

Das Faedhari

Ein Beitrag zum Abenteuerwettbewerb Auf Aves Spuren 2010
von Sebastian Willert
(Belfionn@gmx.de)

Spieler: 1 Spielleiter und 2 bis 6 Spieler (Gruppenabenteuer)
Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch
Erfahrung (Helden): mittel bis hoch
Anforderungen (Spieler und Helden): Detektivarbeit, Soziale Interaktion, Kampftalente
Ort und Zeit: Selem zu beliebiger Zeit, empfohlen nach 1023 BF

Das Faedhari (*)

Das *Faedhari* soll ein magisches Buch der Hochelfen sein, das auf Silberpapier angeblich die Lieder und Sagen aventurischer Elfenvölker festhält und die schicksalhafte zehntausendjährige Geschichte der Elfen in einer kompletten Historie verkündet. Manche sagen, das Buch schreibe sich selbst auf zauberhafte Weise in verschlungenen *Asdharia*-Zeichen fort, andere erzählen von einer mythischen *Wächterin des Wortes*, die die Chronik stets erweitert.

Elfenforscher wie der Verständigungsmagier Asteratus Deliberas haben lange nach dem *Faedhari* gesucht – und blieben erfolglos. Es wird sowohl in den verschiedenen Ruinen der Elementaren Städte vermutet, von manchen aber auch im Besitz der Nachtalben in ihren unterseeischen Städten gesehen, die es angeblich erbeuteten, als einige Hochelfen auf fliegenden Schiffen aus Aventurien über das Meer der Sieben Winde flohen.

(*Aus Licht und Traum*, Seite 125)

Inhalt

Das Faedhari.....	1
<u>Inhalt.....</u>	<u>2</u>
<u>Das Abenteuer im Überblick.....</u>	<u>5</u>
<u>Einstieg.....</u>	<u>7</u>
Für Helden, die die Simyala-Kampagne gespielt haben.....	7
Der Standard-Auftrag.....	7
Als Zwischenspiel.....	7
Ankunft: Eine Frau fällt ins Wasser.....	8
Gerettet!.....	9
Nicht gerettet.....	9
<u>Selem.....</u>	<u>10</u>
<u>Stadtviertel.....</u>	<u>11</u>
Alt-Elem.....	11
Königsgärten.....	11
Unterstadt.....	11
Khajramar.....	11
Hafenviertel.....	12
Ch'Rys Szinth.....	12
Fieberwahn.....	12
Der Pesthauch des Bösen.....	13
Unterkunft.....	13
Gerüchte in Selem.....	13
<u>Wichtige Örtlichkeiten in Selem.....</u>	<u>15</u>
Taverne Disdychonda*.....	15
Rauschkrauthöhle „Bei Bubar“ *.....	15
Silem-Horas-Bibliothek (RA S. 47, Nr. 2 im Stadtplan).....	16
Informationen.....	17
...zu dem Zwischenfall in der Bibliothek:.....	17
...zum Unruhestifter:.....	17
...zum Faedhari.....	17
Kultistenversteck in der Ruine.....	18
Schlangenstandbild*.....	19
Palmviper.....	20
Mysobviper.....	20
Warnung vor Chariz.....	20
<u>Relevante Szenen.....</u>	<u>22</u>
Der kranke Magister.....	22
Der irre Thorwaler.....	22
Ein Zusammenstoß.....	23
Ein „rauschendes“ Fest.....	23
Rauschkrauterfahrten.....	24

Helden im Delirium.....	25
Helden in der Minderglobule.....	26
Orientierung und erste Erkenntnisse.....	26
Der Weg zum Zentrum.....	27
Kontakt zu den Hochelfen.....	28
Informationen zum Siegel.....	29
Eisbesorgung.....	29
Bei den Alten Familien nachfragen.....	29
Bei den Alten Familien stehlen.....	29
Tubarek al’Kain (RA S. 158).....	30
Eine Eislieferung per Schiff.....	30
Das Brechen des Siegels.....	31
Die Aktionen der Gegenspieler.....	32
Observation.....	32
...bei der Rauschkrauthöhle Disdychonda.....	32
...bei Bubar.....	32
...bei der Silem-Horas-Bibliothek.....	33
Eine Falle in Alt-Elem.....	33
Überfall in Selem.....	35
Endkampf.....	36
Ausklang.....	37
Anhänge.....	38
Das Faedhari.....	38
Äußere Erscheinung.....	38
Die Minderglobule.....	38
Kommunikation.....	39
Das magische Siegel.....	40
Bewohner der Minderglobule.....	40
Regeltechnisches zum Faedhari.....	41
Magische Analyse.....	41
Zugang zur Minderglobule.....	41
Salasandra – Zugang zur Minderglobule für Elfen.....	42
Blick in die Globule – Zugang für andere Helden.....	42
Dramatis Personae.....	44
Sallariel Wissenshüter, halbelfischer Adeptus Major aus Punin.....	44
Tirena, Sallariels Gehilfin.....	44
Asamandra, die jüngste der Hochelfen.....	44
Chariz (Ch’Rzz), der Mantra’ke.....	45
Jasiola, die Schreiberin.....	47
Heshdan al-Azzar.....	47
Arsellarman, der Geisterbibliothekar.....	47

Für den Meister ist Kenntnis der Spielhilfen Aus Licht und Traum, Zoo-Botanica Aventurica (ZBA), Geographia Aventurica (GA) sowie besonders Raschtuls Atem (RA) sehr

empfehlenswert, wenn auch nicht unbedingt nötig. Weitere Informationen finden sich in den Abenteuern Für die Ewigkeit (Sallariel Wissenshüter), Der letzte Wunsch (Silem-Horas-Bibliothek und Selem), Die Phileasson-Saga (Tie'Shianna). Die Beschreibungen von Arsellarman (Der letzte Wunsch), Sallariel Wissenshüter (Für die Ewigkeit), Tubarek al'Kain (RA) und Selem (GA) sind zum Teil oder ganz aus den genannten Publikationen übernommen.

Die verwendeten Bilder und Zeichnungen stammen von

- Karte von Selem: http://daniel-joedemann.de/wordpress/wp-content/uploads/2008/06/Karawanenspuren_Selem.jpg
- Selem, S. 12 Raschtuls Atem, S. 48
- Arsellarman, S 16 Der letzte Wunsch, S. 27

- Was bisher geschah

- Um 4500 v. BF: Tie'Shianna wird als Stadt des Erzes von den Hochelfen errichtet. Die Hochelfen verehren Pyrdacor als Herrn der Elemente. Sie schaffen eine Minderglobule, das Faedhari, das als große Bibliothek und Chronik der Elfengeschichte dient.
- Um 2200 v. BF: Im zweiten Drachenkrieg wenden sich die Hochelfen gegen Pyrdacor und seine namenlosen Heere. Tie'Shianna wird erobert und zerstört, die Minderglobule des Faedhari wird zum Schutz des Wissens versiegelt. Einige Echsen bergen das Artefakt um es später zu untersuchen und zu öffnen.
- Um 2100 v. BF: Noch während des Drachenkrieges wird das Faedhari von Echsen von Zze'Tha nach Süden gebracht und entgeht so der Entrückung. Einige Mantra'kim überleben und suchen seitdem nach Wegen nach Zze'Tha.
- Um 1500 v. BF: Im Reich Cisk'Hr gerät das Faedhari zunehmend in Vergessenheit und bleibt nach dessen Untergang im Sumpf zurück.
- Um 200 v. BF: Das Faedhari wird von Forschern gefunden und nach Elem gebracht. Da es nicht gelingt, das Siegel zu öffnen, wird es bald ignoriert. Unter Gelehrten hält sich aber die Legende des mystischen Elfenbuchs.
- Um 80 v. BF: Das Buch wird mit vielen anderen, unbekannten Werken in der Silem-Horas-Bibliothek untergebracht, wobei es hauptsächlich zur Dekoration dient.
- Um 500 BF: Der Mantra'ke Ch'rzz ist auf der Suche nach Artefakten Pyrdacors und erfährt von einem glänzenden Buch, das kurz vor dem Untergang Zze'Thas von dort nach Cisk'Hr gebracht wurde.
- Um 900 BF: Nach langen Nachforschungen führt ihn seine Spur nach Selem. Ch'rzz gibt sich menschliche Gestalt und den Namen Chariz und beginnt menschliches und echsisches Gefolge zu sammeln und nach dem Buch zu suchen.
- Vor wenigen Wochen: Im Rausch nähert sich ein Kultist dem Faedhari. Er erkennt, dass es das ist, was sein Meister sucht. Da es zu schwer ist, es alleine zu tragen, versucht er mit einem Haumesser ein Stück abzuschlagen und kommt damit dem Öffnen des Siegels näher als viele Magier mit ihren Zaubersprüchen vor ihm. Der Kultist verursacht dabei Chaos in der Bibliothek, wird von den Bibliothekaren rausgeworfen und kann sich wegen seines Rauschs nicht an den genauen Aufenthaltsort erinnern. Da Stücke des Haumessers das Faedhari berühren und außerdem ein kleines Feuer ausbricht, wodurch Ruß an das Buch gelangt, berühren nun fünf Elemente das Buch und schwächen das Siegel.

Das Abenteuer im Überblick

- Die Helden beginnen aus eigenem Interesse oder wegen eines Auftrags in Selem mit Nachforschungen zum Faedhari. Sie sammeln Hinweise in der Stadt, in der

Bibliothek und der Umgebung, wobei jeweils sehr unterschiedliche Methoden zum Ziel führen können. Sie erfahren, dass Rauschkrauterfahrungen ein möglicher Weg sind, dem Buch näher zu kommen. Bald können sie Kontakt zu den Hochelfen aufnehmen, die in der Minderglobule in dem Buch gefangen sind. Schließlich sollte es ihnen gelingen, das Buch selbst zu finden. Es ist ihre Entscheidung, ob sie das magische Siegel, das das Buch und die Minderglobule verschließt, brechen wollen oder ob sie entscheiden, dass es das Beste für alle ist, das Buch versiegelt zu lassen und es in Sicherheit zu bringen.

- Um den Bann zu brechen müssen sie Eis besorgen, was in der Hitze Selems nicht sehr einfach ist. Abhängig davon, ob die Helden sich vorher Feinde oder Freunde in der Stadt gemacht haben, kann es sie einige Anstrengungen kosten.
- Sind die Helden bei ihren Nachforschungen nach dem Faedhari sehr auffällig, oder machen sie später ihren Fund publik, werden die Kultisten um Chariz auf sie aufmerksam. Während der Nachforschungen werden sie noch vorsichtig vorgehen und die Helden heimlich beobachten (was diese dennoch bemerken könnten), spätestens nach dem Fund werden sie - notfalls gewaltsam - versuchen, das Buch an sich zu bringen. Wenn die Helden von sich aus der potentiellen Gefahr begegnen wollen und die Spur der Beobachter aufnehmen, können sie herausfinden, dass es sich um Kultisten im Gefolge Chariz' handelt und diesen eventuell das Handwerk legen oder eventuell sogar den Mantra'ke selbst besiegen. Andererseits könnten die Kultisten sich gestört fühlen und die Helden eventuell in eine Falle locken. Dieser gesamte Zweig des Abenteuers kann auch gut gekürzt oder ganz weggelassen werden, wenn Sie in Ihrer Runde keinen Wert auf Kämpfe legen.

Da Vieles von der Initiative und dem Vorgehen der Helden abhängt, das nicht vorhergesehen werden kann, ist dieses Abenteuer nicht linear aufgebaut. Möglicherweise finden in Ihrer Spielrunde einige Szenen gar nicht statt oder in gänzlicher anderer Form als erwartet. Oft finden sich daher Informationen bei der Beschreibung der jeweiligen Örtlichkeit, auch wenn die Helden sie vielleicht erst bei einem späteren Besuch herausfinden können. Es empfiehlt sich, dass Sie als Meister sich zunächst die Beschreibung des Faedhari im Anhang (S. 38) durchlesen, um einige der Szenen verstehen zu können.

Einstieg

Das eigentliche Abenteuer beginnt in Selem. Da es zu beliebiger Zeit spielen kann, kann es hervorragend an ein dort spielendes Abenteuer wie **Die Gesichtslose** oder **Der letzte Wunsch** angeschlossen werden oder sogar parallel dazu stattfinden. Für den Fall, dass Ihre Heldengruppe sich aber an einem anderen Ort aufhält und einen Grund für die Reise nach Selem benötigt, finden Sie im Folgenden einige Vorschläge, die Helden zu motivieren.

Für Helden, die die Simyala-Kampagne gespielt haben

Möglicherweise haben die Helden bereits Interesse an (hoch-)elfischen Geheimnissen, weil sie z.B. die **Simyala-Kampagne** gespielt haben. Dann könnten sie oder ihnen bekannte Forscher in den Simyala-Fragmenten oder vielleicht sogar direkt in der Waldbibliothek in Simyala Hinweise auf das geheimnisumwitterte Faedhari gefunden haben, ein Buch in dem angeblich die gesamte Geschichte der Hochelfen niedergeschrieben ist. Die Helden könnten dann wissen, dass es in Tie'Shianna aufbewahrt wurde. Elfenforscher wie Sallariel Wissenshüter oder Allechandriel Quellentanz, die Gräfin von Waldwacht, könnten den Helden nun den Hinweis geben, dass es in mehreren unterschiedlichen Quellen Zeichen dafür gibt, dass ein Buch, auf das die Beschreibung aus den Fragmenten passt, in der Silem-Horas-Bibliothek in Selem zu finden sei. Zwar könne es sich dabei natürlich um einen Irrtum handeln, schließlich seien fast alle Gerüchte über den Inhalt der Bibliothek Hirngespinnste, aber die Quellen hätten in anderen Punkten erwiesenermaßen Recht behalten und scheinen durchaus vertrauenswürdig. Und da die Helden ja schon Erfahrung mit hochelfischen Geheimnissen hätten, seien sie die idealen Begleiter für eine Forschungsreise.

Der Standard-Auftrag

Sallariel Wissenshüter, ein halbelfischer Magier und Forscher mit dem Spezialgebiet Elfische Geschichte, den die Helden vielleicht schon aus **Für die Ewigkeit** kennen, hat aus sicheren Quellen erfahren, dass in der Silem-Horas-Bibliothek in Selem Hinweise auf das Faedhari zu finden sein müssten. Allerdings bekommen ihm das Klima und die ständigen Rauschkrautdünste in Selem nicht, so dass er nur zwei Mal kurz nach seiner Ankunft vor zwei Wochen die Bibliothek aufsuchen konnte. Dann hat er sich eine besondere Form des Dumpfschädels eingefangen und seitdem das Bett kaum verlassen. Sollte unter den Helden einer als Magier, Elf oder Gelehrter erkennbar sein, kann Sallariel sich an ihn wenden und ihn bitten, seine Forschungen fortzuführen. Einem Magier oder Forscher stellt er im Gegenzug die Dankbarkeit seiner Akademie in Aussicht, was Geld oder Zugang zu Zaubern beinhaltet, einen Elfen hofft er mit Hinweis auf die schicksalshafte Geschichte der Elfen für sich zu gewinnen.

Als Zwischenspiel

Wenn Ihre Helden eine Seereise an der Aventurischen Ostküste entlang machen, kann das Abenteuer als Zwischenspiel eingebaut werden, um die Passage etwas aufzulockern. Das Schiff könnte durch einen Sturm, einen Piratenüberfall oder sogar einen Angriff durch eine Seeschlange beschädigt worden sein, so dass der Kapitän gezwungen ist, Selem anzulaufen

um einige Reparaturen durchzuführen. Eventuell ist in Selem auch ein normaler Halt geplant, weil dort Waren verkauft oder eingeladen werden sollen (siehe dazu auch Eine Eislieferung per Schiff, S. 30). In jedem Fall kann man das Abenteuer hier innerhalb weniger Tage spielen lassen, wenn man die Handlung eventuell ein wenig rafft.

Ankunft: Eine Frau fällt ins Wasser

Funktion: Diese Szene leitet das Abenteuer ein und gibt den Helden den ersten Hinweis auf eine Parallelwelt, auch wenn sie ihn zu diesem Zeitpunkt noch nicht verstehen werden. Außerdem können die Helden hier eventuell hilfreiche Kontakte knüpfen.

Ort und Zeit: Diese Szene spielt sich zu Beginn dieses Abenteuers ab. Erreichen die Helden Selem per Schiff, so sollte sie sofort nach dem Anlegen am Steg passieren, an dem die Helden die Stadt betreten. Andernfalls kann sie auch an irgendeinem Steg stattfinden, in dessen Nähe sich die Helden befinden, z.B. wenn sie gerade eine kleine Fähre nutzen wollen oder sich einfach im Hafen umschauen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf dem Steg steht ein Mann in einer etwas abgewetzten Uniform, der gerade eine Pergamentrolle und eine Schreibfeder vorbereitet. Er winkt hektisch dem Lotsen zu, der das Schiff sicher durch die Untiefen im Hafen gelenkt hat und jetzt als erster von Bord geht. Hinter ihm sitzen einige Tagelöhner und Hafenarbeiter apathisch auf Säcken und Kisten und warten auf ein Zeichen des Schreibers um das Schiff zu entladen. Etwa 20 Schritt hinter dem Hafenmeister und den Trägern steht schwankend eine offensichtlich berauschte Frau mit glasigem Blick und einigen Schrammen an Armen und Gesicht auf dem Steg. Sie malt verschlungene Zeichen mit dem Finger in die Luft und scheint etwas zu lesen, das nur sie sehen kann.

Gerade als ihr von der Planke auf den Steg tretet seht ihr, wie sie sich seitlich bewegt und dabei scheinbar ein unsichtbares Hindernis ertastet. Dabei hält sie, ohne es zu merken, direkt auf den Rand der Mole zu. Die Arbeiter nehmen sie kaum wahr. Der Schreiber, der eurem Blick gefolgt ist, wendet sich schnell ab, tut so als sei sie nicht vorhanden und fragt euch dienstestrig nach zollpflichtigen Waren.

Die Helden können der Frau zurufen, sie aber nicht rechtzeitig erreichen. Wenn sie nicht durch einen PARALYSIS eingreifen, durch AXCELERATUS schneller laufen oder sofort ein Lasso werfen, fällt sie nach ein paar kurzen Schritten ins stinkende, braune Wasser. Die Arbeiter bekommen in ihrer Lethargie nichts davon mit, der Schreiber zuckt kurz als er das Platschen hört und schaut noch angestrengter auf sein Pergament. Darauf angesprochen, sagt er nur, dass man sich ja nicht um jeden Verrückten in dieser verfluchten Stadt persönlich kümmern könne und es meistens auch besser und gesünder sei, seine Augen und Ohren vor den Wahnsinnigen zu verschließen.

Gegenstände wie Seile oder Stäbe zum Herausziehen kann die Frau in ihrem Rausch nicht erkennen und daher nicht ergreifen. Um sie zu retten muss mindestens ein Held ins Wasser springen und sie an Land schleppen. Dazu ist eine *Schwimmen-Probe* erforderlich, die um 4 plus die doppelte BE erschwert ist. Pro Held, der im Wasser hilft, senkt sich die Erschwernis

um 2, die der BE bleibt natürlich erhalten. Um der Frau im Wasser ein Seil umzubinden und sie von den Gefährten herausziehen zu lassen, ist nur eine normale *Schwimmen-Probe* plus doppelte BE erforderlich. Bei misslungenen Proben geschieht dem Helden nichts, da er jederzeit den nahen Steg ergreifen kann, die Frau verliert jedoch pro KR 1W6 AuP. Wenn diese aufgebraucht sind wird sie bewusstlos und verliert 1W6 LeP pro KR.

