

ERFAHRUNGSSTUFEN

6-12

ABENTEUER 31

Die Tage des Namenlosen

Ein Gruppenabenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Inhalt

Ein paar Worte im Voraus	5
Vom Götzen ohn' Nam'	6
Die Vorgeschichte - Meister Taphirel 'ar Ralahan	8
Drachenhatz	12
Der erste Tag / Isyaharin	17
Die Diener des Namenlosen	22
Die erste Nacht oder der Zorn der Dörfler	23
Der zweite Tag / Aphestadil	26
Alpträume	28
Der nächtliche Schatten	29
Der dritte Tag / Rahastes	30
Der vierte Tag / Madaraestra	33
Gaukelspiel	34
Der fünfte Tag / Shihayazad	38
Dunkle Rituale	41
Shihayazad	34
Ausklang	47
Anhang: Meisterpersonen in diesem Abenteuer	48
Plan der Kultstätte	51

Ein paar Worte im Voraus (rein meisterlich selbstverständlich)

“Die Tage des Namenlosen” ist ein Abenteuer für den Meister und 3 bis 5 Helden der 6.-12. Stufe. Generell ist das Abenteuer für alle Heldentypen geeignet, doch wäre es von Vorteil, wenn sich mindestens eine Magierin oder ein Magier unter den Charakteren befände.

Ein Wort zum neuen Regelsystem:

Zum ersten Mal in einem DSA-Abenteuer werden in den *Tagen des Namenlosen* die neuen Charaktereigenschaften *Intuition* (IN), *Gewandtheit* (GE) und *Fingerfertigkeit* (FF) - letztere ersetzen die alte Eigenschaft Geschicklichkeit - , sowie die schlechten Eigenschaften *Neugier* (NG) und *Jähzorn* (JZ) eingesetzt. Was es mit diesen neuen Eigenschaften auf sich hat, wie sich diese auf Talent- und Zauberfertigkeitsproben auswirken und wie Sie z.B. alte Charaktere an das neue Regelsystem anpassen können, erfahren Sie im neuen Abenteuerausbauspiel *“Mit Mantel, Schwert und Zauberstab”*.

Sollten Sie nach jenen überarbeiteten Regeln spielen wollen, empfehlen wir Ihnen, sich zuvor mit dem Inhalt dieses Werkes vertraut zu machen, nicht zuletzt um den Ruf als souveräner Meister nicht zu verlieren.

Doch auch wenn Sie noch oder gar keine Lust verspüren, sich an neue Regeln zu gewöhnen, müssen Sie nicht verzagen. Selbstverständlich sind *Die Tage des Namenlosen* auch ohne Probleme in altbewährter Manier zu bewältigen: Ignorieren Sie einfach die neuen Eigenschaften. Intuitions-Proben werden je nach Situation durch Klugheits- oder Charismaproben ersetzt, Gewandtheits- und Fingerfertigkeitsproben durch die gute alte Geschicklichkeitsprobe. Auch neue Talente oder Zaubersprüche mögen Sie einfach ignorieren, sie kommen ohnehin nur im Anhang dieses Abenteuers bei den Werten der wichtigsten Meisterpersonen vor.

Sie sehen also: kein Problem. Doch nun aber endlich in die Abgründe des dunklen Kultes und mitten hinein in die *Tage des Namenlosen*...

Ein Wort zum Inhalt:

Die *Tage des Namenlosen* beschäftigen sich mit dem gefürchtetsten Kult von ganz Aventurien und der bekannten Welt, mit dem Götzen, den man unter Rechtgläubigen nur den Namenlosen nennt - denn so viel Grausamkeit kennt keinen Namen -, mit dem dunklen Bruder der lichten Zwölfe,

dessen ganzes Trachten nur einem Ziel gilt: die Menschheit zu verderben und Aventurien unter die Herrschaft seines dunklen Szepters zu bringen.

In diesem Jahr nun wollte es das Schicksal, daß ein längst verloren geglaubtes Artefakt des bösen Gottes wiedergefunden wurde, ein Artefakt, das unerlässlich ist für eine unheilige Zeremonie, die das empfindliche Gleichgewicht zwischen den Kräften der Götterwelt stören und dem Namenlosen den Weg ebnen würde, die Herrschaft über Dere zu erlangen. Noch aber befindet sich das Artefakt, eine kleine Statue, nicht in den Händen der Götzenanbeter. Zwar wurde der jetzige Besitzer, ein Praiosgeweihter, getötet, doch dem Wunsch der Zwölfe gemäß kommen just im Augenblick seines Todes die Helden des Wegs. Die Gruppe ist eigentlich im Auftrag eines Magiers auf der Suche nach einer Schuppe des Drachen Isladir - nun aber, da die Helden mit der Statuette in Berührung kommen, nimmt ein neues Abenteuer seinen Lauf.

