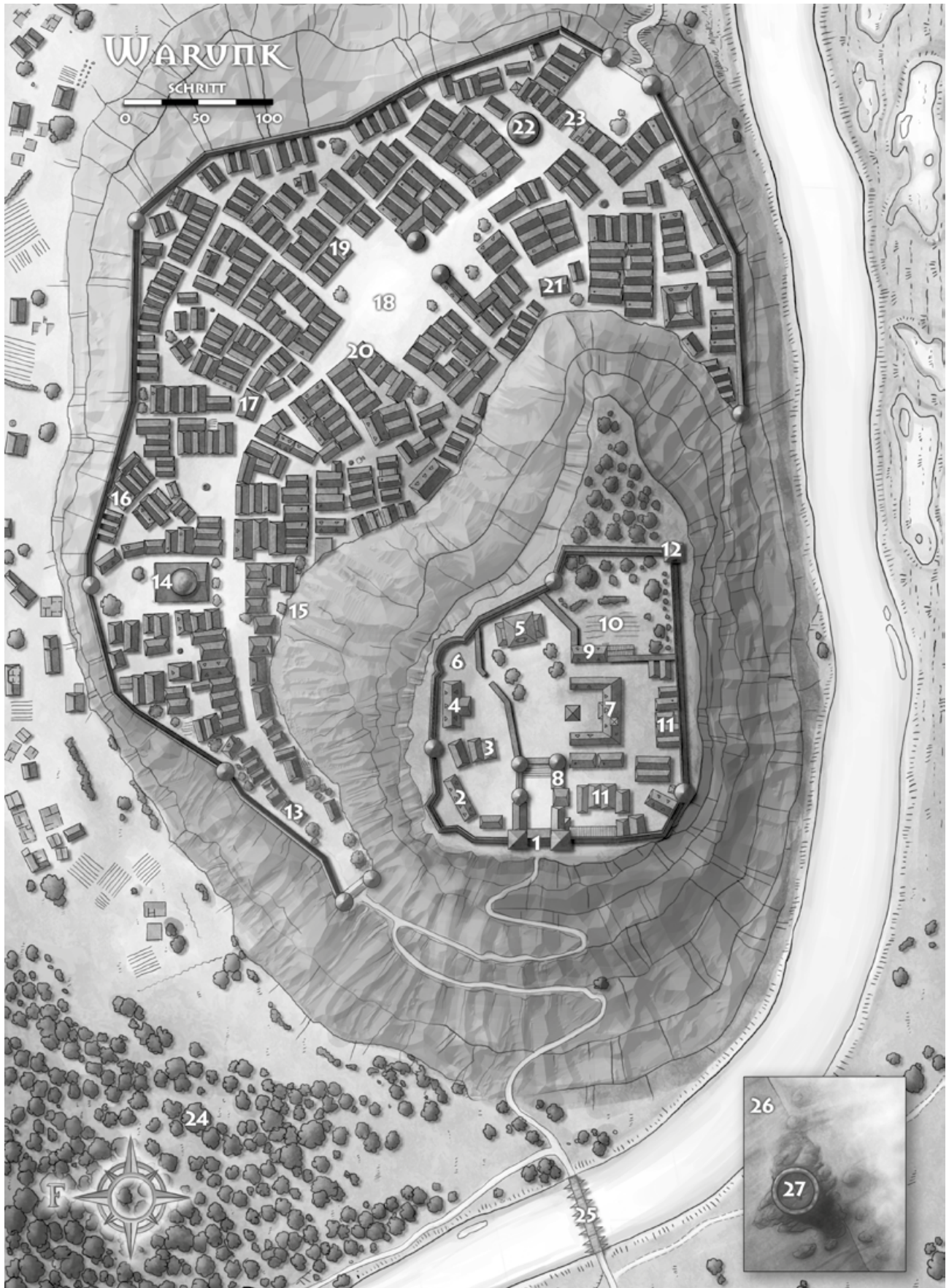
Tempel: Praios, Rondra, Efferd, Phex, Hesinde, Rahja, Tsaschrein, Peraineschrein und Ingerimmschrein

Wichtige Gasthöfe: *Sacht* (mondäne Unterkunft mit Radromterasse), Gasthof *Daunenflug*, Bordell *Samtpfötchen*, Herberge *Zum Speyer*, Herberge *Fahrensmann*, Herberge *Zum Anker*, Kaschemme *Nagelprobe*, Kaschemme *Neunauge*

Besonderheiten: Sakrale des Lichtes (Kuppeltempel, eines der zwölf Menschenwunder), absolutes *Arcanum Interdictum* (durch göttliches Wunder), Rechtsseminar zum Greifen (reichsweit renommierte Lehranstalt), Münzprägestätte

Stimmung: Bis in die unterste Gesellschaftsschicht ist die Beilunker Bevölkerung vom Bewusstsein durchdrungen, angesichts existenzieller Bedrohung göttliche Rettung erfahren zu haben. Dieses prägende Erlebnis führt zu verschiedenen Verhaltensweisen von überschäumender Lebensfreude bis zu verbissener Frömmigkeit.

Während der Invasion durch Borbarads Armee hielt Beilunk stand, bis ein Praioswunder die Stadt errettete, und bis auf den heutigen Tag herrscht in der Stadt ein absolutes und karmal unterstütztes *Arcanum Interdictum* – ein Verbot, Magie anzuwenden. Die Sakrale des Lichtes ist einer der bedeutendsten Praiostempel Aventuriens. Seit die Stadtherrin, Fürst-Illuminata *Gwidühenna von Faldahon*, am Ende der Quanionsqueste im *Zeichen der Drei Sonnen* durch den Götterfürsten selbst hervorgehoben wurde, hat die Verehrung der Bevölkerung, die von ihr schon seit längerem als lebende Heilige spricht, noch zugenommen. Eine genauere Beschreibung von Beilunk finden Sie in **Schattenlande 132 ff.**



- | | | | | | | | |
|---|-----------------------------|----|--|----|--|----|------------------------|
| 1 | Burgtor | 8 | Garnison der markgräflichen Garde | 14 | Borontempel | 21 | Schmiede |
| 2 | Garnison der Rondrianer | 9 | Kloster des Dreischwesternordens und Perainetempel | 15 | Katakomben | 22 | Botendienst |
| 3 | Taverne <i>Eiserne Wehr</i> | 10 | Burggarten | 16 | Kneipe <i>Die Verlorenen Spießbrüder</i> | 23 | Gasthof <i>Zum Tor</i> |
| 4 | Residenz des Sennemeisters | 11 | Speicher und Lagerhallen | 17 | Taverne <i>Schwert und Schild</i> | 24 | Grauwald |
| 5 | Rondratempel | 12 | Bergfried und Verlies | 18 | Marktplatz | 25 | Schwimmbrücke |
| 6 | Sankt-Leomars-Standbild | 13 | Herberge <i>Rittersruh</i> | 19 | Gasthaus <i>Am alten Pranger</i> | 26 | Katarakt des Todes |
| 7 | Residenz des Markgrafen | 20 | Philosophenschule | 22 | Botendienst | 27 | Schädelturn |

DAS GRENZLAND ZUR FÜRSTKOMTUREI

Der Übergang zwischen den Ländern der Warunkei und den von der Fürstkomturei beanspruchten Gebieten war in der Vergangenheit fließend, aber da das Tote Land selbst kein lohnendes Ziel darstellte und sich auch nicht ausbreitete, war die Lage im Grenzland in der Regel ruhig. In letzter Zeit kam es aber zu Entwicklungen, die auf Seiten der Fürstkomturei einiges an Unruhe und Aktivität mit sich brachten (AB 166-169):

Zum einen stiftete im Travia 1037 BF ein gescheiteres Attentat auf Fürstkomtur Haffax große Verwirrung: Nachdem der Fürstkomtur zunächst tatsächlich für tot gehalten wurde und längere Zeit verschollen war, brachen, von Mendena ausgehend, im gesamten Land Kämpfe zwischen Loyalisten und Anhängern der Verschwörer, des sogenannten *Salvunker Kreises*, aus. Erst Ende des Jahres 1037 gelang es den Loyalisten, die Oberhand zu gewinnen – und das Wiedererscheinen des Fürstkomturs bereitete der Verschwörung schließlich ein unrühmliches Ende.

Die Nachbeben dieser Auseinandersetzungen erschüttern die Fürstkomturei bis heute. Dazu kommt, dass man natürlich von der Überwindung des Todeswalls und der Befreiung der Rabenmark Notiz genommen hat. Dem entsprechend sind die Lande des Fürstkomturs in Aufruhr – neben der immer noch andauernden Jagd auf einen Feind im Inneren fühlt man zum ersten Mal seit längerer Zeit auch wieder eine äußere Bedrohung von Westen her aufziehen.

Die Angaben dieses Abschnittes gelten für das Umland der Stadt Rauffenberg sowie alle Gebiete östlich davon. Bei der Reise durch diese Region ist es von besonderer Bedeutung, ob die Helden über einen Geleitbrief verfügen (siehe **Ein Angebot des Feindes**, Seite 63). Das Vorzeigen dieses Schreibens bewirkt, dass Loyalisten sich den Helden gegenüber neutral bis freundlich verhalten (gerade in Zeiten wie diesen will man nicht besonders auffallen), während Verschwörer die Gruppe in diesem Fall sofort als Feind betrachten. Helden ohne Geleitbrief werden von Loyalisten in der Regel als Spione des Mittelreichs und damit feindlich behandelt, während Verschwörer ihnen grundsätzlich neutraler gegenüber treten.

IMPRESSIOEEN

☞ Je näher man dem Gebiet der Fürstkomturei kommt, desto weniger grau erscheint das Land. Die letzten Ausläufer des Toten Landes werden schmaler und seltener, und dazwischen grünt und blüht es, wie die Helden es seit Wochen nicht erlebt haben. Zum ersten Mal seit Langem hört man vereinzelt sogar einen Vogel singen.

☞ Die wenigen Ansiedlungen und Wegstationen sind allesamt befestigt, und in manchen Fällen wirken die Befestigungen – Palisaden aus roh zurechtgehauenen

Fichtenstämmen, Gräben, in die angespitzte Holzpfähle eingesetzt wurden – recht frisch.

☞ Unter der Bevölkerung herrscht ein außerordentlich rauer Umgangston. Die Helden können beobachten, wie eine kleine Streitigkeit unter Jugendlichen zu einer brutalen Prügelei ausartet, die erst endet, als einer der beiden Kontrahenten blutüberströmt am Boden liegen bleibt. Auch der Gewinner ist übel zugerichtet. Damit scheint die Angelegenheit aber auch vollkommen bereinigt, niemand der Umstehenden nimmt weiter Notiz davon, und die beiden Streithähne sind kurze Zeit später einträchtig in der Taverne anzutreffen.

BEGEGNUNGEN

☞ Weiße Hetzer (**ZooBotanica 79**), zweiköpfige, achtbeinige Bestien, die aus der dämonischen Verwandlung eines Silberwolfs durch eine Tuur-Amash-Beschwörung entstanden, galten in Galottas Dämonenkaiserreich als Statussymbol der Oberschicht. Die politischen Umbrüche der letzten Jahre haben dazu geführt, dass einige der Dämoniden in die freie Wildbahn entkamen und als gnadenlose, stets hungrige Jäger durchs Land streifen.

☞ Ein typischer Trupp von Grenzwachen der Fürstkomturei (Werte Seite 147) hat eine Stärke von zehn berittenen Kämpfern, mit einem Offizier als Anführer; Beispiel: Leutnantin *Madja Dengelfeld* (*1014 BF, Bürstenhaarschnitt, schiefe Nase, humorlos). Diese Trupps patrouillieren durch das Niemandsland, halten nach verdächtigen Reisenden Ausschau oder jagen Fahnenflüchtige. Eine Begegnung dieser Art ist besonders wahrscheinlich, wenn die Gruppe entlang größerer Straßen reist. Wenn die Helden weder über einen Geleitbrief noch über eine gute Tarnung verfügen, halten diese Truppen (alleamt Loyalisten) sie vermutlich für Spione im Dienste Gareths. In diesem Fall versuchen sie, die Gruppe nach Möglichkeiten lebend gefangen zu nehmen und zur weiteren Befragung nach Eslamsbrück zu bringen. Wenn die Soldaten in einer Auseinandersetzung zu unterliegen drohen, gibt die Anführerin ihren Leuten Befehl, sich abzusetzen und Alarm zu schlagen, was bei Erfolg zu einer deutlich erhöhten Präsenz von Patrouillen führt, die gezielt nach den Helden suchen.

☞ Helden, die sich eher abseits der Straße halten, stöbern möglicherweise ein Nest von Fahnenflüchtigen auf. Diese Truppen standen auf Seiten der Verschwörer und konnten sich, als die Lage brenzlig wurde, gerade noch ins Grenzland absetzen. In der Fürstkomturei droht ihnen ein Standgericht, in den Toten Landen müssten sie verhungern, sodass diese Kämpfer verzweifelt sind und nichts zu verlieren haben. Wenn die Helden ausreichend wehrhaft wirken, sich als Feinde des Fürstkomturs zu erkennen geben und den Fahnenflüchtigen etwas anbieten können (Waffen, Proviant, die Aussicht, ihnen in den befreiten Landen einen neuen Anfang zu ermöglichen), können sie hier Informationen über die Lage in der Fürstkomturei

sowie über die Stadt Eslamsbrück erlangen. Verwenden Sie für die Fahnenflüchtigen die Werte von Truppen der Fürstkomturei (**Seite 147**) mit folgenden Anpassungen: RS -1, TP -1, LeP -4. Wortführer dieser Schar ist *Wilbur aus Eibenbach* (*1003 BF, brauner Vollbart, gedrungener Körperbau).

SZENE

Grenzstadt Rauffenberg

Helden, die der Straße in Richtung Eslamsbrück folgen, stoßen bei Rauffenberg auf die Grenze der von der Fürstkomturei kontrollierten Lande. Die gut zu verteidigende und stark befestigte Stadt wurde 1032 BF von Komturin *Nissa ay Komra*, der Herrin von Eslamsbrück, erobert und sichert nun die Grenze nicht nur gegen die Truppen der Warunker Rondrianer, sondern auch gegen die Auswüchse des Toten Landes. Rauffenberg dient zudem als Keil, der den in Eslamsbrück ansässigen Nekromantenrat vom Toten Land abschneidet.

Einwohner: 300 (größtenteils Söldner und Soldaten)

Herrschaft: Oberst Tykron von Grünwalden (Festungskommandant)

Garnisonen: 50 Mann leichte Kavallerie (Grenzpatrouillen), 120 Mann Infanterie, 15 Bluttempler

Tempel: Gebelhalle (geschändet und von Rhazzazor persönlich mit Morcanen verseucht), Xarfai-Schrein mit Opferplatz außerhalb der Stadt

Wichtige Gasthöfe: Schenke *Rostiger Humpen* (Q3/P4), Burgkeller (Q6/P7, nur für Offiziere)

Stimmung: Strenge Disziplin, genaue Kontrollen. Die Festung wird mit straffer Hand geführt, und nur die gelegentlichen Exzesse der Bluttempler durchbrechen den ansonsten reibungslosen militärischen Alltag.

Die Mauern und Wälle der Festung wurden in den letzten Jahren ausgebaut, wobei an vielen Stellen das Wirken von Baudämonen erkennbar ist. Zu beiden Seiten der Festungsstadt zieht sich ein Streifen von provisorischeren Befestigungen – Palisaden, Erdwälle und Gräben. Patrouillen der Grenzwehr sind hier regelmäßig unterwegs und halten nach verdächtigen Personen Ausschau. Türme mit vorbereiteten Signalfeuern ermöglichen es, rasch Alarm zu geben.

Die in der Stadt stationierten Bluttempler neigen zu Ausbrüchen ungezügelter Gewalt. Die Soldaten sind angehalten, ihnen aus dem Weg zu gehen, aber trotzdem kommt es immer wieder zu Reibereien. Wenn es irgendwo eine akute Krise gibt, der man am besten mit Brutalität und Blutdurst begegnet, werden die Templer mit Vorliebe mitten ins Gewühl beordert. Ihre Anführerin vor Ort ist eine brutale Schlächterin namens *Zanora* (*1011 BF,

flammendrote Haare, fletscht beim Sprechen die Zähne, Belhalhar-Paktiererin im ersten Kreis der Verdammnis). Um dieses Bollwerk an der Grenze zu passieren, haben die Helden mehrere Möglichkeiten, wie zu Beispiel folgende:

☞ Das Vorzeigen des Geleitbriefs bringt der Gruppe eine sofortige ‚Unterredung‘ mit Oberst *Tykron von Grünwalden* (*999 BF, Wehrheimer Schnauzbart, geht beim Sprechen auf und ab, spricht abgehackt) ein. Tykron ist überaus misstrauisch, prüft das Schreiben genau und verlangt von den Helden eine exakte Erklärung, wie sie an den Brief kommen und worin ihre Mission besteht. Wenn die Gruppe ihn überzeugen kann, kommandiert er eine Eskorte von sechs Mann ab, die die Helden direkt nach Eslamsbrück zu Komturin Nissa geleiten soll. Falls seine Bedenken nicht zerstreut werden können, versucht er, die Helden als Spione festnehmen zu lassen und sie, sollte dies gelingen, als Gefangene unter starker Bewachung ebenfalls nach Eslamsbrück weiterzuleiten.

☞ Um sich durchzumogeln, bedarf es einer sehr guten Geschichte und überzeugender Darstellung. Möglichkeiten wären die Tarnung als Grenzpatrouille (Uniformen sind leicht zu erbeuten, aber die Helden benötigen dann auch die den Wachen bekannten Losungswörter, um nicht gleich aufzufliegen, außerdem wundert man sich, warum nicht der eingeteilte Anführer den Trupp nach Hause bringt), als reisende Händler (erfordert gefälschte Zollpapiere oder den Einsatz von überzeugender Magie, außerdem vorzeigbare Waren und das Entrichten eines Zolls in Höhe von mindestens 50 Dukaten) oder Nekromanten (bei dieser Geschichte hinterfragt niemand genauer, was die Gruppe vorhat und warum sie keine Papiere haben, dafür werden die Helden zu keiner Zeit aus den Augen gelassen und erhalten eine Eskorte bis Eslamsbrück).

☞ Rauffenberg zu umgehen ist möglich, kostet aufgrund des Sicherheitsstreifens zu beiden Seiten der Stadt aber einen halben Tag und erhöht die Chance, auf eine Patrouille der Grenzwehr (siehe oben) zu treffen.



KLOSTER STORCKENFELS

Das Wehrkloster Storckenfels liegt auf einem flachen, mit Erlen bewachsenen Hügel unweit des Dorfes Wulfen. Ursprünglich handelte es sich um eine Festungsanlage, die während der Invasion durch Borbarads Horden zunächst erobert und dann verlassen wurde, da sich in ihrer Umgebung das Tote Land auszubreiten begann. Anfang 1038 BF wurde die Anlage wiederentdeckt und dem Dreischwesternorden übergeben, der umgehend mit der Instandsetzung begann (siehe das Abenteuer **Träume vom Tod**). Die Dorfbevölkerung von Wulfen, die durch die Klostergründung neue Hoffnung schöpfte, unterstützte den Aufbau tatkräftig. In den darauffolgenden Monaten siedelte der Dreischwesternorden auch Flüchtlinge aus anderen Teilen Tobriens – vor allem Handwerker, deren Fähigkeiten bei den Bauarbeiten gebraucht wurden, aber auch ehemaliges Kriegsvolk, dem so ein Weg in ein neues, friedlicheres Leben gewiesen werden soll – im unmittelbaren Umland des Klosters an.

DAS UMLAND

WULFEN

Wulfen ist die nächste größere Ansiedlung: ein Dorf mit 440 Einwohnern, das von Köhlerhütten in den nördlichen Wäldern und einem kleinen Marktplatz lebt. Seit der Dreischwesternorden in Storckenfels Fuß gefasst hat, ist in Wulfen wieder ein wenig Hoffnung eingekehrt. Zwar brauchte das Dorf immer noch Nahrungsmittellieferungen, um über den Winter zu kommen, aber durch die Bemühungen der Ordensleute konnte in den vergangenen Monaten das Tote Land südlich der Ortschaft teilweise zurückgedrängt werden. Mit dieser Schwächung der dämonischen Verseuchung setzt sich nach und nach die Kraft des Humus stärker durch, was zwar immer wieder zu überraschendem Wachstum führt, aber in der Regel das Gedeihen der neu angelegten Felder fördert. Kinder und Jugendliche sind in Wulfen ein seltener Anblick, da wegen der Verseuchung durch das Tote Land in den letzten Jahren keine Kinder geboren wurden. Vor wenigen Monaten erblickte erstmals wieder im Dorf ein Kind das Licht der Welt, was von den Wulfenern natürlich als besonders gutes Omen aufgenommen wurde.

Die Häuser von Wulfen, mit wenigen Ausnahmen aus Holz errichtet, haben schon bessere Tage gesehen. Im Zentrum des Dorfes und im Süden stehen einigermaßen solide, große Holzhäuser, während sich am Nordrand die kleineren, schäbigen Hütten der ärmeren Dörfler befinden. Einmal im Monat findet ein Markt statt, der Besucher aus dem Umland, fahrende Händler, aber oft auch zwielichtiges Volk anlockt. Die Köhler kommen an

den Markttagen ins Dorf, um ihre Ware zu verkaufen, und die verschworene Gruppe rußgeschwärzter Gesellen ist leicht von den übrigen Wulfenern zu unterscheiden. An solchen Tagen herrscht auf dem Marktplatz im Zentrum des Dorfes reges Treiben, und auch die einzige Schenke von Wulfen, ein zugiges Häuschen mit einem alten Tonkrug, der anstelle eines Wirtshausschildes über der Türe hängt, ist dann gut besucht. Gegenüber der Taverne, am Rand des Marktplatzes, befand sich einst ein Traviasschrein, der allerdings während der Invasion der Verdammten geschändet und bis jetzt nicht wieder aufgebaut wurde. Die Ordensleute haben den Ort inzwischen gereinigt und bereiten alles für den Bau eines neuen Schreins vor, aber noch fehlt ein edler Spender, der ein Standbild der Göttin stiftet.

Einige wichtige Einwohner von Wulfen finden Sie im Anhang auf **Seite 139** beschrieben.

DIE FELDER

Im Süden des Dorfes ringen Humuskraft und Dämonenfluch immer noch miteinander, und nur langsam erobern die Bauern von Wulfen, tatkräftig unterstützt von den Ordensleuten, ihre einstigen Felder zurück. Ein schmaler Streifen Land, in einem weiten Bogen am Südrand des Dorfes gelegen, ist bereits wieder fruchtbar, doch dahinter stößt man immer wieder auf öde Flächen, die von grauem Staub oder verdorrten Dornenranken bedeckt sind. Dazwischen wuchert Efeu in bizarren Mustern, Sauerampfer wächst über Nacht schritthoch, nur um wenige Tage später wieder zu verwelken.

DER WULFENER WALD

Nördlich des Dorfes liegen dichte Wälder, in denen vor allem Erlen, Firunsföhren und Tannen wachsen. Die Köhler von Wulfen haben ihre Hütten ein Stück in den Wald hinein errichtet und kennen seit jeher die wenigen, schmalen Pfade, die durch das Dickicht führen. Als der Wiederaufbau von Storckenfels begann, schlugen die Siedler, die mit den Ordensleuten kamen, einen breiten Pfad durch den Forst, und so führt heute ein gut gangbarer Weg durch den Wald zu jenem Hügel, auf dem das Wehrkloster thront. Die Köhler verfolgten diese Entwicklung zunächst mit einigem Argwohn, da sie es gewöhnt waren, alleinige Herren ihrer Wälder zu sein, aber bald merkten die meisten, dass die Klostergründung auch für sie Hoffnung und Aufschwung verheißt. Nur die eigenbrötlerische Familie *Aschenfeld*, die sogar unter den Köhlern als seltsam verschrien ist und um die sich in Wulfen allerlei beunruhigende Gerüchte ranken, lehnt die Ordensleute als Eindringlinge ab und zog sich tiefer in den Wald zurück. Mitunter kommt *Linja Aschenfeld* (*1022 BF, verfilzte, blonde Haare, schweigsam) ins Dorf, um Kohle gegen

Salz oder Schnaps zu tauschen, aber den Rest der Familie hat man seit Monaten nicht mehr gesehen.

Abseits des neuen Weges wird der Wald nach Norden hin immer dichter. Dies ist das Reich des Druiden *Zandon* (Seite 140 f.), den die Helden möglicherweise bereits im Abenteuer **Träume von Tod** kennengelernt haben. Zandon schloss, als Perdan Ehrwald die verlassene Festung mit dem Altarstein der Peraine auf dem Hügel im Wald entdeckte, ein Bündnis mit dem Perainegeweihten und unterstützte die Ordensleute bei ihrer Arbeit. Dabei achtete er darauf, dass der Weg, der nun durch den Wald führt, einen weiten Bogen um die *Lichtung der Drei Alten* macht. Auf dieser Lichtung, die Zandon seit Jahren beschützt, stehen drei uralte Föhren, und die Humuskraft ist hier besonders stark. Als Symbol des Bündnisses wurde nahe des Weges ein Sumuschrein errichtet, den Zandon häufig aufsucht und pflegt. Wenn Perdan Kontakt mit seinem menschenscheuen Freund aufnehmen möchte, legt er einen kleinen Kranz aus Kornähren auf den Schrein, woraufhin der Druiden meist schon am folgenden Tag an die Pforte des Klosters klopft. Ein paar Wochen vor Beginn des Abenteuers verschwindet Zandon; die Hintergründe dieses Vorfalls, die auch die Erklärung für das seltsame Verhalten der Köhlerfamilie Aschenfeld sind, werden die Helden im Kapitel **Ein letztes Zucken** (Seite 35 ff.) erkunden.

STORCKENHANG

Wenn man dem Weg durch den Wald folgt, erreicht man schließlich eine große Lichtung am Fuß eines Hügels, auf der einige Hütten und Zelte stehen. Hier haben sich jene Siedler und Arbeiter niedergelassen, die dem Ruf des Dreischwesternordens folgten, als das Kloster gegründet wurde. Das Holz, das geschlagen wurde, um diese Lichtung zu roden, diente als Baumaterial für das Kloster und die Hütten der Neuankömmlinge. Mit der Zeit soll aus der provisorischen Siedlung, die schon heute den stolzen Namen Storckenhang trägt, ein richtiges Dorf entstehen. In Storckenhang leben 45 Männer und Frauen, von denen der Großteil aus verheerten Landstrichen Tobriens stammt. Diese Flüchtlinge erhoffen sich hier einen neuen Anfang und sind gewillt, hart dafür zu arbeiten. Eine Handvoll junge Wulfener schloss sich ihnen an und wurde ein Teil der kleinen Gemeinschaft. Außerdem leben hier einige Handwerker, die von den Ordensleuten angeworben wurden, um mit ihrem speziellen Fachwissen den Ausbau des Klosters zu unterstützen.

Einige wichtige Einwohner von Storckenhang finden Sie im Anhang auf Seite 140 beschrieben.

DAS KLOSTER

Storckenfels hat einen rechteckigen Grundriss. Die Anlage wird von einer viereinhalb Schritt hohen Außen-

mauer mit mehreren kleinen Wehrtürmen geschützt. An die Innenseite der Mauer schmiegen sich niedrige Anbauten aus Stein, die einen gut 40 Schritt durchmessenden Innenhof umgeben. Einen Wehrgang gibt es nicht. Mit wenigen Ausnahmen verfügen die Gebäude nur über schmale Fensterluken, die bei Kälte mit Holzläden verschlossen werden. Die Dächer wurden allesamt neu mit Schindeln gedeckt. Im Zentrum des Hofes steht die kürzlich fertiggestellte Klosterkapelle, ein Tempel, der den drei Schutzgöttinnen des Klosters geweiht werden soll.

Auf der Ostseite steigt der Hügel, auf dem das Wehrkloster liegt, eher flach an. Hier führt ein schmaler Karrenweg, inzwischen von Geröll, Ranken und Gestrüpp befreit, zu den Mauern und dem einzigen Tor hinauf. Im Westen und Süden hingegen ist der Abhang nahezu senkrecht. Einige wichtige Klosterbewohner finden Sie im Anhang auf Seite 141 beschrieben.

DIE GEBÄUDE DER ANLAGE

Torhaus (1)

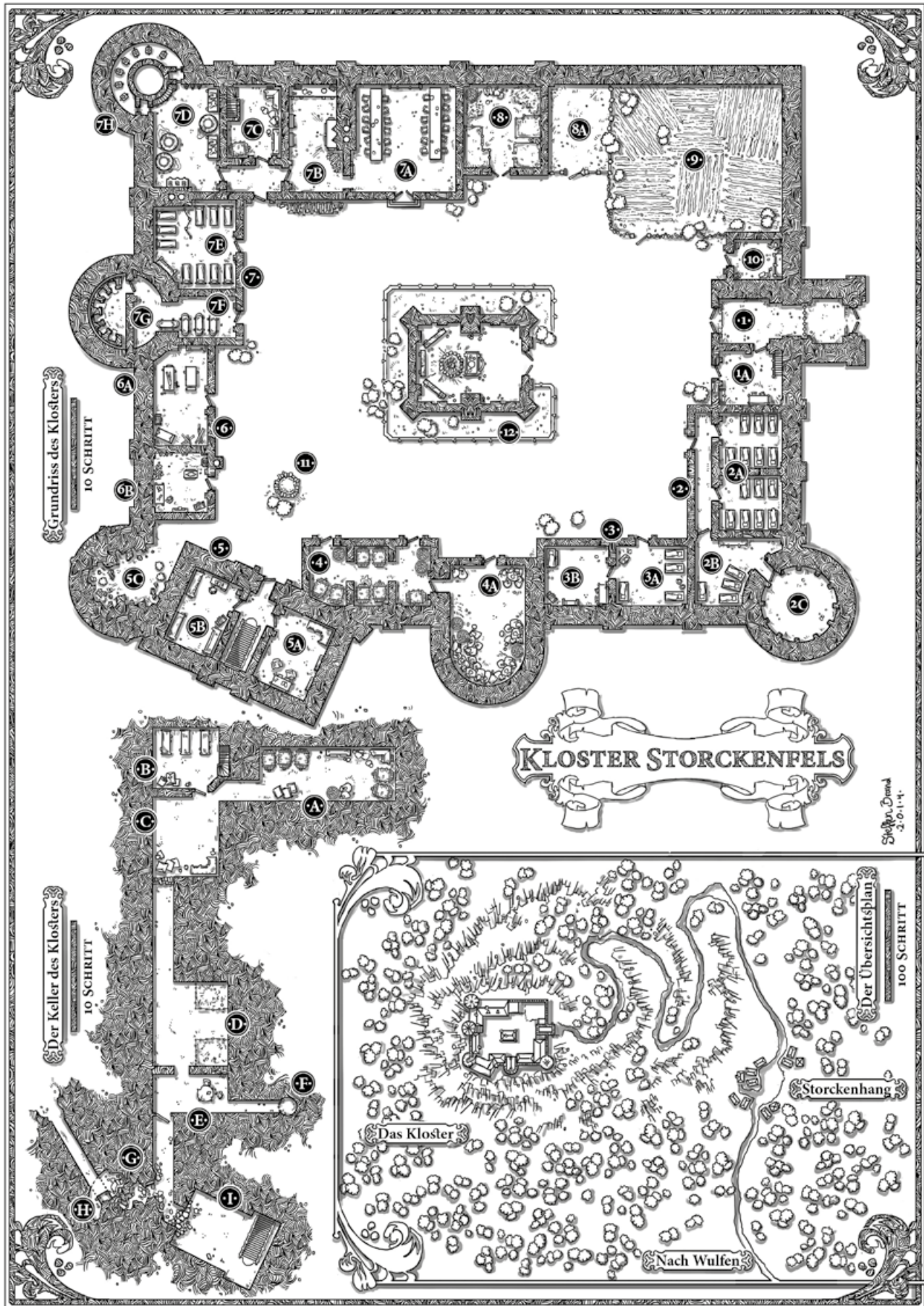
Der Karrenweg endet an einem stabilen, neuen Doppelflügeltor, das von innen mit einem massiven Balken verriegelt werden kann. Eine kleinere, in den rechten Torflügel eingebaute Tür erlaubt Besuchern den Zugang, ohne dass man das ganze Tor öffnen muss. Die Tür wird von innen durch zwei eiserne Riegel gesichert. Gewöhnlich sind Tor und Tür ab dem Sonnenuntergang verriegelt. Während der Nachtstunden hat stets ein mit einer heruntergedrehten Öllaterne ausgerüstetes Mitglied des Ordens Pförtnerdienst und wacht (oder döst) hier direkt hinter dem Tor.

Auf dem Weg durch das Torhaus kommt der Besucher unter mehreren in der Decke angebrachten Mordlöchern vorbei: Vom Obergeschoss des Torhauses, das über die benachbarte **Wachstube (1a)** erreicht werden kann, wurden einst Steine und heißes Öl auf Angreifer geworfen. In Ermangelung von Klosterwachen steht die Wachstube leer; die Helden könnten sich hier einquartieren.

Das Torhaus so breit hier, dass man mit einem Wagen bis in den Hof durchfahren kann. Früher konnte man kurz vor dem Durchgang zur Wachstube ein Fallgitter als zusätzliche Sicherung herunterlassen, aber das Gitter und die Winde sind stark beschädigt und wurden bislang nicht repariert. Ein zweites Doppelflügeltor (normalerweise nicht verriegelt) führt in den Innenhof.

Schlafsäle (2)

Dieses Eckgebäude mitsamt dem dazugehörigen Wachturm beherbergt die Schlafräume des Klosters: Über einen Gang erreicht man zwei **Säle (2a)**, in denen die meisten der Ordensleute ihre Betten haben. Eine weitere Tür führt in einen dritten, kleineren **Schlafsaal (2b)**, in



dem die wenigen Novizen des Klosters untergebracht sind. Von hier aus gelangt man in den **Eckturm (2c)**, von dem aus man einen guten Blick über den Weg hat, der zum Tor des Klosters führt. Dass sich die Novizen gern im Turm herumtreiben und aus den Fenstern spähen, nimmt man in Kauf; zumindest sind dadurch oft wachsame Augen auf die Straße gerichtet.

Gästehaus (3)

Dieses eher zügige Gemäuer wird gerade instand gesetzt, um Pilgern und anderen Gästen Obdach zu bieten. Im größeren der beiden Räume (**3a**) können die Helden wohnen, wenn sie sich nicht an den Sägespänen und dem Geruch frischen Mörtels stören. Nebenan (**3b**) hat sich Priorin *Sanja von Steynebruk* (*1009 BF, lange schwarze Haare, feste Stimme, praktisch veranlagt, Tsageweihete, **Seite 141 f.**) einquartiert, um in Ruhe die Bauarbeiten anzuleiten und um der Schnarcherei im Schlafsaal zu entkommen.

Speicher (4)

In dem lang gestreckten, im Inneren in kleinere Kammern unterteilten Speicherhaus lagern Vorräte, die nicht nur der Klosterbesatzung, sondern in Notzeiten auch den Bewohnern des Umlands zugute kommen sollen. Große Sorgfalt wurde darauf verwendet, das Dach zu erneuern und Ritzen abzudichten, aber dennoch finden immer wieder Mäuse ihren Weg hinein. Im von innen durch den Speicher begehbaren **Haberturm (4a)** stapeln sich Kornsäcke für die Aussaat.

Hohes Haus (5)

Das Hohe Haus, dessen schräge Außenwand zum Teil aus der Außenmauer herausragt, trägt seinen Namen nicht nur, weil es zusammen mit den Ecktürmen das höchste Gebäude (sechs Schritt) der Anlage ist. Es beherbergt auch die Gemächer des Abtes und der Klosterverwaltung: Im Erdgeschoss befinden sich Abt *Perdans* (*1005 BF, struppige Igelfrisur, wohltonende Stimme, Perainegeweihter, **Seite 141**) **Arbeitszimmer (5a)** sowie das **Bursarium (5b)**, in dem Mutter *Travidane Mirandina* (*972 BF, kurze weiße Haare, zahlreiche Falten, gichtgekrümmte Finger, Traviageweihte, **Seite 142**) alle Aufzeichnungen über die Erträge des Klosters und seiner Ländereien verwahrt. Im Obergeschoss liegen Perdans Schlafzimmer (unbeheizt, aber mit prächtiger Aussicht, wie er gern scherzt) und das Scriptorium. Letzteres ist allerdings eher eine bessere Schreibstube, da die Ordensleute des Dreischwesternordens sich lieber mit harter Arbeit als mit klugen Büchern und alten Schriften beschäftigen. Die wenigen Bücher des Klosters füllen kaum ein Wandregal.

Im Erdgeschoss des Hohen Hauses führt eine schmale Steintreppe in einen verstaubten Keller (I, siehe **Seite 31**).

Der **Eckturm (5c)**, der sich an die Schmalseite des Hohen Hauses schmiegt, ist in schlechtem Zustand: Sein Dach und die Zwischenböden sind eingestürzt, und im Zuge

der Bauarbeiten am Kloster wurde hier Schutt abgeladen und bildet jetzt einen hohen, zum Teil bereits von Unkraut bewachsenen Haufen. Die Außenwände sind noch stabil, aber bröckelig. Dieser Turm bildet eine Schwachstelle in der Befestigung des Klosters; hier kann man die Außenmauer einigermaßen ungesehen überwinden und erreicht damit gleich ein gutes Versteck, das noch dazu dicht an den Räumen einiger wichtiger Bewohner liegt.

Werkstätten (6)

In der **Schreinerei (6a)** und der kleinen **Schmiede (6b)** des Klosters wird tagsüber nahezu ununterbrochen gearbeitet: Bretter und Schindeln werden gesägt, Nägel geschmiedet, Werkzeuge repariert. Die beiden Werkstätten sind brauchbar mit Werkzeug ausgestattet. Die Schmiede ist das Reich von *Drugar Rotenberg* (*1008 BF, blonder kurzer Zopf, Schnauzbart, heisere Stimme, **Seite 140**), in der Schreinerei arbeiten die wortkarge *Alrike aus Rauffenberg* (*981 BF, graue Haare, Brandnarben auf den Armen, **Seite 140**) und ihre Gesellen *Torben* und *Rude*.

Eckhaus (7)

Das Hauptgebäude des Klosters, das sogenannte „Eckhaus“, war einst der Wohnsitz der Herrschaftsfamilie. Seine Fenster sind mit Butzenglas ausgestattet, und es verfügt über zwei gemauerte Kamine.

Durch das Haupttor des Eckhauses gelangt man direkt in den **Großen Saal (7a)**, in dem die Ordensleute ihre Mahlzeiten einnehmen, der aber auch für größere Versammlungen oder festliche Anlässe genutzt wird. Die Brüder und Schwestern speisen an langen, einfachen Holztafeln, unabhängig von ihrem Rang. Nur, wenn wichtiger Besuch von außerhalb anwesend ist, wird ein eigener Tisch für den Abt, die Priorin und die Gäste gedeckt. Selbst im Winter ist es hier wohliger warm, da der Herd der benachbarten **Klosterküche (7b)**, des Reichs von Küchenmeister *Joost Sonnentreu* (*995 BF, Halbglatze, bedächtig, führt Selbstgespräche, **Seite 142**), den Saal mit beheizt. Über einen kleinen Vorraum erreicht man von der Küche aus eine gut gefüllte **Speisekammer (7c)**, von der aus eine schmale Treppe in den Vorratskeller führt (B, siehe **Seite 30**).

Auf der anderen Seite des Vorrums liegt die **Wäscherei (7d)**, in der schmutzige Arbeitskleidung und Tischwäsche in großen Kesseln und Zubern gereinigt wird. Der Ofen der Wäscherei beheizt auch das benachbarte **Infirmarium (7e)**, in dem sich die Heilkundige *Theranild aus Beilunk* (*1001 BF, graue Strähnen im schwarzen Haar, Lachfältchen, von Kräutersud fleckige Hände, **Seite 142**) um Verletzte und Kranke kümmert. Die Krankenstube ist hell und freundlich eingerichtet, ihr Arzneischrank beherbergt eine Auswahl von heilenden Kräutern, Salben und Tinkturen. Im selben Flügel des Gebäudes befinden sich auch die nicht nach Geschlechtern getrennte **Badestube (7f)** sowie, in einem Außenturm untergebracht, die **Latrinen (7g)**.

Der **Wasserturm (7h)** in der äußeren Ecke des Hauptgebäudes wird nahezu zur Gänze von einer Zisterne eingenommen, in der Regenwasser gesammelt wird. Über hölzerne Rinnen und Bleirohre wird von hier aus der Rest des Gebäudes mit Wasser versorgt.

Stall (8)

In diesem neu errichteten, niedrigen Holzgebäude lebt das Vieh des Klosters: Schweine, Hühner und zwei Ziegen. Daneben befindet sich eine eingezäunte Fläche (**8a**), auf der die Tiere tagsüber frei herumlaufen können.

Garten (9)

Dem Klostergarten sieht man sogleich an, dass er nicht der Erbauung, sondern der Versorgung dient: In fein säuberlich umfriedeten Beeten gedeihen hier verschiedene Kräuter, Gemüse und Beersträucher. Bemerkenswert sind unter anderem eine große Vielfalt an der Göttin Peraine heiligen Lauchgewächsen, zwei sorgsam gepflegte Einbeersträucher sowie bunte Blumen, die zu Ehren der Herrin Tsa wie zufällig verteilt in den Beeten sprießen und so die strenge Ordnung der Aussaat auflockern.

Schuppen (10)

Der Werkzeugschuppen muss als Stauraum für alles erhalten, was gerade nicht gebraucht wird, sodass in ihm meist ein höchst tsagefälliges Durcheinander herrscht. Hier lagern Rechen, Spaten und Sicheln. Ein Leiterwagen steht bereit, falls einmal ein Fass Bier aus Wulfen geholt werden muss.

Brunnen (11)

Neben der Zisterne im Wasserturm stellt dieser Ziehbrunnen die Wasserversorgung des Klosters sicher. Sein Schacht wurde bereits bei Erbauung der Festung Storkenfels durch den Stein des Hügels bis hinab zum Grundwasser getrieben. Der Brunnen ist mit einer hüfthohen Mauer umfriedet und in der Regel mit einem hölzernen Deckel abgedeckt. Mithilfe einer einfachen Winde kann ein Eimer hinabgelassen werden – eine schweißtreibende und ungeliebte Arbeit, vor allem zu Zeiten, in der die Zisterne des Klosters leer ist.

Wenn man den Schacht von oben eingehend untersucht, bemerkt man, dass in einer Tiefe von drei Schritt ein schmaler Gang abzweigt, der den Brunnenschacht mit den Kellern des Klosters verbindet (F, **Seite 30**). Dies ist eine Möglichkeit, die Kellerräume D bis H zu entdecken.

Tempel der Drei Schwestern (12)

Inmitten des Innenhofs der Anlage steht ein uralter Altarstein, auf dem, wie die Ordensleute zu ihrer Freude herausfanden, schon seit jeher der Göttin Peraine geopfert wurde. Aus diesem Grund wurde der Tempel des Klosters um den Stein herum errichtet. Der rechteckige Bau hat ein Steinfundament, besteht aber sonst gänzlich aus Holz. Ein doppelflügeliges Tor führt in den Innenraum, wo in

einer gemauerten Feuerstelle stets ein der Göttin Travia geweihtes Feuer brennt. Der Altarstein befindet sich vor der Feuerstelle im Zentrum des Raumes und ist meist mit Blumen und Feldfrüchten geschmückt. Die Rückwand des Tempelraumes wird von drei großen, auf Holztafeln gemalten Bildnissen der drei Göttinnen geziert, die dem Besucher gütig lächelnd entgegenblicken. Rings um den Tempel hat Priorin Sanja gemeinsam mit den Novizen Beete angelegt, in denen Frühlingsblumen blühen.

Der Tempel wurde erst vor Kurzem fertiggestellt und ist noch nicht geweiht (nur der Altarstein und seine unmittelbare Umgebung gilt als *einfach geweihter Boden*). Trotzdem finden bereits jetzt an gewöhnlichen Tagen morgendliche und abendliche Andachten statt, zu denen sich die Klostergemeinschaft versammelt. Gäste sind dabei stets willkommen. Am Praiostag jeder Woche sowie an Feiertagen wird ein großer Götinnendienst gefeiert, den auch viele der Siedler und der Dorfleute aus Wulfen besuchen. Da der kleine Tempel die Schar der Gläubigen nicht aufnehmen kann, wird bei diesen Gelegenheiten das Tor weit geöffnet, und die Geweihten beziehen die im Innenhof versammelte Menge in ihre Riten mit ein. Ordensleute mischen sich unter die Besucher und leiten sie in Gebet und Gesang an, und jeder, der ein Opfer darbringen oder besondere Fürsprache mit den Göttinnen halten will, wird in den Tempelraum geleitet.

DIE KELLER DES KLOSTERS

Als die Festung errichtet wurde, schlug man Gänge und Kammern aus dem Fels unterhalb der westlichen Gebäude. Als der Dreischwesternorden das alte Gemäuer bezog und begann, es für seine Zwecke wieder instand zu setzen, konzentrierte man sich vor allem darauf, die oberirdischen Bauten zu renovieren. Jene Keller, die unmittelbar zum Einlagern von Vorräten dienen sollten (A bis C), wurden ebenso wie die ehemals von Ghulen geplünderte Gruft der Festung (I) geräumt, dabei aber nur oberflächlich untersucht. Daher bemerkte man nicht, dass hinter einem vermauerten Durchgang noch weitere Gewölbe existieren (D bis H). Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, diese Räume zu entdecken:

- ☞ Genauere Untersuchung der Wand im Lagerraum (C), siehe **Seite 30**.
- ☞ Untersuchung des Brunnenschachtes (11), siehe **Seite 30**.
- ☞ Über die ehemalige Gruft im Keller des Hohen Hauses (I), nachdem der Schutt im Keller des Eckturms (H) weggeschafft wurde.

Weinkeller (A)

In diesem geräumigen und sauberen Keller lagern die Bier- und Weinvorräte des Klosters. Bei dem Wein in den großen Fässern handelt es sich um eher herbe Tropfen, die man besser gewässert genießen sollte. Für besondere Anlässe hat Joost mit Genehmigung des Abtes aber auch



ein paar Flaschen edlerer Jahrgänge sowie ein Dutzend Flaschen Branntwein eingelagert, die in Holzregalen auf ihre Bestimmung warten.

Vorratskeller (B)

Von der Speisekammer (7c) aus gelangt man direkt in eine Kammer, in der in großen Fässern und Kisten Vorräte für die Klosterküche aufbewahrt werden, darunter auch einige Leckereien wie Honig, Rübensirup, Nüsse und kandierte Früchte.

Lagerraum (C)

In diesem Kellerraum hat sich angesammelt, was man gerade nicht brauchte – wackelige Holzbänke, zwei leere Truhen, Schindeln und dergleichen. Dem Küchenmeister ist dies ein ständiger Dorn im Auge, weshalb er das Gerümpel an der südlichen Wand stapeln ließ, damit es nicht so im Weg liegt. Dabei übersah man, dass sich in dieser Wand ein zugemauerter Durchgang befindet. Einem aufmerksamen Helden fällt mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +5 auf, dass an einer Stelle hinter dem Schindelstapel die Steine in der Wand kleiner sind als sonst in den Kellern. Wenn man das Gerümpel entfernt und die Wand untersucht, bemerkt man den vermauerten Durchgang mit einer *Sinnenschärfe*-Probe -2. Die Mauer kann mit entsprechendem Werkzeug in 15 Minuten eingerissen werden.

Kerker (D)

Hinter dem zugemauerten Durchgang führt ein Gang in einen rechteckigen Raum, der einst als Kerker der Festung verwendet wurde. Mit verrosteten Gitterstäben wurden zwei kleine Zellen abgetrennt, die schon seit Jahren leerstehen. Verrottetes Stroh bedeckt den Boden, es riecht muffig und feucht. Die Gitterstäbe der linken Zelle sind an einer Stelle verborgen; abgeblätterter Rost zeigt an, dass

dies erst vor relativ kurzer Zeit geschah. Hier zwängte sich einige Wochen vor Beginn des Abenteuers ein frisch zu untotem Leben erwachtes Skelett hindurch und sorgte im Kloster für Aufregung (siehe **Die vergessenen Keller**, Seite 38).

Wachraum (E)

Eine kleine Kammer, in der noch immer ein wackeliger Holztisch und zwei morsche Hocker stehen, diente einst als Aufenthaltsraum, wenn es im Kerker Gefangene zu bewachen gab. Der modrig-feuchte Geruch ist hier noch stärker und kommt eindeutig aus dem schmalen Gang in der Ostwand des Raumes.

Brunnenschacht (F)

Der Gang, an dessen Wände Moos wachsen, mündet in den Schacht des Klosterbrunnens. Ein hüfthohes Gitter sollte eigentlich verhindern, dass jemand von hier aus in den Schacht stürzt, es ist jedoch inzwischen derart verrostet, dass es bei stärkerer Beanspruchung (etwa, wenn sich ein Held dagegenlehnt) bricht. Im Brunnenschacht glitzert gut 40 Meter tiefer dunkles Wasser.

Keller des Eckturms (G)

Als das Dach und die Böden des Eckturms einstürzten, wurde sein Keller teilweise verschüttet. Ein Schutthaufen füllt diesen Raum zu mehr als der Hälfte und versperrt auch den Durchgang zum Keller des Hohen Hauses (I). Unter dem Schutt ist eine Falltür verborgen, was man mit einer genaueren Untersuchung des Bodens (*Sinnenschärfe*-Probe +2) entdecken kann.

Den Schutt so weit wegzuräumen, dass man die Falltür öffnen kann, bedeutet für einen einzelnen Helden zwei Stunden Arbeit (bis zu vier Personen können gleichzeitig arbeiten, was die Zeitspanne entsprechend verkürzt).

Schacht (H)

Die Falltür besteht aus schweren Eichenbohlen, sie ist mit Eisenbändern verstärkt und mit zwei massiven Holzbalken verriegelt. Unter ihr gähnt ein Schacht, in den man mithilfe von in die Wand eingelassenen Eisenringen hinabklettern kann.

Hierbei handelt es sich nicht, wie man auf den ersten Blick vermuten könnte, um ein Verlies, sondern um den alten und vergessenen Fluchtgang der Festung: Der Schacht führt 15 Schritt in die Tiefe und mündet dann in einen abschüssigen Gang, der von der Festung wegführt. Nach 60 Schritt mündet er am Fuß des Hügels an einer Stelle, die von Buschwerk verdeckt wird, ins Freie.

Keller des Hohen Hauses (I)

Dieser verstaubte und zum Teil mit Schutt bedeckte Kellerraum wird gegenwärtig nicht genutzt, denn hier befand sich die von Ghulen bewohnte und geplünderte Familiengruft der alten Festung. Nachdem die Ghule ausgeräuchert wurden (von den Helden, wenn sie **Träume von Tod** gespielt haben), brachte man die restlichen noch vorhandenen Gebeine zur würdigeren Bestattung nach Altzoll, verschloss die nicht mehr benötigten Begräbnisnischen und gab den Kellerraum vorläufig auf. Deshalb ist bisher auch noch niemandem aufgefallen, dass sich hinter dem Schutt an der Westwand ein Durchgang in den halb verschütteten Keller des Eckturms (G) befindet.

EIN HERZLICHES WILLKOMMEN

Abt Perdan (*1005 BF, struppige Igelfrisur, wohltonende Stimme, verschmitzter Charmeur, neugierig und aufgeschlossen, Perainegeweihter) begrüßt die Besucher persönlich und mit großer Herzlichkeit. Je nachdem, welchen Einstieg Sie gewählt haben, hat er ohnehin möglicherweise von sich aus um Hilfe gebeten, aber auch sonst ist er froh darüber, weit gereiste und erfahrene Helden in seinen Mauern zu wissen. Der Abt veranlasst, dass die Gruppe, ihr Gepäck und ihre Reittiere gut untergebracht werden und bietet den Helden dann frisches Brot und kräftiges Bier zur Stärkung an.

Gestalten Sie die Begrüßung so knapp oder ausführlich, wie es für Ihre Gruppe gut passt. Helden, die sich schon in **Träume von Tod** mit Perdan angefreundet hatten und sich für das Schicksal des neu gegründeten Klosters interessierten, bekommen nun natürlich eine Führung durch die gesamte Anlage, und der Abt berichtet stolz und ausführlich über die Fortschritte der letzten Monate. Wollen die Helden hingegen keine Zeit mit Erzählungen über den Kampf gegen tückisches Brombeerdickicht und den Bau des neuen Dachstuhls vertrödeln, kommt Perdan auch gleich auf die Dinge zu sprechen, die ihm momentan Sorgen bereiten.

VON DER GRÜNDUNG EINES KLOSTERS

Anfang 1038 BF wurde die verlassene Festung Storckenfels wiederentdeckt (**Träume von Tod**, Seite 90) und kurz darauf dem Dreischwesternorden überantwortet. Der Orden entsandte umgehend einen Trupp von Laienbrüdern und -schwestern zusammen mit einer Schar von Siedlern, und unter der Leitung des neu ernannten Abtes Perdan machte man sich daran, noch vor dem Winter möglichst große Teile der Festung wieder instand zu setzen. Da die meisten Gebäude noch in gutem Zustand waren und mildes Wetter die Arbeiten erleichterte, ging es gut voran. Weitere Siedler, Handwerker und Ordensleute trafen im Lauf des Winters ein und verstärkten die Klosterbesatzung. Mit dem Weichen der Kälte machte man sich schließlich daran, das Land in der unmittelbaren Umgebung von dämonischen Verunreinigungen, toter Ödnis und wucherndem Dornicht zu reinigen. Die milde Herrin Peraine lächelte offensichtlich auf das Vorhaben herab, denn die Arbeit der Ordensleute ging gut voran. Zahlreiche fleißige Hände beteiligten sich an den Bauarbeiten, und so erlangte das Kloster seine heutige Gestalt. Gleichzeitig entstand aus dem Zeltlager der ersten Arbeiter am Fuß des Hügels die kleine Siedlung Storckenhang. Der Tempel der drei gütigen Göttinnen konnte rascher als geplant fertiggestellt werden, und auch wenn er noch nicht geweiht wurde, bildet er bereits das Herz des Klosters. Das Saatfest am 1. Peraine sollte für die Gemeinschaft der Storckenfeler den Auftakt einer neuen Zeit markieren, aber in den letzten Wochen kam es zu beunruhigenden Entwicklungen:

☞ Eine größere Truppe aus der Schar der Kriegsfürstin Chayka Gramzahn (*1009 BF, 1,85 Schritt, sehnig, wilde Locken, unzählige Schmucknarben, Trollzackerin, siehe **Schattenlande 72** bzw. **Träume von Tod**) hat sich seit dem Winter im nahe gelegenen Dorf Ostfeld (liegt ein kleines Stück nordwestlich von Rabenfeld) niedergelassen. Die Krieger stellen zwar keine unmittelbare Bedrohung für das Kloster dar, fordern allerdings Tribut in Form von Nahrungsmitteln – und zwar mehr, als die Gemeinschaft aufbringen kann. Im Kapitel **Die Tribute von Storckenfels** (Seite 32) können die Helden sich mit diesem Problem auseinandersetzen.

☞ Der Druide Zandon (auch er könnte den Helden aus **Träume von Tod** bekannt sein), der die Wulfener Wälder schon hütete, bevor dieser Landstrich befreit wurde, ist seit ein paar Wochen verschwunden. Zwar wäre es an sich nicht ungewöhnlich, dass der scheue Geselle sich eine Zeit lang nicht blicken lässt, aber eigentlich hatte er Perdan einen Besuch versprochen und ist seit mindestens zehn Tagen überfällig.

☞ In der im Frühling erwachenden Natur in der Umgebung, vor allem im Wulfener Wald, breiten sich seit Anfang Tsa Flecken aus, in denen Pflanzen verfaulen oder verdorren. Die Phänomene ähneln jenen aus der Zeit, in der das



(v.l.n.r.) Sanja von Steynebruk, Perdan Ehrwald, Travidane Maranis

Tote Land in dieser Gegend mit den Kräften des Erdheiligums von Al'Zul rang (siehe **Träume von Tod**), aber wo sich damals wildes Wuchern und rascher Verfall abwechselten, handelt es sich diesmal um ein unnatürliches und endgültiges Dahinsiechen. Die betroffenen Stellen sind scharf abgegrenzte, nur wenige Schritt durchmessende Flecken, oft auffällig ebenmäßig rund oder oval. Diesem Phänomen, das mit dem Verschwinden des Druiden Zandon zusammenhängt, gehen die Helden im Kapitel **Ein letztes Zucken** (Seite 35) nach.

Im Vergleich zu all diesen besorgniserregenden Vorfällen erwähnt Perdan die Tatsache, das Ende Tsa eines Nachts plötzlich ein einsames Skelett über den Klosterhof wankte, eher nebenher. Der Untote konnte bezwungen und

vernichtet werden, die Knochen wurden nach den üblichen Riten bestattet. Wenn die Helden sich für die Hintergründe dieses Vorfalles interessieren, findet sich die Erklärung im Kapitel **Die vergessenen Keller** (Seite 37).

Neben diesen außergewöhnlicheren Ereignissen haben die Ordensleute natürlich auch sonst alle Hände voll zu tun und könnten in einigen Angelegenheiten die Hilfe der Helden gebrauchen. Von sich aus spricht der Abt diese in seinen Augen unwichtigeren Dinge zunächst nicht an, aufmerksame Helden können aber im Lauf ihres Aufenthalts von selbst darauf stoßen oder von anderen Klosterleuten um Rat gefragt werden. Diese kleineren Möglichkeiten für die Gruppe, in Storckenfels zu helfen, sind im Kapitel **Alltagsorgen** (Seite 38) angeführt.

HILFE FÜR STORCKENFELS

Um welche dieser Angelegenheiten die Helden sich vorrangig kümmern wollen und wie sie dabei vorgehen, bleibt weitgehend Ihrer Gruppe überlassen. Während ihres Aufenthaltes sollten die Helden sich nebenbei mit den Örtlichkeiten vertraut machen (händigen Sie den Spielern zu diesem Zweck die Spielerkarte des Klosters auf Seite 149 aus) und Bekanntschaft mit den Bewohnern des Klosters und der Siedlung Storckenhang schließen können. Alle notwendigen Angaben finden Sie in den entsprechenden Kapiteln.

DIE TRIBUTE VON STORCKENFELS

Die *Bluthunde*, eine Schar von etwa 25 Kämpfern, die zu Chayka Gramzahns Horde gehören, stellen gegenwärtig

die größte Gefahr für die Sicherheit und Versorgung des Klosters dar – weniger, weil sie Storckenfels mit ihrer Kampfkraft einnehmen könnten, sondern eher, weil sie die umliegenden Felder und Speicher als lohnende Ziele für Plünderungen ausgemacht haben. Ihr Anführer, der junge Söldner *Sarrko*, strebt aber nach Höherem als reinen Raubzügen, und deshalb versucht er, die Ordensleute zu ‚freiwilligen‘ Tributzahlungen zu bewegen. Zusammen mit seiner Kontrolle des Dorfs Ostenfeld will er sich so als fähiger Kommandeur beweisen.

DIE FORDERUNG

Zum ersten Mal tauchte eine 20 Mann starke Abordnung der *Bluthunde* vor etwa sechs Wochen, am Ende des Winters, vor den Toren von Storckenfels auf. Damals konnten die Geweihten Sarrko noch mit dem Hinweis auf die baldige Aussaat und das göttergefällige Werk, das sie hier

DIE LAGE NACH TRÄUME VON TOD

Je nachdem, wie sich die Kämpfe im Abenteuer **Träume von Tod** in Ihrer Gruppe entwickelt haben, sind für diesen Abschnitt eventuell leichte Anpassungen erforderlich. Das Kapitel geht grundsätzlich davon aus, dass Chayka Gramzahn nach der Schlacht von Altzoll zu Herrin von Wassertälern wurde und auch das Erdheiligtum von Al'Zul kontrolliert. Sollte dies in Ihrem Aventurien nicht geschehen sein, sind die *Bluthunde* ein versprengter Rest von Chaykas Truppe, der unabhängig agiert.

Darüber hinaus sollten Sie natürlich einfließen lassen, ob und wie Ihre Helden in der Vergangenheit mit Chayka in Kontakt getreten sind. Wenn sie sich in **Träume von Tod** mit der Trollzackerin verbündet haben, ist ihre Verhandlungsposition jetzt natürlich besser – und umgekehrt wird die Herausforderung größer, wenn die Gruppe sich Chaykas Horde zum Feind gemacht hat.

stören würden, auf später vertrösten, aber seitdem haben leere Vorratskammern und knurrende Mägen die Kämpfer der *Bluthunde* angriffslustiger gemacht. Eine Woche, bevor die Helden im Kloster eintrafen, erschienen sie erneut und stellten Forderungen. Wenn die Klosterleute nicht binnen zwei Wochen eine erste Tributzahlung in Form von Korn, Fleisch und Bier entrichten, drohen die Söldner damit, die Ländereien des Klosters zu plündern und sich „zu nehmen, was ihnen zusteht“.

Nach dem Winter verfügt Storckenfels natürlich nicht über Vorräte im Überfluss. Durch Peraines Gnade ist man zwar gut durch die kalte Jahreszeit gekommen, ohne zu hungern, und gänzlich leer sind die Speicher auch nicht, aber um die Forderungen der *Bluthunde* zu erfüllen, müsste man einen Teil des für die Aussaat vorgesehenen Getreides verwenden, was Perdan keinesfalls billigen kann.

Ob sich die Helden nach Ostfeld begeben oder im Kloster warten, bis die *Bluthunde* wiederkehren, bleibt der Gruppe überlassen. Wenn sie auf Sarrko warten, erscheint dieser zusammen mit 20 seiner Leute zum angekündigten Tag, um seinen Tribut zu kassieren (oder gleich mit der Plünderung von Storckenheng zu beginnen). Der Söldner hat absichtlich fast all seine Kämpfer aufgeboden, denn er will möglichst stark erscheinen und gibt vor, insgesamt über weit mehr Truppen zu verfügen. Diese List steht ihm natürlich nicht zur Verfügung, wenn die Helden ihn in seinem Unterschlupf aufsuchen.

DIE BLUTHUNDE

Der bunt zusammengewürfelte Haufen aus Söldnern, Fahnenflüchtigen und sonstigen Glücksrittern folgt Chayka, weil sie eine starke Anführerin ist und reiche

Beute verspricht. Die Männer und Frauen der Truppe sind rau und brutale Gesellen, die durch das Leben in der Warunkei gegenüber vielen grauenhaften Dingen schon recht abgestumpft sind. Große Göttertreue sucht man hier vergebens. Es befindet sich jedoch auch kein Dämonendiener unter ihnen, da Chayka solche Praktiken in ihrer Horde nie duldete.

Nach den Kriegszügen der letzten Zeit sind viele Kämpfer der *Bluthunde* ein wenig kampfesüde geworden. Sie hoffen, sich in Rabenfeld einnisten und von der Bevölkerung der Umgebung versorgen lassen zu können – nach weiterer Eroberung oder blutigen Schlachten steht ihnen weniger der Sinn.

Bluthund

Schwert: INI 11+IW6 AT 16 PA 15 TP 1W+4 DK N

Streitaxt: INI 10+IW6 AT 16 PA 11 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: FK 20 TP 1W+4

LeP 30 AuP 34 KO 13 RS 3-5 MR 3 GS 6 WS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10 (14/13/14), Sinnenschärfe 8 (11/14/14)

SARRKO VON OSTENFELD

Nach dem Tod seiner Vorgängerin in einem der zahlreichen Scharmützel schwang sich Sarrko (*1011 BF, kurze schwarze Haare, große Narbe an der linken Kopfseite, eindrucksvolle Kommandostimme) zum neuen Befehlshaber der *Bluthunde* auf. Zwar ist er nicht der stärkste Kämpfer seiner Schar, aber dafür zeichnet er sich durch die Fähigkeit zum Vorausplanen und ein gewisses Geschick mit Worten aus. Das macht ihn zu einem guten Anführer, bewirkte in der Vergangenheit aber nicht, dass Chayka ihn besonders ernst nahm. Er hofft, sich in ihren Augen zu beweisen, indem er Ostfeld und das Umland unter Kontrolle bringt. Da er weiß, dass die Kampfkraft seiner Schar nicht ausreicht, um das Gebiet zu kontrollieren, ist er weit eher zu Kompromissen und Verhandlungen bereit, als es seine zur Schau gestellte Härte vermuten ließe.

MU 13 KL 14 IN 13 CH 13 FF 11 GE 14 KO 14 KK 15

Schwert: INI 11+IW6 AT 17 PA 13 TP 1W+5 DK N

Leichte Armbrust: FK 23 TP 1W+6

LeP 38 AuP 41 RS 5 MR 6 GS 7 WS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Hammerschlag

Wichtige Talente: Kriegskunst 13, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 9, Überreden (Einschüchtern) 12 (14)

OSTENFELD

Ostenfeld ist ein kleiner Weiler, dessen kaum 90 Einwohner nicht recht noch schlecht von der Viehzucht und den kümmerlichen Äckern der Umgebung leben. Die Ankunft der Söldner im letzten Winter hat die Vorräte des Dorfs erschöpft, was auch der Grund dafür ist, dass Sarrko seine Finger nach Storckenfels ausstreckte. Er hat sich mit seinen Leuten in einem größeren Gehöft am Rand des Dorfes breitgemacht. In der Regel sind tagsüber zwei Kämpfer als Wachposten eingeteilt und versehen ihren Dienst eher nachlässig auf dem Weg, der zum Gehöft führt. Nachts haben zwei Wachen beim Haupteingang des Hofes Dienst, zwei weitere Söldner patrouillieren auf dem Gelände zwischen dem Hauptgebäude, den Stallungen und der Scheune.

Die Einheimischen, in der Mehrzahl abgemagert und nicht gerade von großer Zuversicht erfüllt, haben sich in ihr Schicksal gefügt. Dass ihre ‚Beschützer‘ gerade dabei sind, Nahrung aus anderen Quellen zu beschaffen, stößt im Dorf eher auf Zustimmung. Immerhin kann man den Kämpfern der *Bluthunde* zugutehalten, dass sie das Dorf seither vor streunenden Untoten und sonstigen Gefahren der Umgebung schützen. Sarrko ist auch darauf bedacht, dass es unter seiner Herrschaft zu keinen sinnlosen Übergriffen auf die Bauern kommt.

Um die Söldnertruppe davon abzubringen, sich an den Vorräten von Storckenfels zu vergreifen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Die wahrscheinlichsten Handlungsoptionen für die Gruppe werden im Folgenden dargestellt:

☛ **Brutale Gewalt:** Die *Bluthunde* sind eine schlagkräftige Truppe, aber einer starken Heldengruppe, die eine kluge Taktik wählt, wohl nicht gewachsen. Wenn die Helden es schaffen, zumindest die Hälfte der Kämpfer zu töten oder schwer zu verletzen, fliehen die Söldner aus der Gegend und lassen sich nie mehr hier blicken. Vergeltungsaktionen seitens Chayka braucht Storckenfels in diesem Fall übrigens nicht zu fürchten – die Trollzackerin rächt keine Memmen, die sich von ein paar Mönchen und ihren Beschützern besiegen lassen.

☛ **Zeichen der Stärke:** Wenn die Helden den Söldnern mit ausreichend eindrucksvollen Mitteln zeigen, dass mit ihnen nicht zu spaßen ist, reicht dies zumindest, um weitere Verhandlungen deutlich zu erleichtern. Die Bandbreite der Möglichkeiten umfasst spektakuläre Demonstrationen arkaner Macht, kreative Gewaltanwendung und dergleichen. Eine Gruppe, die in **Träume von Tod** in Gegenwart von Chaykas Kämpfern bereits gezeigt hat, dass mit ihr nicht gut Kirschen essen ist, hat hier einen gewissen Startvorteil.

☛ **Macht der Worte:** Die *Bluthunde* sind abgebrühte Gesellen, aber nicht gänzlich verdorbene Seelen. Manche von ihnen erinnern sich noch an zwölfgöttliche Lehren, die sie als Kinder hörten, und mit entsprechender

Überzeugungskraft und Geduld könnte es möglich sein, vernünftig mit ihnen reden. Entsprechende *Überzeugen*-Proben sind deutlich erschwert (+5 bis +8, je nach den Umständen der Verhandlungen), können aber durch zusätzliche gewichtige Argumente erleichtert werden – etwa den Hinweis, dass früher oder später in diesem Landstrich wieder mehr Ordnung herrschen wird, und dann Beschützer eines Klosters sicher auf mehr Wohlwollen stoßen als dreckige Plünderer.

☛ **Kompromiss aushandeln:** Mit Verhandlungsgeschick können die Helden die Söldner eventuell dazu bewegen, ihre Forderungen zu reduzieren oder dem Kloster eine gewisse Gegenleistung für die erhaltenen Lebensmittel zu bieten. Wenn man sich unter den Mitgliedern der Truppe umhört, finden sich eventuell sogar zwei oder drei kampfmüde Gesellen, die sich ein Leben in der behüteten Klostersgemeinschaft ganz gut vorstellen könnten.

☛ **Nachricht an Chayka:** Helden, die sich in **Träume von Tod** mit Chayka Gramzahn gut gestellt haben, können sich auch an die neue Herrin von Wassertälern wenden und sie bitten, ihre Leute zurückzupfeifen. Die gerissene Kriegerin ist auch grundsätzlich dazu bereit, lässt sich ihre Hilfe aber mit einer Gegenleistung versüßen. Mögliche Forderungen ihrerseits sind die offizielle Anerkennung als Schutzherrin des Klosters, Beschaffung von Waffen oder Rüstungen aus Altzoll oder Warunk oder Ähnliches. Mit dieser Variante machen sich die Helden Sarrko zum Feind.

Gerade bei Lösungen, die Verhandlungen mit einschließen, ist es keineswegs notwendig, die Entscheidung in einem einzigen Gespräch mit Sarrko herbeizuführen. Stattdessen kann es genauso gut zu einem ersten Austausch von Forderungen, Beleidigungen und/oder Höflichkeiten kommen, dem dann ein längeres Tauziehen über mehrere Treffen hinweg folgt. Geschickt agierende Helden sollten ohnehin nicht ausschließlich mit Sarrko sprechen, sondern versuchen, auch mit dem Rest der Truppe in Kontakt zu kommen. Dadurch können die Helden sich ein besseres Bild von der tatsächlichen Stärke der *Bluthunde* machen und außerdem versuchen, die Stimmung innerhalb der Söldner zu beeinflussen. Erlauben Sie bei einem solchen Vorgehen das Ansammeln von TaP* bei *Feilschen*- oder *Überzeugen*-Proben. Für alle 5 erreichten TaP* gelingt es den Helden, die *Bluthunde* einen Schritt in Richtung eines Kompromisses oder einer alternativen Lösung zu bewegen. Wie viele solche Schritte (Richtwert: drei bis sechs) nötig sind, hängt davon ab, wie viel die Kämpfer aufgeben sollen und wie gut die Ausgangsposition der Helden ist.

Ein letztes Zucken

Während der Invasion der Verdammten beschwor Borbarad das *Omegatherion*, die im Namenlosen Zeitalter zerschlagene Vielleibige Bestie, und entfesselte ihre dämonische Macht in den Landen der heutigen Warunkei. Das Aufbäumen der Teilleiber dieser Bestie war eine der Hauptursachen für die Entstehung des Toten Landes, und bis zum heutigen Tag sieht man ihre Spuren in großen, geometrisch geformten Flecken, die Ebenen und Felder bedecken und bar jeglichen Lebens sind. 1031 BF konnte das Omegatherion mithilfe des Donnersturms vernichtet werden – doch in dem von nekromantischen Kräften durchdrungenen Land bäumt sich vieles, das tot sein sollte, noch ein letztes Mal auf. Das Aufflammen der Kraftlinien im Zuge des Kampfes um Al'Zul bewirkte, dass im Wulfener Wald ein kleiner Rest der Letzen Kreatur, des Omegatherions, erneut zu unheiligem Leben erwachte und sich in Gestalt einiger manns langer Maden den Weg an die Oberfläche bahnte.

Instinktiv versuchten die scheußlichen Kreaturen, ihre Existenz zu verlängern. Gierig verschlangen sie Pflanzen und Tiere, doch reichte das nicht aus. Sie krochen die Kraftlinien entlang, deren verheißungsvolle Macht sie fühlten, und erreichten so die *Lichtung der Drei Alten* (siehe *Der Wulfener Wald*, Seite 25). Dort fielen sie über den Druiden Zandon (Seite 140 f.) her, überwältigten ihn und verschleppten ihn tief in die Wälder, wo sein Blut und seine Astralkraft nunmehr als Nahrung für ihre scheußliche Brut dienen. Durch die geraubte Astralenergie gewannen sie an Macht und Verstand, was sie nutzten, um sich die verschrobene Köhlerfamilie Aschenfeld hörig zu machen. Die Köhler wurden zu ihren Augen, Ohren und Armen, und mit ihrer Hilfe breitet sich das wimmelnde Verderben langsam und unbemerkt im Wald aus.

AUF ZANDONS SPUR

Wenn die Helden sich auf die Suche nach dem Verschwundenen machen, haben sie die folgenden Anknüpfungspunkte:

☞ **Der Sumuschrein:** Auf dem kleinen Schrein nahe dem Weg, der zum Kloster führt, liegt ein vertrockneter Kranz aus Kornähren – ein Zeichen, das Perdan seinem Freund schon vor geraumer Zeit hinterließ. Hier ist nichts Ungeöhnliches zu entdecken. Eine *Fahrtensuche*-Probe ergibt, dass schon seit mindestens zwei Wochen niemand mehr vom Wald aus an diesen Ort kam (was laut Perdan ungewöhnlich ist, da Zandon den Schrein regelmäßig aufzusuchen pflegte).

☞ **Die Lichtung der Drei Alten:** Abt Perdan weiß, wo sich die Lichtung befindet, und kann den Helden den Weg durch den Wald beschreiben. Schon auf den ersten Blick wird deutlich, dass hier etwas Übles vorgefallen sein muss: Eine der drei uralten Föhren, die der Lichtung

ihren Namen gaben, ist nahezu abgestorben, die Nadeln sind braun und trocken, die Rinde an manchen Stellen glitschig, an anderen vollkommen vertrocknet. Zandons Hütte, die sich in der Nähe der Lichtung befindet, steht leer, die Habseligkeiten des Druiden, darunter auch ein Vorrat an Einbeerensaft (*ZooBotanica* 271, reicht noch für 30+2W6 LeP), sind unangetastet. Mit einer *Fahrtensuchen*-Probe +6 kann man herausfinden, dass am Rand der Lichtung ein Kampf stattgefunden hat – an einem Baumstamm klebt getrocknetes Blut, Zweige sind geknickt. Genaueres lässt sich ohne Einsatz übernatürlicher Mittel aufgrund der vergangenen Zeitspanne nicht herausfinden. In der Nähe finden sich allerdings mehrere zwei bis drei Schritt durchmessende, runde oder ovale Stellen, an denen sämtliche Pflanzen dahinsiechen und absterben. Dies ist ein deutlicher Hinweis darauf, dass Zandons Verschwinden mit den auch anderswo auftretenden Veränderungen der Natur zusammenhängt.

DAS ABSTERBEN DER NATUR

Die von Abt Perdan erwähnten Flecken, an denen das Leben aus der Natur weicht, stellen einen weiteren Anknüpfungspunkt für die Helden dar. Derartige Flecken finden sich außer auf der Lichtung der Drei Alten vereinzelt auch am Rand der Klosterländereien sowie an mehreren Stellen in den Wäldern. Eine genauere Untersuchung ergibt, dass im Zentrum jedes Flecks ein kreisrundes, handtellergroßes Loch mit glatten, schleimigen Rändern klafft. Der Schleim riecht süßlich und brennt leicht auf der Haut. Das Loch ist etwa einen Schritt tief und entweder (1-4 auf W6) leer oder (5-6 auf W6) von einer drei Spann langen, weißgrauen Made mit einem kreisrunden, zahnstarrten Maul bewohnt. Der Biss der Made verursacht 1W6+3 TP, gegen gezielte Angriffe ist sie aber praktisch wehrlos (keine PA). Erleidet sie mindestens 4 TP, zerfließt sie zu stinkendem Schleim.

Arkane Analysen des Flecks oder der Made zeigen, dass es sich um ein magisches Phänomen handelt. Eine starke dämonische Verseuchung ist nachweisbar, allerdings keiner erzdämonischen Domäne zuzuordnen.

Wenn man ein bis zwei Tage mit einer ausführlicheren Suche verbringt und dabei eine *Orientierungs*-Probe +4 besteht, erkennt man, dass das Auftreten der Flecken seltsamen geometrischen Mustern zu folgen scheint: Die verdorrten Stellen liegen auf weitläufigen, gebogenen Linien, und sogar die Abstände gehorchen gewissen Regelmäßigkeiten. So wird es möglich, eine ungefähre Richtung zu bestimmen, von der aus sich das Phänomen ursprünglich ausgebreitet hat. Ähnliche Erkenntnisse kann man mit der Sonderfertigkeit *Kraftlinienmagie I* und einer *Magiekunde*-Probe +6 erlangen. Die Probe auf *Orientierung* bzw. *Magiekunde* darf wiederholt werden, indem man die Suche um einen Tag verlängert. Sollten die Helden die Lichtung der Drei Alten nicht bereits aufgesucht haben, stoßen sie auch im Lauf dieser Untersuchung auf sie.

DAS WISSEN DER EINHEIMISCHEN

Von den Bewohnern von Wulfen oder Storckenhang ist Folgendes über die seltsamen Phänomene zu erfahren:

☞ Zandon ist den meisten als schroffer, aber hilfsbereiter Einsiedler bekannt. Man geht davon aus, dass der Druiden sich gut im Wald zurechtfindet und macht sich wegen seines Verschwindens noch keine Sorgen.

☞ Das Absterben der Pflanzen beobachtet man mit größerer Sorge. Glücklicherweise bleiben die Felder der Dörfler bislang von diesem Phänomen verschont, was man dem segensreichen Wirken Peraines und den Gebeten der Ordensleute zuschreibt. Überhaupt scheint sich die krankhafte Veränderung eher auf den Wald zu beschränken. Mit Fragen zum Wulfener Wald werden die Helden an die dort lebenden Köhler verwiesen.

☞ Die Köhler gelten unter den Einheimischen als eher suspekter, da sehr zurückgezogener Menschenschlag. Die Dörfler kennen allerlei Schauergeschichten über seltsame Bräuche, die tief im Wald vor allem in langen Winter Nächten gepflegt werden; angeblich heiraten die Köhler auch bevorzugt untereinander und leben nach ihren ganz eigenen Gesetzen.

DIE KÖHLER

In Wahrheit handelt es sich bei ihnen um hart arbeitende, ehrbare Leute, wie die Helden herausfinden können, wenn sie sich selbst einmal mit Köhlern unterhalten (die meisten leben am Waldrand und besuchen auch regelmäßige Wulfen oder Storckenhang). Von ihnen kann man folgende Informationen erlangen:

☞ Das Leben im Wald ist hart und gefährlich, es kommt immer wieder zu Unfällen. Allein in den letzten zwei Monaten sind drei Köhler verschwunden – die hat wohl der Wald geholt (in Wahrheit wurden sie von den Aschenfelds verschleppt und den Maden geopfert).

☞ Je tiefer man in den Wald kommt, desto häufiger stößt man auf diese runden, verdorrten Flecken. Außerdem gibt es Orte, an denen die Bäume verdreht und verfärbt sind. Kein geistig gesunder Mensch nähert sich diesen Stellen, aber wenn man sie aus der Ferne beobachtet, hat man das Gefühl, dass sich die Zweige von selbst bewegen.

☞ Die Tiere im Wald sind scheuer geworden. Manche wirken ausgezehrt und krank, andere sind aggressiv, als hätten sie die Tollwut (Nebenwirkungen der sich ausbreitenden dämonischen Verseuchung).

☞ Die meisten im Wald lebenden Familien halten Kontakt zueinander. Eine Ausnahme bildet die Familie Aschenfeld, die sich mit der Zeit immer tiefer in die Wälder zurückgezogen hat. Interessanterweise erzählen sich die anderen Köhler über die Aschenfelds dasselbe, was man im Dorf allgemein über Köhler sagt.

Für ein paar Münzen und gute Worte können die Helden einen Köhler als waldkundigen Führer anheuern.

Dadurch erhalten *Orientierungs*-Proben zur Bestimmung der Ausbreitung des Absterbens einen Bonus von fünf Punkten, außerdem kann der Führer der Gruppe jenen Teil des Waldes zeigen, in den sich die Aschenfelds zurückgezogen haben.

FAMILIE ASCHENFELD

Als *Herbald Aschenfeld*, das Familienoberhaupt, vor einigen Wochen auf eine der von Zandons Astralenergie gestärkten Maden stieß, besiegelte er damit sein Schicksal und das seiner Familie. Die Kreatur pflanzte Versprechen von Macht und ewigem Leben in sein schwaches Hirn, und der Schleim, den sie absonderte, machte ihn tatsächlich stärker und scheinbar gesünder – doch er machte ihn mit der Zeit auch zum willenlosen Sklaven. In den nächsten Tagen sorgte er dafür, dass auch die anderen Aschenfelds in die Fänge der Maden gerieten. Diese Unglückseligen bewachen nun das Gebiet, in dem die Verderbnis sich ausbreitet, und tragen junge Maden von der Brutstätte an andere Orte im Wald, wo sie sich in den Boden wühlen und ihm das Leben aussaugen, um dadurch weiter zu wachsen. Bisweilen füttern die Aschenfelds ihre ekligen Meister auch mit frischem Blut.

Acht überlebende Mitglieder der Familie sind von den Maden unterworfen und zu ihren Sklaven gemacht worden. Die Haut dieser Unglücklichen ist fahlgrau, mit deutlich hervortretenden, dunklen Adern. Ihre Augen sind gelblich, ohne erkennbare Pupille. Die einzige Ausnahme ist die junge *Linja Aschenfeld* (*1022 BF, verfilzte blonde Haare, schweigsam), die absichtlich unberührt blieb, um noch einen ‚normalen‘ Kontakt zur Außenwelt zu haben. Linja weiß zwar, dass ihre Leute „komisch geworden“ sind, aber sie hält dennoch zu ihnen und tut, was ihr Onkel Herbald ihr befiehlt – denn schließlich ist dies hier ihre Familie. Überzeugungsstarken Helden kann es aber gelingen, die Wahrheit aus ihr herauszubekommen.

Die Helden können durch gezielte Nachforschungen in Wulfen auf die Aschenfelds stoßen, ihnen beim Durchsuchen des Waldes begegnen oder Linja zu den Hütten der Familie verfolgen. Die von den Maden verwandelten Köhler kämpfen bis zum Tod. Gelingt es, sie lebend zu fangen, kann man die dämonische Verseuchung mit einem PENTAGRAMMA (11 AsP, Probe +9) oder einem EXORZISMUS (Grad III, Probe +5) heilen, wodurch der Betroffene allerdings 4W6 SP erleidet.

Köhler (Familie Aschenfeld)

Axt: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+5 DKN

LeP 35 **AuP** 60 **KO** 16 **RS** 2 **MR** 11 **GS** 8 **WS** 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10 (14/13/16), Sinnenschärfe 10 (10/14/14)

TIEFER IM WALD

Früher oder später sollte es den Helden durch Verfolgung der sich ausbreitenden Flecken, über die Aschenfelds oder auf andere Weise (etwa einen Erkundungsflug) gelingen, jenen Teil des Waldes zu identifizieren, von dem die Verderbnis ausgeht. In dieser Gegend sind nicht nur die verdorrten Flecken so häufig, dass sie einander an den Rändern oft berühren und bizarre Muster bilden, darüber hinaus ist hier die gesamte Natur verzerrt und verdorben: Pflanzen bilden verfärbte, gifttriefende Wucherungen aus, tote Äste werden von dornigen Ranken überwuchert, Baumstämme krümmen sich wie unter Schmerzen, während Schimmel und Fäulnis sie zerfrisst. Tiere verhalten sich auffällig aggressiv (verwenden Sie die entsprechenden Werte aus der **Zoo-Botanica**, aber erhöhen Sie INI, AT und TP um 2). Jene Stellen, an denen die Veränderungen besonders schlimm ausfallen, kennzeichnen Nester, an denen sich eine ausgewachsene, zwei Schritt lange Made in den Boden gebohrt hat. Wenn ihr jemand zu nahe kommt, bricht die Made aus dem Erdreich hervor und greift an.

Dämonische Made

INI 15+1W6 **PA** 9 **LeP** 60 **AsP** 35 **RS** 5 **WS** 10

Biss: DK H **AT** 17 **TP** 1W6+5

GS 4 **AuP** 100 **MR** 15

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Regeneration I, Giftiger Biss (Waffengift Stufe 7; KL -3, IN -3/KL-1, IN -1; sinkt KL oder IN auf Null, wird das Opfer zum willenlosen Sklaven der Made; Beginn: sofort, Dauer: W6 SR)

Zauber: Horriphobus 14 (13/13/13), Imperavi 10 (13/13/13), Karnifilo 12 (13/13/13)

Neben den Maden und der verzerrten Natur sind hier auch Mitglieder der Familie Aschenfeld unterwegs (siehe oben), die versuchen, Eindringlinge von ihren ‚Herren‘ fernzuhalten.

DIE BRUTSTÄTTE

Im Zentrum des verzerrten Gebietes befindet sich auf einer kleinen Lichtung eine flache Mulde, die den scheußlichen Kreaturen als Brutstätte dient. Die Mulde ist mit wimmelnden, unterarmlangen Maden gefüllt, die sich an dem hier gefangenen Zandon laben: Der Druide liegt in der Grube, wobei sein Kopf und sein Oberkörper herausragen. Der Rest ist von den Maden bedeckt. Klebrige, schwarze Stränge aus zähem Sekret fixieren seine Arme. Von hier holen die Aschenfelds immer wieder einzelne kleine Maden ab und setzen sie an gesunden Stellen im Wald aus, wo die Kreaturen sich sogleich in die Erde bohren und ihr Zerstörungswerk beginnen.

Die Brutstätte wird von drei erwachsenen Maden und eventuellen überlebenden Mitgliedern der Familie Aschenfeld (Werte siehe oben) gegen die Helden verteidigt. Die kleinen Maden beißen zwar, wenn man ihnen zu nahe kommt (1W6+2 TP), können aber nicht in den Kampf eingreifen.

Zandon ist vor Schmerz halb wahnsinnig. Die Maden ernähren sich von seinem Blut und seiner Astralenergie und halten ihn zugleich mit ihren Ausscheidungen am Leben. Sein Unterkörper ist von Wunden bedeckt, seine Bauchdecke an mehreren Stellen offen. Ein schneller Tod wäre eine Erlösung für ihn. Wenn die Helden ihn retten wollen, ist es erforderlich, ihm gleich nach der Bergung aus der Grube mit übernatürlichen Mitteln mindestens 20 LeP zurückzugeben und zwei Wunden zu heilen. Danach kann man ihn vorsichtig ins Kloster schaffen, wo er durch Theranhilds Pflege und die Liturgien der Geweihten,



wenn auch für immer gezeichnet, überlebt. Ein geretteter Zandon verbringt die nächste Zeit bettlägerig im Infirmary. Haben die Helden ihn gerettet, ist er im Kapitel **Seelenreife** weit genug erholt, dass er die Schaffung des Enduriumartefaktes mit seiner Astralkraft unterstützen kann: Durch einen REVERSALIS MAGISCHER RAUB übernimmt er die Kosten des erforderlichen ARCANOVI, inklusive der pAsP. Alternativ kann er die Gruppe einmal durch einen gerufenen Humusdschinn unterstützen (etwa beim Durchbrechen des Belagerungsringes). Sobald die Brutstätte zerstört ist (Feuer wirkt besonders gut) und die Maden über keine Kraftquelle mehr verfügen, lässt ihre Ausbreitung stark nach. Viele der halb ausgewachsenen Kreaturen sterben ab. Gemeinsam mit den Ordensleuten können die Helden in den nächsten Tagen noch die restlichen Nester mit ausgewachsenen Maden aufstöbern und ausheben.

DIE VERGESSENE KELLER

Wie in der Klosterbeschreibung ab Seite 26 dargestellt wird, übersah man bei der Instandsetzung von Storckenfels, dass sich unter den Werkstätten noch Kellerräume befinden (auf dem für die Spieler gedachten Plan des Klosters sind diese Räume nicht eingezeichnet). Dies ist auch die Erklärung für das Skelett, das vor Kurzem so plötzlich im Klosterhof auftauchte. Es handelte sich um die Überreste eines Gefangenen, der in seiner **Zelle im Kerker (D)** starb. Die Gebeine des Unglücklichen wurden schon vor Monaten durch die entlang des Knochenpfades strömenden Energien und die pervertierte Kraft des Toten Landes zum Untod erhoben, aber das Skelett brauchte recht lange, um sich aus seinem Gefängnis zu befreien. Als die rostigen Gitterstäbe endlich nachgaben, irrte das Gerippe in den Kellern umher, bis es die **Brunnenkammer (F)** erreichte. Es kletterte den Brunnenschacht nach oben und fand sich im Klosterhof wieder, wo es rasch ein entsetzter Laienbruder bemerkte. Die Geweihten machten kurzen Prozess mit dem Skelett und bestatteten seine Überreste, forschten aber in der allgemeinen Aufregung nicht weiter nach, woher der Untote gekommen war – man vermutete, er wäre über die nachts nicht bewachte Mauer geklettert. Ein paar Nächte lang wurden Wachen eingeteilt, aber nachdem sich keine weiteren Skelette zeigten, ließ die Wachsamkeit der Ordensleute allmählich wieder nach. Die Helden können auf die vergessenen Räume stoßen, wenn sie die vorhandenen Keller genauer untersuchen, etwa, weil sie anhand des Plans vermuten, dass es hier noch etwas geben könnte. Durch genauere Untersuchung des **Lageraums (C)** kann man auf den zugemauerten Durchgang stoßen. Andere Möglichkeiten sind Arbeiten am **Brunnenschacht (11)**, beim halb verschütteten **Eckturn (5c)** oder im **Keller des Hohen Hauses (I)**. Ein

weiterer Hinweis lässt sich finden, wenn die Helden mit jenen Ordensleuten sprechen, die das verirrte Skelett zur Ruhe betteten: die Finger und Zehen des Untoten waren grün (von Moos, weil er den moosigen Brunnenschacht hochkletterte).

Wenn die vergessenen Kellerräume entdeckt werden (die Beschreibung der einzelnen Räume finden Sie auf Seite 38), entdecken die Helden auch den Fluchtgang, der aus der Festung führt. Dieses Wissen ist während der Belagerung von Storckenfels im Kapitel **Seelenkeim** in zweierlei Hinsicht nützlich: Zum einen können die Helden schon im Vorfeld die Gefahr erkennen, dass Feinde durch den Tunnel in die Festung eindringen, und geeignete Maßnahmen treffen, dies zu verhindern (siehe **Der erste Angriff, Seite 46**), zum anderen stellt der Tunnel aber auch eine Möglichkeit dar, den dämonischen Belagerungsring zumindest zum Teil zu unterlaufen (siehe **Durch den Erdboden, Seite 65**).

ALLTAGSSORGEN

Die Anregungen in diesem Abschnitt richten sich vor allem an Gruppen, die sich auch um kleinere Angelegenheiten kümmern möchten. Sie können sie auch verwenden, um den Aufenthalt im Kloster lebendiger zu gestalten.

ZWISCHENMENSCHLICHES

In jeder Gemeinschaft kommt es zu Spannungen, Liebeleien und anderen Verwicklungen; hier sind ein paar Beispiele für die Verhältnisse in Storckenfels und Storckehang:

☞ Die Rivalität zwischen Hilmar Distelfang und Tsarina Mausbach (für beide siehe Seite 140) wird dadurch verkompliziert, dass Hilmar sich inzwischen handfest in Tsarina verliebt hat. Der Tobrierin ist das zwar aufgefallen und sie fühlt sich deswegen auch geschmeichelt, aber gegenwärtig macht es ihr zu viel Spaß, Hilmar aufzuziehen und seine Verlegenheit zu ihrem Vorteil zu nutzen.

☞ Die zwanzigjährige *Trunja* (*918 BF, rotbraune Haare, schwächling, verschlossen) aus Wulfen ist kürzlich aus ihrem Heimatort nach Storckehang gezogen. Über ihre Motive schweigt sie sich aus und spricht halbherzig von dem Wunsch, den Göttinnen zu dienen. In Wahrheit ist sie vor den Nachstellungen des Krämers Elbert Ingerdar (Seite 140) aus Wulfen geflohen. Elbert nutzte die hohen Schulden ihres Vaters Alrik, sich dem Mädchen unziemlich zu nähern, und noch hat er seine Beute nicht aufgegeben.

☞ Priorin Sanja kam ursprünglich nach Storckenfels, weil der schmucke Abt ihr gefiel. Inzwischen hat sie erkannt, dass sie sich bei ihm keine Hoffnungen zu machen braucht und ist nun dafür fest entschlossen, einen passenden Gefährten für Perdan aufzutreiben. In der Hel-



(v.l.n.r.) Hilmar Distelfang, Tsarina Mausbach, Irina Trajanew

den Gruppe findet Sanja bestimmt jemanden, den sie für geeignet halten könnte – und durch Fragen der Subtilität und des Taktes hat die junge Geweihte sich noch nie aufhalten lassen.

☛ Mutter Travidane beobachtet seit geraumer Zeit, wie Dorfschulze Thion Oleander (Seite 139) unter der Last seines Amtes zusammenzubrechen droht. Da Thion aber Wulfen kaum verlässt und Travidanes Pflichten sie häufig an das Kloster binden, ist es ihr bisher nicht gelungen, den verbitterten Mann zu einer Aussprache zu bewegen. Dazu kommt, dass Thion, wie viele Bewohner der Schattenlande, schon vor dem Gedanken zurückschreckt, sich einer Geweihten anzuvertrauen.

HANDEFESTES

Handwerklich begabte Helden oder Fachleute für Kriegskunst können sich an den Arbeiten zur weiteren Instandsetzung beteiligen. Da die Klosterleute sich bislang vor allem darauf konzentriert haben, Storckenfels bewohnbar und zweckdienlich zu machen, wurde nicht allzu viel Energie auf den Auf- oder Ausbau von Verteidigungsanlagen verwendet, zumal den meisten Anwesenden auch die dazu nötigen Kenntnisse fehlen. Hier können die Helden mit Rat und Tat helfen:

☛ Das kaputte Fallgitter im **Torhaus (1a)** zu reparieren, stärkt die Verteidigungskraft des Klosters erheblich. Dazu ist es notwendig, 20 TaP* mit *Holzbearbeitungs*-Proben und 10 TaP* mit *Mechanik*-Proben anzusammeln. Das Ablegen jeder Probe nimmt 3 Stunden in Anspruch.

☛ Um ihren eigenen Schlafkomfort zu verbessern und künftigen Gästen des Klosters ein besseres Quartier zu verschaffen, können die Helden sich an den Arbeiten am **Gästehaus (3a)** beteiligen.

☛ Der **Eckturm (5c)** bildet eine Schwachstelle in der Befestigung des Klosters; hier kann man die Außenmauer einigermaßen ungesehen überwinden und erreicht damit gleich ein gutes Versteck, das noch dazu dicht an den Räumen einiger wichtiger Bewohner liegt. Einen Großteil des Schutts wegschaffen, nimmt einige Zeit in Anspruch. Um Klosterleute oder Siedler zur Mitarbeit einzuspannen, ist die ausdrückliche Erlaubnis des Abtes erforderlich, die Perdan erteilt, wenn die Helden ihm ausreichend nachdrücklich versichern, wie wichtig es ist, diese Lücke zu schließen.

☛ Der **alte Brunnen (11)** der Festung wurde schon lang nicht mehr gereinigt; das Wasser hat einen moosigen, leicht abgestandenen Geschmack. Um hinabzuklettern, ist eine *Klettern*-Probe +3 erforderlich; alternativ kann der Brunnenreiniger auch mit einer Seilwinde heruntergelassen werden. Bei dieser Arbeit stößt man automatisch auf den Seitengang, der in die vergessenen Kellerräume (Seite 38) führt.

☛ Der neu errichtete **Tempel (12)** des Klosters ist noch recht schmucklos. Helden, die sich auf ein Kunsthandwerk verstehen, könnten mit Schnitzwerk, Malerei oder gar Bildhauerei einen dauerhaften Beitrag zur Ehre der drei Göttinnen leisten. Auch musikalische Untermalung der Götterdienste wird gerne gesehen.



ΕΙΝ ΓΥΤΕΣ ΟΜΕΠ

Wenn es den Helden gelingt, die dringendsten Probleme des Klosters zu lösen (also vor allem das Wüten der Maden im Wulfener Wald einzudämmen und zu verhindern, dass die Bluthunde die Ordensleute arm fressen), sind die Klosterleute ihnen äußerst dankbar. Es scheint, dass auch Peraine persönlich der kleinen Gemeinschaft ein Zeichen senden will, denn nach dem nächsten Götterdienst bemerkt man voller Freude, dass sich eine Störchin auf dem Tempeldach niedergelassen hat. Es handelt sich um ein besonders prächtiges und schönes Exemplar ihrer Gattung, und alle Anwesenden sind sich einig, dass dies ein äußerst gutes Omen für das Kloster ist.

Und die guten Nachrichten reißen nicht ab: Freudestrahlend eröffnet Abt Perdan den anderen Ordensleuten und den Helden, dass er auf seine letzten Berichte über die Fortschritte des Klosters eine überraschende Antwort erhalten hat: In einem Brief kündigt der Diener des Lebens höchstpersönlich, der erhabene Leatmon Phraisop, an, das Kloster in Kürze besuchen zu wollen. Der höchste Diener Peraines auf Deren widmet sich seit geraumer Zeit dem Kampf gegen die dämonischen Verwüstungen in den Schattenlanden und lobt in seinem Schreiben die Arbeit des Dreischwesternordens. Außerdem lässt er durchblicken, dass er sich schon darauf freut, die Weihe des Tempels mitzuerleben – was Perdan ganz richtig als bescheidene, aber unmissverständliche Zusage des Kirchenfürsten deutet, die Tempelweihe persönlich vornehmen zu wollen. Diese Nachricht breitet sich im Kloster aus wie ein Lauffeuer und spornt alle Anwesenden an, mit doppeltem Eifer weiterzuarbeiten. Die Geweihten bitten die Helden, bis zum Eintreffen des Dieners des Lebens als Gäste auf Storckenfels zu verweilen und der Zeremonie als Ehrengäste beizuwohnen, denn schließlich haben sie dies durch ihren Einsatz der letzten Tage und Wochen möglich gemacht.

Die Helden können die nächsten Tage nutzen, sich ein wenig auszuruhen und ihren Status als Ehrengäste genießen. Um sie herum geht der Klosteralltag weiter, wenn auch ein wenig hektischer als zuvor, denn bis zur Ankunft des hohen Gastes soll natürlich alles möglichst schön herausgeputzt werden. Eine große Beschwingtheit hat alle Anwesenden ergriffen, selbst schwere Arbeiten gehen leicht von der Hand, und für den Moment sind alle persönlichen Zwistigkeiten vergessen. Die Störchin beginnt inzwischen, auf dem Dach des Tempels ein Nest zu bauen – ungewöhnlich, wie die Geweihten wissen, denn eigentlich ist es das Storchenmännchen, dass diese Arbeit tut. Von einem Männchen ist weit und breit nichts zu sehen, was aber die Störchin nicht zu kümmern scheint. Rasch



wird das prächtige Tier zu einem Teil der Klostergemeinschaft, und bald erhält sie von den Ordensleuten den Namen *Theria* (nach der heiligen Theria von Honingen).

DER ΜΥΗΕΠ ΛΟΗΠ

Für ihre bisherigen Erlebnisse erhalten die Helden **200 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf zwei Talente oder Zauber Ihrer Wahl. Für besondere Bemühungen um die kleineren Sorgen der Ordensleute sowie für die Rettung von Zandon können Sie nochmals je **50 Abenteuerpunkte** vergeben.

HANDLUNGSÜBERSICHT

Das zweite Kapitel beginnt mit einem Paukenschlag, dem Auftritt des Seelensammlers und seinem Angriff auf den anreisenden Diener des Lebens. Die Helden können den Geweihten retten und im Kloster in Sicherheit bringen, doch damit beginnt eine Belagerung, in der der Seelensammler all seine dämonische Macht aufbietet, um seiner Beute habhaft zu werden. Die Helden müssen Storkenfels gegen seine Angriffe verteidigen und gleichzeitig durchschauen, was der Dämon vorhat. Ist dies gelungen und die Lage im Kloster vorläufig unter Kontrolle gebracht, gilt es, die Belagerung zu durchbrechen, um

schleunigst alles zur Bekämpfung des Feindes Notwendige aufzutreiben.

STIMMUNG

Mit dem Auftritt des Seelensammlers wird die Zuversicht des ersten Kapitels schlagartig durch eine übermächtige Bedrohung abgelöst. Gerade in den ersten Stunden der Belagerung sollten bedrückende Enge und allgegenwärtige Gefahr die bestimmenden Themen sein. Wenn die Helden schließlich die Kontrolle über die Situation erlangen, zeichnet sich für sie ein Hoffnungsschimmer ab: Der Feind hat sich durch seinen Angriff eine unerwartete Blöße gegeben, die es hier und jetzt zu nutzen gilt!

HOHER BESUCH

Eines späten Nachmittags erreicht ein Reiter das Kloster. Es handelt sich um den Akoluthen *Therin* (*1003 BF, stämmig, rote Wangen, Bürstenhaarschnitt) aus dem Gefolge von *Leatmon Phraisop*, der vorausgeschickt wurde, um die baldige Ankunft des Dieners des Lebens anzukündigen. *Therin* zufolge sollte *Leatmon* in Kürze eintreffen, was im Kloster neben freudiger Erwartung auch einige Aufregung auslöst. *Joost Sonnentreu* verschwindet sogleich in der Küche, um das Abendessen für den hohen Besuch aufzubessern, und die Ordensleute beginnen, den Klosterhof zu schmücken. Die Novizen werden angehalten, sich in präsentablen Zustand zu bringen – kurz, es herrscht geschäftiges Treiben.

Je tiefer die Sonne im Westen sinkt, desto größer wird die Anspannung – zumal von *Leatmon* und seinem Zug immer noch nichts zu sehen ist. Von *Therin* ist zu erfahren, dass der Diener des Lebens nicht nur von Akoluthen der *Perainekirche*, sondern auch von einer stattlichen Eskorte der Fürstkomturei begleitet wird. Der junge Mann erklärt auf Nachfrage auch, dass *Leatmons* Wirken in den Schattenlanden von *Helme Haffax* seit geraumer Zeit nicht nur geduldet, sondern aktiv gefördert wurde. Der Geleitschutz, den *Haffax* dem Zug zur Seite stellte, sorgte während der gesamten bisherigen Reise tadellos für die Sicherheit des Patriarchen. Trotz dieser Versicherung beginnt man mit der Zeit, sich Sorgen zu machen: Nach *Therins* Angaben sollte *Leatmon* bereits eingetroffen sein, als die Sonne den Horizont berührt, aber weiterhin ist im Tal kein Zeichen von den Reisenden zu sehen. *Abt Perdan* bittet schließlich die Helden, dem Kirchenfürsten entgegenzureiten und nach dem Rechten zu sehen (oder vielleicht macht sich die Gruppe auch aus eigenem Antrieb auf, um *Leatmon* das letzte Stück seines Weges zu geleiten). Sollten die Helden einen zusätzlichen Anstoß benö-

tigen, wird die Störchin *Theria* zusehends nervöser, flattert unruhig mit den Flügeln und blickt dabei nach Osten, in die Richtung also, aus der *Leatmon* ankommen sollte.

PIRRAVENS HINTERHALT

Die Sorge um *Leatmon Phraisop* ist berechtigt: Der Seelensammler verfolgte den Weg des Patriarchen, seit dieser das Tote Land betrat, und nun geht der Dämon zum Angriff über. Menschliche Schergen verzögerten während des heutigen Tages das Fortkommen von *Leatmons* Zug durch verschiedene Ablenkungen und Scheinangriffe, sodass sich der Diener des Lebens bei Sonnenuntergang nicht innerhalb der schützenden Klostermauern, sondern auf offenem Feld befindet. Hier erfolgt der Angriff des Seelensammlers, sobald die letzten Sonnenstrahlen erloschen sind. Der Neungehörnte verfügt über eine Hundertschaft von Untoten, deren Aufgabe es ist, *Leatmons* Eskorte anzugreifen, während der Dämon selbst auf den Patriarchen losgeht, sobald der Großteil seiner Verteidiger abgelenkt, im Kampf gebunden oder tot ist. Zur Eröffnung des Angriffs lässt der Seelensammler sein Reittier, den untoten Perldrachen *Vheratanor* (Seite 67 f.), dicht über die Reisenden jagen, wodurch die meisten Pferde in Panik verfallen und durchgehen. Ein paar Mitglieder der Eskorte versuchen zu fliehen, werden aber von dem Drachen zu Tode gehetzt.

Der folgende Ablauf geht davon aus, dass die Helden etwa bei Sonnenuntergang vom Kloster aufbrechen und daher den Schauplatz erreichen, nachdem ein Großteil des Kampfes bereits vorüber ist: Die Untoten haben die Eskorte zum Großteil niedergemacht, und nur noch zwei Offiziere der Fürstkomturei, *Yersinia von Drosselmoor*

(Kriegerin, Seite 142 f.) und *Lirobal Taranis* (Magier, Seite 143) versuchen, den Diener des Lebens gegen den Neungehörnten zu verteidigen. Vheratanor ist ein gutes Stück entfernt damit beschäftigt, die letzten Fliehenden in Stücke zu reißen (weshalb der Drache in dieser Szene nicht vorkommt).

Falls Ihre Gruppe Leatmon schon deutlich früher entgeneilt oder über besonders schnelle Fortbewegungsmittel verfügt, lassen Sie die Helden ruhig noch vor dem Angriff auf den Zug des Dieners des Lebens treffen. Dadurch ist die Gruppe während des Überfalls durch den Seelensammler mitten im Geschehen und kann den Kirchenfürsten selbst mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln schützen. In dieser Variante ist der Beitrag von Yersinia und Lirobal zur Rettung des Patriarchen vermutlich deutlich geringer, und die Helden können eventuell auch Teile von Leatmons Eskorte retten. Für den planmäßigen Fortgang der Handlung ist es nur erforderlich, dass der Seelensammler Leatmon ein einziges Mal berührt, was durch die Fähigkeit des Dämons, aus dem Limbus heraus zu erscheinen und überraschend zuzuschlagen, problemlos möglich sein sollte. Nutzen Sie in diesem Fall bei Bedarf Vheratanor, um die Gruppe zu beschäftigen (seine Werte finden Sie auf Seite 67 f.), und bedenken Sie, dass der Seelensammler durch seinen Drachen auch Helden verfolgen kann, die Leatmon fliegend in Sicherheit bringen wollen. Wird der Diener des Lebens frühzeitig mit einem TRANSVERSALIS gerettet, fügt der im Limbus wartende Dämon seinem Opfer den einen Treffer gewissermaßen im Vorbeirasen zu.

DAS SCHLACHTFELD

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam weicht die Dämmerung der Nacht, während ihr dem Diener des Lebens entgeneilt und nach seinem Zug Ausschau haltet. Die fruchtbaren Felder des Klosterlandes habt ihr hinter euch gelassen, und links und rechts des schmalen Weges breitet sich nun wieder graues, totes Land aus. Krumme, verdorrte Bäume strecken anklagend ihre brüchigen Äste über den Weg, und der Wind auf eurem Gesicht bringt nicht die Kühle des Abends, sondern die Kälte einer Gruft.

War da nicht gerade ein Geräusch? Tatsächlich – der Wind trägt Schreie an eure Ohren. Und jetzt blitzt einen Herzschlag lang ein flammender Schein auf, zerreit die Nacht wie eine feurige Lanze! Beim Näherkommen findet ihr ein Schlachtfeld vor: Insgesamt zwanzig Männer und Frauen, davon sechs Akoluthen der Perainekirche, der Rest gerüstet und in Uniformen der Fürstkomturei, wurden von einer vielfachen Übermacht von Skeletten niedergemetzelt.

In der Mitte des Gefechts kämpfen noch drei Personen gegen die unheiligen Feinde an: Mehrere Untoteringen einen aus mehreren Wunden blutenden Mann mit einem Magierstab zu Boden und schleifen ihn von seinen Begleitern fort. Eine gerüstete Kriegerin, die das Wappen der Fürstkomturei trägt, hat gerade ein Skelett niedergestreckt und steht angeschlagen, aber verteidigungsbereit vor einem jungen Mann in braungrüner Kutte. Den beiden gegenüber steht eine unscheinbare, hagere Gestalt, in Lumpen und Schatten gehüllt. Plötzlich schnellt die knöcherne Hand des Zerlumpten vor, packt die Kriegerin und schleudert sie zur Seite wie eine Strohpuppe. Der junge Mann ruft die Herrin Peraine an, auf dass sie das unheilige Gezücht vom Antlitz Deres waschen möge, doch im nächsten Moment hat sein Gegner ihn am Hals gepackt und hebt ihn mühelos hoch. Ein gellender Laut ertönt, der entfernt an den Schrei eines Raben erinnert. Unter den schmutzigen Lumpen, die den dünnen Körper verhüllen, glüht ein grünliches Licht auf, das in den Augen schmerzt. In dem Licht wirft der Zerlumppte einen gewaltigen, dunklen Schatten, der sich hinter ihm erhebt – ein Schatten mit vogelartigen Krallen, einem Schnabel und mächtigen Schwingen, aus denen neun scharfe, gekrümmte Hörner ragen.



Die Werte von Lirobal und Yersinia finden Sie im Anhang ab **Seite 142**. Lirobal hat zu diesem Zeitpunkt noch 22 LeP und 11 AsP. Er kämpft gegen insgesamt sechs Skelette, die ihn von Leatmon und Yersinia wegzerren, sodass sein GARDIANUM-Dämonenschild Leatmon nicht länger schützt. Der auf Grad V aufgestufte EXORZISMUS des Dieners des Lebens bricht ab, als der Neugehörnte ihn packt. Yersinia wurde zehn Schritt von ihrem Schützling weggeschleudert und hat zwei Wunden am Körper erlitten, sie hat jetzt noch 15 LeP.

Durch die massive Gegenwehr der Verteidiger wurden bereits viele der angreifenden Untoten vernichtet. Entscheiden Sie, wie viele sich den Helden noch in den Weg stellen, bis sie zu Leatmon und dem Seelensammler durchbrechen können (Werte für Untote finden Sie ab **Seite 145**).

KAMPF GEGEN DEN SEELENSAMMLER

Inzwischen versucht der Dämon, Leatmons Seele aus dessen Körper zu reißen und zu verschlingen. Er hält den Diener des Lebens mit knöchernen Klauen fest und sein neugehörnter Schatten beugt sich über den schreienden Geweihten, als wolle er ihm den Atem aussaugen. Durch das Zerren an Leatmons Seele erwacht dessen Ea'Myr und kämpft gegen die dämonische Kraft an – für einen kurzen Moment berühren sich dabei der machtvolle Seelenfunke und der Thargunitoth-Splitter, den der Seelensammler in seinem Brustkorb trägt und von dem das grüne Glühen ausgeht. Der Kontakt erschüttert den Splitter und macht dem Dämon deutlich zu schaffen. Die Helden können im Nähereilen beobachten, dass das grünliche Glühen in seiner Brust kurz schwächer wird und dann zu einem zornigen, flackernden Gleißer anwächst. In der KR, in der dies passiert, verliert der Seelensammler alle Attacken und Paraden, da er vollauf damit beschäftigt ist, die Kontrolle über den Splitter nicht zu verlieren. Sobald er mit einem ernsthaften Angriff konfrontiert wird, muss er sein Vorhaben, Leatmons Seele zu verschlingen, zur Gänze abbrechen und sich den Helden stellen. Er lässt den Geweihten dabei los, woraufhin Leatmon bewusstlos zusammenbricht.

Nirraven, der Seelensammler

Hände (2 AT und 2 PA pro KR):

INI 20+1W6 AT 22 PA 19 TP 3W6+6 DK NH

LeP 140 AuP unendlich RS 4 MR 18 GS 8 WS immun

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag

Besondere Eigenschaften: Der Seelensammler regeneriert 1W6 LeP pro KR, er ist immun gegen profane und resistent (halber Schaden) gegen elementare Angriffe. Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Heilung*, *Form*, *Illusion*, *Telekinese*, *Objekt* und *Umwelt* wirken nicht auf ihn, gegen die Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung* ist seine MR verdoppelt. Gegen Schadenszauber zählt seine MR als RS. Er ist allerdings empfindlich gegen dem Boron geweihte Objekte (mittlere Emp-

findlichkeit, also 1W6 SP/SR bei Kontakt mit einfach geweihten Objekten, 2W6 SP/KR bei zweifach geweihten, 2W20 SP/SR bei heiligen Objekten). Solange er von einem geweihten Gegenstand berührt wird, ist seine Regeneration halbiert.

Durch den kurzen Kontakt mit dem Ea'Myr ist der Dämon in seiner Essenz erschüttert. Er setzt daher in diesem Kampf keine Zauber ein und kann nicht auf seine Fähigkeit *Seelendieb* zurückgreifen. Eine vollständige Beschreibung des Seelensammlers und seiner Fähigkeiten finden Sie im Anhang auf **Seite 138 f.**

Wenn die Helden dem Dämon zu sehr zusetzen und ihm klar wird, dass er hier und jetzt nicht an Leatmons Seele kommen wird, bricht er den Kampf ab: Der Seelensammler stößt einen zornigen Schrei aus, den die Anwesenden bis in ihre Knochen spüren. Dann weicht er der nächsten Attacke in den Limbus aus und bleibt dort, um sich zurückzuziehen. Gleichzeitig beginnen die Toten des vorhergegangenen Kampfes, sich langsam und zuckend zu erheben (Die Auswirkung seiner Fähigkeit *Feldherr Thargunitoths*). Die Helden haben die Gelegenheit, sich rasch mit dem bewusstlosen Leatmon in Richtung Kloster abzusetzen, können sich aber natürlich auch um die Untoten kümmern, wenn sie dazu noch die Kraft haben (Werte für Lebende Leichname finden Sie auf **Seite 146**). Leatmon ist totenblass, seine Atmung flach und unregelmäßig, seine Haut fühlt sich kühl an. Aus einem zwei Finger breiten, hässlichen Riss in seiner Stirn sickert Blut. Wenn jemand bereits unterwegs den Diener des Lebens genauer untersucht, finden Sie alle notwendigen Informationen unten unter **Leatmons Zustand**.

DIE LEUTE DES FÜRSTKOMTURS

Nach dem Kampf stellt sich für die Helden die Frage, wie sie mit Yersinia und Lirobal umgehen wollen – einerseits sind die beiden Teil von Leatmons Eskorte und haben ihr Leben eingesetzt, um den Geweihten zu schützen, andererseits dienen die beiden Helme Haffax – einem Reichsverräter, Paktierer und Heptarchen. Die beiden bringen der Gruppe von sich aus zunächst keine Feindseligkeit entgegen. Yersinia stellt sich und ihren Begleiter mit vollem Namen und Rang vor und dankt den Helden für ihr Eingreifen, wenn man sie so weit zu Wort kommen lässt. Dann warten die beiden erst einmal ab, wie man ihnen gegenüber auftritt.

Die Entscheidung über das weitere Vorgehen liegt ganz in der Hand der Gruppe – von einer Verbrüderung bis zu einem sofortigen Angriff auf die Knechte des Reichsverrätters Haffax ist alles denkbar. Für die weitere Handlung des Abenteurers ist es nicht unbedingt notwendig, dass die Helden den beiden vertrauen oder sie auch nur am Leben lassen. Argumente, die dafür sprechen, Yersinia und Lirobal zumindest nicht gleich umzubringen, sind folgende:

👁 Sie haben für Leatmon gekämpft, und dieser hat sie offensichtlich in seinem Gefolge geduldet.

☞ Wenn man jeden aufhängt, der Haffax folgt, braucht man recht viele Galgen. Generell ist es unüblich, Gefolgsleute für die Taten ihres Lehnsherrn oder Oberbefehlshaber verantwortlich zu machen. Man müsste die beiden konkreter Verbrechen anklagen.

☞ Grundsätzlich gilt: Jede Seele ist es wert, um sie zu kämpfen. Wer weiß, ob Leatmon nicht schon damit begonnen hat?

☞ Yersinia und Lirobal bestreiten energisch, mit irgendwelchen Erzdämonen zu paktieren, was auch der Wahrheit entspricht (Haffax hat sorgsam darauf geachtet, keine Dämonenknechte in die Nähe des Dieners des Lebens zu lassen).

Yersinias dringendstes Anliegen ist es, Leatmon auf Storckenfels in Sicherheit zu wissen und ihn bis dahin nicht aus den Augen zu lassen. Wenn absehbar ist, dass die Helden sie nicht einfach als Verbündete akzeptieren, bietet sie an, sich zu ergeben und der Gruppe als Gefangene zu folgen. *„Mein Auftrag lautet, den Erhabenen Leatmon Phraisop sicher zum Kloster Storckenfels zu geleiten. Stellt mich von mir aus vor ein Kriegsgericht, wenn diese Sache ausgestanden ist. Oder übergebt mich der Inquisition, wenn euch das lieber ist. Ich gehe lieber barfuß und nur im Büßerhemd bis nach Gareth, als dass ich dem Fürstkomtur erkläre, dass ich meinen Auftrag nicht erfüllt habe.“*

Wenn die Helden auf diesen Vorschlag eingehen oder von sich aus auf die Idee kommen, die beiden gefangen zu nehmen, übergibt Yersinia ihr Schwert einem möglichst ehrenhaft erscheinenden Helden und befiehlt Lirobal, seinen Stab abzugeben. Der Magier fügt sich zähneknirschend, aber widerspruchslos.

ANKUFFT IN STORCKENFELS

Nach dem Kampf gegen die Helden braucht der Seelensammler ein wenig Zeit, um sich wieder zu sammeln. Der Thargunitoth-Splitter wurde durch den kurzen Kontakt mit Leatmons Ea'Myr erschüttert, und so ist der Neungehörnte seinem Ziel bereits einen Schritt nähergekommen: Die mystische Außenhülle, die die erzdämonische Essenz einschließt und den Splitter so zusammenhält, ist geschwächt. Dadurch kann der Seelensammler noch leichter als bisher auf die Macht des unheiligen Artefaktes zurückgreifen. Dies will er sich nun zunutze machen, um die Beute, die ihm knapp entrissen wurde, doch noch in seine Gewalt zu bringen. Zu diesem Zweck verfolgt er die Spur der Helden bis zu dem Hügel, auf dem Storckenfels liegt, und kommt dort eine Viertelstunde nach der Gruppe an.

In der Zwischenzeit umringen besorgte Ordensleute die Helden und überschütten sie mit Fragen, bis Perdan die aufgeregte Schar auseinanderscheucht und sie anweist,

den immer noch bewusstlosen Leatmon schleunigst in das Infirmarium zu bringen. Den Helden steht es natürlich frei, an seiner Seite zu bleiben. Verletzte Helden werden versorgt, sobald man sich um Leatmon gekümmert hat. Außerdem sollte die Gruppe nun rasch entscheiden, was mit Yersinia und Lirobal geschehen soll, wenn die beiden nicht getötet oder zurückgelassen wurden. Yersinia bietet zwar ihr Ehrenwort an, keinen Fluchtversuch und auch sonst nichts zu unternehmen, was dem Kloster oder seinen Bewohnern schaden würde, akzeptiert es aber auch achselzuckend, wenn die Helden sie und ihren Begleiter lieber fesseln, einsperren oder anderweitig festsetzen. Falls die Keller des Klosters komplett erforscht wurden, stehen sogar echte Kerkerzellen (D) zur Verfügung, ansonsten kann eine leere Kammer im Speicher (4) als provisorische Zelle dienen.

LEATMONS ZUSTAND

Eine erste Untersuchung ergibt, dass der Patriarch bis auf den Riss auf seiner Stirn keine nennenswerten Verletzungen aufweist. Er steht unter einem schweren Schock und ist gegenwärtig nicht ansprechbar. Wird er genauer untersucht, entdeckt man etwas Beunruhigendes: Die Wunde auf seiner Stirn ist recht tief, blutet dafür aber viel zu wenig. Stattdessen sondert sie eine klare, leicht salzige Flüssigkeit ab. Die Wundränder lassen sich ein wenig zur Seite schieben, und darunter kommt ein leer und schwarz starrendes, blutunterlaufenes Auge zum Vorschein! Falls Theranhild die Untersuchung durchführt, erzählt sie nur dem Abt und den Helden von dieser seltsamen Entdeckung und bittet letztere ausdrücklich um Verschwiegenheit.

DAS DRITTE AUGE

Vermutlich wird diese Entdeckung ausführlichere Untersuchungen und Überlegungen nach sich ziehen. Den meisten Kundigen (*Magiekunde*-Probe -2) wird klar sein, dass es sich um ein Dämonenmal handeln könnte. Wer über umfassenderes Wissen verfügt (*Magiekunde*-Probe +7), hat schon einmal von dem legendären Ea'Myr gehört, einem mystischen dritten Auge, an dem man angeblich güldenländische Magier erkennt.

Eine Untersuchung mittels ODEM erbringt die folgenden Erkenntnisse:

☞ bis 2 ZfP*: Das Auge ist magisch.

☞ 3-6 ZfP*: Die magische Kraft, die von ihm ausgeht, ist beträchtlich, sie durchzieht Leatmons gesamten Kopf und Oberkörper. Die Struktur ist gänzlich anders, als es bei einem Magier der Fall wäre.

☞ 7-9 ZfP*: Es liegt eine dämonische Verunreinigung vor.

☞ ab 10 ZfP*: Die dämonische Verunreinigung ist deutlich schwächer als die arkane Kraft des Auges.

Mit einem ANALYS lässt sich das Phänomen noch ein wenig genauer untersuchen:

- ☞ bis 3 ZfP*: Hier wirkt kein aktiver Zauber, die magischen Strukturen sind ungeordnet.
- ☞ 4-6 ZfP*: Die astralen Muster des Auges und der dämonischen Verunreinigung haben nichts miteinander zu tun. Was immer das hier ist, es ist kein Dämonenmal.
- ☞ 7-9 ZfP*: Der dämonische Einfluss ist ein schwaches Nachleuchten einer viel stärkeren Präsenz. Er liegt nur an den Rändern des Risses, nicht aber auf dem Auge selbst.
- ☞ ab 10 ZfP*: Die astrale Struktur, die von dem Auge ausgeht, wurde vor Kurzem schwer erschüttert, ist aber langsam dabei, sich zu beruhigen. Die dämonische Verunreinigung der Wundränder klingt nach und nach ab.

HEILENDE KÜNSTE

Ein heilkundiger Held kann bei der Untersuchung des Patriarchen helfen, um sich selbst eine Meinung zu bilden. Dabei gilt:

Probe auf Heilkunde Wunden:

- ☞ bis 3 TaP*: Physisch geht es Leatmon recht gut. Ein paar Kratzer, kaum der Rede wert. Der Riss an der Stirn sollte verbunden werden.
- ☞ ab 4 TaP*: Die Wundränder an der Stirn haben bereits begonnen, sich zu entzünden, was nach so kurzer Zeit ungewöhnlich ist – zumal die Wunde nicht schmutzig war.

Probe auf Heilkunde Seele:

- ☞ bis 3 TaP*: Leatmon steht unter Schock. Er muss warm gehalten werden, man sollte seine Beine hoch lagern.
- ☞ 4-6 TaP*: Für eine reine Ohnmacht dauert Leatmons Bewusstlosigkeit schon recht lang. Es scheint fast so, als wäre er in einen unruhigen Schlaf hinübergeglitten.
- ☞ ab 7 TaP*: Leatmon ist seelisch zutiefst erschüttert. Sein Geist ringt mit irgendetwas; er wird wohl nicht zu sich kommen, bis er diese Krise überwunden hat. Am besten dürfte es vorerst sein, ihn nicht aufzuwecken.

Theranild bespricht sich mit den Helden und Abt Perdan. Sie empfiehlt das folgende Vorgehen: Leatmons Stirnwunde wird gereinigt, mit heilenden Tinkturen behandelt und verbunden, aber vorläufig weder durch Magie noch heilende Liturgien geschlossen. Neben seinem Krankenlager werden Kräuter verbrannt, denen eine beruhigende, den Geist stärkende Wirkung zugeschrieben wird. Zumindest zwei Ordensleute wachen an seinem Lager und beten für seine Genesung. Perdan schließt sich ihrer Meinung an, wenn die Helden nicht mit guten Gründen für eine andere Vorgehensweise eintreten.

Am wichtigsten ist es, Leatmons Verletzung so zu versorgen, dass er kein Wundfieber bekommt (einfache *Heilkunde Wunden*-Probe). Theranild lässt dies gern die Helden tun, setzt sich aber notfalls eigenmächtig über

eventuelle Ratschläge hinweg, die Wunde vollkommen unbehandelt zu lassen.

Eventuelle Versuche, den Riss auf Leatmons Stirn magisch oder karmal zu heilen, sind um 7 Punkte erschwert. Es muss genug Kraft aufgewendet werden, um eine regeltechnische Wunde zu beseitigen, damit der Riss sich schließt. Auf den Zustand des Patriarchen hat dies keine Auswirkungen, außer, dass es die Gefahr des Wundfiebers zuverlässig bannt: Das Ea'Myr ist erwacht und lässt sich von ein wenig Haut und Fleisch nicht beeinträchtigen.

DIE ANKUPFT DES SEELENSAMMLERS

Leatmon wurde kaum versorgt, da gibt es vom Klostertor her Alarm – der Seelensammler kommt, und er bietet alles auf, was in seiner Macht steht, damit die wertvolle Seele des Patriarchen ihm nicht entkommt. Helden, die in einem Wachturm oder auf der Mauer ausgeharrt haben, während die Heiler im Infirmarium beschäftigt waren, bemerken das Herannahen des untoten Heptarchen als Erste.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Wärme des Tages hat nachgelassen, ein sanfter Wind bringt Abkühlung. Tausende Sterne funkeln am nächtlichen Himmel, und unten im Tal schimmern ferne die Lichter von Wulfen.

Plötzlich dreht der Wind. Eiskalt und schneidend faucht er nun von Osten heran und bringt einen Geruch von feuchter Erde und verrottendem Fleisch mit sich. Ein blasses, grünliches Glühen zuckt einen Herzschlag lang auf und verlischt wieder. Da ist es wieder, näher diesmal!

Wenn die Helden es nicht selbst tun, läutet einer der Ordensleute die Glocke des Torhauses. Der helle Klang ist im ganzen Kloster zu vernehmen, sodass Abt Perdan rasch zum Tor eilt, während er seine Priorin anweist, die anderen Klosterbewohner zu beruhigen und vorerst vor dem Tempel zu versammeln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düstere Wolken ballen sich im Osten zusammen und verdunkeln die Sterne. Der eiskalte Wind schwillt zu einem Sturm an und peitscht die Wolken, in denen grüne Blitze zucken, vor sich her, auf das Kloster zu. Ein weiterer Blitz zerreit die Nacht und enthüllt ein Bild, das einem Alptraum entrissen scheint: Mächtige, knochenweie Schwingen mit ledriger, rissiger

Haut. Dolchlange Zähne in einem weit aufgerissenen Maul, aus dem ein unirdisches, bläuliches Glosen dringt. Ein gewaltiger Schädel mit leeren, glotzenden Augenhöhlen, aus denen die Finsternis der Niederhöhlen strahlt. Ein entsetzter Schrei ist zu hören: „Drache!“ Doch selbst dieses Wort beschreibt die untote Scheußlichkeit, die sich mit kräftigen Flügelschlägen nähert, nicht annähernd.

Auf dem Rücken des halb skelettierten Drachen thront eine hagere, schattenhafte Gestalt, in Lumpen und Finsternis gehüllt. Die grünen Blitze gehen von ihr aus, hüllen sie ein, umspielen sie.

Die Gruppe hat etwa eine Minute Zeit, um sich vorzubereiten. Der Seelensammler kommt währenddessen auf seinem unheimlichen Reittier näher und geht tiefer. Wider Erwarten greift er das Kloster nicht aus der Luft an, sondern landet in sicherer Entfernung.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Tief graben sich knöchernen Klauen in den Boden, als der Drache knapp eine Meile vor dem Klosterhügel landet. In der Dunkelheit könnt ihr erahnen, dass sein Reiter absitzt und mit einer Hand auf das Kloster deutet. Ein Kreischen zerreit die Stille, gellt über die Ebene, dringt durch eure Knochen und scheint noch in euren Seelen zu widerhallen. Dutzende bleiche Leiber und fahle Gerippe schälen sich aus der Dunkelheit, wanken, taumeln und geföhren den Hügel hinauf.

DER ERSTE ANGRIFF

Auf seinem Weg hierher hat Nirraven wieder eine Hundertschaft von Untoten (vor allem Skelette, einige wandelnde Leichname) gesammelt und lässt sie nun gegen Storckenfels vorrücken. Dieser Angriff dient dem Dämon ausschließlich dazu, die Stärke der Verteidiger einzuschätzen, weshalb er sich selbst und sein Reittier in sicherer Entfernung hält und jeder Konfrontation aus dem Weg geht (sollten die Helden über Mittel verfügen, ihn anzugreifen, schickt er den Drachen fort und tritt selbst in den Limbus). Bis die Untoten das Kloster erreichen, vergehen etwa zehn Minuten, die die Helden beliebig nutzen können. In dieser Zeit finden die folgenden Ereignisse statt:

☛ Unter den Ordensleuten droht Panik auszubrechen. Priorin Sanja ist bemüht, Trost zu spenden und Zuversicht zu verbreiten. Hier können auch Helden mit einer Mutmachenden Ansprache, einem guten Vorbild oder einem vernünftigen Plan zur Verteidigung des Klosters helfen.

☛ Perdan bittet die Gruppe, bei der Koordination der Verteidigung zu helfen, und überträgt geeigneten Helden das Kommando über die wehrfähigen Anwesenden.

☛ Travidane bespricht sich kurz mit Perdan und jenen Helden, die bei der Verteidigung mithelfen wollen, und beginnt dann (wenn man sie nicht mit guten Argumenten davon abhält) am Haupttor mit TRAVINIANS SEGNUMG DER SCHWELLE. Die Liturgie sollte für den Rest der Nacht (LkP* Stunden) verhindern, dass Untote oder Dämonen das Tor durchschreiten.

☛ Die Bewohner von Storckenhang fliehen mit einigen wenigen Habseligkeiten aus ihren Hütten und suchen Schutz im Kloster. Hier wäre es hilfreich, wenn die Helden helfen, die verängstigten Siedler zu beruhigen und sie für sinnvolle Aufgaben einteilen oder anderweitig beschäftigt halten. Sobald die Flüchtlinge im Klosterhof sind, wird das Tor verriegelt, kurze Zeit später ist auch Travidane mit ihrer Segnung fertig.

Die vom Willen des Nirraven gelenkten Untoten stürmen nicht blindlings in einem großen Haufen auf das Kloster zu, sondern fächern breit auf. 15 Skelette greifen in Richtung des Haupttores an, während weitere drei Dutzend Untote das Bauwerk umzingeln und an der Mauer nach möglichen Schwachstellen in der Verteidigung suchen. Nachdem die Angreifer am Tor durch die SEGNUMG DER SCHWELLE aufgehalten werden (die ersten zwei Skelette zerfallen zu Staub, während sie vergeblich versuchen, das Tor mit ihren Klauen zu beschädigen, die anderen weichen rasch zurück), beginnen die Untoten, an verschiedenen Stellen die Mauer zu überklettern (Kampfwerte finden Sie im Anhang ab Seite 145).

Sobald die Angreifer an einer Stelle zu starkem Widerstand begegnen, brechen sie ihren Ansturm ab und versuchen anderswo einen neuen Angriff. Helden, die das Vorgehen der Untoten beobachten, dürfen eine *Kriegskunst*-Probe +2 ablegen:

☛ bis 3 TaP*: Die Untoten agieren nicht wie hirnlose, blutgierige Monstren, sondern eher wie Soldaten, die von einem erfahrenen Befehlshaber koordiniert werden.

☛ 4-6 TaP*: Der Angriff ist zwar gut koordiniert, aber hoffnungslos. Eine echte Chance, das Kloster zu stürmen, haben die Angreifer auf diese Art nicht.

☛ ab 7 TaP*: Ein menschlicher Befehlshaber könnte eine solche erste Welle von harmlosen Plänklern gegen eine ihm unbekannte Festung führen, wenn er herausfinden will, ob ein rascher Sturm mit allen verfügbaren Mitteln Erfolg verspricht oder ob nur eine längere Belagerung zum Ziel führt.

Um den Angriff lebendiger zu gestalten, die Würfelei gegen die Untoten aufzulockern und auch nicht direkt im Kampfgetümmel stehenden Helden etwas zu tun zu geben, können Sie kleine Einzelszenen einstreuen:

☞ Ein Leichnam, der auf der Mauer bezwungen wird, stürzt zuckend und fauchend in den Innenhof und landet mitten unter den Storckenhangern. In der entstehenden Panik drängen sich die Leute in den Tempel, Kinder und Schwächere werden niedergestoßen. Durch eine umgeworfene Kerze droht im Tempel ein Brand auszubrechen. Um die Flüchtlinge einigermaßen zu beruhigen, ist eine *Überzeugen*-Probe +5 erforderlich.

☞ Eine Gruppe von Ordensleuten versucht, die Angreifer von einem Turm aus mit Steinen und Bauschutt zu bewerfen. Die Untoten konzentrieren daraufhin ihre Angriffe auf diesen Punkt, mehrere Skelette stemmen sich gegen die Mauer, und andere nutzen die untoten Knochen als Kletterhilfen. Da die Verteidiger nicht besonders gezielt agieren, werden jeden Moment die ersten lebenden Leichen das Turmfenster erreichen und in dem engen Raum ein Gemetzel unter den kaum bewaffneten Ordensleuten anrichten.

☞ Eine Handvoll Untoter macht sich am Ausgang des Fluchttunnels zu schaffen. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +8 kann man sie rechtzeitig bemerken, bevor ihre bleichen Knochen in dem schmalen Durchgang verschwinden. Welche Konsequenzen das Eindringen hat, hängt davon ab, in welchem Zustand sich der Fluchtgang und die Keller des Klosters nach den Ereignissen aus dem Kapitel *Seelensaat* befinden. Sollte die Falltür, an der der Tunnel endet, noch unter Geröll verschüttet sein, brauchen die Untoten 3 SR, um sich mit ihren Grabklauen hindurchzuwühlen. Gelingt es ihnen, in den Keller einzudringen, machen sie sich daran, möglichst viel Chaos und Zerstörung anzurichten.

☞ Zur Illustration, dass die Angehörigen des Dreischwesterordens keinesfalls wehrlos sind, kann Priorin Sanja, mit einer AURA DES REGENBOGENS geschützt, an einer Stelle einen Durchbruch verhindern.

Es sollte den Helden einigermaßen leicht fallen, diesen ersten Angriff abzuwehren. Die Skelette und Leichname sind keine starken Gegner, und dazu kommt der Vorteil, eine Festung mit soliden Mauern zu verteidigen. Der Seelensammler beobachtet den Kampf aus sicherer Entfernung und gelangt zu der Einschätzung, dass er bei einem Sturm auf das Kloster nur seine Truppen verheizen und sich selbst einem zu großen Risiko aussetzen würde: Unter den Verteidigern sind mehrere Geweihte, die über starke defensive Liturgien verfügen, dazu kommen die Helden mit ihrer beträchtlichen Schlagkraft. Daher entscheidet er sich, die Verteidiger lieber durch eine Belagerung zu zermürben und ihre Kräfte nach und nach aufzuzehren, zumal er noch einen Trumpf im Ärmel hat: einen Verbündeten innerhalb der Klostermauern.

DER FEIND IM INNEREN

Als der Nirraven sich dem Kloster näherte und die Siedlung Storckenhang entdeckte, rief er einen ihm untergebenen Diener der Thargunitoth und sandte ihn als Vorhut aus: *Khalmorcan*, eine stärkere, zweigehörnte Abart des Morcan. Der körperlose Dämon huschte nach Storckenhang und suchte sich dort ein Opfer. Er fand es in Irina Trajanew (*Seite 140*), deren vergangene Untaten und schwacher Wille es ihm leicht machten, von der Frau Besitz zu ergreifen. Gemeinsam mit den anderen Flüchtlingen machte sich der Khalmorcan in Irinas Körper auf den Weg nach Storckenfels und wurde von den nichts ahnenden Ordensleuten eingelassen.

Für den Moment verhält der Dämon sich unauffällig und beobachtet die Bewohner des Klosters nur. Von Geweihten und offensichtlichen Magieanwendern hält er sich tunlichst fern. Die weiteren Aktionen des Khalmorcan und Möglichkeiten für die Gruppe, ihm auf die Schliche zu kommen und ihn zu bekämpfen, sind im Kapitel *Der Tod im Schlaf* (*Seite 50*) beschrieben.

Khalmorcan, zweigehörter Diener Thargunitoths

Beschwörung: +16 **Beherrschung:** +8 **Wahrer Name:** 1/4*

Basiskosten: 14

* Mitgliedern des Nekromantenrates ist der Wahre Name mit Qualität 4 bekannt.

Besondere Kampffregeln und -manöver: Kämpft mit den Werten seines Wirtskörpers**.

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I, Verwundbarkeit (Boron)

Mögliche Dienste: Alptraum, Besessenheit, Besessenheit und Spionage, Infizieren***

** Der Khalmorcan ist nicht an einen einzigen Wirtskörper gebunden, sondern kann in einen anderen Körper wechseln. Dazu muss er diesen neuen Körper 10 KR lang berühren (beispielsweise, indem er vortäuscht, große Angst zu haben, damit sein Opfer ihn tröstend in den Arm nimmt). Bei einem schlafenden Opfer funktioniert der Wechsel automatisch, während einer wachen Person eine Probe auf MU/2+MR zusteht. Diese Probe ist um 4 Punkte erschwert und kann durch Sonderfertigkeiten wie *Eiserner Wille* oder *Gedankenschutz* modifiziert werden.

*** Durch eine kurze Berührung (1 KR) kann der Khalmorcan ein Opfer mit einem Teil seiner dämonischen Essenz infizieren. Dies wird in jeder Hinsicht gehandhabt wie die Besessenheit durch einen ‚gewöhnlichen‘ Morcan; die Kontrolle über die Opfer liegt bei dem Khalmorcan. Der Zweigehörnte kann höchstens zwei Personen gleichzeitig auf diese Weise in seiner Gewalt haben. Das Infizieren funktioniert bei einem schlafenden Opfer automatisch, während wache Personen sich mit einer (nicht erschweren) Probe auf MU/2+MR wehren können. Die Sonderfertigkeiten *Eiserner Wille* oder *Gedankenschutz* helfen auch hier. Ein derart Infizierter kann mit einem PENTAGRAMMA (1 I AsP, Probe +7) oder einem EXORZISMUS (durch einen Borongeweihten auf Grad III, sonst auf Grad IV aufgestuft, Probe +4) von der dämonischen Präsenz befreit werden. Die dämonische Essenz ist einem Morcan derart ähnlich, dass sogar die Kenntnis von dessen Wahrem Namen bei der Austreibung hilft.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder erschallt das schrille Kreischen. Augenblicklich lassen die Untoten von euch ab, lösen sich, so rasch es ihre verfallenden Leiber erlauben, aus dem Kampf und ziehen sich in die Dunkelheit zurück. Die wenigen, die nicht schnell genug sind, habt ihr rasch in Stücke gehauen. Ist es vorüber?

Unten im Tal gleißt ein grellgrünes Licht auf und wirft tiefe, undurchdringliche Schatten rund um die hagere Gestalt des Seelensammlers. Er hält etwas in die Höhe, einen unterarmlangen, spitz zulaufenden Gegenstand, die Quelle des unnatürlichen Gleißens. Heulend formen sich Gestalten aus den Schatten und wirbeln in größer werdenden Kreisen gen Himmel. Die Wolken, die sich über dem Kloster zusammengeballt haben, sinken herab. Ein Gestank von Schwefel, Verwesung und Tod breitet sich aus. Die Welt um euch herum versinkt in Finsternis, der sich nur die Lichter von Storckenfels flackernd entgegenstellen.

Der Klosterhügel scheint aus dem Land gerissen und mitten in die Niederhöhlen geschleudert worden zu sein. Ihr seht keine Sterne mehr, keine Berge am Horizont, keine Lichter im Tal. In der wabernden Dunkelheit jenseits der Mauern huschen gehörnte, klauenbewehrte Schemen, tanzen Nebel aus irrsinnigen, flackernden Farben, drohen bleiche Knochen und rostige Klingen, nur um sofort wieder zu verschwinden. Das Kloster selbst ist das Einzige, das

dem Grauen und der Nacht noch standhält. Noch. Von weit her trägt der Wind eine wispernde, schneidend kalte Stimme. „Keiner von euch wird diese Mauern lebend verlassen. Es sei denn ...“ Die Stimme wird lauter, lockender. „Leatmon! Ich warte!“

In demselben Moment, in dem der Seelensammler seinen Namen ausspricht, erwacht der Diener des Lebens im Infirmarium aus seiner Ohnmacht und setzt sich mit weit aufgerissenen Augen auf. Er ist noch immer tief erschüttert und kaum ansprechbar (er reagiert zwar auf Stimmen, gibt aber keine sinnvollen Antworten auf Fragen). Wie sich rasch herausstellt, ist er außerdem erblindet. Warum dies geschehen ist, kann kein Heiler erklären – es handelt sich um eine Nebenwirkung des erwachenden Ea’Myr und wird nicht von Dauer sein.

Der Grund dafür, dass Leatmon das Nennen seines Namens durch den Seelensammler so stark berührte, liegt darin, dass zwischen den beiden seit dem Angriff des Nirraven auf das Ea’Myr eine gewisse Verbindung besteht. Genaueres dazu finden Sie im Kapitel **Visionen aus der Finsternis (Seite 54 ff.)**. Einem aufmerksamen Helden könnte schon jetzt der seltsame ‚Zufall‘ auffallen, denn eigentlich kann der bewusstlose Patriarch das Wispern des Dämons nicht gehört haben. Eine etwaige magische Untersuchung zeigt jedoch, dass kein Hellsichts- oder Verständigungszauber wirkt – die Verbindung ist nicht magischer, sondern rein seelischer Natur.



DIE BELAGERUNG

Der Seelensammler hat die Kräfte des Thargunitoth-Splitters entfesselt, um so einen Belagerungsring um das Kloster zu ziehen: Um Storckenfels herum herrscht eine von Morcanen und Braggi durchsetzte, dämonische Finsternis, in der untote Truppen patrouillieren. Sein Reitdrache hat sich in die Lüfte geschwungen und soll dafür sorgen, dass kein Lebewesen den Klosterhügel auf dem Luftweg erreicht oder verlässt.

Vom Kloster aus gesehen scheint es im ersten Moment tatsächlich, als wäre die Festung der Welt entrückt und in eine Globule geschleudert worden. Entsprechende Gerüchte verbreiten sich schnell unter den besorgten Bewohnern (wobei man hier meist nicht von „in eine Globule entrückt“, sondern eher von „in die Niederhöhlen gerissen“ spricht). Sobald die Helden und die Geweihten des Klosters ein wenig Zeit haben, sich genauer mit dem Phänomen zu beschäftigen, können sie Genaueres herausfinden und die Ängste des einfachen Volkes zumindest zum Teil zerstreuen.

Konkret lässt sich Folgendes herausfinden:

☞ Geweihte fühlen sich ihren Gottheiten keineswegs ferner (was gegen eine Globule und erst recht gegen die Niederhöhlen spricht).

☞ Mit Hellsichtsmagie oder entsprechenden Liturgien kann die Finsternis als sehr starke Magie dämonischen Ursprungs erkannt werden (Merkmale: Dämonisch (Thargunitoth), Limbus, Umwelt). In der Finsternis sind mit übernatürlichen Sinnen immer wieder umherhuschende Dämonen (mindere Diener Thargunitoths) auszumachen.

☞ Der Effekt ist von ungewöhnlicher Macht und wird von außen gespeist. Die Vermutung, dass der Seelensammler dazu den Splitter der Thargunitoth benutzt, liegt nahe (und Helden, die bereits Erfahrung mit den Splittern der Dämonenkronen haben, können einschätzen, dass die Kontrolle des Seelensammlers über das unheilige Artefakt erschreckend groß sein muss, um derartige Dinge vollbringen zu können).

☞ Beobachtet man die Finsternis länger, stellt man fest, dass sie mit der Zeit nicht nur nicht schwächer wird, sondern sich im Gegenteil langsam auf das Kloster zuschiebt, als würde sie das Licht, das dort noch ausharrt, verschlingen wollen. Sobald dies erkannt wird, beginnen die Ordensleute mit regelmäßigen Prozessionen, Gesängen und Gebeten, jeweils unter Führung zumindest eines Geweihten. Durch diese regelmäßigen Segnungen wird der Vormarsch der Finsternis stark verlangsamt.

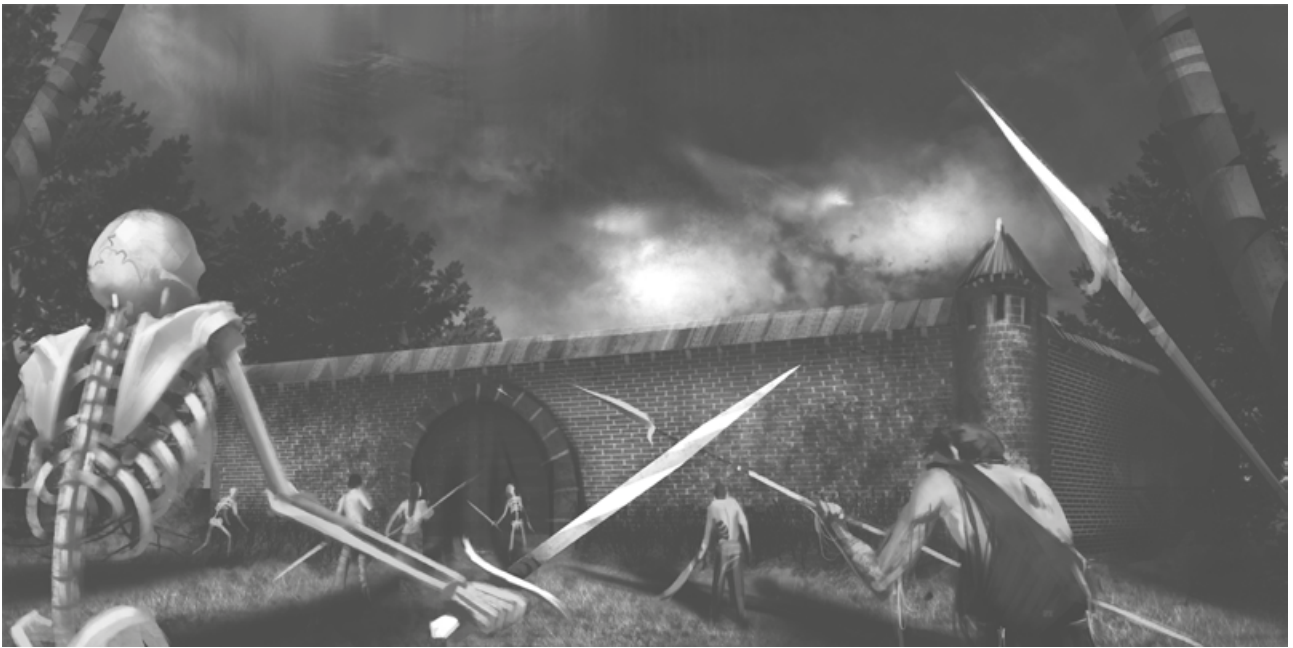
☞ Man kann nur hoffen, dass das Licht des neuen Tages diese unnatürliche Finsternis besiegt (diese Hoffnung ist leider nicht berechtigt; siehe Kapitel **Der erste Morgen dämmt**, Seite 56).

Auf den ersten Blick scheint der dämonische Belagerungsring, den der Nirraven errichtet hat, undurchdringlich, und ewig werden die Ordensleute der Finsternis nicht standhalten können – irgendwann werden ihre Kräfte erschöpft sein, und dann fällt Storckenfels. Fürs Erste ist dieses Gefühl der Ausweglosigkeit, des Eingeschlossenseins und der Verzweiflung sehr passend, zumal innerhalb der Klostermauern noch einige Dinge die Aufmerksamkeit der Helden beanspruchen werden, bevor die Gruppe sich genauer mit der Belagerung an sich auseinandersetzen kann.

DIE BELAGERUNG VON STORCKENFELS

Diese Tabelle fasst die Ereignisse der Nacht, in der die Belagerung beginnt, sowie des darauf folgenden Tages zusammen. Der Einfachheit halber werden irdische Uhrzeiten verwendet.

22:00	Die Helden kommen mit dem verletzten Leatmon im Kloster an.	Seite 44
22:15	Ankunft des Seelensammlers.	
22:25	Die Flüchtlinge aus Storckenhang (und mit ihnen der Khalmorcan im Körper von Irina) erreichen das Kloster.	Seite 46
22:30	Erster Angriff der Untoten.	Seite 46
22:35	Der Khalmorcan verlässt Irina und fährt in Peranja ein.	Seite 50
23:00	Der erste Angriff wurde zurückgeschlagen, die Belagerung beginnt.	Seite 49
23:15	Der Khalmorcan (Peranja) schleicht in die Küche und infiziert Joost.	Seite 50
23:25	Leatmons erste Vision.	Seite 54
23:45	Der besessene Joost attackiert Travidane im Klosterhof.	Seite 50
01:15	Aktion des Khalmorcan: Vorräte zerstören.	Seite 51
03:00	Zweiter Angriff: Schädelspinnen.	Seite 56
03:30	Aktion des Khalmorcan: Brunnen vergiften.	Seite 51
04:30	Leatmons zweite Vision.	Seite 55
	Irgendwann im Lauf dieser Nacht hat einer der Helden oder eine Meisterfigur den vergifteten Traum.	(Seite 55)
05:45	Aktion des Khalmorcan: Tempel anzünden.	Seite 51
06:00	Der erste Morgen dämmt.	Seite 57
Vormittags	Beratungen.	Seite 57
11:00	Dritter Angriff: Die Toten von Wulfen.	Seite 59
12:00	Mittagsandacht, göttliches Zeichen der Peraine.	Seite 59
14:00	Aktion des Khalmorcan: Selbstmord einer wichtigen Person.	Seite 52



In weiterer Folge laufen im Kloster zwei Handlungsstränge: Zum einen die Aktivitäten des eingeschleusten Khalmorcan (siehe Seite 51 f.), die im Kapitel **Der Tod im Schlaf** beschrieben werden. Zum anderen wird Leatmon von Alpträumen und Eingebungen gequält, aus denen die Helden – die ihrerseits auch die eine oder andere Vision erhalten können – wichtige Informationen über die Pläne des Seelensammlers und die große Schwachstelle des Thargunitoth-Splitters erlangen sollen. Dieser Handlungsstrang ist im Kapitel **Visionen aus der Finsternis** (Seite 54 f.) dargelegt. Um Sie bei der parallelen Behandlung der beiden Handlungsstränge zu unterstützen, finden Sie im Folgenden einen Vorschlag, in welcher Reihenfolge sich einzelne Fixpunkte der beiden Stränge ereignen. Die Übersicht geht davon aus, dass der Khalmorcan ungehindert agiert; sobald die Helden ihn gezielt jagen und bekämpfen, wird er manche seiner Aktionen aufschieben oder gar ganz abblasen müssen. Die genannten Aktionen des Dämons sind in jedem Fall nur Vorschläge, Sie können jederzeit einen anderen Angriff einsetzen. Für die im Kapitel **Die Taktik des Dämons** (Seite 51) ebenfalls genannten Aktionen **Mord an einem Geweihten** und **Unschuldige töten** sind keine Zeitpunkte angegeben – der Khalmorcan tut dies jedes Mal, wenn sich eine günstige Gelegenheit ergibt.

DER TOD IM SCHLAF

Nachdem der Khalmorcan gemeinsam mit den anderen Storckenhängern im Körper von Irina Trajanew in das Kloster geflohen ist, hält er sich in der Menge der verängstigten Flüchtlinge verborgen, während er sich einen schnellen Überblick über die Lage verschafft. Die einsetzende Unruhe bei der Ankunft des Seelensammlers nutzt

der Dämon und schlägt vor, alle anwesenden Kinder so schnell wie möglich in Sicherheit zu bringen. Gemeinsam mit der Priorin bringt ‚Irina‘ die Novizen in deren Schlafsaal (2b) und bietet sich an, bei den Kindern zu bleiben, damit diese sich nicht so ängstigen müssen. Kurz darauf muss Sanja nach draußen, um bei der Verteidigung des Klosters zu helfen. Dies nutzt der Dämon, um den Körper zu wechseln: Er fährt in *Peranja* (*1028 BF, strähnige braune Haare, große grüne Augen, laufende Nase, Seite 142), die jüngste Novizin, ein. Danach infiziert er sogleich Irina mit seiner dämonischen Essenz, um ein weiteres Werkzeug innerhalb der Klostermauern zu haben.

KINDLICHER FEIND

In Peranjas Körper huscht der Dämon in einem unbeobachteten Moment aus dem Schlafsaal. Er begibt sich möglichst ungesehen in Richtung Küche (wenn jemand ihn entdeckt, behauptet er, für die anderen Novizen Wasser aus der Küche holen zu wollen). Der Khalmorcan kann auf Peranjas Erinnerungen zurückgreifen und kennt sich daher gut mit den Örtlichkeiten des Klosters aus. In der Küche trifft er auf Joost Sonnentreu und nutzt die Gelegenheit, den Koch ebenfalls zu infizieren. Dann begibt er sich rasch in den Keller, um sich dort zu verstecken.

EIN PLÖTZLICHER ÜBERFALL

Der besessene Joost sollte nach dem Befehl des Khalmorcan eigentlich die Vorräte des Klosters in den Speichern sabotieren. Auf seinem Weg dorthin läuft ihm allerdings unvermutet Travidane über den Weg. Der dämonische Hass auf Götterdiener bringt den Besessenen dazu, seinen Auftrag zu vernachlässigen und sich plötzlich wie ein Rasender auf die alte Geweihte zu stürzen.

Joost Sonnentreu (besessen)

Fleischerbeil:

INI 9+W6 AT 14 PA 9 TP IW+2 DK HN

LeP 29 AuP unendlich KO 12 RS 0 MR 9 GS 7 WS 8

Der Angriff findet mitten auf dem Innenhof statt, sodass die Chancen gut sind, dass die Helden darauf aufmerksam werden und Travidane zu Hilfe eilen können. Joost gebärdet sich wie ein Rasender. Die Helden sollten einen Weg finden, ihn zu überwältigen, ansonsten wird ihnen nichts übrig bleiben, als den wutschnaubenden Koch in Stücke zu hauen. Eine magische oder karmale Untersuchung des Besessenen bringt die folgenden Ergebnisse (wenn Joost getötet wurde, ist die Analyse um 7 Punkte erschwert, weil nur mehr das Nachleuchten der dämonischen Präsenz vorhanden ist):

Mittels ODEM ARCANUM:

- ☞ Bis 2 ZfP*: Hier wirkt ein Zauber.
- ☞ 3-6 ZfP*: Der Effekt ist von mittlerer Stärke (vergleichbar etwa mit 10-12 wirkenden AsP).
- ☞ 7-11 ZfP*: Die Kraft konzentriert sich um Kopf und Herz des Opfers und ist dämonisch verunreinigt.
- ☞ Ab 12 ZfP*: Die magische Struktur scheint von einem eigenen Willen erfüllt zu sein, es dürfte sich um eine Form der Besessenheit handeln. Die Fäden der Matrix verästeln sich an den Rändern sehr fein und fasn aus – möglicherweise ist dies hier ein Teil eines größeren Ganzen.

Mittels ANALYS ARCANSTRUKTUR:

- ☞ 1-3 ZfP*: Besessenheit durch einen Dämon.
- ☞ 4-6 ZfP*: Der Dämon ist ein Morcan, ein minderere Diener der Thargunitoth.
- ☞ 7-11 ZfP*: Das arkane Muster des Morcan ist nicht ganz so, wie es sein sollte. Er wurde vermutlich nicht auf herkömmliche Weise beschworen.
- ☞ ab 12 ZfP*: Dieser Morcan entstand, indem sich dämonische Kraft von einem anderen, mächtigeren Dämon abgespalten hat!

Nach diesem Vorfall werden die Helden beginnen, nach der Ursache für die dämonische Besessenheit Ausschau

zu halten. Dabei haben sie unter anderem damit zu kämpfen, dass sie alle schon recht lang auf den Beinen sind – und jemand, der einschläft, ist eine leichte Beute für den Khalmorcan.

DIE TÄKTIK DES DÄMONS

Dem Khalmorcan geht es darum, die Verteidiger zu zermürben, ihnen wichtige Ressourcen zu rauben und ihren Kampfgeist zu schwächen. Prinzipiell lässt er, solange es ihm möglich ist, die von ihm infizierten Besessenen agieren und hält seinen eigenen Gastkörper versteckt. Der Khalmorcan kann auf die Sinneseindrücke der Infizierten zurückgreifen, sodass er recht genau weiß, was im Kloster vor sich geht, auch wenn er selbst sich im Keller oder im Novizenschlaflsaal verkriecht.

Solange die Helden den Dämon noch nicht aktiv jagen, versucht er, stets zwei Infizierte unter seiner Kontrolle zu haben. Einer der beiden beschränkt sich darauf, die Lage zu beobachten, während der andere Angriffe gegen das Kloster ausführt. Solche Angriffe umfassen:

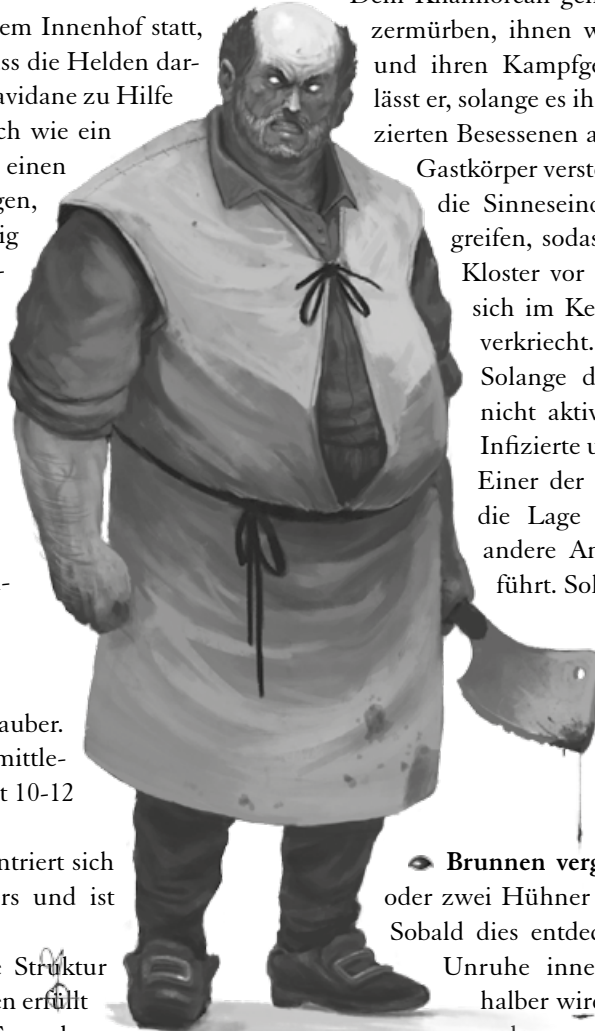
☞ **Vorräte vernichten:** Der Besessene verschafft sich Zugang zu einem Vorratskeller oder einem Speicher, zerschlägt dort Gefäße, verschmutzt Nahrungsmittel oder legt ein Feuer.

☞ **Brunnen vergiften:** Der Besessene tötet ein oder zwei Hühner und wirft sie in den Brunnen. Sobald dies entdeckt wird, kommt es zu großer Unruhe innerhalb des Klosters. Vorsichtshalber wird der Brunnen vorerst gesperrt, sodass nur mehr die Zisterne im Wasserturm als Wasserquelle zur Verfügung steht.

☞ **Unschuldige töten:** Der Besessene bringt ein möglichst wehrloses Opfer (einen der Novizen, einen schwer Verletzten) auf grausige Weise um und sorgt dafür, dass der Fund der Leiche größeres Aufsehen erregt. Dies dient vor allem dazu, die Moral der Klosterbesatzung zu erschüttern.

☞ **Mord an einem Geweihten:** An sich meiden der Khalmorcan und die Besessenen die Geweihten des Klosters, um nicht enttarnt zu werden. Wenn sich jedoch eine gute Gelegenheit ergibt, einen Götterdiener zu töten, kann der Dämon nicht widerstehen. Er greift jedoch unter keinen Umständen Leatmon an, da der Seelensammler diesen unbedingt lebend braucht.

☞ **Tempel anzünden:** Da der Tempel noch nicht geweiht ist, können die Besessenen ihn noch betreten, solange sie sich von dem Altarstein fernhalten. Dieser Anschlag wird sorgsam vorbereitet, indem ein Besessener zunächst nach



KAMPF GEGEN DEN SCHLAF

Helden, die dem normalen Tagesablauf des Klosters folgten, sind bei Sonnenaufgang, also gegen 6 Uhr aufgestanden. Inzwischen ist es Mitternacht, und sie sind seit 18 Stunden wach. Nach den allgemeinen Regeln (**WdE 130**) erleiden sie ab nun einen Punkt Erschöpfung pro weiterer wacher Stunde. Dazu kommt, dass die Rettung von Leatmon und das Abwehren des ersten Untotenangriffs natürlich auch anstrengend waren – gehen Sie der Einfachheit halber davon auf, dass jeder Held um Mitternacht der ersten Nacht der Belagerung bereits 4 Punkte Erschöpfung angesammelt hat.

Je länger die Suche nach dem Dämon dauert, desto mehr haben die Helden mit dem mangelnden Schlaf zu kämpfen: Wenn die gesammelten Erschöpfungspunkte die Konstitution übersteigen, senken die darüber hinausgehenden Punkte den Konstitutionswert des Helden (siehe die Regeln zur Überanstrengung, **WdS 139**). Wenn die gesamte Erschöpfung den doppelten KO-Wert erreicht (also die KO durch Überanstrengung auf Null gesunken ist), bricht der Held zusammen und schläft ein.

und nach brennbares Material in den Tempel schafft, zusätzlich noch Öl aus einem Vorratsraum holt und über sich selbst, den Boden und die Wände gießt und erst dann Feuer legt. Der Dämon wartet ab, bis auch der Besessene selbst in Flammen steht und gibt dem Unglücklichen dann seinen freien Willen zurück.

👁 **Selbstmord einer wichtigen Person:** Wenn der Khalmorcan lang genug sein Unwesen treiben kann, ohne enttarnt zu werden, müssen nach und nach auch die Würdenträger des Klosters schlafen gehen. Dies kann der Dämon nutzen, um von einem schlafenden Geweihten Besitz zu ergreifen. Der Besessene erklimmt dann den höchsten Turm des Klosters und stürzt sich von dort in den Tod – vorzugsweise so, dass es möglichst viele Klosterleute sehen können. Da der Dämon im Moment des Absprungs die Kontrolle über sein Opfer aufgibt, wird der Sprung von einem gellenden Schrei des Entsetzens begleitet.

Beachten Sie bei allen Aktionen, dass sie natürlich nicht von demselben Besessenen durchgeführt werden müssen. Der Khalmorcan kann jederzeit einen seiner Infizierten benutzen, ein anderes Opfer zu ihm zu locken, den alten Besessenen freigeben (und am besten gleich umbringen) und den Sabotageakt mit dem neuen Besessenen weiterführen.

Morcanen können normalerweise nur während der Nachtstunden agieren. In diesem Fall ermöglicht es ihnen jedoch die dämonische Finsternis, die der Seelensammler

mithilfe des Thargunitoth-Splitters über das Kloster gelegt hat, auch tagsüber aktiv zu bleiben (siehe auch **Der erste Morgen dämmt, Seite 56**). Während des Tages erleiden aber sowohl der Khalmorcan in seinem Wirtskörper als auch die von ihm Infizierten einen Malus von 4 Punkten auf alle Handlungen, sodass der Dämon in dieser Zeit größere Vorsicht walten lassen muss. Alle Exorzismen, egal, ob magischer oder karmaler Natur, sind während des Tages um 6 Punkte erleichtert.

ДЕН ДАМОН ЕНТАРПЕН

In diesem Abschnitt werden mögliche Aktionen der Helden auf der Jagd nach dem Feind im Kloster beschrieben. Außerdem finden Sie hier Hinweise, wie der Khalmorcan auf verschiedene Taktiken der Gruppe reagiert.

Erkennen von Besessenen

Infizierte Opfer sind äußerlich nicht zu erkennen, allerdings kann man bemerken, dass sie sich seltsam verhalten, wenn man mit ihnen spricht oder sie über längere Zeit beobachtet. Bei willensschwachen Personen, deren Geist von dem Dämon unter Kontrolle gebracht wurde, ist dies schwieriger, weil die unheilige Kreatur auf die Erinnerungen des Opfers zurückgreifen kann. Mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +4 erkennt man, dass die Sprechweise oder die Körpersprache nicht so ist, wie sie sein sollte. Opfer, deren Körper im Schlaf übernommen wurden, sind mit einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe zu entlarven, da aus ihnen direkt der Dämon spricht und bereits ihre hassverzerrte Mimik sie verrät.

Noch einfacher ist es mit übernatürlichen Mitteln (die Analyse eines Besessenen wird oben unter **Ein plötzlicher Überfall** beschrieben). Ein ODEM ARCANUM in der Variante *Sichtbereich* oder *Umgebung* ist ein ausgezeichnetes Mittel, eine größere Anzahl von Leuten rasch zu untersuchen und Besessene zu erkennen. Das Gleiche gilt für Liturgien wie **SICHT AUF MADAS WELT**. Sobald der Khalmorcan erfährt, dass die Helden über derartige Mittel verfügen, sorgt er dafür, dass immer einer seiner Besessenen als Ablenkung mehr schlecht als recht verborgen ist, während der andere die Zeit nutzt, in der die Gruppe über den gerade Entdeckten herfällt.

Suche nach der Quelle

Den Helden wird rasch klar werden, dass immer wieder neue Fälle von Besessenheit auftreten und es offenbar eine Ursache dafür geben muss – wahrscheinlich innerhalb der Klostermauern. Eine naheliegende Taktik ist es dann, alle Klosterbewohner im Hof antreten zu lassen, um sie zu untersuchen. In diesem Fall sorgt der Khalmorcan dafür, dass sein Wirtskörper nicht der Einzige ist, der bei diesem Appell fehlt, indem er einen seiner Besessenen ebenfalls dazu bringt, sich zu verbergen oder indem er jemanden tötet und die Leiche versteckt. Wenn

der Dämon damit rechnen kann, dass die Helden nicht laufend mit magischen Sinnen ausgestattet sind, versucht er dann sogar, von sich selbst abzulenken, indem er dem Aufruf zum Sammeln nachkommt und dort theatralisch berichtet, dass ein anderer Bewohner (der, dessen Leiche er eben verscharrt hat) gerade mit hassverzerrtem Gesicht in Richtung des Vorratskellers geflohen ist. Sollte daraufhin ein gewisses Durcheinander entstehen, nutzt er die Gelegenheit, seinen bisherigen Wirtskörper zu verlassen und in jemanden einzufahren, der gerade magisch untersucht wurde.

Eine gute Möglichkeit, den Wirtskörper des Khalmorcan und die von ihm Infizierten zu enttarnen, stellt der geweihte Opferstein im Tempel dar: Während die Besessenen keine Schwierigkeiten haben, den noch ungeweihten Tempel zu betreten, scheuen sie davor zurück, den Stein zu berühren. Mit umsichtigem Vorgehen können die Helden sich dies zunutze machen, wenn es ihnen gelingt, sicherzustellen, dass tatsächlich alle Anwesenden den Stein berühren, niemand sich dabei verstecken kann und der Dämon keine Gelegenheit hat, von jemandem Besitz zu ergreifen, der die Probe bereits hinter sich hat. Infizierte berühren den Stein unter keinen Umständen, sondern greifen jeden an, der versucht, sie dazu zu zwingen. Der Khalmorcan versucht es, um sich nicht zu verraten, allerdings kann mit einer *Menschenkenntnis*-Probe erkannt werden, dass sein Wirtskörper bei der Berührung vor Schmerzen zusammenzuckt.

DAS ENDE DES KHALMORCAN

Wird der Khalmorcan entdeckt und gestellt, versucht er stets zu fliehen und sich so schnell wie möglich in einem anderen Wirtskörper zu verstecken. Im Notfall nimmt er dabei sogar kurzfristig mit einem Tier, etwa einer Ratte, vorlieb. Wenn ihm kein Ausweg mehr bleibt, verhöhnt er die Helden, sogar während sie bereits einen Exorzismus vorbereiten. Der Dämon behauptet, dass die Finsternis Thargunitoths schon bald das gesamte Kloster verschlingen und die Herzogin der Heulenden Finsternis sich an den Seelen aller laben werde, die sich in diesen Mauern befänden. Dies sind zwar leere Drohungen, unter den einfachen Ordensleuten und den Flüchtlingen aus Storchenhang sorgen sie aber trotzdem für einige Verunsicherung. Der Khalmorcan kann mit einem PENTAGRAMMA (17 AsP, Probe +17) oder einem EXORZISMUS (durch einen Borongeweihten auf Grad IV, sonst auf Grad V aufgestuft, Probe +8) aus seinem Wirtskörper verbannt werden. Sollten die Helden nicht über entsprechende Mittel verfügen, nimmt Abt Perdan eine GROSSE SEELENWASCHUNG vor. Sobald der Dämon ausgetrieben wurde, fällt auch die Besessenheit von seinen infizierten Opfern ab. Das Kloster ist nunmehr zumindest vorerst sicher vor dämonischen Anschlägen, und man kann sich innerhalb der Mauern wieder gefahrlos schlafen legen.

DIE ÜBLICHEN VERDÄCHTIGEN

Wenn die Helden Yersinia und Lirobal ins Kloster mitgenommen haben, liegt der Schluss nahe, dass der Magier der Fürstkomturei für die dämonischen Umtriebe verantwortlich ist. Lirobal bestreitet dies zwar naturgemäß, hat aber kaum die Möglichkeit, seine Unschuld zu beweisen. Er führt folgende Argumente ins Feld:

☞ Wenn er noch über astrale Kraft verfügte, würde er sie nutzen, um den Diener des Lebens zu schützen, nicht, ihn zu gefährden.

☞ Seit er gefangen genommen wurde, hatte er keine Gelegenheit, eine Beschwörung durchzuführen. Er hätte den Dämon bereits im Vorfeld rufen und an sich gebunden in das Kloster schmuggeln müssen – recht umständlich dafür, dass er nie damit rechnete, das Kloster zu betreten.

☞ Als Zeichen seiner aufrichtigen Absichten bietet er an, bei der Suche nach dem Dämon zu helfen, auch wenn ihn das einiges kosten wird: Er muss die Verbotenen Pforten öffnen, um einen ODEM (Variante *Sichtbereich*) sprechen zu können. Lirobal ist bereit, dies bis zu zweimal zu tun (was ihn jeweils 1W6+4 LeP kostet).

☞ Lirobal bietet außerdem an, sein Wissen über dämonische Besessenheit zu teilen. Wenn ihm genauer von den bisherigen Fällen berichtet wird, vermutet er, dass der Dämon in einem sterblichen Körper steckt und dass die Übertragung der Besessenheit durch Berührung erfolgt. Er kann den Unterschied zwischen körperlicher und geistiger Besessenheit erklären (insbesondere, dass der Dämon nur bei Letzterer über die Erinnerungen seines Wirtes verfügt) und den Helden verraten, dass ein Schlafender leichte Beute für eine körperliche Besessenheit darstellt.

Yersinia und Lirobal sind selber vor dem Dämon übrigens weitgehend sicher, denn beide verfügen über einen starken Willen, weshalb der Khalmorcan nicht riskiert, sich mit ihnen zu messen. Auf Lirobals Rat hin bleiben außerdem beide so lang wie möglich wach, sobald sie von den Fällen von Besessenheit hören.

Hinweise auf den Wirtskörper, den der Dämon gerade bewohnt, können die Helden über die Infizierten erlangen: Sobald einer von diesen erfolgreich exorziert wurde, kann man ihn befragen, woran er sich zuletzt erinnert. Dabei kommt heraus, dass ihn jemand, nämlich der Wirtskörper, den der Khalmorcan zu diesem Zeitpunkt verwendete, berührte. Dies funktioniert natürlich nicht bei Opfern, die im Schlaf Opfer einer Besessenheit wurden. Da der Khalmorcan bemerkt, wenn einer seiner Diener exorziert wird, ist die Chance groß, dass er nach einem Exorzismus schnell versucht, seinen Wirtskörper zu wechseln.

ZU LEICHT?

☛ Lassen Sie den Khalmorcan einen raschen, bedeutenden Erfolg erringen – etwa die Ermordung eines Geweihten – bevor die Helden sich der Gefahr richtig bewusst sind. Dadurch fällt nicht nur eine wichtige Meisterperson als Unterstützung weg, im Kloster bricht auch viel leichter Panik aus, die es dem Dämon erleichtert, sich im allgemeinen Chaos zu verbergen.

☛ Erhöhen Sie die Anzahl an Infizierten, die der Khalmorcan gleichzeitig unter Kontrolle halten kann, auf drei.

☛ Setzen sie die Verteidiger durch zusätzliche Zermürbungsangriffe unter Druck und verteilen sie für die Teilnahme an den Kämpfen Erschöpfungspunkte, sodass die Helden früher einzuschlafen drohen.



ZU SCHWER?

☛ Je tatkräftiger die anwesenden Meisterfiguren, vor allem die Geweihten des Ordens, auftreten, desto mehr Unterstützung können sie den Helden zukommen lassen. So können Sie nicht nur Tipps an die Gruppe weitergeben, sondern durch den Einsatz von Liturgien auch bei der Jagd nach dem Dämon helfen oder Besessene ruhig stellen.

☛ Setzen Sie ein Limit, wie oft der Khalmorcan seine Fähigkeit der Infizierung insgesamt anwenden kann (z.B. dreimal). Haben die Helden alle Infizierten gefangen und neutralisiert, können sie sich ganz auf den Dämon konzentrieren.

☛ Um Informationen aus vertrauenswürdiger Quelle rasch und direkt zu den Spielern zu transportieren, können Sie Leatmon schon früher klare Momente oder gezielte Visionen zugestehen.



VISIONEN AUS DER FINSTERNIS

Als der Nirraven versuchte, Leatmons Ea'Myr an sich zu reißen, stand er kurz davor, sich die Seele des Patriarchen einzuverleiben. Durch diesen engen Kontakt zwischen Leatmons Seele und der Macht des Neugehörnten entstand eine schwache, spirituelle Verbindung zwischen den beiden. Durch sie fühlt der Seelensammler ab sofort, in welcher Richtung und in welcher ungefähren Entfernung sich seine Beute befindet und wie Leatmons emotionaler Zustand aussieht – allerdings helfen ihm diese Informationen nicht wirklich weiter.

Bedeutsamer ist jedoch, was die Verbindung in die andere Richtung bewirkt: Leatmon, der ohnehin sehr empfänglich für übernatürliche Wahrnehmungen ist, erlangt über sie immer wieder schwache Einblicke in die Gedanken und Erinnerungen des Seelensammlers. Diese Einblicke

äußern sich in düsteren Visionen, die den Patriarchen wie schreckliche Alpträume plagen. In ihnen sind jedoch wichtige Informationen über die Pläne des Feindes jenseits der Mauern verborgen.

Nach seinem ersten Erwachen versinkt Leatmon bald wieder in einen unruhigen Schlaf. An seinem Bett wacht rund um die Uhr zumindest ein Angehöriger des Klosters, und auch Helden dürfen sich gern an dieser Wache beteiligen. Dadurch wird jede Vision des Dieners des Lebens auf jeden Fall bemerkt. Falls es möglich ist, holen die Ordensleute so schnell wie möglich die Helden herbei, sobald Leatmon beginnt, sich unruhig auf seinem Lager herumzuwälzen und seltsame Dinge zu murmeln. Sollte die Gruppe gerade beschäftigt sein, weil ein Besessener durch das Kloster tobt oder der Tempel brennt, zeichnet Leatmons Pfleger die Vision des Hochgeweihten möglichst genau auf und informiert die Helden später.

Helden, die in die Träume anderer eindringen können, vermögen die Visionen sogar unmittelbar mitzuerleben. Dadurch erlangen sie noch ein wenig genauere Informationen, als es durch die reinen Worte des Patriarchen der Fall wäre. Bei jeder Vision sind die zusätzlichen Informationen, die ein Traumgänger erlangt, gesondert angegeben. Sollte in Ihrer Gruppe niemand über entsprechende Fähigkeiten verfügen, können Sie diese Informationen auch erspielbar machen, indem sich ein Seelenheilkundiger ausführlich mit Leatmon über seine Träume unterhält und so dem Diener des Lebens hilft, seine wirren Sinnesindrücke zu ordnen und besser zu verstehen. Wenn der Seelenheilkundige auch über Magiekunde verfügt oder mit einem Fachmann dieses Gebiets zusammenarbeitet, ist es auf diese Weise sogar möglich, aus jeder der Visionen den Wahren Namen des Splitters zum Teil zu rekonstruieren (pro Vision kann ein Punkt Qualität erarbeitet werden; dazu müssen je 10 TaP* mit *Heilkunde Seele* und *Magiekunde* angesammelt werden, Proben +6, eine Probe pro Stunde).

DIE ERSTE VISION

Diesen Traum hat Leatmon kurz nach dem ersten Angriff der Untoten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Grünes Feuer glost zwischen meinen Fingern, kalt, machtvoll und schwer liegt es in meinen fleischlosen Händen. Funken sprühen hell! Endlich ist der Moment gekommen, endlich bricht die Hülle! Ungeahnte Macht fährt in meinen Leib, als ich gierig beginne, das Feuer zu trinken. Die Nacht erbebt, als meine Schwingen sich wieder entfalten, glosend pulsiert mein kaltes Herz. Frei, endlich frei! Mein Schrei zerreißt die Dunkelheit, bricht sich Bahn durch die Sphären, und die Tausenden und Abertausenden

Seelen, die ich verschlang, wimmern und kreischen in mir.

Das Licht flackert und wird zu totem, gläsernem Schmerz. Kalt und schwer liegt er in meinen fleischlosen Händen. Unversehrt. Unbezwungen. Ich stehe in einem finsternen Tal. Meine Truppen sind um mich herum versammelt, erwarten meinen Befehl. Mein Schrei zerreit die Dunkelheit, laut gellt meine Wut, meine Enttuschung.

Diese Wunschvorstellung, in der der Seelensammler sich ausmalt, er hatte sich den Splitter bereits einverleibt, gibt den Helden einen deutlichen Hinweis darauf, was das letztendliche Ziel ihres Feindes ist.

Zusatztliche Information fur Traumganger: Der Held sieht den Splitter der Thargunitoth in den knochernen Handen des Seelensammlers und spurt, dass der Damon dem unheiligen Artefakt bereits sehr stark verbunden ist. Der Held erkennt den Wahren Namen des Splitters mit einer Qualitat von 1. Am Beginn der Vision, als die Funken spruhlen, sieht der Held, dass der Splitter an dieser Stelle einen feinen Riss aufweist – ein Hinweis darauf, dass die Hulle durch den kurzen Kontakt mit dem Ea’Myr bereits beschadigt wurde.

DIE ZWEITE VISION

Spater im Lauf der Nacht, wahrend der Seelensammler unten im Tal daruber nachsinnt, wie er das Ea’Myr am besten einsetzen konnte, sobald er es erlangt hat, empfangt Leatmon eine Erinnerung des Damonen an dessen ersten, gescheiterten Versuch, die Hulle des Splitters aufzubrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzahlen:

Ich gehe durch einen Gang aus schwarzem Stein und hellen Knochen. Finsternis umgibt mich, Furcht eilt mir voraus, Tod und Verdammnis folgen mir nach. Die Schreie der Versager werden schwacher, heiserer, aber ihre Seelen werden noch schreien, wenn ihre erbarmlichen Leiber langst zu Staub zerfallen sind.

Ich erreiche eine groe Halle. In ihrer Mitte steht ein groer Tisch aus Knochen, acht leere Knochenstuhle umgeben ihn. Sie haben sich alle verkrochen. Sie tun gut daran.

Ich offne den Schrein aus schwarzen Gebeinen und lege das kalte, machtvolle Feuer wieder hinein. Sein grunes Gluhen ist spottisch. Unversehrt. Unbezwungen. Nicht einmal ein Kratzer! Wut schiet in mir hoch, und ich eile weiter.

Gange, Schachte, Hallen und Kammern. Niemand tritt in meinen Weg, selbst die Toten verkriechen sich. Schwer und nachtschwarz liegt das nutzlose Ding in meiner Hand. Die Ketten aus Knochenblei klimpern, als ich es wutend in die Dunkelheit schleudere. Die feinen Glyphen, die den NAMEN halten, glimmen noch in grunlichem Licht. Nutzlos!

Ich gehe nach drauen, auf den Trummerhaufen, der einst die dreizehnseitige Pyramide war. Die Sterne scheinen mich hohnisch anzublicken.

In dieser Vision erblickt Leatmon das Enduriumzepter („schwer und nachtschwarz“), das einige Nekromanten des Rates fur den Seelensammler schufen, um die Macht des Thargunitoth-Splitters freizusetzen und aufzunehmen – ein zum Scheitern verurteiltes Unterfangen, da das ausschlielich arkane Artefakt nicht in der Lage war, den Splitter auch nur anzukratzen. Durch diesen Traum erfahren Leatmon und die Helden aber von der Existenz des Artefaktes und erlangen einen Hinweis darauf, wo es verborgen sein konnte: im Pandamonium von Eslamsbruck („die dreizehnseitige Pyramide“). Die Erinnerung an die Glyphen, die das Artefakt tragt, ermoglicht es Leatmon zusammen mit seiner ersten Vision intuitiv, den Wahren Namen des Splitters mit einer Qualitat von insgesamt 2 zu erahnen.

Zusatztliche Information fur Traumganger: Der Held erblickt sowohl den Splitter, den der Seelensammler in den Schrein aus schwarzen Knochen zurucklegt, als auch das Enduriumzepter (zeigen Sie dem Spieler einfach das auf **Seite 97** abgedruckte Bild). Er kann sich zumindest einen Teil des Weges einpragen, den der Seelensammler nimmt, was es im Pandamonium leichter machen sollte, den Ort zu finden, an dem das Artefakt verwahrt liegt. Zusatztlich erkennt er den Wahren Namen des Thargunitoth-Splitters mit einer Qualitat von 1 (wenn er auch die erste Vision beobachtet hat, erlangt er nun Qualitat 2).

DER VERGIFTETE TRAUM

Bei diesem Traum handelt es sich nicht um eine Vision; er entspringt ausschlielich den Angsten einer Seele innerhalb des Klosters. Wenn es Ihnen gelingt, dass ein Held wahrend der Nacht zum Opfer einer Besessenheit des Khalmorcan wird, konnen Sie ihm diesen Traum zukommen lassen. Eine weitere gute Moglichkeit ware jemand mit dem Nachteil *Alptraume* oder ein Held, der besonders unter dem psychischen Druck der Belagerung durch die Untoten leidet. Ansonsten hat eine der anwesenden Meisterfiguren den Traum, kurz bevor sie vom Khalmorcan infiziert wird, und berichtet nach ihrer Rettung den Helden von ihrer Vision.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du läufst über den Hof des Klosters. Schatten huschen über die Mauern, kriechen über den Boden, fließen über die Dächer, drängen sich in deinem Weg zusammen. Du weichst aus, läufst weiter, so schnell du kannst. Vor dir liegt der Tempel, gleich hast du es geschafft – du siehst schon das warme, goldene Leuchten, das durch die geöffnete Tür auf den Hof fällt, hörst die Gesänge der Brüder und Schwestern, die die drei Göttinnen preisen.

Mit einem Krachen bricht direkt vor deinen Füßen der Boden auf! Eine lange, gezackte Spalte öffnet sich, Staub und schwarzer, öliger Rauch wallen empor, und tief in der klaffenden Finsternis siehst du, wie etwas Gewaltiges seine Augen öffnet.

Es sieht dich an.

Es kommt dich holen.

Nacht umfängt dich. Du willst schreien, aber kein Laut dringt über deine Lippen. Du stürzt in ewige, bodenlose, kalte Finsternis.



in das Kloster einzudringen, wenn die Helden nicht ganz besonders wachsam sind: Ein Wachposten auf der Mauer oder auf einem der Türme entdeckt die kletternden Spinnen mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4. Wenn die Knochengolems einmal in das Kloster gelangt sind und dort zwischen den Gebäuden umherhuschen, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 erforderlich.