Ein Held benötigt zwei KR um die Frau zu erreichen, wenn er sofort losläuft und ins Wasser springt (*MU-Probe* -4). Legt er erst Rucksack und Rüstungsteile ab, oder klettert er die Leiter vom Steg herab, verstreichen 2 oder mehr zusätzliche KR. Eine misslungene *Schwimmen-Probe* dauert etwa 5 KR.

Der Charisma-Wert jedes Helden, der im Wasser war, sinkt um 2 Punkte, bis dieser sich wäscht und seine Kleidung reinigt oder wechselt.

Gerettet!

Nach ihrer Rettung ist die Frau zwar noch etwas verwirrt, aber das Wasser hat ihre Sinne soweit wieder hergestellt, dass sie sich fähig bedanken und sich auf Nachfrage als Jasiola, die Schreiberin (siehe *Dramatis Personae*, S. 47), vorstellen kann. Gleichzeitig bedauert sie jedoch, nicht mehr durch die wunderschöne goldene Stadt zu wandern, die sie unter dem Einfluss der Drogen gesehen hat. Haken die Helden nach, berichtet sie von goldenen Säulen und Hauswänden, die über und über mit verschnörkelten Schriftzeichen bedeckt waren, die keiner ihr bekannten Schrift entsprechen. Diese Information kann helfen, die Helden auf die Spur der Elfen zu bringen. Dann schlurft Jasiola mit den Worten, dass sie unbedingt mehr von dem tollen Zeug bei Bubar (siehe Rauschkrauthöhle „Bei Bubar“ *, S.15) kaufen müsse, davon.

Verschämt murmelt der Hafenmeister, dass es gut ist, dass noch nicht alle so abgestumpft sind wie er, der offensichtlich vom giftigen Odem der Stadt eingelullt wurde und dass es höchste Zeit wird, dass er dieses Sumpfloch verlässt. Dann schickt er die Helden, ohne noch ein Wort über Zölle zu verlieren, davon.

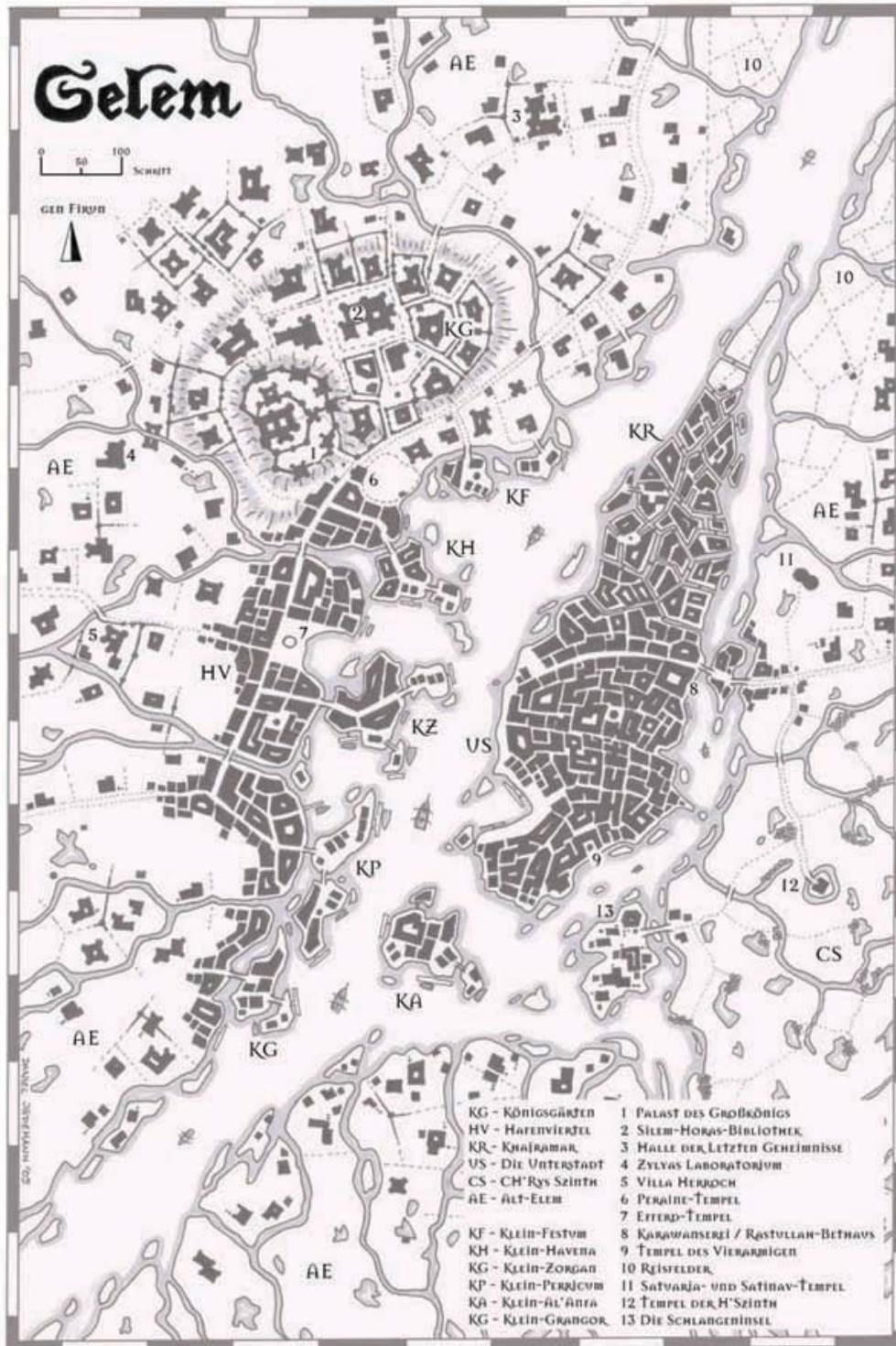
Nicht gerettet...

Gelingt es nicht, die Frau zu retten, bevor sie ertrunken ist, können die Helden höchstens noch ihre Leiche bergen. Die Arbeiter und der Hafenmeister sehen das erst recht als überflüssigen Akt an, da in Selem immer wieder Tote im Hafenbecken treiben. Holen die Helden sie dennoch aus dem Wasser, kann sie in den Borontempel gebracht werden, wo man sich darum kümmern wird, ihre Identität herauszufinden, eventuelle Angehörige zu benachrichtigen und sie schließlich ordnungsgemäß zu beerdigen.

Selem

Selem wird hier nur so weit beschrieben, wie es für das Abenteuer unbedingt nötig ist. Eine umfangreiche Darstellung mit vielen Anregungen zur Vertiefung des Flairs finden Sie in **RA** ab Seite 45.

Damit Sie das Spiel frei gestalten können, werden die Ortsangaben nicht präzisiert. Lediglich einige offizielle Gebäude wie die Silem-Horas-Bibliothek sind festgesetzt. Sie finden sich in der offiziellen Karte von Selem.



Die heruntergekommene Stadt am Szintomund gehört nur nominell zum Kalifat (oder zu A'lAnfa, je nachdem, wie man es betrachtet), sondern ist ein fast ignoriertes Hafen voller Wahnsinniger und Rauschkrautsüchtiger. Rund um die bewohnten Stadtteile wird das Stadtbild von den Ruinen Alt-Elems geprägt, in denen Zehntausende Platz hätten. Um den Hügel mit dem Palast des Großkönigs, in dem dieser entrückt lebt, gruppieren sich die verfallenden Villen der Alten Familien. Auf Inseln in der Szintomündung gibt es diverse Handelsniederlassungen: Klein-Grangor, Klein-Al'Anfa, Klein-Festum etc.

Die Straßen Selems sind eng, schlammig und stinken nach Unrat und Verwesung. Selemferkel, streunende Hunde, Hühner, Ratten und sogar kleine Echsen wuseln zwischen den Füßen der Menschen umher, die teilnahmslos durch die Gassen schlurfen. Morsche, mit glitschigen Algen bewachsene Brücken und schwankende Stege führen über trübe, stinkende Kanäle. Manche Orte und kleine Inselchen erreicht man schneller mit einem der vielen kleinen Fährboote, die für ein paar Heller den Szinto und die Kanäle befahren. Eine Fahrt nach Alt-Elem wagen die wenigsten, und wenn, dann nur für einen saftigen Preis von mehreren Talern.

Stadtviertel

Alt-Elem

Alte, halb versunkene Ruinen in sumpfiger Landschaft schließen das heutige Selem wie ein Ring ein und zeigen Reste der ehemaligen Pracht Elems. Heute hausen hier nur Wesen, die sich selbst in einer Stadt wie Selem nicht sehen lassen dürfen, wie Meuchler und Dämonenanbeter.

Königsgärten

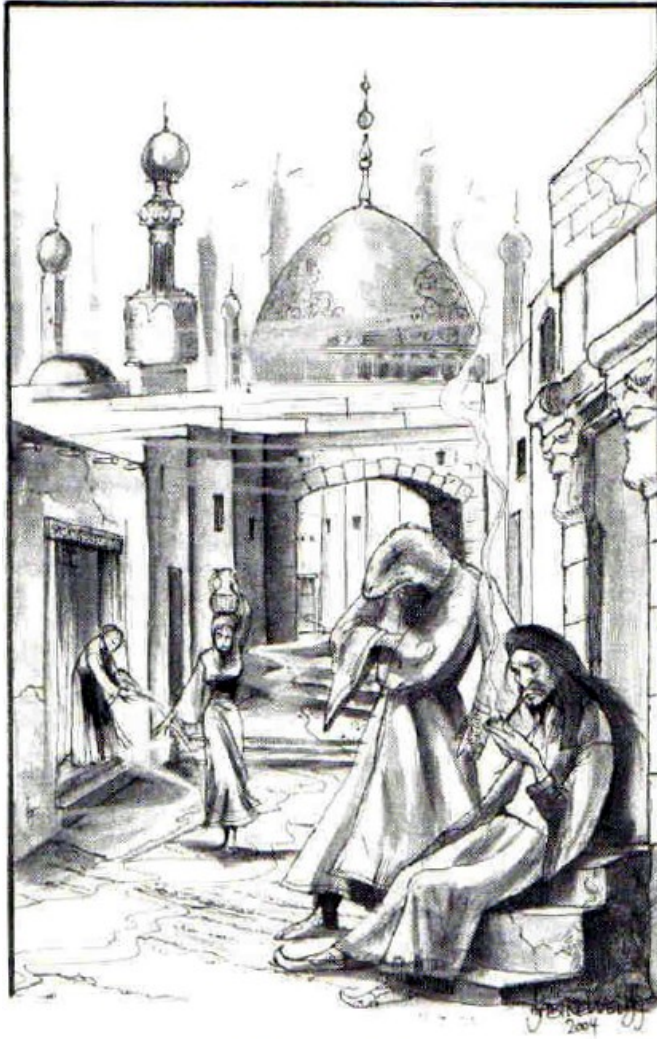
Königsgärten liegt etwas erhöht auf einem Hügel und ist der am besten erhaltene Teil der Stadt. Auch hier sind jedoch Zerfallsspuren deutlich erkennbar. Der Stadtteil wird von den Alten Familien bewohnt, die die Macht in Selem innehaben und denen (zu) enge Verbindungen mit Echsen nachgesagt werden, und beherbergt neben dem Palast des Großkönigs auch die Silem-Horas-Bibliothek (siehe S. 16).

Unterstadt

Verfallene Hütten und verrottende Hafenanlagen prägen das Bild der Unterstadt, Rauschkrautdämpfe, Sumpfgas und Verwesungsgestank erfüllen die Luft. Hier geschehen die meisten Verbrechen, hier findet man die meisten Verrückten apathisch in die Luft starrend oder irre kichernd, und hier ist es nicht ungewöhnlich Leichen in den Kanälen treiben zu sehen.

Khajramar

Der Stadtteil Khajramar schließt direkt an die Unterstadt an und ähnelt dieser von der Stimmung, auch wenn hier alles etwas weniger schlimm ist. Hier wohnen die Selemer, die wenig, aber immerhin etwas verdienen, wie Fischer und Reisbauern. Auch die Karawanserei findet sich hier.



Hafenviertel

Zum Hafenviertel zählen viele kleine Inseln im Hafenbecken sowie ein Streifen am Westufer des Szinto. Neben sehr wenigen Wohnhäusern gibt es hier hauptsächlich Hafenkaschemmen, Rauchstuben, Lagerhäuser und Hausboote. Zwar wird auch dieses Viertel wenn möglich gemieden, aber es dient dennoch als erster Kontaktpunkt für viele Seeleute mit den Geheimnissen, Genüssen und Gefahren Selems. Außerdem gibt es hier die meisten Verkaufsstände, so dass man auf diesem Straßenmarkt von Lebensmitteln wie Fisch, Selemferkeln, Gemüse und Rauschkraut über Waffen, Gifte und andere Dinge des täglichen Gebrauchs bis hin zu „echt echsischen Amuletten“ und „garantiert authentischen Schatzkarten“ alles erwerben kann.

Ch'Rys Szinth

Im Osten Selems liegt Ch'Rys Szinth, ein Viertel, das von einer echsischen Gemeinschaft bewohnt wird. Einige leben in Pfahlbauten, andere in auf Schilfflößen schwimmenden Häusern. Die Achaz haben mit den übrigen Selemern wenig zu tun, sind aber auch nicht ungelitten und manche bieten Kräuter, Gemüse, selbst gefertigte Lederwaren, echsische „Köstlichkeiten“ oder Heilkünste auf dem Markt an.

Fieberwahn

Wenn Sie die Helden das Flair Selems etwas deutlicher spüren lassen wollen, seien Ihnen die Seiten 205 ff. in der **Geographia Aventurica** ans Herz gelegt, schließlich sind Wahn und Sieche ein zentrales Motiv in Selem. Alle Besucher Selems laufen Gefahr, sich im schwülen Sumpfklima mit Krankheiten zu infizieren. Bei vielen tritt bereits kurz nach der Ankunft der Flinke Difar auf (Dauer W3+2 Tage; W3+2 Punkte Erschöpfung und W3+2 SP pro Tag), der sich ohne allzu große Würfel- und Rechenorgien einbringen lässt. Daneben sind Blutiger Rotz, Dumpschädel und Schlafkrankheit (alle **GA** S. 207), sowie vor allem das Sumpffieber (**GA** S. 208), typische Siechen Selems.

Wenn Sie sich nicht in die Regeln einarbeiten wollen, den Realismus nicht übertreiben wollen oder ihren Helden nicht zu viel zumuten wollen, können Sie dieses unappetitliche Thema aber getrost ignorieren und das Abenteuer ohne Krankheiten ganz normal abhandeln.

Der Pesthauch des Bösen

Wenn sich Ihre Helden länger in Selem aufhalten, sollten sie sich den Pesthauch des Bösen (RA S. 175) spüren lassen, der die Stadt überzieht. Eine düstere Macht verwirrt den Geist vieler Selemer, insbesondere wenn sie über die Nachteile Medium oder Wahnvorstellungen verfügen und einzig Achaz sind dagegen immun.

Würfeln Sie für jede Woche, die sich ein Held in Selem aufhält mit dem W20. Bei einer 20 (19 oder 20 für Helden mit Medium oder Wahnvorstellungen) sinkt die Klugheit um einen Punkt, für je 3 verlorene Punkte verliert man einen permanent. Sinkt sie gar unter 6, so bleibt der Held dauerhaft verwirrt und kann Selem nicht mehr aus eigenem Antrieb verlassen. Verlässt man Selem für längere Zeit, regeneriert man die Klugheit wieder.

Auch für den Pesthauch des Bösen gilt, dass sie diesen Aspekt im vorliegenden Abenteuer einfach auslassen können.

Unterkunft

Die Helden sollten besser nicht einfach irgendeine Unterkunft aufsuchen, wenn sie am nächsten Morgen unversehrt und mit all ihren Habseligkeiten aufwachen wollen, was ihnen spätestens nach einer gelungenen *Gassenwissen*-Probe klar wird. Der Kapitän empfiehlt wie die meisten Nicht-Selemer die *Karawanserei* (Q7/P8/S35, Nr. 8 im Plan), die trotz ihrer Lage am Nordrand der Unterstadt die beste und sicherste Übernachtungsmöglichkeit bietet (Schlafsaal 4 Heller, Doppelzimmer 40 Heller, Einzelzimmer 45 Heller). Hier residiert zur Zeit auch Sallariel Wissenshüter mit seiner einzigen verbliebenen Gehilfin.

Der Hafenmeister empfiehlt das Quartier seines Handelshauses auf der nordöstlichsten Insel Klein-Zorgans (Q4/P6/S20), das relativ sicher und günstig, aber als einfache Seemannsunterkunft recht unkomfortabel ist und wo man die Ausdünstungen des Hafens deutlich riecht (Strohsack im Schlafsaal 3 Heller).

Gerüchte in Selem

In Selem können die Helden viele Gerüchte aufschnappen, von denen einige im Folgenden aufgeführt werden. Sie können die Gerüchte immer wieder in Gesprächen einstreuen oder einem Helden nach einer gelungenen *Gassenwissen*-Probe so viele Gerüchte mitteilen, wie seine TaP* betragen. Die Liste können Sie nach Belieben verändern oder ergänzen. Ein Minus hinter dem Gerücht bedeutet, dass es falsch ist, ein Plus steht für eine wahre Begebenheit.

- Ein Fieberwahn sucht derzeit die Stadt heim. (-)
- Eine alte Echsenstadt erhebt sich aus den Ruinen Alt-Elems und wird Selem begraben. (-)
- Ein Echsen-Zauberer will uns alle in einem falschen Traum einlullen und uns opfern, wenn wir wehrlos sind. (-)
- Ein Echsen-Priester hat sich in einer Ruine nördlich der Stadt niedergelassen und führt dort blutige Rituale durch. (+, Hinweis auf Chariz)
- Ein Echsen-Prister in Alt-Elem führt blutige Opferrituale durch und ist dadurch unsterblich geworden. (-/+ : Die Rituale dienen anderen Zwecken, dennoch ist Chariz mit seinen mehreren hundert Jahren scheinbar unsterblich.)
- Die Al'Anfaner wollen Selem erobern und natürlich zuerst die Novadis aus der Karawanserei vertreiben. (-)

- Ein paar Fremde sind freiwillig im Hafen schwimmen gegangen. (+/-, je nach Heldeneinsatz am Anfang des Abenteuers)
- Bei Bubar gibt es zur Zeit mal wieder besonders gutes Rauschkraut. (+)
- Die Disdychonda hat einen weiteren Gast verschlungen. (-)
- In der Bibliothek hat es vor kurzem gebrannt. (+)
- In der Bibliothek gehen Geister um. (+)
- Aus dem Selem-Grund kriechen Seeschlangen hervor, als Strafe für die Sünden der Selemer. (-)
- Der Großkönig ist schon lange tot. Ein Schwarzmagier hat seinen Körper wiederbelebt und regiert an seiner Stelle. (-)

Wichtige Örtlichkeiten in Selem

Orte mit * sind Orte, an denen der Blick in die Globule besonders leicht fällt, da an entsprechender Stelle in der Globule Instrumente stehen, die mit ihrer Melodie die Globule aufrecht erhalten und deren Schwingungen denen von Kabasflöten ähneln.

Taverne Disdychonda*

Die Taverne Disdychonda ist in einer windschiefen Bretterhütte in der Unterstadt zu finden. Da die Hütte schon halb im sumpfigen Untergrund versunken ist, muss man eine tunnelartige Rampe herabsteigen, um durch den fadenscheinigen Vorhang den stets feuchten Innenraum zu betreten. Die unteren Enden der Bretterwände sind schon halb verrottet und Wurzeln und Schlingpflanzen schlängeln sich in den Ecken. Auf Bastmatten liegen die Gäste und rauchen alles, was der schmierige Wirt Alrigio ihnen in die Wasserpfeife mischt. Da das billige Cheriacha, das er kauft, nicht immer gut genug wirkt, mischt er gerne auch andere berauschende Substanzen wie Feuerschlickpulver, Fliegenpilz, Marbotäubling, Cherkemal oder zerriebene Rauschgurken unter sein Rauschkraut – mit teilweise tödlichen Folgen für die Gäste. Manche Selemer glauben daher tatsächlich, dass die Taverne gelegentlich Menschen verschlinge, wie die Pflanze, deren Namen sie trägt. Die Leichen werden aber meistens nur unauffällig in einen Kanal geworfen oder von Alrigio an experimentierfreudige Schwarzmagier verkauft.

Der Genuss des Rauschkrauts kostet hier nur 8 Heller und die Halluzinationen sind oft stärker als anderswo, allerdings erleidet man bei einer 20 auf einem W20 eine schlimme Vergiftung (Stufe 5, Wirkung: 1W6 SP/Stunde, Lethargie (alle Eigenschaften -2); bei gelungener KO-Probe+5 1W3 SP/Stunde, Eigenschaften -1, Dauer: 5 SR) und es ist selten jemand in der Nähe, der noch in der Lage wäre zu helfen...

Was die Helden nicht wissen, ist dass Alrigio Mitglied von Chariz Kultistenzirkel ist. Wenn die Helden sich zu auffällig nach Menschen umhören, die die goldene Stadt gesehen haben, wird er Chariz über ihr Interesse informieren. Dieser wird daraufhin Beobachter auf die Helden ansetzen.

Rauschkrauthöhle „Bei Bubar“ *

An einem kleinen Platz im Gassengewirr des Hafenviertels erheben sich drei Seitenwände eines ehemaligen Patrizierhauses, über die aus Stämmen und Palmblättern ein halbwegs dichtes Dach gelegt wurde. Zum Platz hin ist die Ruine offen und man kann im verrauchten Halbdunkel stets einige Gestalten erahnen, die sich um Wasserpfeifen scharen. Auch auf den umgekippten Säulen auf dem Platz davor sitzend oder an die Außenwände gelehnt findet man ein paar einheimische Tagelöhner sowie Seeleute aus allen Winkeln Aventuriens, die ihren Rausch ausschlafen. In den umliegenden Gassen treibt sich allerhand Gelichter herum, dass auf Gelegenheiten wartet, den Schlafenden die Taschen zu leeren oder einen alleine zu seinem Schiff zurück torkelnden Matrosen in eine dunkle Ecke zu locken um ihm nach einem Schlag auf den Schädel nicht nur sein Geld sondern auch Messer und Stiefel zu stehlen.

Diese Rauschkrauthöhle hat eigentlich keinen Namen, aber es ist bekannt, dass man „Bei Bubar“, so heißt der Wirt, billiges und trotzdem gutes Rauschkraut bekommt. Neben

Dattelwein wird von dem alten Novadi hier vor allem Cheriacha angeboten, wobei man für den Silbertaler, den man als Eintritt zahlt, meist deutlich mehr als 5 Skrupel von dem getrockneten Kaktusfleisch in die Wasserpfeife gefüllt bekommt. Gelegentlich ist auch Tirena, Sallariels Gehilfin, unter den Gästen anzutreffen.

Silem-Horas-Bibliothek (RA S. 47, Nr. 2 im Stadtplan)



Die Bibliothek erhebt sich in direkter Nachbarschaft zum Königspalast auf dem Hügel im Westen der Stadt. In dem alten Marmorgebäude werden in endlosen Regalreihen unvorstellbare Wissensschätze ohne eine erkennbare Ordnung aufbewahrt, von denen viele noch aus der glanzvollen Zeit Alt-Elems stammen. Alle Informationen über diese Werke gelten in Gelehrtenkreisen Aventuriens aber als Spinnerei und werden ignoriert, weswegen die fünf Bibliothekare ohne jede finanzielle Unterstützung keine Chance haben, den durch Schimmel und Ungeziefer beschleunigten Verfall der Bücher aufzuhalten.

Im Hauptsaal im Erdgeschoss des rechten Flügels der Bibliothek herrscht derzeit große Unordnung. Regale und Leseplatte liegen umgestürzt durcheinander, so dass man den Raum eigentlich nicht betreten kann. Dazwischen ist der Boden übersät mit zerrissenen und aufgeweichten Büchern, Schriftrollen und Pergamenten und an

einigen Stellen sind deutliche Rußspuren am Holz der Regalbretter auszumachen. Über allem hängt schwer der Geruch von kalter Asche.

Ständig sind mindestens zwei der Bibliothekare damit beschäftigt, das Durcheinander aufzuräumen und die erhaltenen und zerstörten Werke zu katalogisieren, was aber noch einige Wochen dauern dürfte.

Suchen die Helden hier nach Informationen oder einem bestimmten Buch, müssen sie sich an einen der Gelehrten wenden. In der Regel wird ihnen Feruzef (Zelemja für ‚Bücher-Meister‘) Heshdan al-Azzar (siehe Beschreibung auf S. 47) zu helfen versuchen, sofern die Helden eine Gegenleistung erbringen. Bisher hat er seine Hilfe stets im Austausch mit alten Büchern angeboten, jetzt bittet er die Helden vielmehr um Hilfe bei den Aufräum- und Sortierarbeiten. Hier können Helden mit Talenten wie *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann*, sowie diversen Wissenstalenten wie *Sternenkunde*, *Geschichtswissen* oder *Sagen/Legenden* wertvolle Dienste leisten. Insgesamt müssten zur vollständigen Wiederherstellung der Ordnung sicherlich 50 TaP* aus handwerklichen und 300 TaP* aus Wissenstalenten angesammelt werden. Für jede Probe können etwa 3 Stunden angesetzt werden.

Die Feruzefs sind für jede Hilfe dankbar. Für je 6 gesammelte TaP* geben sie weitere Informationen preis (siehe unten). Sammeln die Helden mindestens 24 TaP*, stellen die Feruzefs alle Informationen zur Verfügung und rufen sogar den Geist Arsellarman, einen Vorfahren von Heshdan al-Azzar, der schon seit Jahrhunderten in der Bibliothek zu Hause ist, herbei, damit dieser den Helden weiterhelfen kann.

Informationen

...zu dem Zwischenfall in der Bibliothek:

6 TaP*: Ein offensichtlich berauschter Mann kam vor einigen Wochen in die Bibliothek und irrte durch die Gänge, die er scheinbar nur ertasten konnte. Schließlich begann er, sich rücksichtslos einen Weg quer durch den Raum zu bahnen, indem er Regale umwarf und Lesepulte beiseite stieß. An einem Punkt im hinteren Bereich des Hauptsaals begann er mit einem Haumesser auf die Bücher einzuschlagen. Schließlich konnte er von den Feruzefs Yussuf und Dunchaban überwältigt und vor die Tür geworfen werden, wobei Dunchaban sich eine Schnittwunde am Arm zuzog. Dann seien die beiden aber sofort wieder hineingeeilt, um beim Löschen zu helfen, da beim Randalieren auch Kerzenständer umgeworfen wurden und einige Bücher Feuer gefangen hatten, so dass der Mann entkam.

...zum Unruhestifter:

12 TaP*: Der Mann war von normaler Statur und Größe. Er trug eine dunkle Kutte mit Kapuze, die eigentlich zu warm für das Selemer Klima erschien. Als sie ihm im Handgemenge mit den Bibliothekaren vom Kopf rutschte, wurde sein auffälligstes körperliches Merkmal sichtbar, der kahl rasierte Kopf mit einem Schuppenmuster. Ob es sich dabei um eine Absonderlichkeit durch die Vermischung von Achaz mit Menschen oder eine Tätowierung handelte, ließ sich der Hektik und dem Rauch nicht erkennen. Sein Haumesser muss noch in dem Durcheinander liegen.

18 TaP*: Wenn die Helden 18 TaP* zum Aufräumen beisteuern, finden sie das Heft des zerbrochenen Haumessers. Am verbliebenen, etwa ein Spann langen Rest der Klinge lassen sich bei genauer Untersuchung tiefe Scharten erkennen. Ein Held mit einer Klingenwaffe als Hauptwaffe oder dem Talent *Grobschmied* vermutet, dass mit der Waffe mehrfach mit aller Kraft gegen eine harte Kante aus Stein oder Stahl geschlagen wurde, nicht nur gegen Holzregale und Bücher.

...zum Faedhari

6 TaP*: Feruzef Heshdan ist erfreut, wenn tatsächlich mal jemand nach einem wertvollen Buch fragt – umso niedergeschlagener ist er, wenn er dann zugeben muss, dass der legendären Schatz, nach dem die Helden fragen, nicht zum Bestand der Bibliothek gehört. (Zumindest habe ihn bisher niemand entdeckt, was natürlich nicht heißen muss, dass es nicht doch irgendwo in der Bibliothek oder im verbotenen, zugemauerten Bereich im Keller versteckt sein könnte.) Da er aber natürlich schon davon gehört hat, teilt er gerne sein Wissen und Halbwissen über das Buch mit hilfsbereiten Helden: Im Faedhari sei die gesamte Chronik der Elfen und Hochelfen festgehalten. Manchmal heißt es, dass das Buch auf Blätter eines goldenen Baumes oder Schuppen eines goldenen Drachen geschrieben sei und dass die Deckel in die Haut eines silbernen Einhorns eingebunden seien. Es gebe eine mythische

Wächterin des Wortes, eine mächtige Dschinni, die jeden, der das Buch betrachte, sofort in Stein verwandle.

12 TaP*: Vor wenigen Wochen habe ein halbfelfischer Gelehrter aus Punin nach dem Faedhari oder Hinweisen auf seinen Aufenthaltsort gesucht. Ob er etwas gefunden habe, weiß Heshdan nicht. Er sei aber nur ein paar Mal da gewesen, danach sei er nicht wieder in die Bibliothek gekommen. Seinen Namen habe er zwar genannt, er ist dem Feruzef aber leider entfallen. Und da er nichts ausgeliehen habe, sei er auch nirgends verzeichnet. Vielleicht können die Helden seinen Namen in der Karawanserei erfahren, da er vermutlich wie die meisten Fremden dort untergekommen sei.

24 TaP*: Der Geist Arsellarman kann den Helden zusätzliche Informationen geben, die selbst seinem Nachfahren Heshdan noch unbekannt sind. Verwenden Sie alle Aussagen aus dem Mysterientext, der dem Abenteuer voransteht (Das Faedhari (*), S. 1).

Außerdem berichtet Arsellarman, dass neben dem Halbfelfen, der übrigens Sallariel Wissenshüter heiße, seit Errichtung der Bibliothek erst zwei Personen ernsthaft nach dem Buch gesucht hätten. Beide hätten aber schließlich wegen der Unordnung in der Bibliothek und ausbleibendem Erfolg die Suche aufgegeben. Einer der beiden war Asteratus Deliberas, der zur Zeit Rohals des Weisen lebte und dessen Ansehen als Elfenforscher in Expertenkreisen heute noch beträchtlich ist. Er habe einige Hinweise zusammentragen können und sei von der Existenz des Buches überzeugt gewesen. Er habe es in den Ruinen Tie'Shiannas vermutet.

Der zweite war ein etwas unheimlicher Mann namens Chariz, der vor etwa 100 Jahren die Bibliothek aufsuchte und nach einem goldenen Buch suchte. Er schien aber wohl hauptsächlich an der Geschichte der Echsenreiche und Pyrdacors interessiert, weniger an der Geschichte der Elfen. Lediglich die Beschreibung des gesuchten Buches habe Arsellarman auf den Gedanken gebracht, Chariz sei ebenfalls auf der Suche nach dem Faedhari gewesen.

Kultistenversteck in der Ruine

In der Ruine eines ehemaligen Tempels hat sich Ch'Rzz niedergelassen. Im eigentlichen Tempelraum, in dem Chariz seine Rituale durchführt, stehen noch einige alte, verwitterte Statuen von Echsen und Drachen. Er selbst bewohnt die alte Sakristei des Tempels, die hinten an den Tempelraum anschließt, und durch eine neu eingebaute Tür von diesem getrennt wird.

Um das Versteck zu erreichen, müssen die Helden einige der Späher (siehe den Abschnitt Observation, S. 32) verfolgen oder sie überwältigen und von ihnen den Ort in Erfahrung bringen. Der Weg führt nördlich aus Selem heraus in die sumpfige Ruinenlandschaft Alt-Elems und lässt sich nur mit einer *Orientierungsprobe* +7 später wiederfinden, da er durch flache Tümpel, über verrottete Brücken und durch undurchdringliches Gestrüpp führt.

Das Versteck wird von 4 Marusöldnern (**ZBA** 131) bewacht, die in einem Abstand von etwa 50 Schritt durch den Sumpf um das Tempelgebäude patrouillieren.

Wenn die Helden das Versteck finden, können sie feststellen, dass Chariz sich ständig im Inneren des Tempels aufhält. Dort brütet er über alten echsischen Schriftrollen oder verhört Menschen, die er von seinen Kultisten verschleppen ließ, da sie im Rausch von einer goldenen Stadt gebrabbelt haben. Dabei kennt er keine Gnade, so dass bisher niemand die Folter und Qual der Befragung überlebt hat.

Treten sie offen auf, gibt Chariz sofort seinen Marus den Befehl, die Helden zu überwältigen und zu fesseln, was selbst ohne Gegenwehr nicht ohne Blessuren abläuft, da die Marus nicht

sehr zartfühlend mit den Helden umgehen. Sind sie einmal gefangen, haben sie eigentlich keine Chance mehr, lebend davon zu kommen.

Schleichen sie sich heran (einfache *Schleichenprobe*), können sie die Marus umgehen. Um sie einzeln und lautlos auszuschalten, müssen sie vermutlich Magie nutzen, da Betäubungsschläge und ähnliches bei den stark gerüsteten Marus schwierig sind. Werden sie bemerkt, sollten Sie einen spannenden Kampf inszenieren. Dabei wird sich Chariz zunächst im Hintergrund halten und seine Söldner kämpfen lassen. Passen sie die Stärke an die Kampfkraft Ihrer Heldengruppe an. Möglicherweise greifen auch ein paar Kultisten von sich aus in den Kampf ein. Orientieren Sie sich dafür an den Werten der Späher im Abschnitt Observation auf Seite 32.

Chariz wird von sich aus nicht kämpfen, es sei denn er wird angegriffen oder die Helden haben das Faedhari dabei, welches er dann mittels Telekinese (MOTORICUS +12 wegen des Gewichts) herbeizurufen versucht, um dann mittels ECLIPTIFACTUS SCHATTENKRAFT zu fliehen. Wenn es um das Buch geht, kennt er keine Gnade und setzt alles ein, was ihm zur Verfügung steht. Wenn er etwa die Hälfte seiner LE verloren hat, wird er auch seine menschliche Gestalt aufgeben um in Drachenform besser kämpfen zu können. Seine Werte finden sich im Anhang auf Seite 45.

Marusöldner

MU 10-18 **FF** 7-15 **KL** 6-15 **GE** 9-17

IN 8-16 **KO** 10-19 **CH** 7-15 **KK** 9-18

Vor-/Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz, Natürliche Waffen (Gebiss, Schwanz), Schnelle Heilung; Bluttausch, Kältestarre, Raubtiergeruch, Schwache Arme*

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 28/34/40 **AuP** 32/36/43 **MR** 7 / 8 / 9

GS 8 / 8 / 9 **RS** 6 (2 natürlich, 4 Kettenhemd)

AT 13/16/18 **PA** 9 /13/ 15 **INI** 10+W6 / 11+W6 / 18+W6

TP: 2W+4 TP(A) (Schwanzschlag; DK H), 1W+5 (Gebiss; DK N), 1W+4 (Säbel), 1W+5 (Hellebarde)**

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Wuchtschlag / Beidhändiger Kampf 1, Doppelangriff, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt)

Waffen: Säbel oder Hellebarden

* Nachteil Schwache Arme: Nach jeder zehnten ununterbrochen Aktion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen.

** Bedenken Sie, dass Hellebarden von vielen anderen Waffen nicht pariert werden können.

Schlangenstandbild*

Im Norden, hinter der Halle der letzten Geheimnisse, dort wo Reste Alt-Elms und Reisfelder ineinander übergehen, liegt inmitten einer kleinen, recht trockenen Grasfläche ein umgestürztes Schlangenstandbild. Auch an diesem Ort gibt es häufige Berichte von Berauschten, die eine goldene Stadt gesehen haben wollen. In der Tat befindet sich in der Globule ganz in der Nähe eine Harfe aus lebenden Pflanzen, deren dünne Stengel sanft vibrieren. Die Helden können den Ort entdecken, wenn sie sich selbst im Rausch aus der

Innenstadt Selems entfernen und zufällig in der Nähe wieder zu Bewusstsein kommen, oder indem sie einem Berauschten, der von einer goldenen Stadt und Geistern faselt, folgen.

Der früher etwa 3 Schritt hohe, in sich selbst verdrehte Stein ist mit mehreren Schlangenreliefs überzogen. Mit einer Tierkundeprobe lassen sich Kobra, Boronsotter, Palmviper und eine Achaz erkennen. Um den Stein kriechen ständig W20 Schlangen, darunter hauptsächlich ungefährliche Arten, die bei Heldenaktionen sofort in den Sumpf fliehen. Falls Sie Ihren Helden das Leben schwer machen wollen, können auch W6 Mysobvipern (**ZBA** S. 165) oder gar eine Palmviper (**ZBA** S. 166) darunter sein. Auch diese verhalten sich prinzipiell friedlich, solange die Helden sie nicht angreifen oder mit Stöcken o.ä. wegschieben wollen.

Palmviper

Länge: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 1 Stein

INI 12+2W6 **PA** 7 **LeP** 6 **RS** 0 **KO** 10

Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W3+1 (+Gift)*

GS 4 **AuP** 15 **MR** 6 / 2 **GW** 6

Beute: 1/2 Ration Fleisch, Gift (12 S), Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (13), Sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7)

* Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Palmviper zum Tragen (einmalig): Stufe: 3; Wirkung: 5W6 / 2W6+3 SP; Beginn: sofort; Dauer: 4 KR.

Mysobviper

Länge: 2 Schritt **Gewicht:** bis 5 Stein

INI 6+2W6 **PA** 4 **LeP** 11 **RS** 0 **KO** 11

Biss: **DK** HN **AT** 10 **TP** 1W6+2 (+Gift)*

GS 2 **AuP** 30 **MR** 6 / 3 **GW** 5

Beute: 2,5 Ration Fleisch, Gift (25 S), Haut (Leder, teuer)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3 / PA+6)

* Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 das Gift der Mysobviper zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 5; Wirkung: 1W6+1 SP / 1 W3+1 (erster Biss), 2W6+2 / 2W3+2, 3W6+3 / 3W3+3... (bei Folgebissen auf das gleiche Opfer innerhalb der nächsten 6 Stunden); Beginn: sofort.

Jeden Abend treffen sich hier W20 Anhänger eines Hesinde-Kults (**RA** S. 175), um hier zu beten, den Schlangen kleine Opfer (Ratten, Frösche, Fisch) darzubringen und sie gelegentlich durch das Spiel von Kabasflöten zum Tanzen zu bringen. Bei den Kultisten handelt es sich überwiegend um verwirrte, ehemalige Forscher und Magier und ein paar Achaz-Mensch-Mischwesen. Sie sind alle harmlos und recht wehrlos. Sie laden die Helden ein, „Hesinde der Wandelbaren“ auch ein Opfer darzubringen.

Warnung vor Chariz

Wenn die Helden ein Opfer darbringen, wird ein irre kichernder, völlig haarloser Mann in abgerissener Magierrobe sie warnen: „Gut, dass ihr der wahren Herrin Hesinde opfert, mein

Freund. Opfert niemals dem Herren Chariz. Seine Wandelbarkeit ist eine Täuschung.“ Die Helden haben damit einen Hinweis darauf, dass Chariz noch immer lebt.

Fragen sie weiter nach, erzählt der Verwirrte, dessen Name Rafim ist, davon, dass Chariz sie vor etwa zwei Jahren davon überzeugen wollte, ihm zu folgen. Er habe sich sogar in eine Echse verwandelt, um zu zeigen, dass die wandelbare Herrin mit ihm ist. Die Kultisten hätten aber erkannt, dass er ein Lügner ist, da Chariz auch Menschenopfer durchführen wolle, was die Herrin niemals gutheißen würde.

Ein paar Kultisten, die er zuerst überzeugt hatte, hätten sich wieder von ihm abgewendet als sie merkten, dass er kein Hesindepriester war. Sie seien vor Angst halb wahnsinnig gewesen und die meisten seien bald darauf tot im Kanal getrieben. Natürlich sah es alles nach Unfällen aus, aber es ist anzunehmen, dass sie von Chariz und seinen Anhängern getötet wurden. Bohren die Helden weiter nach und schwören bei Hesinde, dass sie nichts verraten werden, so weiht er sie in sein Geheimnis ein: Einer der Zurückgekehrten hat ihm kurz vor seinem Tod von einem goldenen Drachenbuch erzählt, das Chariz suche, und von dem niemand erfahren dürfe. Rafim weiß nicht mehr darüber und will aus Sicherheitsgründen auch gar nicht mehr wissen, aber er ist sich sicher, dass die Überläufer sterben mussten, da sie von diesem Buch wussten.

Relevante Szenen

Der kranke Magister

Funktion: In der Szene können die Helden Sallariel kennenlernen, der als Informant oder Auftraggeber fungieren, sowie beim Entziffern der Asdhariatexte behilflich sein kann.

Ort und Zeit: Karawanserei, früh im Abenteuer

An einem beliebigen Abend, vielleicht auch sofort bei ihrer Anreise, können die Helden in der Karawanserei Sallariel Wissenshüter beziehungsweise seiner schüchternen Gehilfin Tirena begegnen. Sallariel leidet an einer besonders langwierigen Form des Dumpfschädels (GA S. 207) und liegt seit fast zwei Wochen in einem Bett im Schlafsaal, da ihm die Mittel für ein Doppelzimmer langsam ausgehen. Tirena versucht, ihn zu pflegen und gleichzeitig eine Passage zurück nach Punin zu organisieren.

Keins der bekannten Hausmittel wie Traschbart schlägt bei Sallariel an. Um wieder gesund zu werden hilft ihm nur, Selem zu verlassen, was ein Medicus unter den Helden mit einer *Heilkunde Krankheiten*-Probe +6 vermuten kann. Eine Passage wird Tirena aber erst aufreiben können, wenn das Abenteuer beendet ist, so dass Sallariel immer als meisterlicher Joker zur Verfügung steht.

Da er seine Studien nicht selbst weiterführen kann, wird er die Helden zur Mithilfe überreden (siehe Der Standard-Auftrag, S. 7) oder zumindest sein Wissen und seine Funde gerne mit ihnen teilen. Für seine Auskünfte und Hilfe verlangt er keine Gegenleistung, der zu erwartende wissenschaftliche Erfolg ist ihm Gewinn genug.

Der irre Thorwaler

Funktion: In der Szene können die Helden einen Hinweis auf einen der besonderen Orte erlangen, sowie einige (falsche) Informationen über die Bewohner der Globule.

Ort und Zeit: beliebig in den Straßen Selems

Ein kräftiger, offensichtlich berauschter thorwalscher Seemann steht mitten auf der Straße, die die Helden gerade entlang laufen wollen, brüllt auf Thorwalsch Kampfrufe („Stirb, Hranngar-Gezücht!“) und schwingt wie ein Irrer seine zwei Äxte, so dass niemand an ihm vorbei gehen kann. Er hat Rauschkraut geraucht und kann nun in die Globule sehen, wo er allerdings genau in der aufgerissene Maul einer Echsenstatue blickt, die er in seinem Zustand für real hält. Wenn man etwa eine Stunde wartet, bis die Wirkung abklingt, ihn mittels Zauberei oder mehreren Eimern kalten Wassers zur Besinnung bringt oder ihn irgendwie überwältigt und ruhig stellt, kann man von ihm erfahren, dass er aus der Disdychonda kam, wo er Wasserpfeife geraucht hat. Zunächst sei sein Rausch überaus angenehm gewesen. Eine Stadt, mit mehr Gold drin, als er in seinem Leben jemals rauben könnte, habe er gesehen und sogar nackte Elfen hätten für ihn getanzt. Doch dann sei der Rausch zum Alptraum geworden und er habe gegen ein unbesiegbares Ungeheuer kämpfen müssen. Aber er sei keinen Schritt zurückgewichen, das wohl!

Die lebhaften Bilder entstanden aus der Kombination berauschender Substanzen, die der Wirt der Disdychonda unter das Cheriacha gemischt hatte. Tatsächlich sah er nichts als Statuen von Elfen und einer Echse.

Wenn die Spieler arg im Dunkeln tappen, können Sie ähnliche Szenen einbauen, in denen berauschte oder wahnsinnige NSCs von einer goldenen Traumwelt voller Bücher, Schrifttafeln und ähnlichem brabbeln, versuchen sich an unsichtbaren Wänden entlang zu tasten oder im Gegenteil mit verklärtem Blick eine Wand oder einen Kanal übersehen. Betonen Sie in diesem Fällen, dass die NSCs entweder als Medium oder Wahnsinniger bekannt sind oder von heftigem Rauschkrautgeruch umweht sind, bzw. gerade aus einer Rauschkrauthöhle hervorstolpern. Wieder bei Sinnen, können viele von ihnen bestätigen, dass sie ihr Rauschkraut bei Bubar oder der Disdychonda gekauft oder konsumiert haben.

Ein Zusammenstoß

Funktion: Die Helden kommen in Kontakt mit einem Mitglied einer Alten Familie, was ihnen sowohl bei der Erkundung der Globule als auch später bei der Beschaffung von Eis hilfreich sein kann.

Ort und Zeit: Hafenviertel oder Königsgärten, beliebig

Ein Held mit dem Nachteil Pechmagnet oder Tollpatsch oder der mit der niedrigsten IN stößt in den engen Gassen Selems mit einem Sänfenträger zusammen. Dieser stolpert und stürzt, wobei er sich so schwer verletzt, dass er nicht weitergehen kann. Der Alte, der in der Sänfte sitzt flucht laut über den ungeschickten Sklaven. Als er erfährt, dass der Sklave „unbrauchbar“ ist, klagt er noch über sein Schicksal, das ihm so einen üblen Streich spielt und die hohen Kosten für einen neuen Sklaven. Eine Behandlung des Verletzten zieht er nicht in Erwägung.

Greifen die Helden ein, indem sie den Sklaven heilen oder dem Alten einen neuen Trägersklaven kaufen, so wird dieser sie aus überschwänglicher Dankbarkeit zu einem Fest in seine Villa im Stadtteil Königsgärten einladen. Sein Name ist Nestario.

Ein „rauschendes“ Fest

Funktion: Durch die Rauschkrauterfahrung können die Helden dem Wesen der Globule auf die Spur kommen.

Ort und Zeit: Villa in Königsgärten, beliebig (nach der Szene **Zusammenstoß**)

Die Helden werden von einem Alten, dem Oberhaupt einer der Adelsfamilien Selems, zu einem Festmahl geladen. Falls aus einem früheren Abenteuer schon Kontakt zu einer Alten Familie besteht, können Sie gerne diese verwenden, und die folgende Szene entsprechend anpassen. Der Familienname wird daher bewusst offen gelassen. Andernfalls können Sie die vorige Szene Ein Zusammenstoß spielen und in der Folge davon die Helden durch Nestario einladen lassen.

Auf dem Fest sind in erster Linie Mitglieder der weitläufigen Familie zugegen, von denen einige deutliche echsische Körpermerkmale haben und andere selbst beim Essen nicht ihre Schleier ablegen. Unter den Gästen ist auch ein Neffe zweiten Grades namens H'Sasz. Der zwanzigjährige mit der langen Echsenzunge und den linsenförmigen Pupillen verhält sich absolut unauffällig, versucht aber so gut es geht, die Helden zu belauschen. Da fast alle Gäste den Schilderungen der Helden gespannt zuhören, fällt H'Sasz gesteigertes Interesse nur einem extrem aufmerksamen Helden auf (IN-Probe +10, wird er bemerkt, behauptet er schlecht hören zu können, weswegen er sich näher gebeugt habe). Besonders, wenn die Helden von

ihrer Suche nach dem Buch erzählen, wird er sofort nach dem Fest Chariz von ihnen berichten.

Die Gäste liegen auf dicken Polstern um eine niedrige Tafel, auf der sich Teller und Schüsseln mit Speisen türmen, die deutlich am Geschmack der Achaz ausgerichtet sind. So werden beispielsweise rohe Eier verschiedener Größen und Farben, sowie größtenteils vergorenes Obst gereicht. Auch Fleisch gibt es, wenn auch nicht in einer Form, die den Helden bekannt sein dürfte: Allerlei Frösche, Lurche und Echsen kriechen in abgedeckten Schalen übereinander. Durch ein faustgroßes Loch im Deckel kann man hineingreifen und sich wahllos eins der zappelnden Tiere herausziehen um es dann in einen Kessel mit brodelndem Öl und danach in eins der Töpfchen mit bunten, scharfen Soßen zu tunken. In der Regel hält man das Tier ins Öl, bis es tot und durchgebraten ist – einigen der Gästen scheint das Getier aber unegart am besten zu schmecken. Außerdem finden sich auf dem Tischen Schüsseln mit Ohren, Nasen und Ringelschwänzchen von zahllosen Selemferkeln, in Palmblätter gerolltem rohem Fisch und ähnliche Leckereien. Selbst von den zwei Reisschüsseln, die dazwischen stehen, bedienen sich die Helden nur, wenn ihnen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingt, ansonsten ist ihnen der Appetit vergangen.

Ein Teil der Speisen (das Obst und der rohe Fisch) ist auf zerstoßenem Eis angerichtet und auch die meisten Getränke sind zur Erfrischung in Kübeln voll Eis gelagert. Diese Information kann später noch wichtig für die Helden sein, wenn sie Eis benötigen um das magische Siegel am Faedhari zu brechen.

Das Gespräch dreht sich beim Essen um Familieninterna, um die Tätigkeiten oder gar Heldentaten der Helden, sowie um Selemers Klatsch und Tratsch. Es ist damit eine gute Gelegenheit einige der auf Seite 13 aufgeführten Gerüchte zu verbreiten.

Während dem Essen lässt der Gastgeber drei fette Tänzerinnen hereinrufen. Die aufgedunsenen, glubschäugigen und bis auf einen Schleier und einen kurzen Rock unbedeckten Frauen bieten einen grotesken Anblick und bewegen sich in der Parodie eines Bauchtanzes etwa so anmutig wie Nilpferde.

Rauschkrauterfahrten

Nach etwa zwei Stunden, wenn die meisten Gäste sich satt gegessen haben, werden Wasserpfeifen hereingetragen und zwischen die benutzten Teller und halbleeren Schalen gestellt. Gleichzeitig ziehen sich die Tänzerinnen zurück und werden von einer Gruppe Musiker mit Kabasflöten abgelöst. Wenn die Helden nicht von sich aus zugreifen, wird der Gastgeber ihnen ein Mundstück hinhalten und sie zu überreden versuchen. Um den drängenden Aufforderungen zu widerstehen, muss eine MU-Probe +3 gelingen, ansonsten willigt der Held doch ein. Lehnen die Hälfte oder mehr der Helden die Wasserpfeife ab, fühlt der Gastgeber sich beleidigt, regt sich wortreich und laut auf und lässt die Helden von einigen Leibwächtern zur Tür geleiten.

Werfen Sie für jeden rauchenden Helden eine IN-Probe, um festzustellen, ob er normale Trugbilder sieht, oder ob sich ihm der ***Blick in die Globule*** (siehe S. 42) öffnet. Wenn die Helden ohne etwas gegessen zu haben den Rauch der Wasserpfeifen inhalieren, ist die Probe für den Blick in die Globule um weitere 2 Punkte erleichtert. Beschreiben Sie dann die Halluzinationen abhängig vom Ergebnis (Anregungen finden Sie im Abschnitt Helden im Delirium, S. 25) und beachten Sie, dass Helden in der Globule quasi den gleichen Ort sehen, sich jedoch nicht selbst sehen können.

Helden, die nicht rauchen, beobachten wie die Gäste verzückt lächelnd beim Einsetzen der Musik in Trance versinken. Einige bewegen sich träge, als wollten sie mit den Händen Rauch vertreiben, aber ansonsten bleiben sie recht ruhig. Ein paar jedoch (diejenigen, die die goldene Stadt wahrnehmen) beginnen bald unsicher umher zu tapsen um die unsichtbaren Pfade im Innern der Globule zu erforschen, wobei sie andere Gäste oder Möbel anrempeln. Auch nach dem Ausklingen der Kabasflöten nach etwa 3 SR verbleiben diese Personen in ihrem Rausch, und kehren erst nach etwa der doppelten Zeit zurück in die Wirklichkeit. Auch Helden, die normale Halluzinationen hatten und wieder klar im Kopf sind, können dieses Phänomen beobachten. Der Gastgeber ist zunächst besorgt, lässt nach seinem Medicus rufen und versucht die Umherstolpernden auf die Polster zu drücken. Als diese aber wieder zu sich kommen und von den wunderbarsten Rauscherfahrungen ihres Lebens berichten, lässt seine Besorgnis bald nach.

Die Gäste bedanken sich schließlich überschwänglich und gehen nach Hause. Wenn die Helden fragen, woher der Gastgeber das Rauschkraut hatte, lässt er einen Diener rufen. Dieser erklärt, dass er das Rauschkraut („Reinstes Zithabar! Allerreinstes Zithabar!“) wie immer bei Bubar (siehe S. 15) gekauft habe.

Wenn die Helden Chariz bereits zum Feind haben, bietet der Heimweg eine gute Gelegenheit für einen Überfall in einer dunklen Gasse (siehe Seite 35).

Helden im Delirium

Funktion: Da nicht alle Rauschkrauterfahrungen den Blick in die Globule bieten, finden Sie hier einige beispielhafte Rauschszenen.

Ort und Zeit: beliebig

Wenn die Helden Rauschzustände erleben, ohne dabei den Blick in die Globule zu erfahren, können Sie ihnen die folgenden Szenen schildern oder sich weitere ausdenken, wobei Sie sich an den Beschreibungen zur Geschichte Selems und der Echsen Sümpfe in **RA** orientieren können.

- Die Farben der Umgebung verändern sich ständig, Oberflächen schimmern bunt und überall scheinen farbige Nebel zu wabern. Das ganze Farbenspiel passt sich dabei dem Rhythmus der Musik oder den Gefühlen des Berauschten an.
- Die gesamte Wahrnehmung ist verzerrt. Bäume scheinen vor den Augen des Berauschten zu zerfließen, Menschen ziehen sich unnatürlich in die Länge und Häuser dehnen sich aus wie Seifenblasen.
- Du stehst in Selem am Hafen und beobachtest das bunte Treiben um dich herum. Plötzlich siehst du, wie der Himmel über dem Meer sich verdunkelt und düstere Wolken aufziehen, die ein unheimliches oranges Leuchten umgibt. Auch andere Menschen wenden ihr Gesicht nun den Vorgängen am Himmel zu. Nach einem kurzen Moment des Staunens oder Erschreckens bricht Unruhe aus. Die Menschen laufen durcheinander und rufen um Hilfe, andere sinken zu Boden und beten laut, wieder andere beginnen irre zu lachen oder schließen die Augen und warten still ab. Als du wieder nach oben blickst, siehst du wie ein glühender Feuerball aus den Wolken hervorbricht und sich in rasender Geschwindigkeit der Stadt nähert.
- Eine Frau in strahlender Rüstung steht mit wachsam erhobenem Schwert in einer unendlichen Sandebene und blickt mit einem grimmigen Funkeln in den Augen in deine

Richtung. Doch obwohl sie so aussieht wie ein Mensch, weißt du, dass sie göttliche Kraft in sich trägt. Als du dich umwendest, erkennst du, dass ihr Blick nicht dir gilt, sondern dem Wesen, das mit kampfbereiter Axt hinter dir steht. Du hast so etwas noch nie gesehen, doch aus Erzählungen weißt du, dass es sich hierbei nur um eine Echsen-gottheit handeln kann. Der Schwanz der Echse zuckt ungeduldig hin und her, die kalten Augen starren unbeweglich auf die Kriegerin. Wie auf ein Zeichen, stürzen die Kämpfer plötzlich aufeinander zu. Die Erde bebt unter ihren Schritten und jeder parierte Hieb treibt Donnerrollen über die Ebene, als die beiden gigantischen Wesen mit unglaublicher Geschwindigkeit und Kraft auf einander einschlagen. Du kommst dir plötzlich unglaublich unwichtig vor.

- Du stehst auf einem gewaltigen Platz, an dessen Seiten sich prachtvolle Steingebäude erheben. Auf dem Platz drängen sich Menschen in reich verzierten Gewändern, die sich von Achazsklaven mit exotischen Früchten bedienen lassen. In der Mitte erhebt sich ein steinernes Podest, auf dem ein Achaz und Mensch aneinander gefesselt stehen. An den Ecken des Podests stehen Menschliche Magier, die große Kristalle in den Händen halten und ein gemeinsames Ritual vollziehen. Die Gefangenen beginnen sich vor Schmerzen zu winden, während sich ihre Körper unnatürlich verwandeln und schließlich verbinden. Als sich das entstandene Mischwesen mühevoll erhebt, applaudieren die begeisterten Zuschauer.

Helden in der Minderglobule

Funktion: Aufenthalte in der Minderglobule stellen den Kern des Abenteuers und den Weg zum Fund des sagenhaften Faedhari dar und sind daher von essentieller Bedeutung.

Ort und Zeit: wann immer der Blick in die Globule gelingt

Orientierung und erste Erkenntnisse

Wenn die Helden die *IN-Probe* für den *Blick in die Globule* bestehen, finden sie sich in der Globule wieder. Der Ort hängt dabei von ihrem Aufenthaltsort relativ zum Faedhari in der dritten Sphäre ab. Beschreiben Sie den Ort einprägsam, so dass die Helden ihn später wiedererkennen können, sollten sie noch einmal hier in die Globule eintauchen. Hilfreich sind dabei die verschiedenen Elfeninstrumente in der Nähe der mit Sternchen markierten Orte. Ansonsten ist der Aufbau der Globule mit Säulen, Statuen, Steintafeln und Regalen voller beschrifteter Metallplättchen Ihnen freigestellt.

Bei einem Aufenthalt kann sich ein Held in der Regel nicht sonderlich weit fortbewegen, da er durch Hindernisse in der dritten Sphäre aufgehalten wird. Versuche, unsichtbare Hindernisse durch Waffengewalt oder Magie zu beseitigen hängen von den Eigenschaften des Hindernisses ab. Versucht ein Held eine für ihn unsichtbare Mauer mit dem Schwert einzuschlagen, so zieht sein Körper in der dritten Sphäre die Waffe und schlägt um sich. Gestalten Sie diese Episoden eher lustig, besonders für die Helden, die in der dritten Sphäre zurück geblieben sind und kürzen Sie sie ab, sollten die Spieler davon frustriert sein.

Im Inneren der Globule entspricht der Held in etwa dem, was ein Geist in der dritten Sphäre ist. Wände und Gegenstände in der Globule kann ein Held ertasten, da sie sich echt anfühlen. Mit leichtem Druck kann er sie jedoch durchdringen oder gar hindurchgehen, sofern ihm dafür eine *MU-Probe* +7 (jedes weitere Mal eins leichter, nach der 7. gelungenen Probe nicht

mehr nötig) gelingt. Auch seinen Körper und was er am Leibe trägt (Geld, Waffen, Kleidung), sieht und fühlt der Held wie gewöhnlich. Er kann jedoch mit diesen Gegenständen im Inneren der Globule rein gar nichts bewirken. Bewegliche Gegenstände aus der Globule wie zum Beispiel Texttäfelchen kann er mit bloßen Händen bewegen. Auch sein Gehör ist auf die Globule eingestellt, so dass er die elfischen Melodien und Gesänge wie aus weiter Ferne vernehmen kann, seine Gefährten in der dritten Sphäre hört er jedoch nicht.

Der Weg zum Zentrum

Der erste Blick in die Globule sollte zunächst dazu dienen, diese Gesetzmäßigkeiten aufzudecken. Bei folgenden Versuchen können die Helden dann die konzentrische Struktur erkennen, und durch wiederholtes Ausprobieren die Lage des Zentrums, das heißt den Ort des Faedhari in der dritten Sphäre auf die Bibliothek eingrenzen. Außerdem können sie (hoch-) elfische Schriften untersuchen und auch dadurch Hinweise auf den Zugang im Zentrum erhalten.

Im Folgenden finden Sie einige Texteausschnitte, die die Helden beim Blick in die Globule finden können, sofern sie Asdharia beherrschen (siehe Seite 39). Sie sind nach der Entfernung vom Zentrum und damit chronologisch geordnet, das heißt dass man bei einem Blick in die Globule weit entfernt vom Faedhari Worte aus den frühesten Aufzeichnungen der Hochelfen finden kann. Ganz am Zentrum findet man Texte, die sich auf Tie'Shianna und schließlich seinen bevorstehenden Untergang beziehen. Denken Sie sich gerne noch weitere Sinnsprüche und Texte mit Bezug zu Kreis, Spirale, Wissen oder Zeit aus, so dass die Spieler durch die Häufung dieser Begriffe auf den spiralförmigen Aufbau der Globule schließen können. Selbstverständlich können Sie auch mehr oder weniger verständliche Hinweise zur Geschichte der Hochelfen einbauen.

- „Nur im Traum kannst du deine Mitte finden und ins Zentrum des *Mandra* zurückkehren.“
Worte, die Alfadriel Sphärensang zu einer Elfe namens Lorindië Einhorngruß sagte
- „Dagals Lied der Unendlichkeit ist wie ein Kreis, der sich dreht und doch nie ändert. Darüber wurde Dagal wahnsinnig. Nur wer bereit ist den Kreis der Unendlichkeit zu verlassen und nach dem Mittelpunkt des Seins sucht, kann die Wahrheit finden.“
unbekannt
- „Alles Wissen und alle Macht kann doch nicht Licht und Traum ersetzen.“
Zeile aus einem Sorgenlied Simias
- „Ordne die Träume deiner Vergangenheit, verliere dich nicht im Sehnen der Zukunft. Stelle das *Nurdra* im Jetzt in den Mittelpunkt.“
Simia zugeschrieben
- „Je mehr wir wissen, desto weiter sind wir doch vom Kern der Wahrheit entfernt.“
Warnung vor Simia Lichtbringer
- „Wer andere erkennt, ist gelehrt. Wer sich selbst erkennt, ist weise. Wer seine Mitte nicht verliert, der dauert. So wird auch Tie'Shianna die Gleißende dauern.“
ein gewisser Lamandrion Schleierträumer, kurz nach dem Fall Simyalas

- „Die Welt ist ein Kreis, dessen Mittelpunkt überall, dessen Umfang nirgends ist.“
hochelfische Weisheit
- „... aber ist wie eine Spirale, mein Kind. In der Mitte ist das Licht *Sala Mandras*, doch durch *nurdra* und *zerza* entfernen wir uns immer weiter davon. So wird Licht durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, und Werden durch Wissen. Nun, da du dies weißt, kannst du dieser Spirale rückwärts folgen, um zu verstehen...“
eine Elfe Namens Nindariel Wissenstänzerin zu einer Schülerin
- „Wir dachten Tie'Shianna sei für die Ewigkeit. Erbaut aus Erz zum Wohlwollen des göttlichen Pyr, dem Herrn der Elemente. Doch, oh, wie irrten wir! Das Gleißn der Stadt blendete uns und wir gierten nach immer mehr Macht. *Badoc!* (...) Der Kampf gegen das *dhaza* ist nicht mehr zu gewinnen. Tie'Shianna wird zerbersten. Wie schon beim Bau des Ometheon ist es das Schicksal der *Fey'e* hoch zu streben und tief zu fallen. So bleibt nur zu hoffen, dass diese Worte der Warnung hier im *Faedhari* erhalten bleiben.“
Valandriel Silberschatten, Orimapriester

Wenn sie schließlich in der Bibliothek den Blick in die Globule herbeiführen, können sie das Buch tatsächlich sehen. In der dritten Sphäre versperren allerdings noch mehrere Regale, sowie das Chaos, das der Kultist hinterlassen hat, den Weg. Die Helden können aber zum Beispiel durch Handzeichen ihren Gefährten die Richtung weisen und sich dann von ihnen bis zum Buch hinführen lassen.

Kontakt zu den Hochelfen

Außerdem können sie bei späteren Versuchen die Hochelfen, die sie bei den ersten Versuchen bloß hören, schließlich sehen und von ihnen gesehen werden. Dabei erscheinen sie diesen leicht durchscheinend wie Geister, die Hochelfen sehen jedoch wie alles andere in der Globule absolut realistisch aus. Gespräche gestalten sich schwierig, da die Stimmen so leise sind – man muss schon schreien, um sich verständlich zu machen – und selbst dann bleibt das hochelfische Asdharia als Hindernis.

Kommen die Helden nicht selbst auf die Idee, wird Asamandra, die jüngste der Hochelfen, schließlich versuchen durch Schrift und schließlich durch einfache Bilder und Symbole, die sie in Goldplatten ritzt mit den Helden zu kommunizieren. Zu Beginn sind ihre Bilder extrem aufwändig und detailliert, aber wenn sie merkt, dass der Held immer nur kurze Zeit in der Globule bleiben kann, ehe die Wirkung des Rauschkrauts nachlässt, wird sie ihre Bilder stark vereinfachen und dafür mit Zauberei nachhelfen, dass sie sich bewegen, wenn es hilft die gewünschte Nachricht zu transportieren.

Dabei versucht sie zu erfahren, ob Echsen oder Elfen in der dritten Sphäre an der Macht sind (in dem sie Echsen und Elfen mit Kronen und in dominanter Pose, über das jeweils andere Volk herrschend zeichnet und den Helden fragend anblickt). Wenn sie den Helden (an Bart oder Ohren) als Menschen erkennt, wird sie ihn zunächst erstaunt anblicken und dann in ähnlicher Weise nach dem Verhältnis von Menschen und Elfen fragen. Ist der Held friedlich, versucht die Elfe mit einem gesungenen Zauber, der einer Mischung aus SENSIBAR EMPHATICUS und dem BANNBALADIN ähnelt, herauszufinden ob er die Wahrheit sagt.

Tut er das, fasst sie Vertrauen und wird nach kurzem „Gespräch“ den Helden bitten, das magische Siegel auf dem Faedhari zu brechen.

Informationen zum Siegel

Dazu wird sie in einem Kreis Bilder der sechs Elemente (einen Schneekristall, einen Baum, Wellen, einen Berg, eine Flamme) zeichnen und schließlich noch mit einer Handbewegung einen leichten magischen Wind hinzufügen. In die Mitte malt sie ein Buch, oder deutet auf das Faedhari. Wenn die Helden das nicht verstehen, kann sie auch genauere Bilder von Menschen, die die Elemente auf das Buch legen, zeichnen.

Wenn die Helden auf die Idee kommen, Sallariel in die Globule zu holen, damit er sich mit den Hochelfen verständigen kann, sollten sie dies zulassen und auf den unter Umständen langwierigen Zeichen-Dialog verzichten, schließlich geschieht es auf die Initiative der Spieler hin. Sie sollten ihnen aber nicht Sallariel einfach vor die Nase setzen und die Helden zu Zuschauern verdammen. Sallariel kann dann schon zu diesem Zeitpunkt genauere Informationen (siehe Das Faedhari, S. 38ff.) erhalten. Ansonsten erfahren die Helden später von Asamandra, was es mit dem Faedhari auf sich hat.

Ein Elf, der am Salasandra der Hochelfen teilnimmt, spürt die Gegenwart der anderen, insbesondere die Asamandras. Er kann nicht durch die Globule wandern wie ein anderer Held, dafür kann er direkt mit den Hochelfen kommunizieren. Zwar läuft die Verständigung abhängig vom TaW des Helden in *Sprachen kennen [Asdharia]* mitunter etwas schleppend, aber dennoch kann der Held in wenigen Stunden im Salamandra alle wesentlichen Informationen austauschen.

Eisbesorgung

Funktion: Hier finden Sie beispielhafte Wege, in der Hitze Selems Eis zum Brechen des Siegels zu beschaffen.

Ort und Zeit: Villa in Königsgärten, Villa in Alt-Elem, Hafen

Wenn unter den Helden kein Elementarist ist, der Eis mittels Magie herbeirufen kann, so müssen sie andere Wege finden, das fehlende Element zum Brechen des Siegels herbeizuschaffen. Im Folgenden sind einige beispielhafte Möglichkeiten aufgeführt.

Bei den Alten Familien nachfragen

Waren die Helden auf dem Fest zugegen, haben sie vielleicht bemerkt, dass einige Speisen und Getränke mit frischem Eis gekühlt wurden. Wenn sie ihren Gastgeber nicht durch Ablehnung der Wasserpfeife oder auf andere Art beleidigt haben, können sie recht leicht an Eis gelangen. Auf Nachfrage der Helden wird der Gastgeber seinen Koch rufen und diesen bitten, den Helden einen Eimer voll Eis auszuhändigen.

Bei den Alten Familien stehlen

Wenn die Helden bei ihrem Gastgeber nicht mehr gut gelitten sind, können sie sich mit phexischer List dennoch an seinen Eisvorräten bedienen. Das Eis wird in Fässern im Gewölbekeller, tief unter der Villa gelagert, wo die Temperaturen nur knapp über dem Gefrierpunkt liegen und das Eis sich lange hält. Um in den Keller zu gelangen, können sie sich entweder als Diener verkleiden, einen Bediensteten bestechen (*Überredenprobe*

und mindestens 5 Silbertaler Schmiergeld) oder sich von außen durch den Liefereingang, der an der Rückseite des Anwesens im großen Garten liegt, hineinschleichen. Verlangen Sie Proben auf *Sich verstecken*, *Sich verkleiden* und *Schleichen*, um plötzlich auftauchenden Wachen, im Garten umherstreunenden Krokodil-Hunde-Chimären und im Keller arbeitenden Dienern auszuweichen.

***Tubarek al’Kain* (RA S. 158)**

Tubarek ist ein uralter verhüllter Meister und vollendeter Eiselementarist, was die Helden aber wohl kaum erfahren werden. Der ewig fünfzigjährige Tulamide bewohnt ein gut erhaltenes Haus in Alt-Elem, dessen genaue Position die Helden von den Mitgliedern des Hesindekults (siehe Schlangenstandbild*, S. 19) erfahren können. Er kann den Helden problemlos elementares Eis erschaffen, wenn sie einen Hinweis auf den „alten Zauberer“ erhalten. Dies tut er allerdings nicht ohne weiteres: Die Helden müssen ihm schon den wahren Grund oder eine plausible Lügengeschichte von ähnlichem weltbewegendem Ausmaß erzählen, damit er aus seiner Langeweile erwacht. Wenn Sie es möchten, können Sie ihn auch als zukünftigen Auftraggeber installieren, in dem er das Eis herstellt und als Gegenleistung „lediglich einen kleinen Gefallen, wenn der Bedarf besteht“ erbittet. Geld interessiert ihn dagegen nicht im Geringsten.

Eine Eislieferung per Schiff

Nicht alle der dekadenten Alten Familien begnügen sich damit, Eis von einem Elementaristen herstellen zu lassen. Einige bestehen darauf, dass ihr Eis aus dem Bornland oder einer anderen, „exotischen“ Gegend herbei geschafft wird. Daher legen immer wieder Schiffe im Hafen an, die neben ihren normalen Handelsgütern auch einige Kisten voll Eis an spezielle Abnehmer verkaufen. Auch im Moment liegt ein Bornisches Schiff vor Anker, dessen Eisvorräte für den Großkönig bestimmt sind. Bei passender Bezahlung (wenigstens 3 Dukaten) lässt der Kapitän den Helden etwas Eis in eine kleine Kiste abfüllen. Mehr will er nicht abgeben, da der Bedarf des Großkönigs groß sei und er in der Hitze ohnehin schon einiges eingebüßt habe. Wenn die Helden doch noch etwas brauchen, verdoppelt sich der Preis.

Haben die Helden das Faedhari nicht dabei, so müssen sie sich sehr beeilen, damit das wenige Eis nicht auf dem etwa eine Meile langen Weg vom Anleger auf Klein-Grangor in die Bibliothek komplett schmilzt. Um diese Strecke auf den unebenen und schlammigen Straßen, im Menschengewühl des Hafenviertels innerhalb einer SR zu schaffen, muss dem Held mit der Kiste eine *Athletik*probe gelingen.

Sollten die Helden die unverschämte Forderung nicht erfüllen wollen, können sie auch den Eistransport nach Königsgärten sabotieren. Die sechs Träger, die jeweils zu zweit eine etwa 1 Fass Eis fassenden Kisten schleppen, können durch einen einfachen Remppler aus dem Gleichgewicht gebracht werden, wobei die Kisten zu Boden fallen und aufplatzen. Die Helden können dann einfach ein wenig Eis aufsammeln und für ihre Zwecke nutzen. Haben sie zuvor erfolglos mit dem Kapitän gesprochen, so hat er allerdings eine Ahnung, wer für seinen Verlust verantwortlich ist und engagiert einen Taschendieb oder Einbrecher, der den Helden im Gewühl auf dem Markt oder in ihrer Unterkunft ihre Geldbeutel stehlen soll.

<i>Taschendieb</i>

Dolch:	INI	13+1W6	AT	12	PA	12	TP	1W6+1	
Wurfmesser:	INI	13+1W6	FK	15	TP	1W6			
LeP	27	AuP	29	RS	0	MR	3	GS	8
Talente: Athletik (14/12/11) 7, Taschendiebstahl (13/13/15) 10, Schleichen (13/13/14) 7									

Das Brechen des Siegels

Funktion: Das Finden des Buchs und das Brechen des Siegels sollten neben einem eventuellen Endkampf gegen Chariz den Höhepunkt des Abenteuers darstellen.
Ort und Zeit: vermutlich in der Silem-Horas-Bibliothek

Seien Sie darauf gefasst, dass die Helden allerlei Vorkehrungen treffen, bevor sie das magische Siegel brechen und die Minderglobule wieder zugänglich machen. Zwar dürften die wenigsten Maßnahmen irgendeinen Einfluss auf das Brechen des Siegels haben, allerdings können einige davon noch von Wichtigkeit sein, sollte Chariz unvermittelt auftauchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich berühren alle sechs Elemente das Buch. Doch was auch immer ihr erwartet hattet, es passiert ... nichts. Das Buch liegt scheinbar da wie zuvor. Erst als ihr es in die Hand nehmt, fällt auf, dass es mehr als ein schwerer Steinblock ist, und man das Buch nun aufschlagen kann.

Auf den Seiten aus Silberpapier erkennt man verschlungene, sich bewegende Zeichen, die ein Held mit *Lesen/Schreiben* [*Isdira*] oder [*Asdharia*] als Asdharia identifizieren kann. Nachdem sich die Helden einige Zeit mit dem Buch beschäftigen konnten, taucht plötzlich im Zimmer beziehungsweise in direkter Nähe zu den Helden eine Elfe aus dem Limbus auf. Es handelt sich dabei um Asamandra, die versucht mit den Helden zu sprechen. Falls diese Versuche nicht fruchten, sollten Sie die Helden an Sallariel erinnern, den sie als Dolmetscher einbeziehen können. Asamandra wird die Helden über die Geschichte und den Hintergrund des Faedhari informieren. Gleichzeitig möchte sie so viel wie möglich über das Schicksal Tie'Shiannas und der Hochelfen, sowie die Jahrtausende seit ihrer Isolation erfahren. Schließlich wird sie einen Elf unter den Helden oder Sallariel bitten, das Buch in die Obhut einer vertrauenswürdigen Elfensippe zu geben, damit diese gemeinsam mit den Hochelfen im Salasandra die Geschichte der vergangenen Jahrtausende nachtragen und andererseits die Bedeutung des vergessenen Wissens für die heutige Zeit bewerten können. Die anderen Hochelfen bleiben zunächst zurückgezogen in der Globule, während Asamandra in der dritten Sphäre bleiben und über das Faedhari wachen möchte, bis es in Sicherheit ist.

Wenn sie sich für ein spektakuläres Finale mit einem Kampf gegen Chariz entschieden haben, kann die Elfe -wenn nötig- während des Kampfes auftauchen und die Helden unterstützen. Eventuell wird sie dann sogar noch zwei oder drei weiteren Hochelfen begleitet.

Die Aktionen der Gegenspieler

Wenn Chariz und seinen Kultisten das Interesse der Helden an dem Buch auffällt, beispielsweise wenn sie in der Nähe der Rauschkrauthöhle Disdychonda oder auf dem Fest bei den Alten Erkundigungen anstellen, wird Chariz die Helden zunächst observieren lassen. Wenn sie sogar nach dem Mann forschen, der die Bibliothek verwüstet hat und ganz besonders, wenn sie nach einem Hinweis von Arsellarman oder einem Kultisten nach Chariz selbst zu suchen beginnen, wird er seine Anhänger aussenden, um die Helden nicht nur zu beobachten, sondern um ihnen eine Warnung zu kommen zu lassen oder sie mehr oder weniger auffällig verschwinden zu lassen.

Observation

Chariz postiert an mehreren Orten je zwei Späher, die jeweils genau an ihre Umgebung angepasst sind und den Helden daher kaum auffallen dürften. Sobald die Helden sich verdächtig benehmen, wird einer der beiden Späher sofort zur Ruine in Alt-Selem laufen um Chariz zu benachrichtigen, während der zweite die Helden weiter beschattet.

...bei der Rauschkrauthöhle Disdychonda

Der Wirt der Disdychonda beobachtet die Helden, wenn sie sich in seiner Taverne aufhalten. Wenn nötig informiert er die beiden weiteren Beobachter, die draußen warten und die Helden dort observieren. In einer Nische zwischen zwei baufälligen Hütten gegenüber der Rauschkrauthöhle Disdychonda lehnt eine froschäugige, feiste Frau, die sich scheinbar von einem Lustknaben verwöhnen lässt, der mit seinen Tentakelarmen unter ihren Kleidern herumschlingelt. Dabei blickt wie zufällig immer mindestens einer der beiden in Richtung der Helden. Diese können die Beobachter mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* +12 oder *Gefahreninstinkt* +12 bemerken. Die beiden streiten in einer kruden Mischung aus Zelemja und Tulamidya eine Beobachtung ab. Die Frau entrüstet sich sogar, dass die Helden sie beim Liebesspiel stören, schließlich habe sie den Lustknaben bezahlt. Die Helden sollen gefälligst warten bis sie an der Reihe sind. Um die Lüge zu durchschauen ist eine *Menschenkenntnisprobe* + 10 nötig. Daraufhin versuchen die beiden zu fliehen. Gelingt es den Helden einen oder beide zu erwischen, erzählen sie unter Androhung von Gewalt, dass Chariz der Prophet sie beauftragt hat die Helden zu beobachten. Sie können dessen Ziele und sein Versteck verraten, sowie vor den Echsen-Wachen warnen. Aus Angst vor dem, was Chariz mit Verrätern macht, werden sie die Helden aber nicht hinführen, sondern versuchen in der Unterstadt unterzutauchen.

Chariz' Späher

Raufen

INI	12	AT	12	PA	10	TP	1W6	DK	H
GS	8	MR	5						

...bei Bubar

Zwei Kultisten, die sich abgerissene Seemannskleidung besorgt haben sitzen bei Bubar und tun so, als seien sie auf Grund von Rauschkrautkonsum geistig abwesend. Da sie aber erstens

keine Seemannslieder und –Ausdrucksweisen kennen, was ein Held mit einer Probe auf das Talent Seefahrt, einer Probe auf *Gassenwissen* +5 oder *Menschenkenntnis* +8 herausfinden kann, und außerdem nur Tabak und kein Rauschkraut in ihrer Wasserpfeife rauchen (*Sinnenschärfe* +4) können die Helden ihnen leicht auf die Schliche kommen. Die beiden tragen mit Kelmon bestrichene Krummdolche mit sich. Stellen die Helden sie zur Rede, versuchen sie wenn nötig sich den Weg frei zu kämpfen und zu fliehen. Gelingt ihnen das nicht, tun sie so als fügten sie sich in ihr Schicksal. Sie erzählen das nötigste über Chariz und seinen Zirkel, z.B. dass sie Drachen verehren und ein goldenes Buch der Drachengötter suchen. Sie können die Helden sogar zu seinem Versteck führen, in der heimlichen Hoffnung, dass die unwissenden Helden dann von den Marus und Chariz überwältigt werden.

Chariz‘ Späher									
Waqqif									
INI	12	AT	13	PA	11	TP	1W6+2 (+Gift)	DK	H
Gift (Kelmon)									
Stufe	5	Beginn			5 KR	Dauer 6 SR			
Wirkung	4W6 SP sowie vollständige Lahmung / 2W6 SP sowie FF, GE, KK halbiert								

...bei der *Silem-Horas-Bibliothek*

H’Sasz, der als Mitglied der Alten Familien in Königsgärten zu Hause ist, observiert für Chariz die Bibliothek. Er treibt sich in der Nähe herum und scheut sich auch nicht, sie zu betreten, um die Helden besser belauschen zu können. Er tritt offen auf, schließlich ist es sein gutes Recht sich als mehr oder weniger angesehener Bürger Selems aufzuhalten, wo er möchte. Er behauptet sogar, dass er sich gerne in der Bibliothek aufhalte, auf der Suche nach Tulamidischer Poesie, von der er in der Tat eine rudimentäre Ahnung hat. Dennoch sollte es den Helden nach gelungenen Proben auf *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis*+5 komisch vorkommen, dass H’Sasz so oft zufällig in ihrer Nähe auftaucht. Als Begleiter hat er stets einen Sklaven dabei, der ihm mit einem Palmblatt kühle Luft zuwedelt oder ihm die Lampe hält, wenn er in der düsteren Bibliothek so tut, als lese er etwas, und den er bei Bedarf zu Chariz schickt, auch wenn er den Helden gegenüber versichert, der Sklave solle ihm bloß seinen Handschmeichler von zu Hause holen (*Menschenkenntnis* +8 um die Lüge zu durchschauen).

H’Sasz ist zwar ein guter Lügner, aber in Chariz Kultistenzirkel ist er eher ein Mitläufer, der aus Langeweile an den Ritualen teilnimmt. Er ist daher auch nicht bereit seine Gesundheit aufs Spiel zu setzen, wenn die Helden ihm drohen und verrät bereitwillig alles was er weiß. Das ist vor allem die Lage des Verstecks, das Wissen um das Ziel Charizs das goldene Buch des Drachen zu finden und die Herrschaft der Drachen wieder herzustellen, sowie die Beschreibung von blutigen Opferritualen, bei denen Tiere aber auch Menschen hingerichtet werden.

Eine Falle in Alt-Elem

Folgen die Helden heimlich irgendwelchen Kultisten um ihr Versteck zu finden, oder zwingen sie Gefangene dazu, ihnen den Weg zu weisen, können diese die Helden eventuell in eine Falle locken. Genauso könnte Chariz den Helden auch über einen Botenjungen eine schriftliche Nachricht in ihre Unterkunft bringen lassen, die den Helden weitere

Informationen über das goldene Buch verspricht, wenn sie zu einer bestimmten Zeit eine bestimmte Ruine in Alt-Elem als Treffpunkt aufsuchen.

Die Kultisten locken die Helden durch sumpfiges Gelände zu einem halbversunkenen, mit dichtem Buschwerk umstandenen Gewölbe in Alt-Elem, von dem sie wissen, dass darin ein Grubenwurm (ZBA 82) haust. Sie stapfen durch Schlamm und dann ein paar Stufen abwärts ins Gewölbe, so dass ihre Spuren hineinführen (einfache *Fährtsucheprobe*). Dann gehen sie aber rückwärts wieder hinaus, ziehen ihre dreckigen Schuhe aus, schleichen auf einem Sims um das Gebäude herum und verstecken sich dahinter (die Spuren ums Haus lassen sich nur mit einer *Sinnenschärfeprobe* +12 erkennen). Sie sprechen halblaut durch ein Fenster in das dunkle Gewölbe hinein, damit die Helden an der Tür ihre Stimme vernehmen und glauben, sie seien im Innern. Ein Held mit *Gefahreninstinkt* hat ein ungutes Gefühl und bemerkt, dass das Gewölbe gut für einen Hinterhalt geeignet sei. Mit einer *Sinnenschärfeprobe* +3 lässt sich ein ekliger Geruch ausmachen, der aber im Sumpf nicht unbedingt außergewöhnlich ist.

Wenn die Helden einige Schritt weit hineingegangen sind, werfen die Kultisten die schwere Tür hinter ihnen zu, rufen „Legt euch nicht mit den Dienern des Drachen an!“ durch das Fenster und laufen dann davon. Die Tür lässt sich nur mit einer *KK-Probe* +4 innerhalb von 10 KR wieder ganz öffnen. Hält ein Held die Tür mit einer normalen *KK-Probe* auf (was auch von außen geschehen kann), kann sich ein anderer mit einer *GE-Probe* durch den Spalt zwängen, wofür er vier KR braucht.

Im Inneren führt eine Wendeltreppe mehrere Schritt tief ins Dunkel des früheren Erdgeschosses. An ihrem Ende liegt ein Durchgang in die ehemalige Eingangshalle. In der großen Halle, in der etwa knöcheltief schlammiges Wasser steht, haust ein Grubenwurm, der die Helden angreift, wenn sie die Halle betreten. Auch wenn die Kultisten ihre Warnung laut in den Keller rufen, wird er auf die Eindringlinge aufmerksam. Er benötigt 10 KR um die Treppe hinauf zu kriechen (und erreicht die Helden also gerade dann, wenn sie die Tür geöffnet haben können).

Die Halle ist etwa 5 mal 7 Schritt groß und bis auf Schlamm und einige Schlingpflanzen an den Wänden leer. Durch den ehemaligen Haupteingang in der linken Wand sind Schlamm und Erdreich eingedrungen. Es gibt noch zwei weitere Durchgänge, die in halbverfallene kleine Räume führen, wo sich ein Held vor dem Grubenwurm verstecken könnte. Die Durchgänge sind aber nur mit einer *Sinnenschärfeprobe* + 3 (im Dunklen +8) hinter dem Pflanzenvorhang auszumachen.

Tagsüber fällt durch das kleine Fenster, durch das die Kultisten hineinsprechen, etwas Licht in die Halle, so dass ein dämmriges Zwielflicht herrscht, in dem Attacken und Paraden um je 3 erschwert sind. Nachts herrscht jedoch völlige Dunkelheit (AT+8, PA+8), solange die Helden nicht durch Fackeln oder Magie für Licht sorgen, was alle Mali aufhebt. Das Fenster lässt sich mit einer einfachen *Kletternprobe*, die drei KR dauert, über die Schlingpflanzen leicht erreichen.

Je nach Kampfkraft Ihrer Gruppe können sie Alter und Kampfwerte des Grubenwurms anpassen.

Grubenwurm

Größe 2 bis 3 Schritt **Gewicht:** 160 bis 200 Stein

Vor- und Nachteile Resistenz gegen Feuer

Kampfwerte (50 Jahre / 100 Jahre / 150 Jahre)

INI 8+1W6 / 9+1W6 / 10+1W6 **LeP** 35 / 37 / 40 **RS** 3 / 4 / 5

GS 3 AuP 65 / 75 / 85 MR 6 / 7 GW 8 / 9 / 10

Biss:

DK H* AT 9 / 10 / 11 PA 7 / 8 / 9 TP 1W6+4 / 1W6+5 / 1W6+6**

Besondere Kampfregeeln: Gelände (Sumpf), Hinterhalt (15) / Verbeißen

*Wer sich dem Grubenwurm bis auf die DK N nähert, der muss pro KR eine KO-Probe +3 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (pro misslungener Probe 1 SP und ein kumulativer Abzug von 1 auf alle Kampfwerte; sobald ein Wert auf 0 sinkt, hat dies eine Ohnmacht zu Folge). Für Helden mit dem Nachteil Sensibler Geruchssinn gilt, dass sie den Grubenwurm nur im Fernkampf angreifen können

** Wird der Grubenwurm mit einer Fackel bekämpft, so sinkt seine AT-Wert auf 7. Er nimmt jedoch keinen Schaden durch Feuer.

Überfall in Selem

Wenn die Helden die Falle mit dem Grubenwurm überleben und dennoch weiter nach Hinweisen suchen, wird Chariz zu drastischeren Maßnahmen greifen und Mörder anheuern, die ihnen in einer dunklen Gasse Selems (in einem beliebigen Viertel außer Königsgärten) auflauern, sie töten und die Leichen in die Kanäle werfen sollen. Er selbst bleibt natürlich in seinem Versteck.

Wenn die Helden vorsichtig sind und Seitenstraßen meiden, nutzen die Mörder eine List. Sie schnappen sich ein junges Mädchen, dem sie Schmerzen zufügen, so dass es laut Schreit. Die Helden sollen dadurch in die Gasse gelockt werden, wo die Mörder sie erwarten. Fallen sie darauf herein, so gelten die Regeln zum Hinterhalt: Jeder Angreifer hat eine Aktion frei. Jedem Angegriffenen muss in der ersten KR eine *IN-Probe* gelingen (durch den Einsatz der Fernkampfwaffen um 3 erschwert), um überhaupt ausweichen oder parieren zu können. Je 2 Punkte *Kriegskunst* und *Gefahreninstinkt* erleichtern die *IN-Probe* um 1 Punkt. Danach beginnt ein normaler Kampf, wobei die überraschten Helden erst dann den W6 zu ihrem INI-Basiswert erhalten, wenn sie eine *IN-Probe* schaffen, die sie zu Beginn jeder KR wiederholen dürfen, wobei sie um je 2 erleichtert wird.

Haben die Helden aus früheren Szenen gelernt, sich in Selem nicht in alles einzumischen, so müssen die Mörder ihren Hinterhalt aufgeben und greifen die Helden etwa 2 SR später auf offener Straße an. In diesem Fall wird normal die INI erwürfelt. Die Helden haben also 2 SR Zeit, in denen sie die Gegner ausspionieren können (*Schleichenprobe* +7), davon laufen können (die Mörder werden ihnen allerdings am nächsten Tag erneut auflauern) oder ihrerseits die Kampfbedingungen zu ihrem Vorteil verändern können. Seien Sie großzügig und lassen Sie interessante Ideen der Helden zu.

Die Gegner sind in jedem Fall in der Überzahl (Anzahl der Helden + 2, je zur Hälfte Menschen und Achaz). Die menschlichen Mörder beginnen den Kampf mit dem Abschießen eines Armbrustbolzens, der mit Halbgift bestrichen ist. Danach werfen sie die Armbrüste weg und gehen in den Nahkampf über. Die Achaz-Kämpfer werfen zuerst ebenfalls vergiftete Wurfspeere und greifen danach in den Nahkampf ein.

Menschliche Mörder

INI 13+W6 LE 35 AuP 35 MR 5 RS 0

Leichte Armbrust:

FK 18 TP 1W+6 (+Gift)

Sklaventod:**AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W+4 **DK** N**SF:** Ausfall, Finte, Gegenhalten, Sturmangriff, Wuchtschlag**Halbgift:****Stufe** 8 **Wirkung** MU, GE, KK, AT, PA, TP werden halbiert / genannte Werte je –3**Beginn** sofort **Dauer** 7 SR, bei gelungener KO-Probe 1 SR**Achaz-Kämpfer****INI** 14+W6 **LE** 29 **AuP** 32 **MR** 4 **RS** 2**Wurfspeer:****FK** 15 **TP** 1W+4 (+Gift)**Schwanzwaffe** (Raufen):**AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6**Echsische Axt:****AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+5 **DK** NS**SF:** Ausweichen I, Kampfrelexe, Schwanzschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen, Hammerschlag**Halbgift:****Stufe** 8 **Wirkung** MU, GE, KK, AT, PA, TP werden halbiert / genannte Werte je –3**Beginn** sofort **Dauer** 7 SR, bei gelungener KO-Probe 1 SR

Wenn Sie es für die Stärke ihrer Gruppe angemessen halten, haben einige der Mörder auch ihre Nahkampfwaffen mit dem Spinnengift *Arachnae* präpariert (Stufe 1; Wirkung: leichte Lähmung, AT und PA sinken um je 2 Punkte / AT und PA sinken um je 1 Punkt; Beginn sofort; Dauer 12 KR, bei gelungener KO-Probe nur 6 KR).

Die Angreifer kämpfen bis ihre LE auf ein Drittel gefallen ist, dann fliehen sie. Sie können nicht viel über Chariz verraten, wenn sie gefangen genommen werden sollten, da er sie nur bezahlt hat, um die Helden zu beseitigen.

Endkampf

Wenn sie es besonders spannend machen wollen, oder der Meinung sind, dass ein echtes Finale nicht ohne Kampf auskommt, können sie das Brechen des Siegels durch die Elemente und den Finalkampf gegen Chariz zusammenlegen. In diesem Fall verfolgen Chariz und seine Anhänger die Helden in die Bibliothek (bzw. zum Faedhari, falls die Helden dieses aus der Bibliothek entfernt haben). Ein Held kann dann versuchen das Siegel zu brechen, während die anderen die Kultisten für wenigstens 5 KR aufhalten müssen. Wenn auch Chariz selbst eingreift, können sie die Hochelfen, die die Globule verlassen, als rettende Kavallerie auftauchen lassen, sofern die Helden zu scheitern drohen.

Andernfalls kann ein solcher Endkampf auch früher oder später stattfinden, falls die Helden aktiv nach Chariz suchen und sein Versteck ausfindig machen. Das Versteck in Alt-Elem ist oben beschrieben (siehe S. 18).

Ausklang

Da die Helden ein so unvorstellbar wichtiges Werk wieder gefunden haben, tragen sie eine große Verantwortung. Versuchen sie, selbst einen möglichst großen Gewinn aus dem Fund des Faedhari zu ziehen, in dem sie das Buch verkaufen? Wollen sie es selbst behalten um die Geschichte der Hochelfen zu erforschen? Verstecken sie es wieder (möglicherweise gar in der Silem-Horas-Bibliothek) um es vor schädlichem Zugriff zu bewahren und beschützen es mit ihren eigenen Fähigkeiten? Oder halten sie sich an Asamandras Vorschlag und bringen das Buch zu einer Elfensippe? Kennen sie überhaupt Elfen, die diese Aufgabe übernehmen können (neben Sallariel kommen zum Beispiel Allechandriel Quellentanz oder Mondglanz Eichenfeld in Frage, aber auch fast jeder andere Elf, den die Helden vielleicht schon kennen)? Sollten sie so unvorsichtig sein, das Geheimnis herum zu erzählen, werden sicherlich bald viele Parteien hinter dem Buch her sein – und nicht alle davon gehen legal vor. Sie sehen, dass sich hier einige Abenteuermöglichkeiten anbieten, die Sie gerne ausarbeiten können.

Die Helden erhalten von Sallariel eine eventuell ausgehandelte Belohnung. In jedem Fall wird er sie einladen, ihn in der Akademie in Punin zu besuchen und ihm bei der Auswertung seiner Erkenntnisse zu helfen. Somit kommen die Helden auch in Kontakt zu potentiellen Auftraggebern in Punin.

Die Bibliothekare sind zwar nicht glücklich darüber, das Buch herauszugeben. Allerdings könnten die alten Männer den Helden ohnehin nichts entgegensetzen, und so akzeptieren sie, dass das Buch zum Wohle aller in die richtigen (elfischen) Hände gehört. Insgeheim erhofft sich Heshdan, dass Gerüchte über den Fund an die Ohren der aventurischen Gelehrten dringen, und bei diesen ein neues Interesse an der Bibliothek wecken. Ob dies der Fall ist, überlassen wir Ihnen als Meister.

Abschließend erhalten die Helden für ihre Erlebnisse AP.

- Für Rauscherfahrten 30 – 60 AP.
- Für weitere Nachforschungen 20 – 50 AP.
- Dafür, den Zugang zur Minderglobule zu finden und deren Gesetze herauszufinden 40 AP.
- Für Kontakt und Gespräche mit Hochelfen / Asamandra 30 AP.
- Dafür, das Faedhari in der Bibliothek zu finden, das Siegel zu brechen und eine sinnvolle Idee für den künftigen Aufbewahrungsort des mächtigen Artefakt zu haben je 35 AP.
- Für das Herausfinden der Ziele der Sekte 25 AP.
- Für das Überleben der Falle und des Überfalls je 30 AP.
- Für eine Begegnung mit Chariz 20 AP.
- Für eine Begegnung (Kampf) mit Ch'Rss in seiner natürlichen Form 40 AP.
- Für das Ausschalten der Kultisten und einen Sieg gegen Chariz 60 AP.

Außerdem können Sie spezielle Erfahrungen für *Sagen/Legenden*, *Sprachen kennen* [*Isdira/Asdharia*], *Lesen/Schreiben*, *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis* sowie andere oft genutzte Talente vergeben.

Anhänge

Das Faedhari

Das Faedhari ist weit mehr als ein normales Buch. Es ist eine ganze Bibliothek in der Unmengen historischer Aufzeichnungen und Berichte der Hochelfen verwahrt werden. Dabei handelt es sich teilweise um sachliche Abhandlungen über wichtige historische Ereignisse wie sie in einem menschlichen Geschichtsbuch zu finden wären, überwiegend sind es jedoch Sagen, Lieder und subjektive Schilderungen von Elfen, die sowohl über gewaltige Schlachten und politische Intrigen als auch über persönliche Schicksale berichten. Es wurde geschaffen, um den Hochelfen Tie'Shiannas einen Ort zu geben, an dem sie ihre Erinnerungen aufbewahren und anderen Elfen verfügbar machen konnten. Auf dem Höhepunkt ihrer Macht war den Hochelfen eine normale Bibliothek nicht genug, und so schufen sie das Faedhari als Minderglobule, die von allen Orten in und um Tie'Shianna durch Tore oder eine geistige Verbindung direkt für alle Hochelfen erreichbar war.

Äußere Erscheinung

Äußerlich erscheint es wie ein sehr dickes und vor allem sehr schweres Buch (Maße etwa 15 * 20 * 7 Finger und um 70 Stein Gewicht). Der Umschlag besteht aus spiegelglattem Mondsilber ohne jeden Titel oder Verzierungen. Zu Beginn des Abenteuers lässt es sich nicht öffnen und erscheint wie ein massiver Block aus Silber in Buchform, ein reines Zierobjekt, das auf einem steinernen Leseputz liegt. (Erst wenn das magische Siegel gebrochen ist, kann man es aufschlagen.) Die Seiten bestehen aus Silberpapier, auf denen sich verschlungene Asdharia-Buchstaben bewegen (was daran liegt, dass die Hochelfen im Inneren mit der Erinnerungsmelodie ein gewaltiges Lied aus den Inhalten des Faedhari formen). Sobald die Hochelfen wieder Kontakt zur Dritten Sphäre haben und den Verlauf der Geschichte weiter verfolgen und dokumentieren können, wird die Bewegung der einzelnen Glyphen zum Erliegen kommen, stattdessen schreibt sich der Text an seinem Ende fort. Ab und zu verschieben sich dann noch mal ganze Abschnitte, wenn die Hochelfen ein Ereignis anders einsortieren.

Die Minderglobule

Tatsächlich ist das Faedhari ein hochelfisches Artefakt, das als Zentrum und Ursprung einer Minderglobule fungiert. Wird das Faedhari in der dritten Sphäre bewegt, so bewegt sich die Minderglobule mit, so dass das Buch immer ihr Zentrum darstellt. In dieser Minderglobule wird das Geschichtswissen der Hochelfen niedergeschrieben, geordnet und verwahrt. Die kleine Nebenwelt erscheint als eine Art Bibliothek unter freiem Himmel, nur dass sich hier keine Bücher oder Pergamentrollen finden, sondern hauchdünne, fein ziseliierte Plättchen aus Gold, Silber oder Kupfer oder steinerne Stelen und Säulen, in deren Oberfläche Texte aus den komplexen Glyphen des Asdharia eingraviert sind. Auch Statuen mehr oder weniger berühmter Hochelfen, Elfengötter, Echsen und Drachen finden sich hier, sowie Repliken und Originale berühmter Hochelfenwaffen.

Die Bibliothek ist wie eine Spirale aufgebaut, wobei die Aufzeichnungen der ältesten Ereignisse am weitesten außen lagern, während sich nah am Zentrum die aktuellsten finden,

das heißt die zum Fall Tie'Shiannas. Selbstverständlich existieren auch Durchgänge von einem Ring in den nächsten, so dass man nicht die ganze Spirale entlangwandern muss um ein Werk zu finden (auch wenn einige Hochelfen dies bewusst tun, um den entsprechenden Text besser einordnen zu können). Jeder, der sich in der Globule befindet, erkennt den Aufbau der Globule, da alle Bauwerke in Richtung des Zentrums ausgerichtet sind. Welches Merkmal sich wo befindet, wird bewusst offen gelassen, so dass Sie als Meister Spielraum haben, das Aussehen der Globule an ihre Bedürfnisse anzupassen.

Das Buch selbst erscheint im Innern der Minderglobule als ein Buch mit silbernen Seiten. Wenn der Betrachter sich stark konzentriert, formen sich im Buch die Texte, die zu diesem Thema oder Ereignis in der Bibliothek verwahrt werden. Ist das Buch nicht versiegelt, stehen das Buch in der dritten Sphäre und das Buch im Innern der Globule in Kontakt, so dass ein Text, der in der einen Welt hineingeschrieben wird, auch in der anderen Welt sichtbar wird.

Kommunikation

Die verwendete Schrift Asdharia hat eine Komplexität von 18. Solange die Zeichen sich bewegen muss eine um 10 Punkte erschwerte Probe auf *Lesen/Schreiben [Asdharia]* gelingen. Ableiten von *Lesen/Schreiben [Isdira]* ist zusätzlich um 7 Punkte erschwert. Bei Misslingen der Probe kann man dem Wandel der Glyphen nicht folgen. Gelingt sie, hängt es vom Beherrschen der Elfensprache ab, ob man auch einen Sinn versteht. Der Text selbst hat eine Komplexität von 12, so dass man einen entsprechenden Wert in *Sprachen Kennen [Asdharia]* benötigt, um die Chronik der Elfen zu verstehen. Um von Isdira ableiten zu können muss der TaW in *Sprachen Kennen [Isdira]* wenigstens 18 betragen. Anderenfalls versteht man nur unzusammenhängende Worte oder Satzketten.

Aufschreiben kann man in beliebiger Sprache und Schrift auf einer leeren Seite. Die Schrift erscheint dann auch in der Globule. Die Hochelfen im Inneren erkennen zwar auch Drachisch, Trollisch oder Chrmk, da sie diese aber für die Sprache der namenlosen Horden Pyrdacors halten, reagieren sie darauf nicht. Menschliche Sprachen und Schriften kennen sie nicht und reagieren aus Angst vor einer namenlosen Falle nicht darauf. Schreibt man jedoch auf Asdharia oder Isdira, so antworten sie, wobei ihre Ausdrucksfähigkeit in Isdira auf einfache Sätze mit einer Komplexität von etwa 6 beschränkt ist. Dadurch ist es möglich mit den Hochelfen in der Globule zu kommunizieren.

Die Globule wird von Innen durch ein fortwährendes Elfenlied aufrecht erhalten, dessen magische Melodie von mehreren Instrumenten erzeugt wird, die mit einem mächtigen INFINITUM belegt wurden. Diese Instrumente sind in einer weiten Spirale um das Buch im Zentrum herum angeordnet, so dass die Globule bei Bedarf noch erweitert werden könnte. Es handelt sich dabei um elementare Instrumente, wie eine lebende Harfe mit Saiten aus feinen Pflanzenfasern, eine Orgel, deren Pfeifen durch wechselnde Wasserstände ihre Tonhöhe verändern, oder ein Xylophon aus reinem Erz, auf dem eine magnetische Kugel umherspringt und glockenhelle Töne erzeugt. Da es gerade das Ziel der Bibliothek war, das Wissen vor dem Verfall zu bewahren, ist das Lied so angelegt, dass im Innern der Globule die Zeit stillsteht. Daher altert man im Faedhari auch nicht. Gleichwohl behält man ein grobes Gefühl dafür, wie viel Zeit außerhalb der Globule vergeht.

Das magische Siegel

Die Hochelfen verehrten alle Elemente, wussten aber auch, dass Pyrdacor nicht alle Elemente beherrschte und die meisten Echsenvölker Probleme mit Kälte haben. Daher schufen sie, bevor es zur großen Schlacht um Tie'Shianna kam, ein magisches Siegel, das das Wissen im Faedhari schützen sollte. Um das Siegel zu brechen müssen alle sechs Elemente gleichzeitig das Buch berühren. Astralkraft durch Zauber, die das Siegel brechen sollten, wird dagegen absorbiert und stärkt den Bann noch zusätzlich. Da jedoch alle Hochelfen, die das Geheimnis des Siegels kannten, bei der Schlacht umkamen und das Buch im Laufe der Jahrtausende vielfach den Ort und den Besitzer wechselte, geriet das Siegel völlig in Vergessenheit und wurde nie gebrochen.

Erst vor kurzem wurde es durch den Kultisten, der so rücksichtslos in die Bibliothek vordrang erschüttert: Neben der Luft, die das Buch immer umschließt, und dem Holzpult, auf dem es lange Zeit lag, berühren nun seit ein paar Wochen auch Splitter der Klinge des Kultisten, die Asche verbrannter Regale und Pfützen von Löschwasser das Faedhari, so dass bis auf Eis alle Elemente in Kontakt mit dem Buch sind und das Siegel schwächen. Ähnlich den Hochelfen, die ihren Geist für den Inhalt der Globule öffnen konnten, können nun auch Menschen, Zwerge oder Echsen einen Blick in die Globule erhaschen, wenn sie ihren Geist (zum Beispiel mit Hilfe bewusstseinsweiternder Substanzen) öffnen. Aus diesem Grund kommt es in den letzten Wochen vermehrt zu Berichten von Rauschkrautkonsumenten, die in ihrem Wahn eine goldene Stadt zu sehen glauben.

Bewohner der Minderglobule

Beim Versiegeln der Globule ließen sich einige pflichtbewusste Hochelfen, die schon vorher als Bibliothekare dort gearbeitet hatten, im Innern einschließen, um das Wissen zu bewachen und zu bewahren. Sie gingen nicht davon aus, für immer eingesperrt zu bleiben. Nun leben sie aber schon seit Jahrtausenden hier. Um in so langer Zeit nicht verrückt zu werden, haben sie es sich zur Aufgabe gemacht, alle Erinnerungen, die hier lagern, zu einem einzigen großen Elfenlied zu verweben. In einem seit mehr als 3000 Jahren nicht unterbrochenen Salasandra formen sie ein unerreichtes Meisterwerk elfischer Liedkunst.

Sie kennen daher alle Texte auswendig und könnten mit diesem gesammelten Wissen die aventurische Wissenschaft auf den Kopf stellen. Allerdings sind sie mit dem hastigen Lebenswandel der Menschen nicht vertraut und ihr Denken bewegt sich durch ihre lange Isolation und ihr Streben, die Geschichte der Elfen ganzheitlich zu verstehen, zu durchdringen und zu einem Ganzen zu fügen, auf noch komplizierteren Bahnen als das „normaler“ Hochelfen. Konkrete Fragen nach Jahreszahlen oder Einzelereignissen können sie nicht sinnvoll beantworten – und kaum ein heute lebendes Wesen hätte wohl die Zeit und die geistigen Kapazitäten, sich das mehrere Jahre dauernde Lied komplett anzuhören.

Die meisten der Hochelfen sehen Menschen noch immer als die primitiven Wilden an, die sie zur Zeit des Falls Tie'Shiannas waren. Daher geben sie sich nicht mit ihnen ab und verlassen die Globule nicht. Die einzige Ausnahme stellt Asamandra (S. 44) dar. Nach dem Brechen des Siegels stimmen sie allerdings zu, dass Asamandra mit den Helden verhandelt um mehr über die jetzige Situation der Welt und der Elfen zu erfahren. Sollte es zum Kampf der Helden gegen Ch'Rzz kommen, können einige von ihnen aus altem Hass gegen die Diener Pyrdacors

über ihren Schatten springen, die Globule für die Dauer des Kampfes verlassen und den Helden beistehen.

Regeltechnisches zum Faedhari

In der Globule gelten die gleichen physikalischen Gesetze wie in der dritten Sphäre. Da es jedoch stets trocken und angenehm warm ist und das magische Lied eine temporale Komponente hat, vergeht in der Globule die Zeit extrem langsam und die Schriften zeigen auch heute, nach über 5000 Jahren keinerlei Verfallsspuren.

Es ist möglich in der Globule Magie zu wirken. Da es sich um eine von Hochelfenmagie erzeugte Globule handelt, ist allerdings nur Elfenmagie ohne Erschwernis anwendbar. Zauberer anderer Repräsentationen müssen eine Erschwernis von +10 in Kauf nehmen.

Diese Regeln finden allerdings nur bei einem kompletten Übertritt Anwendung, beim *Blick in die Globule* kann ein Held keine Magie innerhalb der Globule wirken.

Magische Analyse

Das Buch lässt sich wie jedes Artefakt auf magische Weise untersuchen. Teilen sie einem Spieler, dessen Held den ODEM ARCANUM anwendet, die erste Erkenntnis aus der Liste mit. Ein Held mit OCULUS, ANALYS oder einer vergleichbaren Liturgie kann abhängig von seinen ZfP* folgendes herausfinden:

- 0-3 ZfP*: Buch ist erkennbar ein Ort, an dem sich magische Energie bündelt. Zwischen den vielen anderen Foki in der Bibliothek (Artefakten wie magisch gesicherten Schatullen, Übersetzungslinsen, Vorlesebrillen, Werken mit magischer Tinte usw.) fällt es aber kaum auf.
- 4-6 ZfP*: Magie ist nicht gildenmagischen Ursprungs, ähnelt aber auch keiner anderen bekannten Repräsentation.
- 7-9 ZfP*: Es gibt mindestens zwei Komponenten, wobei eine die andere überdeckt.
- 10-12 ZfP*: Ähnlichkeit zur Hochelfenmagie werden erkennbar. Die Magie scheint enorm stark zu sein, ist aber so harmonisch in die Umgebung eingebunden, dass sie bei einem Odem Arcanum nicht besonders auffällt.
- 13-15 ZfP*: Die stärkere der Komponenten hat elementare Merkmale und scheint eine Art Schutz oder Bann darzustellen (das Siegel).
- 16-18 ZfP*: Die andere, komplexe Komponente hat das Merkmal Limbus. Sie strahlt vom Buch in die Umgebung aus, es scheint eine Art Netz daraus hervorzugehen, das weitere Knoten hat (die Instrumente, die die Globule erhalten).
- 19+ ZfP*: Das Buch ist Zentrum, Ursprung und Zugang einer Minderglobule. Der Zauberer erkennt, wie man die Globule betreten kann.

Zugang zur Minderglobule

Es gibt drei verschiedene Stufen des Zugangs zur Minderglobule, wobei für die meisten Helden nur einer in Frage kommt. Die direkte Kommunikation (siehe Kasten auf Seite 39) mit den Bewohnern der Globule ist zwar am einfachsten, solange das Siegel nicht gebrochen wurde ist sie aber unmöglich. Der vollständige Übertritt in die Globule ist ebenfalls nicht möglich, solange das Siegel existiert, da Limbusreisende von der Globule förmlich

abgestoßen werden – und auch danach ist es nach der Zerstörung aller Tore in der Schlacht um Tie'Shianne nur noch mit Hilfe der Zauber TRANSVERSALIS oder PLANASTRALE ANDERWELT beziehungsweise einem entsprechenden Hochelfenlied möglich. Einfacher ist jedoch die dritte Variante: Durch das Öffnen des Geistes und das Einstimmen auf die Melodie des Faedhari kann sich ein Elf in das Salamandra der Hochelfen im Innern der Minderglobule einstimmen. Alle anderen Helden müssen ihren Geist auf andere Weise, das heißt mittels Meditationstechniken oder Rauschkräutern, erweitern um diesen *Blick in die Globule* zu erhaschen.

Salasandra – Zugang zur Minderglobule für Elfen

Ein Elf mit der SF Salasandra, der sich in Ruhe auf seine Umgebung einstimmt, kann eine Melodie bemerken, die er als mächtiges, ihm fremdes Salasandra erkennt. Auch ein Elf, der eine Zaubermelodie oder ein Lied der Erinnerung anstimmt, wird die Hintergrundmelodie des Salasandra bemerken. Er spürt, dass das Salasandra sehr alt ist und nur wenige Mitglieder eingebunden sind. Außerdem fühlt er, dass einige Mitglieder des Salasandras einen sehnsuchtsvoll suchenden Ton mitschwingen lassen, der eine Einladung an jeden Elfen darstellt, sich in das Salasandra einzustimmen.

Der Spieler kann sich frei entscheiden, am Salasandra teilzunehmen. Eine Probe ist dafür nicht nötig. Allerdings muss der Elf dafür an einem abgeschiedenen, ruhigen Ort sein (ein versteckter, trockener Platz im Sumpf, eine einzeln stehende Hütte oder auch nur ein ruhiges Zimmer) und sich ganz auf die ihm neue Sippe einlassen, was beim ersten Versuch W6 Stunden dauert. Bei folgenden Versuchen geht es jeweils eine Stunde schneller. Mindestens dauert es jedoch eine Stunde (es sei denn, der Spieler ist bereit 200 AP auszugeben, um sich ganz in das Salasandra der Hochelfen einzubinden (siehe Aventurische Zauberer S. 158) – dann gelingt es ihm innerhalb von W6 Spielrunden). Wie lange der Held im Salasandra bleibt, ist ihm selbst überlassen. So kann er nur eine kurze Frage stellen oder für (gefühlte) Stunden oder Tage Erfahrungen und Gefühle mit den Hochelfen austauschen. Wie viel Zeit dafür tatsächlich verstreicht, kann der Meister festlegen oder bei längeren Sitzungen die Anzahl der Stunden mit dem W20 auswürfeln.

Ein behutsamer Ausstieg benötigt mindestens eine Stunde Zeit. Wird der Elf abrupt aus dem Salasandra gerissen (durch Gefährten, die ihn schütteln, oder durch einen Angriff), so benötigt er W6 KR um zu sich zu finden und verliert für einen Tag je 2 Punkte KL und IN.

Der Körper des Elfen verbleibt in meditativer (sitzender oder liegender) Position und erscheint einem Beobachter in der dritten Sphäre schlafend oder sich in Trance wiegend.

Wenn Sie als Meister möchten, kann ein elfischer Held einen oder mehrere Gefährten mittels FREUNDSCHAFTSLIED oder UNITATIO mit ins Salasandra nehmen und ihm so den Zugang ermöglichen.

Blick in die Globule – Zugang für andere Helden

Mit bestimmten Hilfsmitteln ist es auch Nicht-Elfen möglich, einen Blick in die Globule zu werfen. Dazu ist es nötig, den Geist zu öffnen, was entweder bewusst durch Meditation (z.B. Große Meditation, Tanz der Mada, KÖRPERLOSE REISE...) oder unbewusst durch Einnahme bestimmter berauschender Substanzen erreicht wird. Besonders leicht fällt es

Personen mit dem Nachteil Medium, dem Vorteil Herausragender Sechster Sinn oder der Gabe Magiegespür.

Für den Blick in die Globule muss unter Einfluss einer Meditation oder eines Rauschkrauts eine IN-Probe gelingen. Ohne diese Hilfsmittel bleibt der Blick in die Globule selbst bei einer 1 verwehrt. Dafür gelten folgende Modifikationen kumulativ:

In der Nähe der Elfeninstrumente (mit *markierte Orte)	-5
Alle anderen Orte in Selem	+7
Während einer Meditation	-3
Nachteil Medium	-2
Herausragender Sechster Sinn	-3
Magiegespür	-TaW/2
Cheriacha (ZBA 232)	+0 (senkt jedoch IN um 2)
Zithabar (ZBA 275)	+0
Zithabar in der Nähe von Kabasflöten	-5
Grauer Mohn (ZBA 253)	+0
Weißgelber Lotos (ZBA 247)	-3
Alrigios Mischung	-5
SF Traumgänger	-1
SF Eiserner Wille I / II	+1/+2
SF Aurapanzer	+2
SF Gedankenschutz	+2

Während der Meditationen und nach Einnahme von grauem Mohn trennt sich der Geist vom Körper. Der Körper bleibt zurück, während der Geist sich völlig frei in der Globule bewegen kann. Der Zustand ähnelt damit dem eines Elfen im Salamandra.

Unter dem Einfluss von Cheriacha, Zithabar und dem Spezialrezept jedoch überlagert der Blick in die Globule die normale Sicht. Geist und Körper bleiben verbunden, nur die Wahrnehmungsebene verändert sich. Der Körper des Berauschten bewegt sich mit verschleiertem Blick durch Selem ohne die Stadt jedoch zu sehen. Dadurch stößt er gegen Wände und Personen oder stapft geradewegs in einen Kanal ohne es zu bemerken. Dafür weicht er nicht vorhandenen Hindernissen aus, macht Bewegungen als würde er Treppen steigen, oder versucht sich an unsichtbare Wände zu lehnen und fällt dabei in den Schlamm.

Tatsächlich wird der Berauschte innerhalb der Globule von der außerhalb liegenden Realität in seiner Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Wo in Selem eine Wand ist, kann er in der Globule nicht durch, obwohl er vielleicht einen offenen Platz vor sich sieht. Eine Wand in der Globule könnte er zwar mit einer *MU-Probe* +7 (jede weitere eins leichter) durchqueren (oder wenn er von seinen Gefährten geführt wird), solange sein Weg in Selem unversperrt ist. Da er das aber nicht weiß und seine Wahrnehmung ihm sagt, dass dort ein Hindernis ist, versucht er ihm auszuweichen.

Die Dauer eines Rauschs durch Konsum von Rauschkraut beträgt 2W6 Spielrunden und verlängert sich für jeden Punkt, den die KO des Helden unter 13 liegt, um je eine Spielrunde.

Dramatis Personae

Sallariel Wissenshüter, halbelfischer Adeptus Major aus Punin

Der schlanke Magier ragt wie ein biegsamer Baum über seine Kollegen hinweg und wirkt mit seinen blauen Augen und der hellen Stimme kaum älter als 20 Jahre – trotz seiner 80 Jahre Lebenserfahrung. Diese Erfahrung erstreckt sich jedoch ausschließlich auf magische Theorien und akademische Dispute. In praktischen Dingen ist der weltfremde Halbelf jedoch, trotz erster Erfahrungen mit Expeditionen (siehe das Abenteuer **Für die Ewigkeit**), reichlich unbeholfen und naiv, weswegen er weder mit dem schwülen Klima noch mit dem Rauschkrautkonsum Selems zurecht kommt und mit Übelkeit und Dumpfschädel das Bett hütet. Er wird sich daher dankbar auf eine Kooperation mit den Helden einlassen. Wenn diese ihm helfen, sich in dieser brütenden Stadt voller Wahnsinniger durchzuschlagen und ihm außerdem einen fähigen Medikus besorgen oder selbst seine Krankheit heilen, wird er ihnen gerne mit Hintergrundinformationen zu Hochelfen sowie zum Faedhari entgegenkommen. Auf Nachfrage hin überschüttet er seinen Gesprächspartner mit einer wahren Flut an Informationen, zwischen denen er nicht einmal Luft zu holen scheint und die in einer Schnelligkeit rezitiert werden, bei der man seinen Worten kaum zu folgen vermag. Nutzen Sie ihn, um den Spielern Tipps zu geben und ihnen Zusammenhänge zu erklären.

Hinweis: Wenn Ihre Helden einen anderen Magier kennen, der sich mit echsischer oder elfischer Magie beschäftigt und den Sie plausibel in Selem auftauchen lassen können, können Sie auch diesen anstelle von Sallariel Wissenshüter verwenden.

Tirena, Sallariels Gehilfin

Tirena ist eine kluge, aber schüchterne Novizin, die den Magister auf seiner Forschungsreise begleitet, da er ihr Lehrmeister ist und während der Reise die Ausbildung nicht unterbrechen möchte. Von der eigentlichen Forschung weiß sie allerdings nicht viel. Durch Sallariels Krankheit muss sie jedoch mehr Verantwortung übernehmen, als sie sich zutraut und sich um die Bezahlung der Unterkunft und die Suche nach Heilkräutern und einer Schiffspassage kümmern. Auf der Suche nach einem Heilmittel ist sie aber an die falschen Leute geraten und hat Bekanntschaft mit Zithabar gemacht, für das sie nun immer häufiger heimlich das Geld ausgibt, das Sallariel ihr anvertraut hat. Daher kann auch sie den Helden bei Bedarf anvertrauen, dass sie im Rausch die goldene Stadt gesehen hat und sogar den Hinweis geben, dass die Schriftzeichen den Isdira-Glyphen aus Sallariels Aufzeichnungen ähnlich sehen. Sie bittet die Helden jedoch, nicht zu verraten, dass sie das Geld veruntreut hat.

Asamandra, die jüngste der Hochelfen

Die meisten der Hochelfen sind völlig abgehoben und nur noch auf ihr Lied fokussiert, das für sie der einzige Lebenssinn geworden ist. Nur die jüngste der Hochelfen, Asamandra, die bei der Versiegelung der Globule gerade einmal 80 Jahre alt war, hat die Hoffnung nicht aufgegeben. Wenn sie am Salasandra der anderen teilnimmt, ist ihr Gesang meist sehrend oder suchend – was ein elfischer Held bemerken kann (siehe Salasandra – Zugang zur Minderglobule für Elfen, S. 42).

Wenn sie gerade nicht daran teilnimmt (sie ist die einzige Hochelfe, die die Gemeinschaft gelegentlich verlässt), versucht sie durch Magie von Innen eine Bresche in das Siegel zu

schlagen um die Globule verlassen zu können. Wenn zufällig die Sternkonstellation über Aventurien günstig ist (etwa einmal im Jahr), kann sie ihren Geist in die dritte Sphäre aussenden. Zwar gelang es ihr bisher nicht, die dritte Sphäre auch wahrzunehmen, allerdings können Bewohner der dritten Sphäre in diesen besonderen Nächten ihre Stimme hören und ihre durchscheinende Gestalt erahnen. Vermutlich stammt daher die Legende von der Wächterin des Wortes.

Wenn Ihre Helden weitere Hinweise benötigen, können Sie eine kurze Szene improvisieren, in der bei Nacht eine geisterartige Gestalt den Helden erscheint. Sie ruft auf Asdharia nach ihren Brüdern und Schwestern und bittet sie, das alte Wissen nicht dem Vergessen zu überlassen. Im Wechsel dazu spricht sie in einem archaischem Echsisch Flüche und Drohungen aus, die potentielle Pyrdacoranhänger vertreiben sollen. Mit Hilfe von Jasiola oder Sallariel könnten die Helden jedoch Bruchstücke dieser Worte verstehen und so nötige Hinweise erhalten. Vielleicht hat aber auch ein Patient des nahe gelegenen Noionitenklosters (RA, S. 50) eine Vision der Wächterin des Wortes gehabt. Heshdan al-Azzar könnte dann von ihm gehört haben und die Helden dorthin schicken, wo sie mit Mühe und Einfühlungsvermögen die Informationen aus dem Wahnsinnigen heraus kitzeln können.

Chariz (Ch'Rzz), der Mantra'ke

Der Mantra'ke Ch'Rzz sucht seit mehreren hundert Jahren nach schriftlichen Hinterlassenschaften aus der Zeit Pyrdacors, da er hofft, darin verschlüsselte Hinweise auf eine Methode zur Rückholung der Globule Zze'Tha zu finden. In der Tat hat er schon einige Schuppen mit kurzen Fragmenten und einige alte Schriftrollen zusammentragen können, doch glaubt er, dass erst das „glänzende Buch“ ihm seinem Ziel wirklich näher bringen kann. Zwar hat er bisher jahrhundertlang geduldig gesucht, doch nachdem einer seiner Anhänger zum ersten Mal dem Buch zum greifen nah kam, kann er es nun kaum noch erwarten endlich das Ersehnte zu besitzen. Er verstärkt daher seine Bemühungen, vernachlässigt zunehmend seine Vorsicht und wird bis zum Äußersten gehen, um zu verhindern, dass ihm jetzt noch jemand das Buch vor der Nase wegschnappt.

Ch'Rzz ist ein knapp 3 Schritt großer Drachenmensch. Diese Gestalt haben aber selbst seine engsten Vertrauten noch nicht zu sehen bekommen. Erst in einem eventuellen Endkampf wird er die einschränkende Menschenform aufgeben und sich zurück verwandeln. Auch ohne Waffen ist er dann mit seinen Zähnen und Klauen im Nahkampf ein gefährlicher Gegner. Er versucht jedoch, es nicht zum Nahkampf kommen zu lassen und seine Feinde aus sicherer Distanz mittels Magie zu schwächen und zu vertreiben. Dazu stehen ihm Zauber mit den Merkmalen Form, Elementar (außer Eis) und Beherrschung, sowie ein paar mit Merkmal Schaden, zur Verfügung, die er kompetent bis meisterlich beherrscht.

Droht er zu unterliegen, versucht er mittels der Variante Schattensprung des Zaubers Ecliptifactus Schattenkraft zu entkommen, wobei er die Variante beherrscht, beliebig aus Schatten heraus und wieder hinein zu treten. Wenn er noch nicht weiß, dass das Buch von den Hochelfen stammt, wird er die Helden nach erfolgreicher Flucht weiter verfolgen und Sie können noch weitere Abenteuer anschließen. Sobald er aber erkennt, dass das Buch nicht von Pyrdacor verfasst wurde, wird sein Interesse nachlassen und er wird sich nicht noch einmal dem Risiko eines Kampfes gegen die Helden aussetzen.

Wenn Sie glauben, dass Ihre Heldengruppe Ch'Rzz in seiner natürlichen Form nicht gewachsen ist, so lassen Sie ihn nur in seiner schwächeren, menschlichen Form auftreten und / oder schnell erkennen, dass das Buch keinesfalls ein Werk Pyrdacors sein kann so dass er sich zurückzieht. Ebenso können Sie einen anderen Mantra'ken (z.B. aus der Drachenchronik oder Vater der Fluten) anstelle Ch'Rzss einsetzen um ihn Ihrer Gruppe bekannt zu machen.

In seinem menschlichen Körper als Chariz tritt er als völlig haarloser Mann auf, der seine rötliche Haut und sein schlangenartiges Gesicht mit den unterschiedlich gefärbten Augen (grün und blau) unter dunklen Kутten versteckt und der zischelnd Tulamidya (oder natürlich Rssah) spricht. Damit bietet er aber in Selem keinen völlig unbekannten Anblick.

In menschlicher Form nutzt er normalerweise seine zischelnde Aussprache um nicht aufzufallen. Wird er aber von den Helden konfrontiert oder will er jemanden einschüchtern, bedient er sich der Gedankensprache. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, den Spielern am Ende in extrem kurzer Ingame-Zeit die Pläne Ch'Rzss darzulegen und ihnen so das Verständnis der Vorgänge zu erleichtern.

Chariz in menschlicher Form

MU	18	KO	23	KK	14	CH	13	
KL	22	IN	19	GE	14	FF	13	
LeP	60	AuP	100	AsP	65			
INI	12	WS	12	MR	13			
GS	8	RS	1 (Kleidung)					
Schwerer Dolch								
AT	13	PA	11	TP	1W6+2		DK	HN
SF und Zauber wie in drachischer Form								

Ch'Rzz

MU	18	KO	23	KK	20	CH	17
KL	22	IN	19	GE	17	FF	16
LeP	60	AuP	100	AsP	65		
INI	14	WS	12	MR	13		
GS	9	RS	4 (natürlich)				
AT	16	PA	13				
Biss:		TP	1W6+7		DK	N	
Klauen:		TP	1W6+3		DK	H	
Schwanz:		TP (A)	3W6+3		DK	NS	

Besonderes: Aufmerksamkeit, Biss, Finte, Großer Gegner, Gedankensprache, Immunität gegen Feuer, Meisterparade, Schwer zu verzaubern, Empfindlichkeit Eis, Kampfrausch, Kampfireflexe, Wuchtschlag

Zauber: Merkmale Einfluss, Telekinese, Form und Objekt (meisterlich), Schaden und Elementar außer Eis (kompetent)

Im Kampf vor allem: Paralysis (14), Serpentialis Schlangenleib (12), Ecliptifactus Schattenkraft (15), Zorn der Elemente (10), Eisenrost und Patina (13), Kraft des Erzes (13),

Brenne toter Stoff! (11), Höllenpein zerreiße dich! (15), Böser Blick (14), Motoricus (18) seltener Ignifaxius (11) oder Ignisphaero (10)

Jasiola, die Schreiberin

Die etwa vierzigjährige Jasiola lebt allein in einer Hütte am Rande des Hafenviertels, auch wenn sie selbst sich eigentlich zu den Einwohnern von Königsgärten zählt. Sie hat graues, schulterlanges Haar, einen ebenfalls grauen Damenbart und trägt beim Schreiben und Lesen ein Monokel aus billigem, trübem Glas, das an einer Kette aus der Brusttasche ihres Hemds baumelt. Sie arbeitet für jeden, der ihr Rauschkraut oder Geld zahlt. Unter ihren Kunden sind viele einfache Arbeiter aus dem Hafenviertel, die nicht lesen und schreiben können, aber auch Mitglieder der Alten Familien nutzen hin und wieder (heimlich) ihre Dienste, so dass sie einige nützliche Kontakte knüpfen und brisante Informationen erfahren konnte.

Sie beherrscht die in Selem gängigen Sprachen und Schriften bruchstückhaft bis gut und kann daher den Helden im späteren Verlauf des Abenteuers hilfreich sein. Wenn die Helden sie gerettet haben, nimmt sie von ihnen nur 3 statt der üblichen 6 Silbertaler pro Tag/Auftrag.

Wichtige Werte: KL 13, FF 13, LE 24, AU 24.

Schriften: Kusliker Zeichen 7/10, Tulamidya 8/14, Geheiligte Glyphen von Unau 5/13, Chrmk 6/18

Sprachen: Garethi 12/18, Tulamidya 14/18, Zelemja 11/18, Rssahh 5/18.

*Wenn sie zu Beginn des Abenteuers ins Wasser fällt, liegen LE und AU nur bei je 20, da sie auf dem Weg durch die Stadt schon einige Zusammenstöße und Schrammen erlitten hat.

Heshdan al-Azzar

Der Feruzef („Meister der Bücher“) macht mit seiner dreckigen, teilweise angesengten Robe und dem ungepflegten Bart und Haupthaar einen genauso verwahrlosten Eindruck wie die Bibliothek selbst. Er verströmt ständig den intensiven Rauschkrautgeruch von Zithabar und Cheriacha. Er weiß einiges über die Bibliothek, aber durch zu häufigen Rauschkrautkonsum ist ihm der Standort des einen oder anderen Buches schon wieder entfallen.

Arsellarman, der Geisterbibliothekar

Arsellarman wurde von Silem Horas persönlich zum Feruzef bestellt und mit der Sammlung aller elemitischen Schriften betraut. Doch der begeisterte Bibliothekar starb wenig später am Sumpffieber. Sein Geist fand niemals den Weg in Borons Hallen und arbeitet noch heute an der Erfüllung seiner Aufgabe.

Er ist das Wesen, das den besten Überblick über die Werke der Silem-Horas-Bibliothek hat. Außerdem ist er bemüht, das Wissen, das in ihnen gespeichert ist, zu erhalten. Wann immer ein Werk den Hörnern Satinavs zum Opfer zu fallen droht, versucht er, sich dessen Inhalt noch vorher anzueignen. Dabei scheitert er jedoch schlicht an der Menge der Schriften, die in schlechtem und schlechtestem Zustand sind. Die Geheimnisse aus den Büchern verrät er jedoch nicht leichtfertig, denn viele davon sind seiner Meinung nach für Sterbliche ungeeignet.

Angesichts des Zustands der Bibliothek blutet Arsellarman das Herz (was tatsächlich passieren kann, wenn er über das Thema spricht), deshalb hilft er seinen ‚Enkeln‘ seit mehreren Generationen, wenigstens einen Teil der Bücher zu erhalten.

Eine Bannung verbittet sich Arsellarman. Als dies das letzte Mal geschah, wurde das wertvolle Liber Zhammorcam per Satinav gestohlen. Seitdem ist der Feruzef al’Sheik vorsichtig im Umgang mit Magiern und Geweihten geworden.

Arsellarman kann ein wertvoller Helfer sein, da er über frühere Forscher auf der Suche nach dem Faedhari berichten kann (siehe Informationen...zum Faedhari, S. 17)