

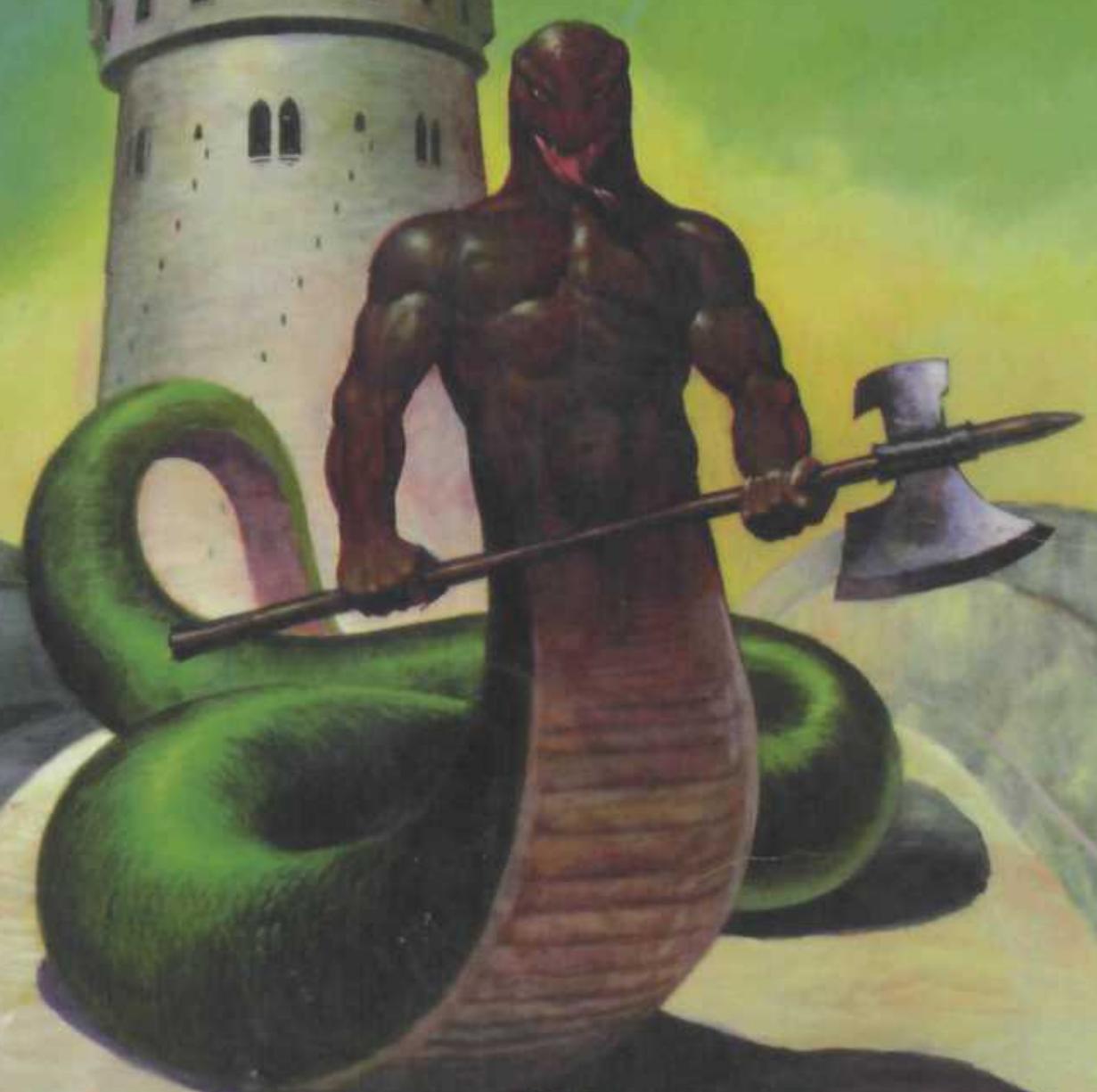
VENTUREN

THOMAS RÖMER

DSA-GRUPPENÄBENTEUER FÜR 4 - 6
HELDEN DER ERFAHRUNGSSTUFEN 6 - 9

STAUB & STERBE

NR. 29
STUFEN 6 - 9



Das Schwarze Auge

10304

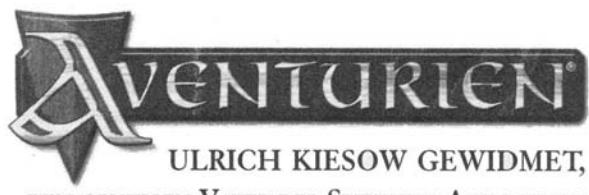
Das Schwarze Auge

STAUB & STERNE

Ein DSA-Gruppenabenteuervon



FANTASY PRODUCTIONS



SCANNED BY KEIDEN

Redaktion: Ulrich Kiesow

Lektorat: Norbert Venkze

Umschlagillustration: Ertugrul Edirne

Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck

Innenillustrationen: Horus, Ina Kramer (S. 26, 53, 54)

Planzeichnungen: Ralf Hlawatsch

Satz und Herstellung: Fantasy Productions

Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf

Druck und Autbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN

sind eingetragene \Sirenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright ©,199/hy Fantasy Productions GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1998

Printed in Germany 1998

ISBN 3-89064-304-3

INHALT

Hintergrund (Meisterinformation)	5
Das Abenteuer (Meisterinformation).....	6
Einige Hinweise für den Spielleiter	7
Ankunft in Khunchom	8
Im Gauklerlager	8
Im Gauklerlager	9
Weitere Gaukler	10
Weitere Besucher des Gauklertreffens.....	11
Khunchom.....	11
Die Prophezeiung.....	12
Wie von Dämonen gehetzt.....	13
Informationssuche (Meisterinformationen)	16
Die Drachenei-Akademie.....	16
Der Hesinde-Tempel.....	17
Unterwegs	20
Ein grausiger Fund	23
Ein Geheul gemarterter Seelen	24
Die Pforte der Toten.....	25
Staub und Sterne	29
Die Kralle.....	31
Die Mindorit-Mine	31
Der Dämonenturm	35
Die Schwefelsenke	35
Die Ruinen der Schwarzen Feste	35
Der Obeliskenring	36
Liscoms Turm	38
Das Tal	46
Das Große Finale	50
Das Ende des Abenteuers.....	51
Anhang 1: Personen und Artefakte	52
Anhang 2: Schriftliche Informationen	56
Jasper da Merinals Skizze	58

Hintergrund (Meisterinformation)

...ein blendendes, weißes Licht war das Letzte, was er mit seinen diesseitigen Augen sah. Dann Schwärze - eine lange Zeit nichts als Schwärze und Schmerz. Als er sich daran gewöhnt hatte, begannen seine Gedanken wieder in geordneten Bahnen zu laufen, so wie er es gewohnt war. Der Zwischenraum, der Limbus. *So also hast du es geschafft, mein Bruder. Zweifelsohne ein sicheres Gefängnis - und ganz und gar nicht deine Art, jemanden zu ewiger Friedlosigkeit zu verdammen. Jeder Sterbliche würde hier dem Wahnsinn verfallen. Aber ich bin ja schon wahnsinnig, so sagen deine Speichellecker zumindest. Und ich bin kein gewöhnlicher Sterblicher, Weder gewöhnlich, noch sterblich. Du scheinst also ein kleines Detail übersehen zu haben, mein Bruder. Ein Detail, das auch dir zum Verhängnis werden wird. Nicht heute, nicht morgen, aber vielleicht in vierhundert Jahren, oder tausend. Wir sehen uns wieder...*

...die Monstrositäten waren überall. Ein Hagel vergifteter Pfeile regnete gerade auf die Reste von Gerbaids Banner nieder. Am südlichen Ausgang des Talkessels hielten Marenos und seine Adepten die Stellung gegen wohl ein Dutzend feuriger Erscheinungen. Der Blutzoll war gewaltig. Einer der Adepten - Herden wahrscheinlich - begann von innen heraus zu brennen. Trotz der Schmerzen, die er leiden musste, hielt er den UNITATIO aufrecht. Aber es war nur eine Frage der Zeit, bis die Dämonen auch hier die Überhand gewinnen würden. Auch sein eigener Schild war löchrig geworden. Noch ein Angriff des Schwarzen Drachen, und er würde auf weltliche Mittel zurückgreifen müssen. Ariarchos und seine. Getreuen waren um das gelbgrüne Schlangenbanner versammelt. Elementare Kraft umtoste sie. Vielleicht hatten wenigstens die Priester eine Chance gegen das namenlose Grauen, das von allen Seiten auf sie einbrandete.

Genug des Nachdenkens, da kommt er wieder. Wie ein riesiger Pfeil direkt aus den Niederhöllen. Ich kann seine glühenden

Augen sehen. Nun gut, Herr Drache, lasst uns sehen, wessen Feuer heißer brennt...

...Hiermit geben Wir, Thomeg Atherion, im Namen des Rates und der Konklave der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar, folgendes kund, bekannt und zu wissen:

Liscom Ghosipar, Sohn des Azman Ghosipar, bekannt auch als Liscom von Fasar, Magister der Akademie und Anwender der arkanen Künste, wird hiermit und zum heutigen Tage, welcher ist der 21. Rondra des Jahres 995 nach dem Falle Bosparans, aus allen Ämtern an oben genannter Akademie entfernt. Die Tore des Hauses seien ihm auf immer verschlossen. Grund dieser Maßnahme sind verbrecherische Tätigkeiten des genannten Liscom gegen Geist und Ziel der Akademie, insbesondere das knechtische Verhältnis zu gewissen Anhängern des vergangenen Borbarad, wie auch von genanntem Liscom durch Geständnis und Bekenntnis zugegeben und bestätigt. Thomeg Atherion, Erzmagus und Hoher Magister.

...Sphärenklänge. Ein Schwingen in der Zeit. Doch dann, Dissonanzen. Da ist ein falscher Ton, nein, da wird ein falscher Ton sein. Bald. In den Ländern der Menschen. An einer Stätte alter Macht, Dort, wo das feine Gewebe der Kraftlinien ohnehin einen Riss hat. Natürlich dort. Dort, wo er nicht hin durfte. Nicht zu dieser Zeit.

Oder zumindest nicht in dieser Form.

...Mit schwankenden Schritten näherte sich der Mann dem Dorf. Er hatte kein Ziel. Nur weg, weit weg von diesem Berg, Er wusste auch nicht mehr, ob er überhaupt ein Mensch war, oder vielleicht den Phantasien des Zauberers aus dem Nebeltal entsprungen? Seine Füße trugen ihn noch bis zu einer Kate am äußersten Rand des Dorfes. Dann brach er zusammen. Der Funke der Lebenskraft schien erloschen...

Das Abenteuer (Meisterinformation)

Staub und Sterne führt die Helden nach Khunchom, eine bedeutende tulamidische Metropole an der Ostküste Aventuriens.

Jedes Jahr findet hier vom 2. bis zum 8. Boron das traditionelle allaventurische Gaukertreffen statt - eine erstklassige Gelegenheit, vor Beginn des Winters noch einmal nach Herzenslust zu feiern und ganz nebenbei die neuesten Berichte und Gerüchte über aventurische Politik und Gesellschaft aufzuschnappen.

Wenn die Helden eintreffen, sind bereits viele Gaukler versammelt, die für ein, zwei Tage hochinteressante Gesprächspartner abgeben, mit denen man so manchen Weinschlauch leeren und auch eine Romanze beginnen kann. Neben den Schaustellern sind für die Helden wahrscheinlich besonders die Zaungäste des Treffens sowie der Karawanenführer Rafiraund der Khunchomer Geschichtenerzähler Bukhar von Interesse.

Täglich treffen neue Wagen mit Straßenkünstlern aus den entlegensten Teilen des Landes ein. Man wartet eigentlich nur noch auf die Familie da Merinal, eine berühmte Artistentruppe, die, wie man von den anderen Gauklern hören kann, eine Abkürzung genommen hat, um den Wirren des Krieges zwischen Al'Anfa und dem Kalifat zu entgehen. Dass die da Merinals immer noch nicht eingetroffen sind, lässt wildeste Befürchtungen aufkeimen.

In der Nacht auf den 1. Boron trifft der Wagen der da Merinals schließlich doch ein - die Pferde geschunden wie von einem tagelangen Rennen, der Wagen angeschlagen und die Insassen von Entsetzen geschüttelt.

Wenn die da Merinals wieder zu Sinnen kommen, wissen sie zu berichten, dass sie südlich der Gorischen Wüste anhalten mussten, um ein gebrochenes Rad zu reparieren. Während der Nacht sei ein roter Nebel aufgekommen, aus dem sich unter fürchterlichem Heulen ein Dämon gelöst und den zweiten Wagen angegriffen habe. Dabei seien die Söhne Colon und Shemjo wohl entführt worden, und der schreckliche Anblick habe der Tochter Hama den Verstand geraubt... Die Gorische Wüste, unheimliches Heulen, Dämonerscheinungen - das klingt nach schwärzester Magie, gar nach Borbarad, dem Dämonenmeister. Neben den Bitten von Shira, der Verlobten des verschwundenen Colon, sollte auch Abenteuerlust die Helden dazu antreiben, das fürchterliche Geheimnis der Wüste zu ergründen. Erkundigungen in Khunchom führen zu dem Schluss, dass ein gewisser Liscom von Fasar wohl mit dem Überfall zu tun hat und dass die Gorische Wüste vor Jahrhunderten das Zentrum borbaradianischer Macht war. Düstere Andeutungen sprechen davon, dass nicht mehr viel Zeit bleibt, um die Entführten zu retten, denn bald erscheint eine Konstellation am Himmel, die sich günstig auf Beschwörungen aller Art auswirkt. Droht vielleicht gar ein Menschenopfer...?

Wenn die Reisenden aufbrechen, schließen sich Rafim und Bukhar ihnen an, der eine, weil die Helden ohne einen kundigen Führer nicht den Hauch einer Chance hätten, der andere, weil er der unheimlichen Geschichte auf den Grund gehen will. Auf der Reise stellen die Helden jedoch fest, dass Bukhar ebenfalls ein düsteres Geheimnis umgibt, dessen Lösung wohl nur in der Gorischen Wüste zu finden ist. Am Ort des Geschehens machen die Helden einen grausigen Fund: In den Trümmern des Gauklerwagens finden sie Shemjos grausam verstümmelte Überreste. Die Nacht am Fuße des Tafelberges wird zu einer Zerreißprobe für die Nerven der Helden: Vom Plateau ist ein unheimliches Heulen zu hören, gewaltige Staubwolken fließen die steilen Wände hinunter. Hin und wieder scheinen sich formlose Schatten zu bilden. Es geschieht jedoch nichts.

Wenn die Helden die Felswand erkunden, stellen sie fest, dass es eine versteckte Klamm gibt, durch die ein Aufstieg möglich ist. Die anderthalb Tage in der Klamm zehren weiter an der nervlichen Verfassung der Helden, denn hier treiben die Geister einer ganzen Armee ihr Unwesen.

Endlich oben angekommen, erweist sich die Wüste als extrem lebensfeindliches Terrain: trügerischer Boden, nicht die geringste Spur von Wasser, vereinzelt bleiche Skelette, vom ewigen Wind blank poliert, und Furcht einflößende Felsgebilde aus Basalt. Bei genauerer Untersuchung entpuppt sich eine der Formationen als ein Bergwerk, in dem Sklaven nach einem seltenen Metal! schürfen. Von hier aus lässt sich ein Weg zum Zentrum allen Übels zurückverfolgen - zu einem vergessenen Tal, dessen Herrscher Liscom von Fasar soeben damit begonnen hat, den Geist seines Meisters Borbarad ins Diesseits zurückzuholen - in den Körper von Colon da Merinal.

Inzwischen haben sich aber auch die Geheimnisse um Bukhar zuerst verdichtet und dann aufgelöst: bei dem Geschichtenerzähler handelt es sich um niemand geringeren als Teclador, einen Alten Drachen, der in seiner menschlichen Gestalt Liscom davon abbringen wollte, die Beschwörung durchzuführen, dabei scheiterte und dem Borbaradianer damit ein weiteres Mittel für seine üblichen Pläne in die Hand spielte: einen mächtigen Karfunkelstein.

Die Helden müssen die schwierige Aufgabe bewältigen, sowohl Colon zu retten, als auch den Karfunkelstein, den Sitz der Seele Tecladors, wiederzuerlangen. Die Helden können nun versuchen, Liscoms Turm im Sturm zu nehmen oder sich langsam durch sein Tal an das Zentrum seiner Macht heranzuarbeiten. Wenn es ihnen gelingt, Liscom zum Kampf zu ihren Bedingungen zu stellen, haben sie eine gute Chance... Die Rettung der Sklaven und ihre sichere Heimfahrt nach Khunchom sollte dann für die Abenteurer ein Leichtes sein. Ruhm und Ehre unter den Gauklern sind ihnen gewiss.

Einige Hinweise für den Spielleiter

Staub und Sterne ist ein Abenteuer, das für vier bis sechs Helden der Stufen 6 bis 9 gedacht ist. Wenn sich ein Magier in der Gruppe befindet, ist dies nur von Vorteil, aber auch alle anderen Heldenotypen sind natürlich zugelassen. Falls eine Hexe unter den Helden ist, so beachten Sie bitte die Meisterhinweise zu diesem speziellen Heldenotyp.

Staub und Sterne lebt in erster Linie von der unheimlichen Stimmung, die auf dem Hochplateau der Gorischen Wüste herrscht, und die selbst einem Schelm die Witze im Halse stecken bleiben lassen sollte. Diese düstere Stimmung bricht plötzlich und unerwartet über die Helden hinein, während sie sich noch auf dem Gauklerfest vergnügen.

Sie sollten den Helden die Möglichkeit geben, auf dem Fest "mal so richtig die Sau raus zulassen", wüste Lügenmärchen über ihre Heldenataten zu erzählen, ihre besten Talente ohne fordernde Proben zu demonstrieren, verbale Duelle mit ausländischen Diplomaten auszufechten, sich bis zum Abwinken zu bezecken, eine schöne Gauklerin (oder einen hübschen Akrobaten) zu verführen oder bis tief in die Nacht zu philosophieren. (**Im Gauklerlager**)

Auch wenn die Helden selbst nicht zum fahrenden Volk gehören, hier werden sie wegen dem anerkannt, was sie können und wie sie sich und andere zu amüsieren vermögen, nicht aber wegen Stand und Herkunft.

Mit der Ankunft der da Merinals ändert sich diese heitere, rahjagefällige Gelassenheit schlagartig. (**Wie von Dämonen gehetzt...**) Finsterste Zauberei bedroht das Leben eines Mannes, mit dem die Helden eben noch hätten am Feuer sitzen und lustig zechen können. Es sollte für die Helden eine Frage der Ehre sein, sofort zur Rettung des Unglücklichen aufzubrechen und nicht nach vergänglichen irdischen Werten zu fragen.

Die Anreise zur Gorischen Wüste ist dann von Bukhars düsterer Vergangenheit überschattet. Die Helden sollten Bukhar zwar ruhig misstrauen, aber sich auch dessen bewusst sein, dass sie auf ihn zählen können, wenn es darauf ankommt.

(Unterwegs)

Es ist wichtig, das Geheimnis um Bukhars wahre Persönlichkeit erst möglichst spät zu lüften. Da er selbst zum Teil unter Liscoms Bann steht, gelingt es ihm nur gelegentlich, Erinnerungsfetzen hervorzuholen und den Spielern mitzuteilen. Besonderheiten zu seinem Verhalten und seinen Erinnerungen finden Sie jeweils in den Abschnitten **Bukhars Erinnerung und Bukhars Verhalten**.

Die Entdeckung von Shemjos Leiche dürfte den Helden den Ernst der Lage klarmachen, zumal sie wohl eine Nacht am Fuß des Plateaus verbringen und den Urgewalten tatenlos zusehen müssen, nie wissend, ob vielleicht ihr Gegner dort

draußen im Dunkeln lauert. (**Ein grausiger Fund** und **Ein Geheul gemarterter Seelen**)

Den Aufstieg durch die Pforte der Toten sollten Sie so gruselig wie möglich gestalten. Es droht den Helden zwar keine wirkliche Gefahr, aber auch dem hau- und stechwütigsten Helden und dem abgebrütesten Possenreißer sollte sich im Hinterkopf der Gedanke festpflanzen, dass man es vielleicht mit unüberschaubaren Horden von Geistern und Untoten zu tun bekommen könnte. (**Die Pforte der Toten**)

Die Gorische Wüste ist das lebensfeindlichste Stück Aventurien, das uns bekannt ist. Lassen Sie die Helden dies spüren. Nicht nur, dass es erbärmlich kalt und staubtrocken ist, hinzu kommen auch noch die Unsicherheit über jeden nächsten Schritt, der in einen Staubsumpf oder eine abgrundtiefe Spalte führen könnte, das Heulen des seltsamen, nernen zermürbenden Windes, der aus den Sphären selbst zu blasen scheint und die ständige Präsenz der Vergangenheit dieses Ortes. (**Staub und Sterne**)

Sobald die Helden an Liscoms Tal angekommen sind, verwandelt sich die Stimmung des Abenteuers erneut. Jetzt sind taktische Planung, Schläue, ein starker Schwertarm und ein aus dem Handgelenk geschleuderter Zauberspruch die wichtigsten Utensilien, um das Abenteuer zu einem guten Ende zu bringen. Dieser Teil ist ein Kommandounternehmen reinsten Wassers, das allseits beliebte "Haut-den-Schwarzmagier". Aber Vorsicht! Ein konsequent gespielter Magier mit den Fähigkeiten eines Liscom von Fasar kann leicht eine ganze Heldengruppe auslöschen. Hier werden Sie eventuell den einen oder anderen Fehler auf Seiten des Gegners einbauen und einige Würfelresultate zugunsten der Helden fälschen müssen, wenn der Abend in ein Happy-End einmünden soll. (**Liscoms Turm, Das Tal und Das Große Finale**)

Zum guten Schluss sollten Sie die Spieler etwas von der Faszination spüren lassen, die die schiere Anwesenheit eines Alten Drachen mit sich bringt. Wenn Sie einen tiefen Seufzer hören, wenn Teclador die Helden verlässt, dann haben Sie es geschafft.

Staub und Sterne ist ein recht geradlinig angelegtes Abenteuer. Es gibt keine kriminalistischen Verwicklungen, keine ausgedehnte Informationsbeschaffung und nur wenige Möglichkeiten für die Helden, das Abenteuer erfolgreich zu beenden. Gerade aus diesem Grund sollten Sie versuchen, durch die geeignete Umgebung, Sprache, vielleicht etwas Hintergrundmusik die Stimmung und Atmosphäre des Abenteuers deutlich zu schildern. Sie werden sehen, eine solche Art Rollenspiel ist sicherlich genauso spannend wie eine verzwickte Kriminalgeschichte oder ein packendes Schwertmeisterduell.

Ankunft in Khunchom

Allgemeine Informationen:

"Nach eurer ungewöhnlich ereignislosen Reise liegt sie endlich vor euch: Khunchom, die Prächtige, die weiße Blüte in den sanften grünen Armen des ewigen Mhanadi, ein Zentrum von Handel und Wandel, ein Schmelziegel der verschiedensten Völker und Kulturen.

Die Luft ist angenehm warm und erfüllt mit dem Geruch von Gewürzen und Parfüms, den vielsprachigen Lobpreisungen der Straßenhändler und Wanderprediger und einem leichten Seewind, der Kühlung und Erfrischung in den heißen Stunden des Mittags verspricht.

Überall in den Straßen könnt ihr - neben tiefverschleierten Novadis, geschäftig umhereilenden Geweihten, fliegenden Händlern und dem einen oder anderen Beutelschneider - eine große Zahl bunt gekleideter Gaukler erkennen, die von Straßenecke zu Straßenecke Rad schlagen, mit fünf Äpfeln jonglieren, Stegreifpossen aufführen und immer wieder mit lauter Stimme auf das große Fest hinweisen, das in drei Tagen zur Abendstunde auf dem Fetherdin-Platz beginnen wird, und zu dem der Großfürst selbst alle Bewohner und Gäste der Stadt herzlichst einlädt.

Ja, hier seid ihr zur rechten Zeit am rechten Ort, um vor dem Anbruch des Winters noch einmal richtig auszuspannen, all eure Narben zu vergessen und eure umzählichen Abenteuer vor begeistertem Publikum in den leuchtendsten Farben zu schildern."

Meisterinformationen:

Es ist für den Fortgang des Abenteuers empfehlenswert, wenn die Helden am 29. Travia in Khunchom ankommen. Ob dies per Schiff oder zu Lande geschieht, ist unwesent-

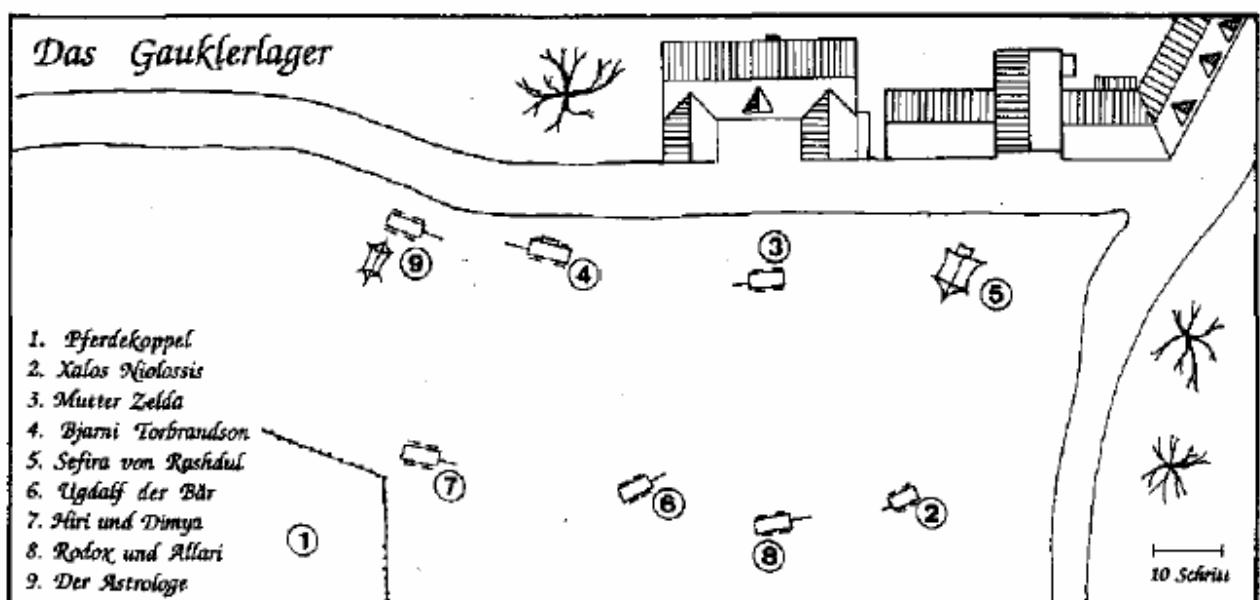
lich. Es gibt auch keine Informationen, die Sie bereits auf der Anreise verteilen könnten.

Einmal in Khunchom angekommen, können sich die Helden nach dem Gauklerlager auf dem Fetherdin-Platz erkundigen (wenn nicht ohnehin ein Gaukler in der Gruppe ist, der das Fest schon einmal besucht hat) oder zuerst eine Herberge beziehen. Wo Sie die Helden unterbringen wollen, bleibt Ihnen überlassen, aber es bietet sich natürlich auch die Gelegenheit, im Gauklerlager selbst zu nächtigen. Die Nächte sind noch lau, so dass es selbst Wildnis unerfahrene Charaktere nicht allzu viel Überwindung kosten sollte, im Freien zu nächtigen.

In diesem Heft werden nur die Örtlichkeiten Khunchoms beschrieben, die für das Abenteuer wichtig sind. Weitere Informationen über die stolze Stadt am Mhanadi, insbesondere was Unterbringung, Tempel, Schänken etc. angeht,

finden Sie in der Box Die Wüste Khom und die Echsenkümpfe (im Folgenden stets Khom genannt) auf den Seiten 84 ff. Der Besitz dieser Spielhilfe ist zwar nicht zwingend erforderlich (vor allem, wenn Sie ein "eigenes" Khunchom aufgebaut haben), aber da ein Großteil des Abenteuers in der Stadt Khunchom und den Regionen Mhanadistan und Gorien spielt, sei Ihnen diese Box dringend ans Herz gelegt.

Zeitlich können Sie Staub und Sterne anordnen, wann Sie wollen, jedoch empfiehlt es sich, das Abenteuer in die Endphase des Krieges zwischen den Novadis und Al'Anfa zu legen, da dies einen plausiblen Grund für den fatalen Umweg der da Merinals darstellt.



Im Gauklerlager

Allgemeine Informationen:

Das Gauklerlager befindet sich auf dem Fetherdin-Platz, dem östlichsten Ort innerhalb der Mauern Khunchoms, direkt am Anchopaler Tor und nur durch eine Straße vom Rahjapark getrennt.

Hier findet alljährlich das große allaventurische Gauklerlertreffen statt. Während der Platz an 350 Tagen im Jahr Hunderennen, Stierkämpfen und Immanspielen als Austragungsort dient, ist er vom 24. Travia bis zum 8. Boron fest in der Hand der Gaukler, deren jeweiliger Patriarch auch das Hausrecht innehat. Die Aufstellung einzelner Wagen und Zelte entnehmen Sie bitte dem Übersichtsplan.

Wenn die Helden eintreffen, sind bereits mehr als hundert-fünfzig Schausteller (greise Familienoberhäupter und Kleinkinder nicht eingerechnet) mit ihren Wagen, Tieren und Zelten auf dem Platz versammelt. Es herrscht ein fröhliches Durcheinander, da alle Familien versuchen, noch einen möglichst guten Stellplatz zu ergattern. Meister Xalos Nioslossis, derzeitiger Patriarch der Gaukler, und Mhukkadin al-Ghunar, der Wesir für Spiele der Stadt Khunchom, haben alle Hände voll zu tun, um bis zum 2. Boron alle organisatorischen Fragen zu klären (was bisher noch nie gelungen ist, aber auch niemanden sonderlich stört).

Meisterinformationen:

Wenn Sie wollen, können Sie alle auf dem Übersichtsplan nicht benannten Zelte und Wagen mit interessanten Schaustellern bevölkern. Sicherlich haben die Helden schon einmal mit der einen oder anderen Gauklersippe zu tun gehabt, die sie hier und jetzt wieder treffen können; vielleicht ist in Ihrer Heldengruppe sogar ein Gaukler, der hier seinen näheren und ferneren Bekannten und Verwandten begegnen kann.

Tagsüber werden die Helden kaum beachtet und nur mit einem flüchtigen 'Hallo' begrüßt, da die Schausteller bis über beide Ohren in Arbeit stecken. Es sollte den Abenteuerern jedoch ohne weiteres gelingen, einen Platz für die Nacht zu finden. Im Laufe des Abends gesellen sich dann immer mehr Gaukler um die große Feuerstelle, und bald beginnt ein großes Fest mit Musik und Tanz und jeder Menge Wein.

Streuen Sie ruhig eine Menge von Gerüchten und Gauklerratsch aus: Wer mit wem und warum, dass letztens der soundso vom Seil gefallen, dass sogar der Vater des Großfürsten zur Eröffnung komme, dass in Zorgan die Geschäfte ganz schlecht gingen usw. usf.

Hin und wieder kommt zwischendurch jedoch eine leichte Unruhe darüber auf, dass die da Merinals immer noch nicht eingetroffen sind, wo sie doch eine Abkürzung nehmen wollten...

Für das Abenteuer sind im Gauklerlager vor allem folgende Personen von Interesse:

Bukhar, der Geschichtenerzähler

Eine der interessantesten Personen am Feuer ist der Khunchomer Geschichtenerzähler Bukhar, ein schätzungsweise 35-jähriger, kleiner, drahtiger Mann mit langen, schwarzen Haaren, die er zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden

hat. Er trägt einfache tulamidische Kleidung und sehr wenig Schmuck. Insgesamt scheint er eher zu den ärmeren Khunchomer Bürgern zu gehören.

Bukhar erzählt am ersten Abend selbst nur sehr wenig, vielmehr lauscht er aufmerksam den Geschichten der Gaukler. Gelegentlich unterbricht er einen Vortragenden, um sehr präzise Fragen zu stellen, was Land und Leute angeht, von denen der Gaukler gerade erzählt.

Hierbei wird recht schnell klar, dass Bukhar offensichtlich über eine ausgesprochen gute Kenntnis der aventurischen Geographie verfügt. Außerdem scheint er ein phänomenales Gedächtnis zu besitzen. Wenn er selbst einmal eine kurze Landschafts- oder Stadtbeschreibung gibt, kommt es einem so vor, als stünde man mitten in der Landschaft, so detailliert und plastisch sind seine Schilderungen.

Alle weiteren Informationen zu Bukhar entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Raum, der Karawanenführer

Rafim ist auch erst am Nachmittag angekommen. Er sieht genau so aus, wie sich Klein-Alrik immer einen tulamidischen Karawanenführer vorgestellt hat - und genau das ist er auch, eigenen Aussagen zufolge sogar der beste Karawanenführer östlich des Raschtulswalls.

Er schwadroniert schon den ganzen Abend darüber, wie er vier Gauklerfamilien aus Drol bei ihrer Durchquerung der Khomwüste und der Linien der novadischen und Al'Anfaner Heere geholfen hat. Wenn man ihm Glauben schenken darf, hat er auf diesem Weg einen Basiliken mit bloßen Händen erwürgt, es fünf Tage ohne einen einzigen Tropfen Wasser ausgehalten, damit die Kinder der Gaukler nicht verdursteten, zwölf Khoramsbestien erschlagen und eine alafanische Generalin verführt.

Ob die Geschichte der Wahrheit entspricht, scheint niemand

- nicht einmal den sonst so peniblen Bukhar - zu interessieren, denn sie ist packend vorgetragen, mit weit ausholenden Gesten und Mienenspiel unterstützt und von einigen Dutzend Eiden "Bei Rastullah" bekräftigt.

Rafim ist etwa Anfang Dreißig, von mittlerer Größe und von Rastullah mit einem kleinen Bäuchlein gesegnet, das offensichtlich stets nach Füllung verlangt. Seine Augen sind natürlich so kohlschwarz wie sein Haar, das man unter dem blutroten Turban aber kaum erkennen kann.

Alle weiteren Informationen zu Rafim entnehmen Sie bitte dem Anhang.

Shira Rotlocke

Die achtzehnjährige, vollbusige und rothaarige Shira Feyoridos stammt aus einer wohlhabenden Zorganer Familie

und wäre wohl im elterlichen Geschäft groß geworden, hätte sie nicht vor vier Jahren die Sehnsucht nach der Ferne gepackt. Hals über Kopf verließ sie ihre Heimat, um sich dem fahrenden Volk anzuschließen. Sie verdient ihre Silberstücke in erster Linie mit ihrer Schönheit, sei es als Zielscheibe beim Messerwerfen, sei es als Assistentin und knapp bekleidete Ablenkung bei Zauberstückchen. Ihre ganze Liebe gilt Colon da Merinal, den sie vor zwei Jahren kennen lernte und mit dem sie sogar hochoffiziell verlobt ist (ihre Eltern hatten ein Einsehen und versuchten zu retten, was noch zu retten war; eine Verlobung mit dem Erben einer der berühmtesten Artistenfamilien Aventuriens kam da gerade recht).

Shira wird die Helden bei der erstbesten Gelegenheit ansprechen und sie bitten, von ihren Reisen zu erzählen. Insbesondere will sie wissen, ob sie vielleicht letztens in Zorgan gewesen wären. In erster Linie sucht sie jemanden, bei dem sie ihre Sorgen darüber ausweinen kann, dass Colon trotz seines Versprechens noch immer nicht angekommen ist.

Sobald sie vom Unglück der Familie da Merinal erfährt, bittet sie die Helden inbrünstig, sich auf die Suche zu be-

geben. Sie setzt dabei all ihre Verführungs- und Überzeugungskünste ein, um selbst die hartgesottensten Söldnerseelen zu erweichen.

Sefira von Rashdul, die Wahrsagerin

Sefira ist eigentlich nur eine aus dem halben Dutzend Zukunftsdeuter, die sich bisher auf dem Fetherdin-Platz versammelt haben. Entscheidend ist, dass Sefira tatsächlich das zweite Gesicht besitzt und ihre Prophezeiungen stets mehr als nur ein Körnchen Wahrheit enthalten. Sie benutzt dazu Inrah-Karten, die sie in allen Variationen zu legen weiß. Sefira ist etwa Mitte Zwanzig, schminkt sich aber gerne älter. Eine lange, weiße Strähne zierte ihr ansonsten pechschwarzes Haar. Unmengen von schwarzen, weißen und grauen Röcken, Miedern und Überwürfen verhüllen ihre hagere Gestalt, schwerer Silberschmuck klimpert an Armen, Beinen und Ohren. Außer ihren Prophezeiungen redet sie sehr wenig, und keiner weiß um ihre Herkunft. Ein ODEM ARCANUM oder AN ALÜS ARC ANSTRUKTUR enthüllen übrigens, dass sie die Kraft besitzt, sich dessen aber nicht bewusst ist.

Weitere Gaukler

Unter den schätzungsweise einhundert Gauklern, die bereits auf dem Fetherdin-Platz ihr Lager aufgeschlagen haben, können den Helden noch die verschiedensten seltsamen Gestalten auffallen. Jongleure und Feuerkünstler, Boden- und Seilakrobaten, Sänger und Tänzer, Zukunftsdeuter und Musikanten - alle Spielarten der aventurenischen Gaukelei sind hier vertreten. Für die Helden wahrscheinlich besonders interessant sind noch:

Meister Xalos Niolossis, inoffizieller "König der Gaukler"

Wenn man ihn in einem Festzelt oder an einer Straßencke sieht, wird man sicherlich nicht vermuten, dass der 55-jährige Possenreißer und Harlekin eine ernstzunehmende Macht in Aventurien darstellt. Zwar kann der Patriarch aller aventurenischen Gaukler keine Heere ausheben oder mit einer Handbewegung Hunderttausende von Dukaten verschieben, aber er verfügt über beste Beziehungen zu einer Unzahl von kleineren Fürsten und Handelsherren, Stadtoberen und natürlich allen möglichen Vertretern des fahrenden Volkes.

Xalos Niolossis übt dieses Amt (dessen Besetzung ähnlich geregt wird wie das der Thorwaler Hetleute) schon seit fast elf Jahren aus. Der gebürtige Hylailer wird den Titel aber wohl kaum an seinen ältesten Sohn weitergeben, vielmehr munkelt man, dass Jasper da Merinal wohl der nächste Patriarch der Gaukler wird.

Mutter Zelda, die wahrscheinlich einzige Traviageweihte mit einem Tempel auf Rädern

Die in traditionellem Orange gekleidete Zelda Arrion aus Ragath bei Punin ist seit mittlerweile dreißig Jahren stän-

ständiger Gast auf allen größeren Gaukertreffen dieser Art.

Zelda, die vor allem Hochzeitszeremonien und Einsegnungen von Spielorten durchführt, ist für ihre 68 Jahre noch ausgesprochen rüstig, was sie persönlich göttlichem Beistand und stetigem Biergenuss zuschreibt. Ihre lange Zugehörigkeit zum fahrenden Volk haben sie auch dem eher phex- und rahjagefalligen Treiben der Gaukler gegenüber aufgeschlossen gemacht.

Bjarni Torbrandson aus Auplog, der "Medicus"

Man sieht dem riesigen Thorwaler nur an den feingliedrigen Händen an, dass er normalerweise Geschwüre öffnet und Tränke braut. Sein großer Kastenwagen dient ihm sowohl als Behandlungszimmer wie auch als Labor und Wohnung. Als Heiler wie als Marktschreier sucht er seinesgleichen, er neigt jedoch dazu, seine Sorgen und seine Hilflosigkeit gegenüber Borons Ruf mit einem oder mehreren Premer Feuern hin unterzuspülen.

Ugdalf der Bär, der "Stärkste Mann östlich des Raschtulswalls", der eigentlich Alrik Pogelsdorf heißt. Ein Zwei-Meter-Hüne mit enormen Muskelpaketen und einem weit ausladenden Schnurrbart, bekleidet nur mit einem Fellschurz und Nietenmanschetten. Der Gewichtheber und Kettensprenger (KK20) aus Ysilia ist überraschend intelligent (KL 13) und sogar belesen.

Hiri und Dimya, die "Silbernen Blitze"

Zwei schmalhüftige, jungenhaft wirkende Zwillings-schwestern von etwa zwanzig Jahren. Die beiden Messerwerferinnen (Wurfwaffen 24) scheinen unnahbar und tauen nur auf, wenn jemand ihre Kunst in fairem Wett-streit zu würdigen weiß. Woher die rothaarigen Zwilli-ge stammen, ist niemandem bekannt.

Rodox und Allari, die "Unmöglichen"

Wie die Namen schon verraten, handelt es sich bei die-sem ungleichen Paar um eine Elfe und einen Zwerg. Dass sie zusammen reisen, mag ja noch angehen, aber dass sie gemeinsam musizieren, geht den meisten Zuhö-rern zu weit.

Das Musizieren ist aber nicht ihr Hauptbroterwerb. Sie sind "Freischützen", das heißt, sie ziehen von Turnier zu Turnier und heimsen Preise bei Schießwettbewerben ein. Dass Allari den Langbogen und Rodox die Armbrust be-vorzugt, ist selbstverständlich.

Die beiden haben schon eine Menge von der Welt gese-hen und wissen fesselnd von ihren Erlebnissen zu erzäh- len - wie viel davon der Wahrheit entspricht, steht auf einem anderen Blatt.

Der Astrologe

Den wahren Namen und die Herkunft des etwa 45-jährigen Mannes mit der Augenklappe kennt - zumindest in Gauklerkreisen - kein Mensch. Man zieht den schweigsamen Schwarzhaarigen in der nachtblauen Sternenrobe jedoch genauso gerne zu Rate wie die Hand- und Kartenleser, da sich viele seiner Vorhersagen be-wahrheitet haben. Der Astrologe ist ein Spezialist in sei-nem Fach (Sternkunde 16). Er kann den Helden bestäti- gen, dass am 15. Boron eine besondere Sternkonstellati-on am Himmel steht. Ob dies Auswirkungen auf Zaube-rei hat, kann er nicht sagen, da er davon kaum Ahnung hat. Der Astrologe ist nicht mit der Kraft gesegnet; viel-mehr handelt es sich bei ihm um einen verstoßenen Bo-rongeweihten aus Mirham.

Weitere Besucher des Gaukertreffens

Meisterinformationen:

Das Gaukertreffen zieht neben dem fahrenden Volk na-türlich auch eine große Zahl Schaulustige aus Khunchom und Umgebung an. Die arbeitende Bevölkerung wird je-doch erst ab der offiziellen Eröffnung durch Großfürst Selo und Gemahlin Shenny am 2. Boron zugegen sein. An den Tagen vorher sind es vor allem die Diplomaten und die adeligen 'Nichtstuer, die verzogenen Söhnchen von Handelsherren und Spione aus aller Herren Länder. Hiervon geben die folgenden Stoff für die ein oder ande-re Nebenszene:

- Der Botschafter des Mittelreichs, Baron Reckhart von Spogelsen, der sich Gouverneur von Khunchom nennt und sehr häufig heftige Wortgefechte mit
- Gilia ya Mornicala, der Botschafterin des Lieblichen Feldes, austrägt, die oft bis an den Rand einer Duellfor-derung reichen.
- Der Wesir für Spiele der Stadt Khunchom: Mhukkadin al-Ghunar, der von städtischer Seite aus das Gaukertref-fen mitorganisiert und der natürlich heftig für weitere Attraktionen seiner schönen Heimatstadt wirbt.
- Die Botschafterin des Kalifen zu Mherwed, Beysa Rif-tah saba Althufir, die jede Information über den Verlauf des Krieges, die sie erhalten kann, mit schwerem Gold

bezahlte, und die stets von sechs schwer bewaffneten Leibwächtern begleitet ist,

- Abu Silimhas, der Besitzer des Hauses der Spiele, das unweit vom Fetherdin-Platz steht, der alle Fremden in sein Wettlokal einlädt und dabei sicherlich nicht nur ehr-liche Marawedis/Batzen/Dukaten verdienen will.
- Eine Gruppe junger Schnösel, offensichtlich aus besse-rem Hause, die ständig mit einer teuren Kutsche um den Platz fahren und offensichtlich den Gauklerinnen nach-stellen. Wahrscheinlich werden sie sich von den Gau-klern eine heftige Abreibung einfangen, wenn sie zu weit gehen.
- Einige betont unauffällige Personen, die eine Menge Fragen stellen und die garantiert für irgendwen spionie-ren.
- Ein offensichtlich hochgestellter Zauberer, der auf-taucht, sobald das erste Weinzelt eröffnet hat. Es handelt sich um niemand geringeres als Khadil Okharim, den Leiter der hiesigen Magierakademie.

Mit diesen Personen als Schaulustige und gelegentliche Besucher sollte für genügend Abwechslung gesorgt sein, damit die Helden nicht zuviel über die Abwesenheit ei-ner bekannten Gauklertruppe nachdenken, sondern viel-elleicht eher zu überlegen beginnen, ob nicht vielleicht Spionage und Meuchelmord im Gange sind.

Khunchom

Meisterinformationen :

Wenn die Helden wollen, können sie sich natürlich auch in Khunchom selbst vergnügen. Sorgen sie (z.B. durch eine Romanze) dafür, dass sie sich zu den wichtigen Zei-

ten im Gauklerlager aufhalten. Alle wichtigen Informati-onen über Khunchom finden Sie in Khom S.84 ff. Von besonderem Interesse sind dabei sicherlich die Fürst-Istav-Allee, der Kamelmarkt, der Alte Sultanspalast, der

Tempel der Geschenkten Freuden (ganz in der Nähe des Fetherdin-Platzes), das Haus der Spiele (ebenfalls in der

Nähe) sowie die unzähligen Schänken und Bordelle.

Die Prophezeiung

Irgendwann im Verlauf des ersten Tages im Gauklerlager wird Sefira auf den Helden/die Heldin mit dem höchsten AG Wert zutreten und sie an der Schulter berühren.

"Ich habe das unbestimmte Gefühl, als müsste ich dir Hilfe auf deinem zukünftigen Weg geben, Bruder (Schwester). Dir stehen große Taten bevor, aber ich sehe einen finsternen Schatten über deinem Pfad..."

Sefira führt den Helden in ihr buntes Zelt. Nachdem sie eine Unzahl Vorhänge zur Seite gezogen und etwas Räucherwerk entzündet hat, bittet sie den Helden, ihr gegenüber an einem reich verzierten Mohagoni-Tischchen Platz zu nehmen. Sie stellt die Kristallkugel vorsichtig in eine Ecke des Tisches und holt aus ihren vielen Überwürfen ein mit nachtblauer Seide umhülltes Päckchen hervor. "Gib mir deine Hand. Ich muss mich auf deine Aura einstimmen."

Nach einigen Minuten Konzentration lässt sie die Hand des Helden los und beginnt, das Päckchen aufzufalten. Es handelt sich um farbenprächtige Inrah-Karten*, dünne Holztäfelchen,

*) Seit einigen Jahrzehnten erfährt neben dem Runenwerfen, Handlesen, Vogelflugdeuten und der Astrologie das Kartlegen eine steigende Beliebtheit. Die Erfindung der Druckkunst hat es möglich gemacht, dass heutzutage fast jede Gauklersippe über ein oder zwei Decks der 'Inrah'-Karten und entsprechende kundige Personen verfügt; viele Kartengerber bevorzugen allerdings handgezeichnete Karten, die auf dünne Holztäfelchen aufgezogen sind. Woher das Inrah stammt, ist ungeklärt, seine erste Erwähnung findet es im Gebiet von Thalusa - und das bereits vor über 500 Jahren! Die Karten stellen eine Verschmelzung vieler Volksmythen dar. So findet man auf den oft farbenprächtigen Karten die vierzehn bekannten Götter, die sieben Wandersterne (Halbgötter) und das Madamal, Sumu und Los, Symbole von Leben und Tod, Zeichen aus dem täglichen Leben (wie den Sultan/Kaiser, den Bullen oder das Brot) und andere leicht erkennbare Zeichen. Diese 49 Karten bilden den 'okkulten' Teil des Spiels. Der 'profane'- Teil besteht aus 72 Karten in den Reihen der sechs Elemente mit den Bildkarten des Fürsten, des Magiers, der Weissagerin, des Ritters und des Knappen und den Zahlenkarten vom As bis zur Sieben.

Eine Weissagung mit Karten kennt verschiedene Formen. Die wichtigste ist der Baum, der mit zwölf Karten gelegt wird, aber auch das kleine und das große Schicksalsrad finden Verwendung. Will der Kundige jedoch nicht die Zukunft selbst sehen, sondern nur eine Hilfestellung bei einer Entscheidung, die sein Leben beeinflusst, so legt er den Stern.

Die Inrah-Karten sind schnell so populär geworden, dass einzelne Figuren und Bedeutungen in Kunst, Religion und Philosophie Eingang gefunden haben. Bekanntestes Beispiel ist das Inrah-Brettspiel, bei dem auf beiden Seiten unterschiedliche Symbole aus dem Inrah-Kartenspiel Verwendung finden. Der profane Teil des Kartensatzes wird auch immer häufiger zum Boltanoder Funtas-Spiel verwendet, das ja auch von tulamidischen Söldnern über ganz Aventurien verbreitet wurde.

auf die handbemaltes Papier aufgezogen ist. Sie reicht dem Helden die Karten.

"Bitte vorsichtig mischen und dann mit der linken Hand drei Stapel abheben."

Danach nimmt sie die Stapel vorsichtig in umgekehrter Reihenfolge wieder auf.

"Ich werde einen Baum legen. Störe mich jetzt nicht."

Sie deckt die oberste Karte auf.

"Der Ritter des Feuers. Das bist du. Rastlos, getrieben von einer inneren Kraft, die dir selbst ein Rätsel ist, stets auf der Suche."

Sie deckt die zweite Karte auf und legt sie neben die erste,
"Praios. Mut und Gerechtigkeitssinn treiben dich an. Sie sind dein Schwert."

Sie deckt die dritte Karte auf und legt sie neben die erste.

"Die Erd-Drei. Festigkeit in Freundschaft. Das ist dein Schild."

Die vierte Karte wird Über der ersten platziert.

"Die Wasser-Fünf steht für Überflutungen, Katastrophen und allgemein große Not"

Die fünfte Karte findet ihren Platz über der vierten.

"Nandus. Sohn der Hesinde und des Phex. Schutzgott abenteuerlicher Reisen. Große Not wird dich dazu bringen, eine gefährliche Reise zu unternehmen. Du wirst Unterstützung und Begleitung finden durch..."

Die sechste Karte bildet den Abschluss des Stammes.

"...den Erzdämonen. (Sefira schluckt heftig, fängt sich dann aber wieder). Das Zeichen magischer Macht. Der Erzdämon ist dein Begleiter. Vertraue ihm. Nicht alles ist, was es scheint."

Der unterste Teil des Hauptastes ist die siebte Karte.

"Die Erd-Zwei. Vertrocknet und verdorrt. Staub."

Die achte Karte ist der Wipfel.

"Die Sterne. Die Kraft der Sphären. Nähe zu den Himmeln. Der Erzdämon wird dich an den Ort führen, wo Staub und Sterne zusammentreffen. Das ist dein Ziel."

Die neunte Karte bildet die Basis des ersten Nebenastes.

"Der Magier der Winde. Ein mächtiger Mann, ein Meister der Dschinns wie sein Herr, der Wind-König. Täuschung und Intrige, aber auch Dämonenbeschwörung."

Die zehnte Karte sind dessen Verästelungen.

"Das As der Winde. Triumph und Sieg, aber auch das Luftelelement an sich. Sieg des Wind-Magiers oder Sieg Über den Wind-Magier, das liegt bei dir."

Die elfte Karte für den zweiten Nebenast.

"Die Feuer-Sieben. Kampf und heldenhafte Konfrontation. Ein Duell möglicherweise. Eine sehr entscheidende Karte. Ein Entweder-Oder."

Die zwölfte Karle.

"Boron. Wenn Du diesen Weg gehst, magst du in Bälde dem Herrn des Todes begegnen. Lass ab von diesem Pfad."

Seßra erwacht aus ihrer Trance. Sie sieht sich lange und eindringlich die zwölf Karten an.

"Der Erzdämon ist mir ein Rätsel. Er steht für ungezügelte magische Macht, für eine Kraft, die aus den Sphären selbst kommt. Ich hoffe, du kannst dieses Rätsel auf deinem Weg lösen. Mögen die Zwölfe mit dir sein."

Sie bittet den Helden, jetzt ihr Zelt zu verlassen, da sie sehr geschwächt sei. In der Tat stehen Schweißperlen auf ihrer Stirn, und sie wirkt noch bleicher als sonst.

Im Verlauf des Abends taucht Sefira wieder aus ihrem Zelt auf. Sie wird sich jedoch mit keinem der Helden unterhalten. Darauf angesprochen, erklärt sie, dass dies den Weg des Schicksals ändern könne, wozu sie nicht berechtigt sei. Spricht ein Magier einen SENSIBAR auf sie, so scheint es

jedoch eher, dass sie verwirrt ist und selbst keine Antworten auf eventuelle Fragen zur Prophezeiung wüsste.



Wie von Dämonen gehetzt...

Meisterinformationen:

In der Nacht vom 30. Travia auf den 1. Boron wird – nicht nur im Gauklerlager - besonders wild gefeiert. Morgen ist der *Tag der Toten*, an dem jegliche Lustbarkeiten untersagt sind. Und so nutzen die einen die Gelegenheit, sich bis zum Rande abzufüllen und den 1. Boron zu verschlafen, während die anderen mit ihrem Feiern ihrer Toten gedenken. Häufig wird für die Verstorbenen ein zusätzlicher Teller auf den Tisch gestellt oder beim Kreisen des Weinschlauchs ein Schluck im Gedenken an sie vergossen.

Es heißt, dass in dieser Nacht - auch die Nacht der lebenden Toten genannt - in der Tat die unruhigen Seelen aus Borons Reich zurückkehren, um ihre Rechte einzufordern. Für abgebrühte und wenig abergläubische Helden genau die richtige Gelegenheit, ein paar Spukgeschichten zum Besten zu geben. So lange sie dabei nicht die Ehre eines Toten verletzen, haben sie unter den Gauklern ein begeistertes Publikum.

Wenn sie wollen, können sich auch die Helden noch einmal richtig amüsieren. Da im Laufe dieser Nacht das Grauen über das Gauklerlager hereinbrechen wird, sollten Sie die Helden ruhig zu rahjagefälligem Treiben ermuntern: So manche(r) Gaukler(in) ist an mehr als nur den Abenteuergeschichten der wackeren Recken interessiert; der Weinschlauch kreist und kreist; hin und wieder unterbrochen von einer Pfeife mit würzigem, wohlschmeckenden Kraut, bei dem es sich definitiv nicht um Tabak handelt; Sängerinnen und Musikanten, Tänzer und Tänzerin-

nen geben ihr Bestes, um den Abend zu einem unvergesslichen Erlebnis werden zu lassen.

Der Kreis um das große Feuer schrumpft mehr und mehr zusammen. Zu den letzten Gästen gehören Yarik, der jüngste Sohn von Meister Niolossis, Bukhar, Rafim, Ugdal der Bär, Bjarni der Medicus, Mutter Zelda (die beiden letztgenannten sind "professionelle" Zecher) und wahrscheinlich ein oder zwei der Abenteurer. Die Helden haben bis etwa 3 Stunden nach Mitternacht Gelegenheit zu Lust und Laster.

Bukhars Verhalten;

Der Geschichtenerzähler scheint in der Tat über ein phänomenales Gedächtnis, und eine göttliche Gabe des Geschichtenerzählers zu verfügen. Er kann den Helden Orte, von denen sie erzählen, im Detail beschreiben, so dass es wirkt, als wären sie selbst wieder an jenen Ort zurückversetzt. Bukhar fragt auch häufig nach kleinsten Einzelheiten in den Erzählungen der Helden. Es scheint, als stamme sein gesamtes Wissen aus zweiter Hand. Ja seinen Geschichten ist tue eine Spur von Mitgefühl oder Begeisterung zu erkennen. Er erfüllt eine gnadenlose Chronistenpflicht. Ob er von blühenden Hainen oder von verstümmelten Kinderleichen erzählt, es wirkt immer gleich dicht und löst auch bei den Zuhörern die verschiedensten Gefühle aus. Er selbst scheint davon jedoch nicht betroffen. Ebenfalls interessant ist, dass er jeden der am Feuer sitzenden in seiner Muttersprache anreden kann. Auf eine entsprechende Frage antwortet er mit einem Schulterzucken: Ja, er beherrsche eine Menge Sprachen (um

genau zu sein, alle Sprachen außer Koboldisch). Die Götter verleihen ihre Gaben halt, wie es ihnen gerade gefällt. Bukhar trinkt recht wenig und greift auch nur selten bei den Bratenstücken und dem Fladenbrot zu. Er scheint das wirklich wohlschmeckende Essen nicht zu schätzen. Auf Fragen nach seiner Herkunft erzählt er, dass er aus Ehristar, einem kleinen Nest im südlichen Gorien stamme und jetzt seit vier Jahren in Khunchom wohne.

Egal, an welchem Ort im Gauklerlager die Helden sich befinden (ob sie in den Armen eines hübschen Akrobaten – einer schönen Tänzerin - unter einem Wagen liegen oder ob sie trunken am Feuer sitzen), werden sie die folgende Szene miterleben.

Am Anchopaler Tor gibt es offensichtlich Tumult. Die Wachen stehen wild gestikulierend um einen Wagen herum, dem sie gerade Einlass gewährt haben.

"Die da Merinals, endlich!"

"Aber wieso nur ein Wagen?"

"Was soll der Tumult?"

Dann nähert sich der bunte Kastenwagen dem Fetherdin-Platz. Schon aus einiger Entfernung kann man erkennen, dass die Pferde völlig erschöpft sind und der Wagen ziemlich mitgenommen aussieht.

Aus dem Innern des Wagens ertönt ein Schrei. Die Pferde versuchen, durchzugehen, bleiben aber erschöpft im Geschirr hängen. Auf dem Kutschbock sitzen ein älterer und ein jüngerer Mann. Der Wagen kommt zum Stehen und wird sofort von einer Schar halbbekleideter Gaukler umringt. Ein wirres Durcheinander von Stimmen erhebt sich. Aus dem Wagen ertönt ein weiterer Schrei, langgezogen, animalisch, wie ein waidwundes Tier in höchster Panik. Der Schrei bricht schlagartig ab. Einige der Gaukler umklammern ihre Amulette und religiösen Symbole.

Meisterinformationen:

Die da Merinals sind tatsächlich angekommen. Auf dem Kutschbock sitzen Jasper und Abbadi. Mutter Rhovania kommt kurze Zeit später - boronsbleich - aus dem Wagen und verschließt die hintere Tür. Colon, Shemjo und Hama fehlen offensichtlich.

Wenn einer der Helden den Wagen untersuchen will, so erhält er mit den Worten "Mögen die Götter dir beistehen" von der teilnahmslos wirkenden Rhovania den Schlüssel zum Wagen. Wenn er ihn Öffnet, blickt er in das zu einer Fratze des Grauens verzerrte Gesicht von Hama, die sofort wieder zu schreien beginnt. (Fordern Sie ruhig eine MU-Probe von dem entsprechenden Helden, damit er nicht vor diesem Anblick zurückschreckt.)

Wenn sich der erste Tumult, in dem man nur die Worte "Überfall", "entführt" und "grauenhaft" erkennen kann, gelegt hat und fast alle Gaukler auf den Beinen sind, lässt sich mehr erfahren:

Jasper und Abbadi: Die Gesichter von Vater und Sohn sind zwar ebenfalls von Entsetzen gezeichnet, aber nach dem einen oder anderen Schnaps sind sie bereit, ihre Geschichte zu erzählen. Zuvor beziehen sie allerdings ein Lager in einem der größeren Zelte, wo sich bald viele der

Gaukler versammeln. Jasper und Abbadi bitten sich aus, zunächst keine Fragen gestellt zu bekommen. Ihre Geschichte lautet wie folgt:

Vor zwei Wochen hätten sie sich in Samra von der Sippe der Sharims getrennt, die mit einem Russenschiff nach Khunchom reisen wollten. Sie hätten diese Art der Reise gemieden, weil sie nicht mit eventuell vorrückenden alafanischen Truppen zusammenstoßen wollten. Sie hätten nämlich damals bei einem Auftritt in Al'Anfa...aber das ist eine andere Geschichte.

Im Samra hätten sie einen offensichtlich Ortskundigen getroffen, einen Karawanenführer aus dem Norden, der sich jetzt hier sein Brot verdiente, Urdo von Gisholm mit Namen. Er habe einen Pfad gekannt, der von Borbra nach Temphis durch das karge Hügelland südlich der Gorischen Wüste führe. Man müsse sich nur vor den Khoramsbestien und den Häschern des verrückten Sultans Hasrabal in Acht nehmen und für genügend Wasser und Proviant sorgen.

Bis Borbra seien sie den Mhanadi entlanggefahren, um dort nach Osten abzubiegen. Der Pfad sei steinig, aber auch für die Kastenwagen noch zu befahren gewesen. Doch dann habe der zweite Wagen einen Radbruch erlitten und man habe am Fuß der Gorischen Wüste angehalten, in einem breiten, staubigen Tal, um das Rad zu wechseln.

Bei Sonnenuntergang habe sich ein Heulen wie ein Chor der Verdammten erhoben, und plötzlich sei alles von rötlichem Staub und Nebel umwölkt gewesen. Im Nebel hätten sich formlose Schatten gezeigt. Colon und Shemjo hätten sich im zweiten Wagen verschanzt, der Rest im ersten.

Ein stechender Geruch nach Schwefel und Verwesung habe die Luft erfüllt. Dann hätten die Pferde des zweiten Wagens plötzlich in Panik aufgeschrieen und die des ersten Wagens seien durchgegangen. Ein gewaltiges Krachen und die Schreie von Colon und Shemjo seien zu hören gewesen, woraufhin Abbadi auf den Kutschbock gesprungen sei und in wilder Hast die Pferde angetrieben habe.

Von da an seien sie nur noch gefahren, Abbadi und Jasper sich immer auf dem Bock abwechselnd, angetrieben von Hama's irren Schreien, über Ehristar, Temphis, Challef und Chefe. Und jetzt seien sie hier.

Unter den Gauklern herrscht entsetztes Schweigen, aber dann erheben sich die ersten Fragen:

—Ob sie wüssten, ob Colon und Shemjo noch am Leben seien? "Nein, das kann ich - bei allen Zwölfen - nicht sagen. Aber ich habe das Gefühl, dass sie noch leben, zumal ich auch keine Todesschreie gehört habe."

—Wie dieses Etwas ausgesehen habe? "Irgendwie formlos, schwarz, ein Schatten, und gestunken hat es. Wenn das kein Dämon war, dann soll ich verdammt sein."

—Wer Urdo von Gisholm sei? "Ich habe ihn noch nie vorher gesehen und auch noch nichts von ihm gehört. Er schien mir aber ein kompetenter Wildnisbegleiter zu sein. Er ist blond, etwa sieben Spann groß, recht muskulös, hat-

te ein Wetter gegerbtes Gesicht und trug eine Hose und ein Wams aus grünem Leder."

Die beiden erzählen ihre Geschichte sehr stockend, langsam, fast geistesabwesend. Sie scheinen sich erst jetzt darüber klar zu werden, was eigentlich passiert ist.

Nach und nach verlassen sie dann auch ihre Kräfte und sie schlafen im Sitzen ein. Am nächsten Morgen sind sie einigermaßen ansprechbar, können jedoch kaum weitere Details erläutern. Jasper erklärt sich aber bereit, den Helden eine Skizze des Überfallortes zur Verfügung zu stellen, wenn sie sich auf die Suche machen.

Rhovania: Die Mutter ist am Ende mit ihren Nerven. Sie hat während der ganzen Fahrt ihre Tochter gepflegt und musste deren Anfälle miterleben. Sobald sich die Möglichkeit ergibt, wird sie sich mit einer großen Flasche Branntwein in ein leeres Zelt setzen und sich planvoll betrinken. Wer sich ihr nähert, läuft Gefahr, mit der Flasche oder anderen harten Gegenständen beworfen zu werden. Nachdem sie ihren Rausch ausgeschlafen hat (der übrigens nicht von Alpträumen gestört wird), ist sie zwar noch etwas bleich, aber in der Lage, auf Fragen zu antworten. Sie kann den Erzählungen von Jasper und Abbadi noch ein Detail hinzufügen:

Hama hat ihren ersten Anfall bekommen, als sie sich bereits auf der Flucht befanden. Sie habe nach hinten geblickt und plötzlich zu schreien angefangen. Im Wagen habe sie später dann von "einem formlosen schwarzen Ding mit einem Pferdekopf und Hunderten von Armen" gestämmelt, das sie verschlingen wollte. Danach sei sie nicht mehr ansprechbar gewesen. Außerdem will sie gesehen haben, dass dieses Untier Colon in seinen Tentakeln gehalten und mit sich geschleift habe.

Hama: Die Tochter ist vollständig in ihrem Wahn gefangen. Sie starrt vor sich hin, ist nicht ansprechbar und brabbelt unverständliche Worte (für jemanden, der Zhajad spricht, klingen diese Fetzen irgendwie vertraut). Schon bei den geringsten heftigen Bewegungen ihrer Helfer bricht sie in Schreikrämpfe aus. Weder ihre Verwandten noch die anderen Gaukler können sie beruhigen. Auch eine heftige Ohrfeige bringt sie nicht wieder zur Besinnung. Nur ein ÄNGSTE LINDERN vermag hier Abhilfe zu schaffen. Sie sinkt dann in einen von wilden Alpträumen geschüttelten Schlaf. Auch am nächsten Morgen geht es ihr nicht besser - ein Fall für die Noioniten.

Die Familie da Merinal

Die da Merinals gehören zu den bekanntesten Artistenfamilien in ganz Aventurien. Ihre Spezialität sind gewagte Hochseilakte, mit denen sie sich auch schon an den Höfen in Vinsalt, Zorgan und auch Gareth Ruhm erworben haben.

Großvater Ardo hat sich mittlerweile in Methumis zur Ruhe gesetzt, wo der Familie von einem Gönner ein kleines Gut überschrieben wurde. Der Rest der da Merinals ist aber weiterhin mit zwei Kastenwagen in ganz Aventurien unterwegs. Dass sie jedes Jahr in Khunchom anzutreffen sind, versteht sich von selbst.

Jasper da Merinal

Der 47jährige Jasper ist der uneingeschränkte Patriarch der Familie. Er plant alle Kunststücke, schließt Verträge und regelt die Finanzen. In seinen langen braunen Haaren ist noch keine Spur von Grau zu finden und an seinem sehnigen Körper kein Skrupel Fett zu bemerken. Kein Wunder, denn er bestreitet selbst noch die gewagtesten Hochseilakte. Jasper kennt eine Menge wichtiger Persönlichkeiten und hat sich schon bei vielen von ihnen für die Rechte der Fahrenden eingesetzt.

Rhovania da Merinal

Mutter Rhovania, eine 44jährige Thaluserin mit einem langen, schwarzen Zopf, ist so etwas wie die "technische Direktorin" der Familie. Sie kümmert sich um den Aufbau und die Instandhaltung der Seile, Balancestäbe, des Schuhwerks und auch der Wagen. Als ehemalige Kunstreiterin versorgt sie auch die Zugtiere. Außerdem kündigt sie auch alle Auftritte an und unterhält das Publikum zwischen den Darbietungen mit kurzen Geschichten.

Colon da Merinal

Mit seinen 25 Jahren ist Colon der älteste der da Merinal-Geschwister und damit automatisch der "Kronprinz". Er hat sich bisher nicht nur auf dem Seil bewährt, sondern geht auch seinem Vater bei den Geschäften oder seiner Mutter bei Reparaturarbeiten zur Hand. Die ruhige und verantwortungsvolle Art prädestiniert ihn für die Aufgabe des Sippenvaters, einzig eine Familie fehlt ihm noch. Aber da er im Laufe des diesjährigen Treffens die schöne Shira Rotlocke heiraten will, dürfen wir sicherlich mit einer neuen Generation der da Merinal-Familie rechnen. Colon ist achteinhalf Spann groß, recht muskulös und trägt sein dunkelbraunes Haar wie auch seinen Vollbart stets zu kleinen Zöpfen geflochten.

Shemjo da Merinal

Shemjo ist ein verbissener Arbeiter. Er kennt sich zwar, wie auch sein zwei Jahre älterer Bruder Colon, mit fast allen Angelegenheiten des Gauklerlebens aus, es geht ihm aber nichts so leicht von der Hand wie seinen Geschwistern. Nichtsdestotrotz ist er der Beste auf dem Hochseil, ein verbissener Techniker, der einen Akt entweder vollendet beherrscht oder erst gar nicht anfängt.

Abbadi da Merinal

Der jüngste Sohn der da Merinals, der 19jährige, schwarzgelockte Abbadi, ist der anerkannte Publikumsliebling. Sein athletischer Körperbau, sein offenes, freundliches Wesen und sein Wagemut auf dem Seil machen ihn vor allem auch beim anderen Geschlecht beliebt, was ihm wiederum etwas peinlich ist, da er sein eigenes Geschlecht vorzieht.

Hama da Merinal

Die sechzehnjährige Tochter der Familie ist etwas aus der Art geschlagen, Nicht nur, dass sie sich mehr für Gaukeleien und Taschenspielertricks als für echte Akrobatik interessiert, nein, sie hat auch gelegentlich Gesichte, beginnt, wirres Zeug zu reden, und malt Bilder, auf denen nichts zu erkennen ist. Das Mädchen mit der wirren, weißblonden Mähne wirkt zerbrechlich und aus ihren hellen Augen flackert hin und wieder...Genie? Wahnsinn?

Sie ist, wie sollte es anders sein, eine latente Zauberkundige.

Der Wagen ist nur leicht ramponiert, so als wäre er eine lange Strecke ohne Wartung gefahren. Besondere Hinweise auf die von Jasper und Abbadi berichteten Vorgänge finden sich nicht.

Den Pferden ist nicht mehr zu helfen. Wenn sie noch einen Schritt im Geschirr gehen müssen, sind sie reif für den Rosseschlachter.

Shira wird noch im Laufe der Erzählungen auf die Helden zutreten und sie unter Tränen bitten, ihren Verlobten zu

suchen. Wenn sie ihr nicht beistünden, so müsse sie wohl selbst gehen.

"Im Osten dämmert über den endlosen Weiten des Perlenmeeres der Morgen. Als Praios' erste Strahlen die Östlichsten Wolken in mattem Rot erstrahlen lässt, hallen von Süden her zwölf dröhrende Gongschläge über die Stadt; aus dem Mhanadi steigt der Morgennebel - der Tag der Toten hat begonnen."

Bukhars Verhalten:

Der Geschichtenerzähler scheint überall dort anwesend zu sein, wo gerade die wichtigsten Informationen ausgetauscht werden. Er macht jedoch keine Anstalten zu helfen, scheint vielmehr von der ganzen Szenerie unberührt. Falls Hama ihn erblickt, wird sie auf der Stelle von einem Anfall geschüttelt. Auf Fragen, warum er denn nicht helfend eingreife, bekennt er ohne jegliche Regung, dass es andere Helfer gäbe, die diese Aufgabe besser erfüllen könnten. Er sei schließlich nur ein Geschichtenerzähler.

Informationssuche (Meisterinformationen)

Die Helden haben zwar nicht allzuviel Zeit, aber sie werden natürlich versuchen, so viele Informationen wie möglich zusammenzutragen, damit sie nicht blindlings in ein Abenteuer stolpern, dem sie nicht gewachsen sind (obwohl diese Methode, auch "Haudruffunddurch" genannt, bei einigen

Streitern für **Recht** und Gerechtigkeit verbreitet sein soll). Die folgenden Orte und Personen sind Quellen für solches Wissen. Einzelne Aussagen finden Sie am Ende dieses Abschnitts:

Die Drachenei-Akademie

Die Khunchomer Magierakademie ist ein vierstöckiges Gebäude aus grüngeädertem Marmor mit einer Unzahl von Türmchen und Erkern. Alle Fenster im Erdgeschoß sind vergittert, dasselbe gilt für das dreistöckige Nebengebäude. Die Hofmauer ist etwa vier Schritt hoch und gegen Überklettern mit Tonscherben gesichert.

Das Hauptportal besteht aus schwarzem Gusseisen und lässt sich nur von Zauberkundigen öffnen. Dahinter gelangt man in einen dunklen Flur, in dem man von einem Diener empfangen und - je nach Begehr - weitergeleitet wird. Der "Konferenzraum" ist gleichzeitig Versammlungsraum und Messe für die Magister und Magisterinnen, ein teppichgeschmückter Saal mit vielen Kissen, Ruhebänken, kleinen Tischchen und einer Arbeitsplatte. Man hat von hier einen ausgezeichneten Blick auf den Mhanadi.

Die Gelehrten der Artefaktmagie haben wenig Zeit für auswärtige Frager, da offensichtlich (wie man aus einigen Nebensätzen entnehmen kann) am 15. Boron eine besonders günstige Sternkonstellation für Verzauberungen und Beschwörungen herrscht und bis dahin noch einige Artefakte vorbereitet werden müssen.

Folgende Personen können den Helden als Ansprechpartner dienen:

Meister Khadil Okharim, Leiter der Drachenei-Akademie

Vielleicht sind die Helden seiner Magnifizenz bereits auf dem Fetherdin-Platz begegnet. Khadil ist Mitte Vierzig, wohlbelebt, edel gekleidet, gepflegt bis zu den Fingernägeln und ein begnadeter Erzähler und Pädagoge. Auf das Angebot, sich bei einem guten Essen und einem edlen Tropfen kurz zu unterhalten, wird er sicherlich eingehen, auch wenn er momentan wenig **Zeit** hat.

Meisterin Orana Kellwig

Die hagere, blonde Tobrierin, die stets ein Monokel über dem einen und eine Augenklappe über dem anderen Auge trägt, ist die oberste Archivarin der Akademie. Die gelernte Kampfmagierin hat sich den Büchern verschrieben, seit sie vor einigen Jahren fast bei einem IGNIFAXIUS-Rückschlag ums Leben gekommen wäre. Sie ist eine profunde Kennerin sowohl der Akademiegeschichte als auch der Historie der magischen Künste, insbesondere der des Landes der Ersten Sonne.

Meister Ephersis von den Zinnen

Der 67-jährige Kuslike ist ein weitgereister Mann. Er hat seinen Magisterbrief in Kuslik in der Halle der Metamorphosen erworben, sich dann in Fasar an der Akademie der Geistigen Kraft fortgebildet und ist schließlich hier in

Khunchom gelandet. Er ist ausgesprochen tolerant, was die verschiedenen Zugangsweisen zur Magie angeht und auch in den entsprechenden philosophischen Fragen und Antworten bewandert.

Weitere Magier der Drachenei-Akademie

Die Drachenei-Akademie ist das Zentrum der aventurischen Artefaktmagie und wird deshalb von Schülern und Lehrern aus aller Herren Länder gerne aufgesucht. Momentan unterrichten hier zwölf Magister (incl. der oben genannten) sech-

zig Adepten. Außerdem beherbergt die Schule vierzehn Schuldienner, Archivare und Schreiber sowie vier ganz und gar dieseitige Söldner, die für die Sicherheit der Anlage sorgen. Da die Bewohner der Schule aus fast ganz Aventuriern kommen, sollte sich hier die eine oder andere Information finden lassen.

Für das Abenteuer von Interesse sind jedoch nur Hinweise auf *Liscom von Fasar*, den vermeintlichen *Dämon*, die *Gorische Wüste*, und, in diesem Zusammenhang, die Mythen und Legenden um *Borbarad*.

Der Hesinde-Tempel

Der "Tempel der magischen Schlange" ist vor allem wegen seiner alttulamidischen Bibliothek berühmt, in der auch heute noch viele Schriftrollen ungeöffnet ihrer Erkundung harrten. Das Gebäude - direkt neben dem Bethaus des Rastullah an der Palasttorbrücke gelegen - ist ein einfaches Gebäude aus langsam verwitterndem Marmor. Interessant ist allenfalls noch der schief stehende, dreißig Schritt hohe "Sternturm", der mittlerweile nur noch über eine schmale Holzbrücke im dritten Stock erreicht werden kann. Von dem Dutzend Geweihten und Laien sind folgende Personen von Interesse:

Tajka von Eichenstetten, Erzwissensbewahrerin

Die gebürtige Honingerin ist froh, einmal andere Gesichter zu sehen als ständig nur Tulamiden. Sie hat sich, trotz ihres mittlerweile sechsjährigen Aufenthaltes in Khunchom, bisher weder an die tulamidische Schlangenverehrung noch an das sehr weltliche Gebaren der Magier gewöhnen können.

Die fast 50-jährige Erzwissensbewahrerin hat bereits begonnen, an ihren Memoiren zu schreiben, da sie sich auch kaum für die alten Manuskripte in den Kellergewölben des Tempels interessiert. Wenn Tajka nicht bald wieder in heimische Gefilde versetzt wird, muss man außerdem befürchten, dass sie sich dem Trunke ergibt.

Khalid al Kherim, Hesindegeweihter und Geograph

Der 39-jährige Khalid stammt aus dem Balash und kann als profunder Kenner der örtlichen Geographie gelten. Sein wetter geprägtes Gesicht zeugt davon, dass er seine Zeit in erster Linie mit Feldstudien und nicht mit der Lektüre alter Folianten verbringt. Er kann den Helden - in wortreichem Tulamidisch oder in Garethi mit breitem Akzent - den besten Weg (nämlich den auch von uns vorgeschlagenen) zum Fuße der Wüste beschreiben. Außerdem hat er persönlich in Anchopal den Reisebericht von Barrado Shahrach abgeschrieben und wird ihn den Helden wärmstens ans Herz legen.

Im Gauklerlager

Die auf dem Fetherdin-Platz versammelten Schausteller sind zwar alle weitgereist, aber über die Gorische Wüste wissen auch sie nur aus düsteren Sagen. Liscom von Fasar ist ihnen

ebenso unbekannt wie sein Diener Urdo von Gisholm. Dafür können sie wahre Romane über die Familie da Merinal erzählen.

Bukhar

Natürlich werden sich die Helden auch an den Geschichtenerzähler wenden, der ja offensichtlich über eine enorme Kenntnis der Geographie des Landes der Ersten Sonne und auch dessen Historie verfügt. Über die Gorische Wüste weiß er jedoch nichts außer den üblichen Gerüchten und Überreibungen (die er aber auch als solche benennt). Er sammelt

schließlich nur das Wissen Anderer - und seit Jahren hat niemand mehr diese lebensfeindliche Wüste bereist. Was jedoch die Geschichte dieses unwirtlichen Ortes angeht, so kennt Bukhar alle Sagen und Legenden über Borbarad. Der Name Urdo von Gisholm sagt ihm nichts, aber er kennt einige Geschichten über Dämonen...

Erhältliche Informationen

Über Liscom von Fasar

Liscom von Fasar ist niemandem in Khunchom - außer den Magiern der Drachenei-Akademie - ein Begriff, und auch dort erhalten die Helden nur dann eine nützliche Information, wenn sie den Namen Urdo von Gisholm erwähnen.

- "Urdo von Gisholm? Blond, etwa sieben Spann groß? Trägt meist grünes Leder? Den Namen hab' ich doch schon mal irgendwo gehört...

Fasar, genau, er kommt aus Fasar, oder wohnt zumindest dort, ein ehemaliger Straßenräuber wohl, arbeitet als Kundschafter im Raschtulswall. Der gehörte mit zum Gefolge

von Liscom, den sie in Fasar aus der Akademie geworfen haben."

- "Liscom, aus Fasar? Nein, tut mir Leid, meine Freunde, den Herrn kenne ich nicht. Da fragt ihr am besten Meister Ephersis, der hat einige Jahre in Fasar gelebt."
- "Liscom war Spektabilität, äh, stellvertretender Akademieleiter, bis er Ärger mit Meister Thomeg Atherion bekam. Die beiden konnten sich wohl nie leiden. Weswegen? Atherion macht so komischen Kram mit *rahjagefalliger Magie', wie er sagt, und Liscom ist Borbaradianer, also eigentlich nur eine Frage der Philosophie. Aber vielleicht hat Liscom ja auch an Thomegs Stuhl gesägt."
- "Wer sonst noch zu Liscoms Gefolge zählte? Da war noch ein Zwerg, glaube ich, und ein paar Spinnerte aus Selem oder so. So Leute, die viel von Levianam gefaselt haben, ja, diese Echsengötzen."
- "Liscom wieder aufgetaucht? In der Gor? Glaube ich, ehrlich gesagt, nicht. Das letzte Mal, dass man von ihm gehört hat, war in er Selem und hat angeblich Bastrabuns Bann studiert."

Über die Gorische Wüste

- "Da geht kein Mensch hin, der noch ganz klar im Kopf ist. Da hat es nichts außer Staub. Abgesehen davon kommt man von Süden sowieso nicht den Berg hoch."
- "Nein, mein Herr, soweit ich weiß, war auch seit vielen hundert Jahren niemand dort oben. Da müsstet ihr aber besser in Anchopal fragen, oder vielleicht auch in Rashdul."
- "Seit den Magierkriegen traut sich da keiner mehr rauf. War doch der Sitz vom alten Borbarad. Da solls jede Menge Geister und so was geben. Da findet ihr bestimmt keinen Führer, der euch da durchführt."
- "Dämonen, sag ich euch, DÄMONEN. Sie kommen, um die Tage des Menschen zu beenden. Und Hasrabal ist ihr Meister, denn er ist selbst ein Dämon. Hütet euch, denn das Ende der Welt ist nahe!"
- Im Hesindetempel findet sich eine Abschrift des Reiseberichtes von Barrado Sharach, den Sie im **Anhang** finden können (oder in **Khom**, S. 74f.). Um an dieses Pergament zu gelangen, müssen die Helden Erzwissensbewahrerin Tafka nur ein wenig "Honig ums Maul schmieren" (es reicht z.B., wenn sie von der Westküste kommen und einige Geschichten über Albernia, die Heimat der Geweihten, zu erzählen wissen) oder wenn sie Magister Khalid al Kherim von ihren Reiseerlebnissen berichten oder sich verpflichten, sie niederzuschreiben.
- In der Magierakademie weiß man, dass dort vor 450 Jahren die Feste Borbarads stand, die von Rohais Heer offensichtlich niedergeworfen wurde (siehe auch die folgenden Informationen). Über die Geographie der Wüste ist den Magiern nichts bekannt.

Über Borbarads letzte Schlacht

- Im Hesindetempel hat man nur Vermutungen, was in der Einsamkeit der Wüste wirklich passiert ist, da keiner der Beteiligten je wieder lebend gesehen wurde (wenn man von den diversen Rohalserscheinungen einmal absieht):
Im Jahre 403 v.H. sammelte Rohal der Weise in Zorgan eine Armee, um die Feste des Dämonenmeisters Borbarad, die er

in der Gorischen Wüste vermutete, mit der Macht des Stahls, der Magie und mit göttlichem Beistand zu belagern und zu schleifen, und Borbarads Treiben endgültig ein Ende zu bereiten. Die letzten Berichte stammen aus Anchopal, wo die Armee vom 19. bis zum 27. Efferd lagerte und sich mit Lebensmitteln für gut vier Monate ausrüstete. Die Soldisten sprechen von 1546 Kämpfern, 337 magisch begabten Personen der einen oder anderen Art und 102 Geweihten aller zwölf Götter. Nach dem Abmarsch aus Anchopal hat niemals wieder jemand etwas von ihnen gehört. Borbarad und Rohal sind von dieser Welt entrückt worden, und ihre Kämpfer befinden sich entweder alle in Borons Hallen oder in den Dämonensphären, wo sie hingehören.

- Auch in der Magierakademie kann man den Helden kaum weiterhelfen:

Sämtliche Informationen, die auch im Hesindetempel erhältlich sind, können die Helden hier bekommen, plus einer Vermutung, dass es über der Gorischen Wüste eine Sphärenruptur gäbe, die man wohl mit einigen alten Sprüchen nutzen könnte.

- Falls die Helden auf die Idee kommen, im Borontempel nach Opfern der Schlacht zu fragen, erhalten sie einige AP extra und folgende Information:

Im Jahre 382 v.H. (9 Eslam) brach Khalid al-Ghunar, ein Boronpriester, mit 30 Getreuen aus Rashdul auf, um nach den Resten von Rohais Armee zu suchen und ihren Seelen Frieden zu geben. Diese Gruppe entdeckte die später so genannte Pforte der Toten, eine Klamm, die auf das Plateau der Gorischen Wüste führt. Dort fand sie eine Unzahl von Leichen und Skeletten und errichtete diesen in zweijähriger Arbeit ein großes Grabmal. In al-Ghunars Bericht heißt es weiter, er habe das Tagebuch eines gewissen Ariarchos, eines Hesindepriesters, gefunden und die wichtigsten Passagen abgeschrieben. Von dieser Abschrift - und auch vom Original - fehlt allerdings jede Spur. Khalid al-Ghunar kehrte im Jahre 11 Eslam nach Rashdul zurück. **Zwei** Jahre später wurde er, im Wahn phantasierend, nach Selem ins Noionitenkloster geschafft, wo er am 24. Efferd 14 Eslam delirierend verstarb.

Über Bukhar

- "Bukhar, der Geschichtenerzähler? Der wohnt doch schon, äh, also mindestens sieben Jahre hier, vielleicht ein bisschen mehr, vielleicht ein bisschen weniger."
- "Herr Bukhar hat mir mal ein Schriftstück vom Norbardschen ins Tulamidische übersetzt, wirklich schnell ging das."
- "Mir ist der unheimlich. Ich hab ihn mal mit seinem Schwert tanzen gesehen, wie ein Dschinn, sag ich dir, und Rastullah soll mir die Hand abfaulen lassen, wenn ich lüge."
- "Der ist bestimmt ein Spion, vielleicht aus Al'Anfa; so wie der sich auskennt und auch immer rumfragt, ist der schon überall gewesen." *(im Flüsterton)*

Über die Familie da Merinal

- "Die besten Artisten soweit man schauen kann. Sogar in Gareth bei Hofe sind sie schon aufgetreten. Ganz im Vertrauen, der schöne Abbadi, der könnte mich reizen. Colon ist ja ohnehin schon vergeben, an Shira Rotlocke."

- "Der alte Jasper geht sogar immer noch selbst aufs Seil und bewegt sich immer noch wie ein junger Gott, und die anderen in der Familie, also Mutter Rhovania, die Söhne Colon, Shemjo und Abbadì und die Tochter Hama sind keinen Deut schlechter."
- "Prima Familie, die besten, die ich kenne. Töchterchen Hama ist ein wenig aus der Art geschlagen. Hats mehr mit der Gaukelei, und (*leiser*) ist leider nicht ganz dabei, du weißt schon, Selem. Aber solche Tragödien gibts wohl in jeder Sippe."

Über den mutmaßlichen Dämon

- Von den Gauklern oder Besuchern des Festes hat keiner auch nur die Spur einer Ahnung, um was für ein grausiges Wesen es sich handeln könnte.
- Bukhar hat schon einmal von einem Dämon mit einem fast unaussprechlichen Namen gehört, der vor langen Zeiten - unter der Kaiserin Hela-Horas - finstere Bauten in Bosparan errichtet hat und der als schwarze Schildkröte mit einem gehörnten Pferdekopf beschrieben wird.
- Im Hesindetempel ist eine solche Wesenheit bekannt. Es könnte sich um einen Je-Chrizlayk-Ura oder auch um einen Tlaluc handeln. Über die genauen Spezifikationen könne

man leider keine Auskunft geben, man möge doch bitte auf der Magierakademie nachschauen.

- Die Magierakademie besitzt in der Tat einiges Wissen über Dämonen. Ein gutes Handbuch der Dämonologie gehört schließlich in jede Bibliothek. Die hier erhältlichen Informationen sind aber eher spärlich. Sollten die Helden weiter insistieren, so führt man sie in die "Verschlusskammer". Hier befindet sich - in einem zusätzlich gesicherten Schrank - ein Buch, das wegen seiner lebensechten Zeichnungen von Dämonen gerühmt ist. Dieser Foliant ist allerdings nur demjenigen zugänglich, der eine MU-Probe+5 besteht. Gelingt die Probe nicht, so übergibt sich der Held auf der Stelle und hat fürderhin kein weiteres Interesse mehr an diesem Buch. Derjenige aber, der Mut beweist, wird mit Bildern von solcher Brillanz belohnt, dass es ihm scheint, als würden die Dämonen auf den einzelnen Seiten tatsächlich leben. Unter anderem findet sich auch eine Zeichnung eines schwarzgrauen Gallertklumpens, den man als Dharai kennt und der der zweigehörnte Bruder des Je-Chrizlayk-Ura sein soll. Weiteres Blättern in diesem Buch ist ausgesprochen schlecht für die geistige und körperliche Gesundheit (ohne dass wir hier näher auf die schädlichen Auswirkungen eingehen wollen).



Unterwegs

Meisterinformationen:

Wenn die Helden beschließen, nun genug zu wissen, um handeln zu können, dann wird es Zeit, die Pferde zu satteln (oder die Stiefel zu schnüren). Die Gaukler haben für jeden Helden ein Paket mit Verpflegung geschnürt (woher die gebratenen Fasanen und die Pasteten nach Kusliker Art stammen, wird allerdings niemand verraten) und verabschieden sich herzlich und tränенreich - wer weiß, ob man sich wieder sieht...

Jeder Held bekommt zum Schutz gegen Zauberei noch etwa ein halbes Dutzend Amulette umgehängt: nach Kräutern duftende Lederbeutelchen, Locken von Rothaarigen, Haifischzähne, garantiert geweihte Amulette des Phex oder der Travia, Kristallsplitter in silberner Fassung und und und (ob diese Mittelchen eine Wirkung haben, liegt in Ihrem Ermessen - schieben sie die Entscheidung darüber ruhig so lange hinaus, bis es wirklich nötig ist). Auf dem Fetherdin-Platz stehen zur Überraschung der Helden noch zwei weitere Personen, vollständig für eine längere Reise gerüstet: Rafim, der Karawanenführer, und Bukhar, der Geschichtenerzähler.

"Ich kann euch doch nicht alleine gehen lassen. Ihr braucht einen zuverlässigen Führer oder ihr seid bereits in Al'Ahabad ein Fressen für die Geier."

"Ich denke, ich sollte mir eine solche Geschichte nicht entgehen lassen, zumal ich nur sehr wenig über die Gor weiß. Ein weißer Fleck auf meiner Landkarte sozusagen."

Wie Rafim und Bukhar ausgerüstet sind, entnehmen sie bitte dem **Anhang**.

Es gibt natürlich mehrere Möglichkeiten, an den Fuß des Gorischen Hochplateaus zu gelangen:

- Da wäre zum einen der Weg querfeldein bis nach Al'Ahabad und dann am Rande der Wüste entlang. Von diesem Weg ist wegen der für Unkundige höchst gefährlichen Sumpfe des Mhanadeltas und wegen des verrückten Sultans Hasrabal in Al'Ahabad strengstens abzuraten.
- Eine weitere Möglichkeit wäre es, mit dem Schiff bis nach Temphis zu fahren und den Rest der Strecke zu Fuß zurückzulegen - eine bequeme, aber leider sehr zeitaufwendige Reise, denn erstens fährt am Tag der Toten kein

Schiff ab, und zweitens würde die Reise bis Temphis dann mindestens zweieinhalb Tage dauern.

- Die dritte Möglichkeit ist zweifelsohne die beste, weshalb sie auch vom Geweihten Khalid al-Kherim empfohlen wird. Die Helden können den größten Teil des Weges auf Straßen und bekannten Pfaden zurücklegen, sie kommen an Ortschaften vorbei, in denen sie rasten und sich verproviantieren können, und sie ist zu Pferd binnen drei, zu Fuß binnen fünf Tagen zurückzulegen.

Allein die Reise durch den Balash und das südliche Gorien wäre es wert, auf mehreren Seiten beschrieben zu werden. Da uns hier leider der Platz für solche Ausführungen fehlt, müssen wir Sie wiederum auf die Box **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** verweisen, in der Sie alles Wissenswerte über die Region und ihre Bewohner erfahren können. Besonderes Interesse verdienen die Kapitel "Gorien" (S. 74) und "Der altehrwürdige Mhanadi" (S. 77 ff.). Ebenfalls hilfreich ist **Das Land des Schwarzen Auges**, S.50f.

Bukhars Verhalten:

Es ist schon, seltsam anzusehen, wie bebende der Geschichtenerzähler, den die Heide» wohl eher für einen Mann des Geistes gehalten haben, reiten kann. Auch dass er ein Tuzackmesser trägt, sollte einigen Anlass zur Verwunderung geben.

Bukhar führt die Waffe aber mit solcher Selbstverständlichkeit, dass eigentlich kein Zweifel bleiben kann, dass es sich bei ihm in Wirklichkeit um einen perfekt ausgebildeten Kampfer handelt - vielleicht gar um einen der legendären Hadjiinim (Khom. S.32).

Frühmorgens, mit dem ersten Sonnenlicht, beginnt Bukhar seine Morgenexerzitien, die eher einem Tanz mit tödlicher Grazie ähneln als einer Anzahl von Lockerungsübungen und angedeuteten Schlägen mit der eleganten Waffe. Ebenfalls bemerkenswert ist, dass er offensichtlich kaum Nahrung zu sich nimmt, ein Schluck Wasser und ein Kanten Brot scheinen ihm zu genügen.



Er verspeist auch teures und wohlschmeckendes Essen mit der gleichen Nachlässigkeit wie jede andere Nahrung. Darauf angesprochen, reagiert er mit einem vorsichtigen Lächeln, murmelt etwas von "Gelübde" und verfällt wieder in Schweigen. Überhaupt scheint er in den ersten Tagen der Reise die meiste Zeit seinen Gedanken nachzuhängen.

Von Khunchom bis nach Chefe, dem nächsten größeren Ort, sind es anderthalb Tagesreisen Fußmarsch oder ein Tagesritt. Der Weg führt zunächst durch die sumpfigen Niederungen des Mhanadi del las, wo weiße Gehöfte und schmutzigbraune Strohhütten zwischen endlosen Reisfeldern liegen und dichte Schwärme von Mücken und Moskitos über den gelben, grünen oder lotosbedeckten Seitenarmen des großen Stromes umherschwirren.

Mögliche Begegnungen sind hier Ongalobullen (Kreaturen, S.41) und Rashduler Drehhörner (S.35), Speikobras (S.55), Riesenkaimane (S.85) und natürlich Moskitos (S.66). Das kultivierte Land weicht bald einem uralten Gehölz, in dem die Straße das einzige Anzeichen von Zivilisation darstellt. Auch hier ist es fast unerträglich feucht, und zwischen den Bäumen kann man hin und wieder Tümpel schimmern sehen.

Von den Rindern abgesehen, können die Helden hier allen oben genannten Kreaturen begegnen. Außerdem gibt es in diesen feuchten Wäldern einige Exemplare der berüchtigten Boronsottern (Kreaturen, S.56).

Die Straße führt nun leicht hügelan, und der Wald wird lichter. Zwischen den Zypressen, Korkeichen und Olivenbäumen findet sich ein großes Gasthaus, die Karawanserei "Adamant vom Awalkim".

Diese Gegend ist arm an gefährlichen Begegnungen, ebenso das letzte Wegstück bis nach Chefe.

Chefe

Chefe ist ein Nest von etwa 300 Einwohnern, das überwiegend vom Oliven- und Gemüseanbau lebt. Neben dem Dorf schulzen die wichtigste Persönlichkeit ist Feruk al-Jarassal, der Besitzer der Ölmühle und fast aller Olivenbäume. Es gibt sowohl einen Perainetempel als auch zwei Gasthäuser. Damit sind die wichtigsten Einrichtungen des Ortes aber auch schon vollständig aufgezählt. Zum Markt fährt man nach Khunchom oder Temphis. Wertvolle Informationen können die Helden hier nicht erhalten. Man weiß nur, dass hier vor einigen Tagen ein Gauklerwagen wie von Furien gehetzt durch den Ort brauste.

Von Chefe bis nach Temphis benötigen Reiter einen, marschierende Helden anderthalb Tage. Von dem lichten Wald aus Korkeichen, wilden Olivenbäumen und Awalkim-Kiefern abgesehen, handelt es sich um fruchtbare Ackerland, das sich von den nördlichen Ausläufern des Awaüam-Höhenzuges bis an den Mhanadi erstreckt, das Herz des Balash, der fruchtbaren Sichel.

Mögliche Begegnungen sind hier eher mit Zeichen der Zivilisation als mit wilden Tieren und Untieren möglich. Solche Zeichen wären z.B. Räuber oder Wegelagerer in dem kleinen Waldstück, Bauern auf dem Weg zum nächs-

ten Markt, fahrende Händler und Kesselflicker und Tagelöhner, die hier zur Erntezeit von Gut zu Gut ziehen.

Folgende Ortschaften liegen am Weg:

Challef

Ein Ort von etwa 250 Einwohnern, der in erster Linie vom Handel mit Kork und Oliven und der Versorgung von Reisenden auf dem Weg nach Khunchom lebt. Aus letzterem Grund findet man hier auch zwei Herbergen, eine Pferdewechselstation mit Mietstall und Hufschmied sowie einige Krämerläden, die Ausrüstung feilbieten.

Die da Merinals haben hier eingekauft. Yelmiz, einer der Krämer, kann sich noch gut an das angstverzerrte Gesicht von Jasper da Merinal und die Schreie aus dem Wagen erinnern. Er habe in der Versuchung gestanden, den Büttel zu alarmieren, es aber dann doch nicht getan, da der seltsame Fremde mit hartem Gold bezahlte.

Bara Jamin

Bara Jamin ist ein Fleck auf der Landkarte, eine Ansammlung von 30 Gebäuden, darunter eine Herberge, zwei Schänken, ein Perainetempel und ein Bethaus des Rastullah. Der Ort bildet eine Art Zentrum für die vielen verstreut liegenden Gehöfte des nördlichen Balash.

Auch durch diesen Flecken sind die da Merinals offensichtlich hindurchgezogen. Von seltsamen Ereignissen in der Nähe der Gorischen Wüste ist den Bewohnern nichts bekannt.

Temphis

Temphis ist ein Marktflecken am Mhanadi und der letzte größere Hafen (800 Einwohner) vor Khunchom. Eine Fähre führt über den - hier schon recht breiten - Fluss. Hier können die Helden bei Bedarf alle noch benötigten Ausrüstungsstücke und Nahrungsmittel für eine größere Reise einkaufen. Das beschauliche Temphis könnte zum Verweilen einladen, wenn die Helden es nicht eilig hätten: Der Ort vermittelt ein wenig die Atmosphäre von Khunchom, ist gleichzeitig aber gut überschaubar. An den Stegen am rechten Mhanadiufer sind mehrere Schiffe und kleinere Boote vertäut.

In Temphis können sich vor allem der Fährmann und ein Hafenbüttel an die da Merinals erinnern, die eine Unsumme bezahlt haben, um so schnell wie möglich über den Fluss zu gelangen. Sie hätten ausgesehen, als sei ein leibhaftiger Dämon hinter ihnen her gewesen, ha, ha.

Über das seltsame Verschwinden von Personen hat man in den letzten Jahren gelegentlich gehört. Die meisten sollen sich am Süd- und am Ostrand der Gorischen Wüste ohne jede Spuren in Luft aufgelöst haben. Hinter vielen dieser offensichtlichen Entführungen soll Sultan Hasrabal von Gorien stecken.

Von Temphis nach Ehristar führt ein Pfad durch das karge Hügelland. Schon bald nach dem Aufstieg aus dem Mhanadital ändert sich die vorherrschende Farbe von einem satten Grün in ein fahles Grüngelb. Auf den Hügeln wächst in erster Liniedürres Gras, hin und wieder

wächst in erster Linie dürres Gras, hin und wieder unterbrochen von einigen kleineren Wälzchen oder Dorngehölzen. Nur in den Tälern, wo einige Rinnsale fließen, scheint mehr Leben zu sein. Hier und da kann man einsam gelegene Hütten von Schäfern erblicken. Bis nach Ehristar benötigen Fußgänger etwas weniger als einen Tag, Reiter schaffen die Strecke in etwas mehr als einem halben.

In diesem kargen Hügelland können die Reisenden vor allem Klapperschlangen (Kreaturen, S.55), Skorpionen (S.69) und Geiern (S.60), vielleicht auch einer verarmten Räuber- oder Wegelagererbande begegnen - auf jeden Fall aber einem Rudel von (Anzahl der Reisenden+3) Khoramsbestien (S.63). Diese letzte Begegnung sollte etwa auf dem halben Weg zwischen Ehristar und dem Fuß der Gorischen Wüste stattfinden.

Bukhars Verhalten:

Die Helden haben Bukhar jetzt einige Tage lang beobachten können. Auffällig an ihm sind bei weitem nicht nur seine Eßgewohnheiten, sein hervorragendes Gedächtnis und seine Sprachenkenntnis. Der Meditationstanz, den er jeden Morgen vollführt, zeigt zudem, dass er den Umgang mit der Waffe gewohnt ist. Am auffälligsten ist jedoch, dass er offensichtlich keine

Bukhars astrale Macht

Falls ein Held einen ODEM ARCANUM auf Bukhar spricht, führen Sie ihn kurz zu einer Besprechung aus dem Zimmer. Dem Zauberer erscheint es, als sei im Moment, wo er Bukhars astrale Aura erblickt, eine Sonne in seinem Kopf explodiert. Der Held ist zunächst einmal völlig verwirrt, zudem für einige (W20) Stunden geblendet und für die doppelte Zeit nicht in der Lage, einen weiteren ODEM ARCANUM zu sprechen.

Sollte er schließlich sogar versuchen, einen ANALÜS ARCANSTRUKTUR zu sprechen, so kann es leicht passieren, dass er an den Rand des Wahnsinns getrieben wird:

Gelingt die Probe und der Held muss dabei Talent(ZF-)punkte verbrauchen, so erkennt er rein gar nichts.

Gelingt eine Probe, bei der der Held alle Talentpunkte übrig behält, so erkennt er keine Kraftlinien, kein filigranes Gewebe magischer Strömungen, wie es für viele Zauber üblich ist, auch nicht das vom Kopf ausgehende Strahlen eines Zauberkundigen, sondern nur rohe, astrale Kraft.

Gelingt eine Probe+20, so kann er ein darüberliegendes Muster erkennen - die klassische Matrix eines Beherrschungzaubers, bei besonders gutem Gelingen zeigt sich sogar, dass die Kraftlinien denen von zwei Zaubern entsprechen und in Bukhars Armreif konzentriert sind.

Achtung! Reden sie einem Helden, der einen DESTRUCTIBQ ARCANITAS sprechen will, dieses Vorgehen auf jeden Fall aus - es würde ihn seine komplette Astralenergie kosten (permanent!) und ihm wahrscheinlich auch das Leben aus den Knochen saugen. Dies liegt nicht an dem Armreif, sondern daran, dass er automatisch versuchen würde, Bukhar zu entzaubern.

Umso interessanter scheint es, dass Bukhar offensichtlich nicht zaubern kann.

Gefülsregung zeigt, keine Trauer, kein Mitleid, kein Humor, aber auch keinen Hass oder Zorn. Wenn er solche Gefühle darstellt, dann wirkt es, als hätte er sie ebenfalls erlernt und sie kämen nicht von ihm selbst. Direkt darauf angesprochen, gerät er in arge Schwierigkeiten:

— "Das macht man doch so, oder nicht?"

— "Was ist das, Mitleid? Ist es wichtig, ein solches Gefühl zu zeigen?"

— "Diese Art von Gefülsregung ist mir unbekannt."

Wenn sich ein Heid etwas länger mH ihm unterhält und ihm eine Probe auf Seelenheilkunde oder Menschenkenntnis gelingt, kann er feststellen, dass Bukhar in der Tat keine Gefühle besitzt (oder sie äußerst gut verbergen kann). Ein Geweihter würde sich sogar z α der Vermutung versteigen, Byfchar habe überhaupt keine Seele. Ebenfalls bemerkenswert ist übrigens das Armband, das er am linken Oberarm trägt. Es handelt sich um ein breites Band aus einem unbekannten, in allen Farben schimmernden Metali, das über und über mit seltsamen Runen und Glyphen bedeckt ist, die einen Altsprachenkundler wenig an Proto-Zelemja oder eine alte Form des Krypto-Zhajad erinnern.

— "Das Armband habe ich schoo, seit ich denken kann. Ich glaube nicht, dass es magisch ist"

Ehristar

Im Gegensatz zu Temphis verdient Ehristar den Namen "Ort" eigentlich nicht: Es handelt sich um eine 50-Seelen-Gemeinde, in erster Linie Hirten, die ihre mageren Ziegen auf den Hügeln weiden lassen. Es gibt weder einen Tempel noch ein Gasthaus, dafür aber eine Menge Gerüchte und Gruselgeschichten über die Gorische Wüste, aber mehr noch über Al'Ahabad, die Palaststadt des verrückten Sultans Hasrabal.

Dieser Mann ist so berüchtigt, dass ihm jeder Fall eines unheimlichen Verschwindens in die Schuhe geschoben wird - und in den letzten Jahren sind fast zwei Dutzend Menschen in der näheren und weiteren Umgebung verschwunden.

Am "Ortsausgang" von Ehristar bleibt Bukhar abrupt stehen und blickt sich um. Dann beginnt er plötzlich zu reden:

Bukhars Erinnerung:

"Ich bin hier geboren. Genau hier, an dieser Stelle, Vor vier Jahren, drei Monaten und elf Tagen. Vielleicht ist geboren auch der falsche Ausdruck, aber ich kann mich an kein Ereignis vor diesem Datum erinnern. Aber ich war schon so, wie ich jetzt bin. Warum ich so bin, wie ich bin, weiß ich nicht, doch ich bin hier, um zu lernen, um das Wissen der Weh zu sammeln. Und ich habe gelernt."

Dann schweigt er, und die Reise geht weiter. Von Ehristar bis zum Fuß des Tafelberges benötigen die Helden - zu Fuß oder beritten - einen kompletten Tag, so dass sie eine Nachtrast einige Meilen entfernt von der Gorischen Wüste und der Stätte des Überfalls einlegen müssen. (Sollte die Zeitplanung der Helden dem entgegenstehen, so halten Sie sie mit einigen Umwegen, einer Schlucht oder einer Zufallsbegegnung auf.

"Das Hügelland, durch das ihr euch seit Stunden bewegt, wird von Meile zu Meile karger. Der letzte Wasserlauf liegt sicherlich schon fünf Meilen hinter euch."

(bei Sonnenuntergang): "Im Norden könnt ihr ein seltsames Pfeifen und Heulen vernehmen. Es scheint sich um ein Rudel wilder Tiere zu handeln, aber dafür ist das Geheul eigentlich zu gleichmäßig und hält auch zu lange an."

Das Heulen hört einige Stunden nach Sonnenuntergang auf, um kurz vor Sonnenaufgang wieder einzusetzen.

"Gegen Morgen fährt die Wache hoch. Das Heulen hat wieder eingesetzt. Dieses Mal mischt sich aber ein weiteres Geräusch in das monotone Singen, ein Geräusch, das auch die Pferde unruhig macht: Khoramsbestien!"

Fast ein Dutzend dieser Wildhunde stürmen auf die Helden zu, die gerade noch Gelegenheit haben, ihre Waffen zu greifen und einen Verteidigungsring zu bilden.

Bukhars Verhalten:

Der Kampf gegen die Tiere sollte von den Helden eigentlich zu schaffen sein. Verblüffend ist jedoch die fast nebensächlich wirkende Brutalität mit der Bukhar eine Khoramsbestie nach der anderen niedermacht (er kämpft prinzipiell mit angesagten Attacken) und dann bedrohten Helden aus der Klemme hilft. Er scheint in der Tat ein Meister des Schwerts zu sein. Hier zeigt sich, dass Bukhar trotz seines dubiosen Auftretens auf der Seite der Heiden steht, wenn es darauf ankommt.

Wenn dieser Kampf überstanden ist, können die Helden das letzte Stück Wegs zurücklegen.

"Vor euch erhebt sich ein riesiger Tafelberg aus den umgebenden Hügeln. Er scheint fast gänzlich aus rotem Sandstein zu bestehen, der teilweise in grotesken Rippen und Türmen vorspringt. Das Ganze sieht aus wie ein riesiges, gestrandetes Schiff mit mehreren hundert Schritt hohen Bordwänden."

(später): "Der Tafelberg füllt den gesamten nördlichen Horizont aus. Drohend ragen die Felswände über eurem Haupt empor. Hin und wieder seht ihr Gebilde aus einem dunkelgrauen Gestein, das den Felsen wie Spannen oder Korsettstangen zusammenhält. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass es sich um riesige, teilweise hundert Schritt hohe Basaltmonolithen, -türme und -rippen handelt, deren Grundfläche fast durchgehend sechseckig ist. Wenn ihr zu dem auf Jaspers Skizze eingezeichneten Ort kommen wollt, müsstet ihr euch nach links halten."

Ein grausiger Fund

"Ihr habt soeben einen steilen Abhang erklimmen und könnt vor euch eine Ebene erkennen, die linkerhand von kargen Hügeln und rechterhand von der Steilwand der Gorischen Hochebene begrenzt wird. Direkt links von euch befindet sich ein etwas höherer und auch schrofferer Hügel. Jetzt müsstet ihr euch irgendwo auf Jaspers Skizze befinden."

"Die Ebene ist wirklich trostlos. Kein Vogel singt, kaum ein Lufthauch ist zu spüren. Hin und wieder stoßt ihr auf einen verlorenen Ausrüstungsgegenstand: ein Halstuch, ein Pfanne, einen größeren Holzsplitter. Obwohl die Fundstücke höchstens eine Woche lang hier liegen, wirken sie poliert und ausgebleicht."

"Vor euch seht ihr in vielleicht 500 Schritt Entfernung einen schräg liegenden Kastenwagen. Als ihr euch dem Fahrzeug nähert, könnt ihr erkennen, dass die der Steilwand zugewandte Seite fast nichts mehr von dem bunten Anstrich trägt, den ihr auf dem anderen Wagen der da Merinals gesehen habt."

"Vor euch liegen die Leichen zweier Pferde, wohl hundert Schritt von dem Wagen entfernt. Oder besser, die Skelette, denn es ist keine Spur Fleisch mehr auf ihren Knochen zu finden. Aber auch ihre Knochen... sind seltsam verstreut, so als wären sie von einer gewaltigen Kraft von innen auseinander gerissen worden. Und das gilt nicht nur für das gesamte Skelett, sondern für jeden einzelnen Knochen..."

"Der Wagen bietet ein schauerliches Bild. Eine Seite ist fast gänzlich blank poliert, ja das Holz scheint sogar dünner geworden zu sein; die andere Seite ist völlig zerstört – ebenso auseinander gerissen wie die Pferde. Es riecht widerwärtig nach Schwefel und Fäulnis."

Falls ein Held den Wagen untersucht: "Das Innere des Wagens ist ein einziger Trümmerhaufen: Kochgerät, Jonglierkeulen, Bettdecken, alles willkürlich zerrissen und verstreut,

stellenweise mit getrocknetem Schleim überzogen, der wohl die Quelle des Gestanks ist.

Und dann entdeckst du ihn. In der hintersten Wagenecke zusammengekauert sitzt ein *Etwas*, ein bräunlicher Haufen,



der wohl einmal ein Mensch gewesen ist, das mumifizierte Gesicht zu einer Grimasse panischen Entsetzens verzogen, eine Hand schützend vor den *von innen heraus geborstenen Brustkorb* gepresst, die andere Hand mit dem Amulett des Praios im Todeskampf zur Abwehr ausgestreckt, den Unterleib gnädigerweise von Trümmern bedeckt. Du wendest dich ab, von Übelkeit übermannt..."

Meisterinformationen:

Wir glauben nicht, dass sich die Helden näher mit den sterblichen Überresten Shemjos befassen wollen, denn um genau diesen handelt es sich. Auch das Geheimnis des pferdeköpfigen Dämonen könnte jetzt geklärt werden: ein großes, formloses Etwas, das ein halb zerfleischtes Pferd

mit sich herumträgt, mag in der Dunkelheit leicht als ein solches Monstrum erscheinen.

Je nach Tageszeit können die Helden jetzt ein Nachtlager aufschlagen oder damit beginnen, nach einem Aufstieg zu suchen.

In der näheren Umgebung können sie hinter den Hügeln ein kleines Wäldchen entdecken, oder eher einige Bäume, die sich um eine Quelle gruppieren, aus der ein winziges Rinnensal entspringt.

Hier können sie ihre Pferde tränken und auch die Nacht verbringen, denn man erkennt von hier weder die Steilwand, aus der das Grauen über die Gaukler hernieder kam, noch die Überreste des Wagens.

Ein Geheul gemarterter Seelen

Meisterinformationen:

Die Helden werden bereits am Tag vor ihrer Ankunft am Tatort das Heulen bemerkt haben, das sich kurz vor Sonnenuntergang erhebt - jetzt können, oder besser, müssen sie es genauer studieren:

"Die untergehende Sonne taucht die westwärts gewandten Felsen in ein blutiges Rot. In wenigen Minuten wird Praios' Glutball hinter dem Raschtulswall verschwunden sein. Plötzlich hört ihr ein Summen wie von einem Schwärz aufgescheuchter Bienen, das binnen Minuten zu einem tiefen Brummen anschwillt und dann langsam sowohl lauter als auch heller wird und schließlich in einem steten Heulen endet.

Es ist so laut, dass ihr euch nicht mehr flüsternd unterhalten könnt. Seltsamerweise haben sich die Pferde recht schnell an das Geräusch gewöhnt. Ihr jedoch glaubt gelegentlich im Heulen des Windes - das so stetig jetzt gar nicht mehr erscheint - eine Modulation zu vernehmen, Tier- und Menschenkreis, beschwörender Gesang, Klagelaute..."

Oder spielen euch eure Ohren einen Streich?"

Hier und jetzt sollte es den wenigsten Helden nach Schlaf zumute sein, aber wenn sie es doch versuchen, dann fallen sie bald in - hoffentlich - traumlosen Tiefschlaf, während dem sie allerdings keine Lebenspunkte regenerieren.

"Und dann fällt der Staub. Von einem Moment zum anderen könnt ihr die Oberkante des Tafelberges, die sich bisher finster gegen den Nachthimmel abgezeichnet hat, nicht mehr erkennen. Es scheint, als wäre eine rötlichgelbe Wolke aufgezogen. Aber dieser Eindruck verfliegt schnell, denn die Wolke verwandelt sich in einen Wasserfall, nein einen Staubfall! Wie eine Flüssigkeit ergießt sich feiner Staub über die Kante des Plateaus und rieselt ins Tal. Dort, wo er

auftrifft, steigen sofort dichte gelbe Nebel auf, die euch bald jegliche Sicht nehmen.

Und in den gelben Nebeln, waren das nicht Schatten, große Schemen unformiger Wesen...

...oder doch nur eure eigenen Schatten, die der Schein eures Feuers auf den Staub warf?"

Der Staub steigt langsam wie eine Flüssigkeit im Tal auf. Auf den Hügelkuppen sind die Helden jedoch vor der gelben Hut sicher. Irgendwann werden sie auch bemerken, dass es wieder still geworden ist - totenstill.

Der Rhythmus im Auf- und Abschwellen des Windes ist folgender: bei Sonnenuntergang erhebt sich der Wind, der oben auf dem Plateau direkt aus den Sphären zu wehen scheint und beginnt, Staub zum Rande der Hochebene zu tragen. Durch diesen Wind entsteht in den wirren Felsformationen das Heulen, das die Helden vernehmen können. Nach etwa zwei Stunden beginnt der Staub über den Rand des Plateaus abzurieseln. Diese Phase mag den Helden lange erscheinen, wenn sie das Schauspiel fasziniert beobachten, in Wirklichkeit dauert es jedoch kaum länger als eine Viertelstunde. Kurz danach erstirbt auch der Wind, um nach drei weiteren Stunden erneut für eine Stunde an Kraft zu gewinnen. In diesen Stunden kurz vor dem Morgengrauen wird jedoch kein weiterer Staub vom Plateau herunter geblasen.

"Endlich erstirbt das Heulen, das euch fast um den gesamten Schlaf gebracht hat. Fast schlagartig ist es vorbei. Im Osten dämmert grau der Morgen."

Jetzt können die Helden sich auf die Suche nach einem Aufstieg begeben.

Die Pforte der Toten

Meisterinformationen:

Einen solchen Aufstieg zu finden, dauert etwa einen halben Tag. Entsprechend schneller geht es natürlich, wenn sich eine Hexe unter den Charakteren befindet, die die Umgebung fliegend erkunden kann:

Einige Spalten, die verlockend aussehen, verwandeln sich nach wenigen Dutzend Schritt in steile Kamine ohne jegliche Griffmöglichkeit, an anderen Stellen ist der Sandstein so bröckelig, dass man fürchten muss, beim leisesten Huster eine Lawine auszulösen.

Auch die große Klamm, die in Jaspers Skizze zu finden ist und an der die Helden auf dem Hinweg vorbeigekommen sind, erweist sich als Fehlschlag. Sie führt etwa vier Meilen in das Plateau hinein, windet sich dabei wie eine Schlange, gewinnt aber nur wenig an Höhe. Sie endet schließlich als Sackgasse, umgeben von mehreren hundert Schritt hohen, steilen Felswänden.

Schon jetzt sollte den Helden klar sein, dass sie hier niemals ihre Pferde hochführen können. Als Rastplatz bietet sich natürlich die Quelle an. Ob die Helden während ihres Aufstiegs und ihrer Wanderung durch die Gorische Wüste ihre Pferde an Khoramsbestien oder gar den Dharai verlieren, bleibt Ihrer meisterlichen Gnade, dem Geschick der Helden und der Klugheit der Pferde überlassen.

Der Aufstieg

Meisterinformationen:

Die Helden entdecken schließlich eine Klamm, die allerdings erst in etwa sechzig Schritt Höhe beginnt. Das unterste Stück müssen sie also klettern. Verlangen sie hier einige Proben, die aber für die Helden zu bestehen sein sollten und bei Misslingen zu keiner Katastrophe führen, wenn alle Vorsichtsmaßnahmen (wie Anseilen, Klettern ohne Ritterrüstung etc.) getroffen wurden.

In der Klamm selbst müssen die Helden nur dann Kletterproben ablegen, wenn Sie als Meister meinen, dass es der Spannung zuträglich ist.

"Ihr steht am Anfang einer äußerst engen Klamm. Hinter euch und direkt über euch könnt ihr noch etwas Sonnenlicht und blauen Himmel erkennen. Der Boden der Klamm ist mit feinem rotem Staub bedeckt, aus dem hier und da vom Wind abgeschliffene Felsbrocken ragen. Ihr könnt bis zur nächsten Biegung der Klamm, das sind etwa 20 Schritt, weit sehen."

Dieses Tal wird durch die Hauptwand des Tafelberges und eine parallel dazu vorragende Felsrippe gebildet. Die Seitenwände sind überall mehrere hundert Schritt hoch. Die Klamm ist in der Tat sehr eng: An den meisten Stellen ist sie in Kopfhöhe vielleicht vier Schritt breit. Hin und wieder gibt es aber auch Engstellen, durch die die Helden sich regelrecht durchzwängen müssen. Nur ganz

selten einmal weitet sich die Klamm auf etwa zehn Schritt auf. Der Weg ist beschwerlich, da man bei jedem zweiten Schritt über einen der umher liegenden Felsbrocken steigen muss, an einigen Stellen muss ein besonders dicker Felsbrocken sogar überklettert werden.

Noch ein Wort zu Hexen: Sie können in diesem engen Tälern ihren Kameraden keine fliegerische Unterstützung geben und auch keine Vorauskundung betreiben. Entweder eine Hexe marschiert zu Fuß mit oder sie bleibt während des gesamten Aufstiegs außerhalb des Tales.

"Die Felsen sehen seltsam zernagt aus. Hier und da sieht ihr im Sandstein dunkle Löcher wie von Höhlen, mal knapp über euren Köpfen, mal in fünfzig Schritt Höhe. Hin und wieder ragen einzelne Säulen aus Basalt wie mahnende Finger aus der Wand hervor. Einzelne von ihnen weisen seltsame Löcher auf. Die Felsen scheinen auf der Seite, die zum oberen Talausgang weist, tatsächlich wie poliert, während die Rückseite entweder ihre ursprüngliche Form aufweist oder sehr von Satinavas Hörnern angegriffen aussieht."

Egal, wann die Helden den Aufstieg begonnen haben, sie müssen auf jeden Fall eine Nacht in der Klamm verbringen. Wenn die Gruppe Ihrer Meinung nach zu schnell vorankommt, dann legen Sie ihr einfach einige Hindernisse wie große Basaltbrocken, ein Riss, der überwunden werden muss, und dergleichen mehr in den Weg.

Der Sturm

(gegen Abend): "Wesentlich früher, als ihr erwartet habt, wird es dunkel. Das heißt, es wird noch dunkler, als es in diesen ewigen Schatten ohnehin schon ist. Die letzten Flecken rötlichen Lichtes verschwinden von den obersten Kanten der Felswand. Dann ist nur noch der blaue Himmel zu sehen, der langsam, aber stetig eine kobaltblaue Farbe annimmt.

Schließlich folgt das Heulen. Es setzt praktisch schlagartig ein, ohne sich vorher mit Brummen und Brausen aufzuhalten. Und in diesem Heulen könnt ihr deutlich Akkorde einer missgestimmten Orgel, Beschwörungsgesänge und Todes schreie von Menschen und Tieren vernehmen - oder ist auch dies nur eine Täuschung eurer überreizten Sinne? Das Heulen ist hier so laut, dass ihr euch teilweise die Ohren verstopfen müsst, um nicht zu ertauben."

Die vermeintlichen Stimmen im Heulen wirken so echt wie angsteinflößend. Verlangen Sie ruhig gelegentlich eine MU- oder AG-Probe.

Hoffentlich denken die Helden an den Staub und suchen Zuflucht hinter einem entsprechend großen Felsbrocken oder in einer erreichbaren Nische.

"Die Gewalt des Heulens nimmt mit der Windstärke zu. Der Wind bläst direkt von vorne und hemmt euer Vorankommen erheblich. Vom Boden aufgewirbelte Staubkörner schlagen euch wie Hunderte von Nadeln ins Gesicht, setzen sich in

Kleidung und Rüstung fest, dringen durch den geschlossenen Mund und sogar unter die Augenlider. Das Heulen kann nur noch mit einem Wort beschrieben werden - infernatisch."

"Und dann kommt der Staub. Nicht das gleichförmige Prasseln, an das ihr euch schon fast gewöhnt habt, sondern eine massive Wand aus feinsten Körnchen, die euch trotz eurer Deckung fast von den Beinen reißt. Ihr könnt keinen halben Schritt weit mehr sehen. Der Wind zerrt an eurer Kleidung, der Staub reibt auf eurer Haut. Holz und Leder, die diesen Gewalten direkt ausgesetzt sind, werden binnen weniger Minuten blankpoliert. Ihr könnt nichts tun, als euch hinter dem Felsblock zusammenzukauern und abzuwarten. Geben die Götter, dass die Viertelstunde bald vorbei ist."

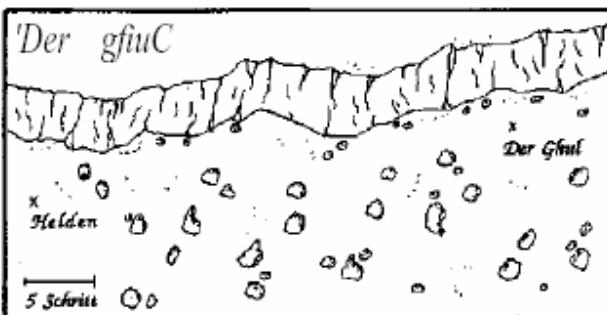
"Die plötzliche Stille trifft euch wie ein Schlag. Der Staubsturm ist vorbei und auch das Heulen hat von einem Moment auf den anderen aufgehört. Irgendwo poltert ein Stein zu Boden, Sand und Staub rieseln an eurem Versteck entlang. Über euch leuchten die Sterne."

Der Ghul

Meisterinformationen:

Die Helden können sich jetzt im Schein ihrer Lampen und Fackeln vortasten. Wenn sie auf Lichter verzichten, dann erschweren Sie sämtliche Proben um 4 Punkte, denn selbst wenn die Augen sich an die Dunkelheit gewöhnt haben, kann man kaum mehr als Schemen erkennen.

(Sinnenschärfe-Probe+6): "Irgendwo vor euch vermeint ihr ein Geräusch zu hören. Es klingt...wie ein lahmendes Pferd...leise, unsichere Huftritte, aber kein Schnauben oder Wiehern ist zu hören. Sehen könnt ihr nichts (verdeckte Sinnenschärfe-Probe); doch, ein kränkliches grünes Leuchten ist vielleicht dreißig Schritt vor euch über den Felsen zu erkennen."



Die Helden werden sich jetzt mit Sicherheit verstecken, um abzuwarten oder einen Hinterhalt zu legen. Die Klamme weitet sich hier etwas aus, so dass sie hinter einigen Felsbrocken Deckung finden können (siehe Skizze). Außer jenem Hufschlag, der quälend langsam näher kommt, ist nichts zu hören. Fordern Sie von den Helden Selbstbeherrschungs- Proben, damit sie nicht plötzlich niesen müssen oder beginnen, mit den Zähnen zu klapfern. Wer als erster um den Felsen lugt, hinter dem er sich versteckt hat, oder an wem das Geräusch vorbeikommt, kann folgendes Bild erblicken:

"Das grünliche Leuchten wird stärker und auch der Hufschlag ist jetzt deutlich zu hören. Der Anblick, den du siehst, lässt dir das Blut in den Adern gefrieren (MU-Probe,

um nicht laut aufzuschreien). Umgeben von grünem Verwunschlicht nähert sich dir ein Pferd, offensichtlich ein Streitross, wie du aus den verschimmelten Resten einer Pferdedecke, einem schief hängenden Kriegssattel und verkrusteten Resten eines Pferdeharnischs erkennen kannst. An vielen Stellen fehlt die Haut des Tieres und darunter kommt bleiches, halbverwestes Fleisch zum Vorschein, an einigen Stellen sogar die Knochen. Leere Augenhöhlen starren an dir vorbei. Das Pferd ist offensichtlich an mächtigen Keulenschlägen gestorben, denn hier und da ragt ein zersplitterter Knochen aus den Resten des Fells heraus."

Das untote Schlachtross reagiert nur dann auf die Helden, wenn sie es angreifen. Wenn sie dagegen in ihren Verstecken bleiben, setzt es seinen Weg ins Tal fort. Verlangen Sie trotzdem einige MU-, AG-, TA- und Selbstbeherrschungsproben, damit die Spieler in dem Glauben bleiben, das Tier könne sie jederzeit attackieren, wenn sie sich unvorsichtig benehmen. Es wird bei misslungenen Proben jedoch nur kurz den Kopf in Richtung des Verursachers wenden und ihn aus seinen leeren Augenhöhlen anstarren.

Die Werte des untoten Schlachtrosses:

MU 30; AT 8; PA 6; LE 40; RS 1; TP 2W (Hufe); GS 5; AU 1000; MR 8; MK 15

Doch das Grauen ist noch nicht vorbei, wenn die Helden den wandelnden Leichnam passieren lassen oder ihn erschlagen haben:

"Nachdem ihr wieder andere Geräusche wahrnehmen könnt als das heftige Klopfen eurer eigenen Herzen, vermeint ihr ein weiteres Geräusch aus der Richtung zu vernehmen, aus der das Schlachtross gekommen ist. Wenn ihr genauer hinhört, scheint es sich um ein Schlurfen zweier Füße und ein gelegentliches Schnüffeln zu handeln."



Wiederholen Sie die Probenprozedur. Dieses Mal ist jedoch kein grünliches Licht zu sehen. Wenn die Helden die Szenerie nicht beleuchten, erkennen sie nur einen annähernd menschlichen Schatten, der ins Tal schlurft. Aber Vorsicht - dieses Etwas reagiert nicht so träge auf Geräusche wie das Pferd!

(Wenn eine Probe derb misslungen ist): "Du hörst - und du spürst auch - wie sich das Wesen dir nähert. Ein fauliger Geruch scheint es zu umgeben. Außer dem Schlurfen kannst du jetzt deutlich ein Schnüffeln vernehmen. (Selbstbeherrschungs - oder MU-Probe misslungen): Es scheint seine langen Arme nach dir auszustrecken..."

"Der Schrei eines eurer Gefährten zerreißt die Nacht, um unheimlich von den Wänden der Klamm widerzuhallen. Ihr öffnet die Blenden eurer Sturmlaternen und greift zum Schwert: Vor Alrik (Name des Helden) steht eine entfernt menschenähnliche Monstrosität, die Hände zum Würgegriff ausgestreckt. Bei allen Niederhöllen! Ein Ghul! Seine ledrige, graugrüne Haut ist mit Warzen und dem Dreck von Jahrhunderten bedeckt. An seinen Händen blitzen lange Krallen im Fackelschein. Er macht noch einen Schritt auf Alrik zu..."

Es ist anzunehmen, dass es an dieser Stelle zu einem Kampf mit dem Ghul kommt:

Die Werte des Ghuls:

MU 25; AT10; PA 9; LE 40; RS 2; TP1W+4 (Klauen), 2W+2 (Biss); GS 7; AU 100; MR 15; MK 30

Der Ghul versucht, einen Helden zu packen und ihn dann zu beißen. Wenn seine erste AT gelingt, hat er einen Helden im Griff, aus dem sich der Unglückliche nur durch eine Ringen-Parade befreien kann. Gelingt dies nicht, so versucht der Ghul zuzubeißen. Ghulengift wirkt fast augenblicklich (Kreaturen, S.109), so dass er sich nun seinem nächsten Opfer zuwenden kann...

Der Ghul und das Streitross sind - wie die Helden vielleicht schon vermutet haben - tatsächlich Ross und Reiter, auf immer verdammt, hier jede Nacht hintereinander herzulaufen und doch nie zusammenzufinden.

Die Pforte der Toten

Meisterinformationen:

Nach dem Ende des Ghuls können die Helden weitermarschieren (falls keiner von ihnen durch das Gift gelähmt ist).

Im Laufe der Nacht setzt wieder das Heulen ein, etwas schwächer zwar als vorher, aber immer noch laut und unheimlich genug, um den Helden den einen oder anderen Schauer über den Rücken zu jagen. In der Tat hat es hier oben auch einige Geisterwesen, vor allem Erscheinungen, Gefesselte Seelen und Irrlichter (Kreaturen, S. 106 f.). Ob die Helden solchen Wesenheiten begegnen, liegt ganz in Ihrem Ermessen, der düsteren Stimmung zuträglich ist es allemal! Häufig können die Helden jetzt auf bleiche, blank polierte Knochen und Rüstungsteile treffen. Wenn

sich ihr Fuß einmal verhakt, kann es sich bei dem Hindernis durchaus um einen skelettierten Brustkorb handeln.

(Später): "Langsam könnt ihr Hoffnung schöpfen. Über euch färbt sich der Himmel allmählich grau, dann blau. Vor euch erweitert sich die Klamm zu einem regelrechten Talskessel. Geradeaus führt die Klamm weiter, rechterhand befindet sich ein großes, doppelflügeliges Tor aus schwarzem Gestein. In beide Torflügel ist das Symbol des gebrochenen Rades eingemeißelt. Der linke Flügel scheint jedoch von einer großen Kraft in die dahinterliegende Höhle gedrückt worden zu sein. Wenn ihr die Höhe der euch umgebenden Felswände abschätzt, dann scheinen euch höchstens noch fünfzig Schritt vom Plateau zu trennen."

Die Armee, die Rohal in die Gorische Wüste folgte, um Borbarad und seine Anhänger zu schlagen, umfasste etwa 2000 Kämpfer, Geweihte und Magier aus allen Teilen Aventuriens. Ihre Spur verliert sich in Anchopal, wo die letzten Recken zu Rohais Heer stießen. Nach etwa zwei Wochen, ständig bedroht von dämonischen und halbmenschlichen Scheußlichkeiten, erreichten 1800 von ihnen die Schwarze Feste und begannen mit Hilfe ihrer Zauberer, sich auf eine Belagerung einzurichten. Lange wähnte das Duell zwischen "Rohal und Borbarad, die Sphären selbst wurden gespalten, und beide Seiten riefen ihre unirdischen Diener zu Hilfe: Dämonen und Elementare. Viele der Recken vergingen in Flammen, Säure und Gift oder wurden Opfer des Wahns. Schließlich gelang es Rohal, den Dämonenmeister in die Finsternis zwischen den Sphären zu schleudern, doch als sich die Nebel und Illusionen legten und kein Feuer mehr vom Himmel fiel, da war auch Rohal verschwunden. Noch ganze 400 Streiter waren von seinem Heer geblieben. Angeführt vom Hesindegeweihten Ariarchos schlugen sie sich zum Südabhang der Wüste durch und begannen den Abstieg. Doch hier, in jenem Talkessel, in dem die Helden gerade stehen, lauerten ihnen die Reste von Borbarads finsterner Schar auf. Geister, Dämonen, Chimären, Werwesen, finstere menschliche Kämpfer und sogar ein Drache fielen über die Recken her. Kein magischer Schild, kein göttlicher Beistand konnte ihnen helfen. Sie wurden bis zum letzten Mann niedergemacht.

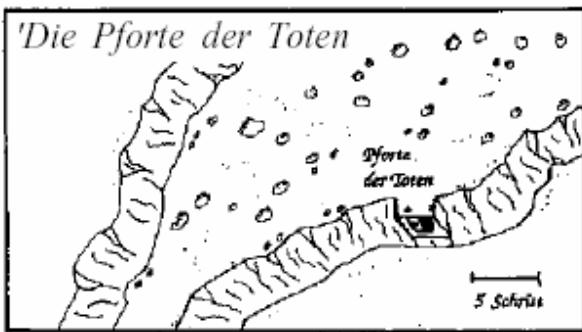
Zwanzig Jahre später brach der Borongeweihte Khalid al-Ghunar mit dreißig Getreuen von Rashdul aus auf, um Spuren des Heeres zu finden. Er war es, der diese Grabstätte errichtete und der einen Großteil der unheiligen Wesenheiten von hier vertrieb. Er fand auch die Reste der Aufzeichnungen des Ariarchos und nahm sie mit sich. Die Abschrift dieses Berichtes gilt jedoch seit über dreihundert Jahren als verschollen, die Urschrift ist längst Satinavs Hörnern zum Opfer gefallen.

Die Helden stehen vor der Grabstätte, die in dem Pergament aus dem Borontempel erwähnt wird (siehe Skizze). Hier haben die Helden der größten Schlacht der Magierkriege ihre letzte Ruhe gefunden.

Die Helden können das entweihte Grabmal natürlich untersuchen. Im Inneren befindet sich ein Beinhaus: An den Wänden stehen die Schädel von höhergestellten Offizieren und Magiern in einzelnen Nischen, jeweils mit einem Na-

mensschild in Messing versehen (wo die Identifizierung noch möglich war). Im Hintergrund der etwa zehn Schritt durchmessenden Höhle liegt ein riesiger Haufen Gebeine. In der Mitte des Raumes steht eine einzelne Stele aus schwarzem Basalt. Sie trägt die Inschrift:

*Den Bezinger Borbarads
Den Helden der Schwarzen Feste
Mögen ihre Seelen in Frieden ruhen
Mögen die Krallen des Raben den Sterblichen treffen,
der ihre Ruhe stört
Gegeben im Jahre 11 des Kaisers Eslam
Khalid al-Ghunar, Diener Borons*



Für die Zerstörung der Pforte ist natürlich der Dharai verantwortlich. Liscom hat jegliche Form von magischen Gerätschaften, Aufzeichnungen und auch einige gut erhaltene Skelette "bergen lassen" und größtenteils verhökert.

Wenn die Helden sich bemühen, die Grabstätte wieder in Ordnung zu bringen, haben sie sich einige AP extra und vielleicht Borons Wohlgefallen verdient. Danach können sie die Klamm nach oben erklimmen. Der Weg ist hier besser gangbar und nach etwas weniger als einer halben Stunde erreichen sie das Plateau.

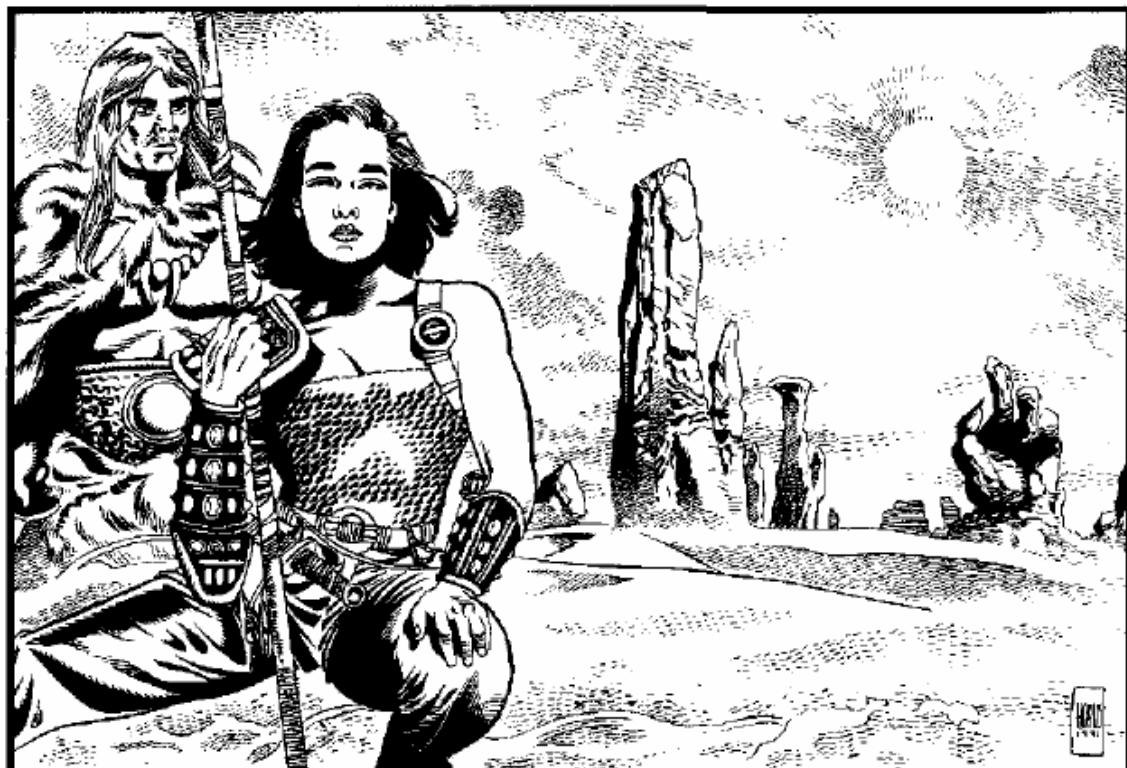
"Vor euch erhebt sich ein gigantischer Bogen aus Basalt, gut dreißig Schritt hoch. Dahinter könnt ihr eine endlose, rote Ebene erblicken, die kaum Konturen aufweist. Wenn ihr die letzten Schritte nach oben macht und unter dem Bogen durchschreitet, könnt ihr im Osten Praios' gleißendes Antlitz knapp über dem Horizont erkennen. Es ist bitterkalt, ihr seid mit den Nerven am Ende, aber ihr seid oben, ihr habt es geschafft."

Bukhars Verhullen:

Weder am Fuße der Gorischen Wüste, noch in der Klamm, nicht einmal bei der Begegnung mit dem Ghul wird Bukhar irgendeine Gefühlsregung oder gar Angst zeigen. Vielmehr drängt er die Helden jetzt vorwärts und möchte so schnell wie möglich nach oben gelangen. Deswegen wird er auch versuchen, den Helden die Pflege des Grabmals auszureden. Er spürt, dass irgendwo dort oben auch der Schlüssel zu seinem Rätsel verborgen Hegt.

Bukhars Erinnerung:

(irgendwo in der Klamm): "Ich war hier doch schon einmal. Ich kam von oben und bin gerannt. Ich kann mich jetzt genau an das Heulen erinnern. Ich vermute, ich bin geflohen. Ich hatte keine andere Wahl."



Staub und Sterne

Allgemeine Informationen:

Die Helden haben die Gorische Wüste erreicht, ein annähernd brettебenes Hochplateau, einige hundert Schritt über dem umgebenden Terrain. Es ist kalt, so kalt, dass man sich in wärmende Pelze hüllen müsste. Bei Nacht sinkt die Temperatur unter den Gefrierpunkt und bedroht so prall gefüllte Wassersäcke. Der Wind scheint beständig von Nordosten zu wehen, nicht besonders heftig, er lässt aber auch nie nach. Zudem befördert er feinen roten Staub mit sich, der in die kleinsten Öffnungen dringt und den Horizont zu jeder Tageszeit blutrot und unscharf erscheinen lässt. Man kommt sich vor, als stünde man auf einer endlosen Ebene. Wegmarken sind kaum auszumachen, nur einige Felsformationen ragen aus dem roten Staub, der die Ebene zu bedecken scheint: einige kleinere Monolithen, ein Basalturm von mehreren hundert Schritt Höhe und eine Formation, die aussieht wie eine aus dem Boden ragende Klauenhand oder Kralle.

Der Boden ist etwa knöchelhoch mit feinem Staub bedeckt, der wie eine Flüssigkeit zu fließen scheint. Es ist nicht möglich, den eigentlichen Untergrund zu sehen, doch er fühlt sich unter den Füßen rau und uneben an. Wahrscheinlich muss man sich anseilen oder zumindest mit einem Stock vortasten, damit man nicht in eine Vertiefung stürzt.

Am Abend des ersten Tages bemerken die Helden, dass der Staub ihre Stiefel unterhalb der Knöchel blankpoliert hat. Wenn das so weitergeht, werden sie bald barfuss laufen.

Meisterinformationen:

Der trügerische Boden macht jeden Versuch, schnell voranzukommen, zunichte. In der Gorischen Wüste legen die Helden zu Fuß pro Stunde eine Meile zurück, wenn sie nicht durch andere Ereignisse noch weiter aufgehalten werden. Die Sichtweite beträgt maximal **15 Meilen**, wobei kleinere Details wie der Obeliskenring erst ab einer Entfernung von etwa 10 Meilen gesichtet werden.

Die hier vorgestellten Ereignisse und Begegnungen können Sie verwenden, um den Aufenthalt weiter auszugespalten, besonders wichtige Details werden in gesonderten Kapiteln beschrieben.

Lassen Sie sich von den Helden beschreiben, in welcher Formation sie marschieren. Fordern Sie gelegentlich GE-Proben, damit die Helden nicht in eine unerkannte Vertiefung stolpern, und beschreiben Sie ständig den Wind, den ziehenden Staub und die absolute Öde, die hier herrscht. In der Gorischen Wüste lebt kein Tier und keine Pflanze. Die einzigen Wesenheiten, denen die Helden begegnen können, sind die Geister der Verstorbenen - selbst für Liscoms widernatürliche Monstrositäten ist die Umgebung zu lebensfeindlich.

Lenken Sie die Helden so, dass sie zuerst das Bergwerk besuchen und erst danach zu Liscoms Tal vordringen. In

welcher Reihenfolge die anderen Ereignisse auftreten, bleibt Ihnen überlassen.

Ereignis 1 (bei Nacht): "Am Horizont kannst du kurz ein bläuliches Aufblitzen wahrnehmen. Während du genauer hinsiehst, erscheint das Leuchten erneut, ein schwacher Hauch, eher eine Ahnung, aber doch deutlich sichtbar. Du weckst die anderen, doch das Licht blitzt nicht mehr auf."

Wenn die Helden etwa eine Stunde warten, blinkt es erneut kurz am nördlichen Horizont auf, nur um sofort wieder von der Schwärze der Nacht geschluckt zu werden. Es handelt sich um das Licht, das aus der Eingangshalle des Bergwerks fällt, wenn der Dharai die große Lore mit Mindorit-Erz abholt. Wenn den Helden am nächsten Morgen eine Orientierungs-Probe gelingt, erkennen sie, dass das Leuchten aus der Nähe des krallenförmigen Felsgebildes gekommen sein muss.

Ereignis 2 (im Verlauf eines gesamten Tages): "Der Wind scheint doch nicht so stetig zu sein, wie ihr zunächst vermutet habt. Über den ganzen Tag hinweg waren leichte Veränderungen zu spüren. Um die Mittagszeit scheint er am schwächsten zu sein, um gegen Abend wieder an Kraft zunehmen. Das Heulen, das mit dem Sonnenuntergang kommt, ist weit schwächer als ihr erwartet habt. Aber wenn es auch leiser erscheint, ihr vermeint dennoch - und sogar mehr noch als in der Klamm - Stimmen, Schreie und Musik in dem Geheul zu vernehmen, ein geisterhafter Rhythmus im An- und Abschwellen des Windes.

Außerdem bläst der Wind definitiv leicht von oben. Er scheint direkt aus den Sphären, aus der Leere zwischen Himmel und Erde herabzuwehen."

Ereignis 3 (während des Marsches): "Ihr marschiert misstrauisch vor euch hin, als plötzlich Alriks Stab, mit dem er den Boden sondiert, ins Leere stößt. Ihr geht einen Bogen nach links, das gleiche Ergebnis, nach rechts ebenso. Schließlich entscheidet ihr euch, die offensichtliche Senke genauer unter die Lupe zu nehmen. Langsam tastet ihr euch vorwärts. Alrik versinkt zuerst bis zu den Hüften, dann bis zur Brust im Staub. Als er kein Notzeichen gibt, entschließt ihr euch, ihm nachzugehen. Als ihr in den Staub hinabsteigt, nehmen euch die feinen Partikel fast den Atem - und dann habt ihr plötzlich wieder freie Sicht: Unter dem Staub befindet sich eine Senke, vielleicht vier Schritt tief und zwanzig Schritt im Durchmesser. Der Staub bildet über euch ein Dach, durch das trübes, rotes Licht sickert. Es ist hier eindeutig wärmer als außerhalb, wenn es auch unangenehm nach Schwefel riecht. Zum ersten Mal könnt ihr den zerklüfteten roten Boden klar erkennen."

Von diesen kleineren Senken gibt es einige unter dem Staub. Sie entstehen, wenn warme Luft aus dem Boden aufsteigt und der Staub sich über dieses Luftkissen hinwegbewegt. Wenn die Helden sich nicht am Schwefelgeruch stören, bieten solche Senken ein gutes Nachtlagert:

Es wird nicht so kalt wie draußen und man wird nicht gesehen. Die Wache sollte allerdings außerhalb der Senke bleiben, damit sie selbst etwas erkennen kann.

Ereignis 4 (während des Marsches): "Ihr marschiert misstrauisch vor euch hin, als plötzlich Alriks Stab, mit dem er den Boden sondiert, ins Leere stößt. Ihr geht einen Bogen nach links, das gleiche Ergebnis, nach rechts ebenso. Als Alrik schließlich einen Schritt nach vorne macht, sackt er schlagartig nach unten weg und beginnt im Staub, der hier wie eine Flüssigkeit den Boden bedeckt, mit den Armen zu rudern. Mit vereinter Kraft gelingt es euch, ihn herauszuziehen, denn er hat offensichtlich keinen Boden mehr unter den Füßen." Es handelt sich um einen Staubsumpf, neben Liscoms Monstrositäten das Gefährlichste, das den Helden hier begegnen kann. Ein solches Loch kann einer ungesichert gehenden Heldengruppe leicht zum Verhängnis werden. Dann müssen Bukhar (oder Rafim, falls er noch bei der Gruppe ist) helfend einspringen, damit es nicht zu tragischen Verlusten kommt. Regel technisch ist ein solcher Staubsumpf zu behandeln wie Sumpf der Stufe 5 (siehe **Handbuch für den Reisenden**, S.14 oder **Khom**, S.67). Die meisten der trügerischen Löcher haben einen Durchmesser von etwa 15 Schritt, einige können jedoch auch bis zu 200 Schritt durchmessen.

Ereignis 5 (gelegentlich während des Marsches): "Fluchend richtet Alrik sich auf. Schon wieder so ein blöder Felsbrocken, den man unter dem Staub nicht erkennt. Wütend tritt er nach dem Stein - und ein menschlicher Schädel fliegt durch die Luft. Ihr bückt euch, um das Mysterium zu untersuchen.

Im Staub verborgen liegt ein komplettes Skelett, teilweise noch mit den Resten einer Rüstung bekleidet. Alle Metallteile sind vom ewigen Staubgang blank poliert, einstmals vorhandene Ornamente völlig abgeschliffen. Die Knochen sind bleich und fast durchscheinend. In einigen von ihnen finden sich bereits Löcher, durch die der Wind pfeift. So sieht das Ende desjenigen aus, der hier entkräftet zusammenbricht."

Ereignis 6 (An einem Monolithen): "Ihr steht vor einem Monolithen aus Basalt. Das Gebilde hat eine Höhe von gut und gerne zwanzig Schritt, durchmisst etwa drei Schritt und ist vage wie ein sechseckiges Prisma geformt. Ihr könnt keine Anzeichen von Bearbeitung erkennen."

Diese Monolithen finden sich in der Gorischen Wüste zu hauf. Sie entstehen, wenn der ewige Wind den weicheren Sandstein um die Basaltsäulen abrieht und langsam freilegt. Wenn ein Held eine der Säulen erklettert, kann er feststellen, dass die Sicht hier ebenfalls kaum besser ist als über dem Boden. Der Windschatten des Monolithen bildet jedoch einen spärlichen Schutz in der kalten Nacht.

Ereignis 7 (eine typische Nacht): "Mit dem Einbruch der Nacht ist es fast schlagartig kälter geworden. Wenn ihr zum Firmament blickt, könnt ihr die Sterne in ungeahnter Klarheit erblicken. Wenn der Wind zwei Stunden nach Sonnenuntergang nachlässt, ist der Horizont zum ersten Mal klar und wie mit einem Rasiermesser ausgeschnitten zu erkennen.

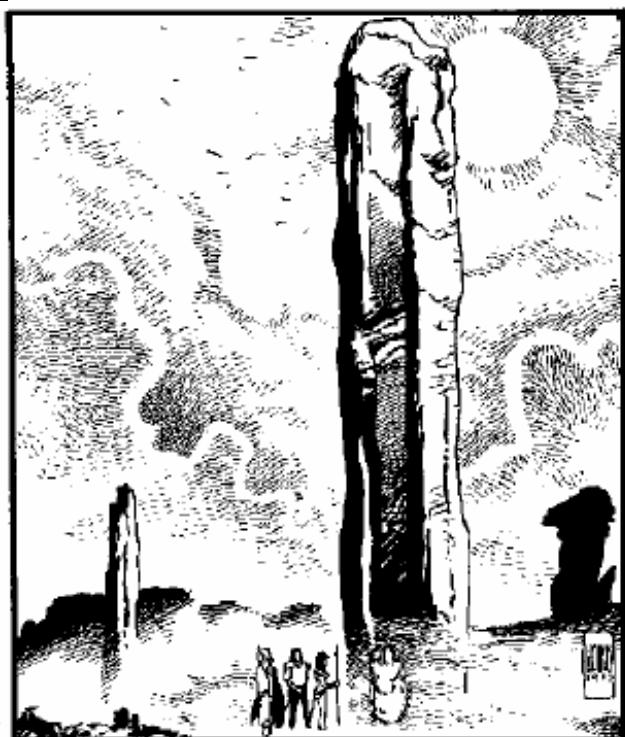
Es ist so kalt, dass ihr euch zusammenkuscheln müsst, um nicht zu erfrieren. Auf euren Wassersäcken bildet sich be-

reits eine erste dünne Reifschicht. Selbst wenn der Wind an Stärke nachgelassen hat, bleibt doch das ewige Heulen, leiser jetzt, wie ein Singen, wie der entfernte Ruf irrer Harpyien."

Das solche Bedingungen nicht zu einem gesunden Schlaf verhelfen, ist offensichtlich: Alle Helden regenerieren wegen der Kälte und der ständigen Geräusche einen Punkt Lebensenergie weniger als üblich. Dafür scheint die Gorische Wüste in der Tat näher an den Sphären zu liegen, denn alle Zauberkundigen regenerieren einen Astralpunkt mehr pro Nacht. Außerdem ist die Probe auf Astrale Meditation um 1 Punkt erleichtert. Wenn ein Geweihter ein Gebet zur Nacht sprechen will (oder wenn er vorher schon ein Mirakel vollbringen wollte) so stellt er fest, dass die Mirakelprobe um 2 Punkte erschwert ist. In der Nähe der **Ruinen der Schwarzen Feste** sind all diese Modifikatoren nochmals verdoppelt. Wenn ein Magiekundiger den Himmel mit einem ODEM ARCANUM untersucht, kann er feststellen, dass sich ein feines Netz von Kraftlinien über das Firmament zieht, um sich im Nordosten (über dem Ort der großen Schlacht, Borbarads Feste) zu verdichten.

Ereignis 8 (in der ersten oder zweiten Nacht): "In einiger Entfernung im Nordosten erkennt ihr einen flachen Hügel, der von innen heraus leuchtet - erst in einem gelblichen, dann in einem rötlichen Licht. Schließlich flackert er ein letztes Mal und verschmilzt wieder mit dem dunklen Horizont."

Am nächsten Morgen ist an der Stelle, wo der Hügel sein sollte, nichts zu erkennen außer einer endlosen roten Ebene... Dafür kann es sein, dass der Hügel sich von einem Moment zum anderen erhebt, während die Helden gerade in die andere Richtung schauen. Es handelt sich um **Die Schwefelsenke**.



Bukhars Verhalten:

Zuerst stolpert er - wie die Helden auch - mehr oder weniger blindlings durch die Landschaft. Dahn aber werden seine Schritte sicherer. Er scheint sich langsam wieder an die Gegebenheiten hier zu erinnern. Aus irgendeinem, auch ihm nicht verständlichen Grund drängt er seine Begleiter, sich das kralienförmige Felsgebilde näher anzusehen.

Bukhars Erinnerung:

(während des Marschs): "Irgendwo hier oben hat er mich gefangen gehalten, mich und einige andere. Aber ich konnte entkommen, weil ich seinen Willen habe, den Willen meines Meisters. Mein Meister ist Teclador und ich bin sein Diener."

Bukhars Verhalten:

Von nun an wird Bukhar behaupten, er sei ein Agent Tecladors, des alten Drachens, der irgendwo jenseits des Perlenmeeres wohnt. Er sei geschickt worden, um Liscoms Treiben zu unterbinden. Bukhar ahnt bereits, dass er mehr ist als nur ein Diener, Er wird den Helden jedoch so lange nichts weiteres verraten, bis er sich selbst ganz sicher ist.

Im folgenden finden Sie eine Beschreibung der wichtigsten Örtlichkeiten in diesem Teil der Gorischen Wüste.

Die Kralle

Allgemeine Informationen:

(in einiger Entfernung): "Dir nähert euch langsam dem Felsgebilde, das wie eine aus dem Boden ragende Kralle aussieht. Es scheint etwa hundertfünfzig Schritt hoch und eine halbe Meile im Durchmesser zu sein. Auch hier regt sich kein Lebewesen. Wo auch immer das seltsame blaue Leuchten hergekommen sein mag, hier ist es auf jeden Fall nicht zu sehen."

(aus der Nähe, wenn die Helden von Süden kommen): "Wenn euch eure Augen nicht täuschen, dann ist der dunkle Fleck am Fuße des Felsgebildes ein Eingang, etwa vier mal drei Schritt groß. Hier aus der Nähe sieht die Basaltformation nicht mehr wie eine Kralle aus, vielmehr handelt es sich um einige vom Wind zernarzte natürliche Säulen und Monolithen, die teilweise umgestürzt sind und ein Wirrwarr aus Stufen, Tälern und Schluchten bilden."

(wenn die Helden in eins der Täler eindringen): "Nach einer endlos scheinenden Kletterei habt ihr einen Platz gefunden, an dem ihr euch verstecken könnt. Von weiter oben könnte man sogar den Eingang im Auge behalten. Aus der Tiefe

des Bodens hört ihr seltsame rhythmische Schläge, fast wie schwere Schritte. Es riecht auch ein wenig nach Schwefel."

Meisterinformationen:

Der oberirdische Teil der Kralle bietet den Helden wenig Erforschenswertes. Sie können sich jedoch auf die Lauer legen und warten, ob irgendjemand den Eingang benutzt. Es könnte sein, dass der Dharai in dieser Nacht unterwegs ist (siehe Liscoms Turm, Zeitplanung), ansonsten wird sich nichts tun. Das Geräusch, das die Helden hören, stammt vom Hammerwerk 12; es dauert jeweils etwa eine halbe Stunde an, um dann wieder für etwa drei Stunden zu verstummen. Wenn die Helden den Eingang genauer untersuchen, können sie feststellen, dass a) ein schwerer Ledervorhang jegliche Sicht nach innen behindert und b) eine Spur von etwa drei Schritt Breite und einem Spann Tiefe schnurgerade in westsüdwestlicher Richtung vom Eingang wegführt.

Die Mindorit-Mine

Es folgt eine kurze Beschreibung der unterirdischen Räumlichkeiten:

A Eingang

Allgemeine Informationen:

"Als ihr den schweren Ledervorhang durchschreitet, steht ihr in einem etwa zehn Schritt langen Gang von etwa vier Schritt Breite und drei Schritt Höhe. Der Gang wird von einer blau leuchtenden Kristallkugel an der Decke erhellt. Am anderen Ende des Ganges hängt ein weiterer Vorhang, vor dem im Boden, an den Wänden und an der Decke seltsame Zeichen eingemeißelt sind."

Meisterinformationen:

Die leuchtende Kugel: Es handelt sich um eine etwa anderthalb Spann durchmessende Kugel aus klarem Glas. Wenn die Helden sie zerschlagen (was ohne weiteres möglich ist),

fließt eine klare Flüssigkeit aus und das Leuchten hört auf. In der Mitte der Kugel erkennt man einen von oben nach

Luftaufklärung (Meisterinformationen)

Ein besonderes Problem für den Meister stellen bei solcher Art der Landerkundung häufig Hexen dar, die entweder über die Tiersinne ihres Vertrauten oder durch eigene Flugkunststückchen die bestgetarnten Geheimnisse enthüllen können.

In der Gorischen Wüste können Sie die Hexen ruhig fliegen lassen:

- Der Boden ist mit fließendem Staub bedeckt, der jegliche Erkundung des Weges unmöglich macht.
- Liscoms Turm ist nur während der Nacht zu erkennen, während er die Sterne beobachtet.
- Der Dharai ist ebenfalls nur nachts von der Kralle zu Liscoms Turm unterwegs.

- Wenn die Hexe sich der **Schwefelsenke** oder den **Ruinen der schwarzen Feste** nähert, schlagen Sie einfach die entsprechenden Kapitel auf.
- Der **Obeliskenring** wirkt nur bis in eine Höhe von etwa zehn Schritt, ist also in seiner Wirkung kaum zu erkennen.

unten durchlaufenden, etwa fingerdicken Stab aus einem unbekannten Metall. Wie diese Kugel funktioniert, ist auch den weisesten Weisen unbekannt, aber sie leuchtet.

Die seltsamen Zeichen: Es handelt sich um magische Schutzrunen. Ein Magier oder Geweihter kann wissen, dass solche Zeichen vor den Magierkriegen verwendet wurden, dass das Wissen um ihre Herstellung jedoch seit ebendieser Zeit verloren ist. Die eingemeißelten Zeichen könnten in der Tat etwa 400 Jahre alt sein. Ein ANALÜS AR-CANSTRUKTUR enthüllt, dass sie einen Zauber tragen, der dem BAND UND FESSEL ähnlich ist.

Die Runen sollen verhindern, dass ein Träger eines Sklavenbandes das Bergwerk verlässt. Wer auch immer ein solches Band trägt, muss eine MU-Probe+14 bestehen, um den Gang in Richtung Freiheit zu durchschreiten. Misslingt diese Probe, so erleidet der Träger des Armbandes 1W6 SP und verliert vorübergehend einen MU-Punkt. Alle Personen ohne Sklavenband fühlen nur ein unangenehmes Ziehen im Nacken.

Bukhars Verhalten:

Beim Durchschreiten der magischen Barriere krümmt sich Bukhar plötzlich schmerzerfüllt zusammen und greift sich an sein Armband. Einen Moment später schiebt er seinen Ärmel nach oben und betrachtet fasziniert die Runen, die denen an der Wand so sehr ähneln. Darm Überkommt ihn wieder die Erinnerung.

Bukhars Erinnerung:

"Das ist das, Bergwerk. Hier hielt er mich gefangen. Der Herr dieser Anlage ist Liscom von Fasar, und doch lebt er nicht hier. Wer hier dienen muss, trägt einen solchen Armeif - Es ist ein Band der Sklaverei, das den Träger Liscom gefügig macht und das verhindert, dass er über bestimmte Linien geht. Das hier ist eine der Linien."

Bukhar kann sich nicht mehr an Einzelheiten des Bergwerks erinnern. Er weiß nur noch, dass der Gang geradeaus direkt zu den Minen führt.

B Große Halle

Allgemeine Informationen:

"Ihr steht in einer großen, fast sechs Schritt hohen Halle. Euch gegenüber führt ein etwa drei Schritt breiter Gang, an dessen Boden ein Paar hölzerne Gleise verlegt sind, aus dem Raum. Links und rechts führen jeweils zwei Schritt breite Gänge ab. In der Mitte der Halle steht ein steinerner Trog von vier Schritt Länge, zwei Schritt Breite und anderthalb Schritt Höhe. Da er teilweise mit Erzbrocken gefüllt ist, müsst ihr wohl vermuten, dass es sich um eine riesige Lore handelt."

Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich um die große Verladerampe. Sklaven bringen das zerkleinerte Erz mit kleinen

Loren hierher und laden es in die große Steinlore um, die alle drei Nächte vom Dharai abgeholt wird, der in der zweiten Lore Wasser und Essen mitbringt. Es mag sein, dass die Helden während einer solchen Nacht anwesend sind und aus einem Versteck zusehen.

"Das schwarzgraue Ungetüm verliert plötzlich seine Form und beginnt zu zerfließen. Wie eine zähe Flüssigkeit sickert es unter die schwer beladene Lore, die sich daraufhin einige Finger breit vom Boden hebt, die Sklaven ziehen sich von dieser grauenhaften Erscheinung zurück. Dann beginnt der amorphe Schleimklumpen, sich zu bewegen, Erst langsam, dann immer schneller werdend, zieht er die Lore hinter sich her, durch den Ledervorhang, den Gang entlang, um schließlich im Dunkeln zu verschwinden."

Bei der Ankunft des Dämons ist immer einer der Schlangenmenschen zugegen, dessen Werte Sie dem folgenden Abschnitt **F Ehemalige Küche** entnehmen. Gelegentlich kommt auch Kurun, der zwergische Vertraute Liscoms mit, um nach dem Rechten zu sehen (Kuruns Werte und Verhalten finden Sie im Anhang).

C Gang

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist etwa 2 Schritt breit und genauso hoch. Am Ende des Ganges kann man einen Ledervorhang erkennen. Etwa in der Mitte des Ganges läuft ein eingemeißeltes Runenband um Wände, Decke und Boden.

Hinter dem Ledervorhang sind leise Geräusche zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Das Runenband, das aus den gleichen Runen besteht wie sein Gegenstück im Eingang, soll verhindern, dass die Sklaven ihre Quartiere in Richtung der großen Halle verlassen. In die andere Richtung wirkt es nicht. Beim Überschreiten dieser Linie spüren die Helden nur ein unangenehmes Ziehen im Nacken. Bukhar, der jetzt um die Wirkung dieser Runen weiß, wird die Linie nur überschreiten, wenn die Helden im Sklavenquartier oder in der ehemaligen Küche in Schwierigkeiten geraten *und* um Hilfe rufen. Ansonsten wird er es vorziehen, in der Großen Halle zu wachen.

Die Geräusche hinter dem Ledervorhang erweisen sich als leises Schnarchen und Stöhnen, gelegentliches Husten und zwei oder drei Wortfetzen der Art: "Halts Maul und schlaf endlich!" - "Oh, meine Knochen!" und "Gib noch mal was vom Fraß rüber!".

D Sklavenquartier

Allgemeine Informationen:

"Ihr steht in einem Raum von etwa acht mal acht Schritt Grundfläche und drei Schritt Höhe. Entlang der Wände befinden sich Etagenbetten für insgesamt 16 Bewohner. An der Südwand steht ein großer Tisch, darauf ein Kessel und ein Fass. Daneben stehen etwa ein Dutzend Becher und ein Stapel Holzteller, auf denen vertrocknete Essensreste kleben. In der Mitte des Raums hängt eine blau leuchtende Kugel von der Decke und verbreitet spärliches Licht.

Der Kessel enthält eine undefinierbare, graugrünbraune Pampe, die offensichtlich einen Eintopf darstellt und leicht säuerlich riecht. In einem der Becher findet ihr einen Rest Wasser, abgestanden und nach Schwefel riechend. Das ist jedoch alles nichts, verglichen mit dem Zustand der Sklaven, die hier hausen müssen. Die 14, die hier versammelt sind, tragen alle solche Armbänder wie auch Bukhar. Keiner von ihnen trägt noch mehr als Fetzen am Leib. In gesundem Zustand wären es fast alles gut gewachsene, muskelbepackte Kerle, aber jetzt ist ihre Haut grau und schlaff und teilweise mit Geschwüren bedeckt, ihre Augen liegen tief in den Höhlen, viele haben Zähne und Haare verloren. Die meisten von ihnen starren stumpf vor sich hin, einige schaufeln gerade mit bloßen Händen den kalten Eintopf in sich hinein. Auf einem der Betten Hegt ein Mann unter einer Decke, der nie wieder den scheußlichen Fraß zu sich nehmen muss."

Meisterinformationen:

Die Sklaven sind offensichtlich in einem bedauernswerten Zustand. Trotzdem macht keiner von ihnen Anstalten, die Helden im Kampf gegen einen Schlangenmenschen zu unterstützen. Vielmehr scheinen sie so loyal ihrem Meister gegenüber zu sein, dass sie sogar um Hilfe rufen, wenn die Helden mit gezogenen Waffen in den Raum stürmen. Hier zeigt sich zum ersten Mal die wirkliche Macht der Sklavenbänder, auf denen ein dem E ANN BALADIN ähnlicher Zauber liegt. Die Wirkung lässt sich nicht mit einem BEHERRSCHUNGEN BRECHEN, sondern nur mit einem DESTRUCTIBO ARCANITAS aufheben. Eine Person namens Colon ist den Sklaven unbekannt, auch haben sie noch nie jemand gesehen, auf den eine entsprechende Beschreibung zutreffen könnte. Über den Meister können die Helden nichts in Erfahrung bringen, wohl aber, dass die Sklaven in einem Dschungeltal untergebracht waren, bevor sie ins Bergwerk gebracht wurden. Da einige der Minenarbeiter aus der Nähe von Selem kommen, kann es sich ebenso gut um einen Ort in den Echsenkümpfen gehandelt haben. Den ganzen Weg von diesem Tal bis zum Bergwerk waren sie bewusstlos.

E Ehemalige Quartiere

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen dieser Räume sind dieselben wie von Raum D. Die Pritschen und Tische sind jedoch vollkommen zerfallen. Der Durchgang von D nach E ist mit Brettern verriegelt.

Meisterinformationen:

Hier befanden sich zu Borbarads Zeiten die Lager weiterer 24 Minenarbeiter.

F Ehemalige Küche

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist etwa 5x7 Schritt groß und drei Schritt hoch. An den Wänden stehen Tische, Schränke und ein großer Herd. In der Decke können die Helden mehrere Abluftöffnungen erkennen. Der Raum wird von einer einzigen blauen

Kugel erleuchtet. Vor den Tischen befindet sich ein Lager aus den Resten von Decken, Stroh, Holzspänen und Essensresten. Darauf döst ein Wesen, das halb Mensch, halb Schlangenmenschen zu sein scheint. Neben dieser Scheußlichkeit liegen eine Axt und eine Peitsche auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Dieser Raum ist die ehemalige Küche des Bergwerks. Bei dem Schlangenmenschen handelt es sich um einen der beiden Wächter des Bergwerks. Mehr sind wegen der Sklavenringe offensichtlich nicht notwendig. Der Schlangenmenschen wird alle Personen ohne Sklavenring am Arm sofort angreifen.

Die Werte des Schlangenmenschen:

MU 12; AT 12; PA 8; LE 65; RS 2; TP 1W+6 (Axt); GS 5; AU45; MR18; MK40

G Gang

Allgemeine Informationen:

Der zwei Schritt breite und hohe Gang ist nur spärlich von Leuchtkugeln erhellt. Er hat eine Länge von etwa 150 Schritt und verläuft leicht gekrümmmt.

H Gang

Allgemeine Informationen:

Der drei- Schritt breite und zweieinhalb Schritt hohe Gang hat eine Länge von etwa 150 Schritt. Etwa alle zehn Schritt spendet eine Leuchtkugel spärliches Licht. Auf dem Boden erstreckt sich ein Paar hölzerner Gleise über die ganze Länge des Ganges.

Meisterinformationen:

Auf den Gleisen schieben die Sklaven die Loren vom Fördererschacht zur Großen Halle und zurück. Die Helden können einem solchen Transport jederzeit begegnen, werden aber von den Sklaven nicht beachtet. Jeweils ein Sklave schiebt eine der beiden schweren Loren.

I Fördererschacht

Allgemeine Informationen:

"Vor euch erstreckt sich ein kuppelförmiger Raum von etwa 25 Schritt Durchmesser und zehn Schritt Höhe, der von einer Unzahl blauer Kugeln erleuchtet ist. An der Decke könnt ihr in unregelmäßigen Abständen Lüftungsschächte erkennen. Trotz dieser Schächte ist die Luft erfüllt von Schwefelgeruch und dem Schweiß von Generationen.

In der Mitte des Saales gähnt ein Loch von etwa sechs Schritt Durchmesser, an dessen Rand ein drehbarer Kran steht, der mit einem Lauftrad betrieben wird. In dem Tretrad mühen sich zwei verhärmte aussehende Sklaven ab.

Ein Stück abseits steht ein muskelbetriebenes Hammerwerk, an dem ebenfalls zwei Sklaven arbeiten. Dies ist offensichtlich die Quelle der regelmäßigen, dumpfen Schläge. Dahinter liegt ein großer Haufen Gestein.

Schräg vor euch könnt ihr an der Wand eine Nische erkennen, deren Inhalt euch jedoch verborgen bleibt."

Meisterinformationen:

11 Kran: Der Kran besteht aus einem Tretrad, in dem zwei Sklaven laufen. Über den Umfang des Tretrades läuft ein langes Seil, das über eine Umlenkrolle in den Schacht führt. Das Tretrad selbst ist auf einer drehbaren Platte verankert.

12 Hammerwerk: Das Hammerwerk wird über zwei Kurbeln betrieben, an denen jeweils ein Sklave arbeitet. Der große Hammer aus Basalt fällt in periodischen Abständen in ein basaltes Becken, in dem die Steinbrocken zerkleinert werden. Von hier aus werden die nun etwa faustgroßen Erzbrocken in die hölzernen Loren verladen und in die Große Halle geschoben. Das taube Gestein wird so lange hier oben gelagert, bis es nötig wird, einen ausgebeuteten Stollen wieder aufzufüllen.

13 Schacht: Der etwa 6 Schritt durchmessende Schacht ist schätzungsweise 200 Schritt tief. Ihm entströmt der stechende Schwefelgeruch und gelegentlich etwas Dampf. Etwa alle 20 Schritt Höhe läuft um die Innenseite des Schachts eine hölzerne Plattform, von der jeweils vier Stollen in die vier Himmelsrichtungen abgehen. Der Schacht ist nur spärlich mit Fackeln erleuchtet. Momentan wird nur auf Sohle 4 und 5 gearbeitet. Wann immer eine Erzader erschöpft ist, untersucht Kurun alle Stollen, um dann zu bestimmen, wo weitergearbeitet wird. Insgesamt sind acht Sklaven in den Stollen beschäftigt. Der Weststollen auf Sohle 7 führt zur Schwefel senke.

14 Nische: In dieser Nische steht ein kleiner Tisch, auf dem sich ein Napf mit Essen, ein Krug Wasser, ein Stundenglas und ein Gong stehen. Daneben hat sich ein Schlangenmensch zusammengeringelt so postiert, dass er alle Vorgänge in der Förderhalle beobachten kann. Wenn er die Helden erblickt, wird er den Gong schlagen, seine Axt und seine Peitsche packen und die Helden angreifen. Dabei versucht er, einen Helden in den offenen Schacht zu treiben. Wenn die Charaktere dem Schlangenmenschen in der Küche noch nicht begegnet sind, wird er zwanzig Kampfrunden nach dem Gongschlag auf der Bildfläche erscheinen.

Die Werte des Schlangenmenschen:

**MU 12; AT 12; PA 8; LE 65; RS 2;
TP 1W+6 (Axt); GS 5; AU 45; MR 18; MK 40**

Die Sklaven, die hier arbeiten, sind genauso wenig ansprechbar wie ihre Kameraden in D. Am vorteilhaftesten für die Helden ist es, wenn sie sich als Freunde Liscoms ausgeben und den Sklaven ein paar gute Worte und etwas

zu essen zukommen lassen. Dies funktioniert sogar noch, nachdem sie die Schlangenmenschen erschlagen haben, da sich die Wirkung des Sklavenbandes ausschließlich auf Liscom erstreckt. Sie sind jedoch ebenfalls nicht bereit, den Helden in die Freiheit zu folgen.

J Gang

Allgemeine Informationen:

Ein Gang von etwa zwei Schritt Breite und zweieinhalb Schritt Höhe verläuft geradlinig nach Osten. Nach drei Schritt erkennen die Helden ein umlaufendes Band aus Runen (siehe oben). Der Gang hat eine Länge von schätzungsweise 100 Schritt, auf denen die Helden zwei Treppen nach unten steigen. Kurz nach der zweiten Treppe endet der Gang vor einer massiven Eisentür.

Meisterinformationen:

Die Runen am Anfang des Ganges sollen verhindern, dass unbefugte Arbeiter in den Gang eindringen. Alle Träger eines Sklavenbandes (also auch Bukhar) müssten eine MU-Probe +14 ablegen, um diese Barriere zu durchschreiten. Die Helden spüren jedoch nur ein unangenehmes Ziehen im Nacken.

K Schatzkammer

Allgemeine Informationen:

"Ihr steht vor einer schweren Tür, die ganz aus schwarzem Gusseisen besteht und mit einer Unzahl magischer Runen und Dämonenfratzen verziert ist. Ein Schloss oder eine Klinke ist genauso wenig zu erkennen wie Türangeln."

Meisterinformationen:

Hinter der Tür befindet sich eine Schatzkammer, in der zu Borbarads Zeiten die "Abfälle" der Minoritförderung gelagert wurden: Edelsteine, Gold, Silber und Mondsilber. Es ist bisher auch Liscom nicht gelungen, diese Pforte zu öffnen, weswegen es auch für die Helden unmöglich sein sollte. Ein Magier, der die Tür mit einem ODEM ARCANUM oder ANALÜS ARCANSTRUKTUR untersucht, kann ein spinnennetzartiges Muster aus Kraftlinien erkennen, in die Schutzauber der unterschiedlichsten Art eingewoben sind. Wem diese Proben besonders gut gelingen, der erkennt, dass nur eine bestimmte Person die Tür zu öffnen vermag.

Auf der anderen Seite der Schatzkammer führt ein Gang weiter, der nach einigen hundert Metern verschüttet ist. Hier geht es zu den Ruinen von Borbarads ehemaliger Festung.

Der Dämonenturm

Allgemeine Informationen:

"Vor euch erhebt sich ein Pfeiler aus massivem Basalt, wohl achtzig Schritt im Durchmesser und zweihundert Schritt Höhe. An seiner Basis fächert er in eine Unzahl von stumpfen Säulen auf, die teilweise wirr durcheinander stehen und - liegen. In dem Gewirr vermeint ihr Treppen, Türmchen und Erker zu erkennen."

Meisterinformationen:

Der finster anzuschauende Turm ist nichts weiter als eine natürliche, wenn auch zweifelsohne imposante Basaltformation. Egal, wie lange die Helden suchen, sie werden keine Anzeichen künstlicher Bebauung erkennen. Die einzigen Lebewesen hier ist ein Pärchen Khomgeier (Kre-

aturen, S.60), die jedoch das Weite suchen, sollten sie von den Helden zu sehr bedrängt werden.

Gefährlich wird es für die Helden allerdings, wenn sie versuchen, den Turm zu umrunden, denn im Süden der Basaltformation beginnt unvermittelt eine riesige Felsspalte von mehreren hundert Schritt Tiefe. Hier sollten Sie einige Klettern- bzw. GE-Proben verlangen, um den Helden das Gefühl zu geben, sie schwebten in unmittelbarer Gefahr. Es wäre jedoch unfair, einen Helden an einer so unwichtigen Stelle zu Boron zu schicken. Wenn die Helden einen Kameraden abseilen, kann er unter der Staubschicht die finstere Klamm erkennen, die sich von Norden nach Süden zieht. Am Südende ist jedoch kein Ausgang oder Abstieg zu erkennen.

Die Schwefelsenke

Allgemeine Informationen:

Wenn sich die Helden dem seltsamen Hügel nähern, der des Nachts seltsam leuchtet und der seine Höhe zu verändern scheint, können sie folgendes feststellen:

"Als ihr näher kommt, wird es eindeutig wärmer. Der vermeintliche Hügel scheint aus einer einzigen wirbelnden Staubmasse zu bestehen. Es kommt euch vor, als sei er auch wieder etwas flacher geworden."

Wenn sie beschließen, den Hügel zu besteigen:

"Eure Beine versinken im Staub, zuerst bis zu den Knöcheln, dann bis zu den Knien, dann bis zur Hüfte. Der feste Boden unter euren Füßen scheint jedoch nicht anzusteigen, sondern leicht abzufallen. In euren Nasen macht sich ein unangenehmer Schwefelgeruch breit."

Wenn die Helden ohne Sicherungen (Anseilen, Vortasten mit einem langen Stab) weitergehen, verlangen Sie eine GE-Probe +4. Falls diese gelingt:

"Plötzlich scheint der Boden unter deinen Füßen nachzugeben! Ehe du dich versiehst, stolperst du ganz in den wirbelnden Staub hinein. Einen Moment lang nehmen dir der dichte Staub und der Schwefelgestank Atem und Sicht, dann liegst du auf dem Bauch an einem steilen Hang. Etwa 80 Schritt unter dir brodelt ein gelblicher See von vielleicht einer halben Meile Durchmesser. Darauf tanzen geisterhafte blaue Flämmchen. Der Schwefelgestank ist schier unerträglich."

Wenn die Probe misslingt:

"Urplötzlich hast du keinen Boden mehr unter den Füßen! Du überschlägst dich zwei - oder dreimal und schlitterst ei-

nen steilen Hang hinab (3 W TP) auf einen gelblichen See zu, auf dem bläuliche Flammen tanzen. Der Schwefelgestank nimmt dir binnen Sekunden das Bewusstsein..."

Meisterinformationen:

An dieser Stelle stößt eine heiße Quelle an die Oberfläche. Das Gemisch aus Schwefel und Wasser entzündet sich stellenweise. Das Licht ist ein stumpfes Graurot. Das Heben und Senken des Hügels, wie auch die geisterhaften Lichterscheinungen, röhren von gelegentlichen Ausbrüchen der Quelle her.

Wenn die Helden tiefer in die Senke vordringen, fällt ihnen das Atmen mit jedem Schritt schwieriger, so dass sie nicht bis zum Ufer des Schwefelsees vordringen können. Man kann jedoch zwei Höhlen in der Talwand erkennen, eine in Richtung Westen, die andere im Norden.

Der Höhlengang nach Norden (etwa zwei mal zwei Schritt) endet nach etwa dreihundert Schritt und ist extrem einsturzgefährdet. Das ist aber auch besser so, denn ursprünglich führte der Stollen direkt zu Borbarads Festung.

Der Stollen nach Westen ist besser erhalten und führt nach

etwa drei endlos erscheinenden Meilen zur dritten Etage des Bergwerks.

Jede Spielrunde, während der sich die Helden in der Nähe des Seeufers oder in den Stollen aufhalten, verlieren sie einen Lebenspunkt.

Die Ruinen der Schwarzen Feste

Meisterinformationen:

Wenn die Helden tatsächlich so weit nach Norden vordringen sollten, dann beschreiben Sie ihnen die Reste eines gigantischen Bauwerks aus schwarzem Basalt, offensichtlich von einer Urgewalt geschleift und eingeebnet.

Der ewig präsente Wind scheint direkt von oben herabzuwehen. Magier, die einen ODEM ARCANUM sprechen, erkennen ein seltsames Muster am Himmel, einen Riss im Firmament, als Quelle des unheimlichen, kalten Hauchs. Die Trümmer der Feste geben keinen Aufschluss auf ihren ehemaligen Verwendungszweck mehr. Wenn

die Helden das Gewirr titanischer Steinblöcke untersuchen, finden sie zuhauf vom Wind blank polierte Skelette und Ausrüstungsstücke, Steine mit seltsamen magischen Zeichen – und einen Eingang nach unten.

Halten Sie die Helden davon ab, hier hinab zusteigen oder die Nacht in der Nähe der Ruinen zu verbringen - kein Mensch könnte ein solches Vorgehen mit heilem Verstand überstehen. Wenn die Spieler partout ihren Mut beweisen wollen, dann steigern Sie die Ereignisse vom Fund einer mumifizierten Leiche mit angstverzerrten Gesichtszügen über geisterhafte Erscheinungen und Hände aus dem Nichts bis zu einem Crescendo des Grauens mit sich auftuenden Erdspalten, belebten Staubwolken, Helden, die im Boden versinken und vielleicht sogar einem echten Dämonen.

Verlangen Sie ständig MU- und AG-Proben, die gelingen müssen, damit die Helden nicht ihren Mageninhalt von sich geben oder panisch schreiend das Weite suchen. Verteilen Sie einige Schadenspunkte und lassen sie den KL-Wert der Helden vorübergehend sinken. Einige Ereignisse, die den Helden den Mut rauben können:

"Als ihr die Treppe hinabsteigt fällt euer Fackelschein auf eine grauenhaft verstümmelte Leiche, die offensichtlich zum Teil mit dem Stein verwachsen ist (MU-Probe). Selbst Rogar, Veteran vieler Schlachten muss sich übergeben."

"Du spürst den Griff einer eisigen Hand an deiner Gurgel. Wenn es dir gelingt, dich umzudrehen (KK-Probe oder Ringen-Parade), kannst du jedoch keinen Gegner entdecken (AG-Probe). Mit einer Kraftanstrengung reißt du dich los

(KK-Probe). An deinem Hals erkennst du blutende Male wie von Klauen. Um die roten Flecke herum kleben Eiskristalle auf deiner Haut. Du hast 1 W+3 LP verloren."

"Vor euren Augen beginnt Alrik im Boden zu versinken. Dort, wo seine Beine den Boden berühren, scheinen kleine Hände aus dem Staub zu wachsen und ihn nach unten zu ziehen. Mit vereinter Kraft (mehrere KK-Proben) reißt ihr ihn frei. Seine Beine sind grauenhaft zerschunden und um seine Hose und Stiefel ist es geschehen. Keuchend bricht er zusammen. Er hat 1 W+4 SP erlitten." "Das monotone Heulen des Windes wird plötzlich von einem markenschüttenden Schrei (alle machen eine MU-Probe+5) übertönt, der euch fast ertauben lässt. Über einem Trümmerhaufen, nicht weit von euch entfernt, kämpfen zwei geisterhaft leuchtende Gestalten miteinander. Noch während ihr zuseht, wird der menschenähnliche Geist von der Erscheinung eines formlosen Etwas praktisch in Stücke gerissen..."

Wenn all dies nichts hilft, ist es um die Heldengruppe geschehen. Möge Boron ihren Seelen gnädig sein!

Die Schwarze Feste war der Austragungsort der großen Schlacht, in der Rohal, Borbarad und die Heere ihrer Anhänger aufeinander trafen. Die Kräfte, die hier entfesselt wurden, rissen nicht nur die Sphären auf, sondern ließen viele der getöteten Kämpfer als Wiedergänger zurück oder banden ihre Geister an diesen Ort. In einer letzten Kraftanstrengung gelang es Rohal, die unteren Geschosse für immer zu versiegeln. Keiner weiß, was noch heute dort unten in ewiger Nacht lauert...

Der Obeliskenring

Allgemeine Informationen:

Ihr nähert euch einer leichten Erhebung, auf der in scheinbar regelmäßigen Abständen Obeliken aus dunkelgrauem Basalt stehen. Wenn ihr näherkommt und euch fast auf der Kuppe der Erhebung befindet, erkennt ihr, dass es sich um einen unregelmäßigen Ring von gut vier Meilen Durchmesser handelt, der eine offensichtlich leere Senke von vielleicht fünfzehn Schritt Tiefe umschließt.

(Falls die Helden aus Richtung des Bergwerks kommen): "Die breite Schleifspur führt direkt zwischen zwei Obelisken hindurch, um sich dann im Staub zu verlieren."

Meisterinformationen:

Wenn die Helden bei Nacht hier ankommen, scheint die Senke noch etwas tiefer zu sein. Etwa eine Meile vom Standort der Gruppe entfernt ist unter Umständen ein Licht zu erkennen (**Liscoms Turm, 20 - Teleskopkammer**). Aus etwa drei bis vier Schritt Entfernung von den Obeliken können die Helden erkennen, dass alle Steine (sie stehen jeweils in einem Abstand von etwa dreißig Schritt) mit einmeißelten Runen versehen sind. Wenn die Helden bereits im Bergwerk waren, können sie die Zeichen als die Schutzrunen erkennen, die einen ähnlichen Zauber wie den BAND UND FESSEL aussenden, und wissen auch vermutlich um ihre Wirkung. In diesem Fall strahlt der Zauber aber

auch auf Personen aus, die nicht die Sklavenbänder tragen: Um den Ring der Obeliken zu durchschreiten, ist eine MU-Probe+5 nötig. Gelingt diese nicht, so ist eine Probe+6 erforderlich usf. Jeder misslungene Versuch, den Ring zu durchschreiten, kostet den betroffenen Helden 1 W SP, das Durchschreiten selbst auf jeden Fall 2W20 Ausdauerpunkte.

Besonders hart trifft es natürlich Bukhar. Schon in einiger Entfernung sieht man, wie sich seine Züge vor Schmerz verzerrten. Er ist kaum noch in der Lage, durch die zusammengebissenen Zähne zu reden. Sein Sklavenband beginnt kirschtrot zu glühen.

Die Helden sollten sich eine gute Methode einfallen lassen, Bukhar durch den Ring zu helfen. Vor allem antimagische Zauber sind hier nützlich.

"Bukhars Gesicht ist wie von unerträglichen Schmerzen verzerrt. Schweißperlen stehen auf seiner Stirn. Am Rande seines rotglühenden Armreifs beginnt die Haut Blasen zu werfen. In hilflosem Zorn drischt er mit den Fäusten auf den Boden ein - und zertrümmert dabei mit bloßen Händen einen Felsbrocken."

Selbst wenn den Helden keine vernünftige Hilfe einfällt, wird Bukhar es natürlich schaffen:

Bukhars Verhalten:

"Mit einem animalisch klingenden Aufschrei stürmt Bukhar vorwärts und wirft sich mit einem Hechtsprung durch;

die imaginäre Barriere. Ein greller Blitz zuckt von einem der Obelisken zu seinem Armband und wirbelt ihn durch die Luft. Leblos stürzt er zu Boden. Die Haut an seinem Arm ist scheußlich verbrannt, sein Atem geht nur noch schwach."

Sobald Bukhar aus der Bewusstlosigkeit erwacht, meldet sich sein Gedächtnis wieder zu Wort, dieses Mal mit dem letzten fehlenden Stück Erinnerung:

Bukhars Erinnerung

"Der Weg führt direkt zu Liscoms Turm. Der Turm liegt in einem Dschungeltal unter der Nebeldecke. Woher ich das weiß? Ich war schon einmal hier, sagte ich das nicht? Ja, ich habe meine Erinnerung wieder.

Ich bin *kein* Abgesandter Tecladors. Ich bin Teclador."

"Ihr Menschen habt doch auch einen Zauber, mit dem ihr euch in Tiere verwandeln könnt. Ich habe mich in einen Menschen verwandelt, um Liscoms Machenschaften zu stören. Er plant, seinen Meister auf diese Welt zurückzuholen, Borbarad. Dazu benötigt er ein Gefäß, einen Körper - und einige magische Artefakte und Zutaten, unter anderem einen Karfunkelstein. Diesen habe ich ihm durch meine Unachtsamkeit verschafft.

Aber die Rückkehr Borbarads wäre nicht das größte Problem; nein, wenn Liscom dies versucht, wird er den Verlauf

der Zeit selbst ändern. Das kann und werde ich nicht zulassen."

"Ja, er besitzt meinen Karfunkelstein, den Sitz meines magischen Selbst. Ohne ihn bin ich verwundbar. Ich muss ihn zurückbekommen und wieder zu mir nehmen."

Teilen Sie den Spielern auf Anfrage all jene Informationen mit, die Sie in Teeladors Personenbeschreibung finden, Teclador kennt einige Details des Nebeltals, jedoch ist sein Wissen mittlerweile mehrere Jahre alt.

Meisterinformationen:

Teclador ist sich seiner Gestalt und seiner Kräfte wieder voll bewusst, das heißtt, er ist auch wieder in der Lage, seine magische Energie zu nutzen, wenn auch nur in einer einzigen Entladung, einem mörderischen IGNIFAXIUS gleich - und wehe dem, der sich ihm entgegenstellt...

Wenn dies alles überstanden ist, können die Helden der Schleifspur folgen. Das Gelände wird langsam abschüssig und der Marsch führt direkt in den Staub hinein. Die Staubschicht scheint hier etwas dicker zu sein als üblich, zudem wird es langsam wärmer - und auch etwas feuchter. Doch schon nach wenigen Minuten Marsch lichtet sich der Dunst. Die Helden sind am Ziel.

Liscoms Turm

Geschichte des Gebäudes (Meisterinformation)

Auch wenn das Bauwerk jetzt Liscoms Turm heißt, so ist es doch wesentlich älter als sein derzeitiger Besitzer. Es handelt sich um einen Teil jener Anlagen, die Borbarad in den Jahren vor den Magierkriegen hier errichten ließ, sozusagen um seine Sommerresidenz.

Liscom entdeckte die Pläne für dieses Versteck in der Akademie in Fasar und entschied sich noch vor seinem unfreiwilligen Abgang, hier wieder Fuß zu fassen. Seine Expedition in die Gor endete fast in einem Desaster, aber nachdem er einen Sphärentunnel nach Selem entdeckt hatte, war es nur noch mit wenigen Schwierigkeiten verbunden, seinen Vertrauten Kurun mit einem ersten Baustrupp hierhin zu entsenden.

Neu sind die Brücke (die alte hatte Satinavs Hörnern nicht widerstanden) und die Anlagen im Tal, die der Verhüttung des Mindorits dienen. Ursprünglich wurde das Erz in Borbarads Zwingfeste im Norden verarbeitet, die jetzigen Bauten basieren auf Kuruns Entwürfen.

Die Umgebung

Allgemeine Informationen:

"Sobald ihr den rötlichen Nebel hinter euch gelassen habt, wird es fast schlagartig wärmer. Unter euch erstreckt sich ein tiefgrünes Tal, das von seltsamem, rötlichem Licht – offensichtlich eine Folge des Nebels – erfüllt ist. Das Tal hat eine Ausdehnung von etwa drei mal zwei Meilen und ist von steilen Felswänden, fast hundertzwanzig Schritt hoch, begrenzt, die zu erklettern schier unmöglich erscheint.

Die feuchtwarme Luft ist erfüllt von wehenden Nebelfetzen; gelegentlich ist auch eine dunkle Form vor dem grauroten Dunst zu erkennen. Auf den zweiten Blick entpuppen sich diese fliegenden Wesen als große Echsen, die auf ihren ausgebreiteten Schwingen von fast drei Schritt Spannweite scheinbar mühelos durch die Luft gleiten.

Wenn sich eure Augen an das rote Zwielicht gewöhnt haben, könnt ihr in etwa einer halben Meile Entfernung und etwa dreißig Schritt unter euch eine Felsnadel erkennen, die frei neben der Felswand steht. Auf der Spitze der Felsnadel erhebt sich ein mehrstöckiges Gebäude mit Erkern, Baikonen und Türmchen, von denen der höchste sogar in die Nebeldecke reicht. Der Weg, auf dem ihr euch befindet, knickt ab und folgt der westlichen Talwand. Er scheint in etwa einer Meile Entfernung an einer großen Holzkonstruktion zu enden. In Höhe der Felsnadel zweigt jedoch ein weiterer Weg ab, der auf eine Brücke führt, die das Gebäude mit der Felswand verbindet.

Meisterinformationen:

Sorgen Sie dafür, dass es später Nachmittag ist, wenn die Helden das Tal erreichen. Sobald die Sonne nämlich unter den Horizont gesunken ist, wird es hier so finster wie

in Borons Hallen - also so dunkel, dass es keinen Unterschied macht, ob man die Augen schließt oder offen lässt. Während der Nacht haben die Helden dann ausgiebig Zeit, sich zu beraten, denn die meisten anderen Unternehmungen - vor allem Kletterpartien in tiefster Dunkelheit - wären so halsbrecherisch, dass wir nur davon abraten können. Dafür sind die Helden auch vor Entdeckung gefeit, so lange sie kein Feuer entzünden, Licht machen oder laut grölen.

Die Grenze zwischen dem Staub und der feuchten Luft scheint übrigens wie mit dem Lineal gezogen. Es handelt sich um eine magische Barriere (einem sehr schwachen ARMATRUTZ ähnlich, ebenfalls aus Borbarads Zeit). Ob, wo und wann im Turm Licht zu sehen ist, wann man Geräusche hört und ähnliche Informationen entnehmen Sie dem Abschnitt Zeitplanung.

Wenn die Helden beschließen, ins Tal hinab zusteigen, schlagen Sie das Kapitel Das Tal auf; alle Informationen zum Turm finden Sie auf den folgenden Seiten.



Die Brücke

Die massive Steinbrücke spannt sich in einem einzigen Bogen von der Wand des Tales zur Felsnadel - immerhin eine Strecke von gut zwanzig Schritt! Sie ist zweieinhalb Schritt breit und beiderseits mit einem steinernen Geländer von einem Schritt Höhe gesichert. Des Bauwesens kundige Helden können sie anhand ihrer Form als zwergische Konstruktion erkennen.

Eingangsgeschoß

Allgemeine Informationen:

Alle Räume in diesem Stockwerk sind 4 Schritt hoch. Der Boden ist mit Steinfliesen bedeckt.

1. Großes Tor

Allgemeine Informationen:

Das wuchtige, doppelflügige Tor hat eine Höhe von 3 Schritt. Man kann von außen nicht erkennen, ob es aus Holz oder Metall besteht, denn es ist über und über mit Reliefs von Dämonenfratzen und magischen Symbolen aus Messing überzogen. Die Schießscharten, die auf die zwei Schritt vor dem Tor ausgerichtet sind, laden nicht zum Verweilen ein.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um ein schweres Holztor, das von außen mit Messing überzogen und nur mit höchstem Kraftein- satz (einer versammelten KK von 50) zu öffnen ist. Das grobe Schloss ließe sich zwar recht einfach knacken (Mechanik +6), bestraft aber jeden Fehler beim Öffnen mit einem FULMINICTUS (3W+14, insgesamt mit 49 ASP geladen). Weitere magische oder mechanische Sicherungen sind nicht zu erkennen.

2. Vorraum

Allgemeine Informationen:

Der Vorraum ist dreieinhalb mal zwei Schritt groß und nur durch zwei Fackeln an der Ostwand erleuchtet. Der Boden ist mit Mosaikfliesen verziert, die ein Heptagramm und einen offensichtlich echsischen Götzen zeigen. In alle vier Wände sind Türen eingesetzt: je zwei einflügige Holztüren in die Nord- und Südwand, ein großes Holztor, das mit einem Riegel gesichert werden kann, in, die Westwand, und eine fast vier Schritt hohe zweiflügelige Tür aus Eisen in die Ostwand. Diese Tür weist keine Verzierungen auf; sie glänzt matt im Licht der Fackeln. Ein unangenehmer Echsengeruch liegt in der Luft.

Meisterinformationen:

Die Eisentür ist von dieser Seite aus ohne Schwierigkeiten zu öffnen, wenn kein Alarm gegeben wurde. Dann allerdings bildet sie eine fast unüberwindliche Barriere.

3. Wehrgänge

Allgemeine Informationen:

Die genauen Maße der Wehrgänge entnehmen Sie bitte dem Plan. Der kahle Steinboden ist stellenweise mit zähflüssigem Schleim bedeckt. Jeweils 4 Schießscharten weisen nach außen. In einer Nische unter jeder Schießscharte liegt eine Armbrust mit 20 Bolzen.

Meisterinformationen:

Die Türen zur Eingangshalle sind normalerweise nur angelehnt. Im Alarmfall können sie allerdings von den Wehrgängen aus verschlossen werden, um so eventuelle Ein dringlinge in der Eingangshalle festzusetzen. Sie halten einer KK von 30 stand und sind von der Eingangshalle aus nicht mit einem Schloss versehen.

4. Stall

Allgemeine Informationen:

Der zweieinhalb mal eineinhalb Schritt große Raum ist mit einer Gittertür versperrt. Dahinter erkennt man auf dem kahlen Boden etwas Stroh, einige Knochen und verrottete Gemüseabfälle. Der strenge Geruch scheint von hier herzuröhren. Ansonsten ist der Raum leer.

Meisterinformationen:

In diesem Stall hält Liscom einige kleinere Flugechsen, die er für Botenflüge einsetzt wie andere Leute Brieftauben. Momentan ist jedoch kein Tier anwesend.

5. Lager

Allgemeine Informationen:

In diesem zweieinhalb mal eineinhalb Schritt messenden Raum lagert in erster Linie Hausrat: einige kleine Schränke, Töpfe, etwas Werkzeug, Besen etc. Der bis unter die Decke voll gestopfte Raum scheint häufiger aufgesucht zu werden, denn es liegt nur wenig Staub auf dem Boden.

Meisterinformationen:

Die Tür ist verschlossen, aber weder sonderlich massiv, noch mit einem ausgeklügelten Schloss gesichert.

6. Aufenthaltsraum der Schlangenmenschen

Allgemeine Informationen:

Die genauen Maße des Raumes entnehmen Sie bitte dem Plan. Die Treppe nach oben führt durch diesen Raum. Zwei Öffnungen in der Nordwand dienen als Fenster; eine Tür führt nach Westen, eine weitere nach Süden. Bis auf etwas Stroh am Boden und eine kleine, unverschlossene Truhe unter der Treppe ist der Raum leer. Es riecht unangenehm nach Echsenwesen.

Meisterinformationen:

Hier halten sich normalerweise die vier Schlangenmenschen auf, die den Eingang bewachen. Eines der Wesen patrouilliert dann auf den Wehrgängen, während die anderen drei im Aufenthaltsraum ruhen. Bei Alarm befinden sich jeweils zwei der Schlangenmenschen auf einem der Wehrgänge.

In der Truhe bewahren die Wächter ihre Habseligkeiten auf: einige Federn, Tuchfetzen und Kettchen. Schlangenmenschen sind zwar mächtige Kämpfer, aber nicht

mit sonderlich hoher Intelligenz gesegnet, weswegen sie auch nicht zum Ansammeln von Schätzen neigen. (Und woher sollten sie auch schon Schätze bekommen?)

Die Werte der Schlangenmenschen:

MU 12; AT12; PA 8; LE 65; RS 2;
TP 1W+6 (Axt); GS 5; AU 45; MR 15; MK 40

7. Aufenthaltsraum und Werkstatt Kuruns

Allgemeine Informationen:

Die genauen Abmessungen des Raums entnehmen Sie bitte dem Grundrissplan. Zwei Fenster mit Butzenglasscheiben weisen nach Süden, ein weiteres nach Osten; im Westen und

Norden finden sich Türen.

Der Boden ist mit einem schweren tulamidischen Teppich bedeckt. Die Größe der Möbel - ein Bett, eine Werkbank, ein Regal, ein Schemel und eine Truhe - lassen auf einen zwergischen Bewohner schließen. In der Mitte des Raumes hängt ein schwerer Kerzenleuchter von der Decke.

Auf dem Regal stehen einige Bücher über Mechanik und Werkstoffe sowie einige Kunstwerke aus Messing, Gusseisen, Mindorium, Marmor und Rotholz, Zeugnisse großer künstlerischer Fertigkeit. Außerdem liegen hier etwa 100 Bögen Pergament verschiedener Größe, zum Teil mit Bauzeichnungen und verschiedenen Plänen bedeckt.

Auf der Werkbank finden sich Schreib- und Zeichenwerkzeug aller Art, Utensilien für Gravuren und Steinritzarbeiten, einige angefangene Kunstwerke, weitere Pläne sowie eine Öllampe.

Meisterinformationen:

Hierwohnt Kurun, der Vertraute und Meistermechanikus Liscoms. Man vermutet bei der gemütlichen Ausstattung des Raumes und den vielen - wirklich ansehnlichen - Kunstwerken kaum, dass auch er ein Borbaradianer ist. In der Truhe (ein nahezu perfektes Schloss – Mechanik +15 -, aber keine Fallen) liegen zwergische Kleidungsstücke, etwas Silberbesteck und -geschirr, ein breiter zwergischer Dolch sowie ein Beutel mit Münzen aller Art (im Wert von etwa 200 Dukaten).

Da Kurun sich häufig an anderen Orten als in seinem Zimmer aufhält, finden Sie seine Werte im Anhang. Die Tür zu seinem Raum ist bei Kuruns Abwesenheit verschlossen.

8. Flur

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem spärlich beleuchteten, kahlen Flur (Maße siehe Grundrissplan), von dem eine Treppe nach oben, eine Treppe nach unten sowie vier Türen abgehen. Die Tür in der Westwand besteht aus massivem Eisen und lässt sich von dieser Seite aus mit zwei schweren Riegeln versperren. Die Tür in der Ostwand besitzt ein kleines Fenster und lässt sich ebenfalls von innen verriegeln.

8a. Terrasse

Allgemeine Informationen:

Ihr steht auf einer anderthalb mal drei Schritt großen Terrasse. In der Südostecke erkennt ihr einen kleinen hölzernen Anbau, der über die nur vier Spann hohe Brüstung herausragt. *Im Süden beginnt eine steile Treppe*, die sich an der Felsnadel entlang nach unten windet. Die Treppe hat kein Geländer.

Fast hundert Schritt unter euch könnt ihr die Wipfel urweltlicher Bäume erkennen. Leichter Dunst liegt über dem Tal, hin und wieder ist ein animalisches Brüllen zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Jetzt ist es Zeit für eine Höhenangst-Probe. Wer hier abstürzt, der muss schon VIEL Glück oder göttlichen Beistand besitzen, Held oder Oberschurke sein, um einen solchen Fall zu überleben. Aus diesem Grund eignet sich auch die Terrasse für das Große Finale.

Die Tür in den Turm ist gewöhnlich unverschlossen. Bei Alarm kann sie allerdings verriegelt werden und ist dann nur mit einer versammelten KK von 30 zu öffnen. Der hölzerne Aufbau verbirgt eine Latrine.

Erstes Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

Alle Räume in diesem Stockwerk sind dreieinhalb Schritt hoch. Der Boden besteht aus Holzbohlen, die fast überall mit Teppichen bedeckt sind.

9. Foyer

Allgemeine Informationen:

Dieser 4x4 Schritt große Raum ist licht durchflutet, aber bis auf einen Teppich und eine kleine gepolsterte Sitzbank leer. Eine Tür führt nach Süden, eine doppelflügelige Tür nach Westen, eine weitere hinaus auf einen schmalen Balkon. In der Nord- und der Ostwand befinden sich je drei Fenster mit Butzenglasscheiben. An den anderen Wänden hängen Ölgemälde.

Der Balkon ist nur vier Spann breit und von einer einen Schritt hohen Holzbrüstung gesichert. Unter euch erstrecken sich mehrere Dutzend Meter frische Luft.

Meisterinformationen:

Hierhin lädt Liscom gelegentlich einen seiner Sklaven ein, um ihn für seine Sache zu gewinnen oder ihm schlicht und einfach zu imponieren. Wenn er erst einmal zu Ruhm gekommen ist, dann werden in diesem Foyer Fürsten und Erzmagier warten müssen, bis der Meister geruht, sie zu empfangen.

10. Großer Salon

Allgemeine Informationen:

Der vier mal acht Schritt große Raum wäre eines tulamidischen Potentaten würdig. Je zwei Fenster nach Norden und nach Süden sowie eine breite Bogenfront nach Osten erhellen den Raum, der mit teuren Hölzern getäfelt und mit erlebten Teppichen ausgelegt ist. Ein großer Mohagonitisch und fünf Sessel stehen in der Mitte des Raums, zwei kleine Schränkchen an den Wänden. Sogar ein offener Kamin ist zu entdecken.

Auf dem Kaminsims, den Schränkchen und auf dem Boden stehen silberne und marmorne Statuen und Statuetten, die Tänzerinnen, elfische Musiker, Thorwaler Hünen und Echsenkötzten darstellen. Die Schränkchen sind mit Intarsien und Schnitzereien verziert, die Sessel mit einem hellen Leder bezogen und weich gepolstert. Zwischen der doppelflügigen Eingangstür und dem Kamin hängt ein Bild, das offensichtlich einen Magier in den besten Jahren und in der Blüte seiner Macht porträtiert, die Inschrift auf der Messingtafel unter dem Bild lautet: Tharsonius von Bethana, genannt Borbarad, Erzmagus zu Fasar, 586 BF.

Meisterinformationen:

In den Schränken können die Helden allerlei silbernes und goldenes Besteck und Geschirr, edle Weine, vergoldete Kerzenleuchter und ähnliche Dinge mehr entdecken, wie man sie zu einer Festtafel benötigt, dazu eine kleine Wasserpfeife und etwas Tabak.

Hinter dem Bildnis von Borbarad verbirgt sich ein kleiner Hebel, mit dem sich die Geheimtür von dieser Seite aus öffnen lässt. Sie ist mit einer gelungenen Sinnen-schärfe-Probe +6 zu entdecken, wenn die Spieler nach Geheimebauten suchen.

Bei dem Sesselbezug handelt es sich übrigens um Ogerhaut, wie man nach genauerer Untersuchung mit Schrecken feststellen kann.

Momentan tafeln hier nur Liscom und Kurun und gelegentlich einige Freunde aus Selem. Aber wenn dereinst die Zeit kommt...

11. Küche

Allgemeine Informationen:

An der Rückwand dieses 2x3 Schritt großen Raumes könnt ihr einen großen Herd erblicken. An den Seitenwänden befinden sich Regale und Schränke. Auf einigen von ihnen stehen Töpfe, Gewürzsäckchen, Besteck und viele andere Küchenutensilien. Auf dem Boden liegt ein spärlich bekleideter Mann.

Meisterinformationen:

Bei dem Mann handelt es sich um Harjek, einen der Sklaven aus dem Tal, der hier im Turm für Liscom Koch und Putzarbeiten erledigt – Harjek kennt praktisch das gesamte Gebäude (bis auf die beiden unteren Kelleretagen), die Wachpläne und auch alle Bediensteten und Mitgefangenen. Er ist froh, dass endlich jemand kommt, um seine Gefangenschaft zu beenden, traut sich jedoch nicht, irgend etwas auf Seiten der Helden zu unternehmen, und kann auch nicht mit Waffen umgehen. Er trägt ein Sklavenband und kann von Liscom schlimmstenfalls dazu gezwungen werden, gegen die Helden zu kämpfen. Ansonsten findet sich in der Küche nichts von Interesse.

12. Flur

Allgemeine Informationen:

Die genauen Ausmaße des Flurs entnehmen Sie bitte dem Plan. Eine Treppe führt nach oben, eine Tür und ein

Durchgang zweigen vom Flur ab; an der Ostwand befindet sich ein Ölspiegel-Fenster.

Meisterinformationen:

Die Geheimtür in den Salon ist nur zu entdecken, wenn die Spieler ausdrücklich nach Geheimebauten suchen. Dann ist eine Sinnenschärfe-Probe+8 fällig (die Sie natürlich verdeckt würfeln sollten): Ein Teil der Fußleiste lässt sich verschieben; dahinter befindet sich ein kleiner Hebel, der sich mit dem Fuß betätigen lässt. Tun die Helden dies, so schwingt ein etwa 4 Spann breites Wandstück fast geräuschlos zur Seite. Einen identischen Einbau können die Helden ein Stockwerk höher entdecken.

Zweites Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

Alle Räume in diesem Stockwerk sind drei Schritt hoch; der Fußboden besteht aus schweren Bohlen.

13. Liscoms Wohn- und Schlafraum

Allgemeine Informationen:

Durch eine mit Schnitzereien verzierte Tür betretet ihr einen großen Raum (4x8 Schritt), dessen Mobiliar von offensichtlich teuren tulamidischen Teppichen, einer Unzahl von Seidenkissen, zwei kleinen, reich mit Ornamenten versehene Tischchen, einem kleinen Schrank, einer Wasserpfeife, drei goldenen Leuchtern und einigen umher liegenden Büchern gebildet wird. An allen Wänden hängen schwere Gobelins und einzelne Seidenbahnen.

Es ist düster, und der schwere Geruch von Räucherwerk, Parfüm und einigen anderen nicht so wohlriechenden Ingredienzen hängt in der Luft.

Meisterinformationen:

Dies ist Liscoms bevorzugter Aufenthaltsraum. Hinter den Wandbehängen verbergen sich die Fenster, in der Südostecke befindet sich eine Latrine und in der Nordwestecke eine nach oben führende Treppe. Unter der Treppe stehen eine kleine Wanne und einige Badeutensilien.

Unter Teppichen, Kissen und Laken können die Helden noch ein weiteres Buch, einen vergoldeten Dolch und eine kleine Kassette entdecken. Bei den Büchern handelt es sich um DAS ARCANUM, den CODEX DIMENSIONIS, die ASTRALEN GEHEIMNISSE und die METASPEKULATIVE DÄMONOLOGIE, letzteres von "Altmeister" Borbarad höchstpersönlich! Die Kassette enthält einige Briefe (an verschiedene Händler, die Akademien im Brabak und Fasar, einen Harun in Selem und einen Urdo von Gisholm in Fasar), mehrere Wechsel der Nordlandbank im Wert von insgesamt 135 Dukaten, ausgestellt auf Liscom, und einen Jadeanhänger, der eine offensichtlich echsische Gottheit zeigt.

Der Schrank enthält drei Kassetten, einige Magierroben und Beschwörungsgewänder, etwas Unterwäsche, ein schlankes, reich verziertes Magierflorett, zwei Flaschen Yaquirtaler Sandwein (Jahrgang 7 Reto, ein edler Trop-

fen) und einen Beutel mit Tabak und einem leichten Rauschkraut.

Die mit Elfenbein- und Silberintarsien verzierten Kassetten sind allesamt mit einem kleinen Schloß versehen (Mechanik +12), aber auf unterschiedliche Weise gegen unbefugtes Öffnen gesichert:

—(Giftdorn mit Kukris) enthält 6 Fläschchen: 2x Heiltrank D, 1x Heiltrank E, 1x AntidotE, 1x Zaubertrank F, 1x Willenstrunk D

—(FULMINICTUS, 3W+14 SP) enthält 5 verschiedene Gifte: 1 Phiole Angstgift, 1 Tiegelchen Schlafgift, 2 Tiegelchen Arax und 1 Ampulle Omrais

—(unbefugtes Öffnen dieser Kassette ruft nach 3 min. Heshthot für 10 KR herbei) enthält 2 Amulette und einen Ring. Eines der Amulette (es zeigt einen Dämonen der echsischen Mythologie) hilft beim Beschwören bestimmter Dämonen (Stufenprobe um 1 erleichtert), das andere trägt ein magisches Siegel (3x Austreibung von "gewöhnlichen" Dämonen). Der Ring ist ein Traumring, der dem Träger gelegentlich Visionen zukommen lässt.

Alle diese Wirkungen sollten die Spieler allerdings erst nach gründlicher Analyse feststellen, denn weder die Artefakte, noch die Tränke und Gifte sind verständlich gekennzeichnet.

Die Geheimtür zum Flur lässt sich von dieser Seite aus ohne Schwierigkeiten entdecken und öffnen, sobald man den richtigen Wandbehang zur Seite geschlagen hat. Ansonsten weist der Raum keine Besonderheiten auf. Es ist gut möglich, dass es hier zum Großen Finale kommt.

14. Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

Ihr steht in einem luxuriös eingerichteten, 4x5 Schritt großen Wohn- und Schlafzimmer, das durch zwei Fenster (in der Ost- und der Nordwand) Licht empfängt. Eure Füße versinken bis zu den Knöcheln in flauschigen Teppichen. Ein Bett, ein Tisch mit zwei Sesseln und ein Schrank - alles aus massiven, dunklen Hölzern -, schwere Messingleuchter und sogar ein Ölgemälde (eine Stadtansicht von Khunchom) zieren diesen Raum. Eine Tür führt nach Westen, eine weitere nach Süden. In der Nordostecke beginnt eine steile Treppe nach oben.

Meisterinformationen:

Hier pflegt Liscom seine Gäste unterzubringen - von denen er allerdings in letzter Zeit wenige empfangen hat. Eine Untersuchung des Raumes fördert nur etwas Bettwäsche (immerhin aus Seide), zwei Haussäume und Schreibzeug zu Tage.

15. Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet euch in einer etwa 3x3 Schritt großen Bibliothek. In der Nordostecke führt eine steile Wendeltreppe nach oben. Ost-, Süd- und Westwand sind vom Boden bis zur Decke mit Regalen voll gestellt, auf denen sich eine ansehnliche Menge Bücher befindet - offensichtlich arkane Fachliteratur und verschiedenste wissenschaftliche Werke. Von der Decke hängt eine Öllampe.

Meisterinformationen:

Hier stehen etwa 200 Bücher, von denen sicherlich 199 für den reisenden Magier von Interesse sind, darunter auch etliche über verlorene geglaubte Zauberformeln sowie echsische Zauberei und das Wesen der Leviathanim und Ssrkrhsechim. Bedauerlicherweise wiegt jedes Buch etwa zweieinhalb Stein (mal mehr, mal weniger), so dass ein Spieler hier eine Auswahl treffen muss. Die Bücher – fast ausschließlich magische und nichtmagische Standardwerke - sind teilweise mit Verschlusszaubern gesichert, die eine längere Analyse erfordern.

Eines der Bücher trägt einen Totenkopf auf dem Rücken, ein anderes trägt den Titel "Hermetische und occulite Verschlüsse und Sicherungen". Beide Bücher sind mit einem IGNIFAX1US (21 ASP) belegt, der nach *innen* und *außen* losgeht, sobald jemand versucht, das Buch aus dem Regal zu nehmen. Sollte dies passieren, so wird die Bibliothek mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Raub der Flammen, falls die Helden nicht geeignete Gegenmaßnahmen (wie einen sofortigen REVERSALIS IGNIFAXIUS oder ein heldenhaftes Opfer) ergreifen.

16. Flur

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Flurs entnehmen Sie bitte dem Grundrissplan. Das Fenster in der Ostwand besteht aus dünnem, undurchsichtigem Pergament. Der Holzboden ist kahl. Eine Treppe führt nach unten, je eine Tür nach Süden und nach Norden.

Meisterinformationen:

Die Geheimtür in der Westwand ist nur zu entdecken, wenn die Spieler ausdrücklich nach Geheimeinbauten suchen. Dann ist eine Sinnenschärfe-Probe +8 fähig (die Sie natürlich verdeckt würfeln sollten): Ein Teil der Fußleiste lässt sich verschieben; dahinter befindet sich ein kleiner Hebel, der sich mit dem Fuß betätigen lässt. Tun die Helden dies, so schwingt ein etwa 4 Spann breites Wandstück fast geräuschlos zur Seite und gibt den Blick auf die Rückseite eines Teppichs frei.

Erstes Turmgeschoß

Allgemeine Informationen:

Die Räume 17, 18 und 19 sind jeweils zweieinhalb Schritt hoch und besitzen einen Fußboden aus dicken Bohlen.

17. Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Dir steht in einem etwa 3x3 Schritt großen Raum, der durch Fenster mit Butzenglasscheiben im Osten und Süden beleuchtet wird. An der West- und Nordwand stehen deckenhöhe, mit Büchern überladene Regale, an der Ost- und Südwand je ein kleiner Tisch. Vor den Tischen befindet sich ein schwerer Ledersessel, auf einem Tisch steht ein Kerzenhalter. In der Nordostecke mündet eine von unten kommende Wendeltreppe, in der Decke findet sich eine 4x4 Spann große Luke.

Meisterinformationen:

Für diese Bibliothek gilt das gleiche wie für Raum 15, nur dass hier weniger Bücher (etwa 100) stehen und keines davon mit einer magischen Sicherung versehen ist.

18. Wehrturm

Allgemeine Informationen:

Der 3x3 Schritt große Raum weist nach allen 4 Seiten jeweils 3 Schießscharten auf. Bis auf eine Kiste in der Raummitte ist er leer. Eine Treppe führt in der Nordostecke nach unten, eine Leiter in der Südwestecke zu einer Falltür in der Decke.

Meisterinformationen:

In der Kiste befinden sich etwa 100 Armbrustbolzen sowie einige Ersatzsehnen. Bei genauerer Betrachtung der Bodenbretter kann man erkennen, dass sich unter der Farbschicht einst wohl eine Zeichnung verbarg. Legen die Helden einen Teil davon frei, lässt sich diese als Heptagramm erkennen - offensichtlich diente das Zimmer früher Beschwörungsritualen.

19. Erkerzimmer

Allgemeine Informationen:

Dieses 2x2 Schritt kleine Zimmerchen enthält nichts außer einem Teppich, einem schweren Ohrensessel und einem kleinen Tischchen. An der West- und Nordwand befinden sich Fenster aus klarem (!) Glas. Auf dem Tisch liegt ein aufgeschlagenes Buch "Tore in den Äther", ein Tintenfass und einige Gänsekiele sowie einige beschriebene Bögen Pergament.

Meisterinformationen:

Hierhin zieht sich Liscom zum Schreiben zurück. Der Blick auf die Felswände im Westen ist zwar nicht berausend, der auf das Tal im Norden jedoch umso mehr. Das Buch - in Zhajad geschrieben - behandelt Probleme der Beschwörung von Gehörnten Dämonen und dem persönlichen Übergang in die andersseitigen Sphären und die Niederhöllen. Es ist nur verständlich, wenn man den Zauber HEPTAGON UND KRÖTENEI bereits meisterlich beherrscht. Dann jedoch erlaubt es dem Leser, drei freie Steigerungswürfe auf diesen Zauber. Auch andere, offensichtlich verlorene Zauber wie PENTAGRAMMA DRUDENFUSS und PLANASTRALE ANDER WELT sind hier erwähnt. Einige Details sind jedoch so schauerlich, dass der Magier, der das Buch studiert, eine MU-Probe ablegen muss, um weiter zu lesen. Wie häufig dies passiert, und welchen Nachteil ein Leser zieht, dem mehrere Mutproben misslungen sind, liegt in Ihrer Hand.

Die Pergamente enthalten Liscoms Kommentare zu dem Buch. Auch er pflegt in Zhajad zu schreiben.

Zweites Turmgeschoß

Allgemeine Informationen:

Die gefliesten Böden der Dachplattformen 20 und 21 eignen sich hervorragend zum Großen **Finale**.

20. und 21. Dachplattformen

Allgemeine Informationen:

Die 3x3 Schritt großen Plattformen sind von einer 1 Schritt hohen Brüstung umgeben. Ihr befindet euch hier knapp unterhalb der Nebeldecke und habt einen ausgezeichneten Ausblick auf das Tal.

Meisterinformationen:

Auf der Dachplattform 21 befindet sich das Nest von zwei Harpyien, die Liscom als fliegende Wächter einsetzt. Auch sie stehen vollständig unter seinem Bann, der erst von ihnen abfällt, wenn sie jeweils 30 LP durch Treffer oder Zauberei verloren haben, woraufhin sie kreischend das Weite suchen. Bis dahin versuchen sie jedoch alles, um ihrem Meister zu dienen - vor allem, die Helden über die Brüstung zu stoßen.

Die Werte der Harpyien:

MU18; AT15/1; PA10; LE40; RS 2;
TP1W+4; GS15/1; AU 60; MR 15; MK35

Den Harpyien können die Helden natürlich auch im Tal begegnen.

22. Teleskopkammer

Allgemeine Informationen:

Eine lange Wendeltreppe führt in der Holzkonstruktion etwa 15 Schritt in die Höhe. Am oberen Ende erreicht ihr eine 2x2 Schritt große Kammer, in deren Mitte ein großes Teleskop auf einem etwa ein Schritt hohen Podest steht. Wenn ihr durch die schmalen Fensterschlitzte nach außen blickt, könnt ihr die endlose rote Ebene der Gor erblicken.

Meisterinformationen:

In der Tat befindet sich die Teleskopkammer knapp oberhalb der Nebelschicht. Das leichte Dach kann nach außen geklappt werden, um so einen ungestörten Blick auf den Himmel zu gewährleisten. Liscom hält sich hier täglich von 23 Uhr bis Mitternacht auf.



Der Keller

Allgemeine Informationen:

Alle Kellerräume sind zweieinhalb Schritt hoch und aus dem nackten Fels getrieben.

K1, K2 und K3. Vorratsräume

Allgemeine Informationen:

In diesen Kellerräumen (die Maße entnehmen Sie bitte dem Plan) werden Nahrungsmittel und Verbrauchsmaterialien gelagert. In der Nordostecke von Raum 1 steht eine große, steinerne Statue, die wohl einen Dämon darstellen soll.

Meisterinformationen:

Bei der Statue handelt es sich in Wirklichkeit um einen Gargyl, der die Aufgabe hat, allen ihm unbekannten Wesen den Weg nach K2 zu versperren. Es ist ausgesprochen schwer, ihn in dem engen Raum zu umgehen, auch wenn er sehr langsam ist.

Die Werte des Gargylen:

**MU 12; AT 9/3; PA 3; LE 45; RS 5;
TP2x(1W+6);GS1; AU 100; MR15;MK35**

Der Gargyl steht vollständig unter Liscoms Bann, daher die hohe MR gegen Beherrschungzauber. Gegen alle anderen Arten von Magie ist er immun (siehe Kreaturen, S.96f.).

K4. Heizraum

Allgemeine Informationen:

In diesem 2x3,5 Schritt großen Raum finden sich ein großer Heizkessel, dessen Röhren sich zur Decke erstrecken, sowie ein Haufen Brennholz.

Meisterinformationen:

Diese Konstruktion Kuruns beheizt mit den Warmwasserrohren das erste und zweite Obergeschoß. Es handelt sich um solide zwergische Arbeit.

K5. Lager für Labormaterialien

Allgemeine Informationen:

Ein etwa 3,5x2,5 Schritt großer Raum, der bis an die Decke mit Regalen angefüllt ist. Ein strenger Geruch erfüllt die Luft. Die Regale biegen sich fast unter ihrer schweren Last. In der Mitte des Raumes steht ein großer Schrank.

Meisterinformationen:

Die schwere Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Nur Liscom und Kurun besitzen Schlüssel (Mechanik+6).

In den Regalen und im Schrank befinden sich Hunderte von Kisten und Kästchen, Säckchen und Flaschen, die mit den wunderlichsten Bezeichnungen versehen sind: "Gelbes Mondsalz", "Golumbitpulver, feinst", "Tlalucsköttel", "Orichalcum", "Ghoulschweiß" und viele mehr.

Liscoms Lager für alchimistische Substanzen ist sicherlich ein Vermögen wert, aber mehr als Grundsubstanzen sind hier nicht zu entdecken.

K6. Großes Labor

Allgemeine Informationen:

Die Kellertreppe führt an der Wand entlang in ein 6x6 Schritt großes, hell erleuchtetes, gefliestes Labor. An den Wänden stehen große Tische mit alchimistischen Apparaturen, einige Regale und geschlossene Schränke. In der Mitte des Raumes ist eine kupferbeschlagene Falltür im Boden eingelassen, auf die ein Heptagramm gezeichnet ist. In der Südostecke ziert den Boden ein Pentagramm aus Silber. Es riecht nach den verschiedensten alchimistischen Substanzen. Am Fuße der Treppe steht ein regloser Gargyl.

Meisterinformationen:

Die Tische, Regale und Schränke im einzelnen (im Uhrzeigersinn von der Kellertreppe aus):

Ein Tisch, der in erster Linie als Ablage dient: Hier lagern verschiedene Apparaturen und Bücher. Das LEXIKON DER ALCHIMIE, Bd.III, ist auf Seite 231 aufgeschlagen: "Trucken Bluth zu machen auß eynem Todten". Außer für einen Alchimisten wenig von Interesse.

Ein Regal mit fünf Böden: Hier lagern große Kästen und Korbflaschen mit alchimistischen Grundsubstanzen: Säuren, Lösungsmittel, reinstes Wasser, Gratenfelsiger Schwefelquell, Schwefel- und Kristallpulver, einige handgroße Barren Gold, Silber, Mondsilber, Messing und Mindorium, eine Schale voll Quecksilber und vieles mehr.

Wenn man vorsichtig an der linken Ecke des Regals zieht, schwingt es (und ein Teil der Wand) zur Seite und gibt den Blick auf Geheimgang G frei.

Ein verschlossener Schrank: Der Schrank ist sowohl mit Kraft als auch mit Geschicklichkeit recht einfach zu öffnen. In seinem Innern befinden sich fertige Produkte, wie man sie aus einem Alchimistenlabor kennt: Tränke, Elixiere und Gifte Ja sogar ein oder zwei Artefakte. Füllen Sie den Schrank nach Ihrem Gutdünken. Vielleicht wollen Sie ein neues Artefakt einführen, vielleicht benötigt die Gruppe einen Heiltrank oder ein anderes Mittelchen, um das Abenteuer lebend zu überstehen. Es ist jedoch nichts wirklich Weltbewegendes darunter, denn Liscom hatte überhaupt keine Zeit, sich um solche Nebensächlichkeiten zu kümmern.

Ein Regal mit fünf Böden: siehe oben, zusätzlich Geräte, schwere Handschuhe, Greifzangen, eine Lederschürze u.a. *Ein großer Ecktisch:* Auf der Tischplatte liegt eine hybride Scheußlichkeit, zum Teil Panzerechse, zum Teil Mensch. Offensichtlich ein gescheitertes Experiment, denn sein Leib ist geöffnet. Das Sezierbesteck liegt daneben. Wahrlich kein schöner Anblick.

Auf der Tischkante liegt ein in Leder gebundenes Buch: CHIMAEREN & HYBRIDEN von einem gewissen Zurbaran von Farlorn.

Ein großer Ofen: Auf dem Ofen brodelt eine undefinierbare Substanz in einer Retorte. Im Ofen steht ein mit magischen und alchimistischen Runen verzielter Autoklav, in dem eine Metalllegierung vor sich hin köchelt.

Ein Eisenschrank: Der Schrank ist natürlich verschlossen und nur mit einer KK von 100 oder Mechanik +25 zu öffnen. Hier lagern die Substanzen, die Liscom für das Große Werk benötigt: eine Basiliskenkrone, eine große Flasche mit getrocknetem Blut, zehn Unzen reins-

tes Mindorum, einige Fläschchen mit verschiedenen klaren Flüssigkeiten, zwei Beutelchen mit Krautern - und ein taubeneigroßer Karfunkelstein. Ansonsten ist der Schrank leer.

Ein Tisch voller alchimistischer Apparaturen: Hier brodeln mehrere Flüssigkeiten über einem kleinen Kohlebekken, in einem Mörser liegt zerstoßenes Kräuterpulver. Es handelt sich um die letzte fehlende Zutat für die große Beschwörung.

Die Werte des Gargylen:

**MU 12; AT 9/3; PA 3; LE 45; RS 5;
TP 2x(1W+6);GS 1; AU 100; MR 15;MK 35**

Der Gargyl steht unter Liscoms Bann, daher die hohe MR gegen Beherrschungszauber. Gegen alle anderen Arten von Magie ist er immun (siehe Kreaturen, S.96f.).

Das Kellerlabor - mit all seinen brennbaren Substanzen, der Falltür zum Dharai und der Vertrautheit Liscoms zu seinen Räumlichkeiten - eignet sich ebenfalls hervorragend für das **Große Finale**.

K7 Ruhestätte des Dämonen

Allgemeine Informationen:

Dieser 4x6 Schritt große Raum kann nur durch die Deckenluke oder von der Folterkammer (K8) aus betreten werden. Wände und Boden bestehen aus nacktem Fels. In einer Ecke türmt sich ein großer Haufen zermalmter Knochen, ansonsten ist der Raum vollkommen leer. Ein penetranter Gestank nach Schwefel, saurem Atem und verrottendem Fleisch vergiftet die Luft.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden durch den Geheimgang hier eingedrungen sind, finden sie hier den Dharai vor, der sie ohne Umschweife angreift. Da Teclador noch nicht im Besitz seiner magischen Kräfte ist, bleibt den Helden nur der Rückweg in die Folterkammer oder ein nahezu aussichtsloser Kampf gegen den Zwei gehörnten. Die Werte des Dharai finden Sie im Anhang.

Egal, ob es zum Kampf kommt, oder die Helden sich zurückziehen, jetzt ist Liscom auf jeden Fall gewarnt und wird seinerseits in Aktion treten.

Wenn die Helden durch die Falltür kommen, ist der Raum wahrscheinlich leer. Die Geheimtür nach K8 kann nur durch eine gelungene Sinnenschärfe-Probe+12 entdeckt werden. Sie öffnet sich bereits durch leichten Druck mit der Hand, sobald die Verriegelung (ein Stein in Augenhöhe) gelöst ist.

K8. Befragungsraum

Allgemeine Informationen:

In der 2x3 Schritt großen Kammer stehen zwei Sessel (einer davon mit Haltegurten) und ein kleiner Tisch mit Schublade. An der Decke hängt eine Öllampe. Eine einfache Holztür und eine massive Bohlentür führen aus dem Raum.

Meisterinformationen:

Der Sessel mit den Haltegurten ist am Boden befestigt. In der Schublade des Tisches finden sich eine Hohlnadel (ein wahrhaft teurer und seltener Gegenstand) und 3 Phiole mit Angstgift (was nach einer Alchimie-Probe+4 leicht zu erkennen ist) der Qualität E.

Hier befragt Liscom interessant erscheinende Gefangene nach ihrer Vergangenheit, ihren Beziehungen zu anderen - eventuell einflussreichen - Personen, Vermögensverhältnissen usf. Er benötigt dazu keine eisernen Jungfrauen, Al'Anfaner Sandalen oder ähnlich primitives Folterwerkzeug. Eine Phiole Angstgift oder ein HORRIPHOBUS reichen meist für seine Zwecke, bei besonders hartnäckigen Fällen muss er vielleicht mit einem SCHWARZEN SCHRECKEN oder EIGNE ÄNGSTE nachhelfen, aber danach ist jeder Widerstand gebrochen. Die Geheimtür in der Außenwand ist recht einfach zu entdecken (Sinnenschärfe-Probe+5) und ohne Schwierigkeiten zu öffnen. Sie führt in den Geheimgang G.

K9. Verlies

Allgemeine Informationen:

Eine enge Kammer von 2x3 Metern Grundfläche. Euer Fakkelschein enthüllt Flecke von getrocknetem Blut und Erbrochenem auf dem ansonsten kahlen Boden. Die Luft ist stickig und scheint kaum atembar. Zur Zeit befindet sich kein Gefangener in diesem lichtlosen Gelass.

Meisterinformationen:

Hier pflegt Liscom die armen Seelen einzusperren, die er ausfragen will. Bisher hat niemand diese Kammer - außer zum Zwecke weiterer Folter - lebend verlassen. Die Leichen werden an den Dharai verfüttert, der sich auch an den Seelen gütlich tut. Aus diesem Grunde findet man hier auch keine Geister, wie es sonst in Verliesen häufig der Fall ist.

G Geheimgang

Meisterinformationen:

Eine steile Wendeltreppe schraubt sich vom Keller aus 80 Schritt nach unten. Das untere Ende befindet sich an der Talwand, etwa fünfzig Schritt östlich des Krans, und ist nur mäßig getarnt (Sinnenschärfe+4). Oben befinden sich Ausstiege im Labor (K6) und im Befragungsraum (K8). Der Aufstieg ist nicht erleuchtet. Etwa auf halber Höhe können Sie eine Falle nach Ihrem Gutdünken installieren (für die Helden nicht tödlich, aber gefährlich und kräfteraubend).

Das Tal

Allgemeine Informationen:

Etwa 120 Schritt unter Euch könnt Ihr einen Talkessel von etwa drei mal zwei Meilen Größe erblicken.

Im Vergleich zum Hochplateau ist es im Tal unangenehm warm. Ein Geruch nach Urwald, fremden Tieren, Schwefel und Schmiedefeuер liegt in der Luft. Was euch jedoch am meisten stört, ist das rote Licht, das alle Formen unnatürlich verzerrt erscheinen lässt und auch das Abschätzen von Entfernungen ungemein erschwert. Zudem wabern noch Nebelschwaden durch das Tal. Gelegentlich könnt ihr große Vögel oder Flugechsen entdecken, die durch die warme Luft gleiten.

Unten im Tal könnt ihr im Osten einen dichten Urwald erkennen, durch den sich einige Bäche winden. Auch einige kleine Seen schimmern durch das Grün. Im Osten liegen einige Felder und ein kleines Dorf. Aus dem Talkessel ragen ein paar Felsnadeln von dreißig bis vierzig Schritt Höhe. Auf einer der Felsnadeln in eurer Nähe steht ein mehrstöckiger Turm. Ein Pfad scheint am Rande der steilen, sicherlich schwierig zu erkletternden Felswand um das Tal zu führen.

Meisterinformationen:

Wie schon weiter oben erwähnt, ist es mit Anbruch der Nacht hier finster wie in einem Grab. Wenn die Helden abwarten und ihre Position wechseln, können sie auch die Schmiede erkennen.

Wann und wo im Tal Bewegung herrscht, entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Zeitplanung**.

Die Felswände sind in der Tat schwierig zu erklettern. Verlangen Sie ruhig 10 Kletterproben - jeweils zwischen +6 und +10 - für den gesamten Abstieg. Teilen Sie den Spielern vorher mit, wie schwierig die Proben werden. Die beste Möglichkeit, ungesehen ins Tal zu gelangen, ist ein nächtlicher Abstieg am großen Kran, aber auch eine Kletterpartie bei Tage kann unentdeckt bleiben, wenn sie an der östlichen Wand oberhalb des Dschungels erfolgt.

Im folgenden finden Sie Informationen zu einzelnen Gebäuden und Gegenden im Tal:

A. Der Große Kran

Allgemeine Informationen:

Am Rande des Talkessels könnt Ihr eine etwa fünfzehn Schritt hohe, hölzerne Konstruktion erblicken: Ein mit mehreren dicken Seilen am Felsen verankertes Dreibein ragt über den Abhang hinaus. An seiner Spitze hängt ein Flaschenzug, an dessen Haken eine etwa zwei mal ein Schritt große Plattform baumelt. Ein schmaler, schwankender Steg führt zu dieser Plattform.

Etwa zehn Schritt von dem Kran entfernt steht eine kleine Holzhütte. Einige Körbe liegen achtlos auf dem eingeebneten Boden, ebenso einige lange Stangen mit Greifhaken. Ebenfalls einige Schritt vom Kran entfernt steht in der Schleifspur, die den Weg markiert, ein großer steinerner Trog von etwa vier Schritt Länge, zwei Schritt Breite und anderthalb Schritt Höhe.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden dem Dharai gefolgt sind, können sie jetzt beobachten, wie das Erz von sechs Sklaven in Körbe umgeladen wird, die dann auf der Plattform ins Tal hinab gelassen werden. Die Winde für den Kran scheint sich offensichtlich im Tal zu befinden. Wenn die große Lore (um diese handelt es sich bei dem Steintrog nämlich, siehe auch **Die Mindorit-Mine**) ausgeladen ist, besteigen alle sechs Sklaven die Plattform und fahren nach unten. Der Dharai verändert seine Form und gleitet an der Felswand entlang nach unten.

In der Hütte befindet sich ein weiterer Flaschenzug, eine große Rolle mit 300 Schritt Seil, einige Körbe und etwas Werkzeug.

Hier bietet sich den Helden eine Möglichkeit, in den Talkessel hinab zu steigen, ohne in der steilen Felswand klettern zu müssen. Belohnen Sie eine gute Idee oder Konstruktion mit einem sicheren Abstieg. Wenn die Helden auch an einen sicheren Rückweg denken, umso besser.

Allgemeine Informationen:

Glücklich unten angekommen, entdeckt ihr, wie der Kran gewöhnlich betrieben wird: Ein vier Schritt durchmessender Tretrad bietet Platz für zwei nebeneinander gehende Sklaven. Das Seil wird direkt auf der Außenseite des Rades aufgewickelt. Als Bremse dienen geriffelte Backen an der Achse des Rades, als Feststellbremse zwei lange Metallsplinte. Auch hier liegen einige Körbe auf dem Boden. Ein Pfad führt an der Felswand entlang nach Südwesten, ein weiterer nach Südosten auf eine Ansammlung von Hütten zu. Von Südwesten könnt ihr Hämern und das Ächzen von Rädern hören.

B. Hochofen und Schmiede

Allgemeine Informationen:

Zum Teil in die Felswand eingelassen, entdeckt ihr hier drei große Steingebäude und einen großen Zylinder aus Stein. Sowohl aus dem Zylinder als auch aus dem größten der Gebäude steigt Rauch auf.

Sklaven tragen Körbe voll Erz zur Spitze des Zylinders und entleeren sie dort. Andere Sklaven füllen Feuerholz nach oder schleppen Barren eines in allen Farben schillernden Metalls.

An der Felswand lehnen mehrere Stapel Feuerholz.

Meisterinformationen:

Hier ist Kuruns Reich, hier wird das Mindorium verhüttet, in Barren gegossen oder sofort weiterverarbeitet. Im größten der Gebäude befindet sich eine Schmiede, in der nicht nur Mindorium verarbeitet wird, sondern auch Metallarbeiten aller Art ausgeführt werden. Die anderen Gebäude beherbergen eine Tischlerwerkstatt und ein Lager. Bei Tag können die Helden hier mit ziemlicher Sicherheit Kurun antreffen. Wenn sie ihn lange genug versteckt

beobachten, werden sie feststellen, dass er keinesfalls ein Sklave sein kann. Sollten sie sich ihm nähern und keine *wirklich* gute Ausrede parat haben, wird er sofort Alarm schlagen.

C. Die Hütten der Sklaven

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein kleines Dorf, oder besser, eine Ansammlung von einem halben Dutzend Holzhütten. In der Mitte der Ansiedlung könnt ihr eine Feuerstelle mit einem großen Kessel entdecken. An der Feuerstelle sitzt ein älterer Mann.

Meisterinformationen:

Hier wohnen insgesamt 22 Unglückliche, die in Liscoms Hände gefallen sind. Sie müssen auf den Feldern und in der Schmiede arbeiten. Wer sich vorbildlich verhält, darf eventuell den leichten Küchendienst übernehmen, wer unangenehm auffällt, wandert ins Bergwerk. Die Hütten enthalten nichts von Bedeutung: jeweils 5 Strohsäcke und hin und wieder einen Beutel mit persönlichen Habeligkeiten.

Die Sklaven sehen zwar recht kräftig, aber auch irgendwie apathisch und willenlos aus. Kaum jemand trägt mehr als einen halb zerrissenen Lendenschurz.

Alle Bewohner tragen Sklavenbänder und sind somit nicht in der Lage, etwas gegen ihren Meister zu unternehmen. Die Helden müssen schon einige Schläue aufwenden, damit die Sklaven nicht sofort Alarm schlagen. Empfehlenswert wäre, sich entweder als neue Sklaven oder als Diener oder Bekannte Liscoms auszugeben. Die Gefangenen können nur wenig verwertbare Informationen geben: Einige von ihnen sind schon mehr als drei Jahre hier, haben aber wenig außer ihrem täglichen Trott mitbekommen. Colon war nur für zwei Tage hier untergebracht und wurde dann angeblich ins Bergwerk gebracht. Er ist nur den wenigsten zu Gesicht gekommen.

Einige Zitate:

"Bin schon so lange hier, wie ich denken kann."
"Der Meister? Nee, der kommt nur selten hier runter."
"Kurun is'n guter Mann. Der hat Ahnung vom Schmieden."
"Irgend jemand muss ja hier arbeiten. Ob ich hier schufte oder in Thalusa, is doch egal."
"Ab und an heult's oben am Turm, ganz grausig."
"Colon wie? Kenn ich nich."
"Was das für'n Metall is? Weiß nich, is aber beschissen schwer zu schmieden."
"Ganz im Vertrauen: Die Schlangen sind dümmer als 'n Schritt Feldweg."
"Ich kenn mich hier nich aus, ich komm aus Selem."
(Überraschend viele Sklaven kommen übrigens aus der Gegend von Selem, die meisten anderen stammen aus dem Balash.)

Die Werte eines typischen Sklaven:

MU 8; AT10; PA 7; LE 35; RS 0;

TP 1W+2 (Knüppel, Werkzeug); GS 5; AU 45; MR 18; MK -

In der nördlichsten Hütte halten sich zwei Schlangenmenschen auf, die die Sklaven überwachen sollen. Da sie nicht mit übermäßiger Intelligenz gesegnet sind, sollte es leicht fallen, auch sie zu übertölpeln.

Die Werte der Schlangenmenschen:

**MU 12; AT 12; PA 8; LE 65; RS 2;
TPIW+6(Axt);GS5; AU 45; MR18;MK40**

D. Höhle

Allgemeine Informationen:

In der Felswand gähnt ein Loch von vier Schritt Breite und drei Schritt Höhe. Dahinter ist es stockfinster.

Meisterinformationen:

Der Eingang ist mit einem REVERSALIS BAND UND FESSEL gesichert. Dieser lässt sich mit einem BEHERRSCHUNGEN BRECHEN kurzfristig aufheben, so dass die Helden ungehindert passieren können. Wenn die Helden die Höhle betreten wollen, ohne dass ihnen magische Hilfsmittel zur Verfügung stehen, verlangen Sie von jedem einzelnen eine MU-Probe +14.

Allgemeine Informationen:

Einmal in der Höhle angelangt, können die Helden im Licht ihrer Fackeln erkennen, dass die Kaverne einen Durchmesser von etwa zwanzig Schritt und eine Höhe von zwölf Schritt hat. In den polierten Boden sind drei Heptagramme aus Mindorium eingelassen: ein großes im Vordergrund und zwei kleine am westlichen Ende der Höhle. Die kleinen Siebensterne sind mit einem doppelten Ring aus Runen und alchimistischen Zeichen umgeben. Zwischen den Heptagrammen scheint der Boden verbrannt zu sein.

An der Nordwand der Höhle befindet sich ein kleiner Verschlag aus Bambusrohr. Im Innern des Verschlages liegt auf einer Pritsche ein Mann mit einem Sklavenband. Die Beschreibung passt hundertprozentig auf Colon da Merinal. Er scheint bei guter Gesundheit zu sein.

Meisterinformationen:

Bei den kleinen Heptagrammen handelt es sich um den Eingang zu einem "Sphärentunnel": Wird das richtige Wort ausgesprochen und Astralenergie in die Sterne gelenkt, so schießt ein Bogen aus grünlichem Feuer empor, zwischen dem sich eine wallende Schwärze zeigt. Wer nun durch den Bogen tritt, befindet sich irgendwo im Nichts zwischen den Sphären und den Niederhöllen und wird ein grausiges Ende erleiden, wenn er nicht weiß, wohin er zu gehen hat. Wer allerdings die Macht und Kenntnis besitzt, kann zu anderen Öffnungen in die diesseitige Welt gelangen.

Eine dieser Öffnungen befindet sich im Keller eines verlassenen Herrenhauses in Alt-Elem. Auf diese Weise gelangt Liscom zu seinem Stützpunkt, ohne die gefahrvolle

Reise durch die Gor antreten zu müssen. Unter Umständen gelingt es ihm, hierhin zu fliehen und sich so dem Zugriff der Helden zu entziehen.

Nur ein Magier, dem ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR +30 gelingt, kann die verschiedenen Arten von Zaubern erkennen, die hier verwoben wurden. Weiteren Aufschluss bieten die Bibliothek und Liscoms Aufzeichnungen. Wenn er etwa ein halbes Jahr mit dem Studium der Schriften verbringt - und ihm inzwischen der ANALÜS gelingt, ist er in der Lage, das Tor zu öffnen, leider etwas zu spät, um zur Lösung des Abenteuers beizutragen. Das Wissen um solche Anlagen ist übrigens seit den Magierkriegen verschollen.

Das große Pentagramm dient schlicht und ergreifend der Dämonenbeschwörung. Hierhin zieht sich Liscom zu besonders gefährlichen Invokationen zurück - auch das Große Werk - die Herbeirufung Borbarads - soll hier vonstatten gehen.

Coion da Merinal wurde insgeheim hierhin gebracht, um als neuer Körper für Borbarad zu dienen. Demzufolge erfreut er sich bester Gesundheit. Er steht jedoch wie alle anderen Sklaven auch unter dem Einfluss seines Sklavenbandes. Die einzige Chance, ihn aus diesem Einfluss zu befreien, ohne Liscom zu töten, ist ein DESTRUCTIBO ARCANITAS auf den Armreif. Wegen der unbekannten Zauber, die hier wirken, ist der Spruch um 3 Punkte erschwert; er kostet jedoch nur 15 ASP, davon einen permanent.

Sollte die Entzauberung gelingen, ist Colon bereit, an der Seite der Helden für die Befreiung der anderen Sklaven zu kämpfen. Er wird jedoch Liscom selbst nicht bekämpfen, da er - zu recht - fürchten muss, wieder unter dessen Bann zu geraten.

Colons Werte (zum Zeitpunkt seiner Befreiung):

HU 11; AT 11; PA10; LE47; RSO;
TP 1W+3 (wenn ihm jemand einen Degen o.a. gibt);
GS 7; AU 55; HR -2

Colon weiß nur, dass Liscom ihn täglich einmal besucht, ihm Essen bringt und freundlich mit ihm spricht. Wann dies genau geschieht, kann er nicht sagen, da ihm in den Wochen seiner Gefangenschaft jegliches Zeitgefühl abhanden gekommen ist. Auch Kurun ist gelegentlich in der Höhle anzutreffen.

E. Felder

Allgemeine Informationen:

Hier erstrecken sich Reisfelder und feuchte Wiesen, unterbrochen von einigen Zäunen aus Bambusrohr. In der Nähe der Hütten findet ihr auch einige Gemüsebeete. Auf den Wiesen weiden einige Rinder, dazwischen laufen Selemferkel umher.

Meisterinformationen:

Tagsüber arbeiten hier etwa zehn Sklaven. Die Ernte reicht aus, um alle Bewohner des Tales und auch des Bergwerks zu versorgen. Gelegentlich bleibt etwas üb-

rig, während zu anderen Zeiten das Essen mit Wurzeln und Blättern aus dem Urwald gestreckt werden muss.

F. Urwald

Allgemeine Informationen:

Wäre nicht das seltsame rötliche Licht, könnet ihr meinen, in einem Wald in der Nähe von Selem zu stehen. Es ist düster und feucht-warm. Um euch herum ragen Bäume bis zu vierzig Schritt in die Höhe; der Boden ist mit verfilztem Unterholz, kleinen Büschen und abgestorbenen Ästen bedeckt. Um die Bäume winden sich Schlingpflanzen mit seltsam gefärbten Blüten.

Hin und wieder ist das Knacken eines Astes, ein Rascheln im Unterholz oder ein markerschüttender Schrei zu hören. Die Luft ist schwer vom Geruch nach Fäulnis und Verwesung, seltsamen Blütendüften und einem Hauch Schwefel.

Meisterinformationen:

Der Urwald ist zwar nicht sonderlich groß, aber man kann sich trotzdem darin verirren. Wenn es gar nicht weiterzugehen scheint, müssen die Helden sich den Weg frei schlagen. Hin und wieder stoßen sie auf einen Bach, einen Teich oder eine kleine Quelle im Boden. Viele Quellen stoßen warmes, nach Schwefel riechendes, bräunliches Wasser aus, das erst trinkbar wird, wenn der Schwefel sich verflüchtigt hat und die unangenehmen Schwebstoffe zu Boden gesunken sind. Es gibt in diesem Urwald nichts von Interesse (zumindest nichts, was der Lösung des Abenteuers dienlich ist). Wenn Sie wollen, können Sie einige Begegnungen mit typischen Sumpflebewesen improvisieren. Als unangenehme Vertreter der Fauna bieten sich an:

- 1-2 Fischechsen (**Kreaturen**, S.83)
- 1 Reitechse (**Kreaturen**, S.83)
- 1 Grubenwurm (**Kreaturen**, S.83 f.)
- 2 Alligatoren (**Kreaturen**, S.85 f.)
- 1-3 Panzerrechsen (**Kreaturen**, S.86)
- 1-3 Sumpfchecsen (**Kreaturen**, S.87)

1-20 Riesenspringigel (**Kreaturen**, S.82)
Setzen Sie die Tiere nur ein, um den Spielern ein wenig die Gefahren des Dschungels zu zeigen. Da sie nicht unter Liscoms Bann stehen, stellen sie für die Helden auch keine ernste Bedrohung dar, sondern verteidigen nur ihren kleinen Lebensraum. Wenn die Helden sich der Südwand des Tales nähern, können sie die Höhle G entdecken.

G. Höhle

Allgemeine Informationen:

Ihr steht am Ufer eines kleinen Sees. Das bräunliche Wasser brodelt hin und wieder, so als würden sich darin große Lebewesen bekämpfen. Auf der Oberfläche treiben abgestorbene Äste, die Arme von Schlingpflanzen und große Blüten. Hin und wieder vermeint ihr, kleine Augen zu sehen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Sees gähnt in etwa drei Schritt Höhe ein fünf Schritt durchmessendes Loch in der Wand.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den See überqueren wollen, machen sie die Bekanntschaft eines Alligatorenpärchens (**Kreaturen**, S.84). Es ist aber auch möglich, sich an der Felswand entlang zur Höhle zu hangeln (Kletterprobe +5, bei Misshandeln stürzt der Held in den See).

Allgemeine Informationen:

Die Höhle scheint ein natürlicher Tunnel im weichen Sandstein zu sein. Sie hat fast überall einen Durchmesser von fünf Schritt, hier und da erkennt man Spuren von Bearbeitung, gelegentlich auch Schleifspuren auf dem Boden.

Die Höhle führt - von einigen leichten Biegungen abgesehen - über eine Strecke von fast einer Meile geradeaus. Schließlich erkennt ihr Licht am Ende des Tunnels. Vor

euch weitet sich die Höhle etwas, und ihr könnt die kargen Hügel Goriens erblicken. Am Horizont schimmert das silberne Band des Mhanadi. Unter euch geht es viele hundert Schritt fast senkrecht nach unten. Eine Klettermöglichkeit ist nicht zu erkennen.

Meisterinformationen:

Die Höhle dient als Schlupfloch für den Dharai und für eventuelle fliegende Besucher. Von außen ist das sechs Schritt durchmessende Loch nicht zu entdecken, da es schon zu Borbarads Zeiten mit einem Illusionszauber getarnt wurde. Man muss nur wissen, dass man neben der Felsformation, die aussieht wie eine Hand mit sechs Fingern, in den Felsen fliegen muss.

Zeitplanung (Meisterinformationen)

Anhand dieser kurzen Tabelle können Sie feststellen, wer sich wann wo aufhält. Einen Teil dieser Informationen können die Helden erhalten, wenn sie die Dorfbewohner befragen oder den Turm und seine Umgebung eine längere Zeit beobachten:

Täglich:

Sonnenaufgang (etwa 7 Uhr): Beginn des Tagwerks für Liscom, Kurun und die Sklaven

bis 7.30: Kurun und Liscom frühstücken im Salon

7.30-10 Uhr: Liscom studiert im Erkerzimmer

7.30-Sonnenuntergang: Kurun arbeitet am Hochofen oder in der Schmiede

10-10.30 Uhr: Liscom bringt Colon das Essen und überprüft das Heptagramm für die große Beschwörung

10.30-11 Uhr: Liscom nimmt in seinem Zimmer einen kleinen Imbiss zu sich

11-18 Uhr: Liscom arbeitet entweder im Labor oder in der Bibliothek

12-12.30 Uhr: Mittagessen für Kurun und die Sklaven

18-22 Uhr: Liscom arbeitet im Labor, Kurun hält sich in seinem Zimmer auf, entweder um zu lesen oder zu modellieren; gelegentlich geht er auch noch einmal auf einen Kontrollgang oder hilft Liscom im Labor.

22-23 Uhr: Liscom und Kurun nehmen im Salon ihr Abendessen ein, Kurun geht danach meist zu Bett

23-24 Uhr: Liscom beobachtet im Teleskopzimmer die Sterne

Danach: Bei wichtigen Experimenten arbeitet Liscom noch bis etwa 2.00 Uhr im Labor

Wacheinteilung: Die Schlangenmenschen im Turm wachen in vier Schichten: Sonnenaufgang bis Mittag, Mittag bis Sonnenuntergang, Sonnenuntergang bis Mitternacht, Mitternacht bis Sonnenaufgang. Dabei patrouilliert jeweils ein Wesen auf den Wehrgängen, während die anderen drei in ihrem Raum in Bereitschaft sind.

Die Schlangenmenschen im Tal halten im selben Rhythmus Wache, wobei die beiden Nachtwachen sich meist in der Nähe des Kran s aufhalten.

Bei **Alarm** beziehen die Schlangenmenschen im Turm ihre Posten im Erdgeschoß, die Harpyien auf den Dachplattformen oder im Flug über das Tal, die Schlangenmenschen im Tal patrouillieren als Doppelwachen am Kran und im Dorf. Kurun hält sich im Tal in Bereitschaft, während Liscom - sofern er abkömmlig ist - im Turm umhergeht.

Alle drei Tage:

Sonnenuntergang: Der Dharai bricht mit der großen Lore zum Bergwerk auf. Auf jeder zweiten Fahrt fahrt Kurun mit, um in den Minen nach dem Rechten zu sehen.

Sonnenaufgang: Der Dharai kehrt zurück. Die Sklaven werden aus den Betten gepfiffen und müssen sofort mit dem Entladen beginnen.

Das Große Finale

Wenn die Helden am Rande des Talkessels stehen, bleiben ihnen mehrere Möglichkeiten, gegen Liscom vorzugehen. Einige der Methoden wollen wir im folgenden kurz vorstellen - aber wie Sie aus eigener Erfahrung als Meister sicher wissen, fallen den Helden immer die unmöglichsten Lösungswege ein, vor allem solche, auf die der Spielleiter nicht vorbereitet ist. Bedenken Sie auch, dass sich Liscoms beliebtester Fluchzauber TRANSVERSALIS TELEPORT von einem entschlossenen Helden durch ein BEWEGUNGEN STÖREN unterbrechen lässt (ein Teleport benötigt 3 sec., der Störzauber aber nur 2). Die wahrscheinlichsten Vorgehensweisen der Helden sind:

- Sie können versuchen, den Turm im Sturmangriff zu nehmen. Diese Haudrauf-und-durch-Methode kann einigermaßen Erfolg versprechend sein, wenn die Helden über die nötige magische Feuerkraft verfügen. Die Schlangenmenschen und Gargylen stellen nicht unbedingt ein größeres Problem dar. Wenn die Helden diese Vorgehensweise wählen, kommt es darauf an, so schnell wie möglich zu handeln, denn Liscom wird auf jeden Fall versuchen, die Artefakte und Ingredienzen aus dem Stahlschrank zu retten und ins Tal zu entkommen (entweder durch den Geheimgang oder per Teleport). Wenn die Helden schnell und entschlossen vorgehen, sollten Sie ihnen die Möglichkeit geben, Liscom zum Gefecht zu stellen und ihm einen Teil seiner Kräfte zu rauben. Mit seinen letzten ASP versucht er jedoch, ins Tal zu teleportieren,

- Die Helden können versuchen, sich von der Talwand aus in den Turm ehizuschleichen. Dieser Ansatz empfiehlt sich, wenn in der Gruppe viele Fassadenkletterer vorhanden sind. Mit einigen Wurfhaken, Kletter- und Schleich-Proben sowie dem nötigen Mut zum Risiko sollte ein solches Vorgehen von Erfolg gekrönt sein. Wenn sie die Zeit klug gewählt haben, können sie dann ins Labor vordringen, den Karfunkelstein entwenden und Teclador zu seiner Verwandlung verhelfen. Kritisch sind die wenigen Minuten, die Teclador benötigt, um seine Zauberkräfte zu entfalten. In diesem Fall müssen die Helden nämlich verhindern, dass Liscom das Labor erreicht, während ihnen der Dharai zu schaffen macht. Wenn sie diese Zeit überstehen, kann Teclador den Dämon vertreiben, und es kommt entweder zur letzten Auseinandersetzung mit Liscom, oder die Helden versuchen, ins Tal zu gelangen, um nach Colon zu suchen. Letztere Methode gibt Liscom natürlich eine Verschnaufpause und die Möglichkeit, ins Tal zu teleportieren. Es kommt dann in der Beschwörungshöhle zum Großen Finale.

Anstatt ins Labor einzudringen, können die Helden aber auch versuchen, Liscom auszuschalten. Der Kampf wird dann wahrscheinlich in Liscoms Zimmer oder auf einem der Türme stattfinden. Wie üblich versucht Liscom, sich durch einen Teleport in eine bessere Lage zu bringen.

- Die Helden können versuchen, sich am Kran ins Tal abzuseilen. Dies kann im Schutz der Dämmerung vor sich

gehen, da dann die Lichtverhältnisse die Beobachtung erschweren und noch keine Wachen aufgezogen sind.

- Die Helden können sich an den schwierigen Abstieg an der Westwand wagen und durch den Dschungel vordringen.
- Einmal im Tal angelangt, können die Helden versuchen, die Lage zu erkunden und einen Überblick über den Zeitplan zu gewinnen. Sie haben außerdem die Möglichkeit, Liscom bei seinem täglichen Gang zur Höhle zu überraschen und zu stellen (Vorsicht, Teleport!) oder Colon zu befreien. Von hier aus können sie auch versuchen, den Turm von unten zu erstürmen (der Geheimgang ist recht leicht zu finden).
- Liscom wird nur bis zum Tode kämpfen, wenn er in die Enge getrieben wird und keine Möglichkeit zum Teleport besitzt. Ansonsten wird er versuchen, durch den Sphären-tunnel zu entkommen. Der Kampf mit Liscom gewinnt dann natürlich an Reiz, wenn Teclador bereits seine magischen Kräfte entfaltet hat. Dann können Sie ein herrliches Spektakulum aus Feuerstrahlen, Dämonen, Illusionen und mit dem Schwert herumfuchtelnden Helden veranstalten. Gewähren Sie Liscom einen Abgang, der einem Erzschurken würdig ist
- ein Sturz von den höchsten Zinnen seines Turmes, ein wuchtiger Hieb Tecladors oder ein Brand seines Labors sollte es schon sein. Und natürlich wird er sich mit einem Fluch aus dieser Welt verabschieden (ob dieser Wirkung zeigt, liegt ganz bei Ihnen).



Das Ende des Abenteuers

Wenn Liscom das Zeitliche gesegnet hat oder durch den Sphärentunnel geflohen ist, ist das Abenteuer zu Ende. Naja, nicht ganz. Immerhin müssen noch die Sklaven von ihren Armreifen befreit werden. Der Dharai lebt wahrscheinlich noch. Vielleicht leisten Kurun und die Schlangenmenschen auch noch Widerstand. Und schließlich muss noch ein Treck durch die Wüste und die Pforte der Toten organisiert werden.

Die Befreiung der Sklaven sollte kein Problem darstellen, da Teclador - auch in menschlicher Gestalt - über nicht zu unterschätzende Zauberfertigkeiten verfügt, so natürlich auch den DESTRUCTIBO. Die Helden sollten auch die Sklaven im Bergwerk nicht vergessen. Wenn Ihnen für Ihre Spielrunde zu viele magische Artefakte und Bücher im Turm herumliegen, dann werden die ehemaligen Sklaven in gerechtem Zorn das Symbol ihrer Unterdrückung kurzerhand anstecken und damit unschätzbare Kulturgüter (im Wen von mehreren 10000 Dukaten) vernichten.

Ein gewichtiges Problem stellt der Dharai dar, der, jetzt ungebunden, erhebliche Zerstörung anzurichten vermag. Um diesen wird sich Teclador kümmern, indem er ihn kurzerhand in seine Sphäre zurückschleudert. Die Schlangenmenschen und auch die Harpylen sind vollkommen desorientiert, während die Gargylen (so sie noch leben) in einen Zerstörungsrausch fallen. Kurun dagegen wird sich gegen die Helden stellen, wenn er noch eine Chance sieht. Ansonsten wird er sich eine Zeitlang im Dschungel verstecken und dann alleine durch die Gor marschieren.

Der Treck ist etwas für organisationsfreudige Helden. Vorräte sind genug vorhanden. Einige der Sklaven aus dem Bergwerk sind jedoch bereits so geschwächt, dass sie nicht mehr laufen können, andere fürchten sich vor den Schrecken, die dort oben auf sie lauern. In dieser Situation ist es von Vorteil, wenn der in solchen Dingen (wie der Organisation von Karawanen und der Überredung Marschunwilliger) erfahrene Rafim noch bei der Gruppe ist. Wenn der Treck glücklich am Fuß der Wüste angekommen ist, wird er sich mit Sicherheit zerstreuen, denn wer von den ehemaligen Sklaven keine Verwandten, Bekannten oder einflussreiche Freunde hat, der wird sicherlich bald wieder in Unfreiheit fallen. Colon jedoch wird die Helden nach Khunchom zurück begleiten, wo es schließlich seine Hochzeit zu feiern gilt.

Tecladors Verwandlung

Bereits wenige Stunden, nachdem er den Karfunkelstein wieder an sich genommen und verschluckt hat, wird Teclador sich zurückziehen.

"Von der Stelle, an die Bukhar sich zurückgezogen hat, ist plötzlich ein Knirschen und Splittern zu hören. Baumriesen zersplittern wie im Griff einer titanischen Faust. Äste und Buschwerk wirbeln durch die Luft. Als der Zorn der Urgewalten nachlässt, könnt ihr das Rauschen riesiger Schwin-

gen vernehmen. Aus dem Dschungel erhebt sich mit spielerischer Leichtigkeit ein Geschöpf von etwa sechzig Schritt Länge, ein Drache mit leuchtend blauen Schuppen, einem langen, schlängengleichen Hals und Schwingen von fast hundert Schritt Spannweite. Mit einem einzigen Schlag seiner mächtigen Flügel schwingt er sich bis knapp unter die Nebeldecke auf. Er wendet euch seinen Blick zu und ihr vermeint, eine Stimme in euren Köpfen zu hören:

"Gehabt euch denn wohl, meine kleinen Freunde. Ihr wart mir eine nicht zu unterschätzende Hilfe, jedoch habe ich - mit allem Respekt vor eurem Wesen - genug von dieser Form. Ich muss mich ohnehin zurückziehen, denn jede weitere Anwesenheit wäre dem Gefüge der Welt nicht zuträglich.

Ich will euch euren Dienst mit einem kleinen Geschenk danken. Wann immer ihr dringend eine große Strecke zurücklegen müsst, spielt auf der Flöte, die ihr bei Bukhars Körper finden werdet. Aber bedenkt, ihr habt diesen Wunsch nur einmal frei. Nun denn, wir werden uns wohl nicht Wiedersehen, aber seid euch meines Dankes gewiss. Mit diesen Worten erhebt sich Teclador durch die Wolken. Noch einige Herzschläge lang könnt ihr das Rauschen seiner Schwingen vernehmen, dann wird es still."

Die Helden finden an angegebenem Ort tatsächlich Bukhars Körper und eine kleine silberne Flöte. Dieses Instrument hat allerdings den Klang eines mächtigen Horns, und wenn es geblasen wird, erscheinen einmalig fünf Westwinddrachen, um die Helden an einen beliebigen Ort zu transportieren.

Abenteuerpunkte

Alles in allem sind die Begegnung mit einem leibhaften Alten Drachen, der Marsch durch die lebensfeindliche Gori-sche Wüste und der Kampf gegen einen veritablen Schwarzmagier sicherlich Erfahrungen, die man nicht alle Tage macht und deshalb auch pauschal 500 AP wert. Sie können für jeden Helden, der sich besonders rollengerecht verhalten oder besonderen Mut gezeigt hat, nochmals bis zu 100 AP aufschlagen. Für jeden Sklaven, der bei dem Unternehmen zu Tode kommt, sollten Sie allerdings jedem Helden wieder 20 AP abziehen; sollte gar Colon das Zeitliche segnen, sogar 200 AP.

Außerdem können Sie einige Punkte und Freiwürfe auf besonders geforderte Talente (wie Klettern, Orientierung, Selbstbeherrschung, Geschichtswissen) verteilen.

Und weiter?

Sollte Liscom durch den Sphärentunnel geflohen sein (was wir als Lösung empfehlen würden), wird er einige Zeit in Selem untertauchen und schließlich wieder einen Trupp Verehrer der Echsengötter um sich scharen und neues Unheil stiften. Vielleicht begegnen Sie ihm in einem späteren Abenteuer. Er wird dann auf die Helden sicherlich nicht gut zu sprechen sein.

Anhang 1: Personen und Artefakte

Die hier beschriebenen Personen spielen während des Abenteuers eine wichtige Rolle. Vergegenwärtigen Sie sich also vor allem die Motivation und das Verhalten der Charaktere. Im Besonderen gilt das für Bukhar/Teclador, an dessen wahrer Existenz die Spieler möglichst lange herumrätseln sollten.

Bukhar/Teclador

Teclador ist ein Alter Drache, einer der großen Fünf, die seit Urzeiten über das Geschick Deres wachen. Alle fünf sorgen dafür, dass das Gleichgewicht der Kräfte zwischen Göttern, Geisterwesen, Menschen, Tieren und dem Land erhalten bleibt. Während seine Brüder immer dann auftauchen, wenn das Pendel bereits zu weit in eine Richtung ausgeschlagen ist - Fuldigor und Umbracor, um Tod und Verderben zu bringen, Nosulgor und Aldinor, um solches zu verhindern, ist Teclador von Satinav mit der Gabe der Prophezeiung gesegnet, so dass er schon eingreifen kann, wenn noch niemand ahnt, was am Horizont dräut. Er hat jedoch die Auflage, durch sein Erscheinen selbst das Gleichgewicht nicht zu gefährden (und schon alleine die Bewegung eines Alten Drachen setzt ungeheure Mengen astraler Kraft frei).

Als Teclador von Liscoms Plänen erfuhr, den in Borons Hallen gebundenen Borbarad wieder ins Diesseits zurückzuholen, entschloss er sich zum Eingreifen. Nicht, weil der Dämonenmeister eine Bedrohung des Gleichgewichts darstellen würde, sondern weil die Beschwörung den Lauf der Zeit selbst verändern würde.

Teclador beschloss, sich in einen Menschen zu verwandeln und so Liscoms Pläne zu durchkreuzen. Er wusste, dass er in dieser Form nicht unbesiegbar sein würde, nahm aber das Risiko auf sich. Nach einem langen Marsch durch die Gori-sche Wüste erreichte er Liscoms Tal und forderte ihn zu einem magischen Duell. Liscom war damals noch mit dem Aufbau seiner Basis beschäftigt und konnte sich das Eindringen des Fremden nicht erklären. Der Kampf fand zwischen den Sphären statt und dauerte mehrere Tage. Teclador hätte" diese Auseinandersetzung eigentlich gewinnen müssen, hätte er sich nicht zu überlegen gefühlt. So aber gelang es Liscom im Angesicht der Niederlage, einen Achtgehörnten zu beschwören und so das Blatt zu wenden.

Teclador befand sich nun in Liscoms Gewalt, der ihn nach kurzem Studium auch als Drachen erkannte. Seine wildesten Träume wurden wahr. Durch die Entfernung des Karfunkelsteins aus Tecladors Kopf hatte er sich in den Besitz eines mächtigen Artefaktes gebracht, mit dem er endlich seine Meisterformel vollenden konnte, und er hatte einen Diener in seiner Gewalt, dem er die härtesten Aufgaben auferlegen konnte, ohne dass dieser jemals ermüdet.

Einen Alten Drachen geistig zu knechten, das überstieg jedoch auch Liscoms Fähigkeiten. Als Liscom sich wieder einmal in Selem aufhielt, gelang Teclador die Flucht aus dem Bergwerk. Er irrte wochenlang durch die Wüste, fand schließlich einen Abstieg, brach aber in der Nähe von Eh-

ristar bewusstlos zusammen. Dort fand ihn ein reisender Händler, der ihn mit nach Smamid nahm und dem schwer verletzten Mann ohne Erinnerung den Namen Bukhar gab. Bukhar besaß nichts außer einem phantastischen Gedächtnis, das es ihm erlaubte, alles, was er wollte, binnen Stunden und Tagen zu erlernen. Kurz darauf zog Bukhar nach Khunchom, getrieben von dem Verlangen, mehr über die Welt und ihre Zusammenhänge zu lernen. Mit seinem Gedächtnis war es ihm ein Leichtes, Geschichtensammler und -erzähler zu werden, ein Beruf, bei dem er stets die allerneuesten Neuigkeiten erfuhr.

Warum er mit in die Gori-sche Wüste aufbricht, ist ihm selbst zunächst ein Rätsel. Je mehr sich die Helden jedoch dem Ort des Geschehens nähern, desto mehr wird seine Erinnerung angeregt. Hinweise dazu finden Sie jeweils in den Abschnitten **Bukhars Erinnerung**.

Bukhar sollte den Helden zunächst einmal deswegen rätselhaft vorkommen, weil er als offensichtlicher Mann des Geistes den Umgang mit dem Stahl so gut beherrscht. Das sollte sie auch eine Zeitlang davon abhalten, in ihm einen Magier zu sehen. Weitere Besonderheiten sind jeweils in den Abschnitten **Bukhars Verhalten** beschrieben.

Tecladors Werte als Mensch:

MU: 17 AG: 0 Stufe:?? Alter: etwa 35

KL: 16 HA: 0 M R: 20 Größe: 1,63

CH: 15 RA: 1 LE: ca. 200 Haarfarbe: schwarz

GE: 16 GG: 0 AE: -- Augenfarbe: blaugrau

KK: 20 TA: 0 AT/PA: 18/16(Tuzakmesser, 1W+11)

Herausragende Talente: Wurfwaffen 15, Sinnenshärfe 16, Geographie 17, Sprachen 18, Alte Sprachen 18, Geschichtswissen 14, Sternkunde 13, Selbstbeherrschung 18

Bukhar trägt außer seiner Kleidung, seinem Tuzakmesser und einem kleinen Ausrüstungspaket nichts mit sich.

In seiner menschlichen Form weist Teclador einige weitere Besonderheiten auf: Er regeneriert pro Nacht 4W6 Lebenspunkte, seine Haut verfügt über RS 4, und er besitzt ein perfektes Gedächtnis. Sobald er sich seines Wesens bewusst ist, steigen alle seine Eigenschaftswerte auf 20, ebenso seine AT und PA. Er kann dann alle menschlichen Zäuber einsetzen.

Tecladors Werte als Drache:

Wollen Sie sie wirklich wissen? Teclador ist einem **Halbgott** ähnlich, vielleicht stünde er gar über ihm.

LE: wie der Wind über der Khom; Alter: wie die Felsen vor Charypso; Länge: 60 Schritt;

Schuppenfarbe: verschiedene Blautöne, hellblau am Bauch und der Flügelunterseite, tiefes Kobaltblau am Rücken und der Flügeloberseite, schwarzer Kamm; Augenfarbe: golden

Liscom von Fasar

Liscom ist eine eindrucksvolle Gestalt: schlanker, gewandter Körper, lange schwarze Haare, Kaiser-Reto-Bart, stets gepflegt gekleidet, mit ansprechenden Gesichtszügen und wohlklingender Stimme. Das Funkeln in seinen Augen zeugt von Selbstbewusstsein und Stolz - ein typischer Tullamide also, eine rahjagefähige Gestalt zudem.

Man sieht ihm nicht im geringsten an, dass er ein Fanatiker ist - kein Irrer, kein "verrückter Wissenschaftler", sondern einfach ein Fanatiker, der zur Durchführung seiner Ziele über Leichen geht, die zu zählen er sich nicht die Mühe macht... Liscom ist ein Kind der Stadt Fasar. Aus einer wohlhabenden Händlerfamilie stammend, verbrachte er seine Kindheit unbeschwert im heimischen Palast und auf Reisen durch Mhandistan. Seine magische Begabung entdeckte er im Alter von elf Jahren selbst, und er konnte es durchsetzen, dass er nicht das väterliche Geschäft übernahm, sondern sowohl an der Fasarer Akademie als auch von einem Hauslehrer in den arkanen Künsten ausgebildet wurde.

Zwischen seinem neunzehnten und dreundzwanzigstem Lebensjahr unternahm Liscom mehrere ausgedehnte Reisen, vor allem durch den aventurischen Süden. Auf einer dieser Reisen stieß er auf ein Kloster der Borbaradianer. In seinem Tagebuch schreibt er, dass er lange, abendfüllende Diskussionen mit den Anhängern des Dämonenmeisters über den wahren Weg zur Magie gehabt habe. Als er von dieser, seiner letzten großen Reise zurückkehrte, war er jedoch bereits überzeugter Borbaradianer. Noch im selben Jahr besuchte er die Pentagramm-Akademie zu Rashdul, um sein Wissen in Beschwörungstechniken zu erweitern.

Nach Fasar zurückgekehrt, widmete er sich dem Studium noch verbliebener Urschriften von Borbarad, wobei er unter anderem einige verlorene Formeln aus dieser Zeit rekonstruierten konnte und auch Beschreibungen von Borbarads Festung fand.

In den folgenden Jahren brachte er es in Fasar zu Ruhm und Ehre, ja er stieg sogar zum stellvertretenden Akademieleiter auf. Seine borbaradianische Überzeugung wurde ihm hier jedoch zum Verhängnis, als er sich mit Meister Atherion anlegte, der im Borbaradianerwesen nicht mehr als eine "elen-de Kriegerei" sah. Nach mehreren heftigen Debatten wurde er von allen Akademieämtern ausgeschlossen und sogar, wegen seines "schädlichen Einflusses" gänzlich von der Akademie verbannt.

Im Jahre 7 Hai unternahm er seine Expedition in die Gorische Wüste, die ihn schließlich zum Nebeltal führte. Die Entdeckung des Sphärentunnels ermöglichte ihm, hier eine feste Basis einzurichten. Er hielt sich in den folgenden Jahren häufig in Selem auf, wo er alte Stelen und die Pergamente der Silem-Horas-Bibliothek konsultierte und so viel über echsische Zauberkünste und das Wesen der Leviathanim und Ssrkhrsechim erlernte.

Seit nunmehr zwei Jahren wohnt er im Nebeltal und begibt sich nur noch auf kurze Ausflüge nach Selem. In diesen zwei Jahren hat er seine Meisterformel perfektioniert - die Beschwörung, die den Geist Borbarads aus den Sphären zurückholen und wieder in einen Körper bannen soll.

Falls die Helden die Gelegenheit haben, sich mit Liscom zu unterhalten, werden sie von seiner Freundlichkeit sicherlich überrascht sein. Er bietet ihnen sogar an, sie zu verschonen, wenn sie die Seiten wechseln. Von seinem Vorhaben lässt er sich jedoch nicht abbringen. Er ist in seinem Glauben an die Notwendigkeit der Rückkehr Borbarads (den er als Sohn der von ihm verehrten Götter H'Szint und Ssad'Navv und somit als Gott ansieht) unerschütterlich. Er ist jedoch so klug, aufzugeben und sein Heil in der Flucht zu suchen, wenn sich der Widerstand der Helden und des mit ihnen verbündeten Drachen als zu groß erweist.

Einige Zitate:

(falls die Helden sich in einer misslichen Situation befinden): "Ich bin tief betrübt, dass ich Euch jetzt töten muss. Ihr habt Eure Chance gehabt und sie nicht genutzt. Wie dem auch sei, die Rückkehr des Meisters steht über allen anderen Dingen. Bedauerlich, dass Ihr sie nicht mehr erleben werdet."

(zu den Helden, auf den Vorwurf der Sklavenhaltung): "Natürlich unterhalte ich Diener, Sklaven, wenn Ihr so sagt. Was ist daran so verwunderlich?"

(zu Teclador): "Auch Ihr werdet den Willen Ssad'Navvs nicht aufhalten können, Herr Teclador. Von Euch hätte ich eigentlich etwas mehr Respekt gegenüber Euren Gottheiten erwartet."

(zu einem Magier in der Heldengruppe): "Wir müssen die arkanen Künste wieder um ihrer selbst Willen betreiben



und entwickeln, wie es uns Borbarad gelehrt hat. Wir dürfen dabei keine Einschränkungen akzeptieren. Nur so können wir die Menschheit weiter voranbringen. Das sollte Euch doch klar sein, Herr Zauberer."

MU: 16 **AG:** 0 **Stufe:** 15 **Alter:** 41
KL: 17 **HA:** 2 **MR:** 18 **Größe:** 1,77
CH: 16 **RA:** 1 **LE:** 51 **Haarfarbe:** schwarz
GE: 15 **GG:** 5 **AE:** 94 **Augenfarbe:** grau
KK: 13 **TA:** 1 **AT/PA:** 13/16 (Zauberstab)
10/12 (Dolch)

Herausragende Talente: Pflanzenkunde 12, Tierkunde 10, Sennenschärfe 11, Alchimie 17, Geschichtswissen 10, Heilkunde Gift 9, Sprachen 13, Alte Sprachen 14, Selbstbeherrschung 11, Gaukeleien 9
Zauberfertigkeiten: Furor, Blut..., Heptagon..., Geister beschwören, Skeletarius, Stein wandle! - alle 12+; diverse Beherrschungen (darunter Horriphobus, Bannbaldin und Borbaradianersprüche), Paralü - 10+, diverse Kampfzauber, Gardianum und Armatrutz -zwischen 6 und 9; Transversalis 10, Arcanovi 14, Mutabili Hybridil 16

Zum Zeitpunkt des Großen Finales ist Liscom mit folgenden Tränken und Artefakten ausgerüstet, die er wahrscheinlich auch anwenden wird:

Zauberstab mit VII. Stabzauber, magischer Dolch mit AT+1, TP+1, Spiegelamulett (reflektiert Kampfzauber im Wert von 49 ASP), Amulett, das ihm die Kontrolle über den Dharai gibt und diesen auf Dere bindet, Stirnreif zur Kontrolle der Sklavenbänder, 1x Willenstrunk D, 1x Heiltrank C, 1x Zaubertrank C, 1 Phiole mit Schwarzem Lotos
Er trägt einen Dolch, ein weites Beschwörungsgewand und darüber einen Schultergurt mit verschiedenen Taschen, an dem auch ein großer Schlüsselbund befestigt ist.

Kurun

Der stets gut gelaunte Zwerg ist das einzige Lebewesen, dem Liscom auch ohne Beherrschungzauber Vertrauen schenkt. Kurun stammt aus den Beilunker Tunneln, die er wegen einer Clansfehde verlassen musste. Er wanderte einige Jahre als reisender Mechanikus umher und begegnete so vielen einflussreichen Adligen und Gelehrten. Als Baumeister in Fasar lernte er Liscom kennen - und die Möglichkeit, auch als Nichtmagier die Zauberkräfte zu erlernen. Er ist mittlerweile seit zehn Jahren überzeugter Borbaradianer und arbeitet mit ganzem Herzen mit Liscom zusammen, um die Rückkehr des Meisters zu ermöglichen.

Kurun ist in erster Linie für das Bergwerk und die Verhütung des Minorits verantwortlich. Von ihm stammen auch viele der neueren Konstruktionen im Tal, so die Brücke zum Turm, die Hebwerke und der Aussichtsturm. Er ist den Minensklaven gegenüber freundlich und hilfsbereit, aber nichtsdestotrotz fest entschlossen, seine Aufgabe zu erfüllen - und dafür müssen halt Opfer gebracht werden.

Einige Zitate:

(zu den Sklaven): "Los, Jungs, bewegt mal Euren Arsch, dann haben wir's gleich geschafft. Dann kriegt jeder 'ne Extraration Rum."



(zu den Helden, wenn sie sich als Bekannte Liscoms ausgeben):
"Was macht Ihr denn hier? Freunde vom Meister? Na, dann kommt mal mit. Ja, sofort."

(zu Liscom): "Meister, alle Vorkehrungen sind zu Eurer Zufriedenheit getroffen. Das Werk kann beginnen."

(falls er zum Kampf gestellt wird): "Äxte müssen mit Blut geschärfst werden. Aaiiai!"

MU: 14 **AG:** 1 **Stufe:** 11 **Alter:** 97
KL: 15 **HA:** 3 **MR:** 13 **Größe:** 1,33
CH: 12 **RA:** 1 **LE:** 77 **Haarfarbe:** graublond
GE: 15 **GG:** 4 **AE:** 44 **Augenfarbe:** hellbraun
KK: 25 **TA:** 2 **AT/PA:** 16/1 2 (Axt, 1W+8)

Herausragende Talente: Ringen 12, Sennenschärfe 11, Geographie 10, Holzbearbeitung 12, Mechanik 15, Schmiedearbeiten aller Art 14

Zauberfertigkeiten: Brenne, toter Stoff 9, Hartes Schmelze 9, Weiches Erstarre 7, Höllenpein 8, alle anderen Borbaradianersprüche 4

Wenn die Helden auf Kurun treffen, trägt erfolgende Gegenstände bei sich: seine Axt, einen Dolch, ein großes Hörn, einen Brotbeutel, eine Feldflasche mit Wein, einige Rollen Pergament mit verschiedenen Zeichnungen, ein Amulett, das mit einem GARDIANUM (20 Punkte) geladen ist.

Rafim

Rafim stammt aus der Oase Hayabeth und verdient sein Geld seit dem zarten Alter von 12 Jahren als Karawanenbegleiter. Die Helden treffen ihn auf der Gauklerwiese, wo er gerade stolz davon erzählt, wie er vier Gauklerfamilien samt ihren Wagen und Pferden durch die Linien der alanfani-schen und novadischen Heere geschleust hat.

Rafim ist - wenn man seinen eigenen Aussagen Glauben schenken darf - der beste Karawanenführer diesseits des Raschtulswalls. Trotz seiner geringen Größe, seines leichten Bauchansatzes und der ersten Geheimratsecken ist er mit seinen bunten Gewändern, seinem blutroten Turban und seinem mächtigen Khunchomer eine eindrucksvolle Gestalt. Hinzu kommt, dass er reden kann wie ein Wasserfall – in blumigem Tulamidischi, gestelztem Garethi und sogar einigen Brocken Thorwalsch. Rafim hat vor nichts und niemandem Angst - so lange keine Zauberei im Spiel ist. Dann jedoch gerät er in regelrechte Panik, befinigt seine schätzungsweise zwei Dutzend Amulette, beginnt, unverständliche Schutzformeln zu brabbeln und neigt in schlimmen Situationen sogar zu spontaner Blasenentleerung.

Sollte es so weit kommen, ist ihm dies natürlich extrem peinlich, denn er hat nicht nur einen Ruf als Karawanenführer, sondern auch als Schürzenjäger zu verlieren. Rafim wird die Gruppe auf jeden Fall bis zum Fuß der Gorischen Wüste begleiten, wobei er sich in der Wildnis und bei Begegnungen mit Karawanen, Räubern oder Dorfbewohnern in der Tat als ausgesprochen kompetent erweist. Ob er mit den Helden den Aufstieg wagt, hängt davon ab, ob sie ihn wie einen Kameraden oder nur wie einen Mietling behandeln haben. Falls er sich mit der Gruppe in die rote Öde wagt, sollten Sie ihm den Mut der Verzweiflung zugestehen und ihn seine Angst vor Zauberei - zumindest in lebenswichtigen Situationen - überwinden lassen. Spielen Sie Rafim als einen typisch novadischen Draufgänger, der in den passendsten und unpassendsten Situationen eins der 99 Gesetze oder einen klugen Sinspruch zitiert, ein wenig auf weibliche Helden und auf Ungläubige herabsieht, mit seinem Khunchomer stets in vorderster Reihe kämpft, auf seinem Goldfelser Hengst "Dschinn" wahre Wunderdinge vollbringen kann - und der von seinem Aberglauben in eisernem Griff gehalten wird.

Einige Zitate:

(im Kampf): "Frauen, Kamele und Zauberer in Deckung! Kämpfer zu mir! Für Rasrullah!"

(bei Verhandlungen mit Händlern am Wegrand): "Wenn Du Sohn eines Haufens Kamelmist uns nicht sofort dein abgestandenes Brackwasser für zwei Zechinen überlässt, dann soll sich dein Haupt mit Furunkeln überziehen, bei Rastullah!"

(zu einem Helden mit Rapier oder Degen): "Das soll eine Klinge sein, Bruder? Bei uns in Hayabeth haben die Frauen so was als Stricknadeln."

(falls die Helden sich einem Einheimischen gegenüber falsch verhalten haben, auf tulamidischi): "Entschuldigt, die Worte meiner unglä... an auswärtigen Begleiter. Sie sollten keine Beleidigung für Euch, einen Sohn der Weisheit, sein."

(Wenn er mit finsterer Zauberei konfrontiert wird):
"Uggl...Gaga...Hrrmpf..."

MU:	15	AG:	9	Stufe:	7	Alter:	31
KL:	11	HA:	3	MR:	-5	Größe:	1,74
CH:	13	RA:	2	LE:	56	Haarfarbe:	schwarz
GE:	15	GG:	4	AE:	--	Augenfarbe:	schwarz
KK:	14	TA:	5	AT/PA:	15/13		(Khunchomer)

Herausragende Talente: Fährtensuchen 11, Sinnenschärfe 10, Orientierung 10, Wildnisleben 8, Feilschen 11
Rafim führt eine komplette Wildnisausrustung, seinen Khunchomer, einen Krummdolch und schätzungsweise 15 Amulette mit sich.

Der Dharai

Bei diesem Dämonen handelt es sich um einen "entfernten Verwandten" des Je-Chrizlayk-Ura (Kreaturen, S.105), eines Eingehörnten, den finstere Magier oft zu Baudiensten beschwören. Der Dharai ähnelt ebenfalls einem schwarzgrauen Gallertklumpen von etwa drei mal zwei mal zwei Schritt Größe. Auf seinem blasigen Rücken erheben sich zwei nach vorne gebogene Hörner. Augen, Extremitäten oder Fresswerkzeuge sind nicht zu erkennen. Auch dieses Wesen kann seine Form nach Belieben verändern, um Scheinaraie und - fuße auszubilden oder steile Wände zu erklettern.

Liscom hat den Dharai für Transport- und Wachzwecke beschworen und mit einem weiteren Zauber gebunden. Außerdem ist er derjenige, der seit einiger Zeit in der Umgebung der Gorischen Wüste Menschen verschleppt, unter anderem die Söhne der da Merinals.

Der Dharai kämpft nur, wenn er angegriffen wird, auf Befehl von Liscom oder wenn er in seiner Kammer (**Liscoms Turm**, K7) überrascht wird.

Die Werte des Dharai:

MU 5; **AT** 3; **PA** 0; **LE** 180; **RS** 2;
TP 8W20 (Zerreißen); **GS** 4; **AU** unendlich; **MR** 25; **MK** 50
Beschwörung: +4; Beherrschung: -2; Kosten: 4 ASP pro Stunde

Mindorium

Mindorium ist ein hartes, sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Es ist das am einfachsten zu gewinnende der fünf magischen Metalle (Mindorium, Arcanium, Endurium, Titanium und Eternium), leider auch das unberechenbarste, denn es entsteht, wenn Quecksilber von geballter Sphärenkraft (und das ist ein wenig mehr als einfach nur Astralenergie) durchströmt wird. Dadurch wird Mindorium oft zur Heimstätte für Geister und Dämonen.

Hier liegt auch die bevorzugte Anwendung von Mindorium: Gefäße für Dämonen und Elementargeister, Binden von Dämonen an die diesseitige Welt, Waffen gegen Geisterwesen aller Art.

Auch beim Erstellen anderer magischer Gegenstände ist Mindorium von Nutzen: Zwar ist die Probe auf jeden 'Wirkenden Spruch' (Magie, S.58) nochmals um 2 Punkte erschwert, dafür muss in Artefakte, die mindestens zur Hälfte aus Mindorium bestehen, weniger permanente Astralenergie geleitet werden. Anstatt durch 10 zu teilen und echt zu runden, um den Verbrauch an permanenten ASP zu berechnen, teilen Sie durch 20 und runden ab.

Mindorit, das Mindoriumerz, ist außerordentlich selten und nur unter schwierigsten Umständen - allerdings ohne den Einsatz von Zauberei - zu verhüten. Mindorium lässt sich recht gutgießen, aber nur schlecht schmieden - Amulette, Ringe, Siegel, auch Streitkolben aus Mindorium sind möglich, jedoch keine Klingen.

Da Mindorium so selten ist, kann man einen wahrhaft astronomischen Preis dafür verlangen, wenn man weiß, an wen man es verkaufen kann: 200 Dukaten pro Stein Gewicht. Und Liscom besitzt insgesamt sicherlich 25 Stein...

Die Sklavenringe

Diese Armbänder und der dazugehörige Stirnreif sind ein Beispiel für die Anwendung von Mindorium. Allerdings ist das magische Metall nicht der einzige Schlüssel zu diesen mächtigen Artefakten.

Liscom verfügt noch über altes Wissen, was bestimmte Runden und Siegel der Macht angeht. Diese okkulten Zeichen, verbunden mit einem magischen Metall, ermöglichen es, bestimmte Zauber in Gegenständen zu speichern.

Im Fall der Sklavenringe handelt es sich um Abwandlungen der Formeln BANNBALADIN und BAND UND FESSEL. Der Träger eines Sklavenarmreifs ist dem Träger des Stirnbandes stets wohl gesonnen und wird ihn niemals angreifen. Außerdem kann das Opfer auch zu Handlungen gezwungen

werden, die seinen sicheren Tod bedeuten. Dazu muss dem Beherrschern eine MU-Probe+5 gelingen. In Verbindung mit bestimmten anderen Runden wirkt der BAND UND FESSEL: der Träger eines solchen Armbandes kann bestimmte Räume nicht betreten oder verlassen. Beispiele hierfür sind der Obeliskenring und die Runenreüefs im Bergwerk. Die Armbänder werden in heißem Zustand auf den Arm aufgesetzt und lassen sich nur von einem Schmied wieder entfernen. Sie verlieren allerdings ihre Macht, wenn Liscom das Zeitliche segnet.

Für die Helden sind sie dann höchstens noch wegen ihres Gehalts an Mindorium oder der unbekannten Runen von Interesse.

Karfunkelsteine

"Von dero Karbunckeln. Der Karbunckel-Steyn ist eyn mineralisch Gewaechs, so man findet im Haupte vom Drach und Lindt-Wurm. Dieser Steyn ist von nahezu unzerstoerbarer Haert, haerter noch als der Adamanth, und er tunckelt im Lichte in allerley Farben, so auch manchen, die das Äug sonst nie erblicket. Es heiszt, dasz der Drach so maechdger sey, wie seyn Karfunckel grosz. Darumb findet man ihn beym Tatzel-Wyrme auch gar nicht, waehrend er beym Hoehlendrach gar eyne respecktabel Groesz von fast eynem Hohlfinger erreychet. Wie grosz moegen sie dann erszt beym Keyser-Drach oder dem dreykoepfigen Wurm (gantz zu schweygen vom Drach der Historie) seyn? Seys drum, der Karbunckel haelt grosze Macht, sowohl, von sich auß, als man ihn auch als Gefaesz fyr allerley Zauberwerck nutzen thut. Man saget aber auch, dasz sich in ihm die Seel des Drach befindet, weshalb solch Zauberwerck oftmals gar eyn eygen Leben zu entwickeln scheinet."

Anhang 2: Schriftliche Informationen Über die Gorische Wüste

Gegeben im Jahre 12 der kaiserlosen Zeit durch Barrado Shahrach, Geometer Ihrer Durchlaucht der Fürstin von Aranien, Mitglied der Kaiserlichen Geographischen Gesellschaft, Edler zu Anchopal, Hauptmann i.R. des II. Fürstlich Aranischen Reiterregiments...“

„Von Anchopal, welches durch Peruines Hain von der unbarmherzigen Wüste geschützt wird, brachen wir am 9. Rondra dieses Jahres auf mit sechsunddreißig Gelehrten und Waffenknachten, einem wüstenerfahrenen Rastullah-Anbeter, einer Geweihten der Hesinde, vierzig Kamelen, Wasser und Proviant für vier Wochen,...“

„Einen halben Tag südlich von Anchopal begann das Land sanft anzusteigen. Dornbüschle und hohes, wenn auch oft gelbes Gras hat es hier noch zuhauf und auch ein Bächlein fanden wir, das sich von den Hügeln im Osten heranschlängelte und an dem wir unsere Kamelen tränkten...“

„Am 11. des Monats schien es uns, als würde die Luft merklich kälter. Der Wind wehte ständig von Südsüdost und trieb gelegentlich

rollende Büsche und Staubfahnen vor sich her. Am Boden wächst nur noch karges, kurzes Gras und wo es den Grund nicht bedeckt, schimmert jener in rostigem Rot und stumpfem Gelbbraun. Wenn wir uns gen Norden wenden, können wir am Horizont noch die Mauern Anchopals unter uns erkennen. Im Süden steigt das Land jetzt stärker an, wobei sich der Grund in wirren Formationen bricht, als sei hier früher Wasser geflossen oder die Felsen vom Winde angenagt. Hin und wieder finden wir auch einzelne Felsblöcke, wild in der Landschaft verstreut, als habe sie ein zorniger Zyklop geschleudert und dann vergessen...“

,13. Rondra: Wir kommen nur langsam vorwärts. Viele der ansteigenden Schluchten winden sich wie eine irre gewordene Schlange und enden dann im Nichts. Neben uns erheben sich bizarre rote Türme, mächtig wie ein Bergfried, aber zerbarb wie nach einem schwäbchen Bomardement. Fast hätten wir ein Kamel durch einen Steinschlag verloren. Seit gestern haben wir kein einziges Lebewesen außer uns mehr gesehen und auch der Bewuchs wird immer spär-

licher. Wasser scheint es keins zu geben (auch keines, das die Kamele aufspüren). Neben Sandstein finden wir gelegentlich auch Rippen und Türme aus dunklem Basalt, die dem Zahn der Zeit besser widerstanden haben...“

„Am frühen Nachmittag des 16. fanden wir endlich den Weg nach oben. Auf einer natürlichen Brücke aus rotem Sandstein haben wir zwei unserer Kamele mit all ihren Vorräten verloren, als sie von der Brück in eine finstere Klamm stürzten, die wohl hundert Schritt tief sein muss.“

Wir befinden uns jetzt am Rande einer Hochebene, wohl über dreihundert Schritt über dem Umland. Die Luft ist klar und seltsamerweise eiskalt, was unseren Wüstensohn sehr erstaunte. Das Land ist eben bis zum Horizont, nur gelegentlich ragen basaltene Monolithen in die Höhe wie Finger oder verbornte Hände. Der Wind weht jetzt von Südosten – und, wenn uns unsere Sinne nicht trügen, von schräg oben. Wir können keine Anzeichen von Leben erblicken und schlagen unser Lager auf...“

„17. Rondra: Wir sind dem Wind entgegenmarschiert, der uns in der Nacht ein unheimliches Lied gesungen hat. Das Marschieren ist schwieriger, als es der erste Blick verheißt, denn wir legen kaum eine Meile pro Stunde zurück (was ich aber nicht beschwören will, denn es ist schwierig, eindeutige Landmarken festzulegen). Was wie flaches Land aussieht, sind trügerische Staubkümpfe, die Mulden von einem und mehr Schritt Tiefe ausfüllen.“

Darüber strömt noch feinerer, roter Staub wie ein träger Fluss, getrieben von jenem Winde. Gelegentlich senkt sich der Grund auch mehr denn zehn Schritt. Als wir eine solche Senke erkunden, fanden wir unter dem Staub relativ klare, eindeutig wärmere Luft, die abgestanden und leicht nach Schwefel roch. Im Vergleich zu den Temperaturen der Nacht (die unser Wasser sogar gefrieren ließen) schien es uns fast heiß.

Der erste Monolith den wir erreichten, hatte eine Höhe von fast dreißig Schritt, war annähernd von sechseckiger Grundfläche und bestand aus verwittertem Basalt, so dass er an eine Säule aus einem urtümlichen, längst vergessenen Borontempel gemahnte. Das Land scheint weiterhin leicht anzusteigen...“

„18. Rondra: Die letzte Nacht war ein grausiges Erlebnis. Nicht nur, dass es bitterkalt war, so dass unserem Waffenknecht Germon zwei Zehen abfroren, nein, auch die Kamele fanden keine Ruhe, so als schleiche ständig ein Raubtier um das Lager herum. Dazu kommt das Heulen und Singen des Windes – wie ein Chor der Verdamten. Zu allem Überfluss fanden der Wachhabende auf seinem Rundgang auch noch ein Skelett, dessen Knochen von Wind und Staub blank poliert waren, so dass sie fast im Mondlicht zu leuchten schienen. In der Nähe fanden wir auch einen Helm in selbigem Zustand. Selbst den erfahrensten Veteranen war nicht wohl zumute, so dass wir den Rest der Nacht gemeinsam am Feuer verbrachten.“

Unser Feuerholz ist aufgebraucht und auch unsere Wasservorräte stehen nicht zum Besten. Beides ist hier oben nicht zu finden, so dass wir nun Kamelmist verfeuern und trotz des Staubes unsere Trinkgewohnheiten einschränken müssen. Ich habe mich entschieden, trotzdem weiterzumarschieren und im Süden den Abstieg zu versuchen.

Etwa um die Mittagsstunde erreichten wir eine Basaltformation, die einer aus dem Boden ragenden, geballten Faust ähnelte. Am Rande jenes Gebildes konnten wir Spuren mächtiger Bauwerke – ebenfalls aus Basalt – entdecken, offensichtlich die Fundamente eines Turmes und mehrerer Nebengebäude, die von großer Gewalt bis auf die Grundmauern geschleift waren. An einigen Stellen fanden wir behauene Quadere, die seltsame Zauberunen trugen. Unser Magus ist der festen Überzeugung, dass wir vor den Resten von Borbarads Festung stehen und er befindet sich gerade in einem heftigen Streitgespräch mit Schwester Calyana, die zum sofortigen Verlassen dieses unheiligen Ortes mahnt. Der Wind kommt jetzt übrigens fast direkt von oben und ist auch stärker als bisher.

Später: Wir sind bis zum Einbruch der Dunkelheit noch eine Meile weit marschiert, um den grausigen Fund hinter uns zu lassen. Bei Nacht will ich jedoch nicht weiterziehen lassen, da wir gestern bereits ein Kamel in den Staubkümpfen verloren haben. Das Heulen des Windes zieht an unser aller Nerven und wir vernehmen Modulationen, die sich wie Sprachen anhören, auch ein An- und Abschwellen. Im Südwesten kann man einen sanften Hügel erkennen, der anscheinend von innen pulsiert und leuchtet. Die Sterne sind fast zum Greifen nahe.

Noch später: Eins unserer Kamele hat sich losgerissen und ist in wilder Panik davon gestürmt. Auch alle anderen Tiere sind kaum zu beruhigen. Und das schlimmste von allem: Unser Magus ist verschwunden, offensichtlich um die Ruinen von Borbarads Turm auf eigene Faust zu erkunden. Mögen die Götter ihm gnädig sein. Etwa drei Stunden nach Mitternacht verstummte übrigens das Heulen des Windes, nachdem es sich vorher zu einem wahren Crescendo gesteigert hatte. Der Wind beginnt aber jetzt langsam wieder einzusetzen, wobei er große Mengen von Staub aufwirbelt, der uns Sicht und Atem nimmt...“

„19. Rondra: Wir haben unseren Magus wiedergefunden, oder besser: seine Reste; sein Gesicht wie von Todesangst verzerrt, seine Hände verkrampft – und ohne einen einzigen Tropfen Blut in seinen Adern, obwohl wir keine Wunde entdecken konnten...“

„Der Hügel, den wir letzte Nacht gesehen haben, bleibt verschwunden, also haben wir uns entschlossen, direkt nach Süden vorzustossen, dem ewigen Wind und dem Staubstrom folgend.“

„21. Rondra: Häufige Basaltformationen. Westlich von uns ein Gebilde, das an eine Kralle erinnert, fast genau südlich davon ein gigantischer Turm, wohl eine halbe Meile im Durchmesser und sicherlich ebenso hoch. Stoßen immer häufiger auf Skelette. Der Staub hat unsere Stiefel blank poliert und durchlöchert. Zwei Kamele wild geworden und mit der Ausrüstung am helllichten Tag verschwunden. Unser Wasser reicht noch für sechs Tage...“

„22. Rondra: Haben den Südrand erreicht. Unter uns können wir in einiger Entfernung den Mhanadî erkennen. In der Nähe des dämonisch drohenden Turmes eine riesige Spalte, die uns Schwester Calyana und zwei Kamele gefordert hat. Wir haben zwei Waffenknechte abgesetzt, die berichteten, dass es unter dem Staub wohl mehrere hundert Schritt in die Tiefe ginge. Kein Abstieg zu erklimmen. Wir machen uns gen Westen auf, zur Umkehr haben wir nicht mehr genügend Wasser...“

„26. Rondra: Vor uns erhebt sich ein gigantisches Tor aus Basalt, offensichtlich natürlichen Ursprungs, aber bestimmt fünfzig Schritt hoch. Darunter beginnt ein Kamm. Wir steigen hinunter...“

Später: Nach etwa vierzig Hähenmetern Abstieg haben wir einen Talkessel erreicht, an dessen Ostwand sich ein poliertes, doppelflügeliges Basalttor erhebt, das in den Berg führt. Beide Flügel tragen das Symbol des Raben. In Abwesenheit der Geweihten habe ich die Rituale durchgeführt. Die Klamm führt weiter nach unten...

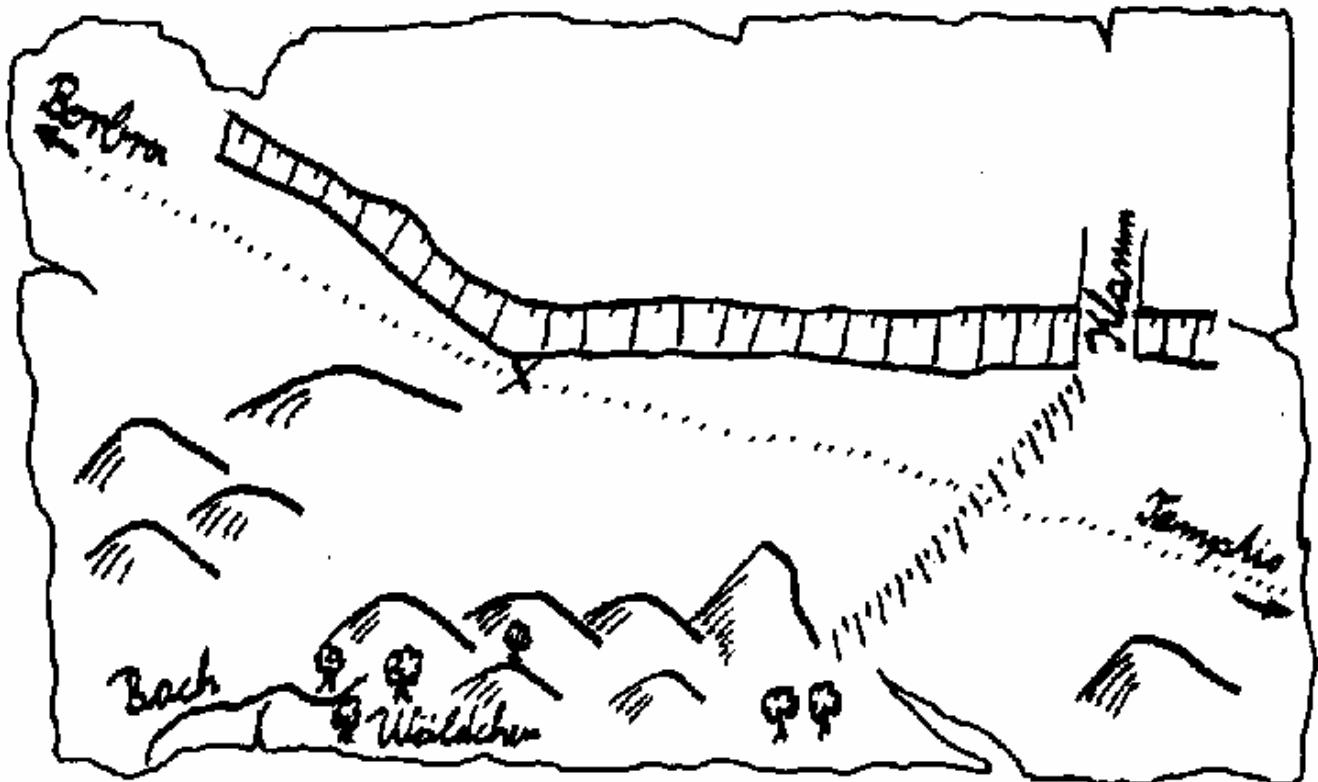
Später: Ich glaube, wir haben es geschafft, wenn wir auch mit den Nerven am Ende sind. In der Klamm heult der Wind wie eine missgestimmte Orgel oder wie ein waidwundes Tier. Auch hat es dort Geister, viele Gespenster und Erscheinungen, wie die Reste einer großen Armee. Bosik und Ferlan sind schreiend davongerannt. Jetzt sind wir unten, nach bestimmt zweihundert Mannshöhen. Das letzte Stück müssen wir klettern. Wir werden die Kamele zurücklassen. Unter uns erkennen wir ein breites Tal mit bewachsenen Hügeln am anderen Ende..."

„27. Rondra: Allen Göttern sei Dank. In den Hügeln haben wir eine Quelle gefunden. Nördlich von uns dräut noch immer die steile Wand des gorischen Tafelberges, an deren Fuß Basaltsäulen wie ein Gatter oder Korsett. Immer wieder die sechseckigen Formen.

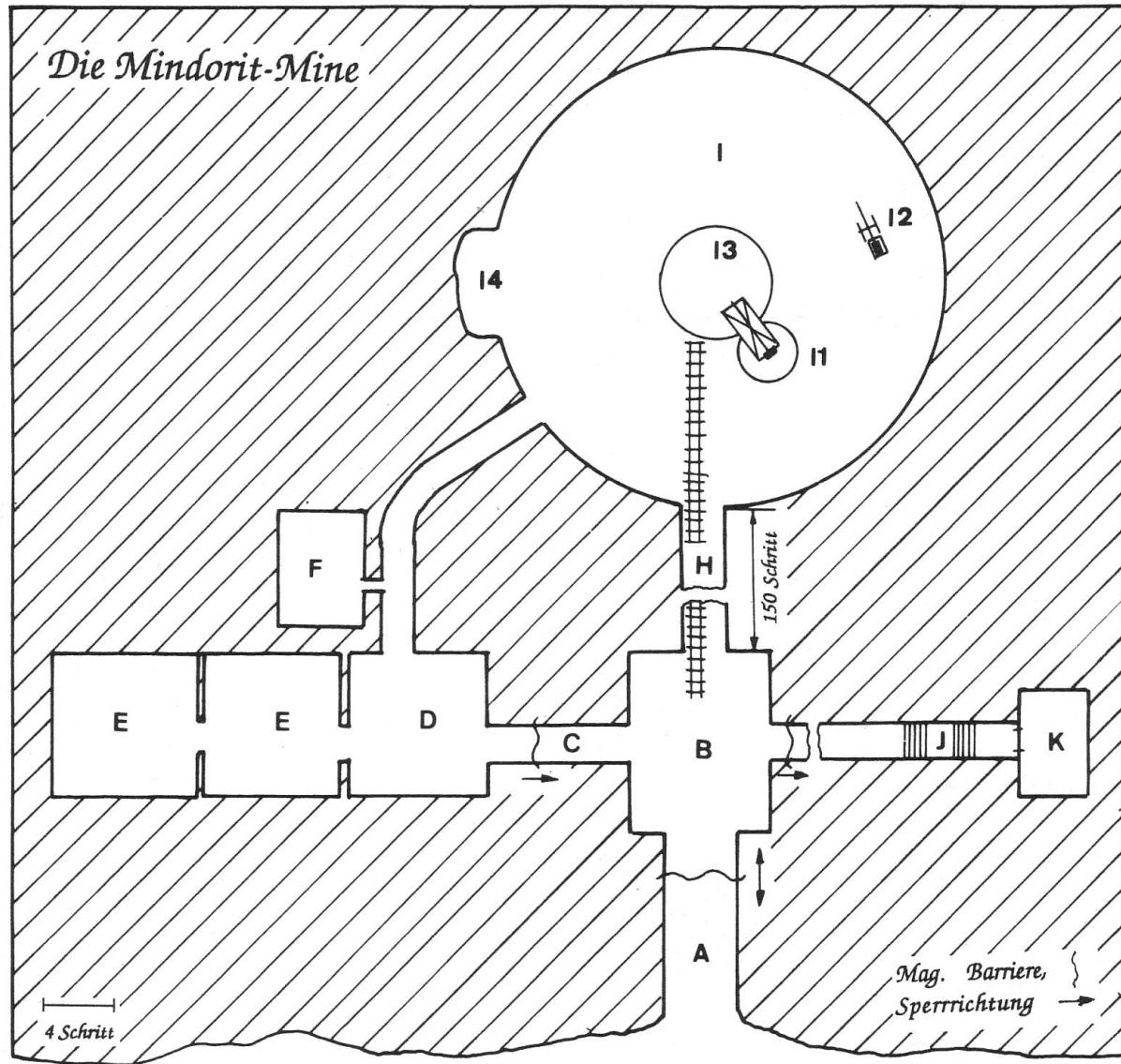
Tiere haben wir noch keine gesehen, das Heulen des Windes dauert an und ich werde es wohl bis an mein Lebensende nicht aus meinen Ohren verlieren...“

„5. Efferd: Wir 19 haben Mherwed erreicht, wo man uns zuerst für Räuber und Wegelagerer hielt. Selten erschienen mir eine solche Anhäufung von Lehmhütten und Kameldung so lieblich. Wir werden mit einem Treidelkahn nach Khunchom fahren und niemand wird mich mehr dazu bewegen, auch nur einen Schritt in diese götterverlassene Gegend zu setzen.“

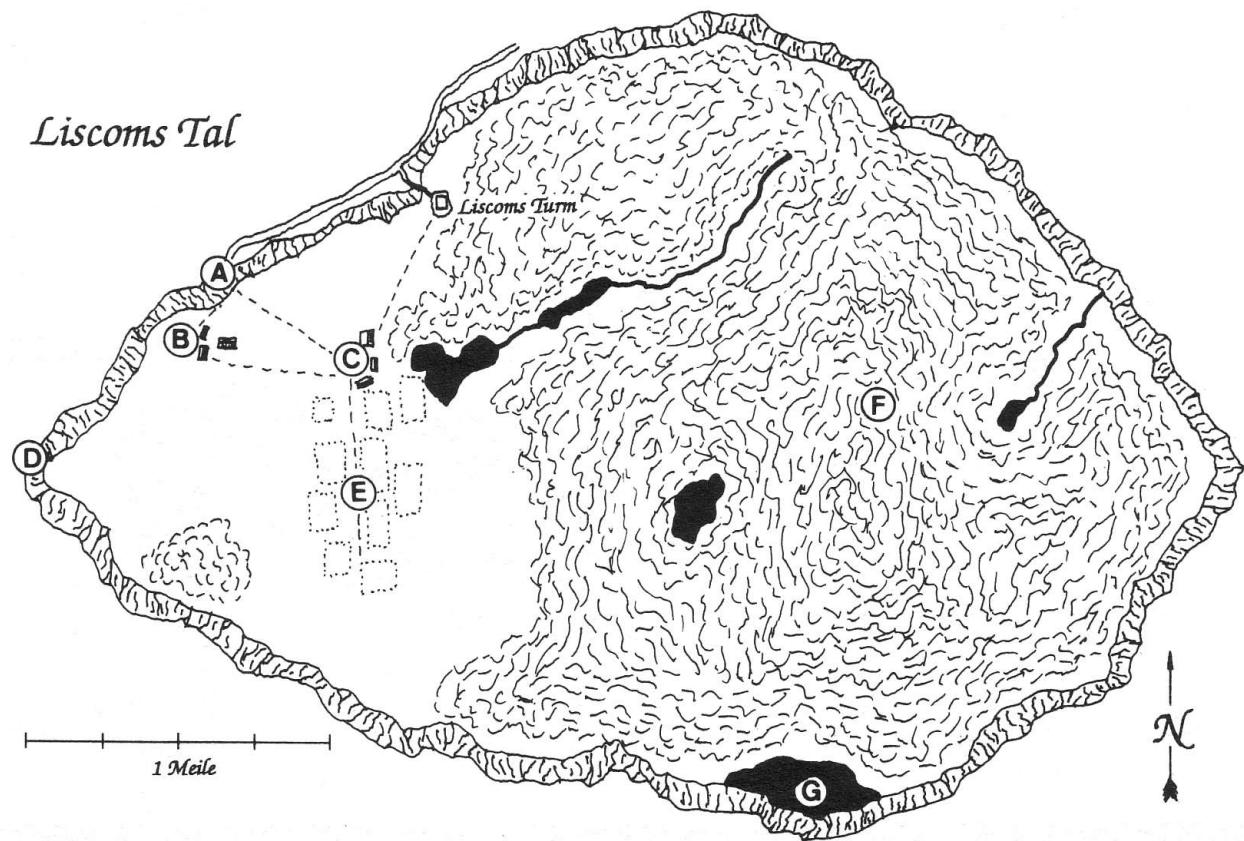
Jasper da Merinals Skizze



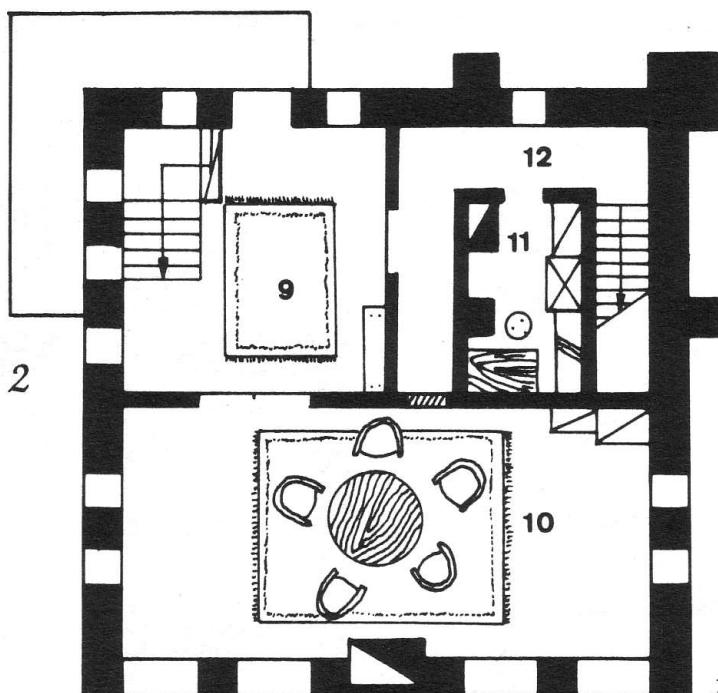
Die Mindorit-Mine



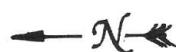
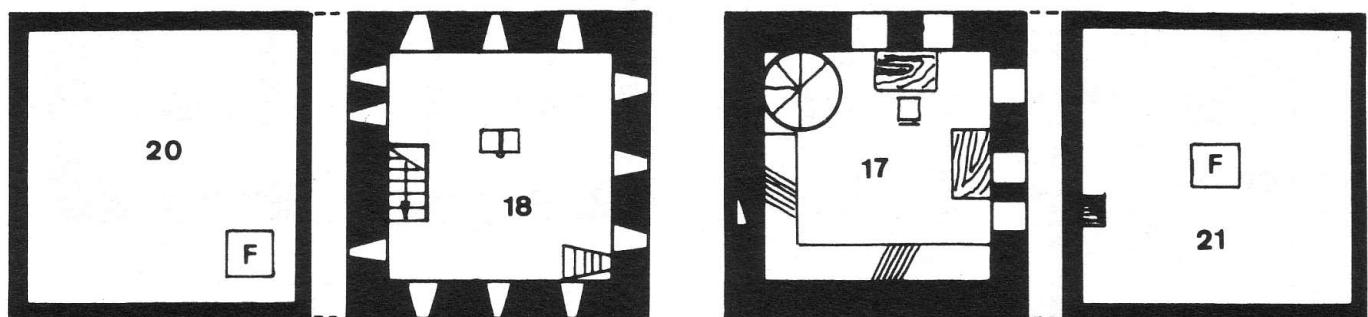
Liscoms Tal



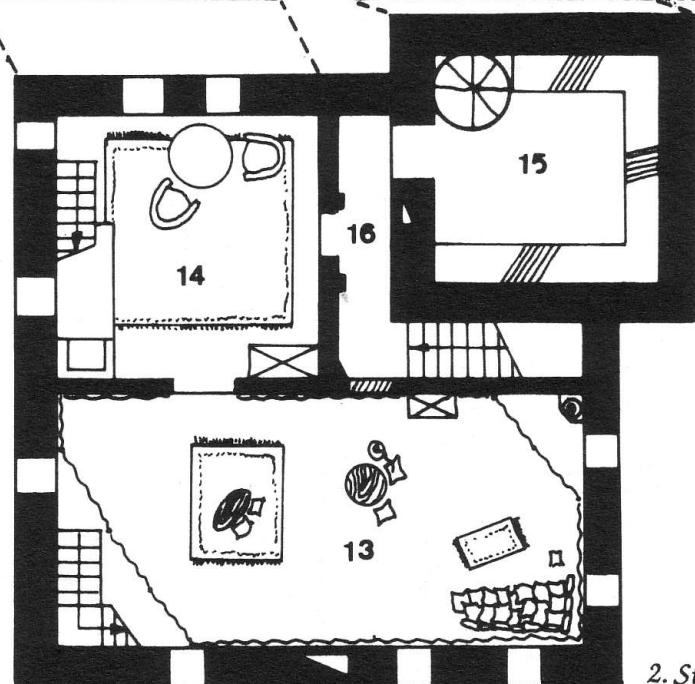
Liscoms Turm 2



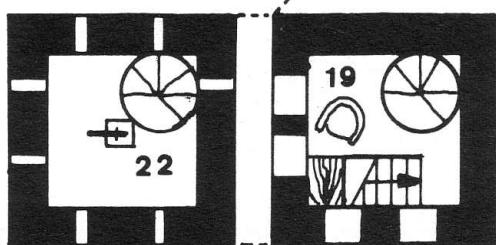
1. Stock



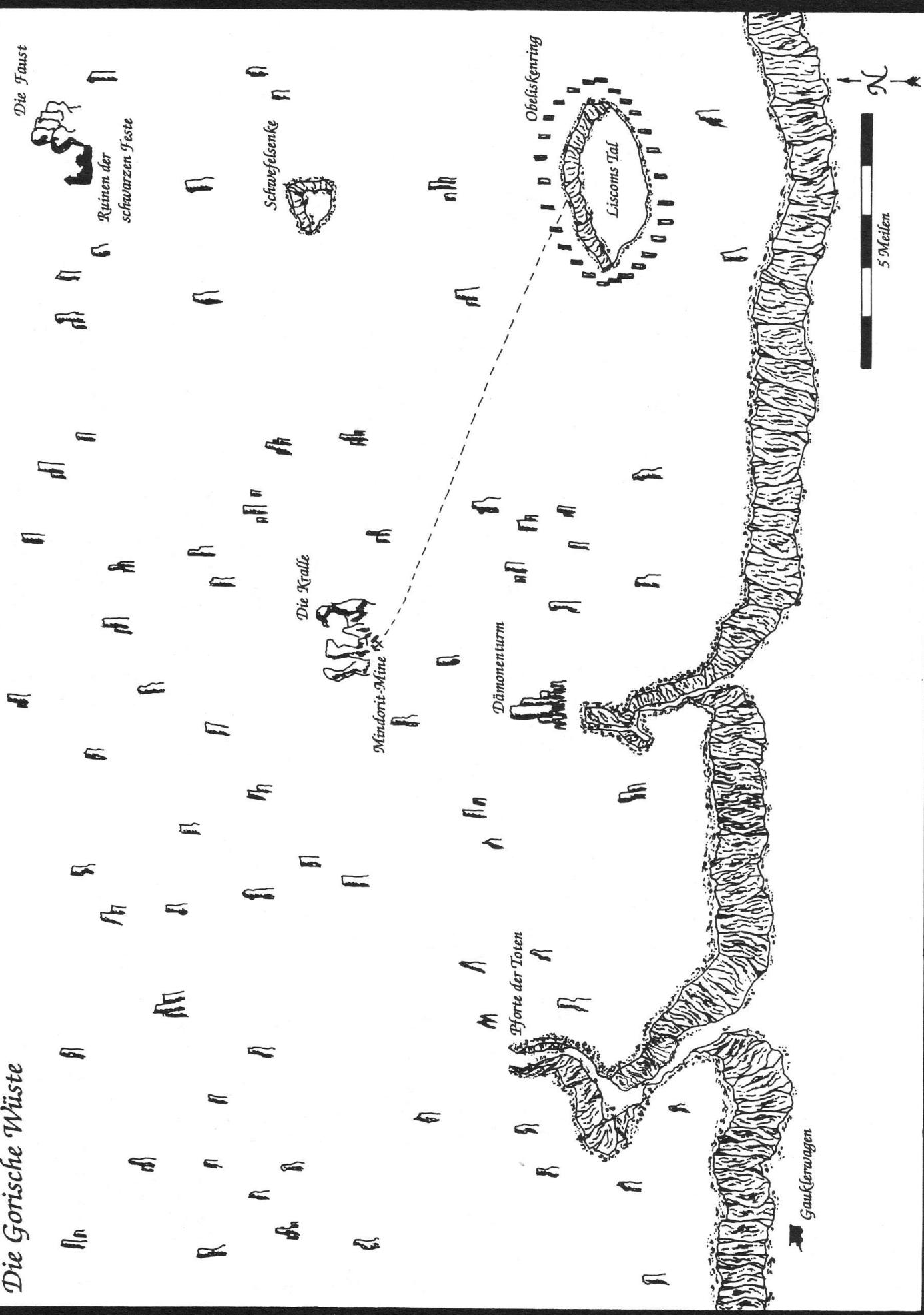
1 Schritt



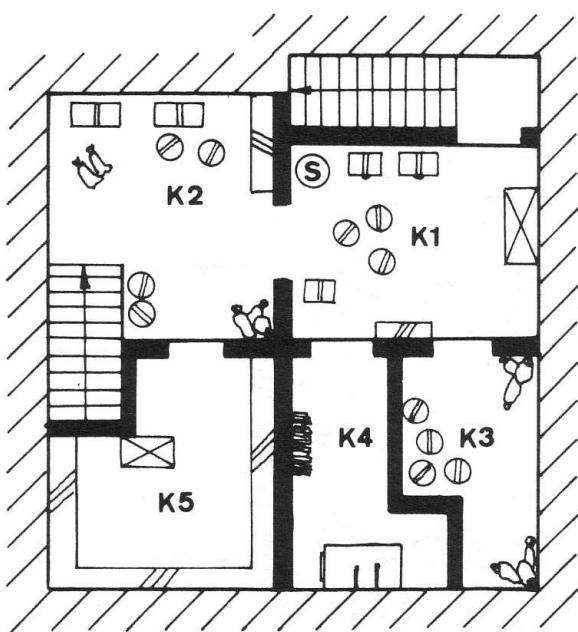
2. Stock



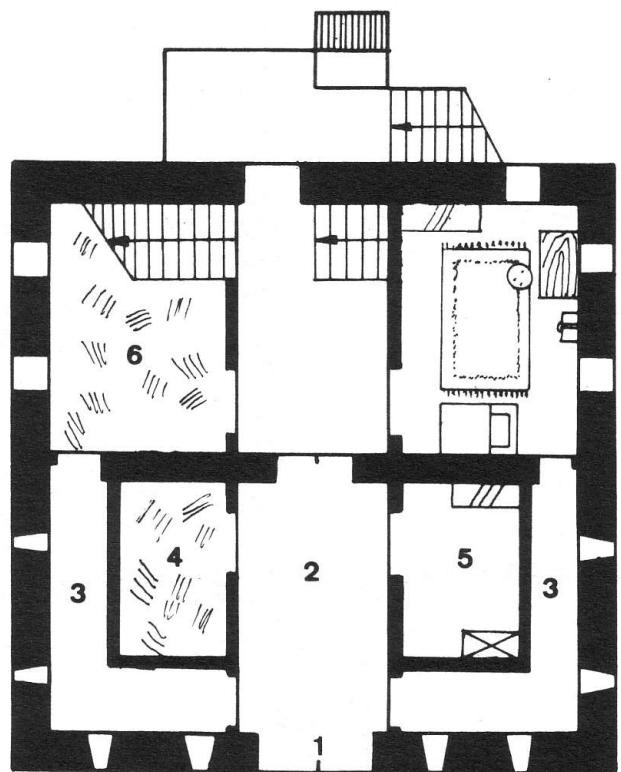
Die Gorische Wüste



Licoms Turm 1



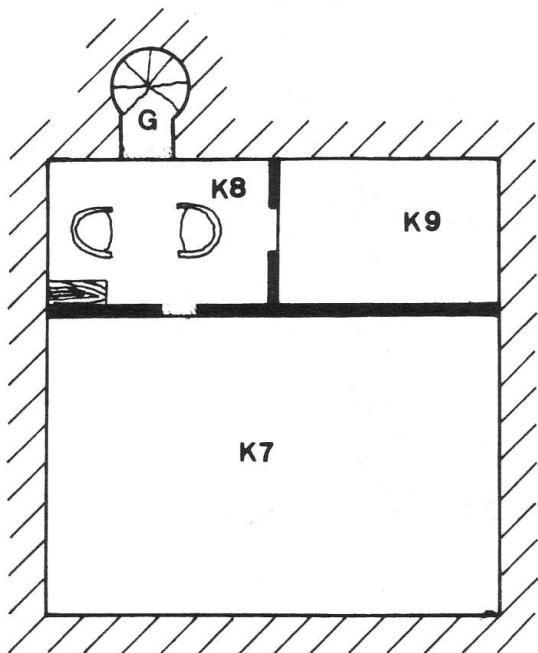
1. Kellergeschoß



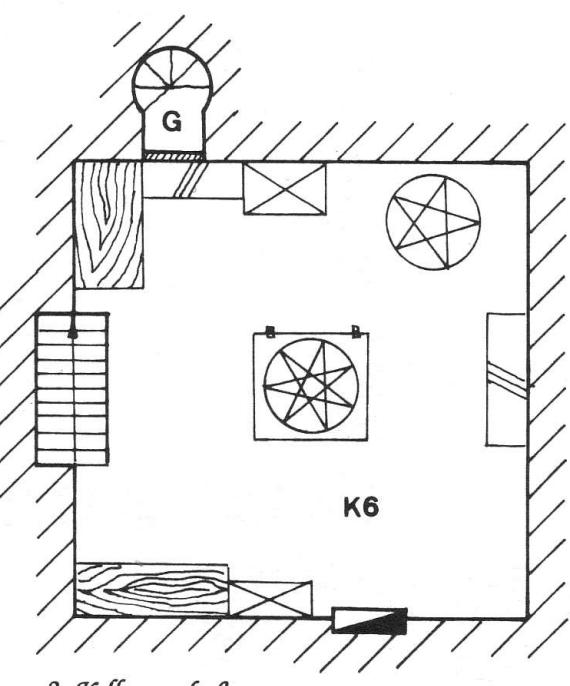
Erdgeschoß

1 Schritt

← N →



3. Kellergeschoß



2. Kellergeschoß