Dieser Traum enthält keine relevanten Informationen.

OPTIONAL: KONTAKT DURCH DIE DENKERIN

Falls absehbar ist, dass Ihre Gruppe stark auf externe Hilfe angewiesen sein wird und sich unter den Helden einer befindet, der über ein Zweckbündnis mit einer unabhängigen Untoten zumindest nachdenken würde, können Sie die Kontaktaufnahme durch die Denkerin (siehe *Der Traum der Denkerin*, Seite 73) in leicht abgewandelter Form schon jetzt stattfinden lassen. Die uralte Zauberpriesterin, die in den letzten Jahren die Machenschaften des Nekromantenrates und des Seelensammlers genau im Auge behalten hat, kann fehlende Informationen beisteuern oder beim Herstellen von Zusammenhängen helfen. Außerdem kann sie schon jetzt in Aussicht stellen, sich mit den Helden zu treffen, wenn diese es schaffen, den Belagerungsring zu durchbrechen.

Die Denkerin, ihr Wissen und ihre Motive sind ab Seite 73 beschrieben.

ANGRIFF: SCHÄDELSPINNEN

Spät nachts erfolgt ein weiterer Angriff von außen: Der Seelensammler entsendet drei Schädelspinnen – aus Menschenschädeln und zwei Spann langen, knöchernen Spinnenbeinen geformte Knochengolems. Schädelspinnen sind vortreffliche Kletterer und können sich nahezu lautlos bewegen, was es ihnen ermöglicht, über die Mauer

Schädelspinne

INI 8+1W6 PA 8 LeP 38 AsP – RS 4 WS 9

Biss: DK H AT 11 TP 1W6

GS 5 AuP 500 MR 15

Besondere Eigenschaften: Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen. Immunität gegen Zauber des Merkmals *Form*, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Giftiger Biss (Waffengift Stufe 5, Schlaf / Benommenheit, –2 auf AT, PA und KL, Beginn: sofort, Dauer: W6 Stunden), sehr kleiner Gegner (Parade um +4 erschwert)

Die Spinnen verteilen sich innerhalb des Klosters und suchen nach Personen, die alleine unterwegs sind. Mit ihrem giftigen Biss versucht die Schädelspinne, ihr Opfer in Schlaf zu versetzen. Sobald dies gelingt, lässt sie von dem Schlafenden ab, der nun ein leichtes Opfer für den Khalmorcan darstellt.

Sollte der Khalmorcan vernichtet sein, greifen die Spinnen wahllos Leute innerhalb der Klostermauern an und trachten danach, möglichst viel Chaos und Unruhe zu verbreiten.

DER ERSTE MORGEN DÄMMERT

Es mag den Helden so erscheinen, als würde diese Nacht nie enden – vor allem, wenn sie die ganze Zeit über gegen den Schlaf ankämpfen müssen, um nicht dem Khalmorcan zum Opfer zu fallen. Dennoch bricht irgendwann, nach viel zu langen Stunden, der Tag an, aber leider verscheucht er die Schrecken der Nacht nicht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Welt liegt in Finsternis getaucht. Betend zählt ihr die Stunden, die verstreichen, haltet Ausschau in Richtung Osten, ob nicht bald die Praiosscheibe aufgehen und dem Spuk ein Ende machen will.

Endlich ist ein schwacher, undeutlicher Schimmer zu erkennen, der in östlicher Richtung die Dunkelheit berührt. Undurchdringliche Schwärze wird zu glosenden, schweren Schatten, an deren Rändern ein kränklich-orangerotes Leuchten flackert. Langsam und mühevoll steigt das Licht empor, lässt die Gesichter der Klosterleute in fahlem, ausgezehrtem Grau erscheinen. Schwarzgraue Wolken, durch die kein einziger Sonnenstrahl dringt, umgeben das Kloster, trennen es selbst jetzt noch von Himmel und Erde. In dem wabernden Dunst huschen Schatten, wallen düstere Schemen, blitzen schartige Klingen.

Ihr hört ein ersticktes Schluchzen, als einer der Tobrier aus Storckenhang auf die Knie sinkt und seiner Verzweiflung freien Lauf lässt. „Das Land, in dem keine Sonne scheint!“, wimmert er. „Oh, ihr Götter! Ich dachte, das wäre vorbei!“

Die Macht des Splitters ist groß genug, um selbst tagsüber eine Zone rund um das Kloster aufrechtzuerhalten, in der untote Wesen existieren und agieren können. Auch der Khalmorcan und seine Besessenen können, wenn die Helden diese Bedrohung nicht bereits beseitigt haben, weiterhin handeln, wenn auch mit den oben genannten Abzügen (Handlungen des Dämons und der Besessenen um 4 erschwert, zusätzlich Exorzismen um 6 erleichtert). Die Geweihten des Klosters bemühen sich redlich, allen Anwesenden Trost und Hoffnung zuzusprechen und die Versammelten in einer Morgenandacht zu beruhigen. Hier können die Helden mit wohlgewählten Worten helfen – vor allem, wenn es bereits gelungen ist, den Khalmorcan auszuschalten.

BERATUNGEN

Spätestens am Morgen werden die Helden ausführlicher besprechen wollen, was nun zu tun ist. Wenn Sie

hier ein wenig steuernd eingreifen möchten, kann auch Abt Perdan eine Lagebesprechung einberufen. Leatmon ist zu diesem Zeitpunkt zwar wach, aber seelisch noch nicht ausreichend gefestigt, um sinnvoll an dieser Besprechung teilzunehmen. Wie ruhig und ungestört die Beratung stattfinden kann, hängt vor allem davon ab, ob der Khalmorcan bereits unschädlich gemacht wurde. Falls der Zweigehörnte noch sein Unwesen treibt, ist eine Zeit, in der die Helden sich zusammen mit den wichtigsten Würdenträgern des Klosters an einen ungestörten Ort zurückziehen, natürlich eine prächtige Gelegenheit, in Ruhe seinen Wirtskörper zu wechseln, ein besseres Versteck zu suchen und einen neuen Anschlag vorzubereiten.

Die Gruppe sollte inzwischen über die folgenden Informationen verfügen oder sie zusammen mit den im Kloster anwesenden Meisterpersonen ordnen und zusammentragen können:

☛ Einige Fakten über die Beschaffenheit des mystischen Belagerungsringes, der Storckenfels umgibt (siehe Seite 49). Die Macht des Seelensammlers ist ungewöhnlich groß, was zumindest teilweise dadurch erklärt werden kann, dass er den Splitter der Thargunitoth mit sich führt und offensichtlich in der Lage ist, das unheilige Artefakt in bisher nicht gekannten Ausmaßen zu beherrschen.

☛ Der Seelensammler will Leatmons Seele an sich reißen. Der Geweihte ist – abgesehen davon, dass er Peraines höchster Diener auf Deren ist – etwas Besonderes, und genau das macht ihn für den Dämon so einzigartig und wertvoll. Leatmon war sich bisher nicht der Tatsache bewusst, dass er ein Träger des Ea'Myr ist, erkennt dies aber mithilfe der Helden im Verlauf der Beratungen.

☛ Leatmon empfängt Visionen, die Gedanken oder Erinnerungen des Seelensammlers sein könnten – möglicherweise eine Nebenwirkung des Versuchs des Dämons, dem Geweihten seine Seele zu entreißen. Dies könnte eine Möglichkeit sein, etwas über die Pläne des Seelensammlers herauszufinden – aber ebenso gut könnte es eine Finte des Dämons sein.

☛ Leatmons erste Vision lässt sich so deuten, dass der Seelensammler sich den Splitter einverleiben will, aber bisher damit keinen Erfolg hatte. Der Schluss liegt nahe, dass Leatmon (oder besser gesagt: Leatmons Seele) genau das sein könnte, was ihm bei seinen bisherigen Bemühungen gefehlt hat.

☛ Die zweite Vision scheint auszusagen, dass der Seelensammler schon einmal versuchte, sich den Splitter mithilfe eines Artefaktes einzuverleiben oder untertan zu machen, doch dieser Versuch scheiterte offensichtlich. Der Vision zufolge ließ der Dämon das für ihn nutzlose Artefakt in einer Kammer in einer eingestürzten, dreizehnseitigen Pyramide zurück. Falls die Helden darin nicht das Pandämonium von Eslamsbrück erkennen, lässt sich diese Information über Klosterleute, die Offiziere der Fürstkomturei oder Flüchtlinge, die aus Tobrien stammen, erlangen.

DIE LEUTE DES FÜRSTKOMTURS

Innerhalb der Klostermauern gibt es eine nützliche Informationsquelle, sofern sich die Helden dazu durchringen können, sie anzuzapfen: Yersinia und Lirobal, die beiden Überlebenden aus Leatmons Eskorte, sind Offiziere im Dienste der Fürstkomturei und verfügen dadurch über einiges Wissen über die Mächte der Schattenlande. Beide haben schon bei der ersten Begegnung mit der Gruppe versichert, dass ihnen vor allem das Wohlergehen des Dieners des Lebens am Herzen liegt, und an sich haben sie keinerlei Anlass, den Seelensammler, der im besten Fall ein Rivale ihres Fürstkomturs ist, in irgendeiner Weise zu unterstützen. Dennoch ist es fraglich, ob die Helden auch nur mit den beiden sprechen wollen, geschweige denn, sie ins Vertrauen zu ziehen.

Im Lauf der Belagerung sucht Yersinia aktiv das Gespräch mit den Helden; bevorzugt mit jemandem, der schon bisher zumindest ein gewisses Verständnis für sie und ihren Begleiter gezeigt hat. Sollten die beiden eingekerkert worden sein, lässt sie über die Wachposten ausrichten, dass sie um eine Unterredung bittet. Tatsächlich hat die Offizierin keine Hintergedanken, denn der Seelensammler bedroht mit Leatmon das Ziel ihrer Mission. Sie wird daher alles in ihrer Macht Stehende tun, um den Heptarchen zu bekämpfen oder den Helden dabei zu helfen, dies zu tun. Zur Einschätzung von Yersinias Motiven können Sie *Menschenkenntnis*-Proben erlauben (nicht erschwert, die Offizierin ist es gewohnt, ihre Motive nicht großartig zu verbergen). Im Gespräch können folgende Themen angesprochen werden:

☞ Yersinia bietet an, gemeinsam mit ihrem Begleiter bei der Verteidigung des Klosters zu helfen, akzeptiert aber auch ohne Murren, wenn man sie, Ehrenwort hin oder her, nicht bewaffnet in einem Kloster herumlaufen lassen will. Sollten die Helden auf dieses Angebot eingehen, ist sie sichtlich positiv überrascht, und die Gruppe steigt deutlich in ihrem Ansehen. Sie hält sich in weiterer Folge auch an ihr gegebenes Wort und an alle Bedingungen, die die Gruppe daran knüpft. Falls Lirobal ebenso behandelt wird, legt sie dem Magier dringend nahe, es ihr gleichzutun und keinen Ärger zu machen.

☞ Als weitere Unterstützung bietet sie Informationen über den Seelensammler an. Sie fordert keine Gegenleistung, lässt aber durchblicken, dass sie sich nicht gegen Strafmilderung oder bessere Haftbedingungen wehren würde.

☞ Yersinia weiß, dass der Seelensammler den Nekromantenrat schon seit Jahren praktisch kontrolliert. Obwohl nach außen stets die Nekromanten als Hüter des Splitters und Erben der Heptarchie Rhazzazors auftraten, zitterten sie alle vor dem Wort dessen, den man einst Sulman al'Venish nannte.

☞ Sowohl Yersinia als auch Lirobal kennen Eslamsbrück (auch aus der Zeit nach dem Wiederaufbau) und können daher allgemeine Informationen über die Stadt, das Umland und die Ruinen des Pandämoniums vermitteln. Beschreibungen dieser Orte finden Sie ab **Seite 75**.

☞ Die Offizierin erkundigt sich mit ehrlicher Besorgnis nach Leatmons Zustand und versucht, von den Helden zu erfahren, was genau der Seelensammler eigentlich mit dem Diener des Lebens tun wollte. Falls die Gruppe darüber überhaupt sprechen will, schlägt sie vor, auch Lirobal hinzuzuziehen, da dieser mit arkanen Machenschaften besser vertraut ist als sie.

☞ Wenn sie aufgrund von Leatmons zweiter Vision nach Endurium gefragt wird (oder sonst die Stichworte „Artefakt“ und „nachtschwarz“ fallen, womit sie sogleich das magische Metall in Verbindung bringt), fällt ihr ein, dass der Nekromantenrat vor vier Jahren einen Stein reinstes Endurium um einen schwindelerregenden Preis von der Fürstkomturei kaufte. Das magische Metall wurde zum Pandämonium von Eslamsbrück geliefert, wo sich der Nekromantenrat nach dem Fall Warunks verschanzt hatte (Yersinia weiß das, weil sie damals einen Teil der Eskorte für das Endurium kommandierte). Diese Information ist besonders nützlich, weil sie den Helden bestätigt, dass die Visionen Leatmons nicht nur Fieberträume oder Täuschungen des Seelensammlers sind.

☞ Falls Lirobal auf das Endurium oder auf Pläne des Nekromantenrates angesprochen wird, kann er beisteuern, dass die Nekromanten um die Zeit, in der auch das Endurium gekauft wurde, Höchstpreise für Bücher aus der einst gefallenen Bannakademie zu Ysilia zahlten. Es wurden ganz gezielt Formeln zur Schwächung und zum Bann dämonischer Macht gesucht.

Sie können die beiden Gefolgsleute des Fürstkomturs auch als Joker einsetzen, um den Helden Informationen über das Ea'Myr und seine Verbindung mit den Splittern der Dämonenkrone zukommen zu lassen, falls dieses Wissen der Gruppe noch fehlt. In diesem Fall wird folgendes Vorgehen vorgeschlagen:

☞ Lirobal war beim Allaventurischen Magierkonvent des Jahres 1034 BF in Kuslik als Spion der Fürstkomturei eingeschleust. Es gelang ihm dort, die geheimen Beratungen über die Splitter zumindest teilweise mit anzuhören.

☞ Der Magier weiß, dass im Horasreich an Wegen gearbeitet wird, die Splitter sicher einzuschließen und zu verwahren, vielleicht gar, sie zu zerstören. Letzteres ist jedoch äußerst schwierig, denn die Splitter sind weder durch astrale Kraft noch durch karmales Wirken zu beschädigen.

☞ Der Grund für diese praktische Unzerstörbarkeit liegt wohl darin, dass die Splitter karmale und arkane Kraft in sich vereinen und daher nur eine Kraft, die dies ebenfalls tut, ihnen gefährlich werden kann. Es scheint so, dass der Horas über eine solche Kraft verfügt oder zumindest weiß, wie man sie erlangt, aber Genaueres weiß Lirobal nicht. Mit dieser Information kann aber spätestens Leatmon den Schluss ziehen, dass die Vereinigung von karmale und astraler Kraft durch das Ea'Myr der Schlüssel zur Vernichtung eines Splitters der Dämonenkrone ist.

Der Seelensammler verfügt über den Wahren Namen des Thargunitoth-Splitters. Die Tatsache, dass man den Namen, wenn auch nur bruchstückhaft, aus Leatmons Visionen rekonstruieren kann, ist ein Indiz dafür, dass die Visionen echte Einblicke in die Gedanken des Dämons sein könnten, denn derart wertvolles Wissen würde er von sich aus kaum preisgeben.

Je nachdem, was die Helden bereits über das Ea'Myr und seinen Zusammenhang mit den Splittern der Dämonenkronen wissen (siehe auch **Vorwissen, Seite 10 f.**), ergeben diese Informationen mehr oder weniger Sinn. Wenn es notwendig ist, können Sie hier auch Proben auf *Magiekunde* und *Götter und Kulte* würfeln lassen, um entsprechende Hinweise zumindest als Spekulationsgrundlage zur Verfügung zu stellen.

ANGRIFF: DIE TOTEN VON WULFEN

Während des Tages führt der Seelensammler einen weiteren Angriff auf das Kloster durch, der diesmal ausschließlich auf die Moral der Belagerten abzielt: Während der letzten Nacht war ein Trupp Untoter bis nach Wulfen marschiert und hatte dort einige Bewohner aus ihren Häusern entführt. Diese Unglücklichen werden nun zu Tode gemartert, sodass man ihre Schreie bis in das Kloster hören kann (sollten die Helden einen Ausfall unternehmen, orientieren Sie sich an den Angaben im Kapitel **Ausbruch!, Seite 63 f.**). Als ob das nicht schon schlimm genug wäre, lässt der Dämon noch ein wenig nekromantische Energie in die Leichen einfahren und die Getöteten dann von seinen Dienern mit improvisierten Katapulten über die Mauern in das Kloster schleudern.

Als die entstellten, zuckenden und ziellos um sich schlagenden Leiber der Dorfbewohner auf dem Hof aufschlagen, bricht auf der Stelle Panik unter den Flüchtlingen aus Storchenhang aus. Auch die Laienbrüder und -schwestern des Ordens sind durch diese Schreckenstat zutiefst verstört. Besonders schlimm trifft es allerdings Hilmar Distelfang (**Seite 140**), denn unter den Toten ist auch seine Mutter Runja (**Seite 139**), und außerdem kennt er natürlich auch alle anderen Getöteten gut.

Die Helden können in dieser Situation auf mehreren Wegen helfen: Zum einen ist es notwendig, die Toten rasch von ihrer unheiligen Belebung zu befreien. Der Seelensammler hat sich nicht einmal die Mühe gemacht, sie zu richtigen, wandelnden Leichnamen zu machen, sodass dies nicht besonders schwierig ist – wenn man die Toten auf einem Platz zusammenträgt und dort fixiert, reicht ein einfacher **GRABSEGEN** oder ein gewöhnlicher **PENTAGRAMMA** (7 AsP, Probe +0), die nekromanti-

sche Belebung von sämtlichen Leichen abfallen zu lassen. Alternativ kann man ihnen auch einfach die Köpfe abschlagen.

Weitaus wichtiger ist es, die verängstigten Dörfler und Laienbrüder zu beruhigen und dabei vor allem auch zu verhindern, dass Hilmar auf dumme Gedanken kommt – dem jungen Mann wäre es zuzutrauen, dass er in einem unbeobachteten Moment das Tor öffnet und hinausläuft, um sich mit bloßen Händen auf die Untoten draußen zu stürzen, was seinen sicheren Tod bedeuten würde. Diese erste Überreaktion ist recht leicht zu verhindern: Dass Hilmar knapp vor einer Kurzschlusshandlung steht, ist kaum zu übersehen (*Menschenkenntnis*-Probe -4), und dass sein Vorhaben Selbstmord wäre, sieht er einigermaßen schnell ein (*Überzeugen*-Probe). Danach ist es allerdings wichtig, ihm noch weiter Trost zuzusprechen, da sich sonst sein Zorn und seine Verzweiflung immer tiefer in ihn hineinfressen und er darüber nachzudenken beginnt, ob es nicht besser wäre, dem Seelensammler Leatmon auszuliefern, damit wenigstens alle anderen überleben. Diese drohende Gefahr kann man mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +2 erahnen und den verzweifelten jungen Mann mit mehreren *Heilkunde Seele*-Proben (10 TaP* ansammeln, Probe +2, eine Probe pro Stunde) wieder zur Vernunft bringen. Zu guter Letzt müssen die Toten noch bestattet werden. Abt Perdan schlägt aufgrund der besonderen Umstände vor, die von der Boronkirche in Ausnahmefällen geduldete Feuerbestattung anzuwenden, auch wenn das einiges von den Bauholzvorräten des Klosters verbraucht. Er lässt sich aber auch, etwa von einem Borongeweihten unter den Helden, von einer anderen Vorgehensweise überzeugen.

DIE MITTAGSANDACHT

Auch im weiteren Verlauf des Tages gelingt es der Sonne nicht, die Dunkelheit zu durchdringen, in die Storckenfels gehüllt ist. Trotzdem rufen die Geweihten des Klosters zur Mittagsstunde alle Anwesenden zur Andacht, da sie hoffen, dass um diese Zeit die Macht der Finsternis am geringsten ist. Falls der Khalmorcan noch nicht gebannt wurde, muss er seinen Wirtskörper nun gut verbergen, denn der Dämon will keineswegs an der Andacht teilnehmen. Wenn die Helden unachtsam sind und das Fehlen einer Person nicht bemerken, stellt der Götterdienst jedoch eine ausgezeichnete Gelegenheit für einen Sabotageakt dar.

Da nicht annähernd alle Anwesenden in dem kleinen Tempel Platz finden, wird auch für diesen Götterdienst das Tempeltor weit geöffnet, damit die draußen versammelte Menge der Zeremonie folgen kann. Den Helden steht es frei, sich dort zu platzieren, wo sie es für richtig halten. Ein geweihter Held wird eingeladen, im Namen



seiner Gottheit einen Teil zu dem Götterdienst beizutragen, denn gerade in Zeiten wie diesen ist es besonders wichtig, dass alle Diener der Zwölfe einig zusammenstehen. Yersinia bittet darum, an der Andacht teilnehmen zu dürfen, akzeptiert es aber, wenn ihr dies versagt wird. Bei Lirobal verhält es sich umgekehrt: Er nimmt nur Teil, wenn er ausdrücklich dazu aufgefordert wird.

Kurz vor Beginn des Götterdienstes kommt es noch zu einer Überraschung: Leatmon Phraisop kommt aus dem Infirmarium und geht langsam, auf den Arm von Theranhild gestützt, zum Tempel, um der Andacht beizuwohnen. Der Diener des Lebens ist blass und sichtlich entkräftet, ein schneeweißer Verband bedeckt seine Augen und seine Stirn. Obwohl er nur in eine einfache Kutte gekleidet ist und kein Insignium seines hohen Amtes trägt, machen die Menschen ihm ehrfürchtig Platz und sinken auf die Knie, als er an ihnen vorbei in den Tempel geht.

Ein göttliches Zeichen

Der Götterdienst beginnt, und der Reihe nach treten die Geweihten vor den blumengeschmückten Opferstein, um die drei göttlichen Schwestern zu ehren und sie um Hilfe und Schutz für das Kloster und die darin befindlichen Seelen zu bitten. Leatmon ist tief im Gebet versunken, doch plötzlich horcht er auf und lächelt. Er spürt die Gegenwart Peraines, die in diesem Moment einigen der Anwesenden eine Eingebung schenkt.

Alle Helden, die sich um den Schutz des Klosters und der Gläubigen bemüht haben, empfangen diese Vision, sofern sie an dem Götterdienst teilnehmen. Es ist nicht notwendig, Geweihter oder auch nur Akoluth zu sein – der Göttin ist jedes Werkzeug willkommen, das bereit ist, ihr Werk zu tun.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die leisen Gesänge der Betenden klingen süß und vertraut, wie eine ferne Erinnerung an deine Kindheit, an die Lieder, die deine Mutter dir an langen Winterabenden sang, vom Frühling und davon, dass alles gut wird. Du hörst die hellen Stimmen der Novizen, den rauhen, ungeübten Gesang der Flüchtlinge aus Storckenhang, und als der Rauch des Herdfeuers in deine Richtung weht, spürst du, wie sich deine Augen mit Tränen füllen.

Du blinzelst.

Du stehst im Garten deiner Mutter und betrachtest die Verwüstung: Wo einst das Leben blühte, winden sich verdorrte Dornranken auf rissiger, grauer Erde. Welche Pflänzchen, ihr Grün schwach und kraftlos, werden von schwarzem Efeu umklammert und erdrückt. Der Tod herrscht an diesem Ort, und du fühlst die Trauer deiner Mutter.

In der Mitte des Gartens hat jemand einen düsteren, modrig-grünen Pfahl in den Boden getrieben. Er steckt tief in der ausgedörrten Erde, saugt die Kraft aus ihr, tötet alles Leben, sät den Tod. Aus einem schmalen Riss in dem Pfahl, frisch aufgebrochen, sickert dunkles Blut, und ein scheußlicher Rabe mit zerfleddertem Gefieder hockt auf dem Pfahl und labt sich an dem Blut. Du siehst ihn an, und du fühlst den Zorn deiner Mutter.

Am Rand des Gartens siehst du einen Spaten liegen, nachtschwarz und schwer, mit stinkender, getrockneter Gülle und Unrat überzogen. Du nimmst ihn auf, schlägst ihn gegen einen Stein, dass die Gülle aufplatzt und abspringt. Jetzt ist er sauber, schwarz wie die Nacht. Entschlossen packst du das schwere Werk-

zeug und gehst auf den Pfahl zu. Der Rabe flattert ängstlich auf.

Du siehst das Funkeln der Sterne und die Kraft, die sie durchströmt.

Du hörst die Gebete aus dem Tempel und fühlst die Gnade der Zwölf, die sie bringen.

Du siehst ein Auge, das sich öffnet.

Du stehst vor dem Pfahl, hebst den Spaten, er funkelt in deinen Händen, nachtschwarz und schwer, und du fühlst die Sorge deiner Mutter.

Der Spaten saust herab, der Pfahl birst, und eine Woge aus Gift, Schleim und Tod schießt hervor und bricht über dich herein.

Du blinzelst.

Die Gesänge der Betenden schwellen noch einmal an, dann verstummen sie. Am Herdfeuer dankt gerade Abt Perdan den drei gütigen Schwestern für ihren Schutz und ihre Gnade.

In dieser Vision zeigt Peraine den Helden einen Weg, den Splitter der Thargunitoth zu vernichten: Mithilfe des Enduriumzepters des Nekromantenrates. Um das Artefakt mit der notwendigen Macht auszustatten, einem Splitter der Dämonenkrone gefährlich werden zu können, sind jedoch sowohl astrale Kräfte (die „Kraft der Sterne“ in der Vision) als auch karmale Macht (die „Gnade der Zwölf“) notwendig, die durch einen Träger des Ea’Myr (das „Auge, das sich öffnet“) zu einem Ganzen verschmolzen werden müssen. Die Vision enthält darüber hinaus noch zwei weitere Hinweise: Bevor das Artefakt mit der notwendigen Kraft ausgestattet werden kann, muss man es von seinen dämonischen Komponenten („Gülle und Unrat“) reinigen. Außerdem wird die Zerstörung des Splitters einen Ausbruch dämonischer Macht bewirken – ein Ereignis, auf das die Helden vorbereitet sein sollten. Der Götterdienst geht ohne weitere besondere Vorkommnisse zu Ende. Leatmon, der durch die soeben empfundene Nähe zu seiner Göttin einen erheblichen Teil seines seelischen Gleichgewichtes zurückgewonnen hat, möchte gleich im Anschluss mit den Empfängern der Vision sprechen.

DAS PUZZLE ZUSAMMENFÜGEN

In den nächsten Stunden ist es die Aufgabe der Helden, die verschiedenen Informationen zusammenzufügen und zu erkennen, was Peraine ihnen mitteilen wollte: Sie haben die einmalige Gelegenheit, einen Schlag gegen einen der Splitter der Dämonenkrone zu führen. Danach gilt es, einen genauen Plan zu fassen, wobei die Helden

alle notwendigen Komponenten für die Zerstörung des Splitters identifizieren müssen, um dann darüber nachzudenken, wo sie die einzelnen Komponenten auftreiben können.

Dabei gilt, dass so viele Erkenntnisse wie möglich von der Gruppe selbst kommen sollten. Gewähren Sie Helden mit hohen Werten in *Magiekunde*, *Götter und Kulte* und *Kriegskunst* entsprechende Informationen, und verwenden Sie die im Kloster anwesenden Meisterfiguren als Stichwortgeber. Dort, wo Ihre Gruppe gewisse Informationsdefizite aufweist, können die Geweihten des Klosters sowie die beiden Offiziere der Fürstkomturei helfen. Letzte fehlende Erkenntnisse steuert Leatmon bei, achten Sie aber darauf, dass er diese Szene nicht dominiert – der Diener des Lebens ist immer noch seelisch erschüttert. Vor allen Dingen braucht er Zeit und die Hilfe der Helden, um die verschiedenen Eindrücke, die seit dem Angriff des Seelensammlers auf ihn einstürzen, zu ordnen und richtig zu deuten. Er ist besonders gut geeignet, um Pläne und Vermutungen der Gruppe zu bestätigen, wenn die Helden in die richtige Richtung denken, oder ihnen abzuraten, wenn sie sich in falschen Schlussfolgerungen zu verlieren drohen.

Am Ende ihrer Überlegungen sollten die Helden Folgendes erkannt haben:

☞ Der Seelensammler will Leatmons Seele rauben, um sich das Ea’Myr einzuverleiben. Diese mystische Kraft, die in der Seele des Patriarchen erwachte, ist offenbar der Schlüssel zur Herrschaft über einen Splitter der Dämonenkrone – oder zu seiner Vernichtung.

☞ Bei dem Angriff des Dämonen auf den Diener des Lebens berührte das Ea’Myr einen Moment lang die Essenz des Splitters. Dies ist die Ursache für Leatmons Visionen, und möglicherweise wurde dadurch auch der Splitter verändert, eventuell angeschlagen. Jedenfalls kann der Seelensammler seitdem noch mehr Macht aus dem Splitter ziehen.

☞ Vor einigen Jahren versuchte der Seelensammler, den Splitter mithilfe eines Artefaktes aus Endurium in sich aufzunehmen, doch dieses Vorhaben scheiterte. Das Artefakt, für dessen Erschaffung der Wahre Name des Splitters in hoher Qualität, machtvolle antimagische und dämonologische Formeln sowie das geballte Wissen des Nekromantenrates verwendet wurden, könnte der Schlüssel zur Vernichtung des Thargunitoth-Splitters sein.

☞ Damit ein solches Unterfangen gelingen kann, müsste man das Artefakt von seiner dämonischen Komponente reinigen und es dann – durch magische und karmale Kraft, die mithilfe des Ea’Myr zu einer Einheit verschmolzen werden – zu einer Waffe gegen den Splitter machen.

Was in weiterer Folge von der Gruppe erwartet wird, ist ein wahres Heldenwerk: Innerhalb relativ kurzer Zeit sollen sie etwas erschaffen, das noch nie jemand in Aventurien erschaffen hat – eine Waffe gegen einen Splitter der Dämonenkrone. Wenigstens haben sie einen Träger eines

machtvollen Ea'Myr an ihrer Seite, aber auch damit handelt es sich um ein gewaltiges Unterfangen. Damit die Helden möglichst viel dieses Werks selbst tun können, ist die Liste der benötigten Komponenten an vielen Stellen bewusst allgemein gehalten: Fordern Sie die stärksten Mittel ein, die der Gruppe zur Verfügung stehen, aber engen Sie die Möglichkeiten nicht künstlich ein. Für jene Komponenten, die die Helden schlichtweg nicht aufbringen können (etwa, weil kein mächtiger Geweihter in der Gruppe ist), muss Ersatz gefunden werden, indem die Helden in der kurzen Zeit, die ihnen zur Verfügung steht, eine passende Meisterfigur aufreiben.

Genauere Beratungen der Helden mit Leatmon (und, wenn man ihm vertrauen will, Lirobal), fördern zutage, welche Komponenten man benötigt. Bei jedem Punkt ist angegeben, wie man ihn erlangen kann.

☞ Das Enduriumzepter (in den Kammern des Pandämoniums von Eslamsbrück).

☞ Eine Möglichkeit, es von seiner dämonischen Komponente zu befreien, also machtvolle Antimagie, am besten wohl ein DESTRUCTIBO, oder eine passende Liturgie (könnten die Helden selbst haben, ansonsten ein Mitglied des Nekromantenrates, die Hüter von Al'Zul, die Denkerin, die Praiosgeweihtenschaft in Beilunk, die Rondrageweihten in Warunk, ein hochrangiger Borongeweiheter).

☞ Einen starken Zauber, der den Splitter angreift: ein Kampfzauber, eine Bannformel oder etwas Ähnliches, jedenfalls eine Formel, in die eine erhebliche Menge Astalenergie investiert werden kann (sollten die Helden selbst beisteuern können, ansonsten Lirobal oder eine passende Meisterfigur).

☞ Ein ARCANOVI zum Fixieren des Zaubers in der Matrix des Artefaktes (ein Spielermagier, ansonsten Lirobal oder eine passende Meisterfigur).

☞ Eine offensive oder antimagische Liturgie, die den Splitter angreift, mindestens Grad IV (sollte von einem Spielergeweihten beige-steuert werden, ansonsten die Praiosgeweihtenschaft in Beilunk, die Rondrageweihten in Warunk, ein hochrangiger Hesinde- oder Borongeweiheter oder eine andere passende Meisterfigur). Gut geeignet sind natürlich der EXORZISMUS (vorzugsweise durch einen Borongeweiheten) oder die vielen Kirchen bekannte PURGATION, jeweils so weit wie möglich aufgestuft. Geben Sie hier aber den Fähigkeiten Ihrer Helden den Vorrang (so sollte eine Gruppe, der ein Mondschaten angehört, lieber PHEXENS STERNENWURF verwenden dürfen, als in Beilunk um eine PURGATION bitten zu müssen).

☞ Eine auf Grad VI aufgestufte Objektweihe, um die Liturgie in dem Artefakt zu verankern (dies kann Leatmon übernehmen). In diesem besonderen Fall gelingt es dem Diener des Lebens sogar, durch die Objektweihe eine Liturgie beliebig hohen Grades einzubinden (an sich wäre Grad IV das Maximum). Ob dies durch die Gnade der Zwölfgötter, die besondere Wirkung des Ea'Myr oder eine Kombination aus beidem bewirkt wird, bleibt offen.

☞ Das Ea'Myr, um alle Komponenten zu einer Einheit zu verschmelzen.

Wenn man das Ende der Vision während des Götterdienstes bedenkt, wäre es außerdem sinnvoll, sich Gedanken darüber zu machen, welche Folgen die Vernichtung des Splitters für die unmittelbare Umgebung haben könnte und wie man sich darauf am besten vorbereitet (schützende Liturgien oder antimagische Formeln, besonders nützlich wäre ein DÄMONENBANN, genauer gesagt ein THARGUNITOTHBANN). Lirobal, Yersinia oder ggf. auch einer der Geweihten könnte bei Bedarf die Vermutung äußern, dass die Nekromanten von Eslamsbrück sich recht gut auf diesen Zauber verstehen sollten.

DER PLAN

Sobald die Helden erkannt haben, was zu tun ist, stellt sich die nächste Frage, nämlich, wie sie es bewerkstelligen sollen. Eines steht jedenfalls fest: Sie werden den Belagerungsring durchbrechen müssen, der Storckenfels umgibt. Außerdem haben sie nicht allzu viel Zeit, denn die Geweihten des Dreischwesternordens werden der Finsternis vor ihren Toren nicht ewig standhalten können. Die genaue Zeitspanne ist nicht vom Abenteuer vorgegeben, sondern soll von Ihnen festgelegt werden. Dabei sollte berücksichtigt werden, wie mächtig Ihre Helden sind und über wie viele Komponenten sie aufgrund ihrer Fähigkeiten bereits selbst verfügen. Eine schlagkräftige Gruppe, die nur das Enduriumzepter beschaffen muss, aber alle anderen Komponenten selbst beisteuern kann, sollte unter starken Zeitdruck gesetzt werden, während Sie den Helden ein paar Tage mehr einräumen sollten, wenn sie noch an mehreren Stellen nach Unterstützung fragen müssen. Im Kapitel **Seelenreife** finden Sie umfassende Angaben über Orte und Personen, an die die Helden sich auf ihrem Weg, mit kurzen Umwegen oder über eilige Botschaften wenden könnten.

WIE LANG HABEN WIR ZEIT?

Für das Festlegen der Frist ist Folgendes zu bedenken: Am schnellsten kommen die Helden voran, wenn sie vom Kloster aus etwa 30 Meilen nach Südosten reisen, bis sie bei Rabenfeld auf die Straße treffen, der sie über Warunk nach Eslamsbrück folgen können. In diesem Fall müssen sie insgesamt eine Strecke von gut 200 Meilen zurücklegen, was zu Pferde in fünf Tagen leicht machbar ist. In Eilritten lässt sich die Reise in drei bis vier Tagen bewältigen. Um eine berittene Gruppe unter starken Zeitdruck zu setzen, sollten Sie also eine Frist von acht bis neun Tagen vorgeben (damit bleibt vor Ort in Eslamsbrück nur ein Tag, um es mit dem Nekromantenrat und dem Pandämonium aufzunehmen). Verfügen Ihre Helden über einen fliegen-

den Teppich oder andere magische Fortbewegungsmittel, kann die Zeitspanne sogar noch weiter verkürzt werden. Wenn es etwas weniger gehetzt sein soll, sind zehn Tage besser. Wenn die Helden noch den einen oder anderen Ort aufsuchen müssen, um Unterstützung zu erlangen, können Sie die Frist entsprechend verlängern: ein Abstecher nach Beilunk beispielsweise kostet etwa zwei bis vier Tage. Insgesamt sollte die Frist nicht länger als zwei Wochen sein – länger hält das Kloster selbst mit Peraines Hilfe den Angriffen des Seelensammlers nicht stand.

Die Gruppe sollte durch Gespräche mit den Geweihten eine brauchbare Vorstellung bekommen, wie viel Zeit sie für ihre Mission zur Verfügung hat, denn ein Zeitlimit ist nur halb so spannend, wenn man nicht weiß, wann die Frist abläuft. Natürlich können die Ordensleute aber auch nicht auf die Stunde oder auch nur den Tag genau vorhersagen, wann Storckenfels fallen wird (was Ihnen auch eine gewisse Flexibilität gibt, um zu beurteilen, ob die Helden rechtzeitig zurück sind).

Ein Angebot des Feindes

Wenn Yersinia oder Lirobal erfahren, dass die Helden nach Eslamsbrück aufbrechen wollen, bittet die Offizierin die Gruppe um ein Gespräch. Sie betont noch mal, dass ihr der Erfolg der Helden sehr am Herzen liegt und bietet an, sie auf der Reise durch die Lande der Fürstkomturei zu unterstützen. Sie könnte einen Geleitbrief ausstellen, der sicherstellen sollte, dass die Gruppe keine Schwierigkeiten mit Kontrollen oder Posten des Fürstkomturs hat. Yersinia deutet an, dass sogar die Stadtkomturin von Eslamsbrück, *Nissa ay Komra*, das Schreiben achten sollte, was den Helden in der Stadt einige Probleme ersparen könnte.

Allerdings verlangt Yersinia eine Gegenleistung für das Schreiben: Sie will, dass die Helden sie und ihren Begleiter als rechtmäßige Kriegsgegner behandeln und nicht als verderbte Schergen eines Hochverrätters. Das würde bedeuten, dass die beiden zwar in Gefangenschaft bleiben, aber nicht schon allein deswegen bestraft werden dürfen, dass sie Haffax dienen – so, wie man in einem gewöhnlichen Krieg ja auch normalerweise nicht gleich alle Gefangenen niedermetzelt, weil sie auf der anderen Seite standen. Wenn die Gruppe ihr dies glaubwürdig zusichert (das Wort einer Respektsperson – Adelige, Geweihter, Offizier oder Ähnliches – genügt ihr), setzt sie den Geleitbrief auf. Wenn eine hart verhandelnde Gruppe Lirobal unbedingt auf den Scheiterhaufen bringen will und nur gewillt ist, Yersinia zu schonen, geht die Offizierin nach langem Ringen auch darauf ein. Lehnen die Helden das Angebot Yersinias kategorisch ab, müssen sie ohne den Geleitbrief zurechtkommen.

Yersinias Schreiben bestätigt, dass die Helden – sie führt ihre Namen und eine oberflächliche Beschreibung an – gegenwärtig auf einer Mission sind, deren Erfolg im unmittelbaren und persönlichen Interesse des Fürstkomturs liegt. Yersinia weist alle Truppen der Fürst-

komturei an, die Gruppe in keiner Weise zu behindern und ihr Unterstützung zu gewähren, solange dies nicht anderen Befehlen zuwiderläuft. Der Brief trägt Yersinias Siegel und ist mit einigen Schlüsselzeichen versehen, aus denen ein Offizier der Fürstkomturei seine Echtheit erkennen kann.

Falls Ihre Gruppe sich inzwischen mit Yersinia und Lirobal angefreundet oder zumindest abgefunden hat, ist es auch denkbar, dass die beiden die Helden nach Eslamsbrück begleiten. In diesem Fall hat die Gruppe unterwegs keinerlei Komplikationen mit loyalen Truppen des Fürstkomturs zu befürchten (bei Umstürzern sieht es dann allerdings ganz anders aus). Auch Verhandlungen mit Komturin Nissa sollten sich erheblich einfacher gestalten.

AUSBRUCH!

Nachdem alles andere geklärt ist, liegt es an den Helden, einen Weg zu finden, wie sie das Kloster trotz der Belagerung durch den Seelensammler verlassen können. Je nach den Fähigkeiten der Gruppe sind verschiedene Wege denkbar, die zum Ziel führen. Im Folgenden werden unterschiedliche Möglichkeiten und die dort lauern den Hindernisse aufgeführt.

DURCH DIE FINSTERNIS – NACHTS

Der Ring aus Dunkelheit, Nebel und dämonischer Energie, den der Seelensammler mithilfe des Thargunitoth-Splitters um das Kloster gezogen hat, stellt das deutlichste Hindernis für die Helden dar. Die dämonische Finsternis beginnt unmittelbar vor den Mauern von Storckenfels und ist gut 100 Schritt breit. Den Belagerungsring während der Nachtstunden zu durchbrechen, ist die schwierigste Variante – wenn Sie einer entsprechend kampfstarken Gruppe aber ein sehr enges Zeitlimit gesetzt haben, kann man sich möglicherweise den Luxus nicht leisten, auf den Tagesanbruch zu warten. Helden, die sich für ein derartiges Vorgehen entschließen, haben mit folgenden Herausforderungen zu kämpfen:

☞ Die Dunkelheit scheint Lichtquellen regelrecht zu verschlingen: Kleine Flammen wie die von Kerzen und Laternen sind kaum sichtbar, das Licht einer Fackel oder einer Blendlaterne reicht nur zwei Schritt weit. Alle Arten von magischen Lichtquellen sind nur halb so hell wie sonst, dementsprechend ist auch ihr Beleuchtungsradius halbiert. Mit natürlichen Lichtquellen erreicht man höchstens die Helligkeit von Mondlicht (Auswirkung im Nahkampf: AT +3/PA +3), ohne Leuchtmittel herrscht Finsternis (AT +8/PA +8). Karmale Lichtquellen durchdringen die dämonische Dunkelheit, als wäre es gewöhnliche Nacht.

☞ Die Dunkelheit ist umso gefährlicher, weil sie den Untoten nichts ausmacht. Innerhalb des Belagerungsringes sind dutzende Skelette und Zombies unterwegs

(Werte auf Seite 145 f.). Der Boden ist mit Knochen und abgetrennten Gliedmaßen übersät, die nicht nur als Stolperhindernisse herumliegen, sondern nach den Beinen der Helden greifen und versuchen, sie festzuhalten. Die Untoten setzen den Helden auch nach, wenn sie den Bereich der magischen Finsternis verlassen.

☞ An manchen Stellen ist ein fahles, irrwitziges Funkeln in der Dunkelheit auszumachen. Dies ist ein Zeichen dafür, dass hier ein Morcan auf Beute lauert. Der körperlose Dämon versucht, von einem vorbeikommenden Helden Besitz zu ergreifen und ihn dann zu zwingen, seine Gefährten anzugreifen. Dem Opfer steht eine um 4 Punkte erschwerte Probe auf (MU/2)+MR zu, um die Besessenheit abzuwehren. Der Morcan kann nach den Regeln auf Seite 64 aus einem Helden ausgetrieben werden.

☞ Auf halber Strecke durch den Ring herrscht auf einem Streifen von sieben Schritt Breite ein PANDAEMONIUM (LCD 199) mit 7 ZfP*: Knochenhände, geifernde, halb verwesene Mäuler und peitschende Tentakel aus kaltem Fleisch stürzen sich auf jeden, der diesen Bereich betritt.

☞ Innerhalb der Finsternis haben Geweihte Schwierigkeiten, sich auf ihre Gottheit einzustimmen: Alle Liturgien sind um 7 Punkte erschwert.

☞ Wenn die Helden während ihres Ausbruchsversuches nicht vollkommen unauffällig sind oder extrem schnell durch den Belagerungsring brechen, stellt sich ihnen der Seelensammler persönlich in den Weg (Werte siehe Seite 138 f.), was selbst die schlagkräftigste Truppe vor größere Probleme stellen sollte.

DIE FINSTERNIS – TAGSÜBER

Tagsüber ist der Belagerungsring schwächer, da die Macht des Splitters sich nun auch dem strafenden Auge Praios' widersetzen muss. Wenn die Gruppe ihren Ausbruch während des Tages unternimmt, gelten folgende Angaben in Ergänzung zu den obigen Punkten:

☞ Die Dunkelheit ist immer noch unnatürlich tief, aber schwächer. Alle Arten von natürlichen Lichtquellen sind nur halb so hell wie sonst, dementsprechend ist ihr Beleuchtungsradius halbiert. Magische oder karmale Lichtquellen wirken normal. Ohne Leuchtmittel herrscht Sternlicht (AT +6/PA +6).

☞ Die Untoten innerhalb des Belagerungsringes sind tagsüber aktiv, aber geschwächt (AT, PA und TP jeweils um 1 reduziert). Sie können die Helden nicht außerhalb der Dunkelheit verfolgen.

☞ Proben, um die Besessenheit durch einen Morcanen abzuwehren, sind nicht erschwert, jede Art der Austreibung ist um 4 Punkte erleichtert.

☞ Das PANDAEMONIUM ist schwächer (nur 4 ZfP*).

☞ Die Erschwernis auf Liturgien beträgt nur 2 Punkte.

☞ Der Seelensammler kann tagsüber nicht aktiv handeln, da er seine ganze Macht dafür aufwenden muss, überhaupt den Belagerungsring aufrechtzuerhalten.

AUF DEM LUFTWEG

Wenn die Gruppe oder einzelne Helden über Flugmöglichkeiten verfügen, haben sie mit folgenden Hindernissen zu rechnen:

☞ Das gesamte Gebiet des Belagerungsringes ist von starker Magie durchdrungen und von dämonischem Wirken verseucht, was die meisten Arten von Flugmagie beeinträchtigt und für magische ‚Turbulenzen‘ sorgt. Auch herbeigerufene Elementarwesen sind betroffen, da ihnen die dämonische Kraft körperliche Schmerzen bereitet. Beim Durchqueren der Zone werden insgesamt drei *Fliegen*-Proben +5 fällig. Misslingt eine davon, nehmen alle Helden, die diese Flugmöglichkeit nutzen, 2W6+2 SP durch magische Entladungen. Bei zwei gescheiterten Proben kommt zusätzlich das Fluggerät ins Trudeln: Eine weitere *Fliegen*-Probe +5 wird fällig, bei deren Gelingen die Helden drei KR lang vom Boden aus angegriffen werden können, bevor sie wieder ausreichend Höhe gewonnen haben. Misslingt die Probe zum Ausgleichen des Trudelns, kommt es zu einer unsanften Landung (2W6-2 SP, kann wie normaler Fallschaden reduziert werden) innerhalb des Belagerungsringes. Ein Scheitern bei allen drei Proben führt zu einem Absturz innerhalb des Belagerungsringes (8W6-8 SP, kann wie normaler Fallschaden reduziert werden).

☞ Bezüglich der Sichtverhältnisse gilt das oben Angegebene (je nachdem, ob die Helden nachts oder tagsüber fliegen).

☞ Die Helden sind in der Luft vor Skeletten und Wandelnden Leichnamen sicher, müssen sich aber mit *Vheratanor*, dem untoten Reittier des Seelensammlers auseinandersetzen, der in diesem Fall sofort die Verfolgung aufnimmt. Da der untote Drache nur *lichtscheu* ist, kann er die Zone der magischen Dunkelheit auch tagsüber verlassen und wird dadurch nur geringfügig beeinträchtigt. *Vheratanors* Werte und seine vollständige Beschreibung finden Sie im Kapitel **Tote Schwingen** (Seite 67).

☞ Die Morcanen greifen auch fliegende Helden an. Dabei konzentrieren sie ihre Bemühungen auf jene Personen, die ein Fluggerät steuern oder entsprechende Zauber wirken (das schließt die Beschwörer von Flugdämonen, Dschinnen oder anderen Luftpneumaten mit ein). Gelingt es ihnen, die Kontrolle zu übernehmen, zwingen sie ihr Opfer – und damit alle anderen, die dieser Held in der Luft hielt – zur Landung mitten in der Zone des PANDAEMONIUMS.

☞ Zusätzlich attackieren durch die Lüfte schwirrende Braggui (Werte auf Seite 107) fliegende Helden mit ihrer *Schreckgestalt* (MU-Probe +1, bei Misslingen -1W6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis, außerdem wird eine *Fliegen*-Probe +2 fällig, um nicht ins Trudeln zu geraten; Folgen siehe oben) und dem stinkenden Nebel, den sie absondern.

DURCH DEN ERDBODEN

Helden, die über entsprechende Zauber verfügen (beispielsweise einen Dschinn beschwören können, der sie durch den Boden transportiert), umgehen dadurch einen Großteil des Belagerungsringes. Das im Zentrum des Ringes wirkende PANDAEMONIUM bildet dennoch ein gewisses Hindernis, mit dem die Helden sich auseinandersetzen müssen. Dies wird so gehandhabt, als würde die Gruppe einen vier Schritt breiten Streifen, in dem der Zauber mit 7 ZfP* wirkt, überqueren – die Magie, mit der die Gruppe transportiert wird, verschafft den Helden ausreichend Platz, um sich mit Waffen und Zaubern gegen die im Erdreich verborgenen dämonischen Gliedmaßen und Tentakel zur Wehr zu setzen.

Der Fluchttunnel von Storckenfels (H, siehe Seite 31) stellt eine weitere Möglichkeit zum unterirdischen Durchbrechen der Belagerung dar. Allerdings befindet sich sein Ausgang relativ nahe an den Festungsmauern, sodass die Gruppe durch den Tunnel nicht den gesamten Belagerungsring umgeht. Je nachdem, wie schwer sie es den Helden machen wollen, können Sie der Gruppe aber zugestehen, auf diese Weise hinter den Bereich mit dem PANDAEMONIUM zu kommen, sodass die Helden nach dem Verlassen des Tunnels nur mehr einen Teil der dämonischen Dunkelheit hinter sich bringen müssen. In diesem Fall wirkt das PANDAEMONIUM zwar auch innerhalb des Tunnels (vier Schritt Breite, 7 ZfP*), die Helden können sich aber in Ruhe damit auseinandersetzen, ohne fürchten zu müssen, dass sich weitere Untote, Vheratanor oder gar der Seelensammler in den Kampf einmischen.

ZU LEICHT?



- Statten Sie die Dämonen im Belagerungsring durch die Macht des Splitters mit *Resistenz gegen geweihte Waffen* aus.
- Lassen Sie den Seelensammler die Untoten innerhalb der dämonischen Dunkelheit wie einen direkt seinem Willen unterworfenen Schwarm steuern, sodass sie sich rasch dort zusammenrotten, wo die Helden durchzubrechen versuchen.

ZU SCHWER?



- Ein vorgetäuschter Ausfall, bei dem sich ein bis zwei Geweihte mit schützenden Liturgien umgeben und dann so tun, als versuchten sie, gemeinsam mit bewaffneten Siedlern den Belagerungsring zu durchbrechen, schafft eine ausreichende Ablenkung, dass die Helden bis zum Ring des PANDÄMONIUMS kommen, ohne angegriffen zu werden.
- Wenn Vheratanor die Flucht der Helden zu vereiteln droht, kann sich die Störchin Theria auf ihn stürzen und ihn für einen Moment von der Gruppe ablenken. Die Störchin entkommt dem rasenden Untoten wie durch ein Wunder.

DER MÜHEN LOHN

Für den erfolgreichen Abschluss dieses Kapitels erhalten die Helden **350 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Kriegskunst*, *Menschenkenntnis* und zwei weitere Talente oder Zauber Ihrer Wahl.



ALTERNATIVE: NICHT OHNE LEATMON!

Es ist denkbar, dass die Helden nicht bereit sind, den Diener des Lebens in dem von finsternen Mächten belagerten Kloster zurückzulassen. Grundsätzlich ist das kein Problem für den weiteren Ablauf des Abenteuers. Leatmon ist allerdings immer noch stark geschwächt, seelisch erschöpft und blind. Die Gruppe muss einen Weg finden, ihn zu transportieren und zu beschützen, ohne ihn allzu großen Risiken auszusetzen, wenn sie ihn aus dem schützenden Kloster entfernt. Im weiteren Verlauf sind dann folgende Anpassungen erforderlich:

☞ Schon beim Ausbruch durch den Belagerungsring bemerken die Helden, dass der Seelensammler spürt, wo sie sich aufhalten, da der Dämon Leatmons Präsenz über die seelische Verbindung der beiden wahrnimmt. Es kommt daher mit großer Wahrscheinlichkeit bereits hier zu einem Angriff des Seelensammlers, den die Gruppe abwehren muss.

☞ Wenn die Helden Storckenhang erfolgreich verlassen haben, besteht die Herausforderung für sie nicht mehr in der Einhaltung eines knappen Zeitlimits, sondern darin, Leatmon zu schützen. Der Seelensammler gibt die Belagerung des Klosters sofort auf und jagt hinter der Gruppe und dem Diener des Lebens her. Dazu nutzt er natürlich seinen im Kapitel **Tote Schwingen (Seite 66)** beschriebenen untoten Drachen als Reittier. So lange Leatmon mit der Gruppe reist, sind die Helden Angriffen des Heptarchen und seines Drachen ausgesetzt.

☞ Um das Leben des Patriarchen nicht unnötig zu gefährden, wäre es dringend ratsam, ihn an einen sicheren Ort bringen, anstatt ihn bis nach Eslamsbrück zu schleppen. Plausible Möglichkeiten sind Beilunk, wo das Arcanum Interdictum und die Geweihten des Praios den Diener des Lebens beschützen können, oder Warunk, wo Leatmon im Sankt-Leomars-Tem-

pel Zuflucht finden kann. Sobald die Helden sich von Leatmon trennen, jagt der Seelensammler ihnen, wie normal vorgesehen, seinen Drachen hinterher und versucht selbst, den Diener des Lebens in seine Gewalt zu bringen.

☞ Wenn Leatmon an einen Ort gebracht wird, an dem der Dämon ihn mit Sicherheit nicht erreichen kann (etwa die Sakrale von Beilunk), fällt das normalerweise vorgesehene enge Zeitlimit völlig weg. Dennoch sollte ein gewisser Zeitdruck auf die Helden aufrechterhalten werden: Die Gelegenheit, den Splitter zu zerstören, besteht genau jetzt – früher oder später könnte er sich wieder so stabilisieren, dass das Enduriumartefakt ihm selbst mithilfe des Ea'Myr nichts anhaben kann, oder aber der Dämon könnte einen Weg finden, sich den erschütterten Splitter vollends untertan zu machen und so sein Vorhaben zu vollenden. Machen Sie die Helden durch Meisterpersonen auf diese Risiken aufmerksam, falls die Gruppe eine wochen- oder monatelange Suche nach Unterstützern beginnen will.

☞ In dieser Variante findet die Erschaffung der Waffe gegen den Splitter nicht in Storckenfels, sondern an einem von den Helden gewählten Ort statt, etwa in Beilunk oder Warunk. Ändern Sie dann den Auftakt von **Seelenernte** wie folgt ab: Wenn der Seelensammler erkennt, dass er vorläufig nicht zu Leatmon vordringen kann, zieht er sich ins Tote Land zurück, wo er sich unauffindbar glaubt. Sobald die Waffe gegen den Splitter vollendet ist, können die Helden Leatmon als Köder nutzen, um den Dämon zum Kampf zu stellen, oder aber die Störchin Theria führt die Gruppe an jenen Ort, an dem sich der Seelensammler verkrochen hat – an den Kreuzungspunkt von Satinavs Kette und des Knochenpfads, den Standort des Alptraumschlusses (**Seite 109**).

SEELEPREIFE

HANDLUNGSÜBERSICHT

Mit der Überwindung des Belagerungsringes ist den Helden ein entscheidender Schritt geglückt. Nun gilt es, alle Komponenten zusammenzutragen, die notwendig sind, um eine Waffe gegen den Seelensammler und den Thargunitoth-Splitter zu erschaffen. Ihr Weg führt die Helden dabei jedenfalls durch die Toten Lande und das Grenzland der Fürstkomturei nach Eslamsbrück, wo sie das einst vom Nekromantenrat geschaffene Enduriumzepter bergen müssen. Andere Unterstützung kann an vielen Orten erlangt werden, aber die Gruppe steht unter konstantem Zeitdruck und wird von einem mächtigen Feind verfolgt.

DER WEG NACH ESLAMSBRÜCK

TOTE SCHWINGEN

Auf ihrer Reise bekommen die Helden es mit einem besonderen Gegner zu tun: Der Seelensammler selbst kann sie nicht verfolgen, da er den Belagerungsring um Storckenfels aufrechterhalten muss. Der Dämon will um keinen Preis riskieren, dass Leatmon ihm entkommt. Allerdings ist ihm auch klar, dass der Ausbruch der Helden nichts Gutes bedeutet. Daher hetzt er ihnen sein Reittier, den untoten Perldrachen *Vheratanor*, hinterher, sobald er erfährt, dass sie Storckenfels verlassen haben. Wenn die Gruppe beim Durchbruch in Kämpfe verwickelt wurde, ist dies sofort der Fall. Sollten die Helden es geschafft haben, das Kloster gänzlich unbemerkt zu verlassen, vergeht ein Tag, ehe der Seelensammler durch seine unnatürlichen Sinne erkennt, dass ihm jemand entkommen ist. Der Drache sollte in diesem Kapitel als flexibler Gegner eingesetzt werden. Ob und wann die Helden *Vheratanor* besiegen, hängt davon ab, wie geschickt sie sich anstellen. Die Macht des Drachen sollte ausreichen, die Gruppe mehrmals in Bedrängnis zu bringen, aber vielleicht vernichten Ihre Helden ihn auch schon bei seinem ersten Auftritt. Es ist auch denkbar, dass *Vheratanor* sich noch zurückhält, so lange die Gruppe auf dem Weg nach Eslamsbrück ist, und erst mit seiner vollen Macht angreift, wenn die Helden das Pandämonium verlassen. Passen Sie seine Aktionen an die Reiseroute und die Vorsichtsmaßnahmen der Helden an und bauen Sie gehörigen Druck auf die Gruppe auf – von einer Kreatur wie *Vheratanor* durch die Ödnis der Warunkei gejagt zu werden, ist auch für sehr erfahrene Helden eine echte Bedrohung. Das Abenteuer geht in weiterer Folge davon aus, dass *Vheratanor* im Lauf dieses Kapitels von den Helden bezwungen wird (spätestens wenn die Gruppe kurz davor ist, mit dem Artefakt zu Leatmon zurückzu-

STIMMUNG

Trotz allem Druck, der auf der Gruppe liegt, haben die Helden nun das Heft in der Hand: Mit einem klugen Vorgehen können sie nicht nur ihre Aufgabe erfüllen, sondern auch den finsternen Mächten der Warunkei den einen oder anderen empfindlichen Schlag versetzen. Je nach Macht Ihrer Gruppe können Sie dieses Kapitel als entschlossenen und strahlenden Kampf gegen das Böse oder als hochgefährliche Operation hinter feindlichen Linien, bei der jeder falsche Schritt der letzte sein könnte, gestalten.

kehren, könnte sich der Drache zu einem letzten Gefecht stellen). Sollte die Bestie überleben, hat der Seelensammler sie im Kapitel **Seelenernte** noch zur Verfügung, was für die Helden unangenehm werden könnte (siehe **Tote Schwingen?**, Seite 66).

Die Bestie vereint die Kräfte eines Drachen, eines machtvollen Untoten und eines minderen Dämonen in sich. Im Folgenden finden Sie neben *Vheratanors* Kampfwerten auch eine komplette Beschreibung seiner besonderen Fähigkeiten und Eigenschaften.

Vheratanor

MU 25 KL 12 IN 8 CH 12 FF 7 GE 15 KO 25 KK 30

Biss: INI 13+1W6 AT 16 PA 13 TP 3W6+5 DK HNS

Klauen: INI 13+1W6 AT 14 PA 7 TP 1W6+6 DK HN

Schwanz: INI 13+1W6 AT 15 PA 5 TP 2W6+1 DK HNS

LeP 120 AuP unendlich RS 7 MR 14 GS 4/21 (fliegend) WS immun

Besondere Kampfregeln:

- **3 AT und PA/KR:** Der Drache kann in jeder Runde Biss und Klauen gegen Gegner vor ihm und zusätzlich einen Schwanzschlag gegen einen seitlich oder hinter ihm befindlichen Feind einsetzen.
- **Großer Gegner:** *Vheratanors* Attacken können nur mit einem Schild, nicht aber mit Waffen pariert werden. *Ausweichen* ist möglich.
- **Sturzflug:** Beim Angriff aus dem Sturzflug hat der Drache stets die Initiative, außerdem AT +3, PA -3. Kämpfer auf dem Boden erleiden Abzüge von 4 Punkten auf ihre AT und 8 auf PA.
- **Flugangriff:** Solange der Drache sich in der Luft befindet, erleiden Kämpfer auf dem Boden AT -2 und PA -4 (nicht kumulativ zum Sturzflug).
- **Umklammern:** Wenn der Drache einen Gegner mit seinen Klauen trifft, kann er ihn umklammern. Dieser Gegner erleidet dann in den folgenden KR automatisch den Schaden der Klauen (keine PA möglich), bis er sich durch jeweils um 7 Punkte erschwerte Proben auf KK und GE befreit hat. Der Umklammerte kann den Drachen weiter attackieren.



- **Niederwerfen:** Der Schwanzschlag des Drachen ist stets ein Angriff zum *Niederwerfen*. Das Opfer kann sich nur mit *Ausweichen*, *Meisterlichem Ausweichen* oder dem waffenlosen Manöver *Auspendeln* verteidigen.

Besondere Eigenschaften:

- **Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte:** 1W6 SP/SR bei *einfach geweiht*, 2W6 SP/KR bei *zweifach geweiht*, 2W20 SP/KR bei *heilig*. Solange der Kontakt anhält, regeneriert Vheratanor nur mehr 1W3 LeP/KR.
- **Schwere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte:** 1W6 SP/KR bei *einfach geweiht*, 2W20 SP/KR bei *zweifach geweiht*, 4W20 SP/KR bei *heilig*. Solange der Kontakt anhält, regeneriert Vheratanor nicht. Boron geweihte Waffen verursachen doppelte TP.
- **Immunität** gegen Gift, Krankheiten, Wunden und die Merkmale *Herrschaft* und *Form*.
- **Lichtscheu:** Tagsüber erleidet der Drache einen Abzug von einem Punkt auf *alle* Kampfwerte.
- **Resistenz** gegen die Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*: MR zählt doppelt gegen Zauber mit diesen Merkmalen.
- **Schreckgestalt I:** Jeder, dem eine MU-Probe +5 misslingt, erleidet einen Malus von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (abgeleitete Werte werden nicht neu berechnet).
- **Lebenssinn:** Der Untote spürt die Aura lebender Wesen wie mit einem EXPOSAMI mit 15 ZfP* (Reichweite 45 Schritt, durch Hindernisse mit einer Dicke von bis zu 15 Fingern hindurch).
- **Regeneration I:** Vheratanor regeneriert 1W6 LeP/KR.
- **Suche nach dem Unbekannten:** Der Nephazz, der den Körper des Drachen lenkt, vermag seine Beute auf übernatürliche Weise zu orten. In einem Gebiet, das etwa eine Rechteckmeile groß ist (z.B. Eslamsbrück und Umgebung) findet Vheratanor die Helden innerhalb einer Stunde. Für ein Suchgebiet von drei mal drei Meilen Größe benötigt er vier Stunden. Wenn der Drache die Helden völlig aus den Augen verliert, braucht er einen Tag, um ihre mystische Spur wieder aufzunehmen.
- **Unnatürliche Aura:** Tiere sowie alle Wesen, denen eine einfache Probe auf *Gefahreninstinkt* oder eine Probe auf IN +5 gelingt, spüren die

Anwesenheit des Drachen schon von Weitem. Vernunftbegabte Wesen werden dadurch nur unruhig, Tiere hingegen brechen in Panik aus: Pferde scheuen, Hunde jaulen und sind eingeschüchtert etc. Die LO betroffener Tiere sinkt zeitweilig um 5 Punkte, alle Proben auf *Reiten*, *Abrichten* oder *Tierkunde* zum Beruhigen sind um 5 Punkte erschwert.

- **Eisaura:** Jeder Kampfteilnehmer, der in der Distanzklasse N oder näher kämpft, nimmt 2 SP/KR durch die niederhöllische Kälte, die von dem Drachen ausgeht.
- **Eisstrahl:** Alle 3 KR kann Vheratanor eine Aktion aufgeben, um einen gezielten, schmalen Eisstrahl auf ein maximal 21 Schritt entferntes Ziel zu speien. Die Wirkung entspricht einem ZORN DER ELEMENTE mit 2W6+12 TP.

Vheratanors faulender Leib wird von starker nekromantischer Kraft zusammengehalten und von einem Nephazz kontrolliert. Der Dämon nutzt die Möglichkeiten, die der mächtige Körper des Drachen ihm bietet, geschickt aus. Mit dem Lebensfunken des Drachen erlosch allerdings auch dessen Feuer – stattdessen ist sein untoter Leib von niederhöllischer Kälte durchdrungen. Vheratanor ist sieben Schritt lang, die Spannweite seiner zerfledderten Schwingen beträgt zehn Schritt. Seine perlweißen Schuppen haben einen stumpf-gelblichen Farbton angenommen, der an alte Knochen erinnert. An vielen Stellen ist seine Haut aufgerissen, und manche dieser Wunden sind so tief, dass man die Gebeine des Drachen hervorschimmern sieht. Das verwesende Fleisch ist mit glitzerndem Raureif überzogen. Der längliche, schlanke Schädel des Perldrachen ist nahezu unversehrt, bis auf die leeren Augenhöhlen, aus denen die Finsternis der Niederhöhlen zu starren scheint. Im Rachen der Bestie glost eine eiskalte, bläuliche Glut.

DIE TAKTIK DES DRACHEN

Vheratanor agiert schlau und boshaft. Er beobachtet die Gruppe aus großer Höhe und wartet geduldig, bis sich eine gute Gelegenheit zum Angriff bietet. Dabei meidet er dicht besiedeltes und bebautes Gebiet, in dem die Helden rasch Unterschlupf oder Unterstützung erhalten könnten. Der Drache bevorzugt Orte, an denen er seine Flugfähigkeiten gut einsetzen kann: ebene Flächen und Gegenden mit wenig Bewuchs, der Deckung bieten würde (im Toten Land häufig zu finden). Da er nur *lichtscheu* ist, verursacht Tageslicht keinen Schaden bei ihm, sodass er problemlos auch unterm Tag angreifen kann, wenn die Helden sich nachts stets in Deckung begeben.

Wegen seiner *unnatürlichen Aura* lässt bereits die Annäherung des Drachen Reittiere scheuen, weshalb ein echtes Überraschungsmoment in der Regel nicht gegeben ist. Vheratanor nutzt jedoch die Panik, die er unter den Pferden der Helden verbreitet, zu seinem Vorteil aus: Jemand, dessen Reittier durchgeht, entfernt sich gezwungenermaßen von seinen Gefährten und bietet damit ein verlockendes Ziel (beachten Sie, dass in Gegenwart des Drachen alle *Reiten*-Proben um 5 Punkte erschwert sind).

Vheratanor eröffnet eine Auseinandersetzung nach Möglichkeit mit einem raschen *Sturzflugangriff*, mit dem er einen Gegner ausschalten oder zumindest schwer verwunden will. Sobald gefährliche Nahkämpfer zu ihm aufschließen, setzt er seinen Schwanzschlag ein, um sie *niederzuwerfen*, und erhebt sich wieder in die Lüfte. Geweihte oder Magier sind bevorzugte Ziele für den *Eisstrahl* des Drachen. Wenn Vheratanor einen Helden als besondere Bedrohung für seine Existenz identifiziert (Exorzisten, Antimagier oder Kämpfer mit geweihten Waffen sind besonders gefährdet), *umklammert* er diesen Gegner mit seinen Klauen, fliegt los und wirft ihn aus 20 bis 30 Schritt Höhe ab – bevorzugt mitten unter den Rest der Gruppe.

Der Drache hängt an seiner untoten Existenz. Sobald seine LeP unter 50 fallen, bricht er den Kampf ab und versucht, fliegend zu entkommen. Der stärkste Gegner im Nahkampf wird zuvor noch *niedergeworfen*, um diesem Helden keinen Gelegenheitsangriff zu ermöglichen. Durch seine Regenerationsfähigkeit ist Vheratanor schon wenige Minuten nach einem Gefecht wieder voll einsatzfähig, was er ausnutzt, wenn die Helden sich in falscher Sicherheit wiegen und in aller Ruhe auf freiem Feld ihre Verwundeten versorgen.

Wenn die Gruppe sich als besonders harte Nuss erweist, Vheratanor aber zunächst noch entkommen kann, versucht der Drache, den Helden unterwegs durch indirekte Nadelstiche zuzusetzen: Ein Weiler, in dem die Gruppe die Nacht verbringen wollte, wurde kurz vor ihrer Ankunft von Vheratanor zerstört, und die zerrissenen Leiber der Bewohner starren den Helden entgegen. Nachts führt der Drache Scheinangriffe aus der Luft durch und zieht sich

sofort zurück, wenn die Gruppe kampfbereit ist (was erholsamen Schlaf unmöglich macht). Wenn es bis Eslamsbrück noch nicht zum entscheidenden Gefecht gekommen ist, überholt Vheratanor die Gruppe, begibt sich zum Pandämonium und teilt dem Nekromantenrat mit, dass Feinde des Seelensammlers unterwegs sind. Dies führt zwar nicht dazu, dass die Nekromanten sich sofort auf die Helden stürzen (ihre eigene Sicherheit ist ihnen wichtiger als die aktuellen Pläne des Seelensammlers), aber die Mitglieder des Rates sind damit generell gewarnt und bereiten sich auf die Verteidigung ihrer Schlupfwinkel vor.

VHERATANORS KARFUNKEL

Wenn die Helden den untoten Drachen besiegen, könnten sie nach seinem Karfunkel suchen. Wie jeder seiner Art trägt auch der Perldrache einen eher kleinen Karfunkelstein in seinem Schädel – im Fall von Vheratanor ein daumenkuppengroßer Stein, der eine deutliche Trübung aufweist. Er ist innen an der Hirnschale des Drachen angewachsen und auf den ersten Blick gar nicht leicht zu entdecken, da er von mumifizierter, verkrusteter Hirnmasse und einer grauen, schlackenartigen Substanz bedeckt ist (*Sinnenschärfe*-Probe +3).

Sollte Vheratanor bezwungen worden sein, ohne dass der ihn kontrollierende Nephazz ausgetrieben wurde, verbirgt sich der Dämon in dem Karfunkel. Dort quält er nicht nur die Seele des Perldrachen weiterhin, sondern lauert zusätzlich auf eine Möglichkeit, seinem neuen Besitzer zu schaden. Ein Held, der den Karfunkel bei sich trägt, wird von häufigen *Alpträumen* geplagt (wie der gleichnamige Nachteil; die Träume resultieren aus dem Widerstreit von Drachenseele und Dämon). Wenn sich mindere Untote (Skelette, Zombies, Lebende Leichname) in der Nähe befinden, ‚ruft‘ der Nephazz sie mit seiner Fähigkeit der Untotenkontrolle und befiehlt ihnen, den Träger des Karfunkels anzugreifen und zu töten. Gelingt dies, fährt der Dämon in den Leichnam ein und erhebt ihn als Untoten, dessen Ziel es fortan ist, die anderen Helden auszuschalten. Die dämonische Präsenz kann mit Hellsichtsmagie (ein ODEM mit 7 ZfP* zeigt dämonische Verunreinigung an, ein ANALYS erkennt ab 1 ZfP* die Anwesenheit eines minderen Dämonen und identifiziert diesen ab 4 ZfP* als Nephazz) oder entsprechenden Liturgien entdeckt werden. Alle Proben zur arkanen Untersuchung sind wegen der komplexen Struktur, die Karfunkel und Dämon zusammen aufweisen, um 5 Punkte erschwert.

Der Nephazz lässt sich mit den üblichen Mitteln (PENTAGRAMMA mit 11 AsP, Probe +13 oder EXORZISMUS durch einen Borongeweihten auf Grad II, sonst Grad III, Probe +3) austreiben. Danach ist die Trübung des Karfunkels deutlich gemindert, und der Stein ist nur noch von der ursprünglichen Magie des Karfunkels durchdrungen. Die Seele des Perldrachen verbleibt – erschüttert, aber immerhin von ihrem dämonischen Kerkermeister befreit – in dem Kristall.

Den erbeuteten und gereinigten Karfunkel können die Helden entweder zu Geld machen (je nach Käufer sind hier mehrere hundert bis tausend Dukaten zu erzielen), ihn selbst zur Artefaktherstellung nutzen (**WdA 90, 199f.**) oder ihn mitsamt der darin befindlichen Seele zur Ruhe betten. Geeignete Orte, um den Karfunkel eines toten Drachen würdig zu verwahren, sind etwa die Kammern der Magierakademie von Khunchom oder der Hort des Kaiserdrachen Apep in den Drachensteinen. Alternativ kann der Stein auch in die Obhut eines Hesindetempels gegeben werden. Angesichts der Tatsache, dass nur wenige Finder selbstlos genug sind, ein so seltenes Kleinod freiwillig aus der Hand zu geben, sollte eine derartige Tat jedenfalls eine großzügige, zum Empfänger passende Belohnung nach sich ziehen.

VON STORCKENFELS BIS WARUNK

Voraussichtlich werden die Helden sich rasch in Richtung Süden zur Straße hin aufmachen, um über Warunk nach Eslamsbrück zu reisen. Genauso gut denkbar ist es, dass sie zuerst auf der Suche nach Unterstützung einen Abstecher nach Altzoll und/oder zum Erdheiligtum von Al'Zul unternehmen oder sich entscheiden, in möglichst direkter Linie von Storckenfels in Richtung Eslamsbrück zu eilen. Verwenden Sie zur Ausgestaltung der Reise die Angaben im Kapitel **Reisen in den Schattenlanden** (Seite 13).

OPTIONAL: UNTERSTÜTZUNG IN ALTZOLL

Auf der Suche nach Hilfe können sich die Helden in Altzoll an Markgraf *Gernot von Mersingen* oder an *Saltares von Jurios*, den neuen Ordensgroßmeister der Golgariten, wenden. Vor allem wenn Ihre Gruppe sich im Abenteuer **Träume von Tod** hervorgetan hat, stoßen die Helden hier auf offene Ohren. In Altzoll ist die folgende Unterstützung erhältlich:

☛ Der Markgraf kann erprobte Reitpferde für die gesamte Gruppe sowie in bescheidenem Umfang auch Waffen und Ausrüstung bereitstellen.

☛ Der Golgaritenorden verfügt über Geweihte, die den EXORISMUS gut genug beherrschen, um damit die karmale Komponente zur Erschaffung des Enduriumartefaktes zu stellen. Wählen Sie nach Möglichkeit eine Meisterfigur, die den Helden aus **Träume von Tod** bekannt ist.

☛ Nach den Kämpfen der letzten Monate ist die Lage in Altzoll zu angespannt, als dass man die Helden durch Truppen unterstützen könnte. Wenn die Gruppe aber einen guten Plan darlegt, Vheratanor in der Nähe von Altzoll zu einem Gefecht unter günstigen Umständen zu verlocken, stellt man ihnen dafür eventuell ein paar Kämpfer zur Verfügung.

☛ Inquisitionsrätin *Praigunde von Beilunk* (*1009 BF, 1,59 Schritt, schlank, schwarzer Zopf, dunkelbraune stechende Augen, leicht dunkler Teint, würdevolle, aufrechte Haltung), die Vorsteherin des neu errichteten Praiostempels, kann ebenfalls die karmale Komponente beisteuern oder für die Gruppe einen Kontakt nach Beilunk herstellen.

☛ Arkane Unterstützung ist in Altzoll zwar nicht vorhanden, es ist aber sehr wohl möglich, von hier aus einen Eilboten zum Draconiterhort in Perricum zu entsenden. Inzwischen können die Helden weiter in Richtung Warunk beziehungsweise Altzoll reisen und bei ihrer Rückkehr mit einem Vertreter des arkanen Zweiges der Draconiter zusammentreffen. Der Draconiter kann nach Ihrem Ermessen einen oder mehrere der folgenden Schritte übernehmen: die Analyse des Enduriumartefaktes, die Reinigung von seiner dämonischen Komponente, die Erneuerung des ARCANOVI, die starke offensive Zauberformel.

☛ Eine Alternative auf dem Gebiet der magischen Unterstützung stellt *Ucur Stephan* (*993 BF, dunkelblond, gestutzter Kaiser-Reto-Bart, Hang zum schwarzen Humor) dar. Der Magus, der noch vor Borbarads Rückkehr in Rashdul Dämonologie studierte und lange Zeit über einen eher zweifelhaften Leumund verfügte, erwarb sich in den letzten Jahren durch die Zusammenarbeit mit dem Orden der Golgariten und durch seine Erforschung von Bannformeln einen gewissen Ruf. Ucur ist ein begabter Theoretiker und kann einen bis zwei der folgenden Schritte übernehmen: die Analyse des Enduriumartefaktes, die Reinigung von seiner dämonischen Komponente, die Erneuerung des ARCANOVI. Ucur untersucht gegenwärtig die Reste des Todeswalls und kann von den Golgariten nach Altzoll geholt werden, während die Helden das Enduriumartefakt bergen.

OPTIONAL: UNTERSTÜTZUNG IN AL'ZUL

Wenn Ihre Gruppe im Abenteuer **Träume von Tod** mitgeholfen hat, das Erdheiligtum von Al'Zul gegen Lucardus von Kémet und seine Truppen zu verteidigen, sollten sich die dortigen Mächte ihrer erinnern. Das Heiligtum, das nur wenige Meilen von Altzoll entfernt liegt, ist dann eine besonders plausible Anlaufstelle für die Gruppe. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass das Erdheiligtum nach Ende der Kämpfe unter die Obhut von *Chayka Gramzahn* gelangte und dass ihr Shochzul *Zulchran* nun als Hüter des Ortes fungiert. Eine genauere Beschreibung von Al'Zul, seiner Umgebung und den genannten Personen finden Sie in **Träume von Tod, Seite 106ff.**

Als Retter von Al'Zul werden die Helden in das Innere des Heiligtums vorgelassen und können hier folgende Unterstützung erlangen:

☛ Reinigung des Enduriumartefaktes: Der Erddrache *Terenus* (dunkelgrüne Schuppen über braunen Muskelsträngen, 30 Schritt lang und 10 Schritt hoch), der Wäch-

ter des Heiligtums, kann die dämonische Komponente des Artefaktes innerhalb einer Stunde vernichten, indem er das Knochenblei wie faulige Rinde vom Endurium schält und seine eigene Kraft durch das Metall dringen lässt.

☞ **Zuflucht vor Vheratanor:** Innerhalb des Heiligtums sind die Helden vor dem untoten Drachen sicher, was zwar keine dauerhafte Lösung ist, ihnen aber zumindest eine Atempause verschafft.

☞ **Hilfe für Leatmon:** Falls die Helden den Diener des Lebens mitgenommen haben, findet er hier Heilung (die Dryade *Uliane*, die „Stimme Al’Zuls“, nimmt sich persönlich seiner an, woraufhin seine Blindheit von ihm abfällt und er hinreichend wiederhergestellt wird, um selbst reiten zu können). Er findet hier aber keine dauerhafte Zuflucht, denn seine Anwesenheit würde einen Angriff des Seelensammlers nach sich ziehen und das Heiligtum in große Gefahr bringen – Al’Zul hat gerade erst einen Ansturm der Finsternis überstanden und könnte sich nicht gegen die Macht des Thargunitoth-Splitters behaupten.

☞ **Hilfe des Shochzul:** Der Trollzacker Schamane und die anderen Hüter des Heiligtums können die Gruppe mit ihrem Wissen unterstützen (dies können Sie nutzen, um noch fehlende Informationen zu platzieren oder Zusammenhänge zu erklären). Chaykas Horde hat jahrelang in den Schattenlanden gelebt und dabei auch einiges über die Umtriebe des Nekromantenrates und des Seelensammlers aufgeschnappt. Zulchran beherrscht außerdem einen EXORZISMUS und kann diesen nutzen, um das Artefakt von seiner dämonischen Komponente zu reinigen. Andere mögliche Hilfestellungen sind potente Heil- oder Astraltränke nach Ihrem Ermessen.

Wenn die Helden Al’Zul nicht verteidigt haben, sich aber trotzdem hierher wenden, werden sie nicht in das Innere des Heiligtums vorgelassen. Shochzul Zulchran hört ihre Anliegen aber an und kann die oben unter **Hilfe des Shochzul** genannten Unterstützungen zur Verfügung stellen.

IN WARUNK

Eine allgemeine Beschreibung der Stadt, mit der Sie auch den jetzigen Aufenthalt der Gruppe ausgestalten können, finden Sie auf **Seite 21**. In diesem Abschnitt wird vor allem zusammengefasst, welche Unterstützung die Helden erhalten können, wenn sie im Zuge ihrer gegenwärtigen Mission – auf der Reise nach Eslamsbrück oder auf dem Rückweg – nach Warunk kommen.

DIE VÖGTE DER STADT

Wenn die Gruppe sich direkt an die Obrigkeit wendet und klar macht, auf was für einer wichtigen Mission sie sich befindet, wird rasch ein Zusammentreffen mit den drei Vögten der Stadt in die Wege geleitet. Da zu erwarten ist,

dass die Helden über eine gewisse Bekanntheit und wahrscheinlich auch über entsprechendes Ansehen verfügen, nehmen die Vögte die Anliegen der Gruppe sehr ernst und helfen nach ihren Möglichkeiten – da in Warunk immer noch Kriegerrecht herrscht und die umliegenden Lande alles andere als sicher sind, sind ihre freien Mittel aber begrenzt. Von ihnen sind die folgenden Hilfestellungen zu erlangen:

☞ **Wehrvögtin Kajandra von Kohlrungen** bietet den Helden vor allem Ausrüstung an: Waffen und Rüstungen, solange keine allzu exotischen Wünsche geäußert werden; Proviant und Reiseausrüstung; erprobte Reitpferde. Kajandra kann nicht viele der ihr unterstellten Truppen entbehren. Wenn die Helden gute Gründe vorbringen, warum sie Kampfunterstützung benötigen, stellt die Wehrvögtin ihnen einen Trupp von acht Gardisten (Werte wie Soldaten der Fürstkomturei, **Seite 147**) zur Verfügung. Sie sendet ihre Leute aber nicht auf eine Selbstmordmission (Ablenken von Vheratanor oder dergleichen).

☞ **Zinsvogt Corleis Honorald** hält sich bei den Beratungen deutlich im Hintergrund. Er könnte höchstens Geld beisteuern, was er aufgrund der klammen Kassen der Stadt von sich aus aber nicht vorschlägt – zumal Gold und Silber den Helden ohnehin kaum helfen dürften.

☞ **Der Schwarze Vogt, Tempelvorsteher Golgorian**, ist hingegen sehr an der Mission der Gruppe interessiert und sichert alle Unterstützung zu, die in seiner Macht steht. Dies umfasst jedenfalls eine Waffenweihe für jeden Helden, der dies wünscht. Golgorian beherrscht außerdem einen EXORZISMUS und könnte dadurch die karmale Komponente für das Enduriumartefakt beisteuern. Für eine solche Mission – einen Schlag gegen den Splitter der Widersacherin – wäre er auch bereit, sein Amt kurzfristig ruhen zu lassen und die Helden nach Storckenfels zu begleiten, allerdings erst, nachdem sie das Artefakt aus Eslamsbrück geborgen haben. Kajandra und Corleis stellen sich allen Versuchen, ihn zu längeren Ausflügen zu überreden, energisch entgegen.

DIE GEWEIHTEN DER RONDRA

Auch im Sankt-Leomars-Tempel stoßen eventuelle Hilfeansuchen der Helden auf offene Ohren, aber begrenzte Mittel. Man verfügt nicht über genügend Schwertarme, um der Gruppe eine nennenswerte Streitmacht an die Seite zu stellen, kann aber unter der Anhängerschaft der Leuin in Warunk nach Freiwilligen suchen, die beispielsweise beim neuerlichen Durchbrechen des Belagerungsringes helfen, auch wenn sie dabei ihr Leben aufs Spiel setzen (machen Sie diese Art der Unterstützung vor allem von den Bedürfnissen Ihrer Gruppe abhängig). Der Tempel ist ein möglicher Zufluchtsort für Leatmon, wenn die Helden ihn nicht in Storckenfels zurücklassen wollten (siehe **Seite 66**) – in diesem Fall verspricht Sennenmeister Jaakon von Turjeleff, persönlich für die Sicherheit des Dieners des Lebens zu sorgen.

Über die Geweihtenschaft der Rondra kann darüber hinaus auch die karmale Komponente für das Enduriumartefakt bereitgestellt werden (in Form einer aufgestuften PURGATION), und natürlich sind auch hier Waffenweihen für die Helden möglich.

DIE GEWEIHTEN DES BORON

Sucht die Gruppe beim Borontempel nach Unterstützung, erfährt Tempelvorsteher Golgorian schnell von ihrem Anliegen und hilft, so gut er kann (siehe oben unter **Die drei Vögte**).

SONSTIGES KRIEGSVOLK

In Warunk halten sich so viele Söldner und Waffenknechte auf, dass die Gruppe hier gegen klingende Münze auch starke Schwertarme anwerben könnte. Die Söldner sind vor allem als Eskorte für die Reise durch das Tote Land gut brauchbar; einige von ihnen kennen das Grenzland zum Gebiet der Fürstkomturei gut und können der Gruppe auch allgemeine Informationen über Eslamsbrück (sowie haarsträubende Geschichten über das Pandämonium) liefern. Die Kosten für bewaffneten Geleitschutz belaufen sich auf 5 Silbertaler pro Söldner und Tag; für ein Alveranskommando (eine Mission, bei der der Tod äußerst wahrscheinlich ist, wie der Kampf gegen Vheratanor, oder das Durchbrechen des Belagerungsringes von Storckenfels) wird mindestens das Drei- bis Fünffache dieser Summe fällig. Kurzfristig sind etwa 10-20 Söldner verfügbar (Werte wie Soldaten der Fürstkomturei, **Seite 147**).

HILFE GEGEN VHERATANOR

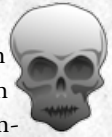
Warunk bietet eine gute Möglichkeit für umsichtige Helden, Unterstützung gegen den untoten Drachen zu erlangen, der ihnen auf den Fersen ist (Golgorian, einige Rondraanhänger und/oder angeheuerte Söldner). Da Vheratanor das auch weiß, hält er sich tunlichst von den Mauern Warunks fern und attackiert die Gruppe nicht, so lange sie sich in der Stadt oder im unmittelbaren Umland aufhält. Um den Drachen zu einem Angriff zu provozieren, müssen die Helden und ihre Helfer jedenfalls Warunk verlassen, außerdem sollte sich die Gruppe etwas Gutes einfallen lassen, um ihre zusätzliche Schlagkraft zu verbergen. Mit einem entsprechend guten Plan könnte dies aber den entscheidenden Schlag gegen den untoten Drachen ermöglichen.

DURCH DAS TOTE LAND

Nachdem die Helden Warunk hinter sich gelassen haben, werden sie sich vermutlich entweder rasch nach Beilunk aufmachen, um Unterstützung durch die dortige Praiosgeweihtenschaft zu erbitten, oder so schnell wie möglich in Richtung Eslamsbrück weiterzueilen. Auch für diesen

ZU LEICHT?

- ☞ Der Nephazz, der Vheratanor erhoben hat, ruft mittels *Herrschaft über Untote* einen Trupp von Skeletten und Zombies zusammen, der anwächst, je länger der untote Drache sich durch das Tote Land bewegt. Er nutzt diese ‚Fußtruppen‘, um Hinterhalte zu legen oder die Helden stetig zu zermürben.
- ☞ Vor Kurzem haben Kämpfe zwischen Warunker Truppen und einer Horde von Menschenjägern schwere Verluste auf Seiten der Markgräflichen gefordert. Die Würdenträger in Warunk und Beilunk sind in Alarmbereitschaft, ihre Kräfte überspannt, für Anliegen von reisenden Fremden, wie wichtig sie auch sein mögen, haben sie kaum Zeit, geschweige denn Mittel. Siegestrunkene Menschenjäger ziehen plündernd durchs Land und suchen nach weiterer Beute.



ZU SCHWER?

- ☞ Jene Stellen, an die die Helden sich um Unterstützung wenden, tun ihr Möglichstes, um zu helfen. Zum Kampf gegen Vheratanor werden Truppen mobilisiert und den Helden zur Verfügung gestellt, man plündert außerdem die Vorräte an Heil- und Zaubersäften.
- ☞ Eine Abordnung von Golgariten, die in dieselbe Richtung wie die Helden unterwegs ist, gibt ihnen für eine gewisse Zeit Geleitschutz. In dieser Zeit sind Pferdewechsel ohne Weiteres möglich, und die Helden sind vor Angriffen des untoten Drachen, der die Übermacht fürchtet, sicher.



Reiseabschnitt finden Sie alle Angaben im Kapitel **Reisen in den Schattenlanden** (**Seite 13**).

OPTIONAL: UNTERSTÜTZUNG IN BEILUNK

Beilunk, die Hochburg des Praiosglaubens, die selbst während der Invasion der Verdammten dem Feind trotzte, ist eine gute Möglichkeit für die Helden, innerhalb einigermaßen kurzer Zeit Unterstützung zu erlangen: Von Warunk nach Beilunk sind es etwa 75 Meilen. Eine Beschreibung der Stadt finden Sie in **Schattenlande 78ff**. An den Stadttoren werden die Helden von den wachhabenden Bannstrahlern misstrauisch und gründlich kontrolliert, aber auch hier sollte es der Gruppe unter Hinweis auf die Dringlichkeit ihres Anliegens und ihr persönliches Ansehen rasch gelingen, an höhere Stelle weitergereicht zu werden. Die Inquisitionsrätin *Solaria Praiosstolz* (*997 BF; blonde Haare, meist zu einem Sonnenkranz geflochten, stechende blaue Augen; einarmig) empfängt die Gruppe in einem Nebentrakt der Praiossakrale und hört sehr genau zu. Solaria kann die karmale Komponente in

Form einer PURGATION beisteuern und ist bereit, die Helden zu begleiten, sofern diese glaubwürdig auftreten.

Die Inquisitorin kann (zusätzlich oder stattdessen) die folgende Unterstützung aufbauen: Waffenweihen für jeden Helden, der dies wünscht, sowie zehn Bannstrahler unter der Führung eines geweihten Ordensritters. Die Bannstrahler können als Unterstützung im Kampf gegen Vheratanor, zum Durchbrechen des Belagerungsringes von Storckenfels oder für andere, direkte Offensivhandlungen eingesetzt werden, für subtile Aktionen sind sie nicht geeignet. Sie opfern im Kampf gegen dämonische oder untote Gegner ohne Zögern ihr Leben.

Wenn die Helden Leatmon nicht in Storckenhang zurückgelassen haben (Seite 66), ist Beilunk ein ausgezeichnete Zufluchtsort für den Diener des Lebens. Die Gruppe wird in diesem Fall von der Fürst-Illuminata *Gwidühenna von Beilunk* (*965 BF, graue Haare, leuchtende graue Augen; schmal gebaut und außerordentlich blass) persönlich

DIE TOTEN VON ALTENTANN

Wenn Ihre Gruppe das Abenteuer **Träume von Tod** gespielt hat, konnten die Helden in der kleinen Ortschaft Altentann bereits einmal das Wirken der Denkerin beobachten: Die dortigen, mit freiem Willen ausgestatteten Untoten entstanden ja ursprünglich durch die Magie der uralten Zauberpriesterin. Dementsprechend hat aber auch die Denkerin in diesem Fall schon herausfinden können, wie die Gruppe mit Untoten umgeht, die weder Diener Thargunitoths noch seelenlose Tötungsmaschinen sind. Haben die Helden Verständnis für die Lage der lebenden und der untoten Bewohner von Altentann gezeigt, ist die Denkerin weitaus geneigter, ihnen ihre Hilfe anzubieten. Sollte die Gruppe sich hier jedoch auf den kompromisslosen Standpunkt gestellt haben, dass jede Form der untoten Existenz eine Sünde wider Boron ist und vernichtet werden muss (eine Position, die nicht einmal von allen Mitgliedern des Golgaritenordens geteilt wurde), verzichtet die Denkerin von vornherein auf die ohnehin sinnlose Kontaktaufnahme.

Das Wiedererkennen kann natürlich auch in die andere Richtung wirken: Spätestens, wenn die Helden einen Diener der Denkerin zu Gesicht bekommen (siehe unten **Die Hilfe der Denkerin**), wird ihnen der schwach glimmende Kristall in der Stirn des Untoten bekannt vorkommen, denn derartige Kristalle trugen auch einzelne der Toten von Altentann in ihren Stirnen. Spricht man die Denkerin auf das Dorf an, gibt sie freimütig zu, dass sie dem Ort und den dort lebenden Menschen hatte helfen wollen. Sie führt dies auch als weiteres Argument an, um einer noch zögernden Gruppe die Zusammenarbeit mit ihr schmackhafter zu machen.

empfangen. Die Herrin der Sonnenmark verspricht, persönlich für Leatmons Sicherheit zu sorgen, und bietet ihm den Schutz der Sakrale an.

OPTIONAL: DIE DENKERIN

Die Existenz der Denkerin ist nur wenigen bekannt: Die alhanische Zauberpriesterin lag über ein Jahrtausend in einer vergessenen, mit machtvollen Zaubern geschützten Gruft, bis ihre Mumie vor einiger Zeit von sich aus zu neuem Leben erwachte. Sie diente weder Borbarad noch seinen Nachfolgern, und auch die Erzdämonin Thargunitoth hat keine Macht über sie. Regeltechnisch ist sie eine *Verlorene* (**Untote 63ff**), eine freie Untote, die sich weite Teile ihrer ursprünglichen Persönlichkeit bewahrte und deren Seele keinen Eingang in Borons Reich fand. Unabhängig, klug und willensstark schuf sie sich im Nordosten der Warunkei ein eigenes, kleines Reich. Bisher konnte sie dem Nekromantenrat aus dem Weg gehen, aber die Pläne des Seelensammlers, sich den Splitter der Thargunitoth einzuverleiben, bewegen sie nun zum Handeln: In einem Reich des Untodes, wie es der Nirraven mithilfe des Splitters schaffen würde, wäre kein Platz mehr für sie.

Die Denkerin meidet die Lebenden und kommuniziert, soweit es ihr möglich ist, nur über Träume und Sendboten. Die Helden fallen ihr spätestens auf, wenn sie in Richtung Eslamsbrück unterwegs sind. Um zu prüfen, ob die Gruppe überhaupt zur Zusammenarbeit mit ihr bereit wäre, sendet sie einem Helden (wenn möglich, einer magiebegabten Heldin) einen Traum:

Der Traum der Denkerin

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst in einem prunkvoll eingerichteten Raum, dessen Wände über und über mit altertümlichen, fremdartigen Glyphen bedeckt sind. Alabasterne Krüge, Truhen aus edlen Hölzern und Tische mit reich gefüllten Obstschalen stehen ringsum, jedes einzelne Stück kunstvoll angeordnet.

Der Raum hat weder Fenster noch Türen. Auf den zweiten Blick fällt dir auf, dass der Boden, die Möbel, ja selbst die köstlichen Früchte von einer feinen Staubschicht bedeckt sind. Das Obst ist aus Holz, Glas und Edelsteinen, die funkelnden Pokale sind leer.

Es sind Grabbeigaben. Dies ist eine Gruft.

Auf einem thronartigen Stuhl sitzt eine in duftende, mit Glyphen und Symbolen bedeckte Binden gehüllte Gestalt. Eine goldene Totenmaske mit edlen, weiblichen Zügen verhüllt ihr Gesicht. Sie hebt grüßend die Hand, und eine leise Stimme dringt hinter der Maske hervor: „Sei unbesorgt. Ich bin nicht deine Feindin. Sag mir: Was hast du mit dem zu schaffen, den ihr Sulman al'Venish, den Seelendieb nennt?“

Die Denkerin will in diesem Traum vor allem herausfinden, ob die Helden tatsächlich vorhaben, den Seelensammler zu bekämpfen. Sie weiß, dass der Dämon sich die Macht des Splitters einverleiben will, jedoch nicht genau, wie er das vorhat. Die Mumie erklärt ihrer Gesprächspartnerin, dass ihr sehr daran gelegen ist, dass der Seelensammler scheitert, und sie will den Splitter auch nicht für sich selbst. Daher bietet sie der Gruppe ihre Hilfe an. Sie selbst bezeichnet sich als „frei, von keinem Gott verflucht, von keinem Dämon geknechtet“ und lässt anklingen, dass sie vor mehr als tausend Jahren eine Priesterin ihres Volkes, der Alhani, war. Sie gibt zu, dass sie tot ist und Tote ihr dienen, erklärt aber entschieden, dass jeder von diesen ihr schon zu Lebzeiten treu war und dass sie den heutigen Sterblichen kein Leid zufügen will. Auf Fragen zu ihrem Namen antwortet sie, dass Namen zu viel Macht beinhalten, um sie leichtfertig zu nennen. Man möge sie mit „Denkerin“ ansprechen, sofern ein Name benötigt wird. Falls die Heldin nicht kategorisch ablehnt, schlägt ihr die Mumie vor, über das Angebot nachzudenken und mit ihren Gefährten zu sprechen. Sie stellt in Aussicht, später nochmals Kontakt mit der Heldin aufzunehmen und dann auch jeden ihrer Begleiter, der dies wünscht, in den Traum einzuladen.

Dieser zweite Traum sollte stattfinden, wenn die Gruppe sich bereits nahe des Einflussgebietes der Denkerin befindet, also in der nordöstlichen Warunkei (auf der Reise nach Eslamsbrück oder kurz nachdem die Gruppe das Pandämonium wieder verlassen hat). Der Schauplatz im Traum ist wiederum die oben beschriebene Gruft, aber diesmal träumen ihn alle Helden, die sich nicht aktiv dagegen wehren. Jeder Träumende kann mit der Mumie sprechen.

Die Hilfe der Denkerin

Ob die Helden auf das Angebot der Denkerin eingehen, liegt vollkommen bei ihnen (falls abzusehen ist, dass Ihre Gruppe eine solche Zusammenarbeit kategorisch ablehnt, können Sie die ganze Szene einfach weglassen). In dem zweiten Traum, den sie sendet, versucht die Mumie, herauszufinden, wie sie die Gruppe unterstützen kann. Je konkreter die Helden ihr erklären, was genau sie vorhaben, desto eher kann sie sinnvolle Hilfe anbieten (siehe unten). Fragen zu ihrer Existenz und ihren Motiven beantwortet sie genauso wie im ersten Traum. Die einzige Gegenleistung, die sie fordert – gleichgültig, wie genau ihre Hilfe aussieht – ist es, in Frieden gelassen zu werden. Die Helden müssen schwören, keinen Kampf gegen sie anzustreben, über ihre Existenz zu niemandem zu sprechen und keinen Versuch zu unternehmen, ihren Aufenthaltsort in Erfahrung zu bringen. Diese Bedingung ist nicht verhandelbar.

Passen Sie das genaue Ausmaß der Unterstützung, die die Helden hier erlangen können, an die Bedürfnisse der Gruppe an. Die Denkerin verfügt über folgende hilfreiche Mittel:

☞ **Informationen:** Die Verlorene ist eine brillante Magierin und kann den Helden helfen, die Pläne des Seelensammlers weiter gehend zu durchschauen. Sie beobachtet den Dämon schon seit Langem und kennt auch die Fähigkeiten von Vheratanor.

☞ **Zaubermacht:** Die Denkerin kann die Reinigung des Enduriumzepters von seiner dämonischen Komponente übernehmen und/oder den machtvollen Offensivzauber beisteuern (Letzteres in Form einer Gemme mit einem darin gespeicherten, einmalig auslösbaren ZORN DER ELEMENTE in archaischer, alhanischer Repräsentation; die Gemme muss in das Artefakt eingearbeitet werden).

☞ **Schutz:** Die Denkerin warnt die Helden, dass die Zerstörung des Thargunitoth-Splitters einen gewaltigen Ausbruch dämonischer Macht nach sich ziehen wird. Sie kann der Gruppe einen Tiegel mit einer kostbaren, magischen Weihrauchmischung überlassen, die dämonische Kraft eindämmt: Entzündet man den Weihrauch, breitet sich silbriger, würzig duftender Qualm in einem Umkreis von 20 Schritt aus und wirkt dort 6 SR lang wie ein THARGUNITOTHBANN mit 12 ZfP*.

Falls die Hilfe der Mumie sich auf reine Informationen beschränkt, bekommen die Helden außerhalb des Traums nichts von ihr zu sehen. Wenn die physische Übergabe eines Gegenstandes erforderlich ist, nennt die Denkerin der Gruppe einen Treffpunkt: eine markante Stele auf einem alten Gräberfeld, an der die Helden um Mitternacht einen ihrer Diener treffen sollen. Dieser Diener – die Mumie eines alhanischen Kriegers, in deren Stirn ein schwach glimmender Kristall eingelassen ist – überbringt die oben genannte Gemme oder den Weihrauchtiegel.

Soll die Denkerin das Artefakt reinigen, muss die Gruppe es dem Diener anvertrauen – die Verlorene wird keine Besucherschar in ihrer Zuflucht dulden. Im äußersten Fall erklärt sie sich bereit, dass eine einzelne Person, vorzugsweise jene Heldin, mit der sie zuerst Kontakt aufnahm, den Diener unbewaffnet begleiten und das Artefakt danach zurückbringen darf. In diesem Fall führt die Kriegermumie die Heldin mit verbundenen Augen über einen verborgenen Gang in einem scheinbar verlassenem, uralten Hügelgrab in die oben beschriebene, durch eine magisch gesicherte Geheimtür erreichbare Gruft.

DIE STADT ESLAMSBRÜCK

Beim Einsturz des Pandämoniums im Jahre 1027 BF wurde Eslamsbrück zu großen Teilen vernichtet. Die Heptarchen Xeraan und Leonardo befahlen ein Jahr später den Wiederaufbau der Stadt zwei Meilen weiter östlich, in sicherem Abstand zu der dämonisch verseuchten Ruine und direkt an der strategisch wichtigen Tobimorabrücke. Mithilfe von Baudämonen wuchs die neue Stadt schnell aus dem Boden und ist heute eine gut befestigte Siedlung mit einem eigenen Flusshafen.

Einwohner: 3.500

Wappen: auf Schwarz zwei gekreuzte rote Schwerter über einem roten Fluss

Herrschaft/Politik: Komturin Nissa ay Komra

Garnisonen: 3 Banner Rote Legion, etwa ebenso viele Söldner

Tempel: Borbarad, Schreine von Agrimoth, Charyptoroth, Thargunitoth und Phex

Wichtige Gasthöfe und Schänken: Gasthof *Goldenes Ei* (Q6/P4/S20), Schänke *Zum Irrhalken* (Q4/P3/S5)

Stimmung in der Stadt: Es herrscht beständig eine Mischung aus fleißiger Betriebsamkeit, gebotener Vorsicht und gewaltsamen Ausbrüchen.

Eslamsbrück wird von einer drei Schritt hohen Stadtmauer geschützt. Das an der Brücke gelegene Stadttor ist Tag und Nacht bewacht, und auch auf der Mauer patrouillieren regelmäßig Wachen. Der außerhalb der Mauern gelegene Flusshafen ist ein Zentrum der Betriebsamkeit, und an seinen drei Kaianlagen liegen fast immer Flussegler vor Anker.

Auf dem Weg vom Stadttor in Richtung Zentrum fällt dem Reisenden ein ovales, golden glänzendes Gebäude ins Auge: Der Gasthof *Goldenes Ei*, in dem vor allem reisende Händler einkehren. Das Stadtzentrum wird von der Garnison der Roten Legion und dem Amtssitz der Stadtherrin dominiert. Komturin Nissa ay Komra herrscht uneingeschränkt und mit harter Hand: Die Ordnung innerhalb der Stadtmauern wird mit brutalen Mitteln aufrechterhalten. Urteile, die hier gefällt werden, sind endgültig und führen den Delinquenten in aller Regel schnurstracks an den Galgenbaum am *Platz der Gerechtigkeit* direkt neben der Garnison.

Am Platz der Gerechtigkeit liegt auch die *Schänke zum Irrhalken*, die vornehmlich von Kriegsvolk besucht wird und in der, nach einigen blutigen Zwischenfällen, ein striktes Waffenverbot herrscht. Gegenüber erhebt sich der Tempel des Endlosen Heerwurms, das hiesige Zentrum der Borbaradkirche. Der aus schwarzem Basalt erbaute Tempel hat große, blutrote Fenster und ein imposantes

Kuppeldach, von dem aus man das zwei Meilen entfernte Pandämonium sehen kann.

Eine genauere Beschreibung von Eslamsbrück finden Sie in **Schattenlande 112ff.**

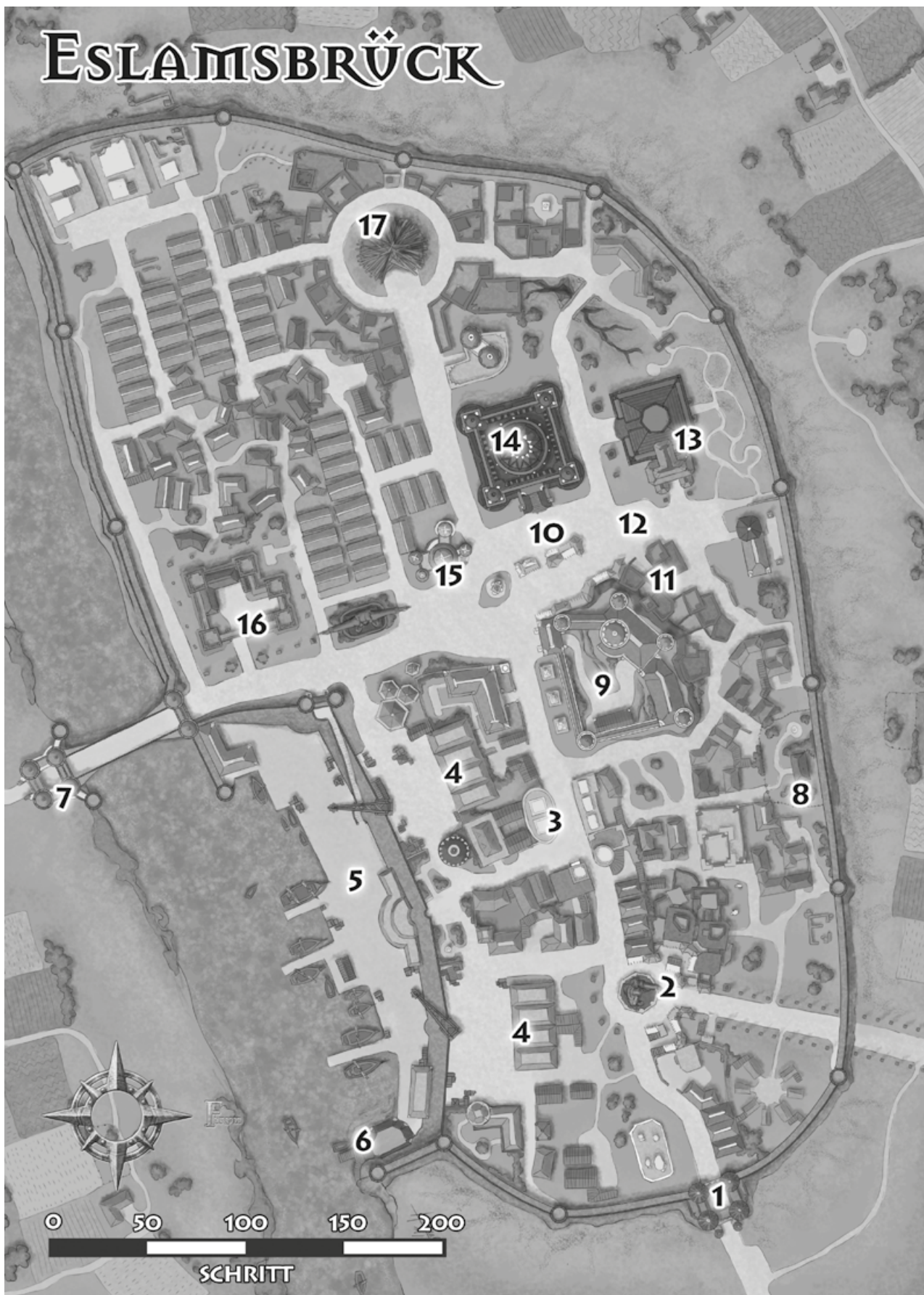
DIE HELDEN IN DER STADT

Wie frei sich die Helden in Eslamsbrück bewegen können, hängt von ihrem Auftreten ab: Um offiziell eingelassen zu werden, müssen sie am Stadttor glaubhaft machen, dass sie Handel treiben oder sich als Söldlinge verdingen wollen. In jedem Fall behält man Fremde hier erst mal gut im Auge. Erkennbare Zauberkundige, Götterdiener oder andere verdächtige Gestalten werden beim Stadttor angehalten und mitsamt ihren Begleitern zur Komturin eskortiert, um dort genauer befragt zu werden.

Wenn die Gruppe über einen von Yersinia ausgestellten Geleitbrief verfügt, wird alles deutlich einfacher: Die Wachen am Tor melden in diesem Fall die Ankunft der Helden an die Komturin, was zu einer nachdrücklichen Einladung in deren Amtssitz führt. Nissa erkundigt sich genauer nach dem Grund für das Hiersein der Helden. Sie achtet Yersinias Schreiben, da sie weiß, dass die Offizierin derzeit in einer Sondermission für den Fürstkomtur persönlich unterwegs ist. Nissa hat in den kürzlichen Unruhen in der Fürstkomturei auf der Gewinnerseite gestanden, hat sich dabei aber auch einige Feinde gemacht. Sie wird daher nichts unternehmen, das ihre Loyalität zu Haffax in Zweifel ziehen könnte. Sie hat den zur Erlangung höherer Ränge innerhalb der Bluttempler notwendigen Belhalhar-Pakt geschlossen, ist aber dennoch eine kalt kalkulierende, machtbewusste Person. Solange die Helden sie mit Respekt behandeln und keine Gefahr für ihre Position und die ihr anvertraute Stadt darstellen, ist sie gewillt, keine allzu genauen Fragen zu stellen. Sollte die Gruppe jedoch versuchen, Nissa zu drohen oder ihre Autorität anzuzweifeln, haben sie in ihr eine entschlossene und mit brutaler Effizienz agierende Gegnerin, was alle weiteren Aktivitäten in Eslamsbrück stark erschweren sollte.

Wenn die Helden der Komturin verraten, dass sie gegen den Nekromantenrat vorgehen wollen, nimmt sie dies achselzuckend zur Kenntnis – Nissa verspürt keine besondere Verbundenheit mit den Schwarzmagiern. Sie weist die Helden nur darauf hin, dass sie jede Verbindung zu ihnen abstreiten wird, falls sie von den Nekromanten geschnappt werden. Sie wird die Gruppe bei ihrem Vorhaben nicht behindern, aber auch nicht aktiv unterstützen. Nissa macht den Helden unmissverständlich klar, dass sie großflächige Kampfhandlungen und Zerstörungen innerhalb der Stadt nicht dulden kann und wird. Das schließt auch eventuelle Pläne mit ein, das Stadthaus des Beschwörerkreises des Karasuk in Brand zu stecken.

ESLAMSBRÜCK



- | | | | |
|---------------------------|-------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| 1 Stadttor | 6 Charyptoroth-Heiligtum | 11 Schänke zum Irrhalken | 16 Garnison der Roten Legion |
| 2 Marktplatz | 7 Flussbastion | 12 Platz der Gerechtigkeit | 17 Agrimoth-Tempel |
| 3 Gasthof Zum Goldenen Ei | 8 Beschwörerkreis des Karasuk | 13 Thargunitoth-Schrein | |
| 4 Lagerhäuser | 9 Burg Zulipanstein | 14 Borbaradtempel | |
| 5 Flusshafen | 10 Devotionalienmarkt | 15 Zholvar-Tempel | |

UNTERSTÜTZUNG IN ESLAMSBRÜCK

Von der Komturin und ihren Leuten ist bestenfalls eine Duldung der Helden und ihrer Mission zu erwarten. Aktive Hilfe können sie hingegen im Gasthof *Goldenes Ei* erhalten. Man munkelt in Eslamsbrück zwar, dass Tafarele persönlich seine schützende Hand über das Haus hält, doch nichts könnte weiter entfernt von der Wahrheit sein: Der Wirt, *Fehren Gys*, ist ein heimlicher Diener des Phex, der im Keller des Gasthauses, hinter einem Weinfass verborgen, sogar einen Schrein des Listenreichen unterhält.

Um diese Unterstützung ausfindig zu machen, gibt es folgende Möglichkeiten:

- ☞ Ein Held, der sich mit dem Füchsischen, der Geheimsprache der Bettler, Diebe und Phexanhänger, auskennt, findet bei genauerer Suche Zinken in der Stadt, die auf die Anwesenheit von Phexjüngern hinweisen. Über eigene Zinken kann der Held dafür sorgen, dass man mit ihm Kontakt aufnimmt.
- ☞ Jemand, der sich ein wenig in der Stadt umhört, erlangt mit einer *Gassenwissen*-Probe +5 die Information, dass Fehren Gys ein guter Ansprechpartner für alle möglichen Angelegenheiten ist.
- ☞ Der wandernde ‚Prediger‘ Tislan Rasket (Seite 14) kennt Fehren Gys und kann einen Kontakt zu ihm herstellen.
- ☞ Wenn die Gruppe zufällig im *Goldenen Ei* absteigt und sich dort nicht vollkommen unauffällig verhält, stehen die Chancen gut, dass Fehren Gys ihre Tarnung durchschaut, sie zunächst genauer beobachtet und dann die Helden von sich aus anspricht.

Der Phexdiener kann die Gruppe mit den folgenden Mitteln unterstützen:

- ☞ Ein Versteck in seinem Gasthof, in dem die Gruppe Ruhe vor den Nekromanten und vor den Leuten der Fürstkomturei hat.
- ☞ Beliebige viele der unten im gleichnamigen Abschnitt als *wahr* angeführten Informationen.
- ☞ Ausrüstung in gewissem Rahmen; vor allem Dinge wie Seile, Hilfsmittel zur Verkleidung, und Werkzeug. Waffen, Heilmittel und Alchimika können ebenfalls beschafft werden, sind aber sehr teuer (mindestens dreifacher Listenpreis).

Generell gilt, dass Fehren, den Geboten seiner Gottheit treu, für jede einzelne Hilfeleistung eine Gegenleistung fordert. Je nachdem, wie weit ihn die Helden ins Vertrauen ziehen (sodass er erkennt, wie wichtig die Mission der Gruppe ist), begnügt er sich aber eventuell mit eher symbolischen Gegenleistungen.

INFORMATIONEN

Die folgenden Informationen und Gerüchte über das Pandämonium und die in Eslamsbrück ansässigen Nek-

romanten des Beschwörerkreises kann man in der Stadt aufschnappen (*Gassenwissen*-Probe +2, eine Information je 3 TaP*, eine Probe pro Stunde möglich, um TaP* anzusammeln. Mit + bezeichnete Informationen sind wahr, mit – bezeichnete hingegen falsch.):

- ☞ Einige Magier, die sich mit Nekromantie beschäftigen, haben sich vor ein paar Jahren in Eslamsbrück angesiedelt. Sie kaufen Leichen und Leichenteile zu guten Preisen (+), aber manchmal rauben sie sie auch einfach (+).
- ☞ Diese Nekromanten besitzen ein mit unheimlichen Statuen geschmücktes Stadthaus am Stadtrand von Eslamsbrück. Manche von ihnen wohnen dort, sie treiben sich aber auch bei den Ruinen des Pandämoniums herum (+).
- ☞ Die Nekromanten bilden Schüler aus, die auch in ihrem finsternen Gebäude hausen. Bisweilen ist einer von denen in der Stadt unterwegs, um Aufträge für ihre Meister zu erledigen (+).
- ☞ Diese Zauberschüler sind gar keine richtigen Menschen mehr, sondern gut getarnte untote Kreaturen, die in Wirklichkeit nur spionieren und nach neuen Opfern für ihre Herren suchen sollen (–).
- ☞ Das Pandämonium ist heutzutage weitgehend verlassen, niemand, der bei klarem Verstand ist, geht dort hin, es sei denn, er hat den Erzdämonen Gefolgschaft geschworen (+).
- ☞ Durch den Einsturz wurden große Teile des Bauwerks zerstört, aber es gibt immer noch zahlreiche Kammern und Gänge in den unteren Ebenen, die dem Einsturz halbwegs trotzen konnten (+).
- ☞ In jeder Vollmondnacht verschieben sich sämtliche Gänge so, dass niemand sich mehr im Inneren der Anlage zurechtfindet (größtenteils falsch; zwar verändern sich gerade die tieferen Kammern manchmal, aber weniger stark, als hier behauptet wird, und das hat auch nichts mit dem Mond zu tun).

DIE NOVIZEN DER NEKROMANTEN

Tatsächlich sind immer wieder Schüler der Nekromanten in Eslamsbrück unterwegs – meistens einfach nur, weil sie sich in dem muffigen Gebäude des Beschwörerkreises mit der Zeit zu langweilen beginnen. Diese Schüler – in der Regel älter, als es die Zöglinge an Magierakademien normalerweise sind, etwa zwischen 16 und 21 Jahren alt – stellen eine gute Möglichkeit für die Helden dar, mehr über den Nekromantenrat und seine Gewölbe zu erfahren.

Schüler des Nekromantenrates wird man nicht, wenn einen das Gewissen zu sehr quält, und auch Götterfurcht ist keine herausragende Eigenschaft dieser jungen Leute. In der Regel haben sie bisher nur einen Minderpakt geschlossen, sodass ihre Seelen noch gerettet werden könnten. Dass alleine die Taten, die sie während ihrer bisherigen Ausbildung verübt haben, sie in den meisten zivilisierten Reichen auf den Scheiterhaufen bringen würden, steht auf einem anderen Blatt.

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie mit dem Schüler umgehen wollen – vom Abfangen in einer stillen Seitengasse und Gefügigmachen mit Magie oder Drohungen bis hin zu Versuchen, ihn zu manipulieren, zu bestechen oder sonst wie zur Zusammenarbeit zu bewegen. Im Anhang (Seite 144) finden Sie die Werte und Charakteristika zweier typischer Schüler der Nekromanten.

Ein Schüler des Beschwörerkreises verfügt typischerweise über folgende Informationen:

- Von den Lehrmeistern des Zirkels sind derzeit nur Murak di Zeforika und Eloran Quabling in Eslamsbrück anwesend.
- Auch der Seelensammler hat sich schon länger nicht mehr blicken lassen (worüber die Schüler sehr froh sind).
- Jeder Novize kann die Räumlichkeiten des Stadthauses (siehe **Der Beschwörerkreis des Karasuk, Seite 78**) genauer beschreiben. Die Schüler wissen um die Sicherheitsmaßnahmen im Außenbereich und in der Eingangshalle, nicht aber um die Falle in Muraks Arbeitszimmer.
- Die Novizen kennen den Zugang zu den Thargunith-Hallen des Pandämoniums sowie den Weg bis zum Tempel der Immerwährenden Finsternis. Sie wissen, dass sich jenseits des Tempels noch weitere Räume befinden, die den Mitgliedern des Nekromantenrates vorbehalten sind.
- In der Halle der Prüfung (Seite 90) wählen die Novizen stets den leichten Weg und können daher nur diesen beschreiben. Eine Ausnahme bildet Tharen, der sich bisher der Liebkosung des Todes (Seite 91) widersetzt hat und dadurch auch als einziger Schüler des Zirkels noch keinen Minderpakt eingegangen ist.

Jeder Novize trägt ein Amulett aus Basalt bei sich, in das die Aroqa-Rune, ein machtvolleres nekromantisches Symbol, eingraviert ist. Eine magische Untersuchung zeigt, dass das Amulett nicht verzaubert ist. Seine Bedeutung offenbart sich erst im Keller des Stadthauses (siehe Seite 83) oder am Eingang des Pandämoniums (siehe Seite 89): Die dort postierten Wächter erkennen an diesem Amulett jene Personen, die Zugang zu den finsternen Hallen haben. Das Verschwinden eines Novizen, den die Helden getötet oder gefangen gesetzt haben, löst übrigens keinen sofortigen Alarm im Beschwörerkreis aus – die Nekromanten sorgen sich nur sehr wenig um ihre Schützlinge. Erst wenn ein Schüler länger als einen ganzen Tag abgängig ist, beginnen die Lehrmeister des Kreises, sich deswegen Gedanken zu machen.

DER BESCHWÖRERKREIS DES KARASUK

Das Haus in Eslamsbrück, in dem der Beschwörerkreis des Karasuk sich nach der Flucht aus Warunk einnistete, ist ein mögliches und durchaus lohnendes Ziel für die

MEINE HELDEN LÖSCHEN DEN BESCHWÖRERKREIS AUS!

Eine zwölgöttertreue Gruppe mit ausreichender Schlagkraft könnte durchaus zu dem Entschluss kommen, die Gelegenheit beim Schopf zu packen und diese Brutstätte des Bösen dem Erdboden gleich zu machen. Das braucht Sie nicht weiter zu beunruhigen – lassen Sie die Helden einfach entsprechend agieren. Vom Vorgehen der Gruppe hängt es dann ab, wie erfolgreich der Vorstoß ist und welche sinnvollen Informationen und Beutestücke sie im Zuge des Angriffs erlangen können.

Wenn die Helden eintreffen, sind nicht alle bislang publizierten Mitglieder des Nekromantenrates in Eslamsbrück anwesend: Der Seelensammler ist ohnehin gerade unabhkömmlich, und der orkische Schamane *Kunkarar Riak Siburash* befindet sich auf einer längeren Reise in den Norden. *Murak di Zeforika* hat seine Lieblingsschülerin *Satyana* (**Geheimnisse 167**) losgeschickt, um Kunkarar zu begleiten und den Ork dabei im Auge zu behalten. Somit kann die Gruppe hier im besten Fall die folgenden Erfolge erzielen:

- Tötung von *Eloran Quabling* (er wird in künftigen Publikationen nicht mehr erwähnt).
- Zerstörung der Bibliothek und der Laboratorien (schwächt die überlebenden Nekromanten empfindlich).
- *Murak di Zeforika* überlebt im offiziellen Aventurien, sie können ihn jedoch wenn gewünscht auch schon an dieser Stelle abtreten lassen.

In diesem Fall ist in Ihrem Aventurien der Beschwörerkreis des Karasuk empfindlich geschwächt, es gibt jedoch auch noch ein paar einzelne Lehrmeister, die das dunkle Erbe der Nekromanten weitertragen. Mit dem Finale von **Seelenernte**, der Vernichtung des Splitters und der Höllenfahrt des Seelensammlers, verliert der Nekromantenrat das Wenige, das ihn bisher zusammengehalten hat, sodass die Reste des Beschwörerkreises zukünftig ohnehin eher als einzelne, persönliche Lehrmeister zu behandeln sind (wie es regeltechnisch bereits in **Stätten okkulten Geheimnisse** dargestellt wurde).

Heldengruppe. Hier kann man Informationen über das Pandämonium, das Enduriumartefakt und den Thargunith-Splitter erlangen. Außerdem hüten die Nekromanten Geheimnisse der schwarzen Magie, die den Helden noch nützlich sein können.

Im Folgenden finden Sie alle notwendigen Informationen über das Domizil des Beschwörerkreises, um auf das Vorgehen Ihrer Gruppe entsprechend reagieren zu können. Ob die Helden unbemerkt eindringen, die Gelegenheit nutzen, diesen Hort des Bösen mit Feuer und Schwert

auszuräuchern oder ob sie gar versuchen, ein Zweckbündnis mit den Nekromanten zu schließen, liegt ganz bei ihnen. Genauso gut kann es sein, dass Ihre Gruppe die Nekromanten in Eslamsbrück vollkommen ignoriert und sich direkt zum Pandämonium wendet. Auf die Handlung des Abenteuers hat das nur insofern Einfluss, als die Helden in diesem Fall natürlich auf die nützlichen Erkenntnisse und Funde, die es im Haus des Beschwörerkreises zu erlangen gibt, verzichten müssen.

DAS HAUS VON AUßEN

Das heruntergekommene, große Gebäude liegt am Stadtrand von Eslamsbrück. Es steht für sich allein auf einer verwilderten Grünfläche, die man in besseren Zeiten vielleicht als Park bezeichnen würde. Ein rostiger, zweieinhalb Schritt hoher Eisenzaun umgibt das Areal (mit einer *Klettern*-Probe -4 zu überwinden). Da die Eslamsbrücker das Haus nach Kräften meiden (in der unmittelbaren Nachbarschaft stehen die meisten Häuser leer), ist beim Eindringen in das Gelände kaum mit Schwierigkeiten zu rechnen.

Der verwilderte Park bietet durch Buschwerk und Unkraut brauchbare Versteckmöglichkeiten (*Verstecken*-Proben -2). Nachts sind hier meist drei bis vier Lebende Leichname unterwegs, die jeden angreifen, der nicht von einem Mitglied des Beschwörerkreises ausdrücklich als Gast vorgestellt wurde (Werte auf Seite 146).

Nahe dem Haus befindet sich ein kleiner, künstlich angelegter Teich, in dem die Nekromanten Kröten züchten, um sie zur Gewinnung von Paraphernalia zu verwenden. Die Tiere sind hässlich, aber grundsätzlich harmlos – die größte Gefahr besteht darin, dass sie einen Eindringling, der dem Teich zu nahe kommt, durch lautes, aufgeregtes Quaken verraten könnten.

Rings um den Kröteich stehen Steinstatuen, die alleamt Menschen mit verzerrten Gesichtern darstellen. Die meisten von ihnen sind durch dämonische Wucherungen, Schuppen oder ähnliche Veränderungen entstellt. Ganz ähnliche Statuen sind in unregelmäßigen Abständen an den Außenwänden des Hauses zu finden. Es handelt sich bei all diesen Figuren um versteinerte Opfer der Duglumppest. Das eigentliche Gebäude verfügt über kleine Fenster, die im Erdgeschoss vergittert, im oberen Stockwerk mit hölzernen Läden verschlossen sind. Sowohl die Vordertür als auch der kleine Hintereingang sind so gut wie immer versperrt, die Schlösser können jedoch als eher durchschnittlich bezeichnet werden (*Schlösser Knackten*-Probe +2).

DAS ERDGESCHOSS

Eingangshalle (1)

Durch die zweiflügelige Vordertür gelangt man in eine Vorhalle, von der aus die übrigen Räume des Erdgeschosses zu erreichen sind. Schwere Gobelins in düsteren Farben verhüllen die ansonsten schmucklosen Wände und

WANDERND E SKELETTE

Im Erdgeschoss des Beschwörerkreises halten sich nachts vier Skelette (Werte auf Seite 145 f.) auf, die die Hausarbeit erledigen. Sie kümmern sich in keiner Weise um Eindringlinge, verteidigen sich aber, wenn sie angegriffen werden.

verleihen dem Raum eine dunkle Atmosphäre, zu der auch das prominent in den Fußboden eingelegte nekromantische Symbol beiträgt. Auf einem kleinen Holztischchen an der Nordwand der Halle liegt ein grinsender Totenschädel, der jeden Neuankömmling genau zu mustern scheint. Tatsächlich ist eine Gefesselte Seele an den Schädel gebunden, die, sobald ein Fremder den Raum betritt, ein durchdringendes Heulen ausstößt und so die Bewohner des Gebäudes alarmiert. Die Nekromanten des Rates und die Schüler des Beschwörerkreises können dem Heulen durch den Befehl „Still!“ Einhalt gebieten; andere Mittel, den Schädel zum Schweigen zu bringen, sind etwa ein *GEISTER AUSTREIBEN*, ein *SILENTIUM* oder schieres Zertrümmern (Härte 4, 10 Strukturpunkte), wobei Letzteres an sich auch nicht gerade lautlos ist.

Treppe (2)

Von der Eingangshalle aus führt eine Holztreppe in den ersten Stock. Die Stufen sind ausgetreten und knarren laut, wenn man nicht vorsichtig ist (*Schleichen*-Probe +4).

Empfangsraum (3)

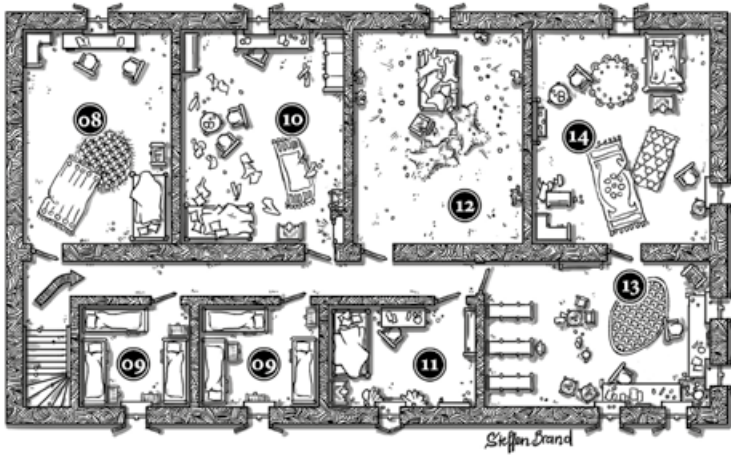
In diesem opulent eingerichteten Zimmer empfangen die Nekromanten Besucher. Das Mobiliar besteht aus teuren Edelhölzern, ein weicher, tulamidischer Teppich bedeckt den Boden, und ein prächtig verziertes Kohlebecken aus Messing spendet Licht und Wärme. In dem Becken werden regelmäßig duftende Harze und Kräuter verbrannt, was den schwachen Geruch von Moder und Verwesung, der das ganze Gebäude durchzieht, aber nur zum Teil überdeckt.

In einem verschlossenen (*Schlösser Knackten* +4) Schränkchen stehen eine Auswahl edler Schnäpse sowie ein Set von Trinkgläsern aus Kristall (Wert: 15 Dukaten).

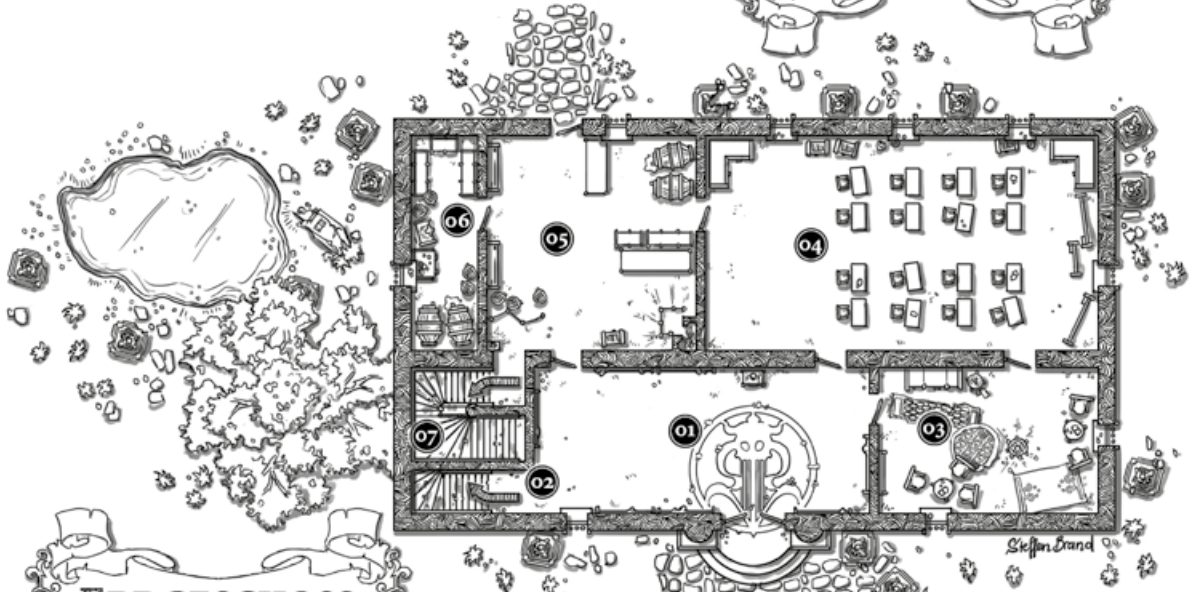
Lehrsaal (4)

Schreibpulte, Tintenfässer und eine mit Zhayad-Glyphen bedeckte Schiefertafel zeigen an, dass der größte Raum des Erdgeschosses, der ehemalige Salon des Hauses, heute als Lehrsaal dient. Die wenigen Schüler haben hier reichlich Platz, weshalb sie ihn scherzhaft auch als „Leersaal“ bezeichnen. Viele Unterrichtsstunden finden am späten Abend oder nachts statt, während der Saal morgens oder am Vormittag praktisch immer leer steht.

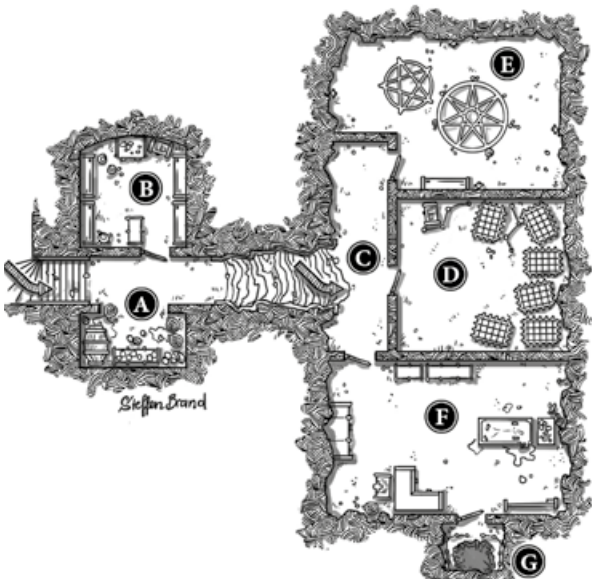
In einem massiven, mit schweren Vorhängeschlössern gesicherten (*Schlösser Knackten* +4) Eichenschrank befinden sich Unterrichtsmaterialien – Abschriften und Auszüge



OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS



10 METER

DER KELLER

bedeutender Schriften zur Nekromantie, Bildtafeln mit Zhayad-Glyphen, Kreide in verschiedenen Farben und dergleichen. Die hier vorhandenen Bücher richten sich an Anfänger der Nekromantie und enthalten die Thesis der Zauber SKELETTARIUS und THARGUNITOTHBANN. Bemerkenswert sind ferner die blank polierten Schädel von je zwei Menschen, Elfen, Zwergen und Orks, jeweils ein männliches und ein weibliches Exemplar. Am Boden des Schrankes steht eine kleine Holztruhe, in der sich die folgenden Gegenstände finden lassen:

☞ Fünf Kerzen, die beim Entzünden einmalig einen THARGUNITOTHBANN (Variante *Schutzkreis*, 6 Schritt Radius, 6 ZfP*, Wirkungsdauer 6 Stunden oder bis die Kerze erlischt) wirken. Wenn mehrere Kerzen gleichzeitig entzündet werden, addieren sich die ZfP* nicht auf, der Wirkungsbereich kann so aber erhöht werden.

☞ 5 Portionen Regenbogenstaub (Qualität B).

Küche (5)

Die Küche ist mit allem Notwendigen ausgestattet. Die untoten Bediensteten des Beschwörerkreises bereiten hier während der Nacht die Mahlzeiten für die Bewohner des Hauses zu und stellen sie in großen Töpfen oder auf schweren Platten bereit, sodass hungrige Nekromanten rund um die Uhr etwas zu essen vorfinden können. Die nach draußen führende Hintertür ist meist versperrt (*Schlösser Knackten* +2).

Vorratsraum (6)

Diese kleine Kammer enthält eine Auswahl schmackhafter Zutaten – so unappetitlich die Forschungen des Beschwörerkreises oft sein mögen, so sehr legt gerade Murak di Zeforika doch Wert auf vernünftige Verpflegung. Auffällig ist ein völliges Fehlen von Ungeziefer: Weder Mäuse noch Käfer oder Motten leben hier.

Kellertreppe (7)

Schlichte Steinstufen führen von der Küche aus in den Keller des Hauses. Da ein Großteil der Forschungen der Nekromanten, aber auch des Unterrichts, in den Kellergewölben stattfindet, steht am oberen Ende der Treppe stets eine Öllampe bereit.

DAS OBERGESCHOSS

Über die Treppe in der Eingangshalle gelangt man in das Obergeschoss des Gebäudes, wo sich die Unterkünfte der Nekromanten und ihrer Schüler befinden.

Lehrerunterkunft (8)

Dieses Gemach gehört einem Lehrmeister des Beschwörerkreises. Um wen es sich handelt, können Sie selbst festlegen; beispielsweise *Jelissa*, *Varian von Brabak* oder *Corina von Warunk* aus *Träume von Tod* (besonders fein, wenn diese Meisterfigur im vorigen Abenteuer entkommen konnte) oder ein Nekromant, mit dem Ihre Gruppe in der Vergangenheit zu tun hatte. Die Einrichtung ist gediegen,

aber nicht protzig und besteht aus einem bequemen Bett, einem kleinen Schreibtisch, einer Kleidertruhe und zwei bequemen Stühlen.

Schülerkammern (9)

Die Schüler des Beschwörerkreises bewohnen diese eher kleinen Kammern, in denen außer Stockbetten und einfachen Holztruhen für die persönlichen Habseligkeiten der Novizen nichts zu finden ist.

Zimmer von Eloran Quabling (10)

Der Alchemist Eloran (siehe *Seite 140*) unterrichtet die Schüler des Zirkels vor allem in Alchimie und in der Herstellung von Paraphernalia. Sein Zimmer versinkt in Unordnung und Schmutz, da er es selbst nicht in Ordnung hält, aber auch die untoten Diensten nur selten einlässt. Der Boden ist von schmutzigen Kleidungsstücken bedeckt, das Bett zerwühlt, dreckige Teller und leere Flaschen stehen herum. Es stinkt nach altem Schweiß, billigem Wein und Hoffnungslosigkeit.

Eloran schläft zwischen Mitternacht und Sonnenaufgang in seinem Zimmer. Tagsüber ist er meist beim Krötenteich anzutreffen oder in der Stadt unterwegs, die Abende bringt er in der Regel im Labor (F).

Satyanas Kammer (11)

Dieser Raum ist zu jeder Zeit versperrt (*Schlösser Knackten* +0). Die einstmalige Liebblingsschülerin und nunmehrige Assistentin von Murak di Zeforika, die Halbfefe Satyana, hat sich in der Novizenschlafkammer häuslich eingerichtet: Ein großer Schreibtisch, ein Schrank mit edlem, wenn auch meist sehr freizügigem Gewand, ein Bett mit teuren Seidenlaken und ein großer Spiegel mit blattgoldverziertem Rahmen zeigen, dass die Bewohnerin einen gewissen Luxus zu schätzen weiß. Die Fensterläden sind in diesem Raum stets fest verschlossen, schwere Vorhänge verhindern, dass auch nur ein Lichtstrahl eindringt.

Satyana ist derzeit auf Reisen, weshalb die Helden sie hier nicht antreffen werden. Sie hat allerdings in einem Geheimfach ihres Schreibtisches (*Sinnenschärfe*-Probe +3 zum Entdecken, *Mechanik*- oder *Schlösser Knackten*-Probe +5 zum Öffnen) einige private Notizen über ihre Forschungen verborgen, die den Helden nützlich sein könnten: Die Halbfefe hat hinter dem Rücken ihres Mentors heimlich Analysen des Thargunitoth-Splitters durchgeführt. Aus den Aufzeichnungen lässt sich der Wahre Namens des Splitters teilweise rekonstruieren (die Helden erlangen den Namen mit Qualität 2 oder erhöhen die Qualität eines bereits bekannten Wahren Namen auf maximal 3).

Kunkarars Kammer (12)

Dieses Zimmer beansprucht der Orkschamane Kunkarar für sich, denn auch wenn er sich nicht am Unterricht der Schüler beteiligt, will er doch nicht vor den anderen Nekromanten des Rates zurückstehen. Die Einrichtung

beschränkt sich auf ein Bett, auf dem einige weiche Felle liegen, und eine leere Truhe – seine wichtigeren Habseligkeiten hat Kunkarar auf seine Reise in den Norden mitgenommen. An Haken an den Wänden hängen getrocknete Ritualzutaten, darunter die geerbte Tätowierung eines Thorwalers, ein Ogerohr und der mitsamt Gesichtshaut entfernte Bart eines Ambosszwerger. Da kein Bewohner des Hauses diesen Raum freiwillig betreten würde, ist die Tür nicht verschlossen.

Muraks Arbeitszimmer (13)

Die selbst ernannte Spektabilität Murak di Zeforika beansprucht die schönsten Gemächer im Obergeschoss für sich, was der Nekromant vor allem deshalb durchsetzen kann, weil weder der Ork Kunkarar noch der Seelensammler großes Interesse an Repräsentationsräumen haben.

Das Arbeitszimmer zeugt von Prunksucht und Dekadenz: Der Raum ist mit teuren, aber nicht unbedingt geschmackvollen Möbeln vollgestopft. Silberne Kerzenhalter, wertvolle Trinkpokale, erlesene Schreibmaterialien und ähnlicher Tand sind in nahezu jedem Schrank und jeder Schublade zu finden (ein Dieb mit einem guten Auge kann hier in kurzer Zeit Beute im Gesamtwert von gut 100 D zusammensammeln). Über all dem Prunk liegt jedoch ein Schatten des Verfalls; an manchen Stellen sind Farben ausgebleicht, blättert Lack ab oder durchziehen feine Risse das edle Holz. Der Verwesungsgeruch, der Murak seit Langem begleitet, hat alles in diesem Raum durchdrungen und vermischt sich mit dem Parfüm, mit dem der Paktierer den Gestank zu überdecken versucht.

Eine mit Stahlbändern gesicherte, schwere Truhe mit einem Schloss aus zwergischer Fertigung birgt Muraks kostbarere Besitztümer. Das Schloss ist mit einer Giftnadel gesichert (*Sinnenschärfe*-Probe +5 zum Entdecken, *Schlösser Knackten* oder *Feinmechanik*-Probe +7 zum Entschärfen). Die Nadel wird ausgelöst, wenn das Schloss geöffnet wird, ohne dass der passende Schlüssel im Schloss steckt (also auch bei Einsatz eines FORAMEN). Sie ist mit Sunsurra bestrichen (Waffengift Stufe 9; Wirkung: 1W6+3 SP/SR; Raserei (in 50% der Fälle wie *Blutrausch* zu behandeln), dann Delirium / Schaden halbiert, Raserei, dann Delirium). Die Truhe enthält folgende Dinge:

- ☞ Ein Notizbuch mit Muraks persönlichen Aufzeichnungen; darin unter anderem eine Skizze des Enduriumartefaktes sowie Auszüge aus dessen Artefaktthese (erleichtert alle Proben zur Analyse sowie Reinigung des Artefaktes von seiner Thargunitoth-Komponente um 6 Punkte).
- ☞ Eine Analyse des Thargunitoth-Splitters, versehen mit Anmerkungen des Seelensammlers persönlich (daraus lässt sich der Wahre Name des Splitters mit Qualität 3 rekonstruieren oder zusammen mit anderen Quellen auf maximal 4 bringen).
- ☞ Gold und Edelsteine im Gesamtwert von 500 Dukaten.

Murak di Zeforika hält sich häufig hier oder im benachbarten Schlafzimmer auf, wenn er nicht gerade im Labor im Keller arbeitet oder den Schülern des Kreises eine seiner inzwischen selten gewordenen Lehrstunden zuteilwerden lässt.

Muraks Schlafgemach (14)

Das abgedunkelte Schlafzimmer des Paktierers ist ebenso prunkvoll eingerichtet wie das Arbeitszimmer, aber Muraks fortschreitende Verwesung macht den Aufenthalt für die meisten Lebewesen fast unerträglich: Der Gestank von faulem Fleisch, schwerem Parfüm und Tod ist allgegenwärtig. Die kostbaren Laken und feinen Gewänder sind mit übel riechenden Flecken bedeckt, schorfige Krusten kleben an vielen Oberflächen. Auf einem kleinen Tisch stehen die Duftwässer und die Schminke, mit der der Nekromant versucht, sein Dämonenmal zu überdecken. In diesem Raum ist nichts zu finden, dass man nutzen oder verkaufen könnte.

DER KELLER

Die Kellertreppe (7) in der Küche führt zunächst in die ursprünglichen Vorratskeller des Stadthauses. Seit ihrer Flucht aus Warunk haben die Nekromanten die Kellerräume mit dämonischer Hilfe erweitert, um hier Platz für ihre unheiligen Experimente zu schaffen.

Kellerraum (A)

Diese kleine Kammer ist von fast schon erschreckender Banalität: Kleine Fässer mit Öl und Wein, Säcke mit Rüben und Holzgestelle mit irdenen Schmalztöpfen stehen hier, wie man es in jedem anderen Vorratskeller erwarten würde. Eine einfache Holztür führt in einen Nebenraum. Das Einzige, was nicht ins Bild passt, ist ein offenbar nachträglich angelegter Durchbruch in der der Treppe gegenüberliegenden Wand: Die Kanten der Steine dort sind unnatürlich glatt, teilweise brüchig und verwittert, als wären sie Säure ausgesetzt gewesen.

Vorratskeller (B)

Auch dieser Raum gehört zum ursprünglichen Keller des Hauses und ist in keiner Weise bemerkenswert.

Verbindungsgang (C)

Ab hier befinden sich die Helden in den nachträglich mit dämonischer Hilfe angelegten Gewölben. Die Wände sind nicht länger gemauert, sondern wirken so, als hätte man sie aus fester Erde und Stein herausgefressen. Kränklich-grüne Flechten, verätzt wirkende Flecken und bröckelige Risse überziehen Decke, Boden und Wände. Ein schwacher, stechender Geruch liegt in der abgestandenen Luft.

Unangenehm ungleichmäßige und schlüpfrige Stufen überwinden einen Höhenunterschied von etwa drei Schritt. Danach endet die Treppe in einem Quergang mit drei Türen. Zum Schutz gegen Eindringlinge haben die Nekromanten hier einen zweiköpfigen, aus Ogerlei-

chen zusammengenähten Fleischgolem postiert. Er attackiert alle Eindringlinge, die nicht von einem Thargunitoth-Paktierer oder dem Träger eines Amulettes mit der Aroqa-Rune begleitet werden.

Fleischgolem

INI 8+1W6 LeP 70 AsP – RS 3 WS –

Faust: DK N AT 12 PA 6 TP 2W6+2

GS 4 AuP 300 MR 15

Besondere Kampfgregeln: Großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Wunden, Immunität gegen Merkmal *Form*, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Resistenz gegen profane Angriffe

Raum der Versuchsobjekte (D)

In dieser großen, fünf Schritt hohen Kammer bietet sich dem Betrachter ein schrecklicher Anblick: Sie wird zu einem großen Teil von eisernen Käfigen eingenommen, die an den Wänden übereinandergestapelt stehen. Jeder Käfig ist gerade groß genug, dass ein Mensch darin kauern kann – zu niedrig, um aufrecht zu stehen, zu schmal, um sich liegend auszustrecken. In diesen Käfigen befinden sich die Unglücklichen, die den Nekromanten als noch lebende Versuchsobjekte dienen – insgesamt sechs Männer und sieben Frauen. Je nachdem, welche Art von Experiment ansteht, werden sie möglichst frisch getötet oder bei lebendigem Leibe mit finsterner Magie verändert.

Da die Nekromanten es für unter ihrer Würde halten, sich selbst um ihre Forschungsobjekte zu kümmern, obliegt diese Aufgabe drei Zombies, die sich ebenfalls in dem Raum aufhalten. Die Untoten bringen den Gefangenen Nahrung und Wasser, kümmern sich um ihren Unrat (mehr oder weniger) und zerren jene, die als Nächste an der Reihe sind, aus ihren Käfigen in die benachbarten Labore. Die Zombies greifen nicht von sich aus an, verteidigen sich aber (Werte auf Seite 146).

Alle hier Anwesenden sind in grauenhaftem Zustand: Sie zeigen deutliche Spuren von Misshandlungen, Vernach-

lässigung und Mangelscheinungen, ihre Augen sind entweder stumpf und leer, oder es flackert der Wahnsinn darin. Manchen wurden einzelne Gliedmaßen amputiert, in zumindest zwei Fällen setzte man anstelle der abgetrennten Körperteile Knochen oder Leichenteile. Sie zu befreien könnte die Helden vor größere Probleme stellen, denn es ist nicht gerade leicht, eine Gruppe von 13 entkräfteten, schwer traumatisierten und zum Teil weder sprech- noch gehfähigen Menschen durch das Gebiet der Fürstkomturei zu transportieren. Es wäre allenfalls möglich, sie in der Obhut von Fehren Gys zurückzulassen (der Phexdiener fordert einen symbolischen Silbertaler pro Person) oder sie der Gnade der Komturin zu überlassen (was bedeutet, dass diejenigen, die nicht in den nächsten Wochen an den Folgen ihrer Gefangenschaft sterben, als Bettler auf der Straße landen). Ansonsten ist selbst der Tod von Heldenhand eine gnädigere Alternative als der Verbleib in diesem Verlies.

Beschwörungsraum (E)

Der Zweck dieser Kammer wird durch die in den Boden eingelassenen Kreise – ein Heptagramm mit allerlei Zhayad-Glyphen, die Thargunitoths Domäne bezeichnen, ein Pentagramm mit Schutzzeichen gegen Dämonen aus eben dieser Domäne – deutlich. Beide Kreise sind mit großer Sorgfalt in den Boden graviert worden. In einem Holzregal liegen Beschwörungskerzen, Beschwörungskreide und Thargunitoth-gefällige Paraphernalia bereit. An jeder Wand des Raumes hängt ein silberner Schädel, in dessen Stirn eine Aroqa-Rune eingraviert ist.

In diesem Raum dürfte für die Helden besonders interessant sein, was der vorsichtige Murak an Sicherheitsmaßnahmen vorbereiten ließ, falls eine der dämonischen Anrufungen gründlich schiefgeht: Griffbereit neben dem Schutzkreis steht eine bauchige, mit schwarzem Wachs versiegelte Amphore aus Ton. Sie ist mit *Borbarads Hauch* gefüllt (siehe Kasten). Außerdem sind die vier silbernen Schädel an den Wänden Schutzartefakte: Auf das Auslöseswort „Rettet Murak!“ hin entsteht zwischen ihnen ein machtvoller THARGUNITOTHBANN (genaue Wirkung und Angaben zur Analyse siehe Kasten).

BEUTE WIDER DIE HERRIN DER UNTOTEN

Sowohl die Tonamphore als auch die vier Silberschädel sind äußerst nützliche Beutestücke für die Helden. Während das in der Amphore enthaltene Öl ganz allgemein als Waffe gegen dämonische Kreaturen verwendet werden kann, sind die Schädel vor allem als Schutz vor den Auswirkungen des berstenden Splitters von Interesse. Im Folgenden finden Sie genaue Angaben zur Wirkung und zur Analyse dieser Gegenstände.

Borbarads Hauch

In der luftdicht verschlossenen Amphore befindet sich ein schwarzrotes, zähes Öl, das stets handwarm und geruchlos ist. Kommt das Öl mit Luft in Berührung, verdampft es sofort zu einem düster-roten Gas (durch schnelles Verschließen der Amphore kann dieser Prozess aufgehalten werden). Es handelt sich um *Borbarads Hauch* (WdA 72), auch *Nacladors Odem* genannt, ein seltenes und potentes Alchimikum, das der Legende

nach vom Dämonenmeister Borbarad persönlich als Sicherungsmaßnahme gegen außer Kontrolle geratenes dämonisches Wirken entwickelt wurde. In der Amphore befinden sich drei Stein der Qualitätsstufe C.

Wenn das Öl verdampft, füllt das entstehende Gas rasch einen Bereich von bis zu 180 Raumschritt aus. Wo immer es mit Feuer, Schwefel, Magie oder dämonischer Präsenz in Kontakt kommt, verklumpt das Gas zu einem klebrigen Rußfilm, der das Ziel (einen Brandherd, eine dämonische Kreatur, einen Zauberer, der gerade Magie anwendet) vollkommen einhüllt und hermetisch von der Luft abschneidet. Feuer erlöschen sofort, Dämonen und andere fremdsphärische Wesen werden von der Welt getrennt (sie erleiden 3W6 KR lang je 1W6 SP; bei sich gerade manifestierenden Dämonen führt dies in der Regel zur Beendigung der Manifestation). Betroffene Lebewesen erleiden 3W6 KR lang Erstickungsschaden (**WdS 146**).

Das Wissen um dieses Öl ist nicht besonders verbreitet, die Analyse wegen der hohen Flüchtigkeit und der seltenen Rezeptur schwierig (*Alchimie* +18, Ansammeln von TaP* durch längere Analyse möglich).

☞ 0-3 TaP*: ein potentes Alchimikum aus der Gruppe der Magika. Die Hauptwirkstoffe sind mineralischen Ursprungs. Die Substanz ist leicht flüchtig, sobald sie mit Luft in Kontakt kommt.

☞ 4-7 TaP*: Das beim Verdampfen entstehende Gas reagiert auf magische Kraft. Die Wirkstoffe scheinen eine bannende Wirkung zu entfalten.

☞ 8-12 TaP*: Das Gas reagiert auch auf Feuer sowie auf dämonische Emanationen, und zwar stets durch Verklumpen und Verkleben. Das Öl ist unbegrenzt haltbar, wenn es einmal verdampft ist, verweht das Gas rasch.

☞ 13-18 TaP*: Das Verklumpen bewirkt nicht nur ein hermetisches Abdichten des betroffenen Objekts, was Flammen, aber auch Lebewesen ersticken dürfte, sondern beeinträchtigt auch die feinen Verästelungen der Kraft, die beschworene Wesen im Diesseits halten. Es ist denkbar, dass bei ausreichend starker Wirkung dämonische, aber auch elementare Wesen den Halt in der Dritten Sphäre verlieren.

☞ 19+ TaP*: Der Held kann das Rezept rekonstruieren.

Alle Magier und Novizen des Zirkels wissen um die ungefähre Wirkung des Öls; der Alchimist Eloran Quabbling kann die Wirkung genau erläutern und könnte sogar das Rezept preisgeben (was er tut, wenn er hofft, dadurch sein Leben retten zu können).

Die Silberschädel

Die vier silbernen Schädel bilden gemeinsam ein wieder aufladbares Artefakt. Die einzige Ladung (zwei gestapelte Anwendungen des Zaubers THARGUNITOTHBANN in der Variante *Zone* mit insgesamt 20 ZfP*) wird

durch die Schlüsselworte „Rettet Murak“ ausgelöst. Diese Informationen können die Helden von den Nekromanten des Beschwörerkreises erhalten (wobei dazu natürlich einige Überredungskunst erforderlich ist); eventuell bietet Murak die Schädel als Preis für sein eigenes Leben an. Ansonsten ist die Gruppe auf ihre Analysefähigkeiten angewiesen.

Die Schädel können abmontiert und zur Verwendung an einem anderen Ort mitgenommen werden – die Zone entsteht jedoch immer genau zwischen den Schädeln, sodass die Wirkung verpufft, wenn sich alle vier beispielsweise in einem Rucksack befinden. Die maximale Größe der Zone beträgt 30 mal 30 Schritt – wenn alle Schädel weiter voneinander entfernt sind, lässt sich der Zauber nicht auslösen. Jeder fehlende Schädel vermindert die Wirkung um 5 ZfP*; ein einzelner Schädel ist wirkungslos.

Untersuchung mit ODEM ARCANUM (Probe -1):

☞ 0-2 ZfP*: Die Schädel sind magisch.

☞ 3-6 ZfP*: Die in ihnen gebundene Kraft ist von durchaus starker Intensität (5 pAsP gebunden, enthält Zauber von insgesamt 74 AsP).

☞ 7-11 ZfP*: Das Gewebe der Astralfäden aller vier Schädel bildet ein gemeinsames Ganzes, die Schädel bilden ein zusammengehöriges Artefakt oder stehen alle unter demselben wirkenden Zauber. Die Magie ist nicht dämonisch verunreinigt.

☞ ab 12 ZfP*: Die Magie ist inaktiv – es handelt sich um ein zusammengehöriges, derzeit nicht aktiviertes Artefakt.

Untersuchung mit ANALYS (Probe +10):

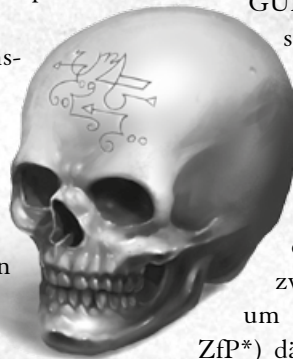
☞ 1-3 ZfP*: Zwei verschiedene Zauber, beide in gildenmagischer Repräsentation. Der eine ist ein ARCANOVI, mit dem die Schädel zu einem gemeinsamen Artefakt gemacht wurden. Der in ihm gebundene Zauber hat die Merkmale *Antimagie* und *Dämonisch* (*Thargunitoth*).

☞ 4-7 ZfP*: Das Artefakt verfügt über eine einzige Ladung, es ist jedoch wieder aufladbar. Wenn der Zauberer den DÄMONENBANN beherrscht, erkennt er den gebundenen Spruch als solchen (in der Variante THARGUNITOTHBANN). Es liegt keine dämonische Okkupation vor.

☞ 8-12 ZfP*: Die eine Ladung besteht aus zwei gestapelten, identischen Zaubern. In dem Artefakt sind 5 pAsP gebunden.

☞ 13-18 ZfP*: Die Wirkung des gebundenen Zaubers breitet sich in einer Zone zwischen den Schädeln aus. Es handelt sich um eine machtvolle Bannung (insgesamt 20 ZfP*) dämonischer Kraft aus der Domäne Thargunitoth. Der Auslöser besteht aus einem Schlüsselwort oder einem kurzen Satz.

☞ 19+ ZfP*: Die maximale Größe der Zone beträgt 30 mal 30 Schritt. Das Schlüsselwort zum Auslösen lautet „Rettet Murak!“



Labor (F)

Das gut ausgestattete Labor der Nekromanten dient zur Erzeugung von Paraphernalia (zum Eigengebrauch, vor allem aber auch zum Verkauf – eine der wenigen Einnahmequellen des Beschwörerkreises). Außerdem werden die Schüler der Nekromanten hier in den grundlegenden Techniken der Alchimie unterwiesen. Ein schwerer Steinisch mit breiten, fleckigen Ledergurten sowie eine Auswahl chirurgischer Instrumente deuten darauf hin, dass hier auch an lebenden und untoten Körpern experimentiert wird.

Im Labor kann man häufig Eloran Quabling (**Seite 144**) antreffen, oft von zumindest einem Novizen begleitet, der ihm bei einfacheren Arbeiten zur Hand geht.

Der interessanteste Einrichtungsgegenstand ist ein versperrrter (*Schlösser Knacken*-Probe +5) Stahlschrank, in dem besonders teure Zutaten gelagert werden. In dem Schrank kann man die folgenden Dinge finden:

- ☞ 10 Stein Knochenblei (das Unmetall der Thargunitoth) in insgesamt 20 stumpf-grauen Barren mit einer feinen Punzierung in Form eines Totenschädels.
- ☞ 2 Unzen reines Endurium (Wert: 600 Dukaten).
- ☞ Ein Tiegel Goldstaub in alchemistischer Qualität (Wert: 25 Dukaten).
- ☞ Ein Fläschchen mit Mumienstaub.
- ☞ Fünf mumifizierte Herzen, jedes davon mit einem kleinen Pergamentanhänger mit dem Symbol eines Zwölfgottes (dreimal Boron, einmal Rondra, einmal Travia). Die Herzen gehörten Geweihten, die rituell geopfert wurden.
- ☞ Ein in Alkohol eingelegter sogenannter „Rattenkönig“ (dreizehn Ratten, deren Schwänze miteinander verknotet und verwachsen sind).
- ☞ Achtlos in ein Fach gestopft: Die vollständige Artefakthese des Enduriumzepters (erleichtert Proben zur Analyse und zur Reinigung des Artefaktes um 10 Punkte, erlaubt außerdem die Rekonstruktion des Wahren Namen des Splitters mit Qualität 2, zusammen mit anderen Quellen maximal auf Qualität 3).

Abfallgrube (G)

Hinter einer einfachen Holztür im Labor gähnt ein bodenloses Loch – ein Schacht, in den die Nekromanten fehlgeschlagene Experimente und gefährliche Substanzen entsorgen. Der Schacht wurde als letzter Dienst von den Baudämonen gegraben, die den Keller erweiterten, und nicht einmal Murak weiß genau, wie tief er in die Erde führt. Aus der lichtlosen Schwärze kann man bisweilen leises Knirschen und Schmatzen hören – nicht alle Leichen, die hier hinuntergeworfen wurden, waren völlig leblos.



DIE HELDEN UND DIE NEKROMANTEN

Wie bereits zu Beginn dieses Kapitels gesagt wurde, liegt es vollkommen in der Hand der Helden, wie sie in Eslamsbrück vorgehen wollen. Für die wahrscheinlichsten Strategien werden im Folgenden die wichtigsten Informationen zusammengefasst.

HEIMLICHES EINDRINGEN

Die Gruppe bricht in das Stadthaus der Nekromanten ein und versucht, so viele Informationen und nützliche Gegenstände wie möglich zu erbeuten. Da sich die Sicherheitsvorkehrungen der Schwarzmagier einigermaßen in Grenzen halten, ist dies eine recht Erfolg versprechende Taktik, die sich besonders für weniger schlagkräftige Gruppen eignet.

Sinnvolle Vorbereitungen der Helden umfassen bei einem solchen Vorgehen:

- ☞ Auskundschaften des Anwesens
- ☞ Eventuell Abfangen und Aushorchen eines Schülers, um genauere Informationen über die Räumlichkeiten und Bewohner sowie eines der Aroqa-Amulette zu erlangen
- ☞ Hilfestellungen durch Fehren Gys: Informationen über die Nekromanten, praktische Ratschläge zum Eindringen
- ☞ Mögliche Unterstützung durch Komturin Nissa: stillschweigendes Dulden der Aktion, zufällig sind auch gerade keine Patrouillen in der Nähe unterwegs

Wenn die Helden bei dieser Variante im Haus auf Murak di Zeforika treffen und eine ausreichende Bedrohung darstellen, ist der gewiefte Opportunist eher geneigt, mit ihnen zu reden, als sich gleich in einen Kampf auf Leben und Tod zu stürzen.

MIT FEUER UND SCHWERT

Helden, die den Weg der direkten Offensive wählen, lösen damit einiges an Aufregung in der Stadt aus. Obwohl die Nekromanten nicht gerade beliebte Bürger sind, muss die Garde im Fall eines offensichtlichen Angriffes reagieren. Bei einer entsprechend kampfstarken Gruppe, die rasch und entschlossen vorgeht, kann diese Taktik trotzdem erfolgreich sein. Die Helden müssen sich jedoch dann auch mit den herbeieilenden Truppen der Komturin (Werte im Anhang auf **Seite 147 f.**) auseinandersetzen.

Bei offensichtlichen (und vor allem hörbaren) Kampfhandlungen dauert es etwa 2 SR, bis eine erste Patrouille (sechs Mann) vor Ort eintrifft. Die Gardisten versuchen, lebende Gefangene zu machen, wenn es ihnen möglich ist. Wenn die Helden ihnen deutlich überlegen sind, ziehen sie sich zurück und warten auf das Eintreffen von Verstärkung (zwei weitere Patrouillen erscheinen nach einer weiteren SR). Kommt es zu offenen Kämpfen in den

Straßen von Eslamsbrück, ist es leicht möglich, dass der Funke der Gewalt auch auf die Bewohner der Stadt überspringt. In diesem Fall beginnt ein aufgepeitschter Mob in den Straßen zu wüten und stürzt sich wahllos auf jeden, der ein leichtes Opfer darzustellen scheint. Dieser Tumult kann die Helden in größere Bedrängnis bringen, ihnen aber auch zur Flucht verhelfen.

Die Nekromanten verteidigen sich im Falle eines massiven Angriffes mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln. Sie schicken alle vorhandenen Untoten als Schwertfutter in die Schlacht und greifen selbst mit Zaubern wie TLALUCS ODEM (gegen feindliche Zauberer) und PARALYSIS (gegen Kämpfer) an. Sobald ein Angreifer handlungsunfähig gemacht wurde, versuchen die Untoten, ihn als Geisel zu ihren Meistern zu schleppen. Gelingt es den Helden, Murak zu überwältigen, fleht er um sein Leben und versucht, ihnen einen Handel vorzuschlagen, um seine Haut zu retten: Murak fürchtet zwar den Seelensammler, aber seinen eigenen Tod fürchtet er noch mehr. Unter **Feind meines Feindes** finden Sie eine Aufstellung von Dingen, die der winselnde Paktierer anbieten kann.

FEIND MEINES FEINDES

Moralisch ausreichend flexible Helden könnten auch versuchen, mit den Nekromanten zu verhandeln. Folgende Punkte wären gute Argumente, die die Gruppe vorbringen könnte:

- ☞ Der Seelensammler handelt auf eigene Faust, er will den Splitter für sich allein. Wenn er Erfolg hat, braucht er den Nekromantenrat nicht mehr.
- ☞ Wenn es den Helden gelingt, den Seelensammler zu vernichten, wäre Murak der unangefochtene Herr des Nekromantenrates – und sollte die Gruppe scheitern, verlieren die Nekromanten nichts.
- ☞ Generell ist Murak empfänglich für Schmeicheleien und für Angebote, die ihm einen persönlichen Vorteil bringen (das Wohl des Beschwörerkreises interessiert ihn weitaus weniger).
- ☞ Drohungen helfen nur dann, wenn die Helden glaubwürdig zeigen, dass sie sie in die Tat umsetzen können und werden.

Die Schwarzmagier fürchten den Seelensammler und sind daher zu keinen Handlungen bereit, durch die der Dämon erkennen könnte, dass sie ihn verraten haben. Die maximale Unterstützung, die die Gruppe durch die Nekromanten erlangen kann, umfasst Folgendes:

- ☞ Einsicht in Muraks Unterlagen über das Enduriumartefakt (siehe **Seite 99**)
- ☞ Eine Amphore mit *Borbarads Hauch* (siehe **Seite 83**)
- ☞ Informationen über die Thargunitoth-Hallen im Pandämonium (siehe **Seite 89**), inklusive einem Amulett mit Aroqa-Rune, um die Knochengolems am Eingang unbeschadet passieren zu können

EINFACH IGNORIEREN

Schließlich besteht auch noch die Möglichkeit, dass die Gruppe sich gar nicht mit den Nekromanten und ihrem Schlupfloch in Eslamsbrück beschäftigen will. Auch dies ist eine legitime Entscheidung, auch wenn die Helden sich dadurch der Möglichkeit berauben, nützliche Informationen und Besitztümer des Beschwörerkreises zu erbeuten. Falls Ihre Gruppe diesen Weg wählt und Sie sie dennoch zumindest mit einem Teil des Nekromantenrates konfrontieren wollen, können Sie beschließen, dass Murak di Zeforika sich gerade im Pandämonium aufhält, wenn die Helden dort eintreffen. Ein Novize begleitete Murak zur Pyramide und wartet in der ersten Vorkammer (**Seite 89**) auf die Rückkehr seines Meisters. Je nachdem, wie leicht Sie es Ihren Helden machen möchten, handelt es sich bei dem Novizen um Tharen (**Seite 144**), der als Gefangener eine nützliche Informationsquelle darstellt, oder um die weitaus schwerer zu knackende Nirrana (**Seite 145**). Eventuell entschließen sich die Helden auch erst nach ihrem Besuch im Pandämonium, das Haus des Beschwörungszirkels aufzusuchen. Wenn sie noch genügend Zeit haben, ist dagegen auch nichts einzuwenden (es sei denn, sie haben beim Pandämonium derart viel Aufmerksamkeit erregt, dass inzwischen ganz Eslamsbrück in Alarmbereitschaft ist).



DAS PANDÄMONIUM VON ESLAMSBRÜCK

DIE UMGEBUNG DES PANDÄMONIUMS

Das Pandämonium von Eslamsbrück liegt etwa zwei Meilen westlich der neu errichteten Stadt. Die niederhöllische Verderbnis, die von seinen Ruinen ausgeht, ist schon von Weitem zu spüren. Bereits in einer Entfernung von einer Meile schmeckt die Luft bitter, scharfe Windböen scheinen dem Wanderer die Haut vom Gesicht reißen zu wollen, und immer wieder ist ein Zittern im Boden zu spüren, als würde selbst die Erde sich in Schmerzen winden. Reste einer Straße führen zum Pandämonium hin, aber an vielen Stellen sind die Pflastersteine verätzt, geschmolzen oder zu klebrigem Staub zerfallen. Risse im Boden, oft mehrere Schritt breit, wuchernde Giftpflanzen und Pfützen aus brodelnd heißer Säure lassen die Straße oft zur Gänze verschwinden. Trotzdem ist das Unheiligtum kaum zu verfehlen: Tiefhängende, düstere Wolken, aus denen immer wieder rötliche Blitze herabzucken, weisen dem Suchenden den Weg.

DAS ALTE ESLAMSBRÜCK

Im Jahr 1027 BF erschütterte die Erhebung der Festung von Yol-Ghurmak das magische Gefüge der Region. Damals stürzte das Pandämonium ein, und Trümmer aus dämonisch verseuchtem Gestein und Unmetall zerstörten auch große Teile der Stadt Eslamsbrück. Bei der Annäherung an die Ruine stößt man auf die Überreste des alten Eslamsbrück, aber viel ist davon nicht geblieben: Was noch brauchbar war, rissen Baudämonen aus dem Boden, um es beim Aufbau der neuen Stadt zu verwenden. Tiefe, gezackte Löcher mit rissigen Rändern, Mauerreste, die durch dämonisches Feuer geschmolzen wurden, und Rinnsale, in denen stinkender Schleim blubbert, machen das Durchqueren des alten Stadtgebietes zu einer gefährlichen Angelegenheit. Der undeutlich erkennbare Trampelpfad, der heute zur Ruine des Pandämoniums führt und von den Wenigen genutzt wird, die das Bauwerk immer noch aufsuchen, umgeht das alte Eslamsbrück daher auch weiträumig – und auch die Helden können hier nichts gewinnen.

DIE RUINE

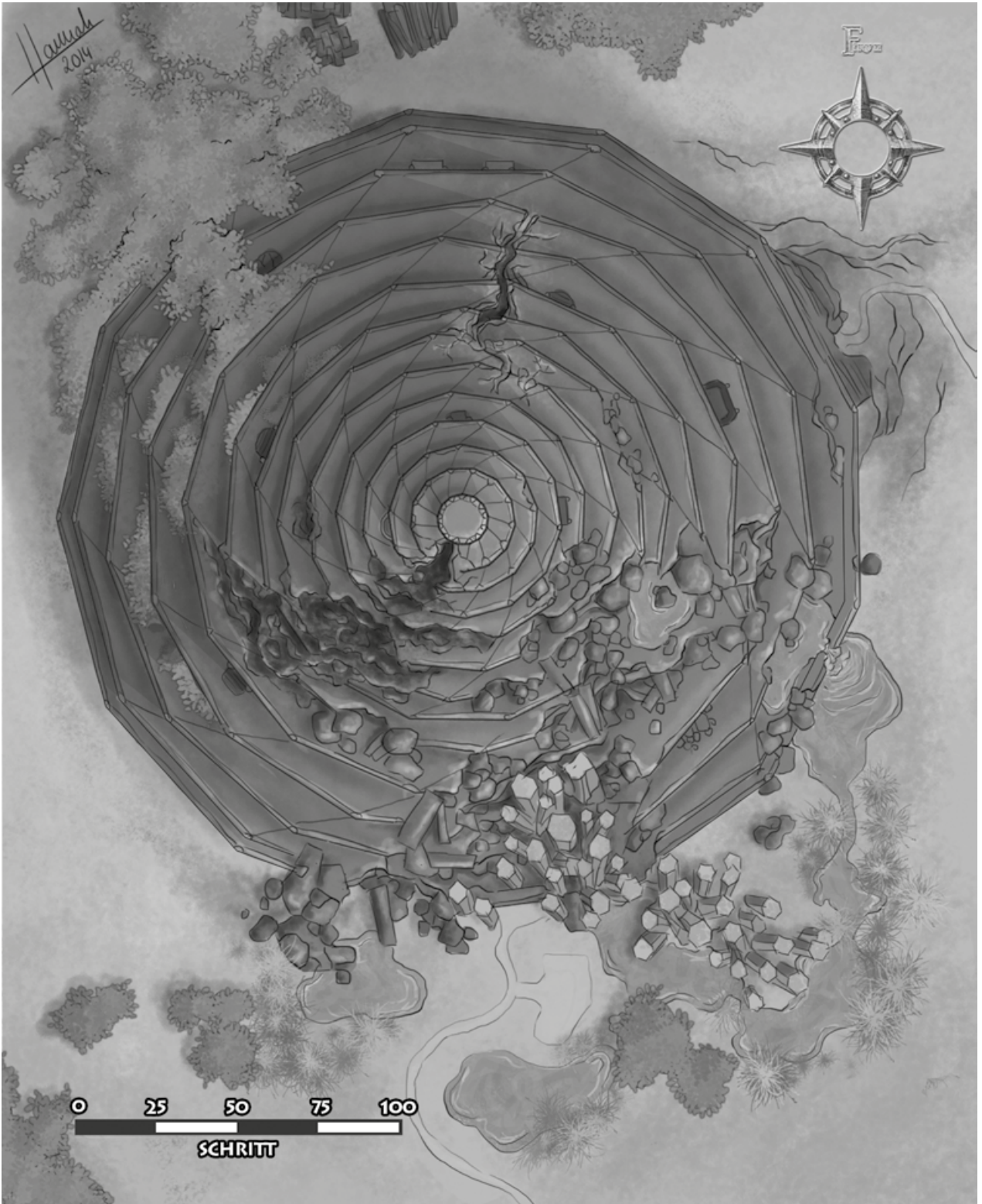
Je näher man dem verfluchten Bauwerk kommt, desto spürbarer wird die dämonische Verzerrung der Elemente in seiner gesamten Umgebung: Aus dem Nichts fegt plötzlich bitterer, ätzender Schnee über die Helden, der auf Metall einen öligen Film hinterlässt und auf der Haut schmerzt. So schnell, wie er erschien, ist der Schnee auch

wieder verschwunden, nur um von einem tiefroten Blitz abgelöst zu werden, der in der Nähe in den Boden schlägt und Pesthauch und Schwefeldämpfe zurücklässt.

Trotz des Einsturzes ist das Pandämonium noch heute ein gewaltiger Anblick: Dreizehn dreizehnseitige Stufen, geneigt und gegeneinander leicht versetzt, ragen in den wolkenverhangenen Himmel. Wenn man die steinerne Monstrosität längere Zeit betrachtet, vermeint man zu sehen, wie sich der unheilige Stein langsam zu drehen beginnt, als wollten die Stufen sich in den Himmel bohren und die Mauern der Wirklichkeit durchbrechen. Ein unirdisches Glühen geht von der Ruine aus – eine Mischung aus dem Glosen geschmolzenen Steins, geisterhaft tanzenden Irrlichtern und knisternden magischen Entladungen.

Vor allem der südliche Teil des Pandämoniums ist weitgehend zerstört. Die Stufen liegen hier unter Trümmern begraben oder sind geschmolzen, und aus klaffenden Rissen quillt kochende Säure. Dazwischen sprießen gewaltige, bläulich glühende Kristallsäulen und -prismen aus dem Fels, von denen eine spürbare Aura der Kraft ausgeht (arkane Untersuchungen zeigen ungeordnete, stark fluktuierende Astralkraft, dämonisch verseucht). Kommt man diesen Kristallen zu nahe, riskiert man (1-3 auf W6) eine magische Entladung, die 3W6 TP verursacht (bei Berührung eines Kristalls: automatische Entladung, 4W6 TP). Am östlichen Rand des zerstörten Bereichs ergießt sich ein trüber, giftiger Wasserfall über die halb zerstörten Stufen. An der Nordseite der Pyramide klafft ein unregelmäßiger Riss, aus dem niederhöllische Kälte dringt. Westlich davon kriechen pervertierte Pflanzen, Ranken und Bäume die Stufen empor und haschen mit dornigen, gifttriefenden Zweigen nach unvorsichtigen Besuchern (1W6+3 TP, zusätzlich Wirkung eines beliebig ausgewählten Giftes). Nördlich der Ruine kündigt gestapeltes, inzwischen durch die feindseligen Elemente stark verwittertes Baumaterial von halbherzigen Versuchen der Vergangenheit, das Pandämonium wieder aufzubauen.

Der seit dem Einsturz des Bauwerkes einzige Zugang zu den Räumen des Nekromantenrates ist gar nicht so einfach zu entdecken: Am leichtesten ist es, wenn die Helden ein Ratsmitglied beim Betreten oder Verlassen der Hallen beobachten. Ansonsten gilt es, die Seiten der Pyramide nach dem verwitterten und halb abgeplatzten Symbol der Thargunitoth abzusuchen (*Sinnenschärfe*-Probe +5, nach je 3 SR Suche kann die Probe wiederholt werden). Dadurch erkennt man, wo sich der der Erzdämonin gewidmete Teil des Pandämoniums befand: an der Westseite der Pyramide, zwischen dem von dämonischen Pflanzen überwucherten Bereich und jenen Stellen, an denen halb geschmolzenes Gestein glost.



ZUGANG (1)

An dieser Seite des Bauwerks gähnt auf der fünften Stufe der Pyramide, halb verborgen zwischen Felstrümmern und Schutt, eine dunkle Öffnung, die nachträglich durch einen Baudämon geformt wurde. Dahinter führen glatte, enge Stufen hinunter in die Eingeweide der Pyramide. Jeder Schritt hallt leicht, und immer wieder vermeint man ein Wispern zu hören, das von Macht und Größe kündigt.

ERSTE VORKAMMER (2)

Die Treppe endet in einer geräumigen Kammer, deren glatte Wände vermuten lassen, dass auch sie mit Dämonenmacht aus dem Stein geformt wurde. Hier stehen zwei große Knochengolems, aus den Gebeinen von Ogern gebaut, Wache. Sie greifen an, wenn die Besucher sich nicht als befugt ausweisen können.

Knochengolem

INI 8+1W6 LeP 60 AsP – RS 4 WS –

Knochenhände: DK HN AT 14 PA 8 TP 2W6+4

GS 4 AuP 300 MR 15

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Niederwerfen

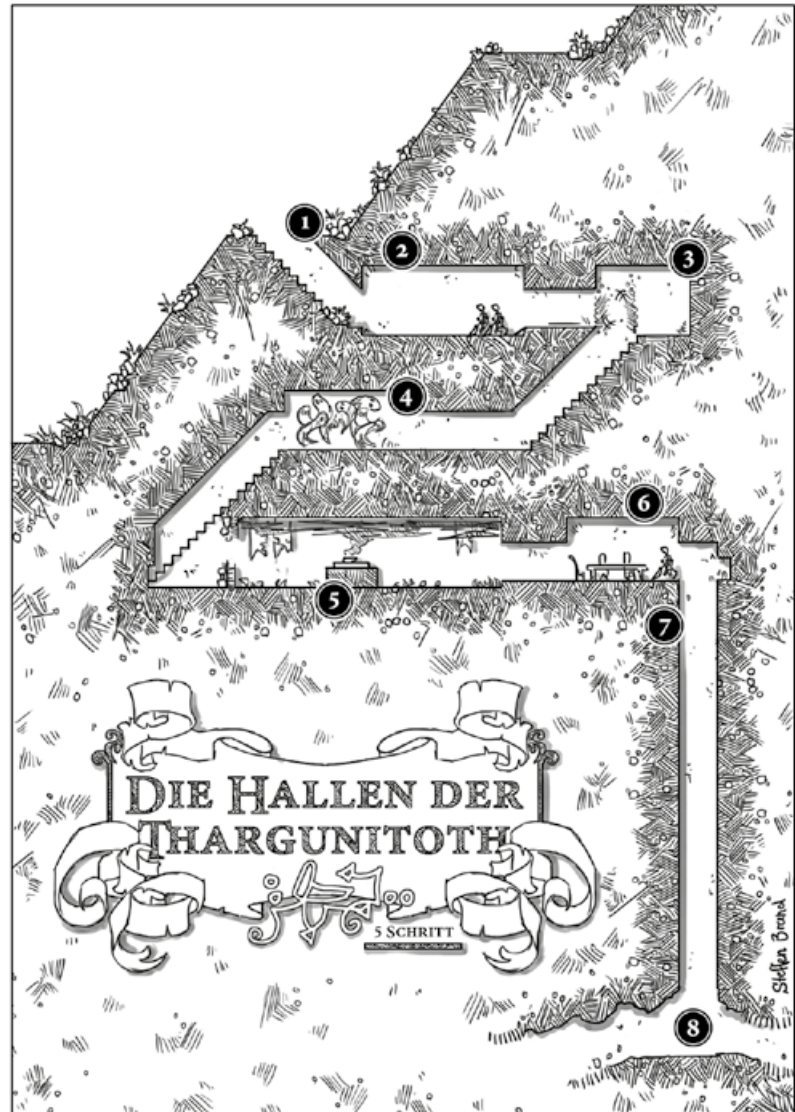
Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Wunden; Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron.

Um als befugt erkannt zu werden, muss man ein Thargunitoth-Paktierer sein oder ein Amulett mit der Aroqa-Rune tragen, wie es die Schüler der Nekromanten tun. Die Golems lassen einen befugten Besucher zusammen mit anderen Personen passieren, wenn Letztere offensichtlich Gefangene, zukünftige Opfer oder dergleichen sind (also am besten entwaffnet und gefesselt). Ansonsten verwehren sie der Gruppe den Zugang, greifen aber nicht an, es sei denn, sie werden attackiert.

Aus der Kammer führt ein kurzer Gang weiter.

ZWEITE VORKAMMER (3)

Die zweite Vorkammer ist etwas kleiner als die erste. In einem quadratischen Loch im Boden führen Stufen weiter in die Tiefe. Dieser Treppenabgang ist jedoch nicht ohne Weiteres erreichbar, da ihn eine schaurige Barriere umgibt:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Rings um den Abgang ragt eine geisterhafte, halb durchsichtige Wand auf. Sie besteht aus gespenstischen, miteinander verschmolzenen Gestalten – Männer, Frauen und Kinder, ihre Gesichter von Schmerz und Angst verzerrt. Sie winden sich in niederhöllischer Qual, und dadurch reißt der dichte Schleier, den ihre Seelen bilden, immer wieder ein wenig auf. Spannlang Risse und handtellergroße Löcher bilden sich.

Eine Gestalt sticht aus dem formlosen, gequälten Getümmel hervor: der geisterhafte Umriss eines Mannes, größer und mächtiger als die anderen, der zwischen den gepinigten Seelen hin und her gleitet. In seiner Nähe schließen sich die kleinen Risse und Löcher, hastig eilt er zu der nächsten Stelle, an der eine Lücke klafft. „Ganz ...“, hört ihr eine heisere Stimme. „Es muss ganz sein!“

Der Boden des Raums ist mit menschlichen Knochen bedeckt, allesamt brüchig und morsch, als hätte etwas sie ausgelugt.

Der geisterhafte Ring besteht aus den geknechteten Seelen von Unglücklichen, die auf dem Opferaltar des Insanctums starben. Er bildet eine feste Barriere, die den weiteren Weg versperrt (die ineinander verwobenen Gestalten wirken wie eine Wand mit Härte 8 und Struktur 10, die nur mit magischen oder geweihten Waffen beschädigt werden kann).

Der Wächter der Barriere war einst ein Nekromant des Rates, der über eine Intrige gegen Murak stolperte und selbst zum Opfer für die Erzdämonin wurde. Seine verdorbene Seele ist im Untod zu einem mächtigen Geist geworden, der sich an der Qual der anderen Opfer weidet und alles Lebende abgrundtiefhasst. Er attackiert Helden, die versuchen, den Kreis zu beschädigen oder zu durchbrechen. Der Geist kann die unmittelbare Umgebung des Kreises nicht verlassen.

Geist des Wächters

INI 14+1W6 LeP 40 AsP – RS 6 WS –

Eiskalte Berührung: DK HN AT 17 PA 14 TP 1W6+4

GS 10 AuP unendlich MR 12

Besonderes Kampfmanöver: Wenn dem Geist eine unparierte Glückliche Attacke gelingt, hat er seinen Gegner umhüllt und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP.

Besondere Eigenschaften: Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP), Immunität gegen profane Waffen, Immunität gegen Gift und Krankheiten, Präsenz III, Schaden auf belebte Materie, Verwundbarkeit (Boron)

Die Helden haben mehrere Möglichkeiten, dieses Hindernis zu überwinden:

☞ **Brutale Gewalt:** Man kann mit entsprechenden Waffen oder Zaubern eine Lücke in den Kreis schlagen, wenn einen die Qual der darin gebundenen Seelen nicht kummert. Währenddessen muss man auch die Angriffe des Wächters abwehren. Werden die LeP des Geistes auf Null gesenkt, benötigt er eine Stunde, um sich wieder zu manifestieren. In dieser Zeit kann man den Kreis passieren, als wäre der Wächter abgelenkt (siehe unten).

☞ **Den Wächter ablenken:** Wie sich durch Beobachtung oder Ansprechen des Wächters erkennen lässt, ist dieser von der fixen Idee besessen, sein Kreis müsste lückenlos und vollständig sein. Dies kann man ausnutzen, indem man ihn auf immer neue Löcher und Risse hinweist: So lange einem Helden *Überreden*-Proben +4 gelingen (eine Probe alle 4 KR erforderlich), ist die Aufmerksamkeit des Wächters dort konzentriert. Währenddessen ist der Kreis an der ihm abgewandten Seite weitaus brüchiger (Härte 2, Struktur 6). Einem charismatischen Helden kann es sogar gelingen, die Seelen zum freiwilligen Öffnen eines Durchgangs zu bewegen (*Überzeugen*-Probe +5), solange der Wächter abgelenkt ist.

☞ **Den Wächter bestechen:** Der Geist verwendet die Kraft von Blut und nekromantischen Residuen, um die

Lücken im Kreis zu stopfen, wie die Helden etwa durch Befragung eines Novizen oder Beobachtung herausfinden können. Wenn ein Nekromant des Rates die Barriere passieren will, wirft er dem Wächter ein Überbleibsel eines Experimentes oder Menschenopfers hin, aus dem der Geist sodann gierig alle Kraft saugt. Dies beschäftigt ihn zuverlässig für eine SR, und während dieser Zeit kann der Kreis durchschritten werden. Von dem Opfer bleiben nur brüchige Knochen zurück. Wenn die Helden keine Leichteile auftreiben können, tut es das Opfer von Blut (mindestens 10 LeP) oder Astralkraft (mindestens 15 AsP) ebenso.

☞ **Göttliche Hilfe:** Liturgien, die ruhelose Seelen ins Totenreich geleiten, reißen klaffende Lücken in den Kreis, wodurch die Barriere leicht überwunden werden kann. Der Wächter attackiert in einem solchen Fall den Verantwortlichen in rasender Wut.

Um alle gequälten Seelen zu erlösen, muss man den Geist des Wächters zuerst physisch bezwingen und ihn dann, während er mit seiner Regeneration beschäftigt ist, endgültig bannen (GEISTERBANN +6, 18 AsP oder EXORZISMUS auf Grad III). Danach können die Seelen durch einen auf Grad III aufgestuften Grabsegen aus ihrer Knechtschaft befreit werden.

DIE HALLE DER PRÜFUNG (4)

Am Ende der zweiten Treppe öffnet der Gang sich in eine sechs Schritt durchmessende Halle, in der düstere Schatten umherschwirren. Diese Kammer prüft die Besucher und lässt nur jene passieren, die im Sinne Thargunitoths würdig sind, in das Unheiligtum weiterzugehen. Wer sich den Einflüsterungen der Erzdämonin hingibt, kann den Raum ohne große Probleme durchqueren.

In der Halle der Prüfung erwartet die Helden ein erster Vorgesmack auf Thargunitoths Macht über Alpträume, mit der sie im Kapitel *Seelenernte* noch in weit größerem Maß konfrontiert sein werden. In dem Raum lauern mehrere Morcanen auf Beute (mit Hellsichtsmagie oder anderen übernatürlichen Sinnen als böseartig funkelnde Spinnennetze wahrnehmbar, die den ganzen Raum durchziehen). Jeder, der die Halle betritt, wird von ihnen in einen Wachtraum mit Realitätsdichte 25 gezogen und von Alpgesichten und Visionen versucht. Insgesamt sind drei verschiedene Visionen zu überwinden, wobei es stets zwei mögliche Wege gibt: Der leichte Weg ist es, sich der Macht Thargunitoths hinzugeben, aber dies stellt eine Gefahr für die Seele des Träumenden dar. Wer sich der dunklen Macht widersetzt, muss sich seinen Weg durch den Alptraum freikämpfen.

Zur Darstellung dieser Szene am Spieltisch wird folgendes Vorgehen empfohlen: Den Beginn jeder dämonischen Vision erlebt jeder *Held* alleine – entsprechend sind auch die Vorlesetexte formuliert. Beschreiben Sie die Vision trotzdem allen *Spielern* gleichzeitig. Die Handlungen

der Helden werden dann aber nicht gleich von den Spielern beschrieben; stattdessen schreibt jeder Spieler die erste Reaktion seines Helden auf einen Zettel. Sammeln Sie nun die Zettel ein und überprüfen Sie, wer sich der dämonischen Macht hingibt und wer dagegen ankämpft. Danach gibt es drei Möglichkeiten, wie es weitergeht:

☞ Alle Helden haben sich der Vision hingegeben: In diesem Fall erlebt die ganze Gruppe gemeinsam den ‚einfachen Weg‘ durch die Traumvision. Spielen Sie den Rest der Szene mit allen Spielern gemeinsam durch, die Helden nehmen einander im Traum wahr und können miteinander interagieren.

☞ Alle Helden haben sich der Vision widersetzt: Die Gruppe muss gegen die Traumvision ankämpfen, aber da niemand der dämonischen Verlockung erlegen ist, können die Helden dies gemeinsam tun. Spielen Sie den Rest der Szene mit allen Spielern gemeinsam durch, die Helden nehmen einander im Traum wahr, können miteinander interagieren und sich gegenseitig helfen.

☞ Manche Helden haben sich der Vision hingegeben, andere widersetzen sich: Da die Gemeinschaft der Helden gespalten ist, hat der dämonische Alptraum leichteres Spiel mit ihnen. Spielen Sie den Rest der Szene mit jedem Spieler einzeln durch. Diejenigen, die der Verlockung erlegen sind, werden auf dem leichten Weg keine Probleme haben – diejenigen, die Widerstand leisten, müssen sich den Angriffen des Alptraums alleine stellen. Die Helden nehmen einander in dieser Vision nicht wahr und wissen auch nicht, wer von ihnen sich wie entschieden hat.

Bei jeder der drei Visionen steht jedem Helden eine neue Wahl zu. Wenn jemand in allen drei Traumbildern dem Lockruf der Erzdämonin folgt und den leichten Weg wählt, tritt er dadurch in einen Minderpakt (**WdZ 238**) ein.

Liebkosung des Todes

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst allein auf einer weiten, kahlen Ebene – ein Schlachtfeld, von Leichen übersät. Tausende und Abertausende Tote liegen hier, nebeneinander, übereinander, Männer, Frauen und Kinder, manche blutüberströmt, andere von Verwesung und Verfall gezeichnet, manche mumifiziert. Mitten in dieser Flut aus Leichen erhebt sich eine graue, fahle Tür. Das ist dein Ziel.

Als du beginnst, auf die Tür zuzugehen, kommt Bewegung in die toten Körper. Um dich herum regen sich faulende Gliedmaßen, zucken knochige Finger. Eine Hand streichelt über dein Bein nach oben – die Leiche, der sie gehört, lächelt dich verheißungsvoll an. Sie muss schon seit Tagen hier liegen, ihre Haut ist gelblich-fahl und fleckig. In ihren gebrochenen

TOD IM TRAUM

Helden, die sich den Verlockungen Thargunitoths widersetzen, laufen in den ersten beiden Visionen Gefahr, zu sterben, und im dritten Traumbild ist der Tod sogar der einzige Ausweg, wenn man der Erzdämonin nicht nachgibt. Das Sterben in einer dieser Traumvisionen bewirkt stets das sofortige Erwachen. Aufgrund der hohen Realitätsdichte der Träume (25) verliert man durch einen solchen Tod 50% seiner aktuellen Lebensenergie (siehe **Tödliche Träume, WdZ 69ff**). Die Realitätsdichte kann auf verschiedene Weisen gesenkt werden, was den LeP-Verlust vermindert:

☞ Wenn alle Helden den Weg des Widerstandes wählen und somit gemeinsam gegen die Vision ankämpfen, sinkt die Realitätsdichte auf 20.

☞ Inbrünstige Gebete zu Boron helfen, der Macht seiner Widersacherin zu trotzen. Für den oder die Betenden sinkt die Realitätsdichte um 5 Punkte. Wenn die Helden gemeinsam träumen, senken die Gebete die Realitätsdichte für die gesamte Gruppe auf 15.

☞ Liturgien, die den Geist stärken oder beruhigen (z.B. ein **HARMONIESEGEN**), senken die Realitätsdichte für jeden Empfänger um 5 Punkte je Grad der Liturgie.

Eine niedrigere Realitätsdichte bewirkt, dass der Träumer durch seinen Tod im Traum weniger Schaden erleidet: Bei einer Realitätsdichte bis 15 verlieren Sterbende nur 10% ihrer aktuellen LeP, bis Realitätsdichte 20 sind es 25% der aktuellen LeP.

Diese Erfahrung mit den tödlichen Alpträumen wird für die Helden im Finale des Abenteuers wichtig sein, um aus dem Alptraumschloss des Seelensammlers zu entkommen. Sorgen Sie dafür, dass die Gruppe sich spätestens nach überstandener Gefahr ein wenig mit dem Erlebten auseinandersetzt und gestatten Sie Helden mit entsprechenden Kenntnissen in *Magiekunde* und *Heilkunde Seele*, Proben abzulegen. Auch kundige Meisterfiguren (etwa Tempelvorsteher Gulgation in Warunk oder Priorin Sanja in Storckenfels) können helfen, das Phänomen der tödlichen Träume besser zu verstehen.

Die Gruppe sollte zumindest die folgenden Informationen erlangen: Von Thargunitoth geschaffene Alpträume können das Opfer töten oder zumindest verletzen. Die Gefährlichkeit des Traums hängt davon ab, wie ‚echt‘ er ist, und diese ‚Echtheit‘ (eben die Realitätsdichte) kann durch gewisse Handlungen des Träumenden beeinflusst werden (was genau hilft, hängt vom einzelnen Alptraum ab). Wenn man im Traum stirbt, wacht man auf – sofern man überlebt.



Augen siehst du weder Mordgier noch Blutdurst, sondern etwas, das dich an Verlangen erinnert. Rissige, tote Lippen öffnen sich, die Hand streichelt nun über deine Hüfte nach oben.
Was tust du?

Das Geschlecht der Leiche in der Vision entspricht jenem, das der jeweilige Held bevorzugt. Falls einer der Helden einen geliebten Menschen auf besonders tragische Weise verloren hat, könnte die Leiche dessen Aussehen haben, ansonsten handelt es sich um eine unbekannte Person. Betrachten Sie nun die von den Spielern notierten Reaktionen ihrer Helden, um festzustellen, ob sie sich für den einfachen Weg oder den Widerstand entschieden haben:

☛ **Der einfache Weg:** Eingehen auf die Liebkosung der Leiche in irgendeiner Form; Erwidern der sanften Berührung oder dergleichen. Helden, die diesen Weg gewählt haben, werden von der Leiche innig geküsst und danach über das Feld der Toten geleitet. Unterwegs haschen immer wieder andere Tote nach den Beinen des Helden, aber es sind stets nur zärtliche Berührungen, die keinerlei negative Auswirkungen haben. Die Leiche bringt den Helden bis zu der fahlgrauen Tür, verabschiedet sich dort mit einem weiteren langen Kuss und bricht reglos zusammen. Sobald der Held die Tür durchschreitet, endet das Traumbild.

☛ **Widerstand:** Abwehr der Leiche, egal, ob durch bloßes Wegschubsen, brachiale Gewalt, Magie oder andere Mittel. Das Gesicht der Leiche verzerrt sich hasserfüllt, dann stößt sie den Helden von sich weg wie eine verschmähte Geliebte. Eine *Körperbeherrschungs*-Probe ist erforderlich, um nicht zu stolpern und mitten unter die Toten zu stürzen. Der Held muss sich nun seinen Weg zu der fahlgrauen Tür selbst bahnen. Unterwegs nehmen die umherliegenden

den Toten die Gestalt von geliebten Personen, Verwandten und Vertrauten des Helden an (gleichgültig, ob diese Personen in Wirklichkeit tatsächlich tot sind oder noch leben). Die grässlich zugerichteten Leichen verwünschen den Helden mit den vertrauten Stimmen seiner Freunde, beschimpfen ihn und stoßen Drohungen aus. Immer wieder greifen tote Hände nach ihm und versuchen, ihn zu Fall zu bringen. Die Leichen haben eine AT von 16 und setzen die folgenden Manöver (**WdS 90ff**) ein:

☛ *Griff* (getroffener Held erleidet Abzüge in Höhe der halben Ansage auf Manöver, Angriffs- und Abwehraktionen, zum Abschütteln des Griffes ist eine um die halbe Ansage erschwerte AT erforderlich)

☛ *Fußfeger* (misslingt die PA des Helden, muss er eine GE-Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben, Ansage kann PA oder GE-Probe erschweren)

☛ *Würgegriff* (sobald der Held zu Boden geht; bei Erfolg ab sofort automatisch 1W6+2 TP(A), zum Entkommen aus dem Würgegriff ist eine um 5 erschwerte Ringen-AT und danach eine erfolgreiche vergleichende KK-Probe gegen den Leichnam (KK 10) erforderlich).

Schafft es der Held bis zur Tür, kann er sie durchschreiten, wodurch das Traumbild endet. Wenn die Gruppe gemeinsam träumt, können die Helden einander im Kampf beistehen. Schafft es ein Held nicht, sich rechtzeitig aus dem Würgegriff zu befreien, begraben die Toten ihn unter sich. Er fühlt, wie ihr schieres Gewicht ihn zu erdrücken beginnt, Verwesungsgeruch füllt seine Nase, und dann versinkt die Welt in Finsternis. Die Traumvision endet für den Helden, und er erleidet Schaden wie im Kasten **Tod im Traum** beschrieben.

Sobald alle Helden die Vision auf die eine oder andere Art hinter sich gebracht haben, finden sie sich für einen Moment lang in der Halle der Prüfung wieder. Die

Gruppe kann sich kurz beraten und über das Erlebte sprechen, aber schon nach kurzer Zeit – oder sobald die Helden weitergehen – umfängt sie das nächste Traumbild.

Lästerung Borons

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du gehst einen breiten, geraden Weg entlang. Weier Kies knirscht unter deinen Fuen. Links und rechts des Weges liegt eine trostlose Sumpflandschaft. Schwaden aus graugrunem Nebel hangen uber truben Wasserflachen und morastigen Erhebungen, krankliche Pflanzen, von denen ein fauliger Geruch ausgeht, wiegen sich in einem leichten Wind, der den Geruch von Verwesung mit sich tragt. Hin und wieder kraselt etwas die Wasseroberflache des Sumpfes, huscht ein Irrlicht durch das tote Schilf, brodeln stinkender Dampf aus der Tiefe hoch. Doch auf dem Weg bist du sicher, schreitest zugig voran, deinem Ziel entgegen. Ein Tor versperrt dir den Weg: Zwei machtige Flugel aus weiem Marmor, mit dem Symbol des Gebrochenen Rades und mit Reliefs, die einen Raben zeigen, geschmuckt. Funf schwere Siegel aus schwarzem Wachs verschlieen das Tor, und jedes davon tragt in glimmendem Silber das Zeichen des Gebrochenen Rades. Durch ein kleines, vergittertes Fenster im rechten Torflugel siehst du, dass jenseits des Tores der breite, gute Kiesweg weitergeht, doch wenn du seitlich hinter das Tor blickst, siehst du dort nur den Sumpf, der sich bis zum Horizont erstreckt. Was tust du?

Auf Nachfrage konnen Sie bestatigen, dass die Siegel an dem Tor genauso aussehen wie jene, die die Boronkirche bisweilen an bedeutsamen Gruften oder anderen Bestattungsorten anbringt, um die Ruhe der Toten auf immerdar zu schutzen. Betrachten Sie wieder die von den Spielern notierten Reaktionen ihrer Helden, um festzustellen, ob sie sich fur den einfachen Weg oder den Widerstand entschieden haben:

☞ **Der einfache Weg:** Brechen der Siegel oder jedes andere gewaltsame Vorgehen gegen das Tor. Die Siegel und sogar die Torflugel selbst lassen sich muhelos und mit bloen Handen zerschmettern. Dahinter fuhrt der bequeme Kiesweg noch ein Stuck weiter. Nach kurzer Zeit verandert sich der Boden, und nun sind es steinerne Grabplatten, die den Weg pflastern. Zu beiden Seiten ragen nun hohe Mauern auf, sodass man auf die Platten treten muss, um weiterzukommen. Sobald der Held dies tut, zerbersten die kunstvoll gravierten Steine mit hasslichem Knacken unter seinen Fuen, und das Traumbild endet.

☞ **Widerstand:** Das versiegelte Tor unversehrt lassen, einen anderen Weg suchen, in den Sumpf ausweichen,

einfach abwarten: Der Kiesweg verschwindet, und dem Helden bleibt nichts ubrig, als seinen Weg durch den Sumpf fortzusetzen. Immer wieder fuhlt er, wie in dem schlammigen Wasser irgendetwas seine Beine streift, die tanzenden Irrlichter scheinen ihn zu verhohnen. Giftige Nebel lassen seine Augen tranen und verursachen ein Brennen im Rachen (Atemgift 3. Stufe / 3W6 SP / 3W6 SP(A); Beginn sofort). Der schlammige Boden ist trugerisch, und mitunter entpuppt sich scheinbar fester Grund als Wasserflache, die den Wanderer bei einem falschen Schritt versinken lasst. Um diese trugerischen Stellen zu erkennen und zu umgehen, sind insgesamt drei Proben auf *Sinnenscharfe* (+3, +4 und +5; wahlweise auch *Orientierung*, *Sumpfkundig* hilft) erforderlich. Scheitert eine dieser Proben, geht der Held unter und kann sich mit einer *Schwimmen*-Probe +5 auf festen Boden retten, wahrend Wurzeln und Schlingpflanzen sich um ihn winden und versuchen, ihn nach unten zu ziehen. Wenn die Gruppe gemeinsam traumt, konnen die Helden sich gegenseitig helfen (gelungene *Sinnenscharfe*-Proben des ersten Helden erleichtern die Proben fur alle anderen um 7 Punkte; ein Ertrinkender kann mit einer *Athletik*-Probe +2 aus dem Wasser gezogen werden; wenn die Helden sich angeseilt haben, ist die Probe um 5 Punkte erleichtert). Misslingt die *Schwimmen*-Probe, fullen sich die Lungen des Helden mit fauligem Wasser, wahrend er in bodenlose Tiefen sinkt. Die Traumvision endet fur den Helden, und er erleidet Schaden wie im Kasten **Tod im Traum** beschrieben.

Opfer fur die Herrin

Zum Vorlesen oder Nacherzahlen:

Du gehst einen langen, von Feuerschalen erleuchteten Gang entlang. Kalter Marmor unter deinen Fuen lasst deine Schritte widerhallen. Prachtige Malereien schmucken die steinernen Wande und zeigen die Schonheit des Untodes in leuchtenden Farben: Ghule laben sich im Mondlicht an ihren Opfern, elfenbeinweie Gerippe hetzen einen Sterbenden uber ein Schlachtfeld, totes, blasses Fleisch fugt sich kunstvoll zu einem machtigen Koloss, der die Feinde der Dunklen Herrin zerschmettert.

Mitten im Gang steht vor dir ein bleigrau schimmernes Becken auf einem schwarzen Dreifu. Die verschlungenen Glyphen auf seinem Boden wabern und tanzen vor deinen Augen, schreiben in blassgrunem Gluhen Ihren heiligen Namen: THARGUNITOTH. Rostrote, getrocknete Flecken zieren den Rand des Beckens, und uber ihm schwebt, mit der Spitze nach unten, ein kleines, silbernes Messer. Du weit, was die Herrin von dir fordert: Blut.

Was tust du?

Betrachten Sie nun die von den Spielern notierten Reaktionen ihrer Helden, um festzustellen, ob sie sich für den einfachen Weg oder den Widerstand entschieden haben:

☞ **Der einfache Weg:** Der Held vergießt etwas von seinem Blut in die Schale (gleichgültig, ob er das silberne Messer verwendet oder sich auf andere Weise einen Schnitt zufügt). Das Traumbild endet augenblicklich. Der Held hat 1W6 echte SP erlitten, an der Stelle, an der er sich geschnitten hat, ist eine kleine, leicht entzündete Wunde zu erkennen.

☞ **Widerstand:** Der Held verweigert das Opfer. Egal, ob er seinen Weg fortsetzt, umkehrt oder bei dem Becken wartet, beginnen die Wände des Ganges, sich langsam, aber unaufhaltsam aufeinander zuzubewegen. Trotzdem bleibt das Becken vollkommen unbeeinträchtigt, und es ist dem Helden auch nicht möglich, sich weit von ihm zu entfernen – Becken und Opfermesser bleiben stets in unmittelbarer Reichweite. Der Held kann jederzeit zum Becken gehen und dort sein Blut opfern, woraufhin er wie unter **Der einfache Weg** beschrieben sofort aus der Vision erwacht. Wenn anfangs alle Helden widerstanden haben, können standhaftere Gruppenmitglieder ihren Gefährten ins Gewissen reden und ihnen Mut zusprechen. Wenn aber jemand aus Angst doch noch beschließt, sein Blut zu opfern, kann man ihn nicht durch physische Gewalt daran hindern (alle Griffe oder Attacken gehen harmlos durch ihn hindurch). Wer das Opfer erbringt, erwacht, und für seine Gefährten verschwindet er einfach aus dem Gang. Die einzige Alternative zum Blutopfer ist es, sich von den Wänden zerquetschen zu lassen (was sich fürchterlich real anfühlt und mit Todesqualen verbunden ist). Mit dem Tod endet die Traumvision, und die Helden erleiden Schaden wie im Kasten **Tod im Traum** beschrieben.

DER TEMPEL DER IMMERWÄHRENDEN FINSTERNIS (5)

Die schmale Steintreppe endet an einem steinernen Torbogen, der mit bizarr ineinander verflochtenen Knochen geschmückt ist. Totenköpfe, in deren Augenhöhlen bläuliches Feuer glimmt, starren auf den Besucher hinab. Hinter diesem Durchgang liegt das Thargunitoth-Heiligtum des Pandämoniums, eine gewaltige, 20 mal 40 Schritt messende Halle. Schwarzer, undurchdringlicher Nebel liegt wie eine Decke über dem Raum, und nur mit magischen Lichtquellen kann man erahnen, dass die Halle sieben Schritt hoch ist. Fußboden und Wände scheinen aus einem einzigen Stück tiefschwarzen Obsidians gefertigt zu sein.

Knochenhaufen, auf den ersten Blick achtlos hingeworfen, aber bei näherem Hinsehen einem perversen Muster folgend, sind in der Halle verteilt. Blutige und zerfledderte Wappenröcke und Banner, viele davon gorgonischen Ursprungs, bilden den einzigen Schmuck der ansonsten kahlen Wände. In der Mitte der Halle ragt ein drei mal drei Schritt großer Opferstein auf, brusthoch und

nachtschwarz. Er ist überhäuft mit zerbrochenen Boronsrädern, mumifizierten Leichenteilen und Schädeln, in die zahlreiche Nägel aus stumpf glimmendem Knochenblei getrieben wurden.

Jede Art von übernatürlicher Wahrnehmung zeigt, dass dieser Raum stark von dämonischer Kraft der Domäne Thargunitoths durchdrungen ist – es handelt sich um ein Insanctum. Die Helden können hier nicht viel gewinnen, und am einfachsten und sichersten ist es für sie, den finsternen Tempel so schnell wie möglich zu durchqueren. Wenn sie sich zu lange hier aufhalten, ohne der Erzdämonin zu huldigen und ihr Opfer zu bringen, wird die Atmosphäre im Raum immer drückender und bedrohlicher. Schließlich beginnen die Leichenteile auf dem Opferstein zu zucken. Sie krabbeln aufeinander zu und fügen sich innerhalb von 20 KR zu einem mannshohen Koloss aus gierig haschenden Armen, geifernden, zahnstarrenden Mündern und verwesendem Fleisch zusammen. Der Koloss greift jeden an, der kein Thargunitoth-Paktierer ist (auch Helden, die in der Halle der Prüfung einen Mindepakt eingegangen sind, werden verschont).

Koloss

INI 8+1W6 LeP 150 AsP – RS 4 WS –

Hand: DK HN AT 16 PA 8 TP 1W6+4

Biss: DK H AT 15 PA 4 TP 2W6+2

GS 5 AuP 500 MR 18

Besondere Kampfregeln: Großer Gegner, Zusätzliche Aktionen (4)

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Wunden, Immunität gegen Merkmal *Form*, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Boron, Resistenz gegen profane Angriffe

Sollten die Helden es darauf anlegen, diesen finsternen Ort zu vernichten, steht ihnen einiges bevor. Neben dem Koloss erheben sich in diesem Fall auch die im Raum verteilten Gerippe und greifen an (Werte auf **Seite 145 f.**; alle 2 KR kommt ein neues Skelett dazu). Wenn die Gruppe dem Insanctum tatsächlich gefährlich wird (um es komplett zu zerstören, ist ein auf Grad V aufgestufter EXORZISMUS durch einen Borongeweihten erforderlich), stürzen zusätzlich Felsbrocken von der Decke herab (3W6 TP, Ausweichen +4 möglich). Die erfolgreiche Vernichtung des Unheiligtums ist **150 Bonus-Abenteuerpunkte** wert. An der Schmalseite der Halle, hinter dem Opferstein, führt ein Gang zum Versammlungsraum des Nekromantenrates.

DIE KNOCHENHALLE (6)

In diesem düsteren Raum steht ein großer, aus gebleichten Knochen zusammengefügtter Tisch, der den Helden aus Leatmons zweitem Traum bekannt vorkommen sollte. Acht hochlehnige Knochenstühle stehen um den



Tisch herum, ein jeder gepolstert mit dem geschändeten Wappenrock eines Golgariten. Schwarze Banner mit der Aroqa-Rune und dem Symbol Thargunitoths zieren die steinernen Wände. In Schränkchen aus schwarzem Mohagoni liegen verschiedene finstere Donarien und Paraphernalia, die der Herrin der Untoten gefällig sind.

An der Wand hinter dem Tisch steht regungslos das Skelett eines Ogers. Im mächtigen Brustkorb des Gerippes funktelt geschliffenes Glas – bei genauerem Hinsehen erkennt man drei mit verschiedenen Flüssigkeiten gefüllte Flaschen und sechs kleine Kristallbecher. Hierbei handelt es sich um die Abschlussprüfung von Muraks Lieblings Schülerin Satyana: Das Skelett verharrt hier völlig regungslos, bis jemand „Meskinnes“, „Premier Feuer“ oder „Schnaps“ sagt. Dann klappt es seinen Brustkorb auf, füllt einen der Becher mit dem gewünschten Getränk, stellt ihn vor den Besteller und nimmt seinen Platz wieder ein.

Neben dem Ogerskelett befindet sich ein hüfthoher, unheimlicher Schrein aus schwarzen Knochen. Die Türen des Schreins sind mit Schutzglyphen und Bannsymbolen bedeckt, stehen allerdings offen und der Schrein ist leer – hier verwahrte der Nekromantenrat den Thargunitoth-Splitter, bis der Seelensammler ihn an sich nahm. Wenn man die Symbole genau untersucht und Zhayad mindestens auf 10 beherrscht, kann man aus ihnen den Wahren Namen des Splitters auf Qualität 1 ableiten oder die Qualität eines bereits bekannten Namens um eins erhöhen (auf ein Maximum von 2).

SCHACHT (7)

Als die Nekromanten nach der Rückeroberung Warunks nach Eslamsbrück flohen und begannen, die Ruinen des Pandämoniums zu erkunden, trieben die Magier diesen Schacht tief in die Eingeweide der Erde, um sich unterhalb des Tempels der Immerwährenden Finsternis Kammern und Räume zu schaffen. Der Schacht ist der einzige Zugang zu diesen Räumen, die niemals wirklich genutzt wurden. Hier in der Tiefe breitet sich nämlich seit dem Einsturz des Pandämoniums Agrimoths Macht durch die Fundamente aus und verdirbt Fels, Luft und Erz. Die Nekromanten gaben den Versuch, diese Ebene nutzbar zu machen, deshalb bald auf und verlegten ihren Wohnsitz lieber in das neu errichtete Eslamsbrück.

Der Schacht ist 20 Schritt tief und wurde von Dämonen durch den Stein gegraben. Seine Wände sind an manchen Stellen unnatürlich glatt, dann aber wieder unerwartet rau und brüchig (ohne Seil *Klettern*-Probe +7; an einem Seil Probe -2). Der Abstieg wird durch einen übel riechenden, leicht giftigen Nebel erschwert, der in feinen Schwaden von unten emporsteigt. Der Nebel kriecht in die Nasen und Münder der Kletternden, als wäre er von einem eigenen Leben erfüllt, und bewirkt Sehstörungen und leichte Taubheit der Gliedmaßen (Atemgift 4. Stufe / IN und GE -3 / IN und GE -1), die 1W6 SR lang anhalten.

DIE UNTEREN KAMMERN

An seinem unteren Ende mündet der Schacht in eine vier Schritt durchmessende Kammer (8), aus der insgesamt drei Gänge führen. Alle Wände sind unregelmäßig geformt, mit organisch wirkenden Wucherungen bedeckt und an manchen Stellen mit Schleim überzogen. Aus der Ferne hört man immer wieder ein Klopfen, Scharren, Kreischen oder Krachen.

Schon vor dem Einsturz des Pandämoniums waren die Räume nicht nach den praktischen Gesichtspunkten menschlicher Baumeister, sondern nach den bizarren Zwängen dämonischer Mächte angeordnet. Sphärenbeben, Erschütterungen und das jahrelange Wirken agrimothischer Kraft haben die Eingeweide des Bauwerks zu einem gefährlichen Irrgarten gemacht, in dem unberechenbare Gefahren lauern.

KAMMERN UND GÄNGE

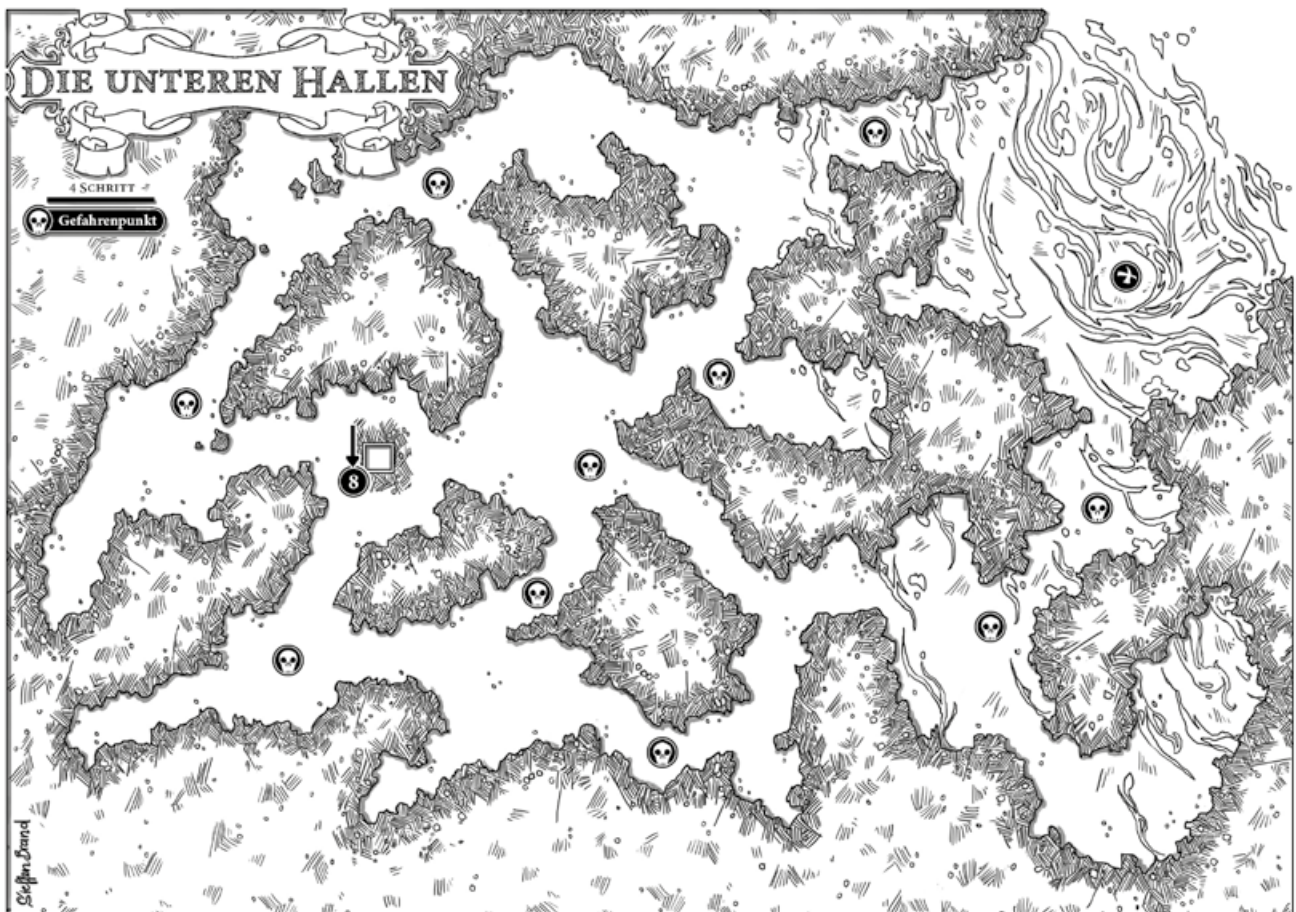
Die genaue (derzeitige) Anordnung der Räume dieser Ebene können Sie dem Plan auf der folgenden Seite entnehmen. Auf der Version für den Meister ist der Ort eingezeichnet, an dem das Enduriumzepter liegt. Außerdem sind auf dem Plan zahlreiche **Gefahrenpunkte** verzeichnet: Stellen, an denen sich das dämonische Wirken manifestiert.

Während die Helden sich durch diesen Bereich bewegen (die Gruppe kann auf der Spielerversion des Plans den Weg mitverfolgen), kommen sie immer wieder an Gefahrenpunkten vorbei. Würfeln Sie schon im Vorfeld mit 1W20 auf der Tabelle unter **Die Gefahrenpunkte**, um die konkrete dort lauende Gefahr zu ermitteln. Da die unteren Kammern dem stetigen, chaotischen Wandel der Niederhöhlen unterliegen, ändern sich auch die Bedrohungen ständig: Würfeln Sie erneut auf der Tabelle, sobald die Helden einen bereits bekannten Gefahrenpunkt wieder passieren. Die Stelle sieht dann auch entsprechend anders aus (siehe unten). Wenn man einen der Punkte lang genug beobachtet, verändert er sich sogar vor den Augen der Helden (Sie können nach Belieben jederzeit Gefahrenpunkte neu würfeln).

Die Gefahrenpunkte

1-3	Trägerischer Boden
3-6	Giftschwaden
7-10	Blockierter Weg
11-13	Eisenklauen
14-16	Säureblasen
17-18	Links ist Rechts
19-20	Oben ist Unten

Die Beschreibungen für die Einträge in der Tabelle enthalten folgende Angaben: **Aussehen** (eine Beschreibung, wie die Stelle bei Annäherung aussieht) und **Wirkung**



(etwaige Proben, um die Gefahr zu umgehen oder zu überwinden sowie spieltechnische Auswirkungen).

Trügerischer Boden

Aussehen: Auf einer Fläche von 3 mal 3 Schritt ist der Boden spiegelglatt und schlüpfrig.

Wirkung: Beim Überqueren wird eine *Körperbeherrschungs*-Probe fällig, um nicht zu stürzen (-2 bei sehr langsamem Gehen, +2 bei normaler Geschwindigkeit, +6 beim Laufen). Sobald jemand auf die glatte Fläche stürzt, sprießen nadelscharfe Steindornen aus ihr (2W6+2 TP für den Stürzenden, 1W6 TP für jeden, der auf der Fläche steht).

Giftschwaden

Aussehen: In der Luft tanzen haarfeine, kaum sichtbare (*Sinnenschärfe*-Probe +3) Nebelfäden und lauern auf Beute.

Wirkung: Dieses Gift ist den Helden bereits aus dem Schacht bekannt; es verursacht Sehstörungen und leichte Taubheit der Gliedmaßen (Atemgift 4. Stufe / IN und GE -3 / IN und GE -1) für 1W6 SR. Mehrfache Vergiftungen addieren ihre Wirkung, und wenn IN oder GE auf 0 fällt, ist der Held bewegungsunfähig (sodass er aus eigener Kraft nicht aus dem Giftnebel entkommen kann).

Blockierter Weg

Aussehen: Gegenüberliegende Wände haben Wucherungen ausgebildet, die ineinander verschmolzen sind und den Durchgang blockieren.

Wirkung: Die blockierte Stelle ist an sich nicht gefährlich, durch die stetigen Veränderungen der Gefahrenpunkte können Helden aber zu Umwegen gezwungen oder gar eingeschlossen werden (glücklicherweise verändern sich auch die Blockaden immer wieder). Eine blockierte Stelle kann mit roher Gewalt durchbrochen werden (Härte 8, Struktur 15).

Eisenklauen

Aussehen: Wände und Boden sind in einem zwei Schritt durchmessenden Bereich von metallenen, rostfarbenen Adern durchzogen.

Wirkung: Wenn jemand den Adern zu nahe kommt, brechen aus ihnen gezackte, messerscharfe Spitzen aus rostigem Eisen hervor und schlagen, mit dämonischem Eigenleben erfüllt, nach allem Lebenden in ihrer Reichweite (AT 16, TP 1W6+6, wenn die Wunde nicht behandelt wird, erkrankt der Getroffene automatisch an Wundfieber (WdS 157f)).

Säureblasen

Aussehen: An mehreren Stellen wölbt sich der Boden auf und bildet handgroße, annähernd halbkugelige Knollen aus.

Wirkung: Obwohl die Knollen äußerlich vollkommen dem Stein gleichen, aus dem der Boden besteht, handelt es sich bei ihnen in Wahrheit um säuregefüllte Blasen, die nur von einer hauchdünnen und empfindlichen Haut überzogen

sind. Bei der geringsten Berührung platzt die Blase und verspritzt konzentrierte Säure (2W6 TP in 2 Schritt Radius). Für alle 10 TP, die ein Held insgesamt durch Säuretreffer erleidet, sinkt sein RS um 1, je 7 SP bewirken außerdem den Verlust von einem Punkt CH (heilbar, indem der Säureschaden magisch oder karmal geheilt wird). Um die Zone zu durchqueren, ohne eine Blase zu berühren, ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 erforderlich.

Links ist Rechts

Aussehen: Decke, Wände und Boden treffen in seltsamen Winkeln aufeinander, sodass es Kopfschmerzen verursacht, sie genauer zu betrachten.

Wirkung: Dämonische Macht verzerrt die Dimensionen des Raums. Wenn die Helden diesen Punkt passieren, bewegen sie sich danach, ohne es zu bemerken, genau in die entgegengesetzte Richtung, in die sie eigentlich wollten (wenn sie rechts abbiegen wollen, gehen sie stattdessen nach links, wenn sie geradeaus gehen wollen, kehren sie in Wahrheit um).

Oben ist unten

Aussehen: Der Gang oder Raum erscheint vollkommen normal. Mit einer Sinnenschärfe-Probe +5 fällt einem auf, dass auf dem Boden weder Staub noch lose Steinchen liegen – auf der Decke aber sehr wohl.

Wirkung: Auf einer Fläche von 3 mal 3 Schritt ist die Schwerkraft umgekehrt – jeder, der diese Zone betritt, stürzt an die drei Schritt hohe Decke, und wer die Zone verlässt, stürzt auf den Boden zurück. Jeder Sturz verursacht 3W6-3 SP Fallschaden, der durch eine *Körperbeherrschungs*-Probe reduziert werden kann (Probe +3, jeder TaP* erlaubt es, einen W6 aus der Wertung zu nehmen, siehe **WdS 144**). Mit einer *Klettern*-Probe +2 kann man sich vorsichtig an der Wand nach oben bzw. unten begeben.

DIE AVSLÄUFER DES FEUERSEES

Das Herzstück der Agrimoth zugeordneten Kammern des Pandämoniums ist ein Lavadom, in welchem ein See aus flüssigem Feuer brodelt. Der Einsturz der Pyramide hat dazu geführt, dass dieses Insanctum seine engen Fesseln sprengte und nun nach und nach andere Teile des Pandämoniums erobert. In dem Bereich, der auf der Karte das rechte Drittel einnimmt, wird es mit jedem Schritt spürbar heißer. Die Luft bekommt einen unangenehmen, metallischen Beigeschmack, bisweilen liegen rot glühende Steine auf dem Boden, und schließlich durchziehen armdicke Adern den Fels, in denen zähe Lava fließt, wobei sie sich um Naturgesetze wie Schwerkraft nicht kümmert.

Je weiter man sich auf das unheilige Feuer zubewegt, desto gefährlicher wird es (*Körperbeherrschungs*-Proben anfangs erleichtert, tiefer in der Zone dann mit steigender Erschwernis, um den kleinen Lavaströmen auszuweichen; Scheitern verursacht 2W6 TP Feuerschaden). Irgendwann (wenn man die Karte verlassen würde) erreicht man einen

Punkt, an dem es kein Weiterkommen mehr gibt, weil Lava und sengende Hitze den Weg versperren.

Das Artefakt des Seelensamlers

Als sich zeigte, dass das Enduriumzepter den Thargunioth-Splitter nicht einmal ankratzen kann, schleuderte der zornige Seelensammler es in einen der hintersten Winkel der unteren Kammern, um das nutzlose Ding nie mehr sehen zu müssen. Es liegt an der auf dem Plan mit einem Kreuz gekennzeichneten Stelle und ist nicht besonders gesichert. Da das Endurium aber die Macht Agrimoths anlockt, sind in seiner Umgebung bereits einige Lavaströme zu finden, die auf das Artefakt zufließen und es in immer engere Bögen einschließen. Dem magischen Metall macht die Hitze nichts aus; bei den Helden dürfte es sich anders verhalten.

Der letzte Punkt, an dem man den Boden noch gefahrlos betreten kann, ist sechs Schritt von dem Artefakt entfernt. Die Helden werden sich etwas einfallen lassen müssen – etwa eine Kletterpartie über Wände und Decke (drei *Klettern*-Proben, +2, +4 und +6; beim Scheitern Berührung einer Lavaader, 2W6 TP, und nochmalige Probe, um einen Sturz und weitere 3W6 TP zu vermeiden), die Konstruktion einer langen ‚Angel‘ oder der Einsatz von Magie. Das Artefakt ist unversehrt, aber glühend heiß (2W6 SP bei Berührung ohne entsprechenden Schutz).

Bei dem gesuchten Objekt handelt es sich um ein fast schrittlanges Zepter aus Endurium, das an einen schlanken Streitkolben erinnert. Ketten aus stumpfgrauem Knochenblei sind um den Schaft des Zepters gewunden. Das Zepter liegt schwer in der Hand. Genaue Angaben zur Analyse finden Sie auf **Seite 99**.



DIE RÜCKREISE

Sobald die Helden das Artefakt geborgen haben, sollten sie damit zu Leatmon zurückkehren. Spätestens auf dem Rückweg müssen sie außerdem alle Komponenten besorgen, die ihnen eventuell noch fehlen.

Zur Ausgestaltung des Rückweges sollten wieder die Angaben des Kapitels **Reisen in den Schattenlanden** herangezogen werden. Die Denkerin (Seite 73) sollte spätestens jetzt Kontakt mit der Gruppe aufnehmen. Falls Vheratanor noch nicht vernichtet wurde, stellt er den Helden wieder nach, sobald sie das Pandämonium verlassen.

ZURÜCK NACH STORCKENFELS

Während die Helden unterwegs waren, hat der Seelensammler seine Belagerung des Klosters fortgeführt. Nachdem die Unterwanderung durch den Khalmorcan beseitigt worden war, konnten die Klosterleute die Verteidigung von Storckenfels gut selbst organisieren, und wie erhofft bewirkten ihre Gebete und die Segnungen der Geweihten, dass die durch den Splitter geschaffene unheilige Dunkelheit sich den Klostermauern nur langsam nähern konnte. Einzelne Vorstöße von Untoten konnten durch die Geweihten abgewehrt werden.

Sofern die Helden das bei ihrer Abreise gesetzte Zeitlimit eingehalten haben, ist die Lage des Kloster bei ihrer Rückkehr daher weitgehend unverändert: Noch immer umgibt der dämonische Belagerungsring des Klosterhügel, und der Seelensammler beobachtet geduldig das langsame Vorrücken der Dunkelheit.

WIEDER HINEIN!

Um wieder in das Kloster zu gelangen, müssen die Helden den Belagerungsring ein zweites Mal durchbrechen. Dafür gelten alle im Kapitel **Ausbruch!** (Seite 63) gemachten Angaben, mit einer Ausnahme: Da die um das Kloster postierten Dämonen und Untoten vor allem den Auftrag haben, ein Entkommen nach außen zu verhindern, verfolgen sie die Helden nicht weiter, sobald diese die Zone des PANDAEMONIUMS durchbrochen haben und sich weiter in Richtung Kloster bewegen.

Unterstützung, die die Helden während ihres Aufenthaltes draußen erhalten haben, kommt ihnen jetzt natürlich zugute: Vor allem Hilfstruppen sind beim Durchbrechen des Ringes nützlich und können auch verwendet werden, um diese Szene abzukürzen, indem die angeheuertten Kämpfer den Großteil der Untoten beschäftigt halten, während die Helden rasch in Richtung Kloster vorstoßen.

Sobald die Gruppe den Bereich der dämonischen Dunkelheit hinter sich lässt, werden Wachen, die von den Türmen des Klosters aus die Umgebung beobachten, auf die Rückkehrer aufmerksam und verständigen sofort die Geweihtenschaft. Man bemüht sich, die Helden beim Erreichen des Klosters nach Kräften zu unterstützen, notfalls auch durch einen Ausfall unter der Wirkung von schützenden Liturgien. Sobald die Gruppe innerhalb der schützenden Mauern angekommen ist, kümmert man sich sogleich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln um ihre Verletzungen.

OPTIONAL: ZU SPÄT!

Sollten die Helden es nicht geschafft haben, das gesetzte Zeitlimit einzuhalten, sollte das spürbare Konsequenzen haben. Wählen Sie eine der folgenden Auswirkungen:

☛ **Auf der Kippe:** Wenn die Helden nur knapp zu spät kommen, könnte der Seelensammler gerade wieder zum Sturm auf das Kloster ansetzen, um den erschöpften Verteidigern den Rest zu geben. Aufgabe der Helden ist es dann, die untoten Horden noch einmal zurückzuschlagen. Orientieren Sie sich an den Angaben im Kapitel **Der erste Angriff** (Seite 46). Auch der Seelensammler (Werte auf Seite 138) nimmt am Sturm teil, zieht sich aber zurück, wenn die Helden ihm ausreichend zusetzen.

☛ **Auszehrung:** Die Klosterbesatzung hat trotz Verspätung der Helden unter Aufbietung aller Kräfte standgehalten, aber das hat einen hohen Preis gefordert. Mit dem Fortschreiten der dämonischen Dunkelheit verdarben große Teile der Vorräte. Hunger, Krankheit und Verzweiflung machten sich breit und forderten bereits einige Todesopfer, darunter auch Meisterfiguren, die Ihre Helden besonders lieb gewonnen hatten.

☛ **Gefallen:** Die Helden kommen zu spät – Storckenfels ist gefallen. Die Mauern des Klosters wurden überrannt, von den Nebengebäuden sind nur noch ausgebrannte Ruinen übrig. Die dämonische Dunkelheit erfüllt die gesamte Kuppe des Hügel, weiterhin wimmelt es von Untoten und minderen Dämonen. Im Zentrum der Finsternis ist noch ein einziger, rötlich-oranger Lichtschein auszumachen, der den dämonischen Mächten trotzt: Als Storckenfels fiel, flüchteten die wenigen Überlebenden in den Tempel, wo Mutter Travidane ihre Göttin um eine letzten Gnade anflehte. Travia erhörte ihre treue Dienerin, und Travidane gelang es, den Tempel mit TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT zu schützen, obwohl die Liturgie eigentlich ihre verbliebenen Kräfte überstieg. Die orange glühende Schutzkuppel, die das Gebäude nun umgibt, erkaufte den Überlebenden einige weitere Tage – genug, bis die Helden endlich doch noch eintrafen. Neben Leat-

mon sind nur noch Perdan, Lirobal sowie eine Handvoll Klosterleute und Storckenhanger am Leben. Travidane liegt, nach ihrem letzten Gebet friedlich entschlafen, am Rand des Herdfeuers aufgebahrt. In dieser Variante müssen sich die Helden nicht nur durch die dämonischen Belagerer durchkämpfen, sondern danach entweder das Enduriumzepter innerhalb des Tempels fertigstellen oder zusammen mit Leatmon aus den Ruinen von Storckenfels zu einem Ort fliehen, wo sie zumindest kurzfristig vor den Angriffen des Seelensammlers geschützt sind (das Erdheiligtum von Al'Zul, der Rondratempel von Warunk oder die Sakrale von Beilunk).

DER DIENER DES LEBENS

In der Abwesenheit der Helden hat Leatmon versucht, das erwachte Ea'Myr besser zu verstehen und Peraines Willen zu ergründen. Er ist immer noch blind, aber sonst hat sich sein körperlicher und seelischer Zustand deutlich gebessert. In Traumgesichten und inniger Zwiesprache mit seiner Göttin hat er die Erkenntnis erlangt, wie die Verbindung karmaler und magischer Kraft erfolgen muss, um das von den Helden erbeutete Artefakt zu einer Waffe gegen den Thargunitoth-Splitter zu schmieden. Er kann daher gemeinsam mit den Helden den im nächsten Abschnitt beschriebenen Ablauf anleiten.

DIE WAFFE GEGEN DEN SPLITTER

Ein einzigartiges Werk will nun vollbracht werden: Aus dem Enduriumzepter des Nekromantenrates soll eine Waffe entstehen, die einen Splitter der Dämonenkrone zerschmettert. Dazu sind mehrere Schritte erforderlich, die im Folgenden beschrieben werden. Beachten Sie, dass einige der vorbereitenden Handlungen (Analyse, Entfernen der dämonischen Präsenz) schon erledigt werden können, bevor die Gruppe zu Leatmon zurückkehrt.

ANALYSE DES ZEPTERS

Um das Artefakt zu verändern, ist es zunächst notwendig, es vollständig zu verstehen, also seine Thesis zu entschlüsseln. Wenn die Helden die Aufzeichnungen des Nekromantenrates erbeutet haben, sollte ihnen dies nicht schwer fallen; ansonsten ist eine aufwendige Analyse notwendig.

DAS ENDURIUMZEPTER

Untersuchung mit ODEM ARCANUM (Probe -3):

- ☞ 0-2 ZfP*: Das Zepter ist magisch.
- ☞ 3-6 ZfP*: Die in ihm gebundene Kraft ist von hoher Intensität (10 pAsP gebunden, enthält Zauber von insgesamt 152 AsP).
- ☞ 7-11 ZfP*: Die Struktur der Astralfäden ist komplex, zum Teil im Kopf des Zepters konzentriert, zum Teil in den Ketten am Griff. Die Magie ist zum Teil dämonisch verunreinigt.
- ☞ ab 12 ZfP*: Die Kraftfäden sind an manchen Stellen abgerissen – es handelt sich um ein beschädigtes oder unvollendetes Artefakt.

Untersuchung mit ANALYS (Probe +12):

- ☞ 1-3 ZfP*: Mehrere wirkende Zauber, alle in gildenmagischer Repräsentation. Bindender Spruch ist ein ARCANOVI. Die in ihm gebundenen Zauber

haben vorwiegend die Merkmale *Beschwörung*, *Antimagie* und *Dämonisch* (Thargunitoth).

☞ 4-7 ZfP*: Das Artefakt verfügt über eine einzige Ladung und ist nicht wieder aufladbar. Die wirkenden Sprüche sind ein kompliziertes Gewirr aus Bannformeln und einem Zauber zur Herrschaft über dämonische Kräfte. Es liegt eine dämonische Okkupation vor (aus der Domäne der Thargunitoth).

☞ 8-12 ZfP*: Die antimagischen Komponenten sind im Zepter selbst konzentriert, die Formel zur Stärkung und Beherrschung der dämonischen Macht liegt in den Ketten aus Knochenblei, die den Schaft umgeben. Die Ketten sind auch der Sitz der dämonischen Okkupation.

☞ 13-18 ZfP*: Beim Auslösen des Artefaktes sollten offenbar die Bannformeln ein dämonisches Ziel attackieren und schwächen, während die dämonologische Komponente dem Träger des Artefaktes die Herrschaft über das Ziel verleihen sollte. Dabei muss etwas schief gegangen sein, was die Matrix des beherrschenden Spruches beschädigte und einer dämonischen Präsenz ermöglichte, Besitz von dem Artefakt zu ergreifen. Aufgrund der Beschädigung der Matrix ist das Artefakt gegenwärtig unbrauchbar.

☞ 19+ ZfP*: Die Thesis des Artefaktes ist vollkommen entschlüsselt.

Bei der Schaffung des Artefaktes wurde der Wahre Name des Splitters verwendet, weshalb die Kenntnis dieses Namens auch die Analyse erleichtert: Alle Proben sind um die doppelte bekannte Qualität des Namens erleichtert.

Wenn die Helden selbst diesen Schritt nicht vollziehen können und auf Hilfe durch Meisterpersonen angewiesen sind, können sie die Analyse natürlich schon auf ihrer

Reise vornehmen lassen – es ist nicht unbedingt notwendig, deswegen einen Magier bis nach Storckenfels zu schleppen. Bedenken Sie auch, dass die Analyse genauso mit karmalen Mitteln erfolgen kann. Im Notfall kann sich Lirobal an dem Artefakt versuchen, er benötigt dann aber zumindest Muraks Aufzeichnungen, besser noch die Artefaktthese des Nekromantenrates, um in vertretbarer Zeit zu einem Ergebnis zu kommen.

BESEITIGUNG DER DÄMONISCHEN KOMPONENTE

Die in den Ketten aus Knochenblei zentrierte Komponente dämonischer Beherrschung, die nach dem missglückten Versuch, den Splitter zu zerstören, zusätzlich von einem minderen Dämon der Thargunitoth besessen ist, muss entfernt werden, um das Zepter zu einer wirksamen Waffe formen zu können. Passen Sie die genaue Form der Reinigung an die Möglichkeiten Ihrer Gruppe an; beispielhafte Varianten sind:

- ☞ Reinigen des Artefaktes im Erdheiligtum von Al'Zul (siehe Seite 70)
- ☞ Vernichten der dämonischen Komponente mittels DESTRUCTIBO (Zauberprobe +8, 40 AsP, davon 2 pAsP)
- ☞ Karmales Austreiben der dämonischen Präsenz (EXORZISMUS durch einen Borongeweihten auf Grad III, sonst Grad IV, Probe +7 oder PURGATION der Ketten, Probe +4)
- ☞ Zuletzt: Physisches Entfernen und Einschmelzen der Knochenblei-Ketten durch einen kompetenten Schmied oder Alchimisten (Ansammeln von 20 TaP* mit Proben auf *Schmieden* +5 oder *Alchimie* +7, drei Stunden je Probe)

Diesen Schritt können die Helden besonders leicht durch Meisterpersonen erledigen lassen, am einfachsten in Al'Zul, durch einen hochrangigen Borondiener (Altzoll, Warunk) oder einen Praiosgeweihten (Beilunk). Innerhalb der Mauern von Storckenfels kann notfalls einer der anwesenden Geweihten den Exorzismus übernehmen. Drugar Rotenbergs Schmiede im Kloster ist ausreichend gut ausgestattet, um die Ketten einschmelzen zu können.

DIE LETZTEN SCHRITTE

Um die beschädigte Matrix des Zepters neu zu formen und für die Aufnahme eines neuen Zaubers zu öffnen, ist ein ARCANOVI erforderlich. Ab diesem Schritt ist es notwendig, dass alle Personen, die an der Fertigstellung des Artefaktes beteiligt sind, sich in der Nähe befinden, da die folgenden Schritte bis zur Vollendung des Werkes unmittelbar hintereinander beziehungsweise zum Teil gleichzeitig erfolgen müssen.

WIEDERHERSTELLEN DER MATRIX

Der benötigte ARCANOVI ist wie folgt modifiziert: +0 für ein ladungsbasiertes Artefakt, +1 für den neuen, einfachen Auslöser (physischer Kontakt mit dem Thargunitoth-Splitter), +3 für die Reparatur der vorhandenen Matrix, also insgesamt +4. Wenn der ARCANOVI und der wirkende Spruch von unterschiedlichen Personen gesprochen werden, sind beide Zauber um weitere 5 Punkte erschwert.

Jede Wiederholung des ARCANOVI kostet 10 AsP. Insgesamt müssen 6 ZiP* angesammelt werden; wenn der wirkende Spruch gestapelt (also zweimal gesprochen wird, um seine Wirkung zu erhöhen) werden muss, sind zusätzliche 4 ZiP* erforderlich. Die Kosten in pAsP errechnen sich aus den insgesamt für ARCANOVI und wirkenden Zauber aufgewendeten AsP/20.

Sollten die Helden weder über einen ARCANOVI verfügen noch unterwegs eine fähige Meisterfigur aufgetrieben haben, kann Lirobal diesen Schritt übernehmen. Als Gegenleistung für seine Hilfe und die Opferung der permanenten AsP fordert er allerdings Straffreiheit und freien Abzug für sich und seine Begleiterin.

EINBESETZUNG DES WIRKENDEN ZAUBERS

Bei der Wahl des offensiven Zaubers haben die Helden recht breite Auswahl; akzeptieren Sie jeden ausreichend starken Kampf-, Bann- oder Elementarzauber. Der Zauber muss zusammen mit dem ARCANOVI gewirkt werden und ist um 5 erschwert, wenn zwei verschiedene Magier die beiden Formeln sprechen.

WEIHE DES ZEPTERS

Leatmon persönlich steuert eine auf Grad VI aufgestufte OBJEKTWEIHE bei (es sei denn, einer Ihrer Spieler reißt sich darum, dies selbst tun zu dürfen). Die Weihe vertreibt nicht nur die letzten Reste dämonischer Kraft aus dem Zepter, sondern versetzt es auch in den Zustand, die wirkende Liturgie aufnehmen zu können.

EINBESETZUNG DER WIRKENDEN LITURGIE

Auch bei der Wahl der Liturgie sollten die Spieler möglichst freie Hand haben, solange plausibel erklärbar ist, dass die gewählte Wirkung den Splitter in irgendeiner Weise angreift. Der Grad der Liturgie sollte mindestens IV betragen; Aufstufen ist natürlich zulässig. Alle überlebenden Anwesenden können als *Mitbeter* (WdG 243) fungieren, hinsichtlich der *Umstände* (WdG 244) ist die Probe um 7 Punkte erleichtert (Handeln in unmittelbarem göttlichem Auftrag).

VOLLENDUNG DURCH DAS EA'MYR

Die letzte Komponente wird durch Leatmon bereitgestellt, während der wirkende Zauber und die wirkende Liturgie auf das Artefakt gesprochen werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Klang magischer Formeln und inbrünstiger Gebete erfüllt den Raum. Das Enduriumzepter vibriert leicht, ein hoher, singender Ton geht von dem nachtschwarzen Metall aus. Die Kräfte, die hier wirken, lassen die Luft flimmern, ein Prickeln läuft über eure Haut.

Leatmon tritt vor und breitet die Arme aus. „Mutter Peraine! Sieh deinen demütigen Diener, leite meine Hand, hilf mir, dein Werk zu tun, wie du es mich gelehrt hast!“

Samtene Stille breitet sich aus. Von irgendwoher steigt euch der Duft fetter, fruchtbarer Erde in die Nase, ihr schmeckt frisches Grün auf euren Zungen, hört das Rauschen wogender Kornfelder im Wind. Ein sanftes Licht umgibt den Diener des Lebens, als er seine Hände auf das bebende Endurium legt.

Wie gleißendes Silber erstrahlt ein Licht auf Leatmons Stirn und erhellt die Szenerie. Lautlos formen die Lippen des jungen Mannes Worte, und das Licht formt eine glühende Lanze, die auf das Artefakt zuschießt. Das hohe Singen wird zu einem sphärischen Klang, der euch umschwebt und von den Zinnen Alverans kündigt. Nun leuchtet das Zepter weiß, aber es ist immer noch kühl. Das Beben lässt nach, und schließlich verhallen die letzten Formeln, endet der letzte Choral.

Das strahlende Licht erlischt. Auf Leatmons Stirn hat sich ein schwarz-silbernes Auge geöffnet, das euch für einen Moment betrachtet. Dann trübt sich der Blick des Dritten Auges. Die Wundränder, die es wie Lider umgeben, zucken und schließen sich. Leatmons Körper wird schlaff. Wie eine Puppe, deren Fäden durchschnitten wurden, sinkt der Diener des Lebens zu Boden.

Eine rasche Untersuchung zeigt, dass Leatmon ohnmächtig, aber nicht in Gefahr ist. Der Einsatz des Ea'Myr hat ihn an seine Grenzen gebracht, und auch das Dritte Auge selbst ist durch das eben geschaffene Werk auf das Äußerste beansprucht worden. Die Helden können beobachten, wie das Auge sich nicht nur schließt, sondern der Riss, hinter dem es verborgen war, bereits zu verheilen beginnt.

Der Diener des Lebens erwacht etwa eine Stunde später. Er hat seine gesamte Karmaenergie verbraucht und ist vollkommen erschöpft, spürt aber, dass er Peraines Willen getan hat. Er kann den Helden noch Mut zusprechen und sich mit ihnen über ihr weiteres Vorgehen beraten, aber für die nächsten Stunden ist er zu schwach, um sich auch nur von seinem Lager zu erheben.

DAS ENDURIUMZEPTER

Äußerlich ist dem Artefakt seine Veränderung kaum anzusehen. Das nachtschwarze Metall ist immer noch glatt und kühl. Bei Berührung fühlt man jedoch ein leichtes Zittern, als brenne die in dem Zepter gebundene Macht darauf, freizubrechen.

Im Kampf gilt das Zepter als geweihte Waffe und verursacht gTP. Es wird mit dem Talent *Hiebaffen* geführt und hat die folgenden Werte: TP 1W6+6, TP/KK 10/4, BF – (unzerbrechlich), INI 0, WM +1/-1.

DER MÜHEN LOHN

Für dieses Kapitel erhalten die Helden **400 Abenteuerpunkte** sowie **Spezielle Erfahrungen** auf *Magiekunde*, *Reiten* (oder *Fliegen*) sowie zwei weitere Talente oder Zauber (vorzugsweise Zauber, die bei der Erschaffung des Enduriumzepters verwendet wurden) Ihrer Wahl. Geweihte, die eine Liturgie zur Schaffung des Zepters beigesteuert haben, erhalten zusätzlich eine spezielle Erfahrung auf *Liturgiekenntnis*.

SEELEPERLE

HANDLUNGSÜBERSICHT

Im letzten Kapitel des Abenteuers stehen die Helden dem Seelensammler direkt gegenüber. Da der Dämon weiß, dass er der mit dem Enduriumzepter ausgerüsteten Gruppe im physischen Duell nicht gewachsen ist, verlagert er den Kampf auf eine geistige und seelische Ebene, indem er die Helden in eine Alptraumwelt von ungeahnten Ausmaßen reißt und so hofft, ihren Willen zu brechen und ihre Seelen zu verschlingen.

STIMMUNG

Was als triumphaler Ritt im Dienste der Götter beginnt, wird plötzlich zu einem verzweifelten Kampf um das eigene Leben und Seelenheil: Im Alptraumschloss sind die Helden des Großteils ihrer Fähigkeiten beraubt und müssen sich in den schwachen und ängstlichen Körpern ihrer Jugend den Schrecken einer dämonischen Welt stellen. Je besser die Helden aber die Gesetze dieser Welt verstehen, desto eher können sie sich zur Wehr setzen, sodass die anfängliche Verzweiflung schließlich trotziger Zuversicht weichen sollte: Die Gruppe wurde leibhaftig in die Niederhöhlen gestoßen, aber mit Zähnen und Klauen kämpft man sich Schritt für Schritt ins Diesseits zurück.

DIE KONFRONTATION

Wenn das Artefakt bereit ist, gilt es, damit dem Seelensammler entgegenzutreten. Da der Dämon immer noch gierig auf Leatmons Seele wartet, ist dies auch nicht besonders schwierig, sofern die Helden das Risiko eingehen, den Diener des Lebens gewissermaßen als Köder einzusetzen: Sobald Leatmon die schützenden Klostermauern verlässt, kommt der Seelensammler, um ihn zu holen, gleichgültig, von wie vielen Beschützern der Geweihte begleitet wird. Die dämonische Finsternis weicht einladend vor dem Diener des Lebens zurück, weder Untote noch das PANDÄMONIUM stellen sich ihm oder seinen Begleitern entgegen. Auf diese Weise kommen die Helden und das Artefakt ohne große Schwierigkeiten nahe an den Heptarchen heran.

Sollte die Gruppe Leatmon keinem Risiko aussetzen wollen, müssen die Helden selbst einen Ausfall wagen. Am besten ist es in diesem Fall, sich in den dämonischen Belagerungsring zu stürzen, da früher oder später der Seelensammler selbst erscheint, um, wie er glaubt, seine Opfer an der Flucht zu hindern. Alle notwendigen Angaben zur Ausgestaltung des Ausfalls, egal, welchen Weg die Helden wählen, finden Sie im Kapitel **Ausbruch!** (Seite 63).

DIE FLUCHT DES SEELENSAMMLERS

Sobald der Dämon das Artefakt bemerkt (was durch seine übernatürlichen Sinne schon bei der Annäherung der Helden automatisch passiert), erkennt er, welche Gefahr ihm und dem Splitter droht und versucht, sich der Konfrontation zu entziehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Düster und machtvoll steht der untote Heptarch vor euch. Ruckartig hebt er den Kopf, und unter der zerschissenen Kapuze kommt jene verweste und vertrocknete Masse zum Vorschein, die einst Sulman al'Venishes Gesicht gewesen ist. Seine toten Augen fixieren das Enduriumzepter. Plötzlich spiegelt sich Verstehen in ihnen wider. Das untote Fleisch verzerrt sich. Ist es tatsächlich Angst, die ihr in den Zügen des Seelensammlers erkennt? Grün gleißt der Splitter der Dämonenkrone in seiner Brust auf, und hinter dem Untoten zerreißt die Welt, wabern die grauen Schatten des Limbus. Hastig macht die hagere Gestalt einen Schritt rückwärts, um sich in die Nebel zwischen den Welten fallen zu lassen, und ihr heiseres, höhnisches Lachen zerrt an euren Seelen.

Ihr hört Vogelschwingen flattern. Der Schrei einer Störchin schallt über die Ebene, und in dem Klang schwingt die Stimme einer Frau, mütterlich, kraftvoll, bebend vor Zorn.

„Kindermörder. Feind des Lebens. Schänder des Landes. Du kannst dich nicht mehr verkriechen. Du kannst nur noch **rennen!**“

Eine schneeweiße Storchfeder fällt vom Himmel und berührt den Riss in der Welt. Sofort beben und wabern dessen Ränder. Der Riss schließt sich, als würde eine Wunde heilen, und stößt den Seelensammler ins Diesseits zurück. Das höhnische Lachen bricht ab, als die hagere Gestalt sich umwendet und zu laufen beginnt, als wäre Mythrael persönlich hinter ihr her. Noch einmal ertönt der Ruf der Störchin: „Ihm nach!“

DIE JAGD

Dem Nirraven bleibt kein Ausweg außer der Flucht. An sich würde ihm diese auch gelingen, denn sein untoter Körper ermüdet nicht. Im Laufen stößt er sein gellendes Kreischen aus, und verstreute Pferdeknöchel erheben sich aus dem Boden, fügen sich zu einem Pferdegerippe zusammen, auf dessen Rücken er sich mit einem Satz

schwingt. Aber die Göttin Peraine ist fest entschlossen, ihn diesmal nicht entkommen zu lassen, und die Helden sollen ihr Werkzeug sein.

TOTE SCHWINGEN?

Sollte es den Helden im Kapitel Seelenreife nicht gelungen sein, Vheratanor zu besiegen, hat der Seelensammler seinen untoten Drachen immer noch zur Verfügung. In diesem Fall hetzt er das Untier auf seine Verfolger, sodass die Helden sich unterwegs der Angriffe des Drachen erwehren müssen (Vheratanors Werte finden Sie auf **Seite 67 f.**).

Wenn die Gruppe den Drachen nicht während der Verfolgungsjagd bezwingt, fliegt er voraus, um vor den Helden den Kreuzungspunkt der Kraftlinien zu erreichen, an den der Seelensammler sich flüchtet. Er stürzt sich auf die Gruppe, sobald die Helden beginnen, den Felshügel zu erklimmen, was zusammen mit den Alpträumen den Aufstieg zu einer ziemlich fordernden Angelegenheit machen sollte.

Die Störchin verfolgt den Flüchtenden fliegend, bleibt dabei aber stets über der Gruppe. Wieder und wieder schreit sie hell, und ihr Ruf wird von allen Seiten beantwortet. Störche und Reiher fliegen aus allen Himmelsrichtungen zusammen und schließen sich der Jagd an. Bisweilen fallen weiße Federn vom Himmel herab, tanzen aufmunternd vor den Helden in der Luft oder streichen im Fallen sanft über ihre Wangen.

Egal, ob die Helden die Verfolgung zu Fuß, zu Pferde oder mit einem anderen Transportmittel aufnehmen, stellen sie rasch fest, dass sie nicht ermüden. Eine unbändige Lebenskraft durchdringt sie und stärkt sie mit jedem Schritt. Immer, wenn eine fallende Feder sie streift, schließen sich ihre Wunden. Wo die Hufe ihrer Pferde (oder ihre Stiefel) den grauen Boden des Toten Landes berühren, sprießen saftige Gräser und zarte Blumen. Wieder und wieder stößt der Seelensammler seinen gellenden Ruf aus, um die Toten des Landes zu erheben und gegen seine Verfolger zu werfen, doch jedes Mal sehen die Helden, wie rasch sprießende Ranken und dornige Zweige sich um Knochen und totes Fleisch winden und die Untoten zurück unter die Erde zerren.

Für diese Verfolgungsjagd brauchen keine Proben gewürfelt zu werden: mit Leichtigkeit bleiben die Helden ihrem Ziel auf den Fersen, begleitet von einem weiß-grauen Vogelschwarm. Die Zeit verliert ihre Bedeutung, Stunden der Jagd vergehen im Handumdrehen. Falls die Gruppe Hilfstruppen um sich geschart hat, bleiben diese während der Verfolgung rasch zurück, denn Peraine weiß, dass einfache Söldner, Gardisten oder selbst Inquisitions-knechte den Schrecken der letzten Konfrontation mit dem Dämon niemals standhalten könnten. Um diese schwachen See-

len nicht sinnlos zu opfern, erstreckt sich ihre göttliche Hilfe nur auf die Helden, die sie auserwählt hat, ihr Werk zu tun.

DAS ENDE DER JAGD

Als der Seelensammler erkennt, dass er nicht entkommen kann, stellt er sich zu seinem letzten Gefecht. Die ganze Zeit über ist er in Richtung Westnordwest geflohen, der Kraftlinie folgend, die man den Knochenpfad nennt. Der Dämon flüchtet sich zu jenem Ort, an dem der Knochenpfad eine von Satinavs Ketten kreuzt, in der Hoffnung, dass die Macht des Thargunitoth-Splitters, durch den Nodix verstärkt, ausreicht, um die Helden zu bezwingen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Neue Kraft durchströmt euch mit jedem Schritt. Es scheint, als wärt ihr erst wenige Minuten unterwegs, und doch habt ihr schon etliche Meilen zurückgelegt. Euer Feind weiß, dass er euch nicht entkommen kann, aber noch gibt er sich nicht geschlagen. Ihr folgt ihm in ein Waldstück, hinter dem ihr die schroffen Höhen der Schwarzen Sichel aufragen seht. Die Störche und Reiher, die euch begleiten, lassen sich in den Bäumen nieder, den Blick wachsam ins Innere des Waldes gerichtet. Der Wald lichtet sich, und vor euch seht ihr eine kleine Anhöhe, von einem weiten Kreis stehender Steine umgeben. Wie eine große Spinne klettert der Seelensammler den felsigen Hang hinauf. Als er oben ankommt, gleißt der Splitter der Dämonenkronen in seiner Brust zornig auf. Grüne Blitze lecken über das Firmament, und die Schatten werden tiefer und länger. Nebel wallt über die Kuppe des felsigen Hügels, und in dem Dunst sind schemenhafte Mauern zu erahnen. Dunkle Wolken ballen sich am Nachthimmel zusammen, fahlgrünes Wetterleuchten schimmert an ihren Rändern. Der eisige Hauch der Niederhöhlen fegt von der Anhöhe zu euch hinab.

Mit Erreichen dieser Lichtung endet die göttliche Beflügelung der Gruppe. Die Helden fühlen sich vollkommen erfrischt und ausgeruht, sie haben während der Verfolgung sämtliche LeP und AsP regeneriert. Selbst Wunden sind geheilt – angesichts der Herausforderung, die nun vor ihnen liegt, werden sie dies auch brauchen. Perainegeweihte haben außerdem 4W6 KaP regeneriert.

Die Lichtung und der Felshügel, an dessen Spitze sich die Kraftlinien kreuzen, wurden schon vor langer Zeit als Kultplatz genutzt. Beim Näherkommen erkennen die Helden, dass am Rand der Lichtung mehrere große Steintore – je zwei Menhire mit einem dritten Stein als Querbalken – stehen. Bei jenem Tor, das den Helden am nächs-

ten ist, beginnt eine Reihe von etwa kniehohen Steinen, die den Hügel in weitem Bogen umrundet und schließlich an einem steilen Pfad endet, der auf die Anhöhe hinaufführt: Dies war einst der rituelle Weg, den Prozessionen zur Kultstätte beschritten. Ob die Helden den Steinen folgen, direkt zu dem Pfad gehen oder sich einen anderen Weg auf den Hügel suchen, bleibt ihnen überlassen. Die Störche verteilen sich in einem weiten Kreis in den Bäumen am Rand der Lichtung, als wollten sie sichergehen, dass der Seelensammler nicht entkommt. Der eisige Wind wird immer stärker, die Wolken werden dichter, und immer wieder erahnen die Helden halb durchsichtige Mauern und Zinnen, die den Dämon kurz verdecken. Von unten erkennt man, dass grüne Blitze, die aus dem Splitter der Dämonenkrone zucken, den Seelensammler auf der Hügelkuppe umspielen und einhüllen. Es sollte klar sein, dass Eile geboten ist – wer weiß schon, was der untote Heptarch mit der Macht des Splitters vorhat?

DER RAND DES ALPTRAUMS

Sobald der Dämon den Nodix erreicht hat, entfesselt er den immer instabileren Splitter, um eine Alptraumwelt von ungeahnter Macht zu erschaffen. Er umgibt sich mit Mauern aus Angst und formt so ein wahres Alptraumschloss, in dem er seinen Verfolgern zu entkommen hofft. Die ersten Ausläufer des Alptraums streifen die Helden, sobald sie sich dem Hügel nähern. Dies hat die folgenden Auswirkungen: Immer wenn ein Held während der Annäherung in irgendeiner Weise Angst verspürt, hat er eine alptraumhafte Vision, die von einer menschlichen Urangst geprägt ist. Er muss sich – eventuell mithilfe seiner Gefährten – der Angst stellen und die Vision überwinden.

In den nächsten Abschnitten sind jene Stellen auf dem Weg beschrieben, an denen die Gefahr besteht, dass sich eine bestimmte Urangst manifestiert. Außerdem ist dort jeweils angegeben, wie die konkrete Alptraumvision aussieht. Die Vision erfasst jeden Helden, bei dem an dieser Stelle eine der folgenden Bedingungen erfüllt wird:

☞ Der Held verfügt über die entsprechende *Schlechte Eigenschaft*, also genau die Angst, um die es gerade geht (bei jeder Stelle angegeben). In diesem Fall ist keine Probe erforderlich, die Vision beginnt automatisch.

☞ Der Held scheitert bei einer Probe auf Mut, egal ob es sich um eine reine Eigenschaftsprobe oder um einen Teil einer Talent- oder Zauberprobe handelt. Dies gilt selbst dann, wenn der Held die Probe mit TaP oder ZfP ausgleichen kann – der kleine Moment der Angst, der ihn dazu zwingt, auf seine TaP zuzugreifen, reicht bereits aus, um dem Alptraum Macht über den Helden zu geben. In jedem Abschnitt sind zu Beginn bei den möglichen Auslösern jene Talente angeführt, die MU enthalten und die an der entsprechenden Stelle vermutlich geprobt werden. Beachten Sie, dass in der Situation der Helden (Annäherung an einen gefährlichen Feind über unsicheres Gelände, Kampf mit Angstvisionen) auch bisweilen Pro-

ben auf *Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung* fällig werden könnten.

☞ Der Held wird von der Angst eines Gefährten angesteckt: Wer jemanden berührt, der bereits von der Alptraumvision erfasst wurde, muss sofort eine MU-Probe ablegen, bei deren Scheitern er ebenfalls in die Vision gezogen wird. Die Probe ist ggf. um die passende *Schlechte Eigenschaft* des bereits betroffenen Gefährten erschwert.

Allen Alptraumvisionen sind die folgenden Auswirkungen gemeinsam:

☞ Innerhalb der Vision sind die Proben aller Betroffenen um den höchsten Wert in der entsprechenden Angst erschwert, den einer der Betroffenen aufweist.

☞ Nach dem Abebben der Vision sinkt der MU-Wert der Opfer temporär um einen Punkt. Weist ein Betroffener die passende *Schlechte Eigenschaft* auf, beträgt der MU-Verlust für ihn sogar zwei Punkte. Ein Patzer auf eine MU-Probe (beim Auslösen oder während der Vision) zieht einen weiteren Punkt MU-Verlust nach sich. Diese temporäre Senkung des MU-Wertes stellt die beginnende psychische Zermürbung der Helden durch die Alpträume dar; sie wird im Herzen des Alptraumschlusses von großer Bedeutung sein. Behalten Sie schon jetzt im Auge, wie sich die MU-Werte der Gruppe entwickeln.

☞ Jede Vision endet, wenn eine der bei der Beschreibung angegebenen Bedingungen eintritt, das Opfer erfolgreich gegen sie ankämpft (*Selbstbeherrschungs*-Probe +3, zusätzlich um die passende *Schlechte Eigenschaft* erschwert) oder eine SR vergangen ist. Liturgien und Zauber, die Angst lindern oder geistige Beeinflussung beenden, befreien das Opfer ebenfalls aus der Vision.

☞ Wer in der Alptraumvision stirbt, erwacht sofort aus ihr. Er verliert 10% seiner aktuellen LeP und 2 weitere temporäre MU-Punkte.

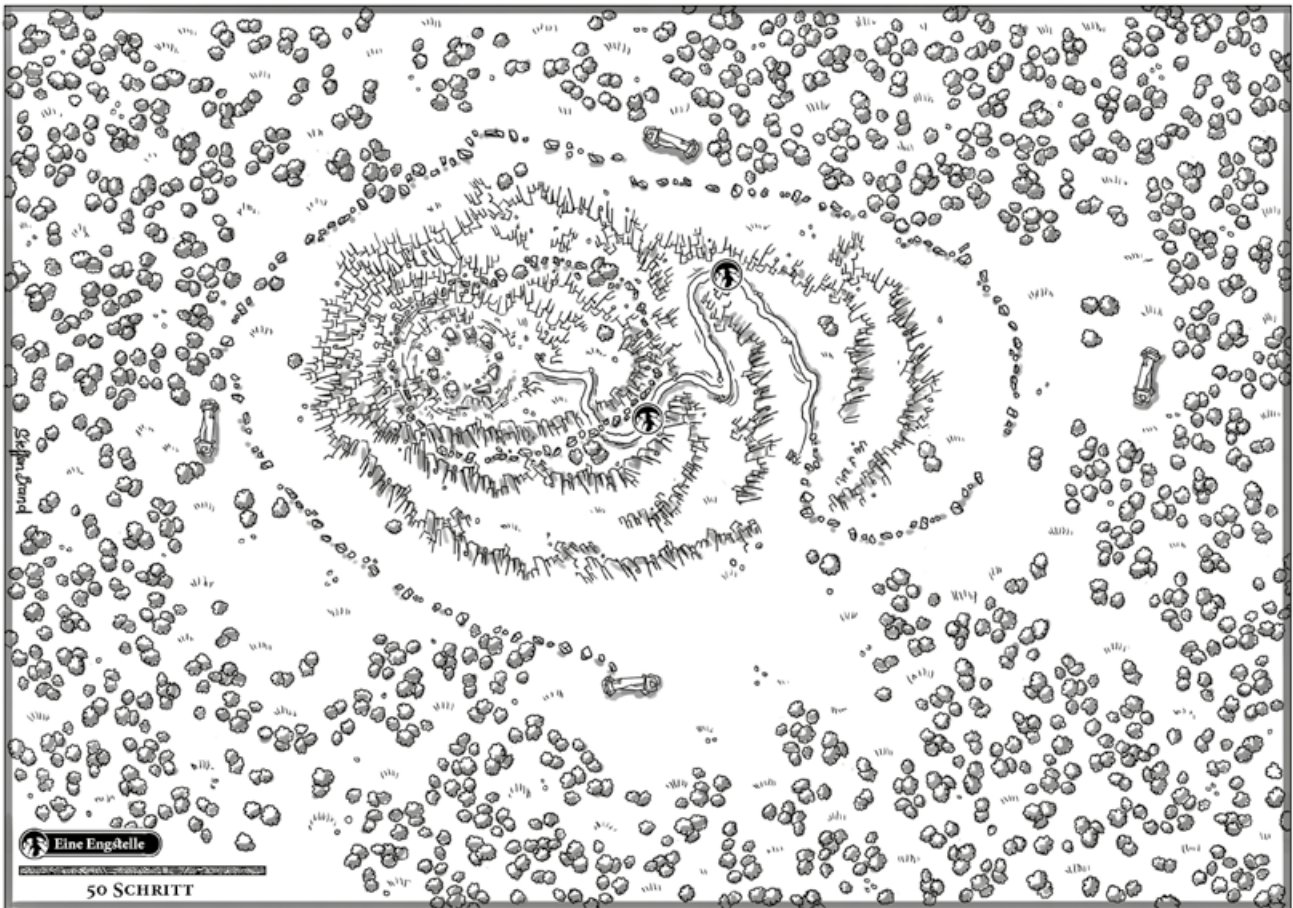
Freie Flächen: Platzangst

Mögliche Auslöser: Der Held überquert vorsichtig und langsam eine freie Fläche (der Bereich zwischen dem Rand der Lichtung und dem Hügel, besonders ebene und freie Stellen des Pfades) und sorgt sich um Angreifer, etwa aus der Luft (MU-Probe); versuchte heimliche Annäherung (*Talente: Schleichen, Verstecken*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Hügel vor dir rückt in weite Ferne. Du stehst auf einer weiten, konturlosen Ebene – keine Deckung, kein Versteck. Am Himmel kreisen riesige, unförmige Schatten, beobachten dich aus kalten, boshaften Augen. Einer der Schatten stößt auf dich herab!

Das Opfer der Vision glaubt, von einem fliegenden Feind angegriffen zu werden. Seine Gefährten nimmt es nur wahr, wenn diese es physisch berühren, und dies inter-



pretiert der Held als Treffer durch den herabstoßenden Gegner. Dies kann dazu führen, dass das Opfer der Vision im wilden Herumfuchteln seine Freunde attackiert oder versucht, in Panik in den Wald zu fliehen.

Diese Vision endet, wenn das Opfer eine Deckung erreicht oder von zumindest zwei seiner Gefährten mit ihren Körpern abgeschirmt wird. Damit Letzteres funktioniert müssen sie ihren Gefährten jedoch berühren.

Klettern/Fliegen: Höhenangst

Mögliche Auslöser: Der Held befindet sich an einer erhöhten Stelle und hält nach Gefahren Ausschau (MU-Probe); Überklettern eines Hindernisses (dazu gehören auch die Reihen der hüfthohen stehenden Steine, die sich um den Hügel winden; auf dem Plan als „Stehende Steine“ eingezeichnet) oder Aufstieg abseits des Pfades (*Talent: Klettern*), Annäherung im Flug (*Talent: Fliegen*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du setzt einen vorsichtigen Schritt – und plötzlich trittst du ins Leere! Vor dir gähnt ein Hunderte Schritt tiefer Abgrund! Deine hastige Bewegung hat ein paar Steinchen gelockert, die in die Tiefe kullern – du

siehst sie gegen den Felsen schlagen, weiterkollern, weiter fallen. Dein Herz rast, und du fühlst, wie kalter Wind an deinem Gewand zerrt. Die Steinchen haben den Boden der Schlucht noch immer nicht erreicht.

Auch wenn der Held gerade nur über einen brusthohen Stein klettern wollte, glaubt er, am Rand eines gähnenden Abgrundes zu balancieren. Wenn es nicht schnell gelingt, ihm zu helfen, wird ihm schwindelig, und er muss eine um seine *Höhenangst* erschwerte *Klettern*-Probe bestehen, um nicht abzustürzen. Der Sturz verursacht normalen Fallschaden je nach der tatsächlichen Höhe, gleichzeitig endet die Vision in dem Moment, in dem der Held glaubt, am Boden der Schlucht aufzuschlagen.

Diese Vision endet, wenn der Held einen Punkt erreicht, an dem es in einem Umkreis von zumindest zwei Schritt nirgends nach unten geht, oder wenn zwei seiner Gefährten ihn festhalten.

Engstellen: Raumangst

Mögliche Auslöser: Der Held befindet sich an einer Engstelle und hört plötzlich ein verdächtiges Geräusch (MU-Probe); Der Held zwängt sich durch einen schmalen Durchlass zwischen zwei Steinen (*Talente: Akrobatik*,

Körperbeherrschung) – solche Durchlässe zwischen rechts und links des Pfades aufragenden Steinen gibt es auf dem Weg an mehreren, auf dem Plan als „Engstelle“ eingezeichneten Stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Knacken ertönt, dann ein Schaben. Staub rieselt auf dich herab, als die Felsen an den Seiten des Weges beginnen, sich aufeinander zuzubewegen! Unaufhaltsam rücken sie zusammen, schon spürst du den rauen Stein an deiner Schulter. Es wird dunkler, nur noch eine Handbreit Himmel ist über dir zu erkennen, und dieser Spalt wird immer kleiner.

Der Held hat das Gefühl, erdrückt zu werden, und erleidet alle 3 KR 1W6 SP(A). Wenn er dadurch das Bewusstsein verliert, glaubt er, dass die Wände ihn zerquetschen (im Moment seines ‚Todes‘ endet die Vision). Durch das Gefühl der Enge ist er praktisch starr vor Schreck und kann sich nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +4 + seine *Raumangst* kriechend fortbewegen.

Diese Vision endet, wenn der Held einen Ort erreicht, an dem die nächste Wand mindestens zwei Schritt von ihm entfernt ist.

Gebüsche: Angst vor (kleinen Tieren)

Mögliche Auslöser: Der Held bewegt sich durch stark bewachsenes Gebiet und hört plötzlich ein Rascheln (MU-Probe); der Held kriecht heimlich durch Buschwerk (*Talente: Schleichen, Verstecken*); der Held klettert an einer Stelle mit zahlreichen Spinnennetzen (*Talent: Klettern*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Boden hat sich etwas bewegt! Ein winziger Schatten, kaum zu sehen – und jetzt ist er in einer Spalte verschwunden. Du hörst ein leises Rascheln, dann ein Scharren. Hunderte, Tausende winzige Füße krabbeln in den Schatten, kleine Körper kriechen zwischen den Steinen umher. Das Rascheln wird lauter, und jetzt kommen sie hervorgekrochen, fallen zu Hunderten über dich her!

Passen Sie die Art der Tiere an eine spezielle Abneigung des Opfers (Ratten, Spinnen, Insekten etc.) an oder wählen Sie jene Art von Krabbeltieren, die besonders gut zu der Stelle passt, an der die Vision ausgelöst wurde. Der Held fühlt die Tiere in Schwärmen über seinen Körper klettern, sodass er wahrscheinlich wild um sich zu schlagen beginnt (*Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die doppelte Angst vor kleinen Tieren erschwert ist, um nicht in Panik auszubrechen). Wenn er nach 15 KR noch nicht aus

der Vision befreit wurde, spürt er, wie die Tiere in seinen Mund und seine Nase kriechen und beginnen, ihn zu ersticken. Ab nun nimmt er 1W6 SP(A) pro KR. Wenn er dadurch das Bewusstsein verliert, glaubt er, dass die Tiere ihn von innen her auffressen (im Moment seines ‚Todes‘ endet die Vision).

Diese Vision kann beendet werden, indem man den Helden mit Wasser übergießt, ihn mit einer WELLE DER REINIGUNG belegt oder ihm alle Rüstung und Kleidung vom Körper löst.

Alleingang: Angst vor Einsamkeit

Mögliche Auslöser: Der Held hat sich von der Gruppe getrennt und schleicht voraus (*Talente: Schleichen, Verstecken*); der Held unternimmt einen Erkundungsflug (*Talent: Fliegen*) oder klettert allein voraus (*Talent: Klettern*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist plötzlich völlig still! Du siehst dich nach deinen Gefährten um, aber sie sind verschwunden! Rings um dich bewegt sich kein lebendes Wesen mehr – die ganze Umgebung ist trostlos, öd und verlassen. Du öffnest den Mund, um zu rufen, aber kein Laut kommt über deine Lippen.

Der Held nimmt seine Gefährten nicht mehr wahr und verliert die Orientierung. Ohne es zu merken, ändert er seine Richtung, sodass er beginnt, sich im Kreis zu bewegen. Egal, womit er versucht, seine Freunde zu rufen oder auf sich aufmerksam zu machen, ist er davon überzeugt, dass er vollkommen stumm ist (die anderen hören ihn aber sehr wohl).

Diese Vision endet, wenn einer seiner Gefährten den Helden nachdrücklich (etwa durch Schütteln, eine Ohrfeige oder Ähnliches) auf sich aufmerksam macht.

DAS NETZ DER ANGST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Kuppe des felsigen Hügels erreicht, ist der Wind zu einem peitschenden Sturm angeschwollen. Wolkenfetzen wirbeln am Himmel, drehen sich wie Leichentücher in einer Totentanz, und immer wieder zucken grünliche Blitze aus ihnen herab. Auf dem Hügel ist ein Turm erschienen, dessen grau-silberne Mauern nicht aus Fels oder Holz bestehen. Sie sind aus Spinnenseide gewoben, so dicht und fest, dass kein Haar zwischen den glitzernden Fäden hindurchpassen würde. Rings um den Turm spannen sich silbern schimmernde Netze, mit kreuz und quer verlaufenden Fäden, über die in wirren Farben

glimmende, handtellergroße Spinnen laufen. Emsig weben sie, stärken die Mauern der grotesken Festung, aus deren Inneren ihr die kreischende Stimme des Seelensammlers dringen hört, der in einer unheiligen Sprache finstere Anrufungen deklamiert. Heulende Fratzen und wispernde Nebel umtanzen den Turm, dessen einziges, massives Tor aus bleichen Knochen besteht.

Der Turm ist eine, wenn auch äußerst solide, Traumvision (vergleichbar einer Illusion mit extrem hoher Realitätsdichte). Vision und Wirklichkeit überlagern einander bereits, während die Helden mit jedem Schritt in Richtung des Seelensammlers tiefer in die von ihm geschaffene Alptraumwelt gezogen werden.

DIE FALLE DES SEELENSAMMLERS

Die Alptraumvisionen beim Erklimmen des Hügels und die Hindernisse auf dem Weg hatten das Ziel, die Helden einerseits zu zermürben (durch den Verlust von MU-Punkten), ihnen aber andererseits auch ein Ziel vor Augen zu halten, das sie selbst erreichen wollen. Die Festung, in die sich ihr Feind scheinbar verkrochen hat, ist nur dazu da, von den Helden erstürmt zu werden, denn dadurch betreten sie aus freiem Willen den vom Nirraven und dem Splitter erschaffenen Alptraum.

Bei den heulenden Fratzen handelt es sich um Braggi, die funkelnden Spinnen, die die Netze der Festung weben, sind in Wahrheit Morcanen. Beide Arten von minderen Dämonen haben an diesem Ort nur ein Ziel: Den Helden scheinbaren Widerstand entgegenzusetzen und ihnen auf dem Weg zur Festung des Seelensammlers noch ein paar Punkte Mut zu rauben. Die Braggi konzentrieren sich vor allem auf Zauberer und Geweihte, gegen die sie ihre *Schreckgestalt* einsetzen (–1W6 auf MU), während die Morcanen den Rest der Gruppe in Kämpfe verwickeln. Der Biss der Alptraumspinnen erschüttert ebenfalls den Mut ihrer Opfer.

Braggu

INI 20+1W6 **LeP** 30 **AsP** 25 **RS** 0 **WS** –

Stinkender Nebel: **DK** HNS **AT** 12 **PA** 0 **TP** 1W6 SP

GS 50 **AuP** unendlich **MR** 5

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR, Fliegendes Wesen, Gezielter Angriff (Nebel eingeatmet: 2W6 SP und für W6 Minuten kampfunfähig, falls keine um die SP erschwerte Selbstbeherrschungsprobe gelingt)

Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit I (Immunität gegen profane Waffen und elementare Schadenszauber), Immunität gegen die Merkmale *Eigenschaften*, *Form*, *Heilung*, *Illusion*, *Objekt*, *Telekinese* und *Umwelt*, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung*, *Schreckgestalt* II, *Verwundbarkeit* (Boron)

Morcan (in Spinnengestalt)

INI 15+1W6 **LeP** 40 **AsP** 35 **RS** 0 **WS** –

Biss: **DK** HN **AT** 14 **PA** 5 **TP** 1W6+3+Gift

GS 100 **AuP** unendlich **MR** 8

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen die Merkmale *Eigenschaften*, *Form*, *Heilung*, *Illusion*, *Objekt*, *Telekinese* und *Umwelt*, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale *Einfluss*, *Hellsicht*, *Herrschaft* und *Verständigung*, Resistenz gegen profane Waffen, *Verwundbarkeit* (Boron), Giftiger Biss (Waffengift 5. Stufe; –2 MU / –1 MU; Beginn: sofort; Dauer: 1W6 Stunden)

Ziel der Dämonen ist es, dass jeder Held zumindest ein paar MU-Punkte einbüßt, bevor die Gruppe in den Turm eindringt (beachten Sie, dass auch schon die Alptraumvisionen den Mut der Betroffenen ein wenig gesenkt haben sollten). Die Anzahl der minderen Dämonen kann von ihnen beliebig angepasst werden – der Seelensammler lässt sie in Scharen aus dem Splitter schwärmen.

Während sie die Angriffe der minderen Dämonen abwehren, sollten die Helden auch das Tor der Festung erreichen und mit geeigneten Mitteln aufbrechen. Dabei kommt alles in Frage, was Ihre Gruppe aufbringen kann: Rohe Gewalt, Bannzauber, Liturgien – wichtig ist nur, dass währenddessen die Braggi und Morcanen ihr Werk vollenden können. Wenn der Mut aller Helden zumindest ein wenig gesenkt wurde, gibt der Seelensammler seinen Widerstand auf, um seine Falle zuschnappen zu lassen.

DAS TOR BIRST

In jenem Moment, in dem die Gruppe das Tor des Turmes endlich überwindet, erstarren ihre physischen Körper, die sich dem Seelensammler und dem Splitter schon auf wenige Schritte angenähert haben. Sie schlafen buchstäblich im Stehen ein, von Thargunitoths Macht überwältigt. Der Seelensammler hält ihre Geister in der vom Splitter geschaffenen Alptraumwelt fest. Der Dämon weiß, dass kein Sterblicher dieser Schreckenswelt lange widerstehen kann – früher oder später ist auch die stärkste Seele derart zerrüttet, dass sie sich Thargunitoths Macht ergibt und freiwillig den Tod sucht, was es dem Nirraven ermöglicht, sie zu verschlingen. Die Aufgabe der Helden wird es sein, diesem Alptraum zu entkommen und danach ihren Feind in der Dritten Sphäre zum letzten Kampf zu stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich gibt das knöcherne Tor nach! Risse bilden sich in den silbrigen Mauern des Turmes, und dann seht ihr den Feind endlich vor euch. Gewaltige, schattenhafte Schwingen umspielen die hagere Gestalt, neun gekrümmte Hörner ragen aus den Schatten und bohren ihre Spitzen ins Diesseits. Das grüne Gleißel,

das aus seiner Brust dringt, sticht euch wie glühender Stahl in die Augen und bringt euch zum Blinzeln. Dunkelheit.

Ihr fallt ins Nichts, wirbelnde Schwärze umgibt euch. Das kreischende Lachen des Nirraven hallt in euren Ohren. „Närrische Sterbliche! Habt ihr geglaubt, eure schwachen Seelen wären mir gewachsen? Willkommen in meinem Alptraum Schloss, aus dem es nur einen Ausweg gibt: den Tod ...“

Die brodelnden Schatten fegen zur Seite, werden zu Wänden, Decke, Boden. Ihr steht in einem fensterlosen, leeren Raum. In der Wand, die euch gegenüber liegt, befinden sich vier Türen: eine verstaubte, morsche Holztür mit angelaufener Klinke, eine glänzende Tür aus Edelhölzern mit blitzendem Messinggriff, eine schwere Eichentür, deren Klinke mit getrocknetem Blut bedeckt ist, und eine über und über mit unverständlichen Symbolen bedeckte Tür, durch deren Ritzen ein bläuliches Glühen dringt.

Ein seltsames Gefühl der Schwäche hat euch erfasst – ihr fühlt euch klein, unsicher, verwundbar. Als ihr einander anblickt, seht ihr in die zugleich vertrauten und doch fremden Gesichter von Kindern.

Wenn es vom zeitlichen Ablauf in Ihrer Runde halbwegs passt, ist dies ein ausgezeichnetes Moment, um die Spielsitzung zu beenden und die Erkundung des Alptraum Schlosses mit dem nächsten Spielabend zu beginnen. Das gibt Ihnen auch die Möglichkeit, Heldenbögen für Ihre Gruppe vorzubereiten, denn wie die Helden sofort feststellen mussten, haben sie sich im Traum deutlich verändert (siehe gleich unter **Der Fluch der Jugend**).

Der Alptraum der Helden beginnt im Raum der Türen (H3) im Herzen der Traumwelt. Die Beschreibung dieses Raumes finden Sie auf **Seite 131**, allerdings ist bei diesem ersten Betreten des Raumes jene Tür, die ins Haus des Mannes Ohne Gesicht zurückführt, nicht sichtbar. Die Helden müssen eine der vier anderen Türen wählen und werden dadurch in den entsprechenden Bereich der Alptraumwelt versetzt. Wenn Sie einen dramatischeren Einstieg gestalten wollen, kann alternativ auch der Mann Ohne Gesicht (**Seite 130**) gerade den Korridor entlang auf den Raum zugehen, sodass die Helden sich nur durch eine rasche Flucht durch eine der vier Türen in der gegenüberliegenden Wand retten können oder schon jetzt mit diesem übermächtigen Gegner konfrontiert werden.

SPIELVERDERBER: PRAIOS' MAGIEBANN?

Helden der für dieses Abenteuer vorgesehenen Machtstufe verfügen über beträchtliche Fähigkeiten. Vor allem antimagische Liturgien können eine erhebliche Wirkung entfalten. Am Beispiel von PRAIOS' MAGIEBANN, jener Liturgie, die an dieser Stelle die größte Gefahr für die Handlung darstellt, soll gezeigt werden, wie der letzte Teil des Abenteuers trotzdem funktioniert:

Solange die Liturgie wirkt (LkP* SR), sind die Helden im Wirkungsbereich immun gegen Alptraumvisionen. Die minderen Diener Thargunitoths vergehen im Licht des Auges innerhalb kürzester Zeit, was es ihnen aber dennoch ermöglicht, sich wie rasend auf die Gruppe zu stürzen und zumindest zu versuchen, einen Treffer zu landen, bevor sie vernichtet werden. Die bannende Wirkung der Liturgie vernichtet bei Annäherung des Geweihten das Tor sofort und reißt auch eine Bresche in die Mauer des Turms. Allerdings kann selbst das Auge des Praios als rein karmale Kraft die Macht des Splitters nicht zur Gänze bannen: Der Seelensammler bleibt deshalb von den Auswirkungen der antimagischen Zone weitgehend verschont (er kann selbst keine Magie wirken, nimmt aber auch keinen Schaden). Je näher man das Auge an den Splitter heranbringen will, desto spürbarer wird ein Widerstand, der aus der Macht der miteinander ringenden Artefakte herrührt. Dazu kommt, dass der Magiebann das Enduriumzepter gänzlich nutzlos macht, so lange er wirkt. Um bis zum Seelensammler vorzudringen und den entscheidenden Schlag mit dem Artefakt führen zu können, muss daher das Auge des Praios zurückgesandt werden – und in dem Moment, indem die antimagische Wirkung erlischt, reißt der Splitter die Helden in das Alptraum Schloss. Somit kann das letzte Kapitel planmäßig stattfinden, aber durch ihre Fähigkeiten haben sich die Helden bei der Annäherung einige Angstvisionen und Kämpfe erspart, und ihre MU-Werte sollten deutlich weniger angegriffen sein, als es ohne die Liturgie der Fall gewesen wäre.



DAS ALPTRAUMSCHLOSS

DIE GESETZE DES ALPTRAUMS

Dieser Abschnitt beschreibt die Besonderheiten, die für das Spiel in der Alptraumwelt gelten. Machen Sie sich im Vorfeld mit diesen Gesetzen vertraut; sie bestimmen den weiteren Spielverlauf, bis die Helden aus dem Alptraum entkommen können.

DER FLUCH DER JUGEND

Der Seelensammler will die Gruppe mit diesem Alptraum durch Angst und Verzweiflung in den Selbstmord treiben – doch die Helden sind starke, erfahrene Personen, die schon viel mitgemacht haben und nicht so leicht zu erschrecken sind. Es gab aber eine Zeit, in der dies nicht der Fall war. Die erste besorgniserregende Entdeckung, die die Helden in der Alptraumwelt machen, ist daher, dass sie sich verändert haben: sie stecken in den Körpern von Kindern. Die Verjüngung ist umso stärker, je besser es dem Seelensammler bei der Annäherung der Helden gelungen ist, deren Geist zu erschüttern und ihnen temporäre MU-Punkte zu rauben. In einer Traumwelt entspricht die KK eines Helden nämlich seinem MU-Wert, und in dieser speziellen Alptraumwelt drückt sich die Schwächung durch das Senken des MU-Werts zusätzlich darin aus, dass der Held den Traum verjüngt erlebt.

Nicht nur die Körper der Helden sind von der Verjüngung betroffen, sondern auch ihr Verstand. So lange sie sich in den Klauen des Alptraums befinden, haben sie viel von dem vergessen, was sie im Lauf ihres Lebens erlernt haben. Auch ihre normale Ausrüstung folgt ihnen nicht in den Alptraum. Spieltechnisch hat dies folgende Auswirkungen:

☞ Die KK und das Alter des Helden entsprechen seinem temporär gesenkten MU-Wert, mit zwei Ausnahmen: Sollte der Held es geschafft haben, ganz ohne MU-Verlust bis hierher zu kommen, ist er im Traum 18 Jahre alt. Das Mindestalter, das ein Held im Traum hat, ist acht Jahre, auch wenn sein Mut auf einen tieferen Wert gesunken ist. Elfen, Zwerge und andere Nichtmenschen erreichen ein Alter, das vom Entwicklungsstand her dem eines MU Jahre alten Menschen entspricht.

☞ Die Eigenschaften KL, GE, IN, CH, KO und FF der Helden und ihre Talentwerte werden durch ihr Alter begrenzt (siehe die folgende Tabelle). Auf alle Punkte oberhalb dieser Grenzen können die Helden im Traum nicht zugreifen.

☞ Die Lebensenergie der Helden ist unverändert. Auf Astal- oder Karmaenergie können sie nicht bewusst zugreifen; innerhalb des Alptraums können keine Zauber oder Liturgien gewirkt werden, so lange die **Realitätsdichte** (siehe Kasten auf Seite 110) des Traums 20 oder mehr beträgt. Allenfalls können Sie zauberfähigen oder geweihten

Helden in äußersten Notsituationen zugestehen, unbewusst kleine Effekte (ähnlich wie die Zauber eines Magiedilletantens oder wie ein schwaches Mirakel) zu bewirken.

☞ Berechnen Sie GS, MR, INI, Ausweichen, AT- und PA-Basis für jeden Helden aus seinen Traum-Eigenschaften. Zur Bestimmung von AT und PA dient sein höchstes Kampftalent (auch dafür gilt natürlich die Obergrenze). Der Einfachheit halber werden diese AT- und PA-Werte für alle Kampfhandlungen im Traum verwendet; viel können die Helden hier mit Waffengewalt ohnehin nicht ausrichten. Sie können dem Spieler erlauben, seine TaP selbst auf AT und PA zu verteilen. Im waffenlosen Kampf verursachen die Helden 1W6 TP(A).

☞ Jeder Held trägt zu Beginn des Alptraums normale Kleidung (RS 0), die zu seinem Alter und seiner Vorgesichte passt (beispielsweise Novizenroben, Arbeitskittel, Pagenkleidung etc.). Helden, die eine Kampfausbildung genossen haben und zumindest 10 Jahre alt sind, können Sie einen wattierten Waffenrock zugestehen (RS 2).

☞ Jeder Held verfügt über einen Lieblingsgegenstand, der aber auch an sein Alter angepasst ist. Bei einem Kämpfer könnte es sich um ein stumpfes Übungsschwert oder eine Holzwaffe handeln (TP: max. 1W6+2), ein Magier hat keinen Zauberstab, sondern beispielsweise Schreibzeug. Geweihte tragen noch keine Weihegegenstände, sondern höchstens ein Amulett mit dem Symbol ihrer Gottheit.

☞ Der Held, der den Wahren Namen des Thargunitoth-Splitters teilweise rekonstruieren konnte, trägt eine der Qualität des Namens entsprechende Anzahl von **Namenssplittern** (siehe Seite 113) bei sich. Er hat sie einfach in einer Tasche oder einem kleinen Beutel (auch wenn sie dort eigentlich nicht hineinpassen) und kann sie jederzeit hervorholen. Wenn mehrere Helden den Namen rekonstruiert haben, verteilen Sie die Splitter auf sie (im Zweifel erhält der mit dem höheren *Magiekunde*-Wert den Namenssplitter).

WERTOBERGRENZEN JE NACH ALTER

Alter	Eigenschaften (außer KK und MU)	Talente
15-18	max. 14	max. 12
12-14	max. 13	max. 10
9-11	max. 12	max. 9
8	max. 11	max. 8

Alter, KK und MU des Helden entsprechen seinem aktuellen (gesenkten) MU-Wert. Das Mindestalter ist 8 Jahre. Für Helden, die keine temporären MU-Punkte verloren haben, gilt: KK=MU, Alter=18.

Im Anhang auf Seite 148 finden Sie eine Kopiervorlage für einen stark vereinfachten Heldenbogen. Auf diesen Bögen können Sie die Werte und die Ausrüstung der Traumabbilder der Helden eintragen – sie enthalten alle Angaben, die für das Spiel in der Alptraumwelt erforderlich sind. Die angeführten Talente sind jene, die innerhalb des Alptraus am ehesten benötigt werden; in die freien Felder können Sie für jeden Helden noch typische Talente, die in der Liste nicht vorkommen, hinzufügen. In der Rubrik „Besonderheiten“ kann eingetragen werden, dass der Held ein *Traumgänger* ist (und damit die RD einschätzen kann) oder über die Fähigkeit des *Tröstens* (siehe *Erholung*, Seite 112) verfügt. Andere mögliche Einträge hier sind besonders prägende Nach- oder Vorteile, die Sie auch innerhalb des Alptraus zur Anwendung bringen möchten.

DIE REALITÄTSDICHTE

Die durch den entfesselten Splitter geschaffene Alptraumwelt ist von immenser Macht und zwingt ihren Opfern ihre Gesetze auf. Die Alptraumwelt hat eine Realitätsdichte (RD) von 40, und alle Helden gelten in ihr als *Träumer* (WdZ 72). Dadurch ist der Alptraum eine tödliche Falle, denn aufgrund der hohen RD schlägt aller im Traum erlittener Schaden zu 100% auf den Körper des Träumers durch: Wer in diesem Traum stirbt, ist tot, und der Seelensammler wird seine Seele an sich reißen. Gleichzeitig ist die Macht des Splitters aber so groß, dass es in der Tat kein Erwachen aus dem Alptraum gibt, mit Ausnahme des eigenen Todes. Das Ziel der Helden wird es daher sein müssen, die RD des Traums so weit zu senken, dass sie dann im Traum sterben können, ohne auch in der realen Welt den Tod zu finden. Dazu muss die RD auf 25 oder darunter sinken:

Realitätsdichte	erlittener Schaden
bis 5	keiner
bis 10	1/10
bis 20	1/4
bis 25	1/2
>25	voll

Nach den Erfahrungen mit den von Thargunitoth gesandten Traumvisionen im Pandämonium (Seite 90 f.) sollte den Helden diese Gefahr bewusst sein. Jeder halbwegs magiekundige Held kann zu Beginn des Alptraus mit Sicherheit sagen, dass ein Tod im Traum derzeit auch in der Realität tödlich enden wird. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Traumgänger* spürt die RD instinktiv und kann jederzeit genau einschätzen, wie schlimm sich der Tod im Traum auswirken würde. Wenn kein Held ein Traumgänger ist, muss die Gruppe den Alptraum so weit sie kann schwächen und dann auf das Beste hoffen. Im Kerker

(A7, Seite 116 f.) gibt es außerdem mit der Vertrauten eine weitere Möglichkeit, Informationen über das Wesen des Traums und die aktuelle RD zu gewinnen.

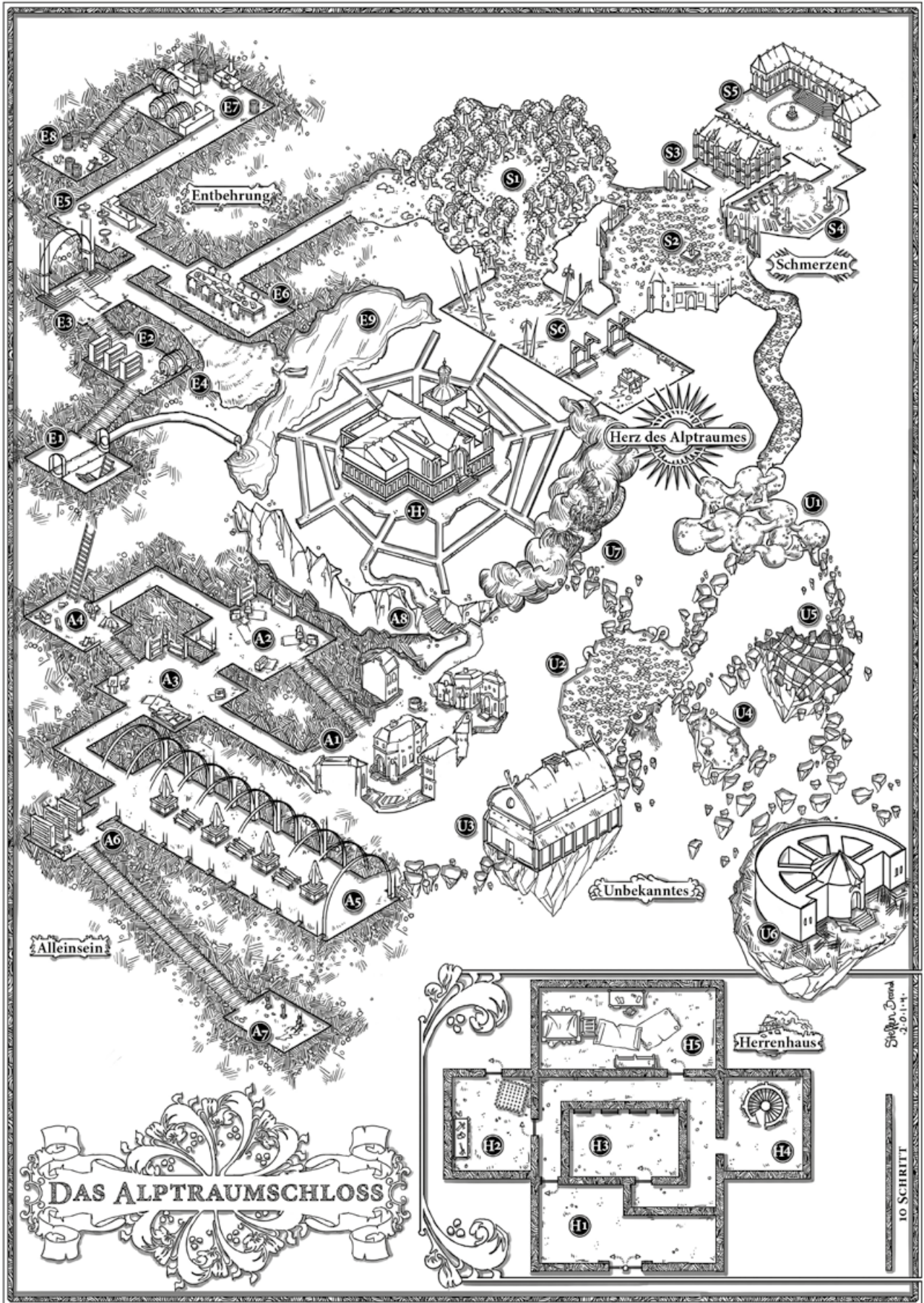
Erfolge der Helden, die RD zu senken (**Erwachen aus dem Alptraum**, Seite 132), haben sicht- und spürbare Auswirkungen:

- ☞ RD <35: Schatten werden ein wenig heller, die Beklemmung, die auf den Helden lastet, wird schwächer.
- ☞ RD <30: Die Helden spüren leichte Zuversicht, Erinnerungen an ihr wahres Leben beginnen aus Nebeln des Vergessens aufzutauchen. Ab sofort sind alle Talentproben um einen Punkt erleichtert, in einer *Zuflucht* (siehe *Erholung*, Seite 112) regenerieren die Helden einen zusätzlichen LeP.
- ☞ RD <25: Die Helden erscheinen im Traum kräftiger, weniger abgekämpft. Ab sofort sind alle Talentproben um zwei Punkte erleichtert.
- ☞ RD <20: Die Obergrenzen für Eigenschaften und Talente der Helden steigen um einen Punkt. Magiebegabte Helden erhalten Zugriff auf ihre halben AsP und können ab sofort drei kleinere Zauber bewusst anwenden (auch für die Zauberfertigkeiten gilt die Talentobergrenze). Geweihte Helden erhalten Zugriff auf ihre halben KaP und können die für sie wichtigsten drei der Zwölf Segnungen bewusst anwenden (auch für die Liturgiekenntnis gilt die Talentobergrenze).

PAKTIERENDE HELDEN

Grundsätzlich steht zu hoffen, dass sich unter Ihren Helden kein Dämonendiener befindet, aber in den Hallen der Thargunitoth könnte ein Held, der den Einflüsterungen der Erzdämonin nachgegeben hat, einen Minderpakt eingegangen sein. Sollte dieser Pakt noch bestehen, hat dies in der Alptraumwelt folgende Auswirkungen:

- ☞ Der Verzweigungswert des betreffenden Helden ist zu Beginn des Alptraus um 1W6 Punkte erhöht.
- ☞ Wird der Paktierer von seiner Verzweiflung übermannt, bringt er sich nicht um, sondern versucht, sich dem Mann Ohne Gesicht zu unterwerfen und ihm als kindlicher Scherge (siehe Seite 130) zu dienen.
- ☞ Im Traum trägt der Paktierer eine Kette aus Knochenblei (oder aus einem zu seinem Paktherrn passenden Material) um den Hals. Die Kette ist unzerreißbar; die einzige Möglichkeit, sie zu beschädigen, stellen die Namenssplitter (Seite 113) dar. Um die Kette zu sprengen, sind drei Schnitte erforderlich, und dabei nehmen sowohl der Träger der Kette als auch der Anwender des Splitters den auf Seite 113 genannten Schaden. Das Brechen der Kette löst den Minderpakt, baut aber nicht die von ihm verursachten Verzweigungspunkte ab.



VERZWEIFLUNG

Um zu messen, wie stark der Geist eines Helden durch den Alptraum bereits erschüttert wurde, werden *Verzweiflungspunkte* verwendet. Für jeden Held entspricht der Startwert an Verzweiflung der temporären Senkung seines MU-Wertes. Durch die Schrecken des Traums erhält man weitere Verzweiflungspunkte, Trost, Rast und bestimmte Erfolge bauen Verzweiflung ab. Wenn der Verzweiflungswert eines Helden jemals höher ist als sein (dauerhafter, also nicht gesenkter) MU-Wert, wird dieser Held von der Verzweiflung übermannt. Sein Lebenswille erlischt, und er wird bei nächster Gelegenheit versuchen, sich umzubringen, um dem Alptraum zu entkommen.

Glücklicherweise ist der psychische Zusammenbruch eines von Verzweiflung übermannten Helden leicht zu bemerken (keine Probe erforderlich). Seine Gefährten können daher versuchen, ihn vom Selbstmord abzuhalten und so lange auf ihn aufpassen, bis sie eine Möglichkeit gefunden haben, seinen Verzweiflungswert wieder unter seinen MU zu senken.

ERHOLUNG

Der Zweck des Alptraums ist es, die Helden so lange zu quälen, bis sie sich schließlich der Verzweiflung hingeben. Daher gibt es auch Möglichkeiten innerhalb des Traumes, sich ein wenig von den Schrecken zu erholen – nur um dann erst wieder mit ihnen konfrontiert zu werden. Die Helden sollten diese Möglichkeiten nutzen, um der Verzweiflung lang genug standzuhalten, damit sie in der Zwischenzeit die RD der Traumwelt ausreichend senken können.

In der Beschreibung der einzelnen Teile der Alptraumwelt sind Orte vermerkt, an denen die Helden eine *Verschlaufpause* einlegen können; wenn die Gruppe eine kreative Idee hat, wo und wie man sich sonst ausruhen könnte, mag es auch an anderen Stellen möglich sein. Durch eine Verschlaufpause baut jeder Held einen Punkt Verzweiflung ab, außerdem kann diese Zeit zum *Trösten* genutzt werden: Helden, die über einen TaW von mindestens 8 in *Heilkunde Seele* verfügen oder Zauber bzw. Liturgien beherrschen, die den Geist stärken, Ängste lindern oder seelisches Leid vermindern, können andere Helden im Traum instinktiv trösten. Dazu muss dem Tröstenden eine CH-Probe gelingen. Bei Erfolg bauen der Getröstete und der Tröster je einen zusätzlichen Punkt Verzweiflung ab. Je Verschlaufpause kann ein Held sich nur um einen seiner Gefährten kümmern.

An manchen Stellen des Traums können die Helden sich sogar eine *Zuflucht* schaffen (jeweils bei den Raumbeschreibungen vermerkt). Eine Verschlaufpause in einer Zuflucht baut 2 Punkte Verzweiflung ab, CH-Proben zum Trösten erhalten einen Bonus von +2. Außerdem regeneriert jeder Held während einer Pause in einer Zuflucht 1W6 LeP.

ZU LEICHT?



- Je häufiger die Helden Verschlaufpausen einlegen, desto geringer wird die Erholung, die sie finden: Streichen Sie bei jeder zweiten Pause den Abbau von Verzweiflung, wenn Ihre Gruppe sich sonst zu leicht erholt.
- Erhöhen Sie die Präsenz der *Wandernden Feinde* (Unsichtbare Schritte, Diebische Ratten, Hungrige Fliegen, Die Kreatur; jeweils am Beginn der Beschreibung der einzelnen Bereiche der Traumwelt). Lassen Sie sie angreifen, sobald die Helden sich irgendwo in Sicherheit wiegen, und verteilen Sie so schneller Verzweiflungspunkte.
- Erhöhen Sie den Schaden, den man beim Einsatz eines Namenssplitters (**Seite 113**) erleidet, bei häufiger Benutzung um einen Punkt.
- Erhöhen Sie die Anzahl der Kinderschergen (**Seite 130 f.**) und lassen Sie sie und ihren gesichtslosen Meister schon von Anfang an frei durch die gesamte Alptraumwelt streifen.

ZU SCHWER?



- Setzen Sie die *Wandernden Feinde* sparsamer ein und erlauben sie es den Helden auch bisweilen, einen ganzen Bereich unangefochten zu durchqueren.
- Erlauben Sie, den Schaden, den man beim Einsatz eines Namenssplitters (**Seite 113**) erleidet, mit einer gelungenen FF-Probe auf 1W3 zu reduzieren, oder erlauben Sie, diesen Schaden während einer Verschlaufpause mit *Heilkunde Wunden* zu behandeln.
- Reduzieren Sie die Anzahl der Kinderschergen auf zwei und beschränken sie ihren Aktionsradius auf das Herz des Alptraumes, solange die Helden sie nicht aktiv aufscheuchen.
- Verteilen sie keine oder weniger Verzweiflungspunkte, wenn die Helden mehrmals hintereinander derselben Ursache ausgesetzt sind (man gewöhnt sich an alles).
- Belohnen Sie besonders gut ausgespieltes Trösten (oder besonders gute Würfelergebnisse) mit dem Abbau zusätzlicher Verzweiflungspunkte.
- Lassen Sie auch andere Orte als die definierten Aussichtspunkte (siehe unten) gelten, um den Spielern die Handoutkarte zur Verfügung zu stellen. Das erleichtert die Orientierung und die Planung in der Alptraumwelt.
- Lassen Sie das Gesicht der Vertrauten (**Seite 116 f.**) in Spiegeln oder Wasseroberflächen erscheinen, um den Helden Hinweise zukommen zu lassen.
- Gewähren Sie an einer passenden Stelle (z.B. in einer Zuflucht, wenn die Helden sich in innigem Gebet versammeln) eine von Boron oder Peraine gesandte Traumvision mit einem Hinweis, wie man gegen die Alptraumwelt vorgehen kann.

Nachdem die Gruppe von einer Verschnaufpause profitiert hat (egal, ob in einer Zuflucht oder anderswo), kann sie diese Möglichkeit erst wieder nutzen, nachdem sie einen anderen geeigneten Ort erreicht hat oder den Bereich des Alptraums, in dem die Pause stattgefunden hat, zumindest einmal verlassen hat.

AUSSICHTSPUNKTE

Die Alptraumwelt ist ein verwirrender Ort, an dem Richtungen, Entfernungen und Größenverhältnisse nicht den derischen Naturgesetzen folgen. Die einzelnen Räume und Orte in den Bereichen der Traumwelt hängen aber doch in einer gewissen Ordnung zusammen, und auch wenn manche Wege oder Übergänge gefährlicher sind als andere, führen sie doch in aller Regel zu einem bestimmten Ziel. Zu Beginn müssen die Helden die Traumwelt auf gut Glück erkunden. Es gibt jedoch bestimmte Stellen, an denen es möglich ist, sich einen gewissen Überblick über den Aufbau des Alptraums zu verschaffen. Diese Aussichtspunkte sind der Dachboden (A4), die zwar nicht betretbare, aber erkletterbare Festung (S5) sowie natürlich der Aussichtsturm (H4) des Mannes Ohne Gesicht. Wenn die Helden einen dieser Punkte erreichen, können Sie ihnen die Spielerkarte der Alptraumwelt (Seite 150) als Handout zur Verfügung stellen. Wenn es der Gruppe gelingt, die RD unter 25 zu senken, lichten sich die Nebel, die den Alptraum erfüllen. Erreichen die Helden danach wieder einen Aussichtspunkt, erhalten sie die auf Seite 151 abgedruckte Version der Spielerkarte.

Generell gilt, dass die Helden im Lauf ihrer Erforschung einen immer besseren Überblick über die Traumwelt erhalten. Da Ihre Gruppe voraussichtlich auch am Spieltisch einige Zeit mit diesem Kapitel verbringen wird, sollten Sie mit der Zeit erlauben, dass die Helden sich entlang bereits bekannter und sicherer Wege einigermaßen schnell bewegen, ohne jeden Schritt auszuspielen. Dies vermeidet ermüdende Wiederholungen, wenn ein Raum oder Bereich zum x-ten Male durchquert wird. Um das Gefühl der Sicherheit nicht zu groß werden zu lassen, sollten Sie aber auch auf derart bekannten Wegen hier und da den zum entsprechenden Abschnitt passenden Wandernden Feind (jeweils am Beginn eines Bereichs beschrieben) auftauchen lassen.

NAMENSSPLITTER

Da der Alptraum durch den Splitter der Thargunitoth geschaffen wurde, ist die Kenntnis von dessen Wahren Namen sehr nützlich. Der Name erscheint im Traum als in sieben Teile zerbrochene Spiegelfläche. Jede Qualitätsstufe des Namens wird durch eine spannbis unterarm lange Scherbe dargestellt. Zu Beginn des Traums sollten die Helden den Namen zumindest auf Q1 oder Q2 rekonstruiert haben und über die entsprechenden Scherben verfügen (ist der Name auf Q2 bekannt, trägt die Gruppe die Scherben Q1 und Q2 bei sich). Die fehlenden Stücke

sind in der Alptraumwelt verborgen: Q3 im Lesezimmer (A6), Q4 in der Küche (E7), Q5 in der Vitrine am Vorplatz (S5), Q6 im verlassenen Boronschrein (U6) und Q7 im Schlafzimmer im Herzen des Alptraums (H5). Kennt die Gruppe den Namen in einer höheren Qualität (maximal war im bisherigen Verlauf des Abenteuers Q4 erreichbar), liegen die dazugehörigen Scherben nicht an den genannten Orten, sondern befinden sich von Anfang an im Besitz der Helden. Sollte ihre Gruppe sich gar nicht um den Namen des Splitters gekümmert haben, platzieren Sie die Splitter Q1 und Q2 an halbwegs leicht zugänglichen Orten der Alptraumwelt.

Jeder Namenssplitter erscheint als gezackte, rasiermesserscharfe Spiegelscherbe, in der komplexe Zhayad-Zeichen glimmen. Die Zeichenfolge „TGT“ ist häufig zu erkennen. Jede Scherbe hat eine eigene Form, und alle sieben lassen sich zu einer rechteckigen Fläche zusammenfügen. Sobald dies geschieht, egal an welchem Ort, erscheint für einen Augenblick ein Bild in der spiegelnden Oberfläche: Die Helden sehen sich selbst auf der felsigen Kuppe stehen, in voller Rüstung und kampfbereit, aber in der Bewegung erstarrt. Dicht vor ihnen steht der Seelensammler, und in seiner Brust gleißt der Thargunitoth-Splitter in unheiligem Licht. Diese Erinnerung an die wirkliche Welt und an die Mission der Helden erschüttert die Grundfesten des Traums: Im gesamten Bereich ist ein leichtes Erdbeben spürbar, und die Realitätsdichte sinkt um sieben Punkte.

Die Splitter können von Held zu Held weitergegeben werden und sind im Traum als mächtige, aber auch für den Anwender gefährliche Waffen nutzbar: Ihre scharfen Kanten schneiden mühelos durch Stoff, Leder oder Holz, sodass man mit einem Schnitt ein Seil durchtrennen oder eine Truhe aufbrechen kann. Ein Treffer mit einem Namenssplitter tötet die schwächeren Bewohner der Alptraumwelt sofort, für stärkere Traumgestalten sind mehrere Treffer oder manchmal sogar Treffer durch mehrere verschiedene Splitter notwendig (jeweils angegeben). Der Einsatz eines Namenssplitters hat jedoch einen Preis: Jedes Mal, wenn ein Held den Splitter verwendet (ein Schnitt, eine AT, egal, ob erfolgreich oder nicht), schneidet er sich selbst unausweichlich an den scharfen Kanten und verliert 1W6 echte LeP, die innerhalb der Traumwelt nur in einer Zuflucht regeneriert werden können. Dieser LeP-Verlust kann durch Umwickeln des Splitters mit schützendem Stoff oder ähnliche Maßnahmen *nicht* verhindert werden. Wenn die LeP eines Helden durch diesen Schaden auf Null sinken, stirbt er im Traum (und je nach Realitätsdichte vielleicht auch in der realen Welt).

ALLEINSEIN

Dieser Bereich wird von der kindlichen Angst beherrscht, allein gelassen zu werden: Einsamkeit, Stille, das Gefühl, sich verlaufen zu haben und den Weg nach Hause nicht mehr zu finden. So lange die Helden zusammenbleiben,



wird sich natürlich kaum Angst vor der Einsamkeit einstellen – doch der Alptraum macht ihnen dies so schwierig wie möglich: Sobald ein Held sich in diesem Teil der Traumwelt in eine Situation begibt, in der er kein anderes Mitglied seiner Gruppe sieht und auch keinen direkten Körperkontakt mit zumindest einem anderen Helden hat, wird er augenblicklich von den anderen getrennt und in einen anderen, von Ihnen ausgesuchten Teil dieses Bereichs versetzt. Sobald er sich nach den anderen umsieht, stellt er fest, dass er sich plötzlich in einem anderen Raum befindet und von seinen Gefährten nichts zu sehen oder zu hören ist. Für die anderen Helden sieht das Verschwinden ihres Freundes so aus, dass sie ihn kurz aus den Augen verlieren (weil er um eine Ecke biegt, ein Möbelstück die Sicht verdeckt oder dergleichen) – und dann ist er fort, als hätte ihn der Erdboden verschluckt.

Verlorene Helden werden einander suchen müssen. Rufe tragen in diesem Teil des Alptraums nicht weit: Nur wenn man sich im selben Raum wie der Rufende aufhält, hört man ihn deutlich genug, um eine Richtung lokalisieren zu können, ansonsten nimmt man nur undeutliche, weit entfernte Schreie wahr. Bedenken Sie, dass jemand, der nach einem Gefährten Ausschau hält, sehr leicht seine Begleiter aus den Augen verliert, sodass ihn dasselbe Schicksal ereilen könnte wie den eben Verschwundenen.

Um diesem Effekt zu entgehen und zusammenzubleiben, müssen die Helden darauf achten, sich immer gegenseitig zu beobachten (was es eventuell erschwert, auf die Umgebung zu achten) oder sich dauernd an den Händen halten. Letzteres ist zwar tröstlich, bewirkt aber, dass die Helden zumindest eine Hand weniger frei haben (und wenn sie eine Kette bilden, haben überhaupt nur der erste und

WANDERNDER FEIND: UNSICHTBARE SCHRITTE

Die wandernde Bedrohung dieses Bereichs ist ein unsichtbares Wesen, das durch die Hallen und Räume streift. Seine Schritte sind gut hörbar, solange dies dazu dient, Träumenden Angst einzujagen oder sie irgendwo hinzulocken, der Unsichtbare kann sich aber auch geräuschlos fortbewegen. Außerdem vermag er den Klang seiner Schritte so zu ändern, wie er es wünscht – die Tritte schwerer Stiefel, das Scharren von krallenbewehrten Pfoten, leises Schlurfen und dergleichen.

Der Unsichtbare genießt es, hinter den Helden herzuschleichen und dabei immer näher zu kommen. Wenn man sich nach ihm umsieht, verstummen die Schritte sofort, nur um beim Weitergehen wieder ein Stück näher gerückt zu sein. Versucht die Gruppe, sich irgendwo auszuruhen, umschleichen die Schritte sie und lassen sie nur schwer zur Ruhe kommen. Wenn ein Held von seinen Gefährten getrennt wird, locken die Schritte ihn von den anderen weg oder treiben ihn in eine Ecke, aus der es kein Entrinnen zu geben scheint. Der Unsichtbare greift nicht an, aber wenn er nahe genug an einen Helden kommt, streift oder kneift er diesen mit eisigen Fingern, um dann sofort still und unauffindbar zu sein. Der damit verbundene Schreck verursacht einen Punkt Verzweiflung; wenn der Held zu diesem Zeitpunkt allein ist, sind es zwei Punkte. Ein Glückstreffer mit einem Namenssplitter (Seite 113) vertreibt den Unsichtbaren für einige Zeit, tötet ihn aber nicht.

der letzte in der Reihe eine freie Hand zur Verfügung). Sich anzuseilen hilft nicht: Sobald ein Held außer Sicht der anderen kommt, löst sich jeder Knoten, egal wie fest er ist, und die nachkommenden Freunde finden nur ein loses Seilende vor.

In diesem Bereich bestehen die Übergänge zwischen den ‚Räumen‘ aus steilen Treppen und langen, weiten Korridoren. Beide scheinen sich zwar manchmal endlos zu erstrecken, aber sie sind gefahrlos begehbar.

A1: EINSAME GASSEN

Dieser ‚Raum‘ hat das Aussehen einer Geisterstadt. Er besteht aus verlassenen Gassen und Plätzen, die von langsam verfallenden Häusern mit dunkel glotzenden, leeren Fensteröffnungen und schief in den Angeln hängenden Türen gesäumt werden. Dieses Gebiet ist groß und recht unübersichtlich, sodass Helden, die hier nach ihren Gefährten suchen, sie vielleicht aus einer benachbarten Gasse rufen hören und doch nicht zu ihnen gelangen können. Immer wieder hat man das Gefühl, aus den Fenstern der Häuser beobachtet zu werden, aber nirgends ist jemand zu sehen.

Die Gebäude sind im Inneren leer und verstaubt, Böden, Türen und Fensterläden knarren und quietschen. Hier lässt sich kaum etwas Brauchbares finden, es ist aber möglich, Bretter oder Türen aus den Häusern zu brechen (beispielsweise als Baumaterial). Wenn die Gruppe sich in einem Raum verschanzt, kann sie hier auch eine kurze *Verschnaufpause* einlegen.

Um einen Ausgang aus der Geisterstadt zu finden, ist eine *Orientierungs*-Probe erforderlich. Die Probe kann wiederholt werden, aber jedes Scheitern bringt den umherirrenden Helden einen Punkt Verzweiflung ein (Patzer: zwei Punkte). Eine der Gassen führt zur Schlucht (A8), eine Treppe zwischen zwei Häusern endet an einer Tür des Werkzeuglagers (A2), und hinter einem großen Haustor liegt unvermutet die Zimmerflucht (A3).

A2: WERKZEUGLAGER

Dieser muffige, düstere Raum ist mit Holzkisten und Regalen vollgestopft. Die meisten Kisten sind leer (aber trotzdem schwer), in den Regalen stapelt sich nutzloser Plunder. Von der Decke hängen alle möglichen Werkzeuge herab, darunter Hämmer, Spaten, Sägen, Meißel und Handbohrer, aber auch Messer in allen möglichen Größen und Formen. Alle Werkzeuge sind rostig und unansehnlich, aber ihre Klingen und Spitzen sind scharf, als wären sie neu. Wenn man sich durch den Raum bewegt, wackeln und klirren die Werkzeuge immer wieder, als würden sie jeden Moment herunterfallen, und einige von ihnen balancieren auch wirklich sehr bedrohlich am Rand eines Hakens oder hängen gar nur an einem hauchdünnen Rosshaar. Größere Erschütterungen (Stoß gegen ein Regal, Laufen etc.) führen dazu, dass Werkzeuge herabfal-

len, wobei sie die Helden stets haarscharf verfehlen. Der so Verfehlte muss jedoch eine MU-Probe ablegen, deren Scheitern einen Punkt Verzweiflung nach sich zieht (Patzer: zwei Punkte).

Die Werkzeuge können aus diesem Raum entfernt und überall im Traum ihrer Bestimmung gemäß verwendet werden. Als Waffen richten sie 1W6+1 TP an. Beachten Sie, dass das Untersuchen der Werkzeuge oder das ängstliche Beobachten der hängenden Klingen leicht dazu führen kann, dass ein Held seine Gefährten aus den Augen lässt.

A3: ZIMMERFLUCHT

Dieser Bereich besteht aus mehreren Räumen, die durch breite, offene Durchgänge miteinander verbunden sind. Die Einrichtung entspricht der eines wohlhabenden Haushalts: Möbel aus teuren Hölzern, schwere Wandteppiche, Kandelaber aus Messing. Allerdings ist alles mit Staub bedeckt und sichtlich seit Jahren verlassen.

Beim Durchwandern dieser Räume fallen immer wieder interessante Details auf: in einer Ecke steht eine wertvoll aussehende Truhe mit steckendem Schlüssel, ein Wandteppich stellt eine detaillierte Jagdszene dar, unter einem Tischchen blitzt ein metallener Gegenstand. Diese Ablenkungen dienen nur dazu, Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen und Helden dazu zu bringen, sich das interessante Ding näher anzusehen – wodurch sie ihre Gefährten aus den Augen verlieren.

Wenn die Helden in der Zimmerflucht gezielt nach einem bestimmten Gegenstand suchen, können Sie ihnen gestattet, das gewünschte Ding zu finden. Dies sollte aber nicht dazu genutzt werden, alle Wünsche der Träumer zu erfüllen, und es sollte auch nicht zuverlässig funktionieren. Einzelne Hilfsmittel (etwa Kerzen für den Boronschrein, Seite 128 f.), die die Helden sonst nirgends auftreiben, können Sie ihnen aber hier zugestehen. Außerdem ist es möglich, sich aus Möbeln, Vorhängen und Polstern ein kleines Lager zu errichten und dort eine kurze *Verschnaufpause* einzulegen.

A4: DACHBODEN

Bei diesem Raum handelt es sich um einen zugigen Dachboden, auf dem allerlei Gerümpel lagert. Alle Gegenstände sind alt und unbrauchbar, aber bei näherer Betrachtung erkennen die Helden in ihnen Objekte, die ihnen gehören oder einmal gehört haben. Waffen und Rüstungen sind verbogen und rostig, wertvolle Bücher wurden offenbar im Regen liegen gelassen, sodass die Tinte völlig verlaufen ist. Von Lieblingsgewändern sind nur fleckige Lumpen übrig, tierische Begleiter oder ehemalige Haustiere stehen ausgestopft und mottenzerfressen herum. Sogar Artefakte und andere besondere Objekte liegen kaputt und nutzlos umher – ein wurmstichiger, morscher Zauberstab, ein schwarz angelaufenes und verbogenes Sonnenzepter oder ein geborstenes Weiheschwert. Die Helden können aus

diesen Gegenständen keinerlei Nutzen ziehen, wenn man das Gerümpel allzu genau untersucht und seinen liebsten Besitz in derartigem Zustand sieht, könnte das allenfalls einen Verzweiflungspunkt einbringen (außerdem verliert man dabei leicht die Gefährten aus den Augen).

Wichtiger als die Gegenstände sind aber die Fenster und Türen dieses Raumes: Das einzelne, schmale Dachfenster ist zwar vergittert, sodass man sich nicht hindurchzwängen kann, aber dafür kann es als Aussichtspunkt (Seite 113) genutzt werden. Hinter einer unscheinbaren Tür, die nach aller Logik eigentlich auf das Dach hinausführen müsste, verbirgt sich außerdem eine lange Leiter, deren oberes Ende man in der Dunkelheit, die sie umgibt, nicht ausmachen kann. Über diese Leiter erreicht man die Kanalisation (E1) im Traumbereich **Entbehrung** (Seite 117 f.).

A5: GALERIE

Auf den ersten Blick erstreckt sich dieser lang gezogene Saal schnurgerade in weite Ferne, in Wahrheit ist er jedoch leicht gekrümmt, sodass man von einem Ende aus nicht zum anderen sehen kann. An den Wänden hängen Porträts, die düster auf die Gruppe herabstarren. Manche von ihnen stellen Personen aus der Vergangenheit der Helden dar, allerdings handelt es sich dabei stets um solche Personen, an die man sich nur ungern erinnert. Manche Rahmen sind leer, nur noch zerfetzte Leinwandreste zeigen, dass auch hier einst ein Bild hing. Ein besonders großes Gemälde weist in seiner Mitte einen leeren Fleck auf, der die Kontur eines groß gewachsenen Mannes hat – so, als wäre dieser Mann aus seinem Porträt herausgestiegen. Die Augen der Porträts scheinen die Helden durch den Raum zu verfolgen, was enervierend ist, aber keinen unmittelbaren Effekt hat.

Über die gesamte Länge der Galerie hinweg sind knie- bis hüfthohe Sockel aufgestellt, auf denen Statuen stehen. Zunächst sieht man jedoch keine dieser Statuen, da sie alle mit vergilbten Tüchern bedeckt worden sind. Aus den Konturen unter den Tüchern erkennt man aber, dass viele dieser Statuen spitze Gegenstände in den Händen halten oder die Arme drohend erhoben haben. Ein Blick unter die Tücher zeigt, dass die Statuen von bedrohlichem Äußeren sind: Finstere Krieger mit erhobenen Waffen, Orks, die zum Schlag ausholen, zum Sprung geduckte Gestalten, die klauenartige Hände nach dem Betrachter ausstrecken und dergleichen. Unter einem der Tücher befindet sich absolut nichts, obwohl das Tuch deutlich eine breitschultrige Gestalt verhüllte – aber sobald man das Tuch wegzieht, ist diese Gestalt verschwunden, und wenn man das Tuch wieder zurücklegt, bedeckt es den leeren Sockel. Beim Durchqueren des Raumes hat man immer wieder den Eindruck, unter einem Tuch eine leichte Bewegung zu sehen, manchmal hört man auch Stein auf Stein kratzen.

Von der Galerie geht keine unmittelbare Gefahr aus, durch ihre unheimliche Ausstrahlung eignet sie sich aber

auch nicht für eine Rast: Längeres Verweilen hier bringt den Helden sogar je einen Punkt Verzweiflung ein.

A6: LESEZIMMER

Diese kleine Bibliothek beherbergt zahlreiche staubige Folianten, allesamt in Leder gebunden. Die Regale reichen bis an die drei Schritt hohe Decke; eine wackelige Leiter erlaubt es, die höher gelegenen Bücher zu erreichen. Ein bequemer Ledersessel hinter einem Paravent lädt zum Lesen ein.

Die Bücher enthalten keine sinnvollen Informationen, sind aber mit allerlei auf den ersten Blick spannenden und verbotenen Dingen gefüllt: Beschreibungen geheimnisvoller Rituale, erotische Texte mit detailreichen Abbildungen, blutrünstige Erzählungen und Legenden von versunkenen Schätzen locken den Leser an. Wenn ein Held über eine passende Schlechte Eigenschaft verfügt (beispielsweise *Brünstigkeit*, *Goldgier* oder *Neugier*) findet er in den Büchern vor allem Dinge, die dieser Schlechten Eigenschaft in die Hände spielen. Wer eifrig liest, kann natürlich seine Gefährten kaum im Auge behalten und findet sich dadurch schnell allein und verloren in einem anderen Teil des Bereiches wieder: Sobald er von seinem Buch aufschaut, hat sich die Umgebung verändert, und nur das Buch und eventuell der Lesesessel sind mit ihm ‚gewandert‘. Buch und Sessel verschwinden danach, sobald der Held sie aus den Augen lässt.

In einem Buch, das den verheißungsvollen Titel „Die Macht der Namen“ trägt, liegt wie ein Lesezeichen der Namenssplitter Q3.

Eines der Bücherregale fällt dadurch auf, dass es zur Gänze mit Tagebüchern gefüllt ist. Auf den Buchrücken sind die Namen der Besitzer vermerkt, darunter auch jene der Helden, allerdings sind alle Seiten ausnahmslos leer. Hinter diesem Regal verbirgt sich eine Geheimtür, die durch aufmerksame Untersuchung (*Sinnenschärfe*-Probe +2) oder schlichtes Wegschieben oder Umstoßen des Regals entdeckt werden kann. Dahinter führt eine steile Kellertreppe in die Tiefe.

A7: KELLER

Die Treppe hinter der Geheimtür des Lesezimmers ist allen kindlichen Ängsten vor unheimlichen Kellern entsprungen: Sie ist eng und steil, ein Geruch von Moder und Schimmel schlägt einem schon auf den ersten Stufen entgegen, und der glatte Stein, aus dem die Stufen bestehen, fühlt sich unter den Füßen leicht glitschig an. Die Treppe ist unbeleuchtet, und je tiefer man kommt, desto dunkler wird es. Wenn die Helden keine Lichtquelle bei sich haben, herrscht ab dem letzten Drittel der unnatürlich langen Treppe völlige Finsternis, in der man das Krabbeln winziger Füße erahnen kann.

Die Treppe endet an einer schweren, rostigen Eisentür. Die Tür ist zwar nicht versperrt, aber so schwer, dass sie nur aufschwingt, wenn alle Helden gemeinsam an ihr zie-

hen. Fehlt auch nur ein Mitglied der Gruppe, bleibt die Tür geschlossen (verstorbene Helden zählen dabei allerdings nicht mit).

Durch die Tür erreicht man einen ebenfalls stockdunklen Kellerraum, in dem rasselnde Atemzüge und klirrende Ketten verraten, dass hier jemand gefangen gehalten wird. Der Gefangene erscheint für jeden einzelnen Helden als jemand anderes, aber jedenfalls als eine geliebte und/oder respektierte Person aus seiner Vergangenheit, beispielsweise ein Elternteil, ein Lehrer oder ein Mentor. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Person noch lebt oder nicht. Im weiteren Text wird diese Person als „die Vertraute“ bezeichnet. Ihre Erscheinung entsteht aus positiven und hoffnungsvollen Erinnerungen der Helden.

Die Vertraute erkennt die Helden und spricht sie auch von sich aus an (jeweils so, wie es ihrer Erscheinung für den jeweiligen Helden entspricht). Auf Fragen, wie sie hier hergekommen ist oder was sie hier tut, antwortet sie lächelnd: *„Ich bin hier, weil du mich mitgebracht hast. Und ich bin hier, um dir zu helfen!“*

Die Vertraute als eines der wenigen positiven Bilder innerhalb des Alptraums stellt eine wichtige Informationsquelle für die Gruppe und damit auch ein nützliches Sprachrohr für Sie als Meister dar. In ihrer Gegenwart haben die Helden zumindest indirekt Zugriff auf ihre vollen Wissensfertigkeiten und dürfen Proben auf diese ablegen. Die erlangten Erkenntnisse können Sie den Helden dann aus dem Mund der Vertrauten zukommen lassen. So kann sie ihnen helfen, die Natur des Traumes zu verstehen, indem sie folgende Informationen preisgibt:

☞ Die Bestätigung, dass man aus diesem Traum nur erwachen kann, indem man stirbt, verbunden mit der Warnung, dass der Tod im Traum zweifellos auch das reale Ableben und wahrscheinlich den Verlust der Seele zur Folge haben wird.

☞ Den Zusammenhang zwischen Realitätsdichte und Schaden. Die Vertraute formuliert es so: *„Je stärker die Fesseln sind, die euch hier halten, je tiefer ihr in diesem Alptraum steckt, desto mehr Macht hat er über euch. Ihr müsst den Traum schwächen, müsst versuchen, die Fesseln zu zerschlagen. Müsst euch daran erinnern, wer ihr wirklich seid und was ihr gerade tut. Dann kann es gelingen, dass der Tod in dieser Welt euch nicht vernichtet, sondern euch den Weg zurück eröffnet.“* Verteilen Sie diese Information auf mehrere Häppchen, wenn Sie es der Gruppe schwieriger machen wollen.

☞ Eine Beschreibung des Mannes Ohne Gesicht (Seite 130), den die Vertraute „das Herz dieser Welt, die boshafte Spinne in dem Netz aus Angst und Schmerzen“ nennt. Die Vertraute weiß, dass er im Zentrum der Alptraumwelt sitzt, aber nicht, wie es dort aussieht. Sie kann die Helden warnen, dass gewöhnliche Waffen gegen ihn wirkungslos sein dürften.

☞ Die Natur der Namenssplitter (Seite 113): Die Vertraute kann den Helden sagen, worum es sich dabei handelt, dass es sieben von ihnen geben sollte und dass

man mit Sicherheit ein wenig Macht über den Alptraum gewinnt, wenn man sie alle zusammensammelt.

☞ Die Vertraute kann auch genutzt werden, damit die Helden den genauen Plan des Seelensammlers – den Thargunitoth-Splitter in sich aufzunehmen, um sich mit seiner Macht aus der Knechtschaft der Erzdämonin zu befreien – verstehen, falls die Gruppe hier noch ein wenig Unterstützung benötigt.

Die Ketten der Vertrauten sind stabil, können aber mit geeignetem Werkzeug, wie man es im Werkzeuglager (A2) oder auf dem Marktplatz (S2) finden kann, oder mit einem Namenssplitter gebrochen werden. Wenn dies geschieht, wird der Kerkerraum heller. Erinnerungen an vergangene Erlebnisse mit jener Person, als die sie die Vertraute wahrnehmen, durchfluten die Helden und lassen sie je zwei Punkte Verzweigung abbauen. Die Realitätsdichte des Alptraums sinkt um vier Punkte. Ab sofort kann die Gruppe diesen Raum als *Zuflucht* (Seite 112) nutzen. Die Vertraute bleibt hier und steht weiterhin als Informationsquelle zur Verfügung. Von ihr kann die Gruppe auch erfahren, ob die Realitätsdichte des Traumes bereits so weit gesunken ist, dass man seinen geträumten Tod überleben kann.

A8: DIE SCHLUCHT

Eine der Einsamen Gassen (A1) endet an einer großen, schier bodenlosen Schlucht, über die eine schmale und wackelige Hängebrücke führt. Auf der anderen Seite der Schlucht kann man in der Entfernung ein düsteres Haus ausmachen – die Residenz des Mannes Ohne Gesicht (Seite 130). Die Brücke ist einer der Übergänge ins Herz der Alptraumwelt.

Die Brücke kann gefahrlos überquert werden, solange man nicht gerade in wilder Panik über sie stürmt. Selbst dann ist es unmöglich, unbeabsichtigt von ihr zu stürzen (wenn eine misslungene Probe einen Absturz anzeigen würde, fängt sich der Held trotzdem im letzten Moment, erhält aber einen Punkt Verzweigung). Wer über die Schlechte Eigenschaft *Höhenangst* verfügt, braucht Hilfe von seinen Gefährten, um die Brücke überqueren zu können. Wenn eine Probe auf den Wert der Schlechten Eigenschaft gelingt, erleidet er zwei Punkte Verzweigung, ansonsten zumindest einen Punkt.

Die Schlucht stellt einen Ausweg aus dem Alptraum dar: Man kann zwar nicht in sie fallen, sich aber sehr wohl absichtlich hinunterstürzen, was unausweichlich den Tod zur Folge hat.

ENTBEHRUNG

In diesem Bereich der Alptraumwelt steht physischer Mangel im Vordergrund – Hunger, Durst, der Verlust von geliebten Dingen. Dies äußert sich unter anderem darin,

dass Helden, die sich hier länger aufhalten, zunehmend von Hunger, Durst und Müdigkeit geplagt werden. Das steigert sich so weit, dass die Betroffenen sich kurz vor dem Zusammenbruch glauben, führt aber nie dazu, dass ihnen tatsächlich die Gnade einer Ohnmacht zuteilwird. Stattdessen können sie sich mit vermeintlich letzter Kraft doch immer noch weiterschleppen. Ein längeres Verweilen in diesem Bereich führt dazu, dass jeder Held durch den ständigen, quälenden Hunger einen Punkt Verzweiflung erhält.

Der Großteil dieses Traumreiches wird vom Inneren eines Jagd Schlosses eingenommen. Dementsprechend erscheinen die Übergänge zwischen den ‚Räumen‘ als breite Holztreppe und helle, saubere Gänge mit säuberlich gefegten Böden. Immer wieder durchziehen Wohlgerüche von frisch zubereiteten Speisen die Luft, aber man kann nie die Richtung bestimmen, aus der der Duft kommt.

E1: KANALISATION

Dieser ‚Raum‘ gleicht einem kleinen Ausschnitt einer städtischen Kanalisation, was es umso absurder macht, wenn man ihn über die Dachbodenleiter (A4) erreicht: Ein breiter Hauptkanal mit schrittbreiten Stegen an den Seiten, in dem widerlich stinkende Abwässer in einer zwei Schritt breiten und ebenso tiefen Rinne fließen. Kleine Seitenkanäle, zu eng, als dass ein Mensch hineinpassen würde, zweigen in regelmäßigen Abständen ab. Helden mit der Schlechten Eigenschaft *Krankhafte Reinlichkeit* haben hier unten nichts zu lachen: Wenn eine Probe auf den Wert der Schlechten Eigenschaft gelingt, erleiden sie zwei Punkte Verzweiflung, ansonsten zumindest einen Punkt.

In der Kanalisation treiben sich unzählige Diebische Ratten (siehe Kasten rechts) herum. Solange die Helden nichts Spannendes bei sich tragen, beobachten die Tiere sie nur aus den schmalen Seitenkanälen, wenn sie aber Beute wittern, huschen sie in wimmelnden Scharen heran. Einzelne Ratten verfolgen die Helden eventuell sogar bis auf den Dachboden (A4).

An einer Stelle des Hauptkanals führt hinter einem steinernen Torbogen eine Treppe nach oben in den Keller (E2). Ein weiterer Weg aus diesem Bereich ist der Kanal selbst: Wenn man ihn entlang schwimmt (egal, ob freiwillig oder unfreiwillig), wird man nach kurzer, stinkender Fahrt durch ein dunkles, aber breites Abflussrohr in das Bittere Meer (E9) gespült. Im Kanal kann man nicht ertrinken, durch das Untertauchen in der ekligen Brühe erhält man allerdings einen Punkt Verzweiflung.

E2: KELLER

Ein feuchter Vorratskeller, dessen Wände von grauen und schwarzen Schimmelflecken bedeckt sind. Einige hölzerne Kisten und Fässer stehen herum, aber auch sie sind

WANDERNDER FEIND: DIEBISCHE RATTEN

In diesem Bereich treiben sich Scharen von Ratten herum, die von unbändiger Gier erfüllt sind. Sie huschen hinter Möbeln und Vorhängen umher, beobachten die Helden aus hungrigen, schwarzen Augen und spähen nach Beute. Jede Art von Nahrungsmittel lockt sie in Scharen an, sobald ein Held es an sich nimmt oder bei sich trägt (herumstehende Nahrung ignorieren sie, solange niemand aus der Gruppe sich etwas davon nimmt).

Die Ratten stürzen sich auf Essen oder Trinken und fressen es ihrem Opfer buchstäblich zwischen den Fingern weg. Sie nagen sich ihren Weg durch Beutel und Taschen, klettern Hosenbeine hoch, um an ihre Beute zu gelangen. Einzelne Ratten sind recht leicht zu bekämpfen: Schon ein Fausthieb schleudert eine Ratte weg, ein Treffer mit einer Waffe oder einem Namenssplitter tötet sie ohne Probleme – aber meist warten schon zwei weitere, um den Platz ihres Vorgängers einzunehmen.

Die Pfoten der Ratten sind fast so geschickt wie menschliche Hände. Mit ihnen können sie auch Schnallen und Verschlüsse öffnen. Neben Nahrung sind sie auch an allem anderen interessiert, was die Helden bei sich tragen, vor allem, wenn es sich um Dinge handelt, die die Helden in einem anderen Teil des Alptraums brauchen werden. Die Gruppe muss im Einzugsgebiet der diebischen Ratten jedes Stück ihrer Habe verteidigen. Die Ratten berühren allerdings niemals die Namenssplitter.

Die Ratten treiben sich in allen Räumen des Jagd Schlosses herum, mit Ausnahme der Speisekammer (E8), in die sie nur vordringen können, wenn die Helden unachtsam sind. Sie betreten weder die Wüste (E4) noch den Strand des Meeres (E9).



von dickem, pelzigem Schimmel vollkommen bedeckt. Ihr Inhalt ist verdorben und stinkt erbärmlich, außerdem scheucht man durch das Öffnen eines Behälters einen absurd großen Schwarm der Diebischen Ratten auf. Es gibt hier nichts, was für die Helden von Wert sein könnte, aber wenn man sich länger in dem Keller aufhält, greift der Schimmel auf die Kleidung und das Schuhwerk der Helden über. Schimmelige Stellen müssen rasch herausgeschnitten oder mit Alkohol gereinigt werden, sonst bedeckt der Schimmel schnell das ganze Kleidungsstück und macht es unbrauchbar.

E3: KLEINE HALLE

Diese Vorhalle ist protzig eingerichtet und soll dem Besucher den Reichtum und die Fülle des Haushaltes vor Augen führen. Helles Sonnenlicht dringt durch die Butzenscheiben der großen Fenster herein und badet den Raum in goldenes Licht. Auf Tischchen stehen Schalen voller Früchte und funkelnde Karaffen bereit. Leider erkennt man auf den zweiten Blick, dass die Karaffen allesamt leer sind, während die glänzenden Früchte aus Wachs und bemaltem Holz bestehen. Mit einer *Sinneschärfe*-Probe +2 lässt sich allerdings zwischen den künstlichen Früchten ein einzelner, saftig schimmernder Apfel finden, der auch tatsächlich köstlich schmeckt und den Hunger eines einzelnen Helden für kurze Zeit stillt (ein Punkt Verzweigung wird abgebaut). Wenn man den Apfel teilt, ist es für jeden, der davon isst, zu wenig, sodass keine positive Wirkung eintritt.

Der Apfel (auch schon ein winziger Biss davon) zählt als „Essen innerhalb des Traumes“; siehe **Der Zahnreißer**, Seite 122). Wenn die Helden den Bereich der Entbehrung verlassen und später wiederkehren, ist hier wieder genau ein Apfel zu finden.

Von der Halle aus führt eine Treppe in den Keller (E2) und ein breiter Korridor weiter ins Innere des Jagdschlusses. Durch ein geschnitztes, zweiflügeliges Portal kann man das Schloss verlassen und gelangt so in eine sonnedurchglühte Ebene.

E4: DIE HUNGERWÜSTE

Diese Staubwüste unter einer sengenden, unbarmherzigen Sonne umgibt das gesamte Jagdschloss. Das Schloss hat nur einen einzigen Eingang, der in die Halle (E3) führt, die anderen Räume sind nur von innen zugänglich. Obwohl man vom Jagdschloss schon das Ufer des Meeres jenseits der Wüste sehen kann, scheint ein Marsch durch die sengende Gluthitze Stunden zu dauern. Die Helden werden von Hunger und Durst geplagt, die mit jedem Schritt stärker werden. Trotzdem kann man hier nicht verdursten oder verhungern – das Gefühl, kurz davor zu sein, treibt einen jedoch langsam in den Wahnsinn. Ein zügiges Durchqueren der Wüste bringt allen Helden einen Punkt Verzweigung ein; wenn die Gruppe länger

hier umherirrt, weil sie etwa der Meinung ist, hier etwas Spezielles finden zu müssen, entsprechend mehr. Egal, in welche Richtung man vom Jagdschloss aus aufbricht, man erreicht schließlich immer den Strand des Bitteren Meeres (und umgekehrt: vom Strand aus gelangt man durch die Wüste immer zum Eingang des Jagdschlusses).

E5: DER SALON

Auch bei der Einrichtung dieses Salons wurde an nichts gespart: Die Möbel sind von erlesener Qualität, weiche Teppiche bedecken den Boden. Auf einer Anrichte stehen mehrere kristallene Flaschen, die alle gefüllt sind. Leider enthalten die meisten scharfen Essig, Hundegalle oder Urin; in einer von ihnen ist jedoch ein exzellenter Wein, der den Durst eines einzelnen Helden für kurze Zeit stillt (ein Punkt Verzweigung wird abgebaut). Wenn man den Wein teilt, ist es für jeden, der davon trinkt, zu wenig, sodass keine positive Wirkung eintritt. Der Wein kann als Trankopfer im Borontempel (U6, Seite 128) verwendet werden. Wenn die Gruppe den Bereich der Entbehrung verlässt und später wiederkehrt, ist hier wieder genau eine Flasche mit gutem Wein zu finden.

E6: BANKETT DER TOTEN

Das geräumige Speisezimmer wird von einer mächtigen Tafel dominiert, auf der erlesene Speisen auf silbernen Platten angerichtet sind. Knusprige Bratenstücke, fein gewürzte Soßen, frisch gebackenes Brot, seltene Früchte, kleine Kuchen und goldgelbe Käselaike locken den Hungerigen, und in Pokalen aus Gold und Kristall funkelt edler Wein. Die Tischgesellschaft, die an dieser Tafel sitzt, vermag einem jedoch den Appetit zu verderben: Insgesamt sind es dreizehn Frauen und Männer in teuren Festgewändern – und sie sind alle tot, offensichtlich während des genussvollen Essens verstorben. Schon bei oberflächlicher Untersuchung erkennt man, dass Gift die Todesursache gewesen sein dürfte: Allen Toten steht grünlicher Schaum auf den Lippen, viele haben sich erbrochen, die meisten umklammerten im Todeskampf ihre Bäuche.

Tatsächlich sind alle Speisen und Getränke auf der Tafel vergiftet, obwohl weder ihr Geruch noch ihr köstlicher Geschmack auf Gift hindeutet. Wer der Versuchung nicht widerstehen kann und davon probiert, wird schon nach wenigen Minuten von Krämpfen geschüttelt. Schneidende Leibschmerzen quälen ihn, grünlicher Schaum tropft von seinen Lippen. Danach folgt heftiges Erbrechen, bis der Vergiftete meint, als Nächstes würden seine Eingeweide zum Vorschein kommen. Im Unterschied zu der Festgesellschaft ist den Träumenden hier jedoch die Gnade des Todes verwehrt – nach der grausigen Erfahrung ist man zwar hungriger als zuvor, aber immer noch am Leben (und erhält zwei Punkte Verzweigung).

Hungrige Helden, die sich längere Zeit hier aufhalten, ohne von den Speisen zu kosten, erhalten einen Punkt

Verzweiflung. Der vergiftete Wein ist *kein* geeignetes Trankopfer für den Borontempel (U6, Seite 128). Über eine verglaste Verandatür gelangt man aus dem Speisesaal auf eine gekachelte Terrasse. Hier beginnt ein mit großen Marmorplatten gepflasterter Weg, an dessen Ende man einen dichten Wald (S1) erahnen kann – ein Übergang in die Traumwelt des Schmerzes.

E7: DIE KÜCHE

Diese große Küche wäre eines Palastes würdig. Auf mehreren Kochstellen brutzelt Fleisch in Pfannen, blubbern duftende Suppen in glänzenden Kupferkesseln, und an einem mächtigen Bratspieß dreht sich ein großer Braten über der Glut. Alle erdenklichen Küchenwerkzeuge, darunter auch scharfe Messer und Fleischerbeile, sind in diesem Raum zu finden. Eine Mischung aus Wohlgerüchen durchzieht die Küche und lässt einem das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Trotz der Größe der Küche arbeitet hier nur eine einzige Köchin – eine grotesk feiste, deutlich über zwei Schritt große Gestalt mit strähnigen Haaren, winzigen, boshafte Augen und krummen, krallenbewehrten Fingern. Eindringlinge in ihrem Reich schätzt sie gar nicht und befiehlt ihnen mit unangenehm kreischender Stimme, sich hinauszuscheren – Kinder haben in ihrer Küche nichts zu suchen. Die Köchin trägt einen großen, blitzenden Messingschlüssel an der Seite, der zur Tür der Vorratskammer (E8) passt. An einer Wand hängt außerdem eine böse funkelnde Spiegelscherbe, in der sich die Köchin mitunter betrachtet und die Haare richtet – der Namenssplitter Q4. Wenn Sie es den Helden wirklich schwer machen wollen, können Sie der Köchin eines der Kinder des Mannes Ohne Gesicht (Seite 130) als ‚Küchenhelfer‘ zur Seite stellen.

Die Aufgabe der Helden in diesem Raum ist es, den Schlüssel an sich zu bringen und in die Vorratskammer zu gelangen. Auch der Namenssplitter stellt ein lohnendes Ziel dar. Dabei sind unter anderem folgende Vorgehensweisen denkbar:

☞ **Heimlichkeit:** Die Köchin ist einigermaßen wachsam (Sinnenschärfe 10, Werte 12/12/12), aber geschickte Helden können sich an ihr vorbeischieben, vor allem, wenn für eine Ablenkung gesorgt wird. Ihr den Schlüssel zu stehlen erfordert eine *Taschendiebstahl*-Probe +3.

☞ **List:** Wenn man behauptet, als Küchenhilfe hergeschickt worden zu sein, wird man sofort zu allerlei Hilfsdiensten eingeteilt. Dadurch wird es leichter, sich in der Küche umzusehen und in Richtung der Vorratskammer oder der Spiegelscherbe zu kommen (einfache *Schleichen*-Probe). Küchenhelfer kommen auch unauffälliger in die Nähe der Köchin und damit des Schlüssels (*Taschendiebstahl*-Probe -1). Allerdings beobachtet die Köchin, ob ihre Helfer auch sorgfältig arbeiten: Wem eine *Kochen*-Probe -4 misslingt, der kassiert eine derbe Tracht Prügel (siehe unten).

☞ **Schmeichelei:** Ausreichend dick aufgetragenes Lob ihrer Kochkunst bringt die Köchin immerhin dazu, den Süßholzraspler eine Zeit lang in ihrem Reich zu dulden. Währenddessen ist sie abgelenkt (*Sinnenschärfe* um 5 erschwert). Allerdings bietet sie ihrem Bewunderer natürlich Kostproben an (siehe unten) und reagiert sehr ungehalten auf Ablehnung.

☞ **Mit den eigenen Waffen schlagen:** Die Köchin ist durch ihre eigenen Kochstellen verwundbar. Gelingt es den Helden durch einen geschickten Plan, sie in ihren Backofen oder die Feuerstelle zu stoßen oder ihr den größten Suppenkessel über den Kopf zu leeren, stirbt sie kreischend und ist dadurch dauerhaft überwunden. Sie kann auch getötet werden, indem man ihr mit drei verschiedenen Namenssplittern Verletzungen zufügt.

Wenn die Köchin jemanden beim Herumschleichen, Stehlen oder anderen verbotenen Handlungen ertappt, packt sie ihn mit eisernem Griff, legt ihn übers Knie und prügelt ihn mit dem Kochlöffel windelweich (ein Punkt Verzweiflung). Währenddessen ist sie stark abgelenkt (*Sinnenschärfe* um 7 erschwert), außerdem kann ihr Opfer, wenn es geistesgegenwärtig genug ist, die Gelegenheit nutzen, um den Schlüssel mit einer einfachen Probe auf Fingerfertigkeit an sich zu bringen.

Alle Speisen, die in der Küche zubereitet werden, duften köstlich und sehen auch wie normales, verlockendes Essen aus. Erst wenn jemand davon gekostet hat, erkennt er augenblicklich, worum es sich wirklich handelt: Plötzlich winden sich wimmelnde Würmer in der Schüssel, Fingerknochen tauchen aus der Suppe auf, am Spieß dreht sich die verwesende Leiche eines Kindes. Der Schock der Erkenntnis bringt einen sofortigen Punkt Verzweiflung und erfordert eine Probe auf *Selbstbeherrschung* +3, um sich nicht auf der Stelle zu übergeben, was die Köchin äußerst ungehalten macht. Jeder Bissen, den jemand hier zu sich nimmt, zählt als „Essen innerhalb des Traumes“; siehe **Der Zahnreißer**, Seite 122.

E8: VORRATSKAMMER

Hinter der kleinen Tür, die nur mit dem Messingschlüssel der Köchin geöffnet werden kann, befindet sich eine kleine Kammer, in der zahlreiche Fässer, Tonkrüge, verschlossene Töpfe, Flaschen und Dosen stehen. In diesen Gefäßen sind die Erinnerungen an alle Köstlichkeiten eingeschlossen, die die Helden im Lauf ihres Lebens genossen haben. Jeder Behälter lässt sich leicht öffnen und enthält Leckereien, die nicht vergiftet sind und den quälenden Hunger und Durst der Helden zumindest für den Moment stillen.

Wenn die Helden hier zum ersten Mal ausgiebig naschen, durchleben sie die Erinnerungen an vergangene Festessen und Hochgenüsse. Sie bauen zwei Punkte Verzweiflung ab, außerdem sinkt die Realitätsdichte des Alptraums um vier Punkte.

Man kann Essen aus diesem Raum mitnehmen, um es später zu verzehren (reicht, um einmalig einen Punkt Verzweiflung abzubauen), oder Wein als Trankopfer für den Borontempel (U6, Seite 128) aufzutreiben, macht sich damit aber zum bevorzugten Opfer der Diebischen Ratten (Seite 118). Kehren die Helden später zurück, können sie nochmals von den Köstlichkeiten essen und dadurch bei jedem Aufenthalt wieder einen Punkt Verzweiflung abbauen. Sollten sie die Köchin dauerhaft überwunden haben, können sie diesen Raum außerdem fortan als *Zuflucht* (Seite 112) nutzen.

Die Köstlichkeiten dieses Raumes sind das einzige Essen in der Alptraumwelt, von dem man keine Zahnschmerzen bekommt (siehe *Der Zahnreißer*, Seite 122).

E9: DAS BITTERE MEER

Jenseits der Wüste liegt ein graues, von schneidend kalten Böen aufgepeitschtes Meer aus bitterem und salzigem Wasser. Es kann auch über den großen Abflusstunnel des Kanals (E1) erreicht werden. Auf der anderen Seite des Meeres kann man in nicht allzu großer Entfernung ein düsteres Haus ausmachen – die Residenz des Mannes Ohne Gesicht (Seite 130). Das Meer ist einer der Übergänge ins Herz der Alptraumwelt.

Am Strand (und zwar immer auf der Seite, von der die Helden ankommen) liegt ein Boot vor Anker, das bis zu acht Personen Platz bietet und mit dem das Meer gefahrlos überquert werden kann. Das Gefährt steuert sich nahezu von selbst, sodass keine Probe erforderlich ist. Wer über die Schlechte Eigenschaft *Meeresangst* verfügt, braucht Hilfe durch seine Gefährten, um das Boot benutzen zu können. Wenn eine Probe auf den Wert der Schlechten Eigenschaft gelingt, erleidet er zwei Punkte Verzweiflung, ansonsten zumindest einen Punkt.

Wer dem Boot nicht traut, kann sich auf seine Schwimmkünste verlassen: Zum Überqueren des schmalen Meeresarmes sind drei Proben auf *Schwimmen* erforderlich. Für jede Probe, die scheitert, schluckt der Held gehörig von dem scheußlichen Wasser, und das Gefühl, beinahe zu ertrinken, bringt ihm einen Punkt Verzweiflung ein. Trotzdem ertrinkt der Held nicht, wie schlecht er auch würfelt, solange er das nicht will. Das Meer stellt aber auch einen Ausweg aus dem Alptraum dar: Man kann zwar nicht unbeabsichtigt ertrinken, sich aber sehr wohl absichtlich ertränken.

SCHMERZEN

Dieser Teil der Alptraumwelt entsteht aus der Angst vor körperlichen Schmerzen, die praktisch jedem Lebewesen bekannt ist. Innerhalb dieses Bereiches gilt, dass die Helden Schmerz in jeder Art erfahren können, ohne dadurch jemals sterben zu können – weshalb der Schmerz auch theoretisch ewig weitergehen kann, ohne von gnädiger

Bewusstlosigkeit abgelöst zu werden. Dementsprechend wird sämtlicher Schaden, den die Helden in diesem Teil der Alptraumwelt nehmen, zwar notiert, er verursacht aber keine realen Verletzungen oder Wunden. Sollten die LeP eines Helden durch solchen Schaden auf 0 fallen, ist der Schmerz so unerträglich geworden, dass das Opfer zwei Punkte Verzweiflung erleidet. Danach verschwinden sofort 3W6 Schadenspunkte, was es dem Unglücklichen erlaubt, weitere Schmerzen zu erleiden. Durch eine *Ver-schnaufpause* innerhalb dieses Bereichs regeneriert man den hier erlittenen Schaden zur Gänze. Er verschwindet auch, sobald man in einen anderen Teil der Alptraumwelt überwechselt, und wird beim Erwachen aus dem Alptraum *nicht* in realen Schaden umgewandelt.

Dieses Traumreich erscheint zum Großteil als Viertel einer mittelreichischen Stadt. Die Übergänge zwischen den ‚Räumen‘ sind gepflasterte, holprige Gassen. Immer wieder kann man aus der Ferne die verzweifelten Schreie von Gefolterten vernehmen, Blutgeruch liegt in der kühlen Luft.

WANDERNDER FEIND: HUNGRIGE FLIEGEN

In diesem Teil der Traumwelt gibt es Schwärme von Stechfliegen, die von frischen, blutenden Verletzungen angezogen werden. Die daumenlangen Insekten, deren Herannahen sich durch ein unangenehmes, tiefes Summen ankündigt, versuchen, sich auf offene Verletzungen zu setzen, ihren mit Widerhaken versehenen Stechrüssel in die Wunde zu bohren und das Blut ihres Opfers zu trinken. Wenn den Fliegen kein Einhalt geboten wird, verdoppelt sich durch ihre Stiche der Schaden aller unversorgten Verletzungen des Opfers (Beispiel: Ein Held hat zunächst 10 LeP verloren und wurde mit *Heilkunde Wunden* versorgt. Danach erleidet er nochmals 6 SP. Wenn ihn nun ein Schwarm Fliegen angreift, verursachen deren Stiche weitere 6 SP, der Held hat also 22 LeP verloren, wenn die Fliegen von ihm ablassen). Für diesen Schaden gilt wie für jeden anderen Schaden im Bereich der Schmerzen, dass man an ihm nicht sterben kann, sondern Verzweiflungspunkte erhält, wenn die LeP auf 0 fallen (siehe oben).

Die Fliegen zu erschlagen ist praktisch aussichtslos. Um sie von einem Opfer fernzuhalten, muss man entweder jede Verletzung so schnell wie möglich verbinden oder den Verletzten in Decken, Tücher oder Ähnliches hüllen. Rauch vertreibt die Fliegen ebenfalls.

Die Fliegen schwärmen besonders stark auf dem Richtplatz (S6), wo sie sich am Blut der Hingerichteten laben, und im Wald der Dornen (S1). Einzelne Fliegen sind aber überall in diesem Teil des Alptraums zu finden, und sobald Blut fließt, werden rasch weitere angelockt.

SI: DER WALD DER DORNEN

Dichtes Dornengestrüpp, das auch die schmalen Pfade überwuchert, macht das Durchqueren dieses düsteren Waldstückes zu einer mühevollen und schmerzhaften Angelegenheit. Immer wieder reißen die spitzen Dornen dem Wanderer ungeschützte Hautstellen auf, verhaken sich an Kleidung und Haaren und bilden mit ihren überall wuchernden Ranken auch gefährliche Stolperfallen.

Die Pfade verlaufen kreuz und quer durch den Wald, sodass man sich hier leicht verlaufen und ziellos im Kreis irren kann. Um den Wald möglichst schnell zu durchqueren, ist eine *Orientierungs*-Probe +3 erforderlich. Die Probe kann beliebig oft wiederholt werden, aber mit jedem Versuch – auch bei Erfolg – nehmen alle Wanderer 1W6+2 SP durch die Dornen auf dem Weg (bei einem Patzer wird der Schaden verdoppelt). Hat man bei der Durchquerung kein konkretes Ziel vor Augen (etwa, weil man noch gar nicht weiß, dass es bestimmte Ausgänge gibt), wird nach erfolgreicher Probe zufällig bestimmt, wo man herauskommt: Die Möglichkeiten umfassen die Lichtung (siehe unten) sowie alle Ausgänge außer den, durch den die Gruppe den Wald betreten hat. Um einen bereits bekannten Ausgang oder die Lichtung wiederzufinden, ist eine *Orientierungs*-Probe +2 erforderlich. Auch diese Probe kann beliebig wiederholt werden, und auch hier werden jedes Mal 1W6+2 SP fällig.

Mitten im Wald befindet sich eine Lichtung, die durch Zufall oder bei gezielter Suche nach einer Lichtung entdeckt werden kann. Auch hier wachsen dornige Sträucher, aber zwischen ihnen ist genug Platz, um ein wenig Ruhe zu finden und eine *Verschlaufpause* einzulegen.

Aus dem Wald führen drei Wege: Der mit Marmorplatten belegte Übergang in das Traumreich der Entbehrung, über den man die Terrasse des Banketts der Toten erreicht (E6), eine Gasse mit Kopfsteinpflaster, die zum Marktplatz (S2) führt, sowie ein breiter werdender Waldweg, an dessen Seiten hohe Bäume stehen. In ihren Ästen hängen grässlich verstümmelte Leichen, von denen immer wieder Blut (oder Schlimmeres) auf die Wanderer heruntertropft. Dieser Weg führt zum Richtplatz (S6).

S2: DER MARKTPLATZ

Im Zentrum dieses Teils der Traumwelt liegt ein Marktplatz mit zahlreichen Ständen, auf denen allerlei Waren feilgeboten werden. Hier gibt es unter anderem Wein (als Trankopfer für den Borontempel (U6)), Naschwerk (Verzehr baut einen Punkt Verzweiflung ab, dies gilt aber als „Essen innerhalb des Traums“, siehe unten **Der Zahnreißer**) und Werkzeug (zum Sprengen der Ketten der Vertrauten (A7)) sowie nach Ihrem Ermessen auch andere Dinge, nach denen die Helden gezielt Ausschau halten. Leider hat keiner der Träumer auch nur eine Münze bei sich, außerdem sprechen die Händler, allesamt mit verschlagenen, boshaften Gesichtern, ohnehin nicht mit

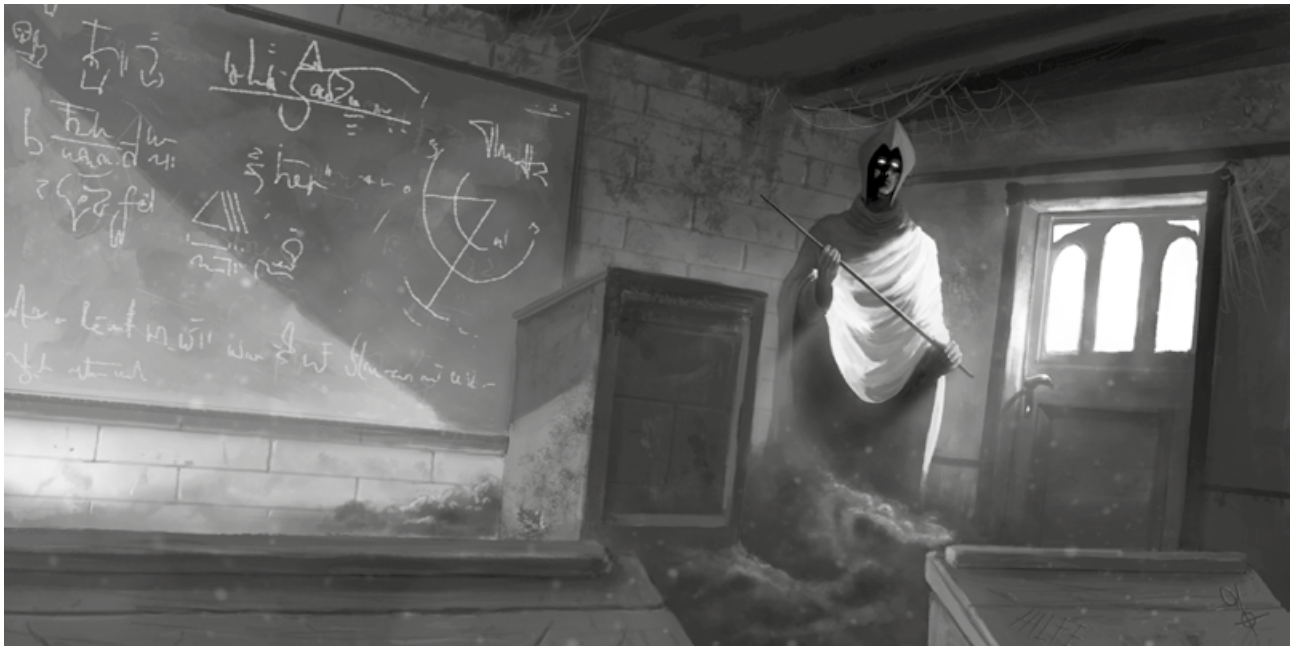
ihnen. Der einzige Weg, an eine der Waren zu kommen, ist Diebstahl, aber die Händler an den Ständen bewachen ihr Gut argwöhnisch (Sinnenschärfe 8, Werte 13/13/13). Geschickten Helden kann es, vor allem mit einer brauchbaren Ablenkung, trotzdem gelingen, unbemerkt zuzugreifen.

Ertappte Diebe werden von plötzlich aus dem Nichts auftauchenden Wachen ergriffen, sogleich an den Pranger im Zentrum des Platzes gestellt und mit Ruten blutig geschlagen (4W6 SP). Danach überlässt man den Dieb seinem Schicksal und den herbeisummenden Hungrigen Fliegen (Seite 121). Die Helden können ihren Gefährten befreien, ohne dass sich jemand darum schert.

Der Zahnreißer

An einer Seite des Marktplatzes hat ein Zahnreißer seine Bude aufgebaut. Mit blutbesudelter Schürze, einer grotesk großen Zange, einem Meißel und anderen Folterwerkzeugen bietet er seine Dienste an und verspricht, auch die schlimmsten Zahnschmerzen zu kurieren. Sobald ein Held von der Existenz des Zahnreißers weiß UND innerhalb des Traums (Möglichkeiten gibt es vor allem im Bereich **Entbehrung**) etwas gegessen hat, bekommt er Zahnweh. Das einzige Essen, das ohne diese Wirkung verzehrt werden kann, sind die Köstlichkeiten aus der Vorratskammer (E8). In welcher Reihenfolge die beiden Bedingungen eintreten, ist egal: Wer bereits vorher gegessen hat, dessen Zähne beginnen beim Anblick des Zahnreißers zu schmerzen, während jene Helden, die später in einem ganz anderen Teil des Traums essen, durch den sogleich einsetzenden Schmerz an die Bude des Zahnreißers erinnert werden. Es beginnt mit unangenehmem Ziehen, der sich rasch zu einem Pochen steigert (alle Proben um 2 erschwert). Die Backe des Patienten schwillt an, rasch beginnt der Zahn zu faulen und zu eitern. Nach insgesamt 5 SR verursacht der bohrende Schmerz einen Punkt Verzweiflung. Ab nun ist der Zahnschmerz ständiger Begleiter des Betroffenen und treibt ihn langsam aber sicher in den Selbstmord: Alle 5 SR wird ein weiterer Punkt Verzweiflung fällig.

Improvisierte Behandlungen durch die Helden können den Prozess höchstens verlangsamen (nur mehr alle 6-10 SR ein Punkt Verzweiflung), aber nicht aufhalten. Der einzige Ausweg ist es, sich dem fröhlich grinsenden Zahnreißer auszuliefern, der auch gar kein Entgelt fordert, sondern gleich auf einem kleinen Podest vor seiner Bude zur Tat schreitet. Seine brutale Behandlung ist schmerzhaft, blutig und langwierig (3W6 SP), hilft aber tatsächlich. Die Erleichterung, nachdem der vollkommen verfaulte Zahn endlich gezogen wurde, ist so groß, dass der Held zwei Punkte Verzweiflung abbaut. Wer die Behandlung allzu genau beobachtet, erhält einen Punkt Verzweiflung. Wer aktiv versucht, den Patienten zu trösten (und ihm beispielsweise die Hand hält), baut hingegen einen Punkt Verzweiflung ab. Sobald einem Helden einmal ein Zahn



gezogen wurde, bekommt er in diesem Alptraum keine Zahnschmerzen mehr.

Jenseits des Marktplatzes ragt eine prächtige Festung auf, die in jedem Betrachter den Wunsch erweckt, dort hinzukommen. Jeder Held hat den Eindruck, dass sich dort etwas befindet, das er haben will und für das es sich zu kämpfen lohnt. In Richtung der Festung führen genau zwei Wege: Entweder geht man durch ein graues, abweisend wirkendes Schulgebäude (S3), oder man wählt den Weg über den neben der Schule gelegenen Übungsplatz (S4), auf dem man Jugendliche bei allerlei Kampf- und Leibesübungen sehen kann.

S3: DIE SCHULE

Durch den Eingang auf der Seite des Marktplatzes (S2) gelangt man direkt in ein Klassenzimmer, das so aussieht, als wäre es den Träumen aller Kinder mit Schulangst entsprungen. Es herrscht eine ängstliche, gespannte Atmosphäre, und ein hochgewachsener Mann in Gelehrtenroben, den Rohrstock stets in der Hand, weist jeden Eintretenden an, sich sofort zu setzen – schließlich habe der Unterricht gerade begonnen.

Wer sich fügt und am Unterricht teilnimmt, durchlebt seine schlimmsten Erfahrungen mit Lehrern und dem Lernen erneut (oder, wenn er selbst keine derartigen Erfahrungen hat, ihm völlig unvertraute Schikanen): ungerechte Beurteilungen, höhnische Kommentare, Demütigung und Prügel für jeden Fehler, den Spott der Mitschüler – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Besonders schlimm ist es für jene Helden, die es gewohnt sind, mit ihrem Wissen und ihrem Intellekt zu brillieren: Sie sollen aus Büchern vorlesen, deren Schrift sie noch nie gesehen haben, werden Dinge gefragt, die kein Mensch wissen kann, und der Lehrer piesackt sie mit besonderem Eifer. In jeder Viertelstunde, die man am Unterricht teilnimmt, erhält

man 1W6 SP durch körperliche Züchtigung sowie einen Punkt Verzweigung; Helden, deren Hauptfähigkeiten Wissenstalente, Zauber und/oder priesterliche Fähigkeiten sind, bekommen sogar zwei Punkte Verzweigung pro Viertelstunde. Helden können einander helfen, indem sie versuchen, den Lehrer von seinem derzeitigen Opfer abzulenken und seinen Zorn dafür auf sich zu ziehen. Auf diese Weise kann ein Held einen Verzweigungspunkt und/oder 1W6 SP eines Gefährten übernehmen.

Man kann das Klassenzimmer jederzeit durch die Tür verlassen, durch die man es betreten hat, aber wenn man zurückkehrt, wird man wieder zum Beginn einer Unterrichtsstunde begrüßt. Eine zweite Tür führt in Richtung der ersehnten Festung aus dem Schulgebäude, aber dieser Durchgang öffnet sich nur für diejenigen, die eine ganze Schulstunde hinter sich gebracht haben. Jeder, dem das gelingt, ist so erleichtert, dass er auf der Stelle fünf Punkte Verzweigung abbaut.

S4: DER ÜBUNGSPLATZ

Der andere Weg zur Festung führt über einen neben der Schule gelegenen Übungsplatz, auf dem sich die Angstträume aller Helden aus körperlichen Ausbildungen wiederholen. Die Übenden werden nach allen Regeln der Kunst geschunden, und es steht auch alle Ausrüstung zur Verfügung, die man braucht – unangenehm harte Übungswaffen, Hindernisse, die man kaum überwinden kann, und dergleichen mehr. Eine muskulöse, humorlose Frau im Waffenrock teilt jeden Neuankömmling sogleich zu den ersten paar Dutzend Liegestützen ein – schließlich habe das Training gerade begonnen.

Wer sich fügt und an den Übungen teilnimmt, erlebt seine schlimmsten Trainingsstunden aufs Neue (oder, wenn er selbst keine derartigen Erfahrungen hat, ihm völlig unvertraute Schikanen): Sinnloser Drill, Übungen bis zur völligen

gen Erschöpfung, Demütigung und Prügel für jeden Fehler, den Spott der Stärkeren – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf. Besonders schlimm ist es für jene Helden, die es gewohnt sind, mit ihren körperlichen Fähigkeiten und ihrer Kampfkunst zu brillieren: Sie können die Waffen kaum heben, selbst die einfachsten Übungen misslingen, und die Ausbilderin hat sie besonders im Visier. In jeder Viertelstunde, die man am Training teilnimmt, erhält man 1W6 SP durch die Anstrengung sowie einen Punkt Verzweiflung; Helden, deren Hauptfähigkeiten körperliche Talente und/oder Kampffähigkeiten sind, bekommen sogar zwei Punkte Verzweiflung pro Viertelstunde. Helden können einander helfen, indem sie versuchen, die Ausbilderin von ihrem derzeitigen Opfer abzulenken und ihren Zorn dafür auf sich zu ziehen. Auf diese Weise kann ein Held einen Verzweiflungspunkt und/oder einmalig 1W6 SP eines Gefährten übernehmen.

Man kann den Übungsplatz jederzeit in Richtung Marktplatz verlassen, aber wenn man zurückkehrt, wird man wieder zum Beginn einer Trainingsstunde begrüßt. Nur diejenigen, die eine ganze Stunde hinter sich gebracht haben, dürfen mit hängender Zunge in Richtung der ersehnten Festung abtreten. Jeder, dem das gelingt, ist so erleichtert, dass er auf der Stelle fünf Punkte Verzweiflung abbaut.

Die sinnvollste Taktik für die Helden ist es hier natürlich, sich zuerst möglichst auszuruhen und sich dann so aufzuteilen, dass jeder den Weg wählt, auf dem nicht seine besonderen Stärken liegen. Auf diese Weise durchlebt jeder ‚nur‘ die Erinnerungen an sein Versagen in jenen Bereichen, in denen er noch nie gut war, und der besondere Schock, in seiner Spezialdisziplin wie ein unfähiger Anfänger dazustehen, bleibt ihm erspart. Helden, die weder kluge Köpfe noch gute Kämpfer sind, haben es hier leichter, während Alleskönnern nur die Wahl zwischen zwei großen Übeln bleibt. Da das Klassenzimmer über mehrere große Fenster zum Übungsplatz verfügt, können die beiden Gruppenteile einander auch im Auge behalten und müssen nicht befürchten, langfristig voneinander getrennt zu werden.

S5: VOR DER FESTUNG

Wer den Unterricht oder das Training überstanden hat, gelangt auf den mit Blumen und Fahnen geschmückten Vorplatz der Festung. Jeder, der hier ankommt, hat das Gefühl, ein Ziel erreicht zu haben, das ihm schon lange vor Augen steht.

Mitten auf dem Platz steht eine funkelnde Vitrine. Sie ist in Fächer mit gläsernen Türen unterteilt. In jedem Fach befindet sich eine Auszeichnung, ein Ehrenzeichen oder eine Urkunde. Jeder Held, der diesen Ort erreicht, erkennt in einem der Gegenstände ein Zeichen der Anerkennung, das ihm zusteht – sei es ein Kriegerbrief, ein Zeugnis, der Federschmuck eines erwachsenen Stammeskriegers, ein Orden oder etwas Ähnliches. Helden, für die solche Zeichen der Anerkennung keine besondere Bedeutung

haben, entdecken in einem Fach ein besonderes Schmuckstück, das eindeutig genau ihnen als Lohn für ihre Mühen zusteht.

Das Funkeln der Vitrine rührt daher, dass sie über und über, vor allem aber an den Türchen und ihren Klinken, mit scharf geschliffenen Glassplittern besetzt ist. Um ein Fach zu öffnen und einen Gegenstand herauszunehmen, muss man zwei Proben auf Fingerfertigkeit ablegen, wobei ein Misslingen jeweils 1W6+1 SP nach sich zieht. Mit geeigneten Mitteln (Tücher, Decken) kann der Schaden um 3 Punkte reduziert werden. Wird eine Glastür zerschlagen, fliegen scharfe Scherben in alle Richtungen (2W6 SP in 2 Schritt Radius).

Jeder Held kann das ihm zustehende Ehrenzeichen aus der Vitrine nehmen, nicht jedoch die seiner Gefährten. Wer seine Trophäe erlangt hat, den durchfluten die Erinnerungen an vergangene Erfolge und lohnende Anstrengungen (ein Punkt Verzweiflung wird abgebaut). Die Realitätsdichte des Alptraums sinkt um vier Punkte. In einem Fach der Vitrine liegt außerdem der Namenssplitter (**Seite 113**) Q5. Er kann von jedem Helden herausgenommen und mitgenommen werden, zum Öffnen des Fachs siehe oben.

Die Festung selbst kann man zwar nicht betreten (es gibt keine Eingänge, die sich öffnen lassen), aber erklettern. Wer sich auf das Dach des hohen Gebäudes hinaufarbeitet (*Klettern*-Probe +3), erreicht damit einen Aussichtspunkt (**Seite 113**).

S6: DER RICHTPLATZ

Durch den Wald (S1) oder über die breite Hauptstraße, die vom Marktplatz (S2) wegführt, erreicht man eine grausige Richtstätte. Mehrere Galgen ragen in den wolkenverhangenen Himmel, an einer Seite wurden Pfähle aufgestellt, auf die die Verurteilten bei lebendigem Leibe gespießt wurden und nun im Todeskampf stöhnen. Große Wagenräder mit geräderten Leichen liegen mitten auf dem Platz, an dessen Stirnseite eine Holztribüne mit einem blutbesudelten Richtblock aufgebaut wurde. Ein eigener Bereich etwas abseits bietet verschiedenen Foltergeräten Platz: hier stehen unter anderem eine Streckbank, eine Eiserne Jungfrau, mehrere Kohlebecken mit glühenden Zangen und ein dornenbesetzter Holzstuhl mit Riemen zur Fixierung. An den Seiten des Platzes und entlang der Wege, die zum Richtplatz führen, stecken die Köpfe Enthaupteter, mit Pech konserviert, auf eisernen Spießen.

Unter den Hingerichteten und Sterbenden finden sich Angehörige aller Völker, Rassen und Altersstufen. Wenn sich die Helden die Gesichter näher ansehen, können sie hier jede einzelne bereits verstorbene Person, die sie jemals geliebt haben, wiedererkennen, was beim ersten Mal einen Punkt Verzweiflung einbringt. Sollte Ihre Gruppe eine kleine Hilfestellung benötigen, geben Sie einem sterbenden Gepfählten das Gesicht der Vertrauten (siehe A7, **Seite 116 f.**) und lassen Sie sie vor ihrem Tod ein

paar Worte mit den Helden wechseln. Die Vertraute kann hier zumindest Hinweise darauf geben, dass man sie an einem anderen Ort im Traum finden und befreien kann („Finde mich! Im Herzen der Einsamkeit, in tiefer Verzweiflung eingekerkert!“).

Auf der der Stadt abgewandten Seite des Richtplatzes kann man in nicht allzu großer Entfernung ein düsteres Haus ausmachen – die Residenz des Mannes Ohne Gesicht (Seite 130). Der Platz ist einer der Übergänge ins Herz der Alptraumwelt. Wer über die Schlechte Eigenschaft *Totenangst* verfügt, hat beim Überqueren des Platzes das Gefühl, dass die Hingerichteten ihn vorwurfsvoll anstarren und ihre Hände nach ihm ausstrecken. Wenn eine Probe auf den Wert der Schlechten Eigenschaft gelingt, erleidet er zwei Punkte Verzweiflung, ansonsten zumindest einen Punkt.

Der Richtplatz stellt einen Ausweg aus dem Alptraum dar: Jede der hier präsenten Hinrichtungsarten bringt tatsächlich den Tod und führt so zum Erwachen mit allen entsprechenden Konsequenzen (im Unterschied zum Rest dieses Bereiches werden die hier durch Selbstmord erlittenen Schadenspunkte auch sehr wohl in echten Schaden umgewandelt). Allerdings gibt es keine Henkersknechte, sodass die Helden sich gegenseitig töten müssen. Wer übrig bleibt, kann einen Galgen oder die Eiserne Jungfrau nutzen.

УНБЕКАППЕС

Dieser Teil der Alptraumwelt wird von der Furcht vor dem Unbekannten beherrscht. Für Kinder ist vieles in der Welt fremdartig und unverständlich, es wimmelt von Dingen, die sie nicht kennen, und Regeln, die sie nicht verstehen. Da die Helden in ihrem Leben schon viel gesehen und kennengelernt haben, manifestiert sich diese Angst für sie in besonders fremdartigen Elementen.

Im Traumreich des Unbekannten gleicht kein Ort dem anderen. Die einzelnen ‚Räume‘ sind Inseln oder Gebäude, die im Nichts schweben. Verbunden werden diese Orte durch Wege, die in zahlreiche, ein bis zwei Schritt durchmessende Teile zerbrochen sind. Zwischen den Bruchstücken, die zwar leicht schwanken, aber ansonsten solide sind, klaffen Lücken, die man durch einen beherzten Schritt überwinden kann. Solange man einen solchen zerbrochenen Weg langsam entlanggeht und die Lücken vorsichtig überwindet, braucht man keine Proben zu würfeln. Hat man es aber eilig (etwa, weil man verfolgt wird), ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe erforderlich, da die Bruchstücke stärker schwanken, wenn man hastig über sie läuft. Ein Scheitern der Probe bedeutet, dass das Stück kippt. Der Held glaubt, in die gähnende, unendliche Leere zu stürzen, doch dann dreht sich das Stück mit ihm wieder in eine waagrechte Haltung: Es gibt hier kein Abstürzen, keinen erlösenden Tod. Dieses Erlebnis bringt einen Punkt Verzweiflung ein.

WANDERNDER FEIND: DIE KREATUR

Auf der Unterseite der schwebenden Orte lauert ein Wesen, das aus der Summe aller Alpträume von Monstern unter dem Bett entstanden ist. Man sieht immer nur einen Teil der Kreatur – manchmal wimmelnde Tentakel, manchmal zahlreiche, krallenbewehrte Pfoten, oft düstere, schuppenbesetzte Gliedmaßen, bleiche Arme oder ein gewaltiges, geiferndes Maul. Der Rest der Kreatur ist hinter einer Ecke verborgen oder liegt im Schatten. Sie bewegt sich an der Unterseite der Inseln und Wege entlang und versucht, ihre Beute zu sich zu zerren und zu verschlingen.

Die Kreatur kann im Kampf nicht bezwungen werden. Alle Angriffe lassen sie vollkommen unbeeindruckt, und mit den Namenssplintern kann man ihr zwar Verletzungen zufügen, die sie jedoch ignoriert (allenfalls lässt das Ungeheuer sich so kurzfristig in die Flucht schlagen). Wenn die Kreatur ein Opfer zu packen bekommt, zieht sie es langsam (dauert 2 KR) auf ihr Maul zu. Aus dem Maul greifen Arme nach dem Unglücklichen und zerren ihn innerhalb von weiteren 2 KR in den speicheltriefenden, zahnbewehrten Schlund. Um das Opfer zu retten, müssen seine Gefährten es aus dem Maul des Monsters ziehen, was nur gelingt, wenn zumindest zwei Helfern eine KK-Probe gelingt (die Probe kann in jeder KR wiederholt werden). Der Gerettete erhält für jede KR, die er im Schlund des Ungeheuers verbracht hat, einen Punkt Verzweiflung.

Wenn das Monster es schafft, einen Helden zu verschlucken, zieht es sich sofort zurück. Das Opfer verliert im Bauch der Bestie kurz das Bewusstsein und kommt dann in der Brutpflegehöhle des Insektenbaus (U1) zu sich, wo ihn das Monster ausgespien hat. Diese Erfahrung bringt insgesamt 5 Punkte Verzweiflung ein.

Das Ungeheuer bewegt sich im gesamten Bereich, betritt aber nie den Tempel (U6) oder die dorthin führenden Wegstücke.

VI: DER INSEKTENBAU

Dieser ‚Raum‘ gleicht einem riesigen Insektenbau: Wände, Boden und Decke bestehen aus rauem, zusammengespeicheltem Material, im Inneren befinden sich mehrere ovale Höhlen, die durch enge Gänge miteinander verbunden sind. Im Bau leben zwei Schritt lange Arbeiterinnen, die an riesige, grüngraue Ameisen mit geschickten Greifwerkzeugen und kalten, grünlich glühenden Facettenaugen erinnern. Die Arbeiterinnen betrachten die Helden zunächst nicht als Feinde, sondern als Larven, die sich verlaufen haben. Sie versuchen daher, einzelne Helden (zum Beispiel den Letzten in der Marschordnung) zu

packen und in die Brutpflegehöhle zu schleppen, wo sie ihn in eine Mulde mit schrittlangen, wimmelnden Maden legen und versuchen, ihn mit eingespeicheltem Nahrungsbrei zu füttern (zwei Punkte Verzweiflung, bzw. vier Punkte, wenn das Opfer die Schlechte Eigenschaft *Angst vor Insekten* besitzt).

Arbeiterin

INI 10+1W6 LeP 15 AsP – RS 2 WS 4

Greifzangen: DK HN AT 10 PA 4 TP 1W6 TP(A) +Umklammern
GS 5 AuP 20 MR 2

Besondere Kampffregeln: Umklammerte Opfer werden weggeschleppt, um sich zu befreien, ist eine KK-Probe +3 erforderlich (darf jede KR wiederholt werden). Ein Treffer mit einem Namenssplitter tötet eine Arbeiterin, was aber bewirkt, dass rasch aufgebrachte Verstärkung nachkommt.

Die Gänge verlaufen kreuz und quer durch den Bau, sodass man sich hier leicht verlaufen und ziellos im Kreis irren kann. Um den Bau möglichst schnell zu durchqueren, ist eine *Orientierungs*-Probe +3 erforderlich. Die Probe kann beliebig oft wiederholt werden, aber mit jedem Versuch steigt die Gefahr, von Arbeiterinnen entdeckt zu werden. Hat man bei der Durchquerung kein konkretes Ziel vor Augen (etwa, weil man noch gar nicht weiß, dass es bestimmte Ausgänge gibt), wird nach erfolgreicher Probe zufällig bestimmt, wo man herauskommt: Die Möglichkeiten umfassen alle Ausgänge außer den, durch den die Gruppe den Bau betreten hat. Um einen bereits bekannten Ausgang wiederzufinden, ist eine *Orientierungs*-Probe +2 erforderlich. Auch diese Probe kann beliebig wiederholt werden.

Wenn es die Helden schaffen, aus anderen Teilen des Traums Brennmaterial herbeizuschaffen und an einem Ausgang ein Feuer legen, können sie den Bau ausräumen. Dadurch verkriechen sich alle Arbeiterinnen, und der Bau ist ab sofort gefahrlos passierbar.

U2: DAS UNSICHERE PFLASTER

Die Insel im Zentrum dieses Bereichs ist vollkommen eben und mit großen Granitplatten gepflastert. Von hier aus führen zerbrochene Wege in vier verschiedene Richtungen weiter.

Beim Betreten der gepflasterten Fläche zeigt sich, dass die scheinbar soliden Steine nachgiebig und weich sind: Die Füße der Helden versinken, als wäre der Boden ein gespanntes Gummituch. Allerdings ist das Einsinken immer nur auf die Stelle beschränkt, an der tatsächlich jemand steht (die Fläche hängt also nicht als Ganzes durch, wenn die Gruppe sich in der Mitte der Insel sammelt), der Rest bleibt waagrecht. Es ist auch nicht möglich, wie auf einem Trampolin zu springen, denn die Fläche übt keinen Gegendruck nach oben aus. Dadurch wird das

Überqueren dieser Fläche zu einer anstrengenden Angelegenheit, als würde man durch knietiefen Schlamm waten. An sich ist diese Insel eher ein lästiges und erschöpfendes Hindernis als eine echte Gefahr. Allerdings liebt die Kreatur (siehe oben) dieses Gebiet und kriecht mit Vorliebe an seiner Unterseite entlang. Dabei zeichnet sich ihr unförmiger Umriss als leichte Beule an der Oberseite ab, man hört sie krabbeln und schmatzen, und wenn sich das Ungeheuer direkt unter einem Helden befindet, kann dieser sogar ihre rasselnden Atemzüge durch den scheinbar hauchdünnen Untergrund spüren. Auch kann man gut beobachten, wie das Monster in Richtung des Randes kriecht, um so zu seinen Opfern auf der Oberseite zu gelangen. Wenn die Helden nun zu laufen beginnen, werden *Körperbeherrschungs*-Proben fällig, um nicht zu stürzen, wodurch man zur Gänze in den weichen Boden einsinkt und damit dem Monster die Gelegenheit gibt, aufzuholen (diese Erfahrung könnte einen Punkt Verzweiflung einbringen). Die Kreatur wird durch den weichen Boden in keiner Weise behindert, genießt es aber, hier mit ihren Opfern zu spielen und ganz langsam zu ihnen zu kriechen.

U3: DIE HALLE DER MASKEN

Diese langhausartige Halle mit Eingängen an beiden Schmalseiten wird im Inneren von Fackeln erleuchtet. An den Wänden hängen zahlreiche lebensgroße Masken, die dämonisch verzerrte Tierfratzen darstellen, darunter Löwen, Bären, Wölfe, Hirsche, Eber und Büffel. Zwischen den Masken sind immer wieder Spiegel angebracht. Beim Durchqueren dieses Raumes beginnen die Helden sich Schritt für Schritt in große, tierhafte Monster zu verwandeln. Der erste Held, der den Raum betreten hat, wird zu einem „Raubtier“, eine zweieinhalb Schritt große, aufrecht gehende, krallen- und zahnbewehrte Bestie, die an einen Löwen, einen Bären oder einen Wolf erinnert. Der zweite Held wird zu einem „Beutetier“, auch dies ein zweieinhalb Schritt großes, aufrecht gehendes Monster mit Zügen eines Hirsches, eines Ebers oder eines Büffels mit beeindruckendem Geweih, Hauern oder Hörnern. Held Nummer drei wird wieder zum Raubtier, der Nächste zum Beutetier und so weiter. Um Diskussionen über die Bedrohlichkeit von Hirschkühen zu vermeiden, schlagen wir vor, dass auch Heldinnen sich im Zweifel in Bestien mit den Zügen der jeweiligen männlichen Tiere verwandeln.

Die Verwandlung beginnt subtil mit leichten Verfärbungen der Haut, länger werdenden Fingernägeln und Ansätzen von Hörnern oder Reißzähnen. Mit jedem Schritt in Richtung des gegenüberliegenden Ausgangs setzt sich der Prozess fort, was die Betroffenen in den Spiegeln gut mitverfolgen können. Ab der Hälfte des Raumes verspürt der Held tierische Instinkte in sich hochsteigen – „Raubtiere“ fühlen den Drang, sich auf ein „Beutetier“ zu stürzen, während Letztere die Ersteren als Bedrohung wahrneh-

men, gegen die sie sich verteidigen sollten. Nach zwei Dritteln der Strecke ist die Verwandlung abgeschlossen, und ab sofort müssen die „Raubtiere“ *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen, um sich nicht auf ihre „Beute“ zu stürzen. Die Proben werden mit jedem Schritt schwieriger, bis der Raum durchquert ist (beginnend +0, dann +2, +4, +6, +8). Auch die Beutetiere müssen den Drang niederkämpfen, ihren Feind präventiv anzugreifen (*Selbstbeherrschungs*-Proben +0, +1, +2, +3, +4). Nach dem Verlassen des Raums ebbt die Verwandlung langsam ab, wobei Raubtiere immer noch in Versuchung geraten könnten, anzugreifen (*Selbstbeherrschungs*-Probe +2), wenn sich eine günstige Gelegenheit ergibt.

Alle Bestien verfügen über AT 16 und PA 8, die Initiative hat stets derjenige, dessen *Selbstbeherrschungs*-Probe gescheitert ist. Die erste unparierte Attacke wirft den Gegner nieder, ein zweiter unparierter Treffer wäre ein tödlicher Streich – aber in diesem Moment endet die Verwandlung. Der Unterlegene spürt den Schmerz des Todeskampfes langsam abebben, der Sieger schmeckt das Blut seines Freundes auf den Lippen. Beide erhalten zwei Punkte Verzweiflung. Sie können den Raum verlassen; eine neue Verwandlung beginnt erst, wenn sie ihn nochmals betreten.

Kehrt man um und geht zu dem Eingang zurück, durch den man gekommen ist, wird die Verwandlung mit jedem Schritt schwächer. Beim neuerlichen Eintreten erhält man eine neue Form – immer so, dass abwechselnd ein Raubtier und ein Beutetier im Raum erscheinen. Wer eine Maske von der Wand nimmt und sie sich aufsetzt, der verwandelt sich sofort vollständig in eine Bestie der entsprechenden Art.

Dieser Raum kann relativ leicht durchquert werden, sobald die Helden auf die Idee kommen, dafür zu sorgen, dass immer nur Raubtiere oder nur Beutetiere die Halle gemeinsam durchqueren. Dies lässt sich durch gezieltes Abwarten (alle Raubtiere bleiben in der ersten Hälfte des Raums stehen, bevor ihre Instinkte erwachen, die Beutetiere gehen rasch weiter, ohne sich umzusehen) oder durch Aufsetzen passender Masken bewerkstelligen.

V4: REGELN OHNE SINN

Auf einer freien Fläche aus blank poliertem Marmor stehen mehrere Tische, auf denen komplizierte Gebilde aus Metallstäben, Kristallen und Glasperlen aufgebaut sind. Zwischen den Tischen gehen zahlreiche Gestalten umher, die beständig an der Anordnung der Gebilde bauen, hier einen Stab herausziehen, ihn an anderer Stelle einsetzen, einen Kristall leicht drehen oder eine Kugel in eine Spalte zwischen zwei Stäben klemmen. Die Gestalten sind über zwei Schritt groß, haben glatte, violette Haut und große Augen, die in silbrigem Schimmer irisieren. Sie tragen beeindruckende, bodenlange Roben und strahlen eine würdige, wenn auch fremdartige Ernsthaftigkeit aus. Die Fremden sprechen in einer hellen, vollkommen unver-

ständlichen Sprache miteinander. Wunderschöne, sphärische Klänge liegen in der Luft.

Sobald die Helden bemerkt werden, wendet man sich ihnen zu. Mehrere Gestalten umringen sie, während eine vortritt und eine längere Ansprache hält. Immer wieder deutet sie feierlich auf die Tische und die aufgebauten Konstruktionen. Offensichtlich erklärt sie etwas sehr Bedeutsames, aber leider verstehen die Helden kein Wort. Die Gestalten versuchen, die Helden mit sanfter Gewalt zu einem Tisch zu bugsieren. Sie übergeben ihnen Metallstäbe, Kristalle oder Kugeln und fordern sie offensichtlich unter genauen Instruktionen auf, etwas damit zu tun – aber was genau das sein könnte, bleibt für die Helden unverständlich. Jeder Handgriff eines Helden lässt die Sphärenklänge unharmonischer und lauter werden, was die violetten Gestalten in große Aufregung versetzt. Ener- gisch schimpfen sie in ihrer unverständlichen Sprache auf den Missetäter ein, wiederholen ihre Erklärungen lauter und eindringlicher (was natürlich nicht beim Verstehen hilft). Mit der Zeit steigern sich das Gezeter und die disharmonischen Klänge zu einem fürchterlichen Lärm, der allen Helden einen Punkt Verzweiflung einbringt. Dasselbe geschieht, wenn einer der Violetten mit einem Namenssplitter getötet wird (zwei Treffer erforderlich).

Dieser Raum entspringt der kindlichen Abneigung gegenüber den unverständlichen Regeln der Erwachsenenwelt. Egal, was die Helden mit den Aufbauten oder ihren Bestandteilen tun, egal, wie sehr sie sich abmühen, die Instruktionen zu verstehen – sie können hier nichts richtig machen. Um den Raum zu durchqueren, müssen sie den Gestalten entweichen, indem sie beispielsweise zwischen ihnen hindurchlaufen (Ausweichen-Proben, um nicht geschnappt und mit sanfter Gewalt zum Mitbauen angehalten zu werden), unter den Tischen entlangkriechen (Proben auf *Sich Verstecken*) oder durch eine größere Ablenkung (Umwerfen eines Tisches oder dergleichen) alle Gestalten lange genug beschäftigen, um sich aus dem Staub machen zu können. So lange sie hierbleiben und versuchen, die Regeln dieses Ortes zu verstehen, sammeln sie nur nach und nach weitere Verzweiflung an.

V5: SCHWARZ UND WEIß

Der Boden dieser unregelmäßig gezackten Insel ist mit schwarzen und weißen Kacheln bedeckt, zwischen denen fingerbreite Fugen liegen. Um gefahrlos an das andere Ende zu kommen, muss jeder Held eine Regel festlegen, wie die Überquerung der Fläche für ihn sicher ist, und sich dann daran halten – also so, wie wenn Kinder spielen, dass bestimmte Stellen auf dem Weg mit Lava gefüllt sind oder dass es Unglück bringt, auf eine Fuge auf dem Gehweg zu treten. Dabei gilt, dass jede Regel nur für genau einen Helden gelten kann, die anderen brauchen eine eigene, von den anderen unterschiedliche Regel. Beispiele für Regeln sind „Ich darf nur auf die weißen Kacheln treten“, „Ich darf nur auf die schwarzen Kacheln treten“,

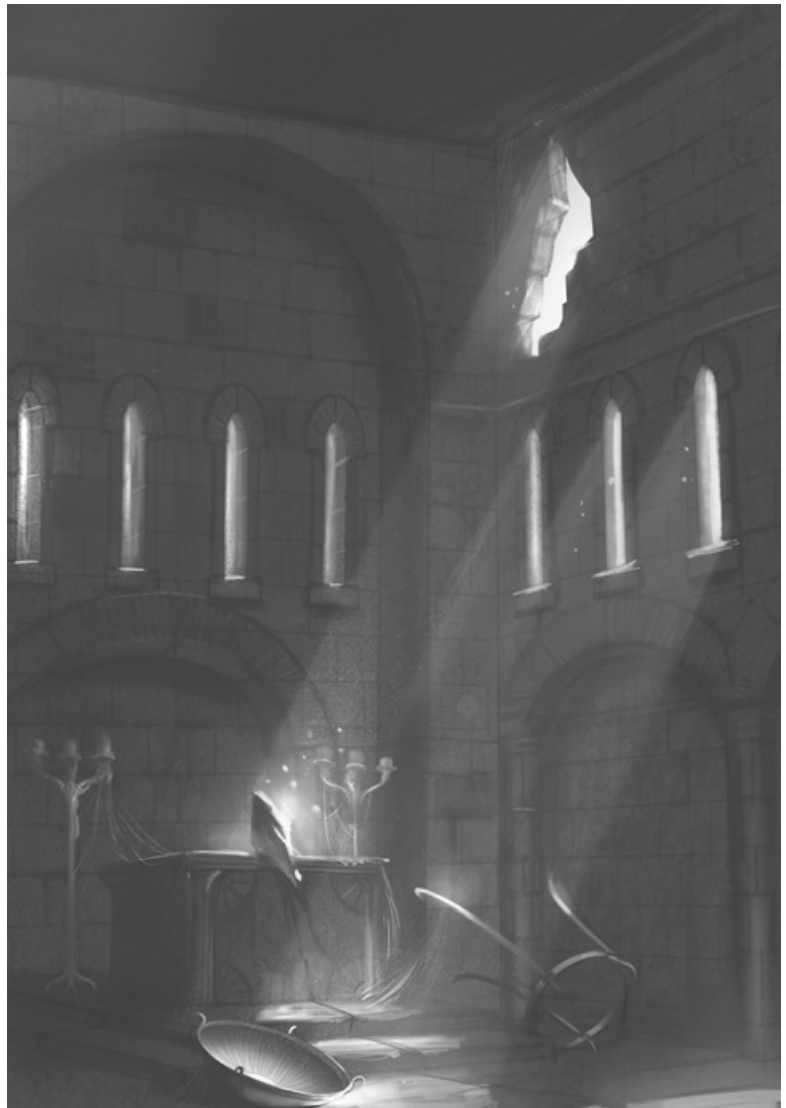
„Ich darf auf keine Fuge treten“, „Ich muss mit jedem Schritt auf eine Fuge treten“, „Ich muss auf einem Bein hüpfen“ und dergleichen. Eine einmal gewählte Regel bleibt für diesen Helden immer gültig und kann von keinem anderen Helden mehr verwendet werden.

Das Festlegen der Regel kann auf zweierlei Arten geschehen: Ein Held kann es bewusst tun („Ich gehe jetzt mal über die Fläche und trete dabei nur auf die weißen Kacheln“) – damit wird seine Wahl zu seiner Regel, die für ihn sicher ist und für alle anderen nicht mehr funktioniert. Da aber die Helden anfangs von den Regeln nichts wissen, wird es häufiger auf diese zweite Weise geschehen: Durch seinen ersten Schritt auf die gekachelte Fläche bestimmt der Held unbewusst eine Regel. Wenn noch niemand vor ihm diese Regel gewählt hat, ist sie für ihn sicher, ansonsten nicht. Tritt jemand einfach so auf die Fläche, werfen Sie einen W6: Bei 1-2 ist er auf eine weiße Kachel getreten, und seine Regel wird „Ich darf nur auf die weißen Kacheln treten“, bei 3-4 war es eine schwarze Kachel („Ich darf nur auf die schwarzen Kacheln treten“), und bei 5-6 eine Fuge („Ich muss mit jedem Schritt auf eine Fuge treten“. Sobald diese drei Regeln verteilt sind, ist ab sofort jeder Schritt auf die Fläche, ohne zuvor selbst eine andere Regel für sich festzulegen, ein falscher Schritt: Wer also einfach so auf eine weiße Kachel tritt, nachdem ein anderer Held die Regel „Ich darf nur auf die weißen Kacheln treten“ erhalten hat, tut einen falschen Schritt. Wenn er sich aber zuvor vornimmt, immer abwechselnd auf Weiß und Schwarz zu treten, ist er schon beim ersten Schritt in Sicherheit.

Ein falscher Schritt hat immer dieselbe Auswirkung: Die Stelle, auf die der Held treten wollte, zerbröckelt, und unter seinem Fuß tut sich ein Abgrund auf, in dem Flammen lodern. Der Held glaubt, in die Flammen zu stürzen, doch im allerletzten Moment taumelt er einen Schritt zurück auf das letzte sichere Feld. Dieses Erlebnis bringt einen Punkt Verzweiflung ein.

U6: DER BORONTEMPEL

Die zerbrochenen Wege, die von den benachbarten Inseln U4 und U5 zu dem im Nichts treibenden Borontempel führten, wurden von einer unbekanntten Macht durcheinandergewirbelt und treiben nun ungeordnet zwischen den Inseln und dem Tempel. Die Abstände zwischen ihnen sind zu groß, um sie mit einem Schritt zu überwinden, man braucht einen beherzten Sprung (*Athletik*-Probe, bei deren Scheitern man abzustürzen glaubt und einen Punkt



Verzweiflung kassiert, bevor man sich gerade noch auf das Bruchstück rettet). Wenn die Helden nicht über besondere Athletikkünste verfügen (um von einer Insel zum Tempel zu kommen, wären pro Held sechs *Athletik*-Proben erforderlich), sollten sie sich etwas einfallen lassen. Bei genauerer Untersuchung stellt man fest, dass sich die schwebenden Bruchstücke im Raum verschieben lassen. Damit könnte die Gruppe beispielsweise Folgendes tun:

- Ein guter Springer wird angeseilt und springt immer ein Stück weiter. Dann hält er sich an dem Stück fest, und die anderen ziehen es mit dem Seil heran. Der Rest der Gruppe kann dann mit einem einfachen Schritt auf dieses Stück wechseln.

- Mit Material aus anderen Teilen des Traums (Stoffe, Bretter, Eisenstangen, Werkzeuge etc.) lassen sich Wurfanker, Seile oder Brücken improvisieren. Damit kann man weiter entfernte Stücke ‚einfangen‘, heranziehen und mit anderen Stücken verbinden. Mit der Zeit lässt sich so ein begehbarer Weg aus einzelnen Stücken bauen.

Der Tempel hat die Form eines gebrochenen Rades. Er besteht aus einem halbkreisförmigen Außengang, von dem

aus fünf Gänge in eine kreisrunde Kammer im Zentrum führen. Die Gänge sind verlassen und mit Staub bedeckt, es sieht so aus, als wäre ewig niemand hier gewesen. Auch die Kreatur (Seite 125) betritt diesen Bereich nicht.

Die innere Halle mit dem Allerheiligsten ist in einem traurigen Zustand: Staub und Spinnweben bedecken alle Oberflächen. Ein Dreifuß aus Silber ist umgestürzt, die Schale für das Trankopfer liegt leer und verbeult auf dem Boden. Zwei silberne Kerzenhalter sind zwar mit geschmolzenem Wachs bedeckt, aber die Kerzen fehlen, und der steinerne Altar ist mit klebrigen, stinkenden Flecken besudelt. In einem Riss im Altar steckt böse funkelnd der Namenssplitter (Seite 113) Q6. Von dem Ort geht keinerlei tröstende oder stärkende Kraft aus, aber für eine *Verschnaudpause* ist er geeignet.

Jeder mit den Zwölfgöttern verbundene Held (Geweihete, aber auch tief gläubige Helden) spürt instinktiv, dass man den Tempel wieder instand setzen könnte und was dazu nötig ist:

- ☞ Entfernung des Staubs und der Spinnweben (braucht etwas Zeit und ein paar Lappen)
- ☞ Herausziehen des Namenssplitters (verursacht unausweichlich 1W6 SP).
- ☞ Gründliche Reinigung des Altars (braucht Wasser, das man beispielsweise in der Küche (E7) oder auf dem Marktplatz (S2) bekommen kann, auch das Wasser des Bitteren Meeres (E9) ist geeignet)
- ☞ Kerzen für die Kerzenhalter (im Schlafzimmer des Mannes Ohne Gesicht (H5) steht ein Kerzenleuchter; in der Zimmerflucht (A3) lassen sich eventuell welche aufreiben; alternativ könnten die Helden aus den Wachsresten und improvisierten Dochten neue Kerzen gießen)
- ☞ Ein Opfer für die Schale (Wein wäre ein akzeptables Trankopfer, zu finden im Salon (E5) oder auf dem Markt (S2), aber auch ein freiwilliges Blutopfer (10 LeP, können von verschiedenen Helden stammen) tut es im Notfall)
- ☞ Ein Gebet zu Boron (das muss keine elaborierte Zeremonie sein, ein einfaches, kindliches Gebet reicht vollkommen)

Sobald all diese Punkte erledigt sind, spürt man eine friedliche, machtvolle Präsenz, die den Tempel erfüllt. Die Helden bauen drei Punkte Verzweiflung ab, die Realitätsdichte der Traumwelt sinkt um vier Punkte. Ab sofort kann der Tempel als *Zuflucht* verwendet werden.

V7: DER LIMBUS

In diesem Bereich wabern graue Nebel, in denen bedrohliche, magische Entladungen zucken. Es ist schneidend kalt und totenstill, und auch Geräusche, die die Helden machen, bleiben unhörbar. Man spürt keinen festen Boden unter den Füßen und hat beständig das Gefühl zu fallen. Durch Konzentration kann man sich allerdings in eine bestimmte Richtung bewegen. Auf der anderen Seite des Nebels kann man ein glosendes Portal ausmachen, hinter dem ein düsteres Haus liegt – die Residenz des

Mannes Ohne Gesicht (Seite 130). Der Limbus ist einer der Übergänge ins Herz der Alptraumwelt.

Beim Durchqueren des Limbus zucken immer wieder magische Blitze auf, Risse öffnen sich, die in flammgefüllte oder säurebrodelnde Abgründe führen. Hin und wieder ist ein Schatten mit gewaltigen Schwingen in den Nebeln zu erahnen. Wer über die Schlechte Eigenschaft *Arkanophobie* verfügt, braucht Hilfe durch seine Gefährten, um den Limbus durchqueren zu können. Wenn eine Probe auf den Wert der Schlechten Eigenschaft gelingt, erleidet er zwei Punkte Verzweiflung, ansonsten zumindest einen Punkt.

Solange man darauf achtet, den Gefahren des Limbus aus dem Weg zu gehen, kann man ihn gefahrlos durchqueren. Die graue Leere stellt aber auch einen Ausweg aus dem Alptraum dar: Wer sich absichtlich in die Flammen oder die Säure hinter einem der Sphärenrisse stürzt, findet den Tod.

DAS HERZ DES ALPTRAUMS

Im Zentrum der Alptraumwelt liegt unter einem trüben Himmel eine einzige Insel, auf der ein düsteres Haus steht. Hier residiert der Mann Ohne Gesicht, die Repräsentation des Seelensammlers als Traumverursacher. Rings um die Insel erstreckt sich ein Netz aus steinernen Stegen, die an ein riesiges Spinnennetz erinnern. Die Stege sind zwei Schritt breit und gefahrlos begehbar. Über sie kann man die Übergänge (A8, E9, S6, U7) in jeden Teil der Alptraumwelt rasch erreichen.

Zwischen den Stegen gähnt unendliche Leere, aber auch hier kann man nicht abstürzen, sondern nur, falls man etwa bei einem Handgemenge zu nah an den Rand kommt, das Gefühl eines Beinahe-Absturzes erleben, bevor man doch wieder auf den Steg zurück gelangt. Dieses Erlebnis bringt einen Punkt Verzweiflung ein.

Das Haus des Mannes Ohne Gesicht ist ein gedrungener, abweisender Bau mit schmalen, vergitterten Fenstern. Die Vorhänge stehen stets nur etwa eine Handbreit offen, sodass man zwar hineinspähen, dabei aber nie den ganzen Raum überblicken kann. Im gesamten Haus herrscht schummriges Licht, und bis auf die Geräusche, die die Helden machen, und die hallenden Schritte des umhergehenden Mannes ist es totenstill.

H1: DIE EINGANGSHALLE

Die schmale Eingangshalle des Hauses ist schmucklos und karg eingerichtet. Dunkle Wandteppiche scheinen das Licht zu schlucken und bieten umherschleichenden Helden, aber auch den Kindern Verstecke.

Über ein zweiflügeliges Tor kann man von hier aus das Anwesen verlassen. Hinter der einzigen Tür, die weiter ins Innere des Hauses führt, beginnt ein Gang, der sich im Uhrzeigersinn durch das ganze Haus windet und der wie geschaffen dafür ist, ängstlich um Ecken zu spähen oder

WANDERNDER FEIND: DER MANN OHNE GESICHT

Diese hochgewachsene Abscheulichkeit ist das dunkle Herz der Traumwelt, der Avatar des Seelensammlers als Traumverursacher. Der Mann Ohne Gesicht versucht niemals, die Helden zu verletzen oder zu töten, denn das würde dem Ziel des Seelensammlers – die Helden in den Selbstmord zu treiben – zuwiderlaufen. Sein machtvollster Angriff ist ein BÖSER BLICK (Furcht), der den MU-Wert des Opfers halbiert und damit selbst den standhaftesten Helden im Traum zu einem wimmernden Achtjährigen (das Mindestalter in der Alptraumwelt, siehe Seite 109) macht. Außerdem versucht er bei Konfrontationen, einen einzelnen Helden zu packen und zu verschleppen – seine Furchtzauber und seine praktische Unverwundbarkeit helfen ihm dabei. Solche Gefangene bringt er in seine Werkstatt (H2).

MU 18 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 15

FF 14 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 18

Hände: INI 16+IW6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** Umklammern **DK** NH

LeP s.u. **AuP** unendlich **RS** 0 **AsP** 100 **MR** 18 **GS** 6

WS immun

Zauber: Böser Blick 15, Eigene Ängste 12, Horripobus 10, Panik überkomme euch! 10

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 10

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen alle Angriffe mit Ausnahme der Namenssplitter. Um sich aus dem Klammergriff des Mannes Ohne Gesicht zu befreien, muss ein Held eine KK-Probe +2 und eine GE-Probe bestehen.

Normalerweise sind die Schritte des Mannes deutlich hallend vernehmbar. Er kann sich aber auch vollkommen geräuschlos bewegen. Keine Tür der Alptraumwelt stellt ein Hindernis für ihn dar, und er kann durch kleinste Öffnungen schlüpfen, allerdings nicht durch solide Wände gehen. Er kann sich in der ganzen Alptraumwelt frei bewegen, hält sich aber bevorzugt in seinem Haus oder auf den umliegenden Steinstegen auf.

Durch geschicktes Vorgehen können die Helden den Mann kurzzeitig ausschalten, indem sie ihn von den Steinstegen oder von seinem Aussichtsturm stürzen oder ihn sonst in eine Situation bringen, die ihn eigentlich töten müsste. Dies bringt ihn zwar nicht um, aber er erscheint erst nach drei Spielrunden wieder in seinem Schlafzimmer (H5). Die einzige Möglichkeit, ihn dauerhaft zu besiegen, ist, ihm mit jedem einzelnen der sieben Namenssplitter eine Verletzung zuzufügen. Attacken mit Splittern, die ihn bereits verletzt



haben, bleiben ohne Wirkung. Wie viel Zeit zwischen den Treffern vergeht, ist gleichgültig, da der Mann eine durch einen Namenssplitter geschlagene Wunde nicht heilen kann. Wenn der siebente Splitter ihn durchbohrt, löst er sich kreischend in Rauch auf. Ein Beben geht durch die gesamte Alptraumwelt, und die Realitätsdichte des Traumes sinkt um sieben Punkte.

Die Kinder

Fast ebenso furchterregend wie der Mann Ohne Gesicht sind seine Schergen: Kinder im Alter zwischen zehn und vierzehn Jahren, deren Augen und Mund mit silbrig blitzendem Draht zugenäht wurden. Die Kinder spionieren für den Mann Ohne Gesicht, und alles, was sie sehen (sie sind keineswegs blind, trotz ihrer verschlossenen Augen) oder hören, erfährt er, als wäre er selbst vor Ort.

INI 12+IW6 **LeP** 20 **AsP** – **RS** 3 **WS** 6

Hände: DK H **AT** 12 **PA** 8 **TP** IW6TP(A)

GS 7 **AuP** 25 **MR** 5

Wichtige Talente: Athletik 8 (12/12/12), Körperbeherrschung 8 (12/12/12), Sinnenschärfe 7 (13/13/13)

Je nachdem, welchen Auftrag sie gerade haben, vermeiden die Kinder die Konfrontation mit den Helden

oder versuchen, diese für ihren Herrn einzufangen. Sie können den Mann Ohne Gesicht herbeirufen, indem sie ein hohes, klägliches Wimmern ausstoßen, das zwar nicht laut, aber sehr durchdringend ist. Spätestens 2W20 KR, nachdem dieser Ruf ertönte, hört man die hallenden Schritte des Mannes Ohne Gesicht aus der Entfernung näherkommen, egal, wie weit er eigentlich entfernt gewesen war.

Die Kinder können sich in der gesamten Alptraumwelt frei bewegen, werden aber von Hindernissen wie verschlossenen Türen oder Barrikaden aufgehalten. Anfangs treiben sie sich nur in der Nähe des Hauses im Zentrum der Alptraumwelt herum, aber je länger sich die Helden im Traum aufhalten, desto weiter schickt der Herr der Traumwelt seine Schergen aus, um sie zu beobachten, zu fangen oder ihre Bemühungen zu sabotieren. Passen Sie die gesamte Anzahl der Kinder an Ihre Bedürfnisse an.

Die Kinder können im Kampf bezwungen werden; zwei Treffer mit einem Namenssplitter sind ebenfalls ausreichend, um ein Kind zu töten. Im Todeskampf stoßen sie stets ein schrilles Wimmern aus, das den Mann Ohne Gesicht herbeiruft und allen, die es hören, einen Punkt Verzweiflung einbringt. Wenn die Helden ein Kind einfangen, können sie die Nähte an seinen Augen und seinem Mund auftrennen (dazu benötigen sie einen Namenssplitter oder eine der Scheren aus der Werkstatt (H2)). Ein so befreites Kind öffnet tränengefüllte Augen, formt mit seinen Lippen ein lautloses „Danke“ und löst sich in helle Nebelfetzen auf. Die Helden bauen durch dieses Erlebnis einen Punkt Verzweiflung ab.



hinter sich die gemessenen Schritte des Mannes Ohne Gesicht näher kommen zu hören.

H2: DIE WERKSTATT

In dieser eher kleinen Kammer steht ein Arbeitstisch, auf dem Nadeln in verschiedenen Größen, scharf geschliffene Scheren, Drahtspulen und Garnrollen liegen. Die Oberfläche des Tisches ist mit kleinen, getrockneten Blutstropfen bedeckt.

In einer Ecke steht ein mannshoher Käfig mit einer einen Schritt durchmessenden Gittertür. Während die Bewohner des Hauses die Tür nach Belieben öffnen können, benötigen Helden dazu eine *Schlösser Knack*-Probe +4 oder Werkzeug, um sie mit Gewalt aufzustemmen. In diesen Käfig sperrt der Mann Ohne Gesicht Helden, die er gefangen hat, um sich später mit ihnen zu beschäftigen. Wenn kein gefangener Held im Käfig sitzt, hält sich hier zumeist eines der Kinder auf und tut so, als wäre es völlig verängstigt. In Wirklichkeit wartet es nur auf eine gute Gelegenheit, einen Helden in den Käfig zu locken, dessen Tür daraufhin sofort ins Schloss fällt. Danach ruft das Kind den Mann Ohne Gesicht herbei.

Hat der Mann Ohne Gesicht die Gelegenheit, sich hier länger mit einem gefangenen Helden zu befassen, fixiert er den Unglücklichen auf dem Tisch und näht ihm den Mund mit silbrig funkelnem Draht zu (zwei Punkte Verzweiflung). Danach schleppt er den nun stummen Helden in den Raum der Türen und stößt ihn durch eine der vier Türen in einen anderen Bereich der Traumwelt.

Wird derselbe Held ein zweites Mal gefangen, näht der Mann Ohne Gesicht ihm diesmal Augen *und* Mund zu (drei Punkte Verzweiflung) und sperrt ihn dann wieder in den Käfig. Der Held ist ab sofort blind und stumm und erhält alle 30 Minuten einen Punkt Verzweiflung. Wenn er nicht gerettet wird, ehe die Verzweiflung ihn übermannt, lässt der Mann Ohne Gesicht ihn höhnisch kichernd frei, damit der Held über die steinernen Stege einen der Übergänge und damit eine Gelegenheit zum Selbstmord erreicht.

Wird der so Misshandelte rechtzeitig von seinen Gefährten gerettet, können die Nähte mit den Scheren aus diesem Raum oder einem Namenssplitter aufgetrennt werden. Dies erfordert eine Probe auf *Heilkunde Wunden*, bei Misslingen verursacht das Auftrennen 1W6+3 SP. Durch das Auftrennen baut der Held einen Punkt Verzweiflung ab.

H3: DER RAUM DER TÜREN

Der Raum im Zentrum des Hauses stellt eine Abkürzung in die vier Bereiche der Alptraumwelt dar. Er ist vollkommen leer, bis auf vier Türen in der dem Eingang gegenüberliegenden Wand: eine verstaubte, morsche Holztür mit angelaufener Klinke (Alleinsein), eine glänzende Tür aus Edelhölzern mit blitzendem Messinggriff (Entbehrung), eine schwere Eichentür, deren Klinke mit getrocknetem Blut bedeckt ist (Schmerz), und eine über und über

mit unverständlichen Symbolen bedeckte Tür, durch deren Ritzen ein bläuliches Glühen zu sehen ist (Unbekanntes). Jede Tür lässt sich leicht öffnen, aber solange eine von ihnen offen steht, sind die anderen drei magisch verschlossen. Hinter jeder der Türen ist es dunkel. Wer eine der Türen durchschreitet, findet sich sofort im ersten Raum des dazugehörigen Traumbereiches wieder (also in der Geisterstadt (A1), in der Kanalisation (E1), im Dornenwald (S1) oder im Insektenbau (U1)), und hinter ihm verschwindet die Tür, durch die er eben herkam.

H4: DER AUSSICHTSTURM

Die Wendeltreppe in diesem Zimmer führt in den Aussichtsturm des Hauses hinauf. Von hier aus betrachtet der Mann Ohne Gesicht mitunter sein Reich. Wenn die Helden sich hier hinauf schleichen, haben sie einen Aussichtspunkt (Seite 113) erreicht.

H5: DAS SCHLAFZIMMER

Das Privatgemach des Mannes Ohne Gesicht passt zum Rest des Hauses: Es ist düster, relativ schmucklos und karg. Ein großes Himmelbett mit zugezogenen Vorhängen beherrscht den Raum, dessen sonstige Einrichtung nur aus einem kleinen Schreibtisch und einem massiven Kleiderschrank besteht. Neben dem Bett steht ein Kerzenleuchter, dessen weiße Wachskerzen zum Wiederherstellen des Borontempels (U6) genutzt werden können.

In diesem Raum hält sich häufig eines der Kinder versteckt – im Schrank, hinter den Vorhängen des Himmelbetts oder unter dem Bett. Es belauscht Eindringlinge, wartet auf eine gute Gelegenheit, sie gehörig zu erschrecken, und schlägt dann Alarm. Helden, die den Raum leer vorfinden, können sich selbst verstecken und den Mann Ohne Gesicht belauschen, wenn er hierher zurückkehrt: In seinem Gemach führt er bisweilen gemurmelte Selbstgespräche, in denen Sie Informationen über die Alptraumwelt oder über den Plan des Seelensammlers (Seite 6) einbauen können.

Über dem Schreibtisch hängt ein schwerer, vergoldeter Holzrahmen an der Wand. Offenbar war in ihm einst ein Spiegel, aber der ist schon vor langer Zeit zerbrochen, und nur noch eine einzelne Scherbe steckt im Holz des Rahmens. Dies ist der siebente Namenssplitter (Q7). Wenn man alle Splitter zusammensetzt, passen sie genau in diesen Rahmen (für die auf Seite 113 beschriebene Wirkung ist der Rahmen aber nicht erforderlich).

ERWACHEN AUS DEM ALPTRAUM

Wie bereits gesagt wurde, erwacht man aus dem Alptraum nur durch den Schock, den der eigene Tod in der Traumwelt mit sich bringt. Solange die Realitätsdichte der Traumwelt größer als 25 ist, führt dieser Schock jedoch

zugleich zum physischen Tod des Helden, da erlittener Schaden zu 100% durchschlägt (siehe Seite 110). Der weckende Schock tritt in dem Moment ein, in dem die LeP des Helden auf Null sinken, weshalb auch bei der Übertragung des Schadens nicht vom maximalen, sondern vom gegenwärtigen LeP-Stand des Helden auszugehen ist. Beispiel: Ein Held mit 37 LeP hat innerhalb des Alptraums zweimal einen Namenssplitter als Waffe verwendet und dadurch 11 echte SP erlitten. Nachdem die RD der Traumwelt auf 24 reduziert wurde, stürzt dieser Held sich in den Abgrund. Sein Tod im Alptraum senkt seine LeP von derzeit 26 auf Null; aufgrund der RD wird 50% dieses Schadens in die Wirklichkeit übertragen. Der Held erwacht daher mit 13 LeP.

In jedem der vier Außenbereiche der Alptraumwelt gibt es ein Zwischenziel, durch dessen Erreichen die Realitätsdichte um jeweils vier Punkte sinkt: Das Sprengen der Ketten der Vertrauten (A7), das erstmalige Kosten der Leckereien in der Vorratskammer (E8), das Erringen der Trophäe am Vorplatz der Festung (S5) und die Wiederherstellung des Borontempels (U6). Wenn die Helden also alle vier Zwischenziele erreichen, genügt das, um das Erwachen zu überleben.

Der zweite Weg, die Realitätsdichte zu senken, führt über die Namenssplitter (Seite 113): Alle sieben Splitter zusammenzufügen und dadurch das Wissen um den vollständigen Wahren Namen des Thargunitoth-Splitters zu erlangen, senkt die Realitätsdichte der Traumwelt um sieben Punkte. Außerdem sind die Splitter die einzigen Waffen, die den Mann Ohne Gesicht bezwingen können. Seine Vernichtung senkt die Realitätsdichte ebenfalls um sieben Punkte. Somit genügt es, zwei Zwischenziele und eines dieser Hauptziele zu erreichen, um dem Alptraum mit halber LE zu entkommen. Je mehr Erfolge die Helden zusammensammeln, bevor sie aus dem Traum fliehen, desto weniger verletzt sind sie im Finale.

Die verlässlichsten Wege, die aktuelle Realitätsdichte und ihre Auswirkungen zu bestimmen, sind die Vertraute (A7) oder ein Held mit der SF *Traumgänger*. Ohne diese Informationsquellen müssen die Helden die im Traum spürbaren Auswirkungen der RD-Senkung beobachten und daraus abzuleiten versuchen, ob es schon genug sein könnte – oder sich einfach auf ihr Glück verlassen.

Da im Traum die Zeit nicht parallel zur Wirklichkeit vergeht, sondern der gesamte Aufenthalt der Helden in der Traumwelt in Wahrheit nur wenige Sekunden lang dauert, erwachen alle Helden praktisch gleichzeitig, auch wenn zwischen ihren Selbstmorden im Alptraum längere Zeit vergangen ist. Für die Auswirkung auf die LeP jedes einzelnen Helden zählt jene Realitätsdichte, die der Traum im Moment seines Todes hatte – wenn ein Verzeifelter sich bei RD 30 umbrachte und seine Gefährten danach die RD auf 20 senkten, bevor sie ihm folgten, stirbt der erste Held beim Erwachen, während seine Sekundenbruchteile später aufwachenden Freunde verletzt überleben.

DAS LETZTE GEFECHT

Die Helden erwachen genau an der Position und in der Körperhaltung, in der sie sich befanden, als der Alptraum sie übermannte – ihre Körper waren während des Traumes erstarrt, und der Seelensammler war mit der Kontrolle der Alptraumwelt beschäftigt. Außerdem hatte der Dämon ohnehin kein Interesse, physisch gegen seine Feinde vorzugehen, weil nur deren Zerbrechen an den Schrecken des Alptraums ihm ihre Seelen eingebracht hätte. Durch das Erwachen regenerieren die Helden alle temporär verlorenen MU-Punkte.

Der Neugehörnte führt einen erbitterten Abwehrkampf gegen die plötzlich wieder handlungsfähigen Helden, aber letztendlich steht er nun wohl auf verlorenem Posten: Er ist allein, das Entfesseln des Splitters hat ihn viel Kraft gekostet, und die Helden führen eine Waffe, die dazu geschaffen wurde, die Quelle seiner Macht zu zerschmettern.

Nirraven, der Seelensammler

Hände (2 AT und 2 PA pro KR):

INI 18+1W6 **AT** 19 **PA** 17 **TP** 3W6+6 **DK** NH

LeP 90 **AuP** unendlich **RS** 4 **MR** 18 **GS** 8 **WS** immun

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag

Besondere Eigenschaften: Der Seelensammler regeneriert 1W6 LeP pro KR, er ist immun gegen profane und resistent (halber Schaden) gegen elementare Angriffe. Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften*, *Heilung*, *Form*, *Illusion*, *Telekinese*, *Objekt* und *Umwelt* wirken nicht auf ihn, gegen die Merkmale *Einfluss*, *Herrschaft*, *Hellsicht* und *Verständigung* ist seine MR verdoppelt. Gegen Schadenszauber zählt seine MR als RS. Er ist allerdings empfindlich gegen dem Boron geweihte Objekte (mittlere Empfindlichkeit, also 1W6 SP/SR bei Kontakt mit einfach geweihten Objekten, 2W6 SP/KR bei zweifach geweihten, 2W20 SP/SR bei heiligen Objekten). Solange er von einem geweihten Gegenstand berührt wird, ist seine Regeneration halbiert.

Der Dämon kann in diesem Gefecht weder *in den Limbus ausweichen* noch sein *Schreckgeheul* oder seine Fähigkeit *Seelendieb* anwenden. Der Splitter gleißt und pulsiert in seiner Brust und bildet ein gutes Ziel für das Enduriumzepter. Um ihn zu zerschlagen, müssen die Helden entweder die sterbliche Hülle des Nirraven bezwingen (seine LeP auf Null senken oder ihn durch passende Zauber oder Liturgien bannen – beides vernichtet ihn zwar nicht endgültig, solange der Splitter existiert, aber macht ihn so lange handlungsunfähig, dass die Helden den Splitter zerschmettern können) oder im Kampf die Stelle, an der sich der Splitter befindet, durch gezielte Schläge direkt attackieren (AT-Ansage +7 erforderlich). Wenn dem Dämon durch derart gezielte Treffer mit magischen oder geweihten Waffen insgesamt 25 Punkte Schaden zugefügt wer-

den, ist sein Brustkorb so weit zerstört, dass der nächste Treffer mit dem Zepter den Splitter berührt.

Helden, die sich nicht im direkten Kampf mit dem Dämon befinden, täten übrigens gut daran, Abwehrmaßnahmen für den Moment vorzubereiten, in dem der Splitter birst, denn es wird dabei, wie Peraine in ihrer Vision warnte, eine große Menge dämonischer Kraft frei werden. Erinnern Sie ihre Gruppe notfalls an diese Warnung. Geeignete Möglichkeiten sind jede Form des Zaubers DÄMONENBANN (bevorzugt als THARGUNITOTHBANN; im Lauf des Abenteuers konnten mehrere Artefakte erbeutet werden, die einen solchen bewirken), andere antimagische Formeln, sowie schützende, bannende oder gegen Untote gerichtete Liturgien. Vorsichtige Gruppen achten möglicherweise sogar darauf, den Kampf gegen den Seelensammler und das Zerschlagen des Splitters so lange hinauszuzögern, bis alle zur Verfügung stehenden Schutzmaßnahmen ergriffen wurden.

DER SPLITTER BIRST

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das nachtschwarze Metall fährt auf den unheilig gleißenden Splitter nieder. Ein Knacken ist zu hören, als bräche das Genick eines Drachen. Einen Herzschlag lang scheint die Schöpfung den Atem anzuhalten – und dann brechen die Niederhöhlen los!

Aus dem berstenden Splitter schießen Lanzen aus krankhaft grünem Licht und reißen klaffende Wunden ins Diesseits. Eisige Nebel wallen aus den Rissen und hüllen euch in Verwesungsgestank und klirrende Finsternis. Sumus Leib bebte unter euren Füßen, als sich dort, wo der Seelensammler sich befand, ein Riss auftut, auf dessen Grund ihr Tausende zuckende Leiber, bleich tanzende Knochen und wimmernde Seelen erahnt. Die sterblichen Überreste desjenigen, der einst Sulman Al'Venish hieß, zerfallen zu stinkendem Staub und verwehen. Ein letztes Mal bäumt sich sein neugehörnter Schatten auf, aber es gibt nichts mehr im Diesseits, an das er sich klammern kann. Mit einem Kreischen, das eure Ohren bluten lässt, stürzt der Nirraven in die Niederhöhlen, wild mit seinen zerfetzten Schwingen schlagend. Um ihn verglühn die Scherben des Splitters wie grüne Sternschnuppen.

Durch die Entladung magischer Energie bei der Zerstörung des Splitters wurden die Helden einige Schritte weit weggeschleudert, sodass sie nicht unmittelbar Gefahr laufen, gemeinsam mit dem Dämon in die Niederhöhlen

gerissen zu werden. Die Entladung verursacht bei jedem Anwesenden 3W6 TP, wobei neben weltlicher, magischer oder karmaler Rüstung auch ein wirkender THARGUNITOTHBANN vor diesem Schaden schützt (je 5 ZfP* bieten einen Punkt RS).

Wenn die Helden sich von diesem ersten Schock erholt haben, müssen sie feststellen, dass die Gefahr noch nicht gänzlich gebannt ist: An der Stelle, an der der Splitter zerstört wurde, hat sich eine Pforte des Grauens ins Reich der Thargunitoth geöffnet. Zwar wabern die Ränder der Pforte bereits, und bald wird sie wohl in sich zusammenbrechen, aber für den Moment quillt dämonische Macht aus ihr, versucht die Umgebung und ebnet den Dienern der Untoten Herzogin einen Weg ins Diesseits.

DAS SCHLIEßEN DER PFORTE

Die Pforte des Grauens bleibt, wenn die Helden nichts gegen sie unternehmen, 100 KR lang bestehen. Dies hat verheerende Auswirkungen auf die Umgebung: Mit jedem verstreichenden Herzschlag strömen kreischende Alptraumfratzen hindurch, der Gestank der Niederhöhlen verpestet die Umgebung und entlang der sich kreuzenden Kraftlinien erheben sich Tote aus ihren Gräbern.

Innerhalb der Pforte gähnt ein Abgrund, der direkt in die Domäne von Borons Widersacherin führt. Wimmelnde Heerscharen von gequälten Seelen und minderen Dämonen branden einer unheiligen Welle gleich aus der glotzenden Finsternis empor und versuchen, die wabernden Ränder der Pforte weiter aufzustemmen. Auf ihren kreischenden Leibern schreiten höhere Diener der Erzdämonin, treiben die formlose Horde mit knöchernen Schwertern und Geißeln aus purer Angst an und versuchen, dem verhassten Diesseits näherzukommen. Sie ebnet einer gewaltigen Präsenz den Weg, die sich tief in der Ferne des Abgrundes zu regen beginnt. Das Auge des Betrachters kann die sich langsam nähernde Gestalt nicht fassen, ohne den Verstand zu verlieren, doch sein Hirn gaukelt ihm das Bild einer herrlichen, bleichen Königin vor, die sich von einem Thron aus Gebeinen erhoben hat.

Je nachdem, über welche Ressourcen die Helden noch verfügen, bleibt ihnen im Angesicht dieses Schreckens möglicherweise nur die Flucht als Ausweg. Wenn die Gruppe aber noch kampfstark genug ist, gibt es folgende Möglichkeiten, sich der Pforte entgegenzustemmen:

☞ Jegliche Art von antimagischen Formeln oder schützenden, bannenden oder gegen Untote gerichteten Liturgien. Wenn diese Schutzmaßnahmen bereits vor der Zerstörung des Splitters aktiviert wurden, ist dies natürlich von Vorteil, ansonsten vergeht kostbare Zeit, bis sie ihre Wirkung entfalten können. Jeweils 5 ZfP* von passenden Zaubern bzw. 5 Punkte Wirkungsstärke von passenden Liturgien bewirken, dass die Pforte des Grauens sich 10

KR früher schließt. Dabei dürfen alle entsprechenden Effekte zusammengerechnet werden, sofern sie sich nicht gegenseitig stören (etwa bannende Liturgien, die in ihrem Wirkungsbereich auch antimagische Zauber aufheben). Wenn ein Schutzzauber mehrfach wirkte, addieren sich die ZfP*.

☞ Attackieren der Pforte und der aus ihr hervorquellenden Dämonen mit magischen oder geweihten Waffen bzw. dem Enduriumzepter: Die einmalige Wirkung des Artefaktes ist zwar aufgebraucht, aber die durch das Ea'Myr vereinigte Macht von Karma- und Astralenergie klingt gerade erst ab, sodass das Zepter in diesen entscheidenden Minuten noch eine äußerst wirksame Waffe gegen die Macht Thargunitoths darstellt (doppelter Schaden, zählt als magisch und geweiht).

☞ Helden, denen keine übernatürlichen Mittel zur Verfügung stehen und die auch kein Enduriumzepter in Händen halten, sollten helfen, Gefährten, die passende Zauber oder Liturgien wirken sowie den Träger des Zepters gegen Angriffe der Horde abzuschirmen.

Formlose Horde

INI 12+1W6 LeP * AsP – RS 2 WS –

Klaunen:DK HN AT 14 PA 5 TP 1W6+4

GS 3 AuP unendlich MR 18

Besondere Kampfregelein: Zusätzliche Aktionen (6)

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen die Merkmale *Eigenschaft, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese* und *Umwelt*, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale *Einfluss, Hellsicht, Herrschaft* und *Verständigung*, Resistenz gegen profane Waffen.

* Für jeweils 50 SP, die der formlosen Horde mit magischen oder geweihten Waffen zugefügt werden, schließt sich die Pforte des Grauens um 10 KR früher.

Das Heranbranden der Horde nimmt ab dem Entstehen der Pforte des Grauens 20 KR in Anspruch, sodass die Gruppe etwas Zeit für Vorbereitungsmaßnahmen oder zur Flucht hat, bevor die wimmelnden Kreaturen in Reichweite sind. So lange sich jemand der Horde in den Weg stellt, ist es möglich, sie zum Großteil innerhalb der Pforte zu halten, ansonsten beginnen die kreischenden Seelen und fauligen Leiber nach weiteren 20 KR aus dem Riss ins Diesseits zu quellen. Wenn die dämonische Macht ungehindert wirken kann, erreichen nach insgesamt 60 KR die ersten Gehörnten die Schwelle der Pforte und versuchen, in die Dritte Sphäre zu gelangen.

Anführer der Horde

INI 14+1W6 LeP 20 AsP – RS 3 WS –

Knochen Schwert:DK N AT 16 PA 14 TP 2W6+4

GS 8 AuP unendlich MR 12

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, Regeneration I, Schreckgestalt I

Während des Kampfes hören die Helden aus der Umgebung immer wieder die zornigen Schreie der Störche, die sie begleiteten. Die Vögel stellen sich als Werkzeuge Peraines jenen Dämonen, denen es gelingt, an der Gruppe vorbei in die Umgebung zu fliehen, entgegen und helfen so, gemeinsam mit den Bemühungen der Helden die Auswirkungen von Thargunitoths Macht auf die Umgebung zu vermindern. Wenn Ihre Gruppe in dieser Szene Unterstützung braucht, können sich mehrere Störche, von Theria angeführt, in die Pforte des Grauens stürzen und so deren Schließen beschleunigen.

ES IST VORBEI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein lautes Krachen, wie das Zufallen einer steinernen Grufttür, begleitet das Schließen des Risses in der Wirklichkeit. Dann senkt sich Stille auf die Kuppe des Hügels, ein erschöpftes Schweigen, ein erleichtertes Aufatmen. Die eisigen Nebel verwehen langsam, am Firmament funkeln die Sterne, aber nur mehr schwach, denn im Osten dämmt bereits ein neuer Tag heran und färbt den Rand des Himmels rötlich. Aus der unmittelbaren Umgebung scheint jedes Leben gewichen. Ihr hört keinen Vogel, kein Insekt. Die Bäume des Waldes haben all ihr Laub verloren – wie ein brüchiger, grauer Teppich bedeckt es einen ausgedörrten, rissigen Boden. Und auch an euch sind die Schrecken dieser Nacht nicht spurlos vorübergegangen. Doch es ist vorbei.

Langsam breitet sich die Morgenröte über den Himmel aus. Ihr hört Schwingen über eurem Kopf rauschen und seht eine prächtige Störchin, die über den Hügel hinwegfliegt. Mit kräftigen Flügelschlägen gewinnt sie an Höhe, und dabei fallen einige ihrer Schwungfedern herab, schweben sanft vor eure Füße. Schon hat die Störchin den Rand des Himmels erreicht, und das Licht des neuen Tages verleiht ihrem Gefieder einen weichen, goldenen Glanz. Ihr Umriss verschwimmt in den feinen, gelb-rosa schimmernden Wolken, und nun seht ihr sie nicht mehr.

Sofern die Helden noch leben, können sie sich nunmehr rühmen, einen der Splitter der Dämonenkrone zerstört

und einen Heptarchen in die Niederhöhlen geschleudert zu haben – und auch jene, die den Tod fanden, haben ihren Teil zu diesem Sieg beigetragen.

DER PREIS DES SIEGES

Der Ausbruch dämonisch verseuchter Astralenergie beim Bersten des Splitters sowie die darauffolgende Öffnung einer Pforte des Grauens haben die Helden möglicherweise für den Rest ihres Lebens gezeichnet – wie sehr dies der Fall war, hängt von den Schutzmaßnahmen ab, die die Gruppe getroffen hat.

Ohne besonderen Schutz erleidet jeder Held auf der Hügelkuppe alle 10 KR 5 Punkte Schleichenden Verfall (**WdZ 390**), so lange die Pforte des Grauens offen steht. Auch wenn Sie normalerweise nicht mit dieser Sonderregel spielen, sollten die Effekte der dämonischen Verseuchung in diesem Fall trotzdem berücksichtigt werden. Bestimmen Sie für jeden Helden, welche Auswirkungen der Verfall für ihn hat, wobei Sie dem Spieler ein gewisses Mitspracherecht bei der Auswahl der erhaltenen Nachteile einräumen können. Es wird empfohlen, die Bestimmung der Auswirkungen erst nachträglich vorzunehmen und nicht das dramatische Ringen an der Pforte des Grauens regelmäßig für Verfallswürfe zu unterbrechen.

Schützende Zauber (auch hier ist vor allem wieder der THARGUNITOTHBANN zu nennen) und Liturgien haben nicht nur das Schließen der Pforte beschleunigt, sondern vermindern auch die Auswirkungen der dämonischen Verseuchung: die Verfallspunkte wirken erst, wenn sie in Summe die ZfP* von passenden Zaubern bzw. die Wirkungsstärke von passenden Liturgien übersteigen (dafür werden die Punkte aller wirkenden Schutzeffekte zusammengerechnet). War die Gruppe also beispielsweise durch die silbernen Schädel aus dem Beschwörerkreis des Karasuk (THARGUNITOTHBANN mit 20 ZfP*) geschützt, verursachen die ersten 40 KR noch keinen Schleichenden Verfall. Erst danach fallen alle 10 KR 5 Punkte Verfall an. Ist es den Helden gelungen, die Pforte des Grauens innerhalb der Zeit zu schließen, in der sie vor dem Verfall geschützt waren, erleiden sie keine negativen Auswirkungen.

DER MÜHEN LOHN

Die Storchfedern (eine pro Held), die die Störchin als Abschiedsgruß zurückließ, sind schneeweiß und funkeln im Sonnenlicht, als wären sie mit Diamantstaub durchsetzt. Sie gelten als von Peraine *zweifach gesegnete* Objekte (dauerhaft) und schützen ihren Träger vor jeglicher Erkrankung. Helden, die eine solche Feder bei sich tragen, werden von jedem Angehörigen der Perainekirche zumindest so behandelt, als wären sie hochverdiente Akoluthen der Kirche.

Das Enduriumzepter ist erhalten geblieben und hat einen gewissen Wert, auch wenn die magische und karmale Macht daraus gewichen ist. Als Waffe geführt hat es weiterhin die auf **Seite 101** genannten Werte, es ist jedoch nicht mehr vollkommen unzerbrechlich (BF -5). Sein reiner Materialwert beträgt an die 10.000 Dukaten. Nach den Gesetzen des Mittelreichs gehört Endurium zwar grundsätzlich dem Kaiserhaus oder den zwölfgöttlichen Kirchen, die Perainekirche erwirkt aber, dass das Zepter den Helden rechtmäßig zugesprochen wird.

Für den Abschluss des Abenteuers und das Überleben des Alptraumschlusses erhalten die Helden **600 Abenteuerpunkte** sowie eine **Spezielle Erfahrung** auf Mut.

AUSKLANG

Nach der Rückkehr der Gruppe nach Storckenhang spricht auch Leatmon, der sich langsam von den vergangenen Strapazen erholt, ihnen seinen persönlichen Dank, aber auch den offiziellen Dank der Perainekirche aus. Der Diener des Lebens wird die Verdienste der Helden bei nächster Gelegenheit an passender Stelle kundtun, was angemessene Belohnungen oder Ehrungen von weltlicher und/oder kirchlicher Seite nach sich ziehen sollte. Helden, die stark unter den Auswirkungen des dämonischen Verfalls durch die Pforte des Grauens leiden, kann nach Ihrem Ermessen durch die Kirchen der Peraine und Tsa Hilfe zuteilwerden.

EPILOG

Mit dem Finale von **Seelenernte** haben die Helden, wenn sie erfolgreich waren, einen großen Sieg errungen: Ein Heptarch wurde gestürzt und in die Niederhöhlen zurückgeschleudert, ein Splitter der Dämonenkrone konnte vernichtet werden. Weiteren Bemühungen des Dreischwesternordens, die Verseuchung und Auszehrung der östlichen Rabenmark und der Warunkei zurückzudrängen, ist dadurch für die Zukunft der Weg geebnet. Außerdem ist mit dem Seelensammler ein wesentlicher Machtfaktor vernichtet worden, der bislang zwischen den zwölfgöttlichen Landen und dem Gebiet der Fürstkomturei wirkte. Dies beflügelt Planungen des Mittelreiches, die Offensive gegen den Reichsverräter Haffax zu ergreifen – eine Offensive, die im Band **Die verlorenen Lande** ihren Anfang nehmen wird.

☞ Thargunitoth-gefällige Paraphernalia erleichtern die Beschwörung des Nirraven kaum mehr (auch hier werden alle regeltechnischen Boni halbiert).

☞ Der Dämon ist nunmehr offenbar leichter zu rufen als zuvor, aber schwerer unter Kontrolle zu bringen (die Beschwörungsschwierigkeit fällt von +17 auf +12, dafür steigt die Beherrschungsschwierigkeit von +7 auf +12, die Basiskosten steigen von 18 auf 23).

☞ Der Nirraven zählt immer noch als Neugehörnter Dämon – die Zerstörung des Splitters hat sein Vorhaben, zu einer mächtigeren Art von Entität zu werden, durchkreuzt. Es besteht jedoch kein Zweifel, dass seine Macht deutlich am oberen Ende des Spektrums für einen Gehörnten angesiedelt ist.

NIRRAVENS SCHICKSAL

Auch wenn manch einer hoffte, dass der Neugehörnte nach seinem Sturz in die Niederhöhlen von der Erzdämonin zerrissen würde, die er hintergehen wollte, ist diese Hoffnung leider nicht berechtigt. Nachdem die Kunde über die Verbannung des Neugehörnten sich verbreitet, dauert es nicht lange, bis ein selbstbewusster Brabaker Beschwörer den Versuch wagt, den Nirraven zu rufen. Von dem Vorwitzigen fehlt bislang jede Spur, aber der Zustand seines Beschwörungszimmers deutet darauf hin, dass sein Vorhaben auf spektakuläre Weise scheiterte.

Vorsichtige Untersuchungen werden in nächster Zeit die folgenden Erkenntnisse erbringen:

☞ Der Wahre Name des Nirraven hat sich verändert – durch den langen Aufenthalt in der Dritten Sphäre, das Wirken des Splitters oder beides. Bisherige Versionen des Wahren Namens zeigen nur mehr geringe Wirkung (regeltechnisch ist ihre Qualität halbiert).

NEUES MYSTERIUM: DER WALD DER SCHREIE (+)

Jener Wald, in den der Seelensammler sich für seinen letzten Kampf flüchtete, wurde von den dämonischen Kräften, die bei der Zerstörung des Splitters frei wurden, durchdrungen und verwandelt. In einem Umkreis von drei Meilen sind alle Bäume abgestorben, ihre Äste verdreht, die Wurzeln halb aus dem Boden gezogen, als hätten sie im Todeskampf fliehen wollen. In der rissigen Rinde zeichnen sich geisterhafte, gequälte Fratzen ab, die jedes Lebewesen, das sich an diesen verfluchten Ort wagt, mit ihren Blicken zu verfolgen scheinen. Graues, trockenes Laub bedeckt den Boden. Kein Leben regt sich in dem toten Wald, kein frisches Grün ist zu sehen. Von fern vermeint man schwache Todesschreie zu hören, als würde die Todesqual der Bäume bis heute widerhallen. Die einzigen Tiere, die man hier antrifft, sind knochenweiße Störche, die vor allem am Rand des Waldes in großer Zahl in den Bäumen sitzen und jeden Wanderer, der sich nähert, genau beobachten.

Was genau sich in diesem Wald verbirgt, hängt vom Erfolg Ihrer Gruppe in **Seelenernte** ab. Die exakte Ausgestaltung bleibt Ihnen überlassen. Im Folgenden finden Sie drei Vorschläge für mögliche Ausgänge des Abenteuers.

SIEG AUF GANZER LINIE

Der Thargunitoth-Splitter wurde zerstört, der Nirraven in die Niederhöhlen verbannt, und den Helden ist es gelungen, die Pforte des Grauens in einigermaßen kurzer Zeit zu schließen. Zwar hat der Ausbruch dämonischer Energie den Wald absterben lassen, aber in seinem Herzen, bei dem Steinkreis auf dem Felshügel, wo die Kraftlinien sich kreuzen, beginnen die Kraft des Humus und die Macht Peraines, dem Land neues Leben einzuhauchen. Je tiefer man in den Wald vordringt, desto leiser werden die Schreie, die man am Waldrand noch deutlich vernahm. Friedliche Stille breitet sich aus, und auf der Lichtung mit dem Felshügel sieht man erste, winzige Triebe sprießen. Der Hügel ist stark von Humuskraft durchdrungen und kann Wanderern in Not als Zuflucht und zur Rast dienen (Regeneration verdoppelt). Die weißen Störche hüten diesen Ort im Namen Peraines und achten darauf, dass sich kein Feind des Lebens hierher verirrt. Sie attackieren jeden Paktierer, Frevler Nekromanten oder Untoten mit unerbittlicher Wut. Andere Reisende haben von ihnen nichts zu befürchten, solange sie den Frieden des Waldes wahren.

KLAPPERSIEG

Es ist den Helden gelungen, den Splitter zu vernichten und den Nirraven zu bannen, aber ihnen fehlte die Kraft, sich der Pforte des Grauens wirkungsvoll entgegenzustemmen. Die ausströmende dämonische Energie hat den Wald pervertiert. Die abgestorbenen Bäume sind von tückischem Unleben erfüllt und greifen mit spitzen Ästen nach Wanderern. Je tiefer man in den Wald eindringt, desto lauter und gellender werden die klagenden Schreie gequälter Seelen. Geistererscheinungen (vor allem Gefesselte Seelen und Spuke) werden in Richtung Zentrum häufiger und aggressiver. Auf dem Hügel im Zentrum ist der alte Steinkreis geborsten. Dort, wo die Pforte des Grauens sich schließlich schloss, ist heute noch ein grünliches Wabern zu erkennen, eine schwärende, kaum verheilte Wunde im Diesseits, die jederzeit wieder aufgerissen werden könnte. Die weißen Störche, Sendboten Peraines, ließen ihr Leben im Kampf gegen die unheiligen Mächte. Nun sind sie zu ewiger, untoter Wacht verdammt, aber ein Rest ihres alten Selbst ist ihnen geblieben. Deshalb bedrohen sie jeden, der sich dem Wald nähert – Unschuldige, um sie vor der lauenden Gefahr zu schützen, Frevler, um ihnen den Zugang zu diesem Ort zu verwehren. Wenn sich der Besucher nicht vertreiben lässt, greifen sie schonungslos an.

NIEDERLAGE

Die Helden sind gescheitert, etwa, weil sie das Alptraumschloss nicht lebend verlassen konnten oder im letzten Kampf gegen den Seelensammler fielen. Im Inneren des Waldes ist ein Unheiligtum entstanden, dessen Macht die gesamte Umgebung durchfließt und gierig an den Kraftlinien zerrt. Im Inneren des Waldes herrscht ewige Nacht. Die abgestorbenen Bäume sind von tückischem Unleben erfüllt und greifen mit spitzen Ästen nach Wanderern. Je tiefer man in den Wald eindringt, desto lauter und gellender werden die klagenden Schreie gequälter Seelen. Mindere Dämonen aus der Domäne der Thargunitoth huschen zwischen den Bäumen umher, und die Kraft dieses Ortes verleiht ihnen außergewöhnliche Macht (alle Proben zur Verbannung oder Kontrolle um 5 erschwert, automatische Eigenschaften *Präsenz II* und *Resistenz gegen geweihte Angriffe*). Im Herzen des Waldes erhebt sich auf dem Felshügel fahlgrau das Alptraumschloss, eine permanente Alptraumwelt, die jeden in ihren Bann zieht, der den Hügel erklimmt. Im Innern des Schlosses führt eine Pforte in eine Globule am Rand der Niederhöhlen – das Reich des nun freien, zehngehörnten Nirraven. An diesem Ort kann er einmal im Jahr, am Jahrestag des letzten Kampfes der Helden, aus eigener Kraft ins Diesseits treten und dort dreizehn Tage lang verweilen. Die knochenweißen Störche dienen ihm im Untod als Wachen und Spione: Er sieht durch ihre Augen, egal, wo er sich befindet, und sie gehorchen jedem seiner Befehle.



DRAMATIS PERSONAE

ΛΕΑΤΜΟΝ ΠΗΡΑΪΣΟΡ

Leatmon (*1015 BF, braune Haare, grüne Augen mit Silbersprenkeln) entstammt einer traditionsreichen aranischen Familie, aus deren Mitte schon seit Menschengedenken der *Diener des Lebens*, der höchste Geweihte Peraines, erwählt wird. Trotz seiner Jugend hat er bereits ein bewegtes Leben hinter sich: Als er sechs Jahre alt war, löschten Meuchler seine gesamte Familie aus. Leatmon entkam wie durch ein Wunder, verbrachte seine Jugend in der Obhut des Therbunitenordens und trat schließlich – auf Peraines persönlichen Ratschluss, wie es heißt – das Amt des Dieners des Lebens an. Er war am Sturz des Heptarchen Xeraan beteiligt und hat sich die letzten Jahre dem Kampf gegen die dämonische Verseuchung in den Schattenlanden gewidmet. Aus diesem Grund verlegte er auch das Zentrum der Kirche nach Ilsur.

Weiteres Schicksal: Leatmon überlebt und erholt sich von den Anstrengungen der letzten Wochen. Es dauert allerdings noch einige Monate, bis er gänzlich wiederhergestellt ist. Sein Drittes Auge hat sich wieder vollkommen geschlossen, und es ist fraglich, ob es sich jemals wieder öffnen wird – das Ea'Myr wurde durch seinen Einsatz zur Erschaffung des Enduriumzepters auf das Äußerste beansprucht.



Während des Abenteuers trägt der Seelensammler den Splitter der Thargunitoth ständig bei sich und nutzt die zusätzliche Macht, die das unheilige Artefakt ihm verleiht. Um den Splitter zu schützen, bewahrt der Dämon ihn üblicherweise im verrottenden Brustkorb seines untoten Körpers auf. Wenn der Heptarch auf die Macht des Splitters zurückgreift, gleißt dieser in krankhaft grünem Licht auf, das zwischen den Rippen des Seelensammlers und den Lumpen, die ihn verhüllen, hervorschimmert.

Weiteres Schicksal: Im Finale von *Seelenernte* wird der Leib des Seelensammlers vernichtet. Der Nirraven, seines Ankers in der Dritten Sphäre und des Thargunitoth-Splitters beraubt, wird zurück in die Niederhöhlen gerissen. Sein langer Aufenthalt in der Dritten Sphäre und die Kraft des Splitters, die ihn eine Zeit lang durchströmte, haben ihn jedoch verändert, sodass er in Zukunft nicht mehr dem Gefolge Thargunitoths zuzurechnen ist, sondern als freier Dämon gezählt werden sollte (siehe dazu Seite 137).

DER SEELENSAMMLER

Auf den ersten Blick könnte man die hagere, in stinkende Lumpen gehüllte Gestalt mit einem gewöhnlichen Untoten verwechseln, doch bei genauerer Betrachtung ist die düstere Aura, die den untoten Heptarchen umgibt, unübersehbar: Dunkelheit umfließt ihn wie ein lebender Mantel, Grabeskälte geht von ihm aus. Sein gewaltiger, neugehörnter Schatten bewegt sich aus eigenem Antrieb, richtet sich oft hinter dem Untoten auf und breitet weite, zerfledderte Schwingen aus.

Der verwesende Leib gehörte einst dem Beschwörer Sulman al'Venish, dessen Seele längst in den Niederhöhlen schmort. Seine Überreste sind nichts weiter als eine Hülle, ein Gefäß für den Neugehörnten Nirraven, der sich in langen Jahren mehr und mehr daran gewöhnte, einen Leib in der Dritten Sphäre zu haben. Die knarrende Stimme des Seelensammlers ist leise, dringt aber trotzdem über große Entfernungen. Sein Schrei, der dem Kreischen eines sterbenden Raben ähnelt, reißt nicht nur die Toten aus ihren Gräbern, sondern zerrt auch an den Seelen der Lebenden.

Nirraven, untoter Heptarch,

Neugehörnter Diener Thargunitoths – Der Seelensammler

MU 30	KL 16	IN 15	CH 15
FF 13	GE 16	KO 25	KK 50

Hände (2 AT und 2 PA pro KR):

INI 20+1W6 AT 22 PA 19 TP 3W6+6 DK NH

LeP 140 AuP unendlich RS 4 MR 18 GS 8 WS immun

Zauber: Alpgestalt 20, Eigene Ängste 15, Geisterruf 18, Horriphobus 20, Invocatio minor 22, Invocatio maior 18, Krähenruf 15, Nekropathia 18, Skelettarius 25, Tlalucs Odem 15, Totes Handle 23

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag

Besondere Eigenschaften:

- **Astralsinn:** Der Seelensammler nimmt übernatürliche Phänomene wahr, als verfügte er über einen dauerhaft wirkenden OCULUS ASTRALIS (15 ZfP*).
- **Ausweichen in den Limbus:** Der Seelensammler kann als Abwehraktion kurzfristig in den Limbus wechseln und so auch mehreren Angriffen gleichzeitig entgehen. Der Dämon verbleibt normalerweise 1W6 KR im Limbus (und regeneriert währenddessen 1W6 LeP/KR) und erscheint dann maximal 1 Schritt vom Ort seines Verschwindens entfernt. Die Macht des Thargunitoth-Splitters erlaubt es dem Seelensammler jedoch auch, nach dem Ausweichen im Limbus zu bleiben und sich dort maximal 7 Meilen fortzubewegen. Um wieder aus dem Limbus zu treten, benötigt der Seelensammler in einem solchen Fall eine Minute Zeit.
- **Mittlere Empfindlichkeit gegen borongeweihte Objekte:** 1W6 SP/SR bei einfach geweiht, 2W6 SP/KR bei zweifach geweiht, 2W20 SP/KR bei heilig. Solange der Kontakt anhält, regeneriert der Seelensammler nur mehr 1W3 LeP/KR.
- **Feldherr Thargunitoths:** Mit seinem gellenden Schrei kann der Seelensammler innerhalb von 10 KR bis zu 144 Untote erheben und kontrollieren.
- **Immunität** gegen profane Angriffe, Gift, Krankheiten, Wunden und Zauber mit den Merkmalen *Eigenschaften, Heilung, Form, Illusion, Telekinese, Objekt* und *Umwelt*.
- **Lebensinn:** Der Seelensammler spürt die Aura lebender Wesen wie mit einem EXPOSAMI mit 15 ZfP* (Reichweite 45 Schritt, durch Hindernisse mit einer Dicke von bis zu 15 Fingern hindurch).
- **Lichtscheu:** Tagsüber erleidet der Seelensammler einen Abzug von einem Punkt auf *alle* Kampfwerte.
- **Präsenz III:** Solange der Splitter der Thargunitoth existiert, materialisiert sich der Seelensammler innerhalb einer Stunde wieder in der Dritten Sphäre, selbst wenn seine sterbliche Hülle vernichtet wurde.
- **Regeneration I:** Der Seelensammler regeneriert 1W6 LeP/KR.
- **Resistenz** gegen elementare Angriffe (halber Schaden) und Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Herrschaft, Hellsicht* und *Verständigung*: MR zählt doppelt gegen Zauber mit diesen Merkmalen. Gegen Schadenszauber zählt die MR des Seelensammlers als zusätzlicher RS.
- **Schreckgeheul I:** Jeder, der den Schrei des Seelensammlers hört und dem eine MU-Probe +5 misslingt, erleidet einen Malus von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (abgeleitete Werte werden nicht neu berechnet).
- **Seelendieb:** Eine unparierte Glückliche Attacke bedeutet, dass der Dämon seinem Gegner die Seele aus dem Leib reißt – wovor dieser sich nur mit einer gelungenen MR-Probe+3 retten kann.



LANDBEVÖLKERUNG

Wichtige Einwohner von Wulfen:

☞ Dorfschulze *Thion Oleander* (*979 BF, vom Alkohol aufgedunsene Gesichtszüge, stoisch) hatte sich bereits aufgegeben und Zuflucht im Schnaps gesucht. Er wagt noch nicht, zu hoffen, dass die Lage nun wirklich besser wird, bemüht sich jedoch, seine Trunksucht zu mäßigen – bisher mit äußerst geringem Erfolg. Am besten wäre es für ihn, die Last des Schulzenamtes ablegen zu können, aber auf diese Idee ist der verzweifelte Trinker noch nicht gekommen.

☞ Wirtin *Runja Distelfang* (*983 BF, hager, streng, entschlossen) führt die Taverne am Marktplatz seit dem Tod

ihrer Mannes. Ihr Wort hat großes Gewicht unter den Dörflern, da nahezu jeder ihr schon einmal sein Herz ausgeschüttet hat. Runja setzt große Hoffnung in die Zukunft, da sie hofft, dass das Kloster Reisende anlocken wird, was ihrem Geschäft nützt. Ihr Sohn Hilmar lebt seit einigen Monaten in Storckenhang, besucht seine Mutter jedoch regelmäßig und hält sie über alles auf dem Laufenden, was sich dort und im Kloster ereignet.

☞ Der Krämer *Elbert Ingerdar* (*995 BF, wohlgenährt, geheuchelte Fröhlichkeit), in dessen Laden man allerlei Alltagsgegenstände und Werkzeuge erwerben kann, verbirgt ein schwarzes Herz hinter einem freundlichen Lächeln. Habgier und Ehrgeiz zerfressen ihn, und am liebsten würde er sich zum Dorfschulzen aufschwingen. Mehrere Wulfener Familien sind bei Elbert verschuldet, was er ausnutzt, um von ihnen alle möglichen Gefälligkeiten zu erpressen.

Wichtige Einwohner von Storckenhang:

☞ *Hilmar Distelfang* (*1010 BF, braune strubbelige Haare, Vollbart, neigt zum Angeben) ist der älteste noch lebende Sohn der Wirtin Runja aus Wulfen. Er ist einer der Wortführer der kleinen Siedlung und träumt davon, eines Tages, wenn Storckenhang ein richtiges Dorf geworden ist, zu den örtlichen Würdenträgern zu gehören. Hilmar ist in organisatorischen Dingen recht unerfahren, was ihn nicht daran hindert, zu allem eine Meinung zu haben.

☞ *Tsarina Mausbach* (*1005 BF, kurze schwarze Haare, kräftig, trinkfest) stammt aus Tobrien und ist als ungekrönte Anführerin der Flüchtlinge Hilmars größte Konkurrentin, wenn es darum geht, wer in Storckenhang das Sagen hat. Tsarina ist durch Jahre der Entbehrungen hart geworden, aber unter ihrer rauen Schale steckt ein gutes Herz. Ihr Sturkopf bringt Hilmar, den sie gern als „grünen Jungen“ verspottet, regelmäßig an den Rand des Wahnsinns.

☞ *Drugar Rotenberg* (*1008 BF, blonder kurzer Zopf, Schnauzbart, heisere Stimme) ist ein Schmied aus Garetien. Drugar folgte dem Ruf des Ordens nicht aus Not oder religiöser Überzeugung, sondern weil er sich hier guten Lohn und Freiheit vom Zwang der Zünfte verspricht. Er ist tagsüber oft in der Schmiede des Klosters (Seite 28) anzutreffen.

☞ *Alrike aus Rauffenberg* (*981 BF, graue Haare, Brandnarben auf den Armen), eine Schreinerin, musste mit ansehen, wie borbaradianische Söldner ihre Werkstatt niederbrannten. Ihr Mann und ihre beiden Söhne kamen in den Flammen um. Mittellos und gebrochen kam sie mit anderen tobrischen Flüchtlingen nach Gareth, fand aber Trost in den Predigten eines Badilakaners, der sie später mit dem Dreischwesternorden in Kontakt brachte. Alrike hat Torben und Rude, zwei geschickte tobrische Waisenjungen, als Gesellen angelernt und zimmert sich nun, Balken für Balken, ein neues Leben zusammen. Die drei arbeiten tagsüber meistens in der Schreinerei des Klosters (Seite 28).

☞ *Irina Trajanew* (*998 BF, braune Haare mit weißen Strähnen, lahmes rechtes Bein, zahlreiche Narben) spricht nur wenig und ist eine Außenseiterin in der kleinen Gemeinschaft. Sie arbeitet fleißig, aber großes handwerkliches Geschick ist ihr nicht gegeben. Irina war eine Söldnerin, die unter dem schwarztobrischen Banner diente und hier versucht, ihr altes Leben hinter sich zu lassen. Sie hat dies bisher niemandem anvertraut, aber die Gräueltaten, die sie einst miterlebt und zum Teil selbst begangen hat, verfolgen sie in ihren Alpträumen.

ZANDON, DER DRUIDE

Zandon (*991 BF, Albino, hager, dunkle Schatten unter den Augen) gibt sich oft unfreundlich, ist aber eigentlich gesprächig und neugierig. Der Druiden hütet die Wulfe-



(v.l.n.r.) Hilmar Distelfang, Tsarina Mausbach, Irina Trajanew

ner Wälder schon seit Jahren und sieht mit Erleichterung, dass sich nach der Befreiung des Erdheiligtums von Al'Zul und dem Sieg über Lucardus und seine Truppen das Land langsam zu erholen beginnt. Er anerkennt die wichtige Rolle, die der Dreischwesternorden und die Perainekirche bei der Heilung des Landes spielen und freundete sich in den letzten Monaten mit Abt Perdan an.

Der Einfluss des Druiden auf das Heiligtum von Al'Zul hängt davon ab, wie in Ihrem Aventurien das Abenteuer **Träume von Tod** endete: Wenn Chayka Gramzahn zur Hüterin von Al'Zul wurde, ist Zandon bis heute der Zugang zum Heiligtum verwehrt. Sollten sich hingegen die Helden in **Träume von Tod** für Zandon und gegen Chayka entschieden haben, hüten nun tobrische Druiden unter Zandons Führung das Erdheiligtum, und der Druiden ist der Gruppe zu besonderem Dank verpflichtet.

Aufgrund der Ereignisse in **Seelensaat** ist Zandon, sofern er überhaupt überlebt, kaum in der Lage, aktiv in die Handlung einzugreifen. Wenn er gerettet wurde, unterstützt er die Helden aber bei der Erschaffung des Endurimzepters, so gut er kann (siehe Seite 89 ff.).

ОРДЕПСЛЕВТЕ

PERDAN EHRWALD (ABT)

Perdan (*1005 BF, struppige Igelfrisur, wohltonende Stimme, verschmitzter Charmeur, neugierig und aufgeschlossen, Perainegeweihter) hätte sich nicht träumen lassen, dass er Abt eines Ordensklosters würde, als er vor etwa einem Jahr die überwucherten Mauern von Storckenfels zum ersten Mal erblickte. Aber es scheint, als wäre er zur rechten Zeit am rechten Ort, denn unter seiner Führung entwickelt sich der Aufbau des Klosters gut.

Perdan hat noch wenig Erfahrung mit seiner Position als Anführer und vertraut gern auf den Rat anderer, vor allem auf den seiner Priorin (und der Helden, wenn er diese aus **Träume vom Tod** kennt). Er ist dem eigenen Geschlecht zugetan, aber gegenwärtig nehmen seine Aufgaben ihn so in Beschlag, dass er kaum Zeit für einen kleinen Flirt hat.

Wichtige Eigenschaften: IN 15, CH 14, FF 14; KaP 44

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8, Singen 10, Sinnenschärfe 12; Betören 8, Etikette 8, Lehren 10, Menschenkenntnis 13, Überzeugen 14; Wettervorhersage 10, Wildnisleben 8; Götter/Kulte 14, Pflanzenkunde 14, Tierkunde 10; Ackerbau 15, Hauswirtschaft 10, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 12, Heilkunde Wunden 10; Liturgiekenntnis (Peraine) 12

Wichtige Liturgien: Dreifacher Saatsegen, Exorzismus (Große Seelenwaschung), Gleichklang des Geistes, Grabsegen, Großer Giftbann, Heilungsegen, Initiation, Kleiner Giftbann, Kälbchensegen, Parinors Vermächtnis, Segen der Heiligen Noiona, Speisesegen, Tranksegen, Wundsegen

САՆՅԱ ՎՈՒՆ ՏՏԵՅՆԵՐՅՈՒԿ (ՔՐԻՈՐԻՆ)

Sanja (*1009 BF, lange schwarze Haare, feste Stimme, praktisch veranlagt, Tsageweihete) stammt aus dem Niederadel, fand ihre Berufung aber im Dienst der Jungen Göttin. Sie leitet die Renovierungsarbeiten des Klosters, wobei sie den Handwerkern viel Freiraum lässt, und kümmert sich nebenbei um die wenigen Novizen. Sanja pocht so gut wie nie auf ihre edle Herkunft und kommt mit einfachem Volk hervorragend zurecht, kann aber in Krisensituationen erschreckend energisch werden.

Wichtige Eigenschaften: MU 14, CH 15, GE 15; KaP 38

Wichtige Talente: Gaukeleien 11, Reiten 8, Schleichen 9, Selbstbeherrschung 9, Singen 14, Sinnenschärfe 10, Tanzen 11; Etikette 10, Lehren 12,



(v.l.n.r.) Sanja von Steynebruk, Perdan Ehrwald, Travidane Maranis

Menschenkenntnis 13, Überreden 10, Überzeugen 11; Geschichtswissen 10, Götter/Kulte 12, Pflanzenkunde 11, Tierkunde 13; Ackerbau 9, Hauswirtschaft 12, Heilkunde Seele 10, Heilkunde Wunden 8; Liturgiekenntnis (Tsa) 11

Wichtige Liturgien: Aura des Regenbogens, Eidechsenhaut, Eidsegen, Erneuerung des Gebornstenen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Harmoniesege, Initiation, Kirschblütenregen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tierempathie, Tsas Segensreicher Neuanfang

TRAVIDANE MIRANDINA

Travidane (*972 BF, kurze weiße Haare, zahlreiche Falten, gichtgekrümmte Finger, Traviageweihte) war einst in Garetien Tempelvorsteherin und schloss sich nach dem Tod ihres Gatten dem Dreischwesternorden an, um den Rest ihres Lebens mit einer der Göttin gefälligen Aufgabe zu verbringen. Sie führt die Bücher des Klosters und strebt auch nach keinem höheren Amt. Travidane duldet weder Müßiggang noch Frechheiten und schreckt nicht davor zurück, einem herumlungernenden Handwerker oder einer naseweisen Ritterin einen strammgezogenen Hosenboden anzudrohen. Perdan hält große Stücke auf die alte Geweihte.

Wichtige Eigenschaften: MU 15, CH 16, KO 14; KaP 53

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14, Singen 10, Sinnenschärfe 14, Tanzen 9; Etikette 15, Lehren 15, Menschenkenntnis 17, Überzeugen 12; Götter/Kulte 13; Ackerbau 8, Hauswirtschaft 14, Heilkunde Seele 12; Liturgiekenntnis (Travia) 16

Wichtige Liturgien: Eidsegen, Erzieherische Maßnahme der Heiligen Yalsicena, Exkommunikation, Feuersegen, Geburtssegen, Grabsegen, Großer Eidsegen, Großer Speisesegen, Großer Reisesegen, Göttliches Zeichen, Harmoniesege, Hausfrieden, Heiliger Befehl, Heilungssegen, Initiation, Objektsegen, Schutzsegen, Seelenprüfung, Speisung der hungernden Seelen, Travias Gebet der sicheren Zuflucht, Travinians Segen der Schwelle, Weisheitssegen

Weitere wichtige Klosterbewohner:

☞ **Joost Sonnentreu** (*995 BF, Halbglatze, bedächtig, führt Selbstgespräche), ein Laienbruder, ist für das leibliche Wohl der Ordensleute zuständig. Er hat sich notgedrungen auf verschiedenste Zubereitungsarten von Gemüseintopf und Getreidebrei spezialisiert, würde aber gern einmal mit wirklich exotischen Zutaten kochen. Durchsetzungskraft ist nicht seine Stärke, weshalb seine Küchenhilfen ihm gern einmal auf der Nase herumtanzen und viel Arbeit an ihm hängen bleibt.

☞ **Theranhild aus Beilunk** (*1001 BF, graue Strähnen im schwarzen Haar, Lachfältchen, von Kräutersud fleckige Hände) leitet das Infirmarium und kümmert sich um alle größeren und kleineren Wehwehchen. Die tatkräftige Frau diente einst als Feldscherin in der Landwehr und versteht

sich bis heute vor allem auf das Versorgen von Verletzungen; bei der Behandlung von Erkrankungen holt sie gern den Rat der Geweihtenschaft ein.

☞ **Der stumme Hein** (*1025 BF, kurz geschorene dunkelblonde Haare, zuckt zusammen, wenn jemand laut spricht), ein tobrischer Waisenjunge, ist einer der Novizen des Klosters. Trotz seines Spitznamens kann er sehr wohl sprechen, tut es aber kaum – schon gar nicht darüber, was er erlebte, bevor die Ordensleute ihn unter seine Fittiche nahmen. Hein trägt am ganzen Körper zahlreiche Narben und fürchtet sich panisch vor Gewittern, Schwertern und Hunden. Er hat eine wunderbare Singstimme, will aber nicht vor Zuhörern singen. Priorin Sanja versucht, ihm beim Überwinden seiner Ängste zu helfen, macht aber nur langsame Fortschritte.

☞ **Peranja** (*1028 BF, strähnige braune Haare, große grüne Augen, laufende Nase) ist die jüngste Novizin. Fast alle Erwachsenen haben das Mädchen mit den traurigen Augen besonders ins Herz geschlossen. Peranja liebt Blumen und versucht mit rührendem Ernst, so viel wie möglich über die Pflege des Klostergartens zu lernen.

OFFIZIERE DER FÜRSTKOMTUREI

YERSINIA VON DROSSELMOOR

Yersinia (*1008 BF, rotbraunes kurzes Haar, diszipliniert, verwendet niemals Höflichkeitsfloskeln) wuchs im Tross eines Söldnerhaufens auf, in dem ihre Mutter als Bannerträgerin diente. Von klein auf gehörte das Leben im Feld zu ihrem Alltag, und sie erlebte hautnah, wie schnell Loyalitäten wechseln können, wenn klingende Münze lockt. Ihr Banner stand im Krieg gegen Borbarad auf der Seite des Reichserzmarschalls Helme Haffax – und als jener zu Borbarad überlief, folgten ihm die Söldner.

Als sich Haffax nach Borbarads Ende sein eigenes Reich erschuf, ergriff Yersinia die Gelegenheit und arbeitete sich in der Armee des Fürstkomturs hoch. Sie zeichnete sich durch Pflichtbewusstsein und unbedingte Loyalität aus, was ihr schließlich die Beförderung zum Leutnant einbrachte. Haffax schätzt die entschlossene und verlässliche Kämpferin und hat sie in den letzten Jahren mehrmals mit Sondermissionen beauftragt. Yersinia ist hart zu sich selbst und zu anderen, aber nicht grausam – sie kämpft und tötet für ihren Auftrag und ihren Herrn, nicht aus persönlicher Vorliebe.

MU 15 KL 13 IN 12 CH 13

FF 10 GE 15 KO 15 KK 15

Schwert: INI 14+1W6 AT 18 PA 14 TP 1W6+7 DK N

Faust: INI 14+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+1 TP(A) DK H

LeP 39 AuP 38 RS 4 MR 7 GS 8 WS 10

Vor- und Nachteile: Eisern; Autoritätsgläubig 8, Prinzipientreue 7 (Loyalität, Pflichtbewusstsein), Rachsucht 5, Verpflichtungen (Fürstkomturei)

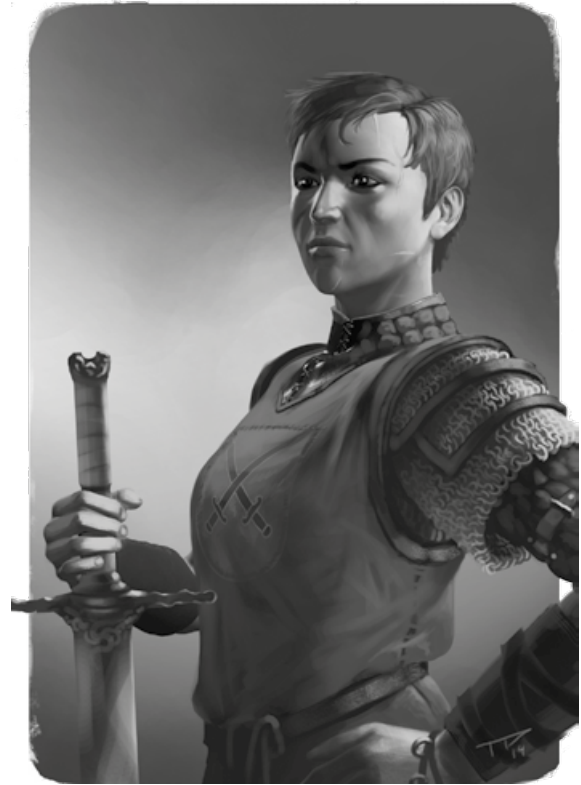
Wichtige Talente: Athletik 15, Körperbeherrschung 13, Reiten 16, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 10; Menschenkenntnis 7, Überzeugen 7; Kriegskunst 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Wuchtschlag

Ausrüstung: Kettenhemd, Wappenrock der Fürstkomturei, Offiziersschwert (Schwarzstahl, TP +2), Siegelring

LIROBAL TARANIS

Lirobal (*1004 BF, braune Haare, glatt rasiert, spricht in knappen, klaren Sätzen) stammt aus bescheidenen Verhältnissen. Die Entdeckung seiner magischen Begabung war für ihn wie ein Tor in eine andere Welt, und er nutzt begierig die Möglichkeiten, die sich ihm seither auftun. Seine Lehrmeisterin, eine Privatgelehrte mit einem Hang zu zweifelhaften Experimenten, diente sich Xeraan an, aber Lirobal sah darin keine Zukunft für sich. Nach Xeraan's Tod blieb er in Mendena, und als Haffax in der Stadt seine Akademie für Strategie und Heerführung errichtete, gehörte Lirobal zu den ersten, die dort auch magische Studien vorantrieben. Er half beim Aufbau der *Vorhalle des Sieges*, wie die Magierakademie der Fürstkomturei bisweilen genannt wird (**Geheimnisse 66f.**), und war einer der Mitbegründer des Ausbildungszweiges der *Invokatoren*, doch statt einer Karriere als Lehrer zog er es vor, seine Künste in der militärischen Praxis einzusetzen.



Lirobal hat den Grundsatz, dass der Zweck die Mittel heiligt, vollkommen verinnerlicht. Skrupel oder moralische Bedenken kennt er nur als Schwächen seines Gegenübers, er denkt, plant und handelt kalt und berechnend. Seine Loyalität gegenüber Haffax oder seinem Auftrag ist durchaus vorhanden, aber keinesfalls so stark, dass er sie über sein eigenes Leben stellen würde.

MU 15 KL 15 IN 15 CH 15

FF 11 GE 11 KO 12 KK 10

Magierpapier: INI 12+IW6 AT 14 PA 10 TP 1W6+4 DKN

LeP 32 AsP 68 AuP 34 RS 2 MR 9 GS 8 WS 6

Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz; Arroganz 8, Autoritätsgläubig 8, Neugier 8, Verpflichtungen (Fürstkomturei)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 7, Reiten 9, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 8; Etikette 10, Lehren 10, Menschenkenntnis 11, Überreden 8; Götter/Kulte 10, Magiekunde 14, Sagen/Legenden 11, Kriegskunst 8; Bosparano 14, Zhayad 15

Wichtige Zauber: Analys 11, Arcanovi 10, Axxeleratus 7, Balsam 10, Bannbaladin 10, Blitz dich find 10, Gardianum 14, Horriphobus 12, Ignifaxius 13, Imperavi 9, Invocatio maior 14, Invocatio minor 14, Odem Arcanum 10, Paralysis 12, Pentagramma 10, Unitatio 11

Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I; Astrale Meditation, Blutmagie, Regeneration II, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

Ausrüstung: Gambeson mit dem Wappen der Fürstkomturei, Magierpapier (Schwarzstahl, TP+1, Bannschwert)

ΠΕΚΡΟΜΑΠΤΕΡ

MURAK DI ZEFORIKA

Murak (*978 BF, Halbglatze, schmierig, *Übler Geruch*, Vierter Kreis der Verdammnis) ist ein Absolvent der Akademien von Brabak und Al'Anfa, fiel aber weniger durch brillante arkane Kunst, als durch glattzüngigen Opportunismus auf. Alle Mächtigen, in deren Schatten er einst stand, sind inzwischen gefallen, sodass er nun der einflussreichste unter den Deutern Thargunitoths und damit der Wortführer des Nekromantenrates ist. Der Seelensammler bestärkte

Murak in seinen Träumen von Macht und Größe, formte ihn zu einem gehässigen Machtmenschen und nutzte ihn gleichzeitig als Werkzeug, um jahrelang die Geheimnisse des Thargunitoth-Splitters zu ergründen.

Muraks Loyalität gilt wie seit jeher vor allem ihm selbst. Er fürchtet den Seelensammler, würde ihn aber ohne Zögern verraten, wenn er glaubt, dass er damit durchkommt. Sein Dämonenmal – ein langsames Verwesen seines gesamten Körpers – schreitet seit Jahren voran, und all die Schminke und Duftwasser, die er verwendet, können es kaum mehr überdecken.



MU 15 KL 15 IN 15 CH 14

FF 12 GE 10 KO 12 KK 9

Zauberstab: INI 10+IW6 AT 11 PA 13 TP 1W6+1 DK NS

LeP 31 AsP 71 AuP 28 RS 0 MR 11 GS 6 WS 6

Vor- und Nachteile: Neid 8, Neugier 8

Wichtige Talente: Magiekunde 15, Sinnenschärfe 9, Überreden (Lügen) 14 (16)

Wichtige Zauber: Alpgestalt 10, Armatruz 16, Fulminictus 10, Gardianum 8, Invocatio maior 16, Invocatio minor 17, Panik 10, Paralysis 13, Pentagramma 17, Plumbubarum 11, Schwarzer Schrecken 12, Skelettarius 12, Tlalucs Odem 15, Transversalis 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Bann- und Schutzkreis gegen Dämonen und Geister, Bannschwert, Dämonenbindung II, Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Nekromant, Verbotene Pforten, Zauberzeichen; Muraks Zauberstab ist mit zahlreichen Objektritua len belegt, darunter auch Apport, Kraftfokus und Zauberspeicher (Bewegung stören).

Schwarze Gaben: Albträume erzeugen, Herrschaft über niedere und gehörnte Dämonen, Magnum Opus der Nekromantie, Schutz vor Göttlichem Wirken V, Untote erheben

ELORAN QUABLING

Eloran (*990 BF, sieht aus wie 70, Triefauge) unterrichtet die Lehrlinge vor allem in der Herstellung von Thargunitoth-gefälligen Paraphernalia, die der Beschwörerkreis selbst verwendet, aber auch verkauft. Eloran ist ein stiller und zurückgezogener Mensch, der sich selbst nicht eingestehen will, in welche Finsternis er sich begeben hat. Dass er für Borbaradianer und Paktierer arbeitet, verdrängt er, so gut er kann, und oft helfen Alkohol oder stärkere Mittelchen, die er in seinem Labor zusammenbraut, dabei. Der Alchemist ist stets freundlich und zuvorkommend, egal, ob er mit einem Nekromanten, einem Versuchsobjekt oder einem vollkommen Fremden spricht.

MU 12 KL 16 IN 14 CH 13

FF 15 GE 12 KO 11 KK 12

Dolch: INI 10+IW6 AT 13 PA 13 TP 1W6+1 DK H

LeP 33 AsP 45 AuP 36 WS 6 MR 8

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Schlafstörungen I, Selbstgespräche, Sucht 6 (Alkohol)

Wichtige Talente: Alchimie 19, Magiekunde 14, Sinnenschärfe 12

Wichtige Zauber: Armatruz 10, Gardianum 12, Invocatio minor 14, Pentagramma 13, Paralysis 11, Skelettarius 12, Tlalucs Odem 11

THAREN (ΠΟΒΙΖΕ)

Tharen (*1021 BF, verfilztes, dunkelblondes Haar, tränende Augen, duckmäuserisch), der als Gerion Hagelstein geboren wurde (**Geheimnisse 168**), folgt den Lehren der Nekromanten nicht aus Überzeugung, sondern aus schierer Angst. Im Alter von 13 Jahren wurde er von seinen Eltern an Murak di Zeforika übergeben, weil sie sich dadurch Sicherheit und ein besseres Leben versprechen. Tharen hat eine große Begabung für Traumzauberei, fürchtet sich jedoch vor den Nekromanten und den Untoten, die ihnen dienen. Die anderen Schüler halten ihn für schwach und zimperlich. Tharen täuscht vor, an einer schlimmen Krankheit zu leiden, um sich von den anderen fernhalten zu können und sich vor manchen Lektionen zu drücken.

Als Gefangener der Helden fleht er diese förmlich an, ihn aus den Klauen seiner Lehrmeister zu befreien. Aufgrund seiner Stellung als Außenseiter weiß er weniger über die Nekromanten und ihre Pläne als andere Schüler; seine Furcht macht ihn in Stresssituationen eher zu einer Belastung als zu einer Hilfe. Tharen hat als einziger Novize des Beschwörerkreises noch keinen Minderpakt geschlossen.

MU 13 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 13
FF 13 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 11
Dolch: INI 10+IW6 **AT** 10 **PA** 9 **TP** IW6+1 **DK** H
LeP 27 **AsP** 24 **AuP** 30 **WS** 7 **MR** 5

Wichtige Talente: Magiekunde 9, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 9

Wichtige Zauber: Geisterruf 8, Fulminictus 6, Invocatio minor 6, Nuntiovolvo 5, Pentagramma 8, Paralysis 7, Skelettarius 9, Tlalucs Odem 8

ΠΙΡΡΑΠΑ (Πορίζη)

Nirrana (*1023 BF, kastanienbraunes Haar, Halskette aus kunstvoll beschnitzten Fingerknochen, frech) ist die Tochter eines Knochensammlers, der schon unter Rhazazor zu Einfluss und Reichtum gekommen war und es auch später verstand, sich mit den örtlichen Machthabern gutzustellen. Sie ist inmitten des Toten Landes aufge-

wachsen, und die Schrecken dieses Landstrichs erscheinen ihr vollkommen normal. Nirrana hält sich für etwas Besseres und träumt davon, eines Tages selbst dem Nekromantenrat anzugehören. Die Lehren der Zwölfgötter sind ihr vollkommen fremd.

MU 14 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 14
FF 14 **GE** 11 **KO** 11 **KK** 11

Faust: INI 10+IW6 **AT** 8 **PA** 11 **TP** IW6 TP(A) **DK** H

LeP 25 **AsP** 26 **AuP** 28 **WS** 6 **MR** 6

Wichtige Talente: Magiekunde 10, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Überreden 9

Wichtige Zauber: Geisterruf 6, Fulminictus 5, Invocatio minor 9, Nuntiovolvo 8, Pentagramma 8, Paralysis 4, Skelettarius 9, Tlalucs Odem 9

GEGNER

In diesem Abschnitt finden Sie die Werte typischer Gegner, wie ihnen die Helden im Lauf des Abenteuers immer wieder begegnen werden.

Untote

Untote Feinde sind in diesem Abenteuer häufig anzutreffen. Um etwas Abwechslung in die Begegnungen zu bringen und Ihnen die Möglichkeit zu geben, den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe anzupassen, werden im Folgenden für jeden Untotentyp drei Wertekästen angegeben: einmal für ein *gewöhnliches* Exemplar, das sich eher als Schwertfutter eignet, einmal für einen *starken* Untoten (das Werk eines fähigen Nekromanten, der einige Mühe investiert hat), und zu guter Letzt für *herausragende* Vertreter ihrer Art, die Sie verwenden können, um die Helden zu überraschen.

Alle Untoten haben folgende Eigenschaften: mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), schwere Empfindlichkeit (Boron geweihte Objekte), Immunität gegen Gifte, Krankheiten sowie die Merkmale *Herrschaft* und *Form*, Resistenz gegen die Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*. Sie sind zumindest Lichtscheu (tagsüber alle Kampfwerte -1), meist sogar Lichtempfindlich (1 SP/KR im Sonnenlicht).

Skelett (gewöhnlich)

INI 9+IW6 **LeP** 30 **RS** 2 **WS** 5
Hände: DK H **AT** 10 **PA** 6 **TP** IW6+2
Speer: DK S **AT** 10 **PA** 4 **TP** IW6+5
GS 5 **AuP** unendlich **MR** 5



Besondere Eigenschaften: Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen

Skelett (stark)

INI 10+IW6 **LeP** 30 **RS** 5 **WS** 8
Hände: DK H **AT** 14 **PA** 9 **TP** IW6+2
Säbel und Schild: DK N **AT** 13 **PA** 13 **TP** IW6+5
GS 5 **AuP** unendlich **MR** 6

Besondere Eigenschaften: Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen; eine der unten angeführten Verstärkungen

Skelett (herausragend)

INI 12+IW6 **LeP** 35 **RS** 5 **WS** immun
Hände: DK H **AT** 16 **PA** 11 **TP** IW6+3
Zweihänder: DK N **AT** 16 **PA** 10 **TP** 2W6+4
GS 7 **AuP** unendlich **MR** 8

Besondere Eigenschaften: Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen; zwei bis drei der unten angeführten Verstärkungen

Lebender Leichnam (gewöhnlich)

INI 9+IW6 **LeP** 25 **RS** 1 **WS** 4
Hände: DK H **AT** 9 **PA** 5 **TP** IW6+2
Streitkolben: DK N **AT** 10 **PA** 4 **TP** IW6+4
GS 5 **AuP** unendlich **MR** 5

Besondere Eigenschaften: keine

Lebender Leichnam (stark)

INI 11+IW6 **LeP** 30 **RS** 3 **WS** 6
Krallen: DK H **AT** 12 **PA** 7 **TP** IW6+4
Morgenstern: DK N **AT** 13 **PA** 7 **TP** IW6+5
GS 5 **AuP** unendlich **MR** 6

Besondere Eigenschaften: Eine der unten angeführten Verstärkungen

Lebender Leichnam (herausragend)

INI 15+IW6 **LeP** 40 **RS** 3 **WS** 10
Krallen: DK H **AT** 14 **PA** 12 **TP** IW6+4
Schwert: DK N **AT** 15 **PA** 11 **TP** IW6+5
GS 8 **AuP** unendlich **MR** 8

Besondere Eigenschaften: Zwei bis drei der unten angeführten Verstärkungen

Zombie (gewöhnlich)

INI 6+IW6 **LeP** 25 **RS** 0 **WS** –
Hände: DK H **AT** 9 **PA** 2 **TP** IW6+2
Biss: DK H **AT** 11 **PA** 2 **TP** IW6+3
GS 4 **AuP** unendlich **MR** 6

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Wunden

Zombie (stark)

INI 10+IW6 **LeP** 25 **RS** 0 **WS** –
Hände: DK H **AT** 13 **PA** 9 **TP** IW6+3
Biss: DK H **AT** 14 **PA** 5 **TP** IW6+4
GS 6 **AuP** unendlich **MR** 8

Besondere Kampfmanöver: Umklammern, Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Immun gegen Wunden; eine der unten angeführten Verstärkungen



Zombie (herausragend)

INI 12+1W6 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** –
Hände: DK H **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+4
Biss: DK H **AT** 16 **PA** 7 **TP** 1W6+5
GS 10 **AuP** unendlich **MR** 9

Besondere Kampfmanöver: Umklammern, Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Immun gegen Wunden; zwei bis drei der unten angeführten Verstärkungen

Verstärkungen für Untote:

- ☞ **Folgeschaden:** Der Getroffene erleidet 3 KR lang 1W6 SP(A)/KR.
- ☞ **Regeneration I:** (1W6 LeP/KR)
- ☞ **Lebenssinn:** Der Untote spürt Lebewesen wie mit einem EXPOSAMI (7 ZfP*).
- ☞ **Kletterer:** Der Untote kann mit seiner vollen GS selbst glatte Wände hochklettern oder kopfüber an der Decke kriechen.
- ☞ **Gefallener Krieger:** Der Untote erhält AT, PA, RS und TP +2.
- ☞ **Gestank:** Im Nahkampf muss eine KO-Probe, erschwert um einen eventuellen *Sensiblen Geruchssinn*, abgelegt werden. Bei Misslingen muss man sich übergeben und verliert für 2 KR alle Angriffsaktionen. Zudem erleidet man –1W6 Punkte auf MU, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der Werte).
- ☞ **Grabeklaun:** Der Untote kann sich rasch durch Erde und Geröll wühlen und erhält TP +1 im unbewaffneten Nahkampf.
- ☞ **Steinknochen:** Der RS ist um 3 Punkte erhöht, der Untote ist *resistent* gegen alle profanen Angriffe.
- ☞ **Zerbersten:** Wenn die LeP des Untoten auf unter 0 sinken, explodiert sein Leib in einem hässlichen, elementaren Inferno und richtet in seiner Umgebung einen Schaden von 4W+4 (in DK H) an. Der Schaden sinkt um 1W+1 je DK weiter entfernt vom Ziel.

Weitere Verstärkungsmöglichkeiten und andere untote Scheußlichkeiten finden Sie im Band **Von Toten und Untoten**.

TRUPPEN DER FÜRSTKOMTUREI

Einfacher Soldat/Gardist

Hellebarde: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** 5

Leichte Armbrust: FK 18 **TP** 1W6+6

LeP 30 **AuP** 30 **KO** 14 **RS** 4 **MR** 4 **GS** 7 **WS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8 (13/13/14), Sinnenschärfe 10 (12/13/13)

Veteran/Unteroffizier

Schwert: INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Leichte Armbrust: FK 21 **TP** 1W6+6

LeP 35 **AuP** 35 **KO** 14 **RS** 5 **MR** 6 **GS** 7 **WS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag, Sturmangriff

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12 (14/14/14), Sinnenschärfe 10 (14/14/14), Menschenkenntnis 8 (14/14/14)

Offizier

MU 13 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 14

FF 11 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 14

Schwert: INI 14+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** N

LeP 38 **AuP** 41 **RS** 5 **MR** 7 **GS** 7 **WS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfflexe, Rüstungsgewöhnung III, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Kriegskunst 13, Menschenkenntnis 10, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 9, Überreden (Einschüchtern) 12(14)

Ausrüstung: Offiziersschwert (TP +1)

HELDENBOGEN: IN DER ALPTRAUMWELT

NAME _____ ALTER _____

Verzweiflung _____ (von Verzweiflung übermannt bei _____)

MU _____ KL _____ IN _____ CH _____

FF _____ GE _____ KO _____ KK _____

KAMPF

INI _____ AT _____ PA _____ TP _____ (Waffe: _____)

Ausweichen _____ RS _____ LeP _____

TALENTE:

Akrobatik (MU/GE/KK) _____

Athletik (GE/KO/KK) _____

Boote Fahren (GE/KO/KK) _____

Götter/Kulte (KL/KL/IN) _____

Heilkunde Gift (MU/KL/IN) _____

Heilkunde Seele (IN/CH/CH) _____

Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) _____

Holzbearbeitung (KL/FF/KK) _____

Klettern (MU/GE/KK) _____

Kochen (KL/IN/FF) _____

Körperbeherrschung (MU/IN/GE) _____

Magiekunde (KL/KL/IN) _____

Menschenkenntnis (KL/IN/CH) _____

Orientierung (KL/IN/IN) _____

Schleichen (MU/IN/GE) _____

Schlösser Knacken (IN/FF/FF) _____

Schwimmen (GE/KO/KK) _____

Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) _____

Sich Verstecken (MU/IN/GE) _____

Sinnenschärfe (KL/IN/IN) _____

Taschendiebstahl (MU/IN/FF) _____

Überreden (MU/IN/CH) _____

Überzeugen (KL/IN/CH) _____

_____ (/ / /) _____

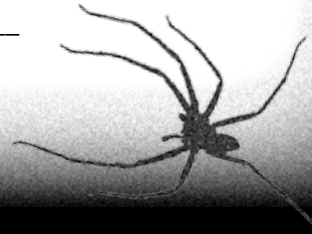
_____ (/ / /) _____

AUSRÜSTUNG:

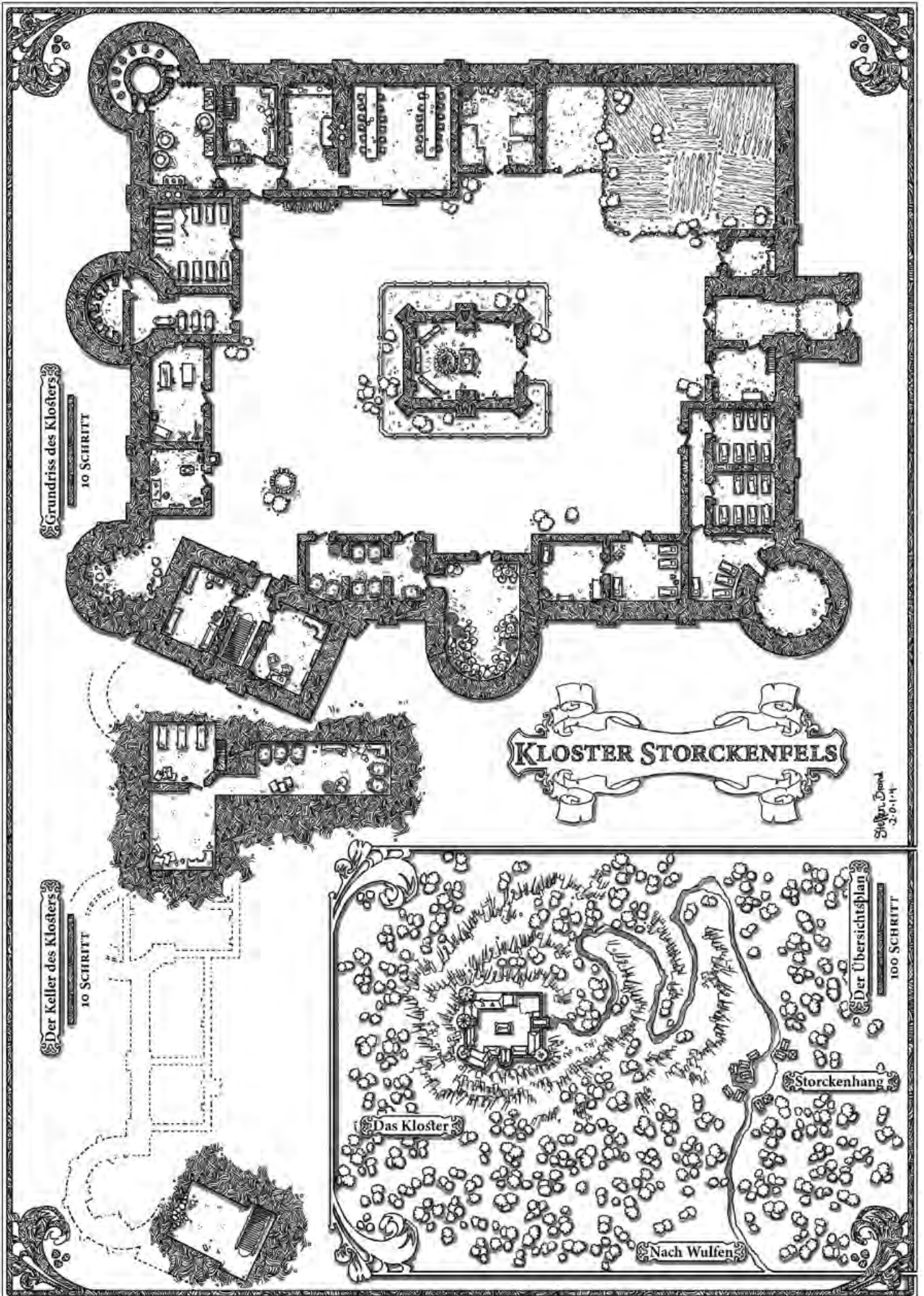
SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN:

BESONDERHEITEN:

GS _____ MR _____



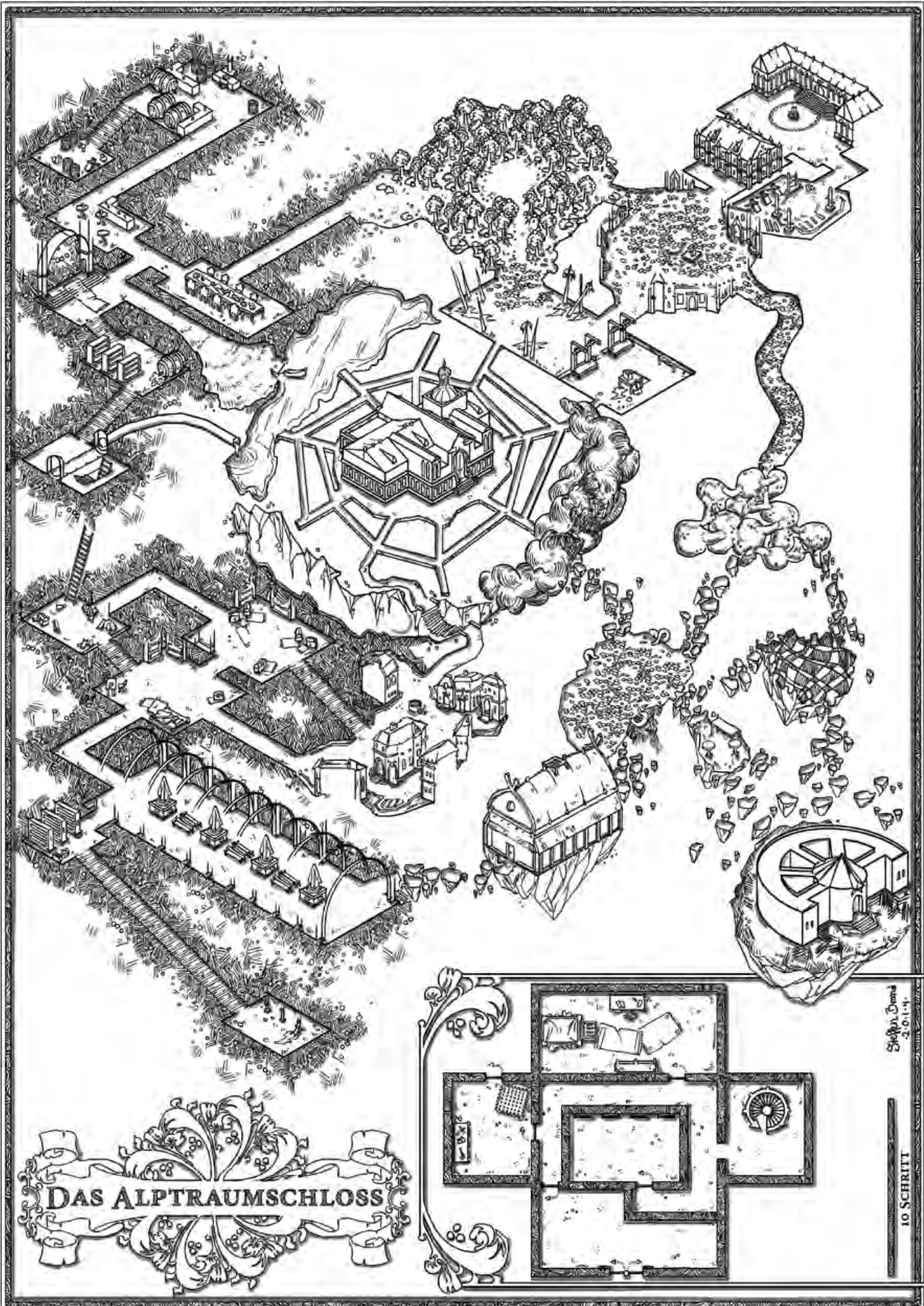
HANDOUTS UND PLÄNE FÜR DIE SPIELER





Steffen Brand
2014

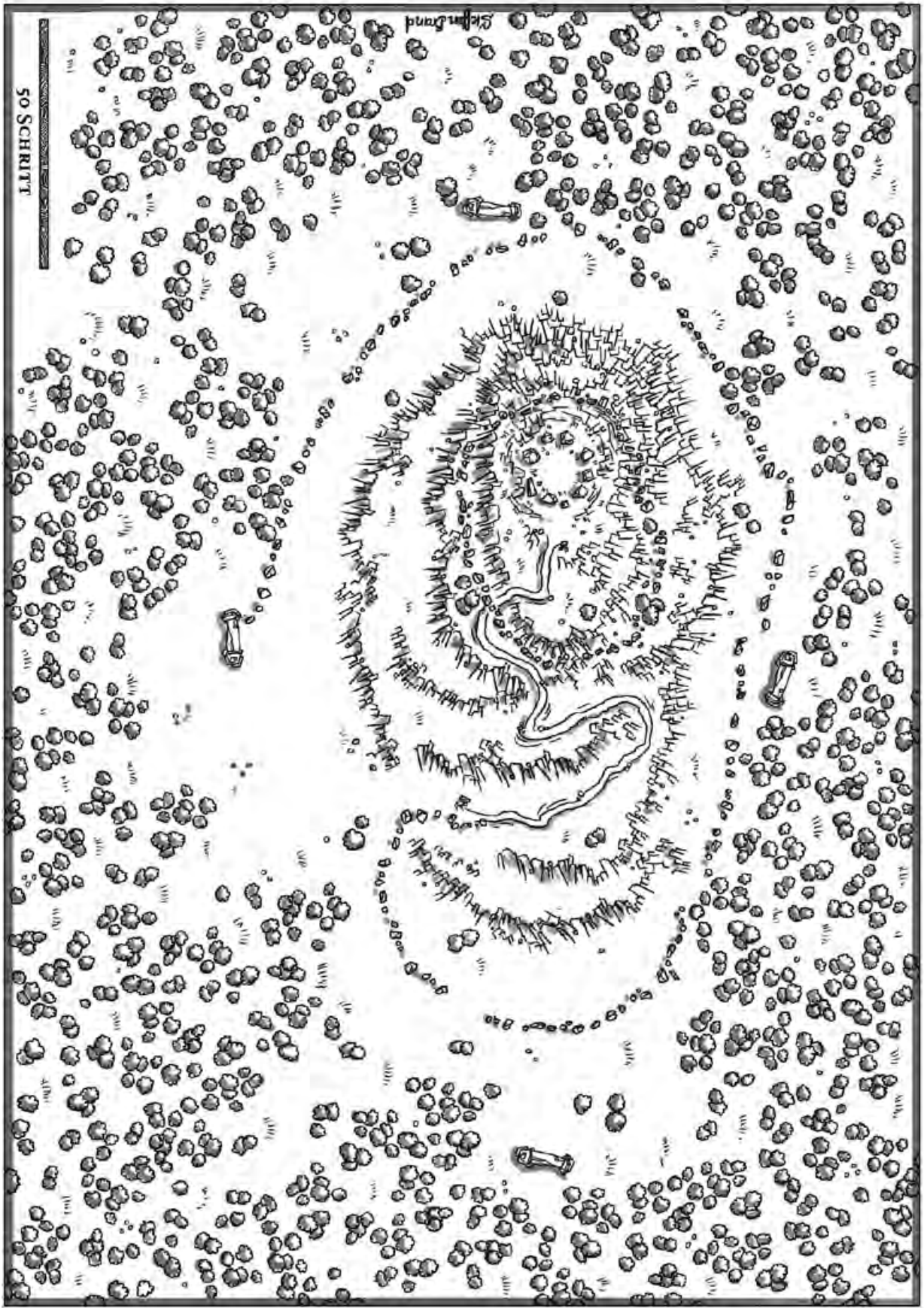
DAS ALPTRAUMSCHLOSS



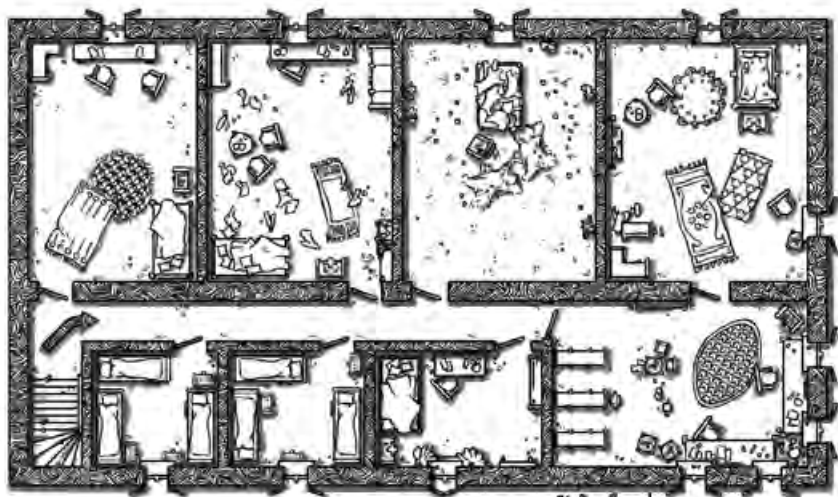
DAS ALPTRAUMSCHLOSS

Steffen Drossel
2014

10 SCHRITT



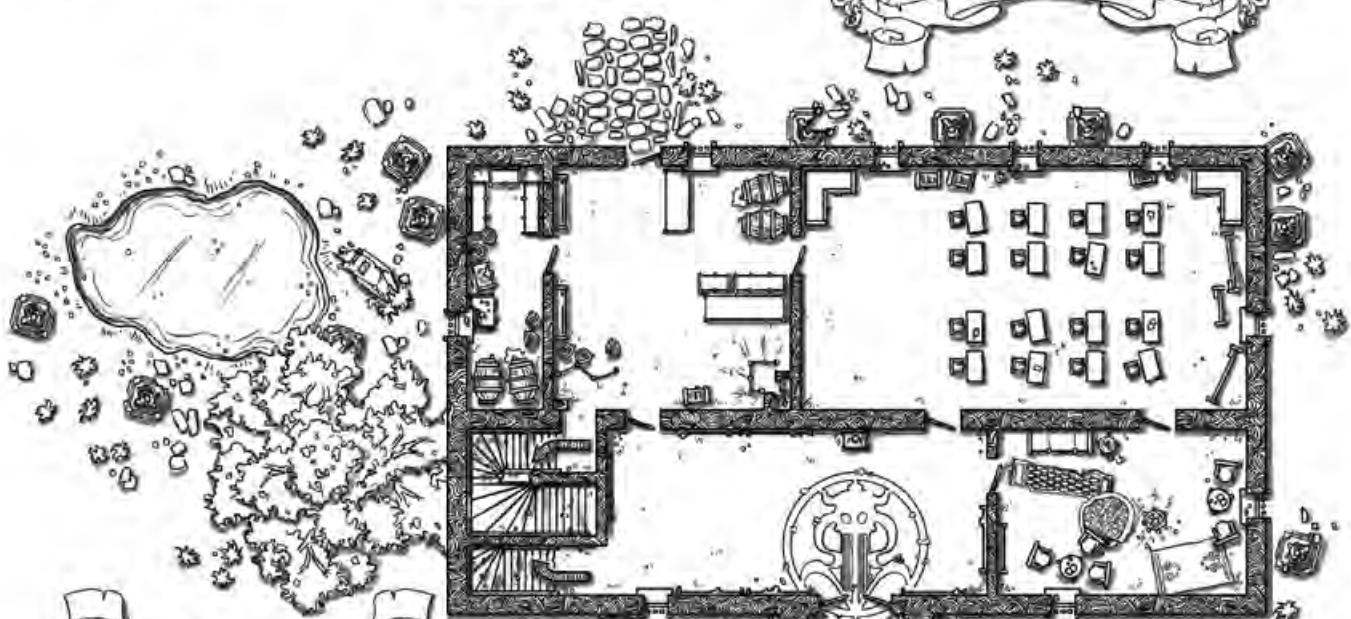




Sieffin Brand

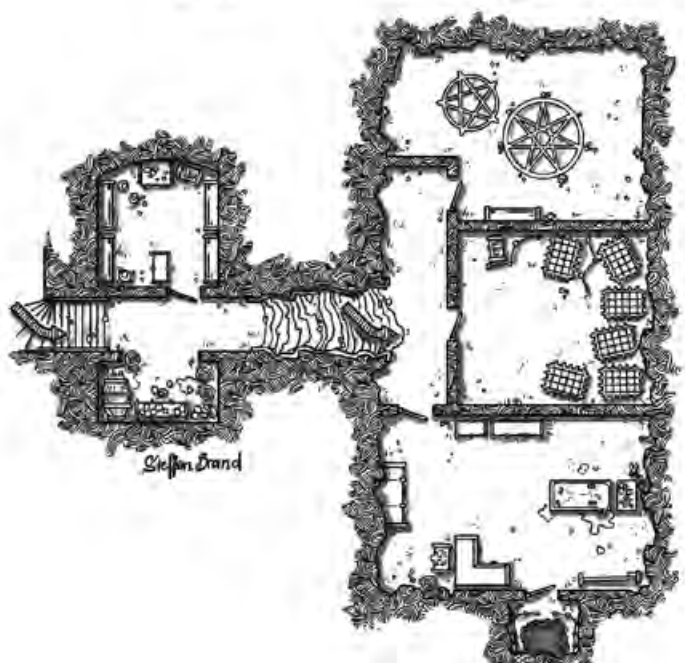


OBERGESCHOSS



ERDGESCHOSS

Sieffin Brand



Sieffin Brand

10 METER

DER KELLER

Geschätzte Freunde,

Seit wir uns zuletzt gesehen haben, hat sich allerhand ereignet. Die verlassene Festung Storckenfels nahe der Ortschaft Wulfen wurde, wie ihr vielleicht gehört habt, dem Orden der Drei Schwestern übergeben. In den letzten Monaten ist aus dem alten Gemäuer ein schmuckes Kloster geworden, in dem wir den Willen der drei Göttinnen tun und mit harter Arbeit versuchen, dem Land Heilung zu bringen. Unsere Mühen tragen die ersten Früchte, und allzu gern würde ich euch einladen, uns zu besuchen, damit ihr seht, welches gute Werk aus eurer einstigen Hilfe erwachsen ist. Doch muss ich bekennen, dass ich dies nicht ganz ohne Hintergedanken tue. Obgleich ich fühle, dass Peraines Segen auf unserem Unterfangen liegt, haben sich in letzter Zeit einige beunruhigende Vorfälle ereignet – Angelegenheiten, bei denen ich euch gern um euren Rat und eure Hilfe bitten möchte. Ich Sorge mich, dass die zarte Pflanze der Hoffnung, die wir so sorgsam pflegen, verdorren könnte, ehe sie richtig erblüht. Wenn ihr also ein wenig eurer kostbaren Zeit erübrigen könnt, so bitte, kommt nach Storckenfels.

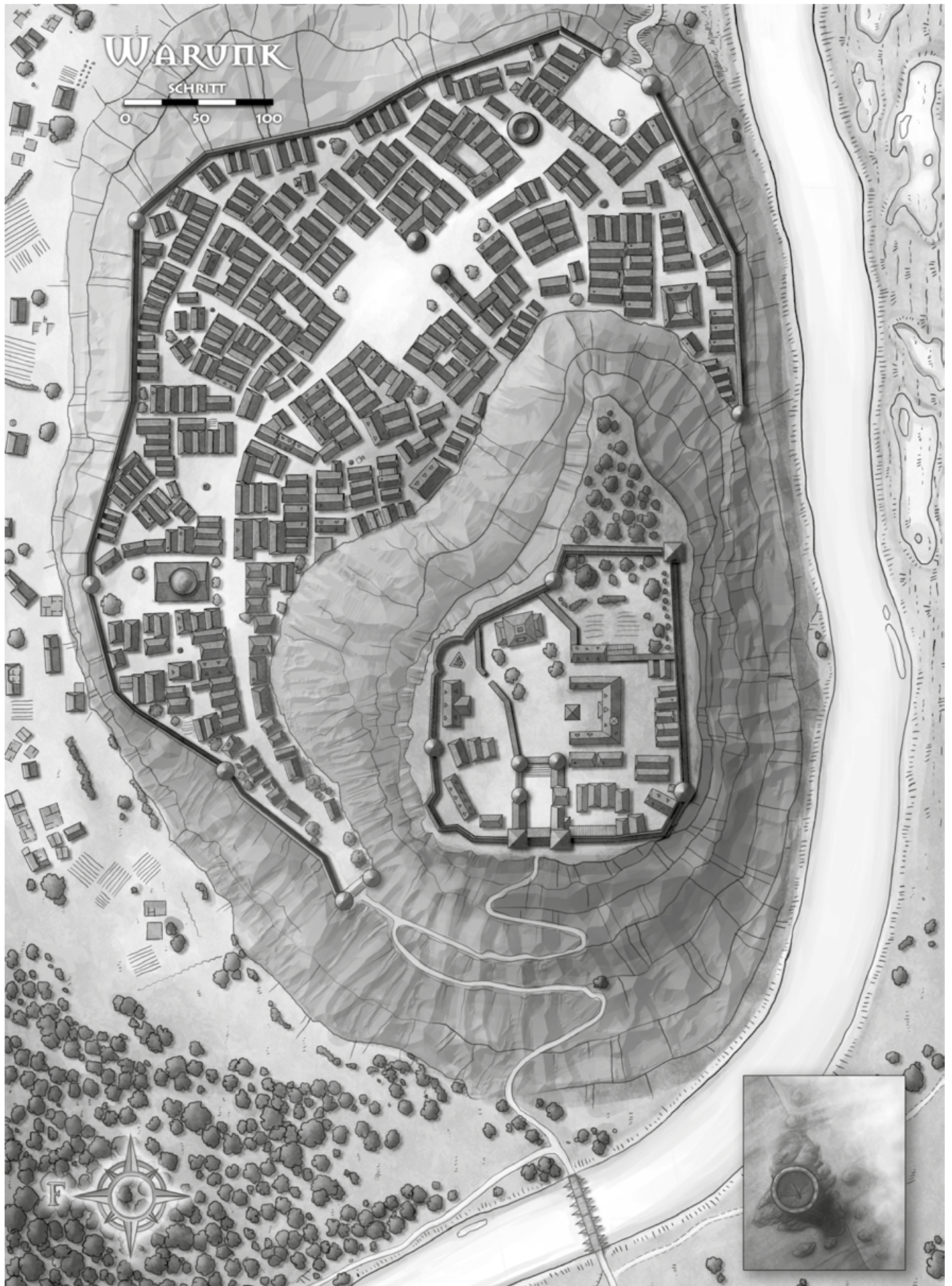
Der Segen der Drei Milden Schwestern möge euch geleiten,

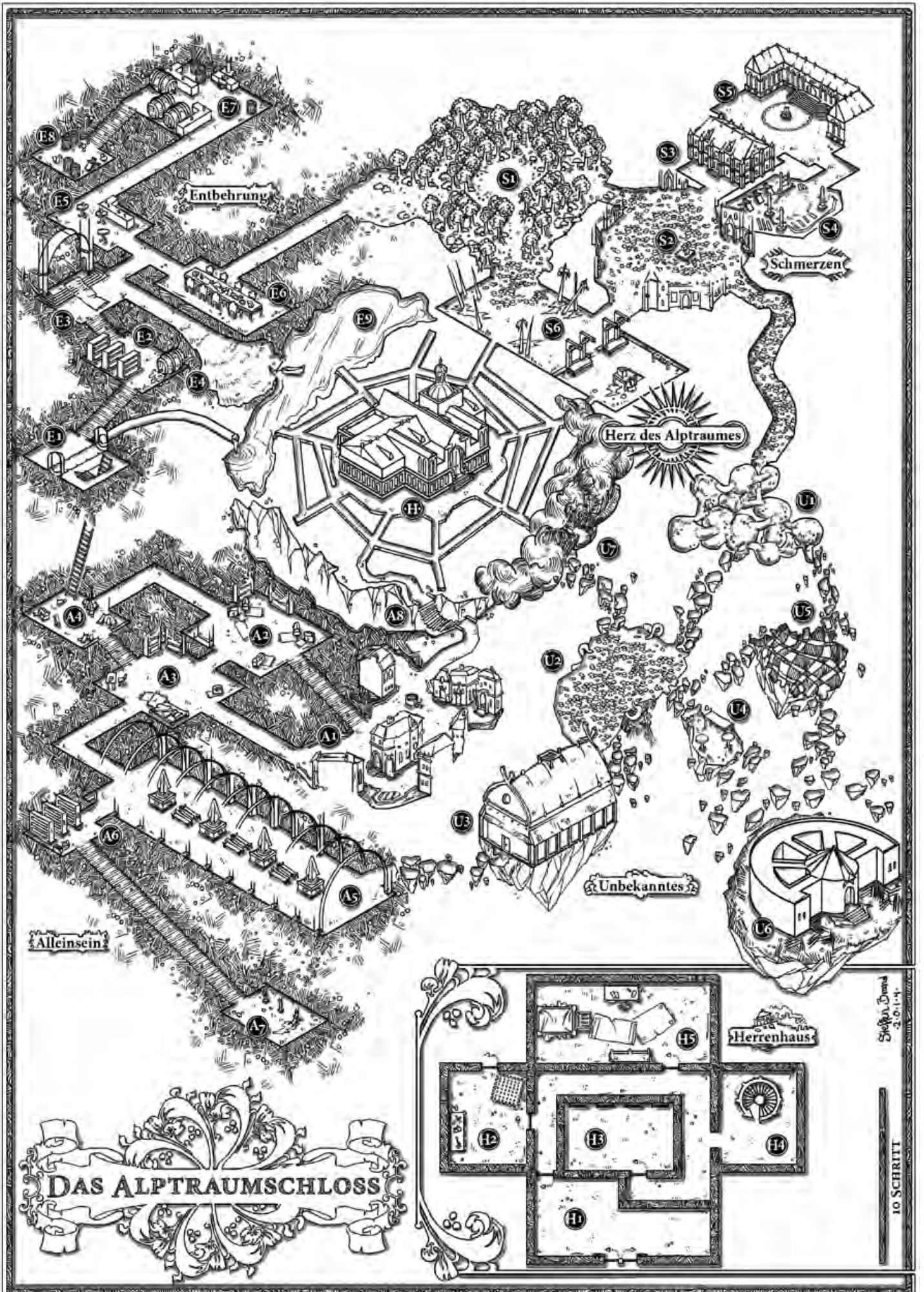
Perdan Ehrwald

PERDANS SCHREIBEN

ESLAMSBRÜCK







Entbehrung

Schmerzen

Herz des Alptraumes

Unbekanntes

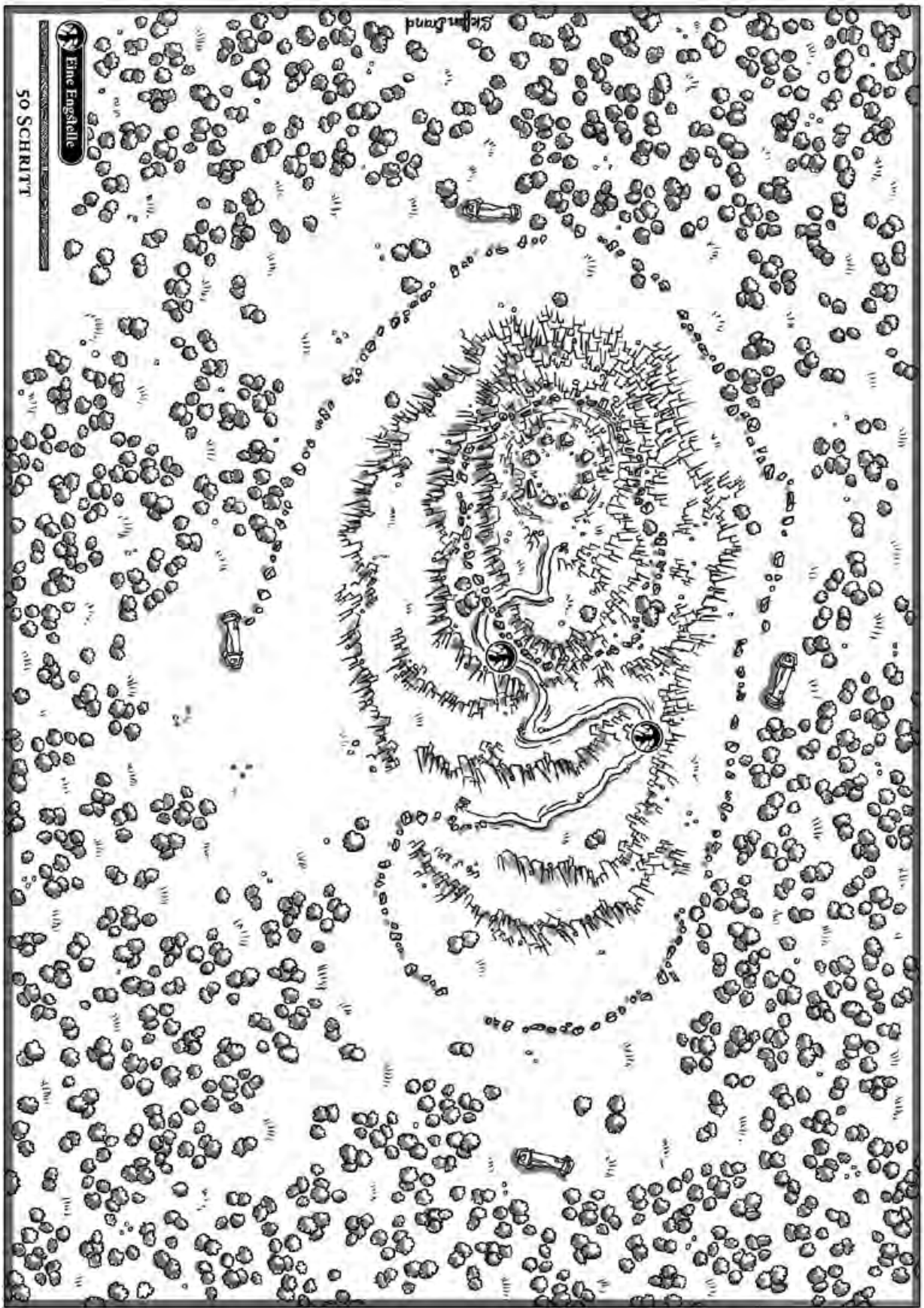
Alleinsein

Herrenhaus

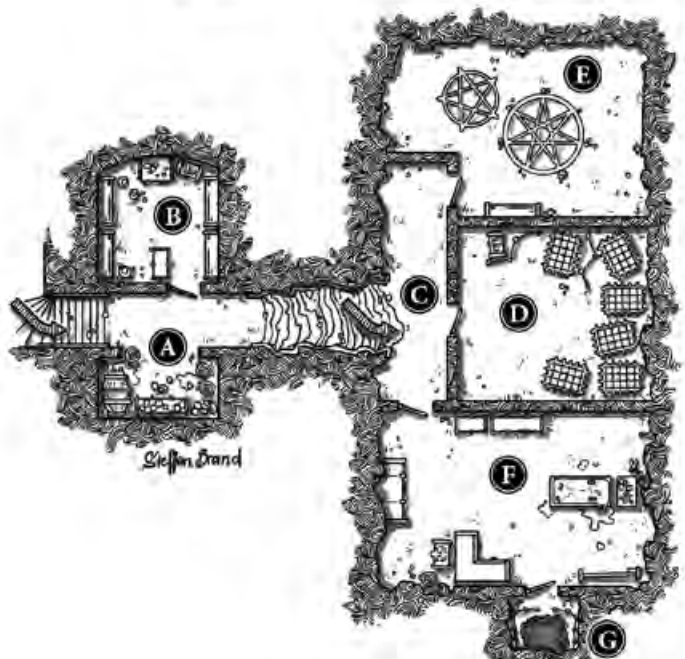
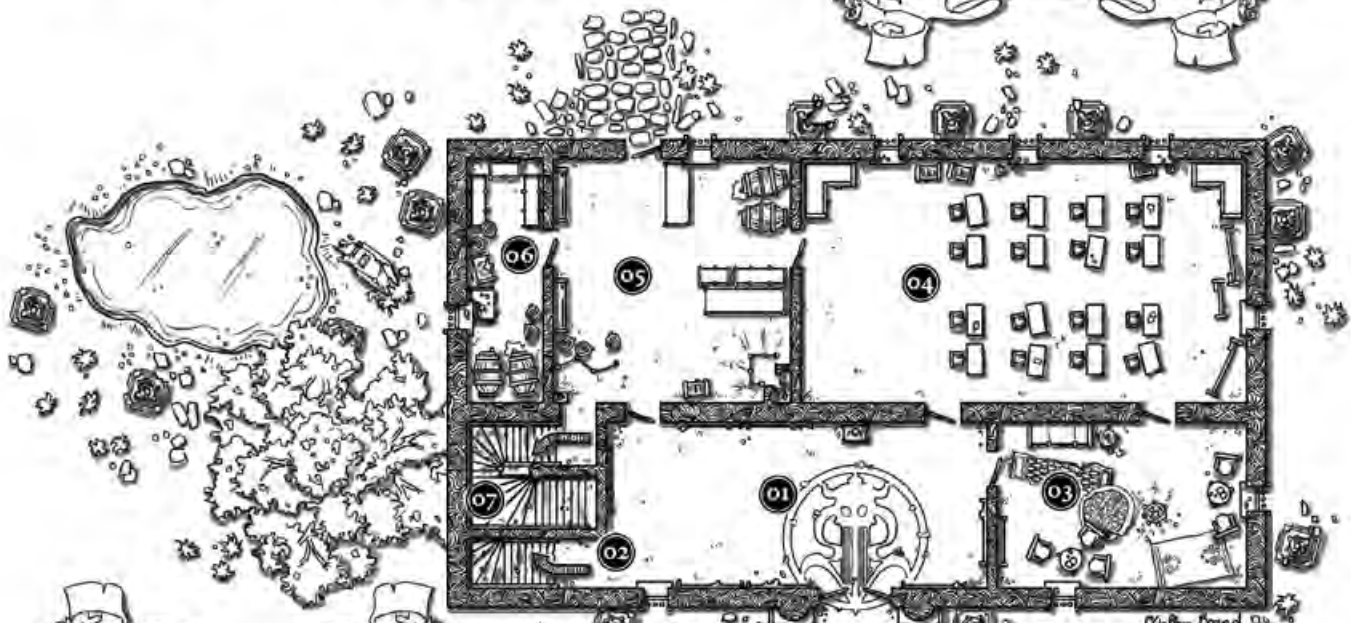
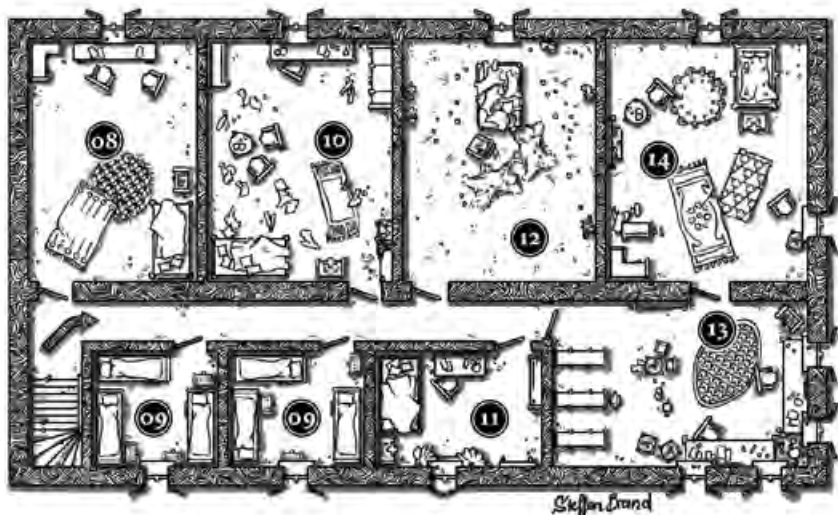
Steffen Brand
2014

10 SCHRITT

DAS ALPTRAUMSCHLOSS



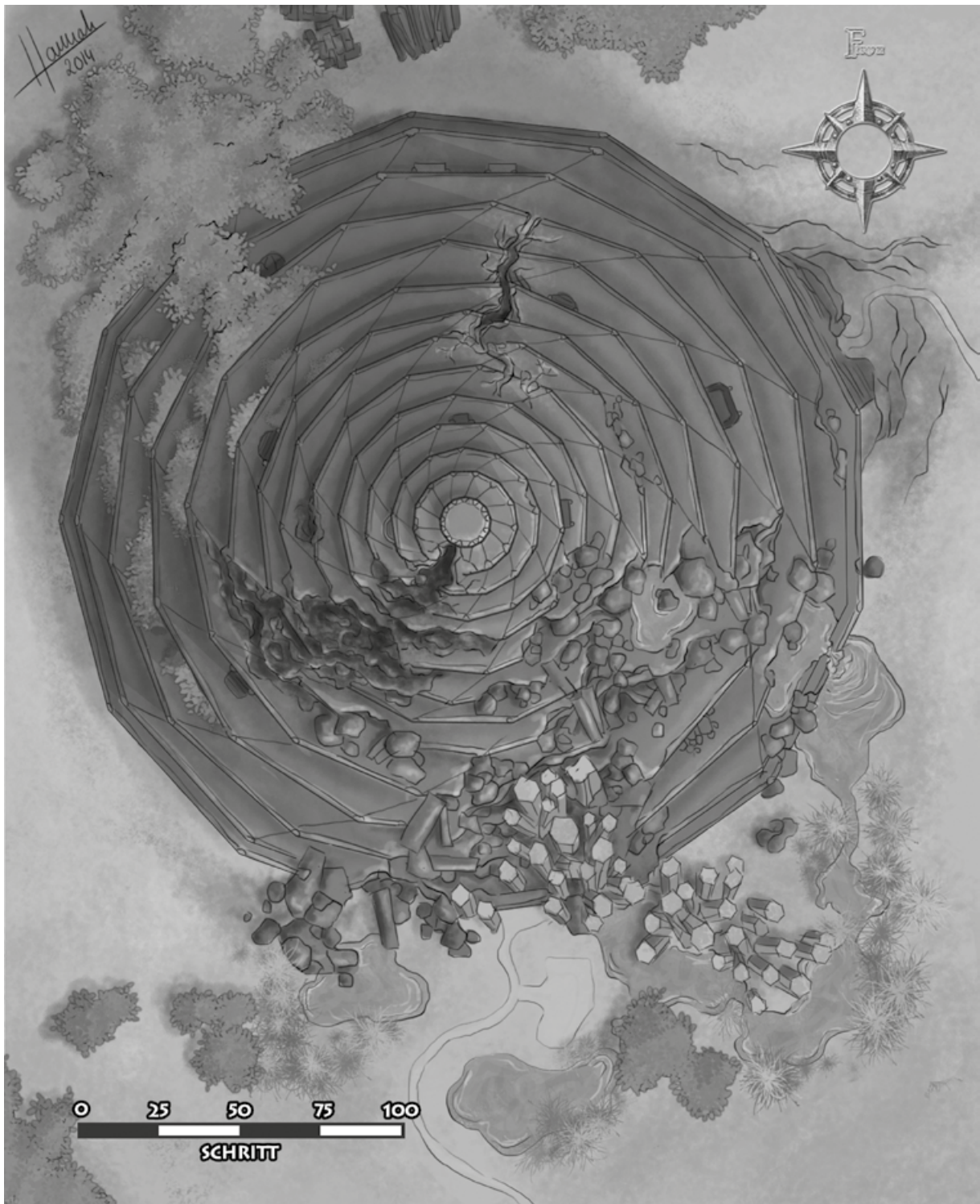




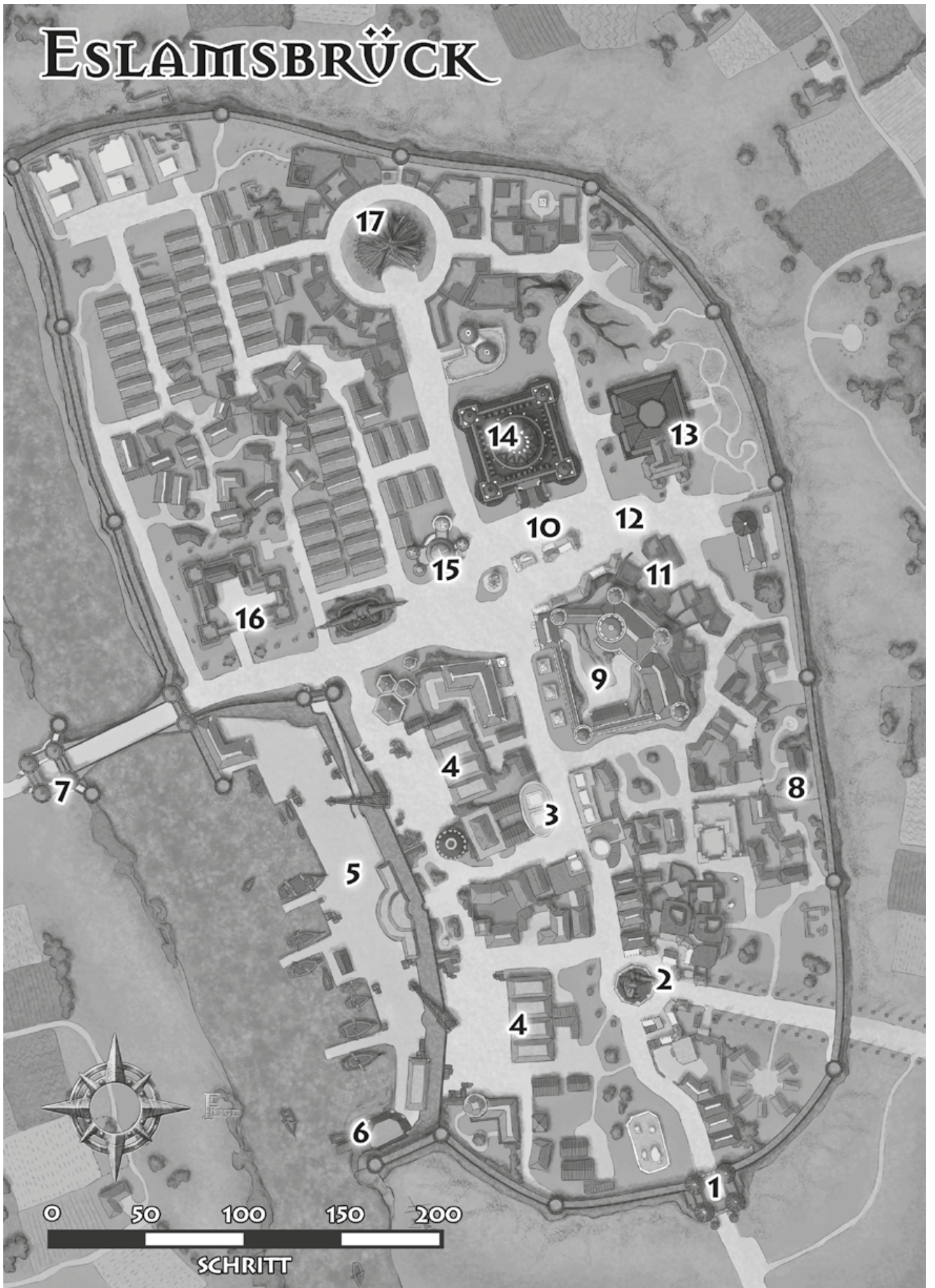
10 METER

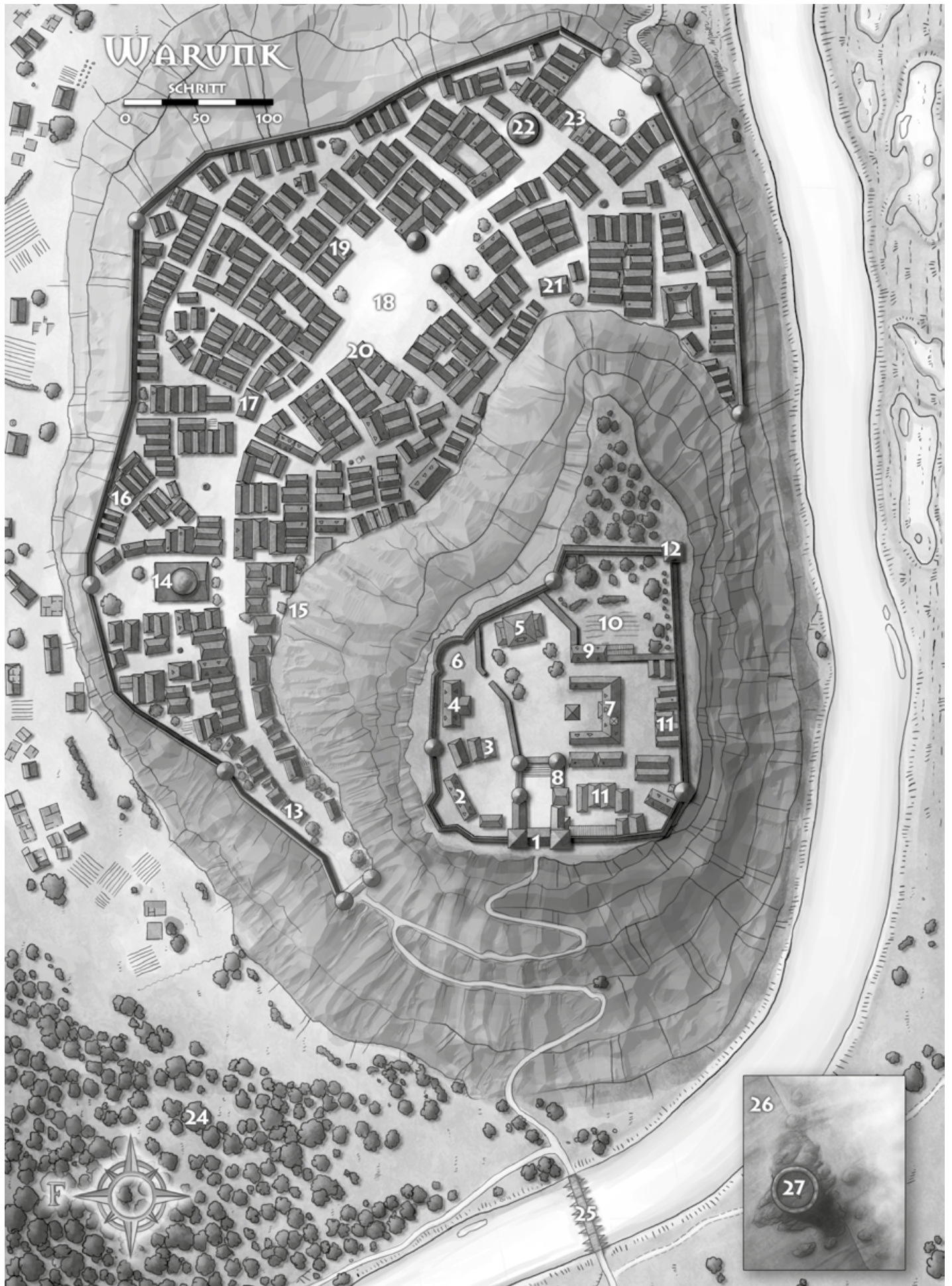


DAS PANDÄMONIUM VON ESLAMSBRÜCK



ESLAMSBRÜCK





SPLITTERDÄMMERUNGS-ZYKLUS



Schleiertanz (Splitterdämmerung 1)

Nachdem im Krieg-der-35-Tage die Ursupatorin getötet und das Dämonenreich Oron vernichtet wurde, herrscht Frieden in Aranien. Überschwänglich feiert das Volk seinen Heldenkönig Arkos und bejubelt seine alles überstrahlende Gemahlin, die ebenso schöne wie kluge Eleonora. Doch hinter dem Schleier lebt das untergegangene Moghulat weiter. Im Verborgenen treiben weiterhin die Diener Orons ihr Unwesen und huldigen der verdammten Erzdämonin Belkelel in blutigen Riten. Machtvolle Geheimbünde erheben sich aus dem Schatten der Städte, um mit ihren finsternen Plänen das Land ins Chaos zu stürzen. Die Helden können in Schleiertanz hinter das sorgfältig gewobene Gespinst aus Täuschung und Intrigen blicken, wenn es gilt in den Schatten der Vergangenheit nach lange verschollenen Spuren zu suchen. Doch der Preis, den sie für diese Erkenntnis zahlen müssen, ist hoch und die Versuchung allgegenwärtig – denn nicht alle Spuren des ebenso verführerischen wie verderbten Oron wurden so gründlich getilgt, wie ein flüchtiger Blick glauben macht. Wird es den Helden gelingen, den Verlockungen zu widerstehen und das Rätsel des berühmten Magiergrafen von Edas zu lüften? Können sie verhindern, dass der Schatten Orons sich ein zweites Mal wie ein blutiger Schleier über Aranien legt? Und welchen Preis sind sie bereit für die Wahrheit zu zahlen, wenn die Grenzen zwischen Rechtschaffenheit und Frevel vor ihren eigenen Augen verschwimmen.

Hardcover 160 Seiten Abenteuer 187 Art.-Nr. 13092 ISBN 978-3-86889-188-1
Preis: 25,00 Euro



Bahamuths Ruf (Splitterdämmerung 2)

In jüngster Zeit häufen sich die Zeichen, dass die Unbarmherzige Ersäuerin Charyptoroth zum Schlag ausholt, um die Vorherrschaft über die aventurischen Meere an sich zu reißen: Geisterschiffe erheben sich aus blutigen Wogen, unaussprechliche Kreaturen schmieden auf dem Meeresgrund schreckliche Bündnisse, große Helden verschwinden spurlos und Geweihte werden von Visionen heimgesucht, in denen sich Bahamuth, der Landverschlinger, erhebt. An Bord des Zauberschiffes Sulman al'Nassori ist es an den Helden, der Herzogin der Nachtblauen Tiefen die Stirn zu bieten. Sie müssen die Pläne ihrer Feinde aufdecken, verwunschene Orte und vergessene Stätten aufsuchen und aus den eigenwilligen und zerstrittenen Kapitänen und Freibeutern des Perlenmeers ein schlagkräftiges Bündnis schmieden. Ihnen gegenüber steht ein fürchterlicher Feind: der Heptarch der Meere Darion Paligan. Bahamuths Ruf ist ein umfangreicher Kampagnenband mit zahlreichen Hintergrundinformationen und Szenarien, aus denen Sie Ihre ganz persönliche Kampagne um den Kampf um das Schicksal der aventurischen Meere erstellen können, deren Entwicklung alleine bei den Helden liegt.

Hardcover 192 Seiten Abenteuer 192 Art.-Nr. 13094 ISBN 978-3-86889-198-0
Preis: 30,00 Euro



Firuns Flüstern (Splitterdämmerung 3)

Ein Flüstern, nicht viel mehr als ein Windhauch, weht über den hohen Norden Aventuriens. Es spricht von Offenbarungen, Heldentaten und Krieg, und findet Gehör bei tapferen Streitern, die sich bald in blutigen Schlachten wieder finden, um zu guter Letzt dem größten Schrecken des Nordens entgegentreten.

Währenddessen fordern die jungen Krieger der Zholochai Blut, denn viel zu lange schon warten sie auf einen guten Kampf, während der Aikar Brazoragh sich Geistern und Zauberwerk zuwendet. Und so drängen sie nach Osten, in die Länder der Glatthäute, um ihren Mut vor Brazoragh zu beweisen und reiche Beute heim zu führen. Noch ahnen sie nicht, dass auch sie das Wispern im Wind leiten wird.

Die Kampagne Firuns Flüstern widmet sich dem Splitter des Nagrach, dem Herren des Schwarzen Eises. Die große Besonderheit des Bandes ist, dass die Spieler die Kampagne sowie den Kampf um das Eisreich Glorania sowohl als erfahrene Helden als auch als Gruppe orkischer Krieger erleben können. Dieses Abenteuer ist Teil des Splitterdämmerungs-Zyklus, der das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkronen behandelt. Der Band kann auch losgelöst vom Zyklus gespielt werden.

Hardcover 160 Seiten Abenteuer 202 Art.-Nr. 13122 ISBN 978-3-95752-037-1
Preis: 24,95 Euro



Schleierfall (Splitterdämmerung 4)

Immer wieder träumen die Helden von Ras' Lamasshu, der Stadt der Katzen. Die Herrscherin der Stadt, eine leibhaftige Sphinx, ruft sie, um sie vor einer verschleierte Verschwörung zu warnen. Noch weiß niemand, was ihre rätselhaften Worte zu bedeuten haben: Gewährt die Sphinx Einblicke in eine düstere Zukunft oder können die Helden das Schlimmste noch verhindern?

Doch überall im Land gärt eine unterschwellige Bedrohung: Anchopal, eine heilige Stätte der Perainekirche, ist seit Jahren durch Novadis besetzt und König Arkos brennt darauf, sich erneut als Held zu beweisen und die Stadt zurückzuerobern.

Das verfallene Llanka vegetiert weiter vor sich hin und noch gelang es niemanden den gigantischen Malmer zu vertreiben, der jede Schiffsfahrt zu einem riskanten Unternehmen macht.

Im Auftrag Sybia al'Nababs, der Mondsilbersultana der Mada Basari, suchen die Helden nach Spuren ihrer Tochter, der für totgehaltenen Moghuli Dimiona.

Werden die Helden abermals den oronischen Verlockungen widerstehen und das Geheimnis um die Verschwörung hinter dem Schleier lüften? Oder führen die mannigfaltigen Versuchungen sie direkt in die Niederhöhlen? Wem können die Helden vertrauen und wer spielt ein falsches Spiel mit ihnen? Können die Helden endgültig lüften, was sich hinter dem Schleier verbirgt oder wird sich das Netz der Verschwörung für immer über Aranien legen und sein Gift für immer die Seelen der Menschen verderben?

Hardcover 176 Seiten Abenteuer 205 Art.-Nr. 13127 ISBN 978-3-95752-094-4

Preis: 29,95 Euro



Träume von Tod (Splitterdämmerung 5)

Seit dem Verrat und Fall Lucardus von Kémet muss sich der Orden des Heiligen Golgari gegen die Angriffe ihres Gründers und ersten Großmeisters zur Wehr setzen und leidet unter dem kräftezehrenden Krieg gegen den Thargunitoth-Paktierer. Mit der Unterstützung ihrer Verbündeten aus dem Pakt von Al'Zul startet der Orden einen letzten gewaltigen Versuch, die ihm anvertraute Rabenmark endlich aus den Klauen Thargunitoths zu befreien und eine uralte Prophezeiung zu erfüllen. Doch den Erzfeind Lucardus treiben schon lange ganz andere Pläne als nur die Vernichtung der Golgariten an und schon bald muss sich das Heer der Eroberer nicht nur mit untoten Streitern, wilden Dämonen und Dienern der Erzdämonin auseinandersetzen sondern auch mit dem Land selbst.

Mit Träume von Tod legen die Helden den Grundstein für die spätere Rabenmark und lernen die ureigenen Kräfte des Landes kennen, während sie sich mit ungewöhnlichen Verbündeten und Konkurrenten einigen müssen. Neben zahlreichen moralischen Entscheidungen der Spieler und entscheidenden Konfrontationen mit den Besitzern stellt das Abenteuer dem Spielleiter zahlreiche Hintergrundinformationen über die Rabenmark zur Verfügung und kann als Auftakt zum Abenteuer Seelenernte dienen.

Dieses Abenteuer ist Teil des Splitterdämmerungs-Zyklus', der das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkronen behandelt. Der Band kann auch losgelöst vom Zyklus gespielt werden.

Hardcover 128 Seiten Abenteuer 206 Art.-Nr. 13128 ISBN 978-3-95752-095-1

Preis: 22,95 Euro



Die verlorenen Lande (Splitterdämmerung 7)

Endlich zieht das Mittelreich gegen den großen Feind, gegen den Fürstkomtur Helme Haffax, der den schwärenden Stachel in der Ordnung des Raulschen Reiches darstellt.

Beinahe 20 Jahre sind seit dem Verrat des ehemaligen Reichserzmarschalls vergangen. Nun endlich will die Kaiserin den Heptarchen bestrafen und zur Rechenschaft ziehen. Es gilt, das geschundene Herzogtum Tobrien zu befreien und die letzten Erben des Dämonenmeisters wieder in die See zu treiben, von der aus sie im Jahre 1019 BF anlandeten und die Invasion Tobriens begannen.

Lange haben die Mittelreicher auf diese Chance gewartet, und in den letzten Jahren haben alle Provinzen ihr Bestes gegeben, um diesen finalen Schwertzug gegen die Schattenlande vorzubereiten. Die verlorenen Lande begleitet diesen kaiserlichen Schwertzug gen Mendena und endet mit einer Überraschung, als die Heere schließlich den Sturm auf die alte Grafenstadt eröffnen.

Die verlorenen Lande ist der erste Band der zweiteiligen Kampagne um den ehemaligen Reichserzmarschall, Fürstkomtur Helme Haffax. Hier werden viele Weichen für die Zukunft des Mittelreichs gelegt, und die Helden können einem Heerzug alle Unterstützung bieten, um Tobrien den Klauen der schwarzen Schergen endgültig zu entreißen. Die Geschehnisse des Bandes werden ihren Abschluss im Folgeband Der Schattenmarschall finden.

Hardcover ca. 168 Seiten Abenteuer 211 Art.-Nr. 13221 ISBN 978-3-95752-186-6

Preis: 29,95 Euro

AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel 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.*

SEELEPERTE

AUTOR: STEFAN VITTEGGER

Das Tote Land. Verdorrte, leblose Landstriche, von grauem Staub bedeckt, aus dem bleiche Knochen ragen. Brachliegende Felder, verlassene Dörfer, Boronsanger, aus deren geschändeten Gräbern sich einst die Toten zu Dutzenden wühlten, um sich dem Endlosen Heerbann anzuschließen. Eine götterverlassene Gegend, wie es scheint, aber nicht alle Götter haben sich abgewandt: Unter den gütigen Augen der Herrin Peraine keimt das zarte Pflänzchen der Hoffnung, und langsam kehrt das Leben in die kahle Ödnis zurück.

Doch ein alter Feind spinn in der Finsternis seine Ränke, sammelt Seelen, sät Schrecken und labt sich an Alpträumen. Die Fesseln, die ihn einst zwangen, sind brüchig geworden, und seine Macht ist größer denn je. Noch nie war er seinem Ziel so nah wie jetzt – wird die Saat der letzten Jahre aufgehen? Wer wird die Seelenernte einfahren, wenn die Nacht über das Land kommt? **Seelenernte** kann direkt im Anschluss an **Träume von Tod** gespielt werden, eignet sich aber auch als völlig eigenständiges Abenteuer.

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs*-Zyklus und behandelt das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkronen. Der Band kann auch vom Zyklus losgelöst gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände *Wege des Schwerts*, *Wege der Zauberei* und *Wege der Götter*. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen *Schild des Reiches* und *Schattenlande* hilfreich, aber nicht Voraussetzung.



Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 208

SPIELER
1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
EXPERTE

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
ZAUBEREI
KAMPFFERTIGKEITEN,
TALENTEINSATZ,
INTERAKTION

ORT UND ZEIT
ÖSTLICHE RABENMARK/
WESTLICHE WARUNKEI,
1038 BF



www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-95752-178-1

13218PDF