Die Helden erfahren schnell, daß Übles diesem Artefakt anhaftet, und ebenso schnell müssen sie feststellen, daß sie sich mit dem Besitz dieser Figur Feinde gemacht haben, ernstzunehmende Gegner, denn die Anhänger des Namenlosen Gottes setzen alles daran, die Statuette in ihre Hände zu bekommen. Und es sind nicht nur Menschen, die sich an die Fersen der Helden heften: Untote, Nachtmahre, Geister und Dämonen gehören bald zu ihrem Gefolge.

Unglücklicherweise geraten die Helden just in den Tagen, die dem Namenlosen Gott geweiht sind, in den Strudel der Ereignisse. In jener unseligen Spanne zwischen den Jahren, an denen der dunkle Gott seine größte Macht entfaltet und seine Kreaturen frei über Dere streifen, müssen die Helden ihren Mut und ihre List beweisen, wenn nicht am Ende der Namenlose siegen soll!

Im Verlauf der fünf Tage des Namenlosen werden die Helden in ihrem Bemühen, sich vor den Häschern zu retten, mit allerlei Personen konfrontiert, einige freundlich, andere gleichgültig, viele aber übelwollend. Es ist an den Helden, alle Gefahren auf ihrem Weg zu überstehen, nicht Mensch noch Dämon, nicht Nachtmahr noch Geist zu fürchten, und den Weg zu finden, sich und das Artefakt in Sicherheit zu bringen und damit die Pläne des finsternen Gottes zu vereiteln - für dieses Mal zumindest. Wir wünschen ihnen alles Glück und den Segen der Zwölfe.

Vom Götzen ohn' Nam':

„So war es denn, daß durch die Hinterlist und Verschlagenheit des verfluchten Gottes ein Riß entstand im wohlgefügten Lauf der Zeit und dort, wo eigentlich das neue Jahr beginnen sollte, ein Spalt aufklaffte, so tief und unergründlich, daß kein menschliches Auge den Grund zu sehen vermochte. Und Angst und Schrecken herrschten auf Sumus Leib, und die Menschen zitterten und fürchteten sich, daß nimmermehr ein Neujahr sollt beginnen und daß der dunkle Spalt sie sollt verschlingen, auf daß sie gesangen sind im Bann des verfluchten Gottes. Düster wars, kein Licht erhellt den Himmel, und Dämonenhorde zogen lachend über das Land. Da erhob sich ein Flehen und Klagen gen Himmel, schwach war die Stimme des Einzelnen, doch zusammen waren sie von solcher Kraft, daß sie hinaufreichten zur Sphäre der Göttlichen hoch droben.

Da fiel das Blendwerk des Namenlosen in sich zusammen, die Zwölfe sahen klar, wie es stand. Schon eilten sie herbei in goldenem Gepränge, und Mondras Donnern klang über das Land. Des Praios' Zorn war ihm zugleich Schild und Klinge - Efferd, Ingerimm und Hesinde folgten ihm auf dem Fuße. Auch Boron sah man, Tsa, Peraine und Travia. Firun, Phex und Nahja eilten hinzu. Den Frevel des Namenlosen galt's zu sühnen, groß war ihr Zorn, und groß war ihre Macht. Eine Ewigkeit wollt dauern wohl das Ningen. Fünf Tage warteten die Menschen in ihrer Angst. Blitze schlugen und Donner folgten. Fremdartiges Licht erhellt den dunklen Himmel, und ein Brausen gab's, wie man's nie zuvor

gehört. Die Menschen aber ließen nicht nach zu beten, den Schutz der Zwölfe zu ersuchen. Und plötzlich war ein Leuchten gen Morgen, ein winz'ger Lichtstrahl brach von dort her vor, wurd' stärker, breitete sich über das Land. Bald erglühte der Horizont im gold'nen Licht des neuen Tages. Ein Jubel erhob sich alsbald unter den Menschen, sie priesen ihre Götter, die nicht vergessen hatten ihre treuen Seelen.

Der Dunkle aber mußte nun entfliehen, in Schlaf zwangen ihn die göttlichen Geschwister. Doch blieb der Sieg der Götter nicht ohne Träne, denn eines war gefügt für alle Zeit: Fünf Tage sollte es fürderhin geben, dem namenlosen Gott geweiht. In dieser Spanne erhebt er sich aus seinem Schlafe, Unheil zu bringen über Stadt und Land. Frei streifen dann die wilden Kreaturen und Angst und Schrecken suchen uns heim. Das ist die Zeit, in der die Götter sich neuerlich messen, auf daß erneut entschieden werde, wer herrschen soll auf Sumus schönem Leib. Eine ewige Schlacht ist's, drum laßt uns beten, daß immerfort Triumph den Zwölfen ist.

Vielf Macht gehört dem Dunklen in diesen Zeiten. Sein Zorn gesammelt übers Jahr, er gibt ihm Kraft. Kein Mensch alleine kann ihm wehren, der Götter Hilfe bedarf's, will er bestehen. Drum hüte dich, nun, da die Zeit gekommen ist: Der Namenlose ist auf Seelenfang. Nur eines, Mensch, so höre, kann dich retten: Bleib auf dem Pfad der Zwölfe immer dar.

(aus einer Lehrschrift des Praiostempels zu Greifendorf, überliefert aus alten Quellen)

Über den Namenlosen - Meisterinformationen

Die fünf Tage zwischen dem alten und dem neuen Jahr, die Tage des Namenlosen, sind für jeden Aventurier - sieht man einmal von Schwarzmagiern, Nekromanten und Anhängern des dunklen Gottes ab - eine unheilvolle, eine verfluchte Zeit, bezeichnet sie doch das schändliche Wirken des Namenlosen, der das göttliche Gefüge der 12 x 30 Tage stört und eine Spanne der Dunkelheit von 5 Tagen für sich und seine üble Gefolgschaft beansprucht.

Während die Rechtgläubigen die fünf verfluchten Tage bei keinem Namen nennen, wissen die Anbeter des dunklen Gottes sie durchaus zu bezeichnen. In den lästerlichen Schriften ihres Glaubens nämlich heißt es, daß jeder einzelne Tag des Jahres einem Dämon der Überwelt gehört und nach ihm benannt ist. Beginnend mit dem ersten Tag des Jahres, an dem der schwächste dieser Dämonen herrscht, nimmt die Kraft des jeweiligen Tagesherrschers stetig zu. Die mächtigsten sind die fünf Dämonen, welche die Tage des Namenlosen regieren. Die Namen der Dämonen lauten: *Isyaharin* (der 1. Tag), *Aphestadil* (der 2. Tag), *Rahastes* (der 3. Tag), *Madaraestra* (der 4. Tag) und schließlich *Shihayazad* (der 5. Tag).

Anders als man denken könnte, sind diese Dämonen nicht dem Namenlosen Gott untertan, wie auch kein anderer dieser unselichen Spezies ihm Treue schuldet. Wohl aber finden beide oft Gefallen am Treiben des anderen, und so mag es dem Rechtwie dem Irrgläubigen so erscheinen, als könne der Namenlose über die finstere Brut der jenseitigen Sphären nach seinem Willen verfügen.

Nach dem aventurischen Zwölfgötterglauben heißt es, daß sich der Namenlose in der Zeit zwischen den Jahren aus dem Schlaf erhebe, in den seine göttlichen Geschwister ihn während der vergangenen zwölf Monde gebannt haben, und ungehindert und frei mit seinen Kreaturen auf Seelenfang geht. Wenn aber einmal genug Seelen sich dem Namenlosen anvertrauen, so ist die Zeit seiner Herrschaft über Dere gekommen.

Die Zwölfe sind während der fünf namenlosen Tage geschwächt, in Erinnerung an das zähe, kräfteraubende Ringen mit ihrem Widersacher. Es liegt in dieser Zeit allein bei den Gläubigen, sich und ganz Aventurien kraft ihres Glaubens vor dem Griff des dunklen Gottes zu schützen.

Ebenso wie der Namenlose aber während seines Schlafes be-

dingt in die Geschicke der Menschen eingreifen kann, sind auch die Götter natürlich nicht vollkommen machtlos in dieser Zeit, doch ist ihre Kraft stark eingeschränkt*.

Erstaunlicherweise sind es nicht nur die Rechtgläubigen, die nach dem Gebot ihrer Götter keinen Namen für den unheilvollen 13. Gott haben. Auch die Anbeter der dunklen Gottheit wissen ihn nicht zu benennen, es sei denn als "Herrscher der Herrscher", "der wahre Herr", "großmächtiger (bzw. allmächtiger oder einziger) Herr", "Beherrscher der Welt", etc... Zwar trägt der Namenlose einen Namen, ebenso wie die Zwölfgötter, doch gibt er diesen nicht preis, denn: (...) große Macht steckt im Namen einer jeden Wesenheit, sei sie göttlich, dämonisch oder menschlich, sei sie Tier, Pflanze oder Element. Die man die Zwölfe nennt, sie haben nichts zu fürchten und können ihre Namen wohl nennen. Jener aber, der ohne Namen ist, er umgibt sich mit Trug, Verrat und Tücke. So wagt er es nicht, seinen Namen zu nennen, auch jenen nicht, die sich ihm zu Füßen warfen, weiß er doch, auf was für trügerischem Grunde ihre Ehrerbietung gebaut ist. (...) Nur einem einzigen Menschen auf Deres weitem Felde teilt er sich mit, das ist der oberste der oberen seiner Diener, der, dessen Geist und Leib ihm ganz und gar gehören, jener, der sein Seelenheil für immer verloren hat, ist der Wegbereiter des Herrn der Herren oder auch des einzigen Herrn, wie seine Gläubigen sagen. Das ist sein oberster Priester. Dieser nun wird als einziger den Namen seiner Gottheit erfahren, auf daß er den dunklen Gott leibhaftig anzurufen versteht und ihm den Weg in die Gefilde der Menschen weisen kann, so die Zeit des Namenlosen gekommen ist."

(Aus den verbotenen Schriften der Tepheara von Methumis in Jahre 17 v. Hal, archiviert in der Geheimbibliothek Seiner Erhabenen Weisheit zu Gareth).

(*Spieltechnisch bedeutet dies, daß gläubige Helden vergeblich auf eine Antwort aus den göttlichen Gefilden hoffen. Sie haben das Gefühl, als werde ihr Gebet nicht gehört. Mirakelproben sind an diesen Tagen um drei Punkte erschwert, und die Bitte um ein Wunder wird auch nur dann erhört werden, wenn sich der Geweihte wirklich in Todesnöten befindet.)

Die Vorgeschichte - Meister Taphiřel 'ar Ralahan

Meisterinformationen:

"Bringt mir eine Schuppe des legendären Isladir, bringt sie mir, und Eure Belohnung soll fürstlich sein: Alles, was sich in dieser Kleinodientruhe befindet, soll Euch gehören, dazu dieses kleine zauberkräftige Ding, das mir so manchen Dienst erwiesen hat, mir nun aber nichts mehr nützen kann. Euch jedoch wird das Ringlein vortrefflich schmücken, junger Freund, das sehe ich gleich, ja, nehmt es nur, nicht so scheu!"

Bringt Ihr mir aber gar einen Zahn des Großen, des Mächtigen, so soll Euer Lohn Euren kühnsten Erwartungen übertreffen, einen von Euch will ich in Silber aufwiegen und ihm geben, wonach das Herz verlangt: ein Pferd, ein Schwert, was es auch sei... Euch, junger Magier, aber werde ich erlauben, für eine gewisse Spanne aus meinen Werken zu kopieren - ein Preis, den Ihr gewiß zu würdigen wißt. Doch vergeßt nicht, zum 6. Tag des Praios muß ich das Kleinod in Händen halten, sonst war alles vergebens, und ich muß es meinen Enkeln überlassen, jenes große Experiment zu wagen."

So lauten in etwa die Worte, mit denen Meister Taphiřel die Helden auf ihre Queste schickt, auf eine Reise, die die Gruppe nach Ysilien führen wird. Zwar werden sie dort den Drachen Isladir vergeblich suchen, aber sie werden sich an dem Ort befinden, an dem das eigentliche Abenteuer beginnt. Für die Dramaturgie unserer Geschichte ist es wichtig, daß die Spieler zunächst auf einen Irrweg gelockt werden. Dieser beginnt damit, daß die Helden zunächst davon erfahren, daß der greise Magier Taphiřel unerschrockene, rechtschaffene Kämpfen sucht, die sich für ihn in ein gefahrvolles, aber ruhmreiches Unternehmen stürzen. Welche Art Queste der Magier bereithält, ist zunächst nicht bekannt, nur, daß er zu außerordentlichen Taten ruft.

Genaugenommen ist es von keinerlei Belang, wie und wo die Helden von Meister Taphiřel hören. Sei es, daß die Helden durch Zufall in der Gegend von Vallusa weilen, wo der Magier sich durchaus einiger regionalen Bekanntheit erfreut, sei es, daß sie in einer entfernten gelegenen Stadt wie Festum oder Beilunk von dem alten Magus hören, der die Dienste einer erfahrenen Heldengruppe sucht. Vielleicht bittet sie auch ein alter Bekannter, seinem Freund Taphiřel behilflich zu sein. Es sei Ihnen überlassen, den für Ihre Helden passenden Einstieg ins Abenteuer zu finden. Sorgen Sie nur dafür, daß die Helden etwa Anfang Rahja bei Meister Taphiřel eintreffen.

Der Magier lebt zurückgezogen am Rande der Sumpfe zwischen Vallusa und Ilsur, an einem winzigen Nebenfluß der Misa, welcher Misella geheißen wird.

Allgemeine Informationen:

Einmal in Vallusa angekommen, ist es nicht schwierig, jemanden ausfindig zu machen, der einem den Weg zu Meister Taphiřel weisen kann. Auch wenn sich die Stadt weder eines Hesindetempels noch einer Magierschule rühmen kann, so existiert doch ein Zirkel Magiekundiger und Hesindegläubiger, die

sich allabendlich im Obergeschoß der Schenke "Schlange und Federkiel" treffen, um sich über ihre Studien, Forschungen und vielerlei mehr auszutauschen. Auch findet sich hier ein kleiner Hesindeschrein, an dem die Mitglieder des Zirkels ihre Gebete halten.

Nach Taphiřel befragt, weist man euch sofort den Weg zu jener Schenke. In der "Schlange und Federkiel", einem gediegen ausgestatteten Lokal, werdet ihr freundlich aufgenommen, um so mehr, wenn sich herausstellt, um was für berühmte Leute es sich bei euch handelt. Ihr werdet ordentlich bestaunt und bewundert, man klopft euch auf die Schultern, lädt euch zu Bier, Wein und Schnaps ein. Und man bestürmt euch auf das Heftigste, von euren Erlebnissen zu berichten.

Meisterinformationen:

Helden von Rang sollten eigentlich häufig mit ihrem Ruhm konfrontiert werden. Nicht, daß jeder Bauer sie gleich beim Namen kennt und von all ihren Taten zu singen weiß, doch sollte man Helden hoher Stufen ansehen, daß sie etwas darstellen. Das muß sich nicht unbedingt in teurer Kleidung, edlen Rössern und goldverzierten Waffen ausdrücken, sondern in einem gewissen Selbstbewußtsein, einem Gebaren, das sie von gewöhnlichen Bürgern unterscheidet. Man merkt einem Menschen an, ob er es wagt, sich einer Übermacht von Banditen furchtlos entgegenzustellen, Ungeheuern zu trotzen und gar Dämonen die Stirn zu bieten. Und wenn ein solcher Mensch dann noch außergewöhnliche Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände sein eigen nennt, wie so viele Helden es tun, so ist es nur natürlich, daß Kinder ihm hinterherlaufen, wenn er in ein Dorf kommt, andere Gäste in den Schenken ihn nach dem Woher und Wohin fragen und zu recht auf eine gute Geschichte hoffen, die sie anderswo weitererzählen können. Nur in den großen Städten, wo es ohnehin so viel zu sehen gibt, finden die Helden weniger Beachtung.

Ein Held der 12. Stufe aber, Bezwinger des gräßlichen, sechsgehörnten Barabuul und zugleich gerngesehener Gast bei Hofe, der auf all seinen Reisen wie ein entlaufener Galeerensträfling daherkommt, nur um stets unbemerkt und inkognito zu bleiben - im Vertrauen, den mögen wir uns gar nicht gern vorstellen.

Doch nun zurück in die Schenke.

Allgemeine Informationen:

Nach einem feuchtfröhlichen Abend in lustiger Runde (man hätte nicht für möglich gehalten, daß Magier so ausgelassen feiern können) erwacht ihr am nächsten Morgen erst spät. Mit brummenden Schädeln wankt ihr hinab in den Schankraum. Außer der Wirtin Ulda befinden sich dort nur zwei weitere Personen: die Halbelfe Miriedzhel und Philyon, ein junger Scholar der arkanen Künste, der aber wegen seiner ausgeprägten Ungeschicklichkeit von allen nur Tappel gerufen wird. Die beiden gehen Ulda zur Hand, beseitigen die Verwüstungen des vergangenen Abends und bereiten die Stube für den nächsten Ansturm vor.

Miriedzhel und Tappel sind beide gerne bereit, euch zu Meister Taphirels Turm zu führen.

Meisterinformationen:

Selbstverständlich gab es für die Helden am vergangenen Abend auch etwas über ihren möglichen Auftraggeber Taphirel zu erfahren; der Meister ist hier wohlbekannt, etliche der Gäste der Schenke sind bisweilen bei ihm zu Gast: Der Magier war einstens ein weitgereister Mann von großem Ruhm und bemerkenswerten arkanen Fähigkeiten. Nicht nur, daß er sich vor vielen Jahren an der Halle der Metamorphosen zu Kuslik mit einigen seiner fähigsten Kollegen um die Wiederentdeckung längst vergessener geglaubter magischer Formeln verdient gemacht hat, auch ist er als Autor einiger arkaner und alchimistischer Werke bekannt geworden. Sein Hauptthema war dabei immer wieder die Beziehung zwischen dem Stand der Sterne und dem Gelingen magischer Experimente. Auch um die Elementarkunde hat sich Taphirel verdient gemacht. Des weiteren beschäftigte er sich mit dem Einfluß der Zeit auf die verschiedenen Seinsebenen, also auf die uns allen bekannte irdische Dimension, aber auch auf die astrale Ebene, die Sphären der Dämonen und die Gefilde der Götter. Letztere Studien sind jedoch nicht sehr verbreitet.

Meister Taphirel gilt als ehrbarer Anhänger des Grauen Pfades und als guter Lehrmeister, auch wenn er nur noch wenige Schüler annimmt. Seinen Turm verläßt er seit einigen Jahren nicht mehr; das Alter hat seinen Tribut gefordert: Taphirel ist blind und kann sich nur noch mit Hilfe von Krücken bewegen. Wie alt Meister Taphirel genau ist, vermag niemand zu sagen, doch muß er wohl schon über 100 Jahre zählen.

Allgemeine Informationen:

Euer Weg führt euch durch unwegsames Land, dem Lauf der Misa bis zu einem kleinen Flüßchen folgend, dann sucht ihr euch eurem Weg entlang der Misella, um zu Taphirels Wohnstatt zu gelangen. Nur das Plätschern des kleinen Flüßchens und der gelegentliche Schrei eines Sumpfvogels durchbrechen die Stille über dem Land.

Endlich, nach vier Wegstunden ist es soweit: Auf einem niedrigen Hügel erblickt ihr euer Ziel, die standesgemäße Residenz für einen mächtigen Magier: einen hohen, düsteren Turm.

Das alte, aus grob behauenen Quadern gemauerte Bauwerk ragt etwa 30 Schritt in den Himmel. Ein niedriger Anbau, allem Anschein nach ein Schuppen oder Stall, schmiegt sich eng an das Mauerwerk. Ein spitzes, rotziegeliges Dach krönt das finstere Gemäuer mit den winzigen, schießchartenähnlichen Fensteröffnungen. Einzig im obersten, ringsum von einem Balkon umgebenen Stockwerk des Turmes finden sich große, butzenverglaste Fenster. Dickblättriger, dunkelgrüner Efeu rankt am Mauerwerk empor, läßt den Turm verwunschen aussehen, just wie in einem Märchen. Eine steile steinerne Stiege führt zur einzigen Tür im ersten Stockwerk des Gebäudes.

Noch bevor ihr klopft, öffnet sich eine kleine Luke in der schweren Holztür, und ein wohl 16 Winter zählender Jüngling blickt euch fragend an.

Als ihr eure Namen und den Anlaß für euer Kommen nennt, zeigt sich der Knabe hocherfreut, eilfertig bittet er euch, einzutreten, und führt euch in den Salon. Er fordert euch auf, Platz zu nehmen und euch etwas zu gedulden, er wolle nur schnell seinem Meister Kunde von dem Besuch geben. So es euch an etwas mangelt, solltet ihr nur das kleine Glöckchen auf dem Tische läuten, man

werde sich dann sogleich um eure Belange kümmern. Mit diesen Worten eilt der Junge aus dem Zimmer, man hört das Klappern seiner Sandalen auf der Treppe.

Meisterinformationen:

Der Jüngling, der den Helden die Pforte geöffnet hat, ist der 16 Jahre alte Damiano, ein zierlicher, schlanker Bursche, in dessen Adern unverkennbar tulamidisches Blut fließt. Damiano wurde in Punin geboren, als Sohn einer Glücksritterin aus dem Lieblichen Feld und eines Karawanenwächters aus Fasar. Seiner Mutter wurde das häusliche Leben aber bald zu fad, und sie beschloß, wieder hinauszuziehen. Ihren Sohn gab sie in die Obhut eines Magiers, dem sie in Angbar begegnete. Als Damianos Pflegevater und Meister vor nunmehr neun Jahren zu Besuch bei Taphirel weilte, fiel diesem sofort die große Begabung des Knaben für das Wirken der arkanen Künste auf. Da sein Besucher Taphirel ohnehin noch etwas schuldig war, forderte der Meister den Jungen als seinen Diener. Seither lebt Damiano mit dem Magier im Turm, er ist seinem Herrn zu Diensten, erledigt alle anstehenden Besorgungen, außerdem wird er seit einiger Zeit in der Kunst der Magie unterwiesen.

Spezielle Informationen:

Der Raum, in den man die Helden geführt hat, ist ein zwar düsteres, aber komfortabel eingerichtetes Geläß im ersten Geschoss des Turmes. Die Einrichtungsgegenstände zeugen von vergangener Pracht, doch hat der Zahn der Zeit schon beträchtlich an den meisten von ihnen genagt. Zudem ist es in der Kammer recht kühl, da im Kamin kein Feuer brennt. Erhellt wird der Raum von mehreren schweren Silberleuchtern: mannshohen, massiven Gebilden, die so aussehen, als müsse man schon etliches an Kraft aufwenden, sie auch nur einen Fingerbreit zu bewegen.

Dicke Teppiche bedecken den Boden, die Wände sind mit verblichenen Brokatdraperien behangen. In einer Ecke des Raumes lehnt ein großes, in Öl gemaltes Porträt. Der Stil des Gemäldes und die Kleidung der Porträtierten, einer jungen, wohlhabenden Dame, lassen darauf schließen, daß das Bild schon recht alt ist, auch ist das Blattgold, mit welchem der Rahmen überzogen ist, an vielen Stellen abgeblättert.

Das Mobiliar, mehrere lederbezogene Polsterstühle, ein Tisch, eine Truhe und ein Bücherschrank, sind schwer und wuchtig. Auf einem kleinen Tischchen neben einem der Sessel stehen einige zierliche Gläser und eine kristallene Karaffe mit Portwein.

Der Bücherschrank erweist sich für alle, die auf überragende Schriften über arkanes Wesen und Unwesen gehofft haben, als Enttäuschung. Zwar sind die Borde wohlgefüllt mit wertvollen Werken, doch handelt es ausschließlich um allgemeine Abhandlungen: Bestiarien, Herbarien, Schriften über Astrologie und Astronomie, ein dicker Foliant über philosophische Thesen aus den Tagen der Horas bis heute, ein dünnes, just vor einem Mond erschienenes Bändchen von Kalif Malkillah III., Bezwinger der Ungläubigen - „Über die Feldzüge der heiligen Truppen Rastullahs und ihren Triumph über die Pest aus dem Süden, gehalten in 9 Kapiteln und 99 Unterkapiteln, die von der Schande der Ungläubigen und dem Triumph der wahren Gottesfürchtigen erzählen“. Andras Blütenkamps gern gelesenes Werk über die Rahjatempe Aventuriens (jene Schrift wurde erst kürzlich in Neu-Lowangen auf Bestreben des Großbruders der Dualisten, Klaas Kirremann, auf den Index der lästerlichen Schriften gesetzt), ja, sogar eine Ausgabe der Kaisersprüche Seiner unlangst

auf so mysteriöse Weise verschwundenen und immer noch verschollenen Majestät, Kaiser Hal, fehlt nicht. Auch sonst deutet nichts in dem Zimmer in irgendeiner Weise darauf hin, daß man sich in der Wohnstätte eines berühmten Magiers befindet, es sei denn, man wolle das mächtige Spinnenetz an einem der winzigen Fensteröffnungen als typisches Utensil eines Meisters der Magie zählen.

Allgemeine Informationen:

Man läßt euch eine ganze Weile warten. Fast hätte euch eure Ungeduld schon übermannt, und ihr wärt den Turm hinauf gestiegen, dorthin, wo ihr den Meister vermutet. Doch endlich erscheint die Gestalt Damianos wieder in der Tür. Erneut verbeugt er sich tief: "Der Meister erwartet euch, edle Damen und Herren. Bitte folgt mir in seine Stube."

Der alte Magier

Allgemeine Informationen:

Gespannt folgt ihr Damiano die schmalen Stufen der engen Wendeltreppe hinauf bis ins oberste Stockwerk des Turmes. Schließlich steht ihr vor einer schweren, mit Eisenbändern beschlagenen Tür, welche mit allerlei geschnitzten Ornamenten arkaner Natur geschmückt ist. Auf Damianos Klopfen ertönt eine kräftige, helle Stimme: "Herein!"

Meisterinformationen:

Der Turm hat fünf Geschosse. Im untersten Stockwerk sind Vorräte untergebracht, außerdem führt von dort eine Treppe hinab in die Kellergewölbe, in denen sich weitere Vorratsräume, aber auch eine Beschwörungskammer (schon seit langem nicht mehr genutzt) befinden. Der 1. Stock wird in der Hauptsache von einer kleinen Eingangshalle, einer Küche und dem Empfangssalon, den die Helden schon kennen, eingenommen. Im 2. und 3. Geschoß befinden sich die Wohn- und Arbeitsstuben von Damiano und Taphirels zweiter Schülerin Aralea, sowie einige andere Zimmer, die für die Unterbringung etwaiger Gäste hergerichtet sind bzw. leerstehen. Im fünften Stockwerk befindet sich das Domizil des Meisters: seine Studier- und Arbeitsstube sowie seine Schlafkammer. Doch dazu später mehr.

Die Stimme, die die Helden hereingebeten hat, will nicht im mindesten zu einem alten gebrechlichen Mann passen. Dies soll zumindest Sie, werter Meister, nicht verwundern, denn es war Taphirels zweite Adeptin Aralea, die den Helden geantwortet hat.

Allgemeine Informationen:

Neugierig sieht ihr euch um. War der Salon, in dem ihr empfangen wurdet, eine reine Enttäuschung für jene, die eine feste Vorstellung von der Behausung eines Magiers haben, so entspricht die Studierstube des Meisters dem genauen Gegenteil. Diffus fällt das Sonnenlicht durch die Butzenscheiben, bildet bunte Muster auf dem Fußboden, welcher aus einem euch unbekannten schwarzen, glänzenden Stein besteht. Ein seltsamer Geruch nach Staub, Schwefel und allerlei anderen alchemischen Esszenen liegt in der Luft. In einem Winkel der Stube ist ein großes goldenes Heptagramm in den Fußboden eingelegt. In den sieben Ecken des Sternes stehen Öllämpchen, außerdem sind an allen Punkten, an denen sich die Linien kreuzen, mit Kreide Symbole

und Schriftzeichen auf den Boden gezeichnet. Auch auf die Türen (insgesamt drei: eine Eingangstür, eine, welche auf den Balkon führt, und eine zum Schlafgemach des Meisters) sind allerlei arkane und astrologische Symbole gemalt.

Hohe Regale säumen die Wände, die Bretter biegen sich schier unter ihrer Last: Töpfe, Tiegelchen, Flaschen, seltsam anmutende Apparaturen, astronomisches Gerät, der Zahn eines Narwals sowie ein gewaltiger Oberschenkelknochen, den ihr auf Anhieb keinem euch bekannten Wesen zuordnen könnt. Auf samtenen Polstern liegt eine ganze Sammlung von Kristallkugeln in verschiedenen Farben und Größen, ein Glasgefäß, in dem eine fette grüngoldene Unke untergebracht ist, etliche Leuchter und Lämpchen, Mineralien aller Arten, vom kleinsten Kiesel bis hin zu kopfgroßen Felsbrocken, ein Krötenskelett, eine lange, schmale Tonpfeife, daneben ein buntverziertes Tabaksdöschen, Schreibgerät, ein Messingfernrohr, zahlreiche Kisten und Truhen, deren Inhalt man nur erahnen kann, allerlei ausgestopftes Getier, darunter eine Eule, ein Wiesel, mehrere eingetrocknete Fledermauskadaver, ein arg zerzauster Rabe, eine ungewöhnlich lebendig wirkende Ratte mit böse funkelnenden Augen, eine mottenzerfressene Katze, und natürlich Bücher, Bücher, Bücher. Gewaltige ledergebundene Folianten, die mit schweren Eisenbeschlägen vor unziemlicher Neugier gesichert sind, mehrbändige Werke gesammelter adventurischer Weisheit, schmale Bändchen, schlicht und unauffällig, aber dennoch von bedeutendem Inhalt, mehrere Büchlein aus der Reihe "*Der Mensch und die Sterne*", Stapel handbeschriebener Seiten, brüchige Schriftrollen, kurzum ein wahrer Schatz, und all das so kunterbunt durcheinander geworfen, daß es unmöglich scheint, in diesem Chaos den Überblick zu wahren. Auch auf dem Boden befinden sich stapelweise Bücher, dazu anatomische Schautafeln, ein Glaszyylinder mit dem Präparat einer Boronsotter in Alkohol, dicht beschriebene Pergamentseiten, ein Hocker, auf dem ein menschlicher Schädel auf einem Samtpolster ruht, ein aus einem einzigen dunkelvioletten Edelstein geschnittener, goldverzierter Pokal, eine blaugoldene Weltenscheibe, ein Astrolabium, sowie allerlei Instrumente für alchemische Experimente, doch auch Geräte, deren Nutzen sich euch nicht sogleich offenbart.

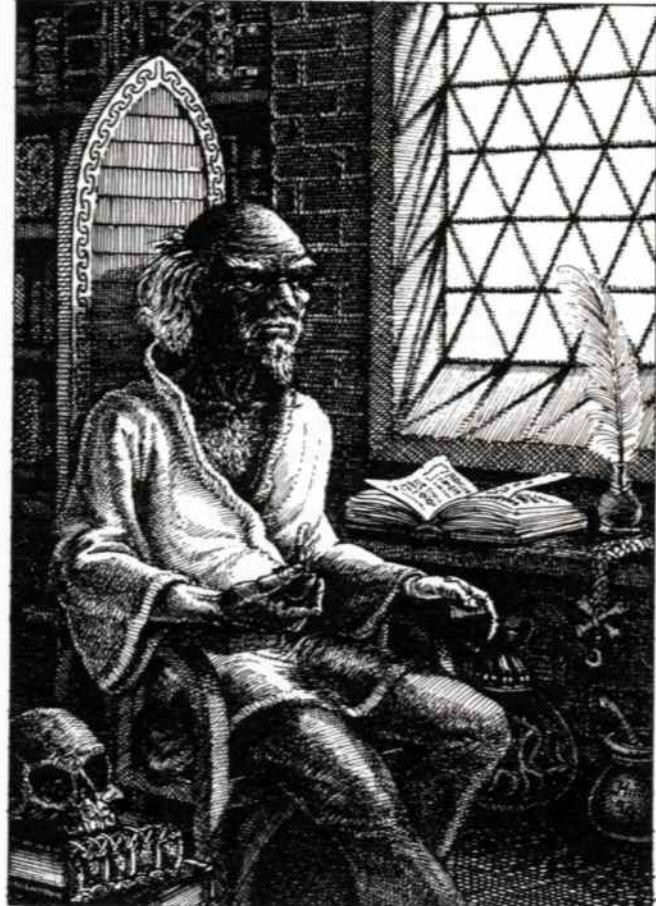
Des weiteren befindet sich in der Kammer ein großer, schwerer, durch Säure- und Brandspuren gezeichneter Tisch, nicht minder vollgeräumt als die Regale, dazu ein hoher Stuhl, über dessen Lehne ein violettseidenes, silberbesticktes Gewand hängt, zwei schön geschnitzte Kleidertruhen aus Ebenholz, ein Lesepult, an dem ein etwa zwei Schritt langer Stab aus dunklem Holz lehnt, welcher mit breiten Reifen und Ornamenten aus schierem Mondsilber verziert ist, ein Himmelsglobus aus Messing und ein Hutständer, auf dem ein breitkrempiger, spitzer, etwas speckiger Filzhut ruht. Neben dem Tisch befindet sich ein Ständer, auf dem sich ein Bild oder etwas ähnliches befindet. Genau vermögt ihr es nicht zu sagen, da das Gebilde mit einem schwarzen Samttuch verhängt ist, lediglich die Ecke eines reich verzierten Rahmens lugt unter dem Tuch hervor.

Der Meister, ein hagerer, gebeugter Greis, dem die Last der Jahre anzusehen ist, hat es sich in einem schweren Polstersessel bequem gemacht, seine Füße ruhen auf einem Schemel. Hinter ihm steht eine hochgewachsene, recht dralle, rothaarige Frau von etwa 20 Jahren, welche in eine schimmernde hellblaue Robe gewandet ist. Sie hält ein Paar Krücken in ihren Händen.

Das Gesicht des alten Mannes ist eingefallen, die Haut wächsern und gelblich. Ein silbrigweißer Haarkranz umgibt den Schädel, die Haare sind dünn wie Spinnweben. Meister Taphiriel ist in einen tiefroten, pelzverbrämten Hausmantel gehüllt, auch dieser

ist mit arkanen Symbolen bestickt. An den Füßen trägt er, wie auch seine Schüler, Sandalen. Die Finger sind mit allerlei Ringen geschmückt, außerdem liegt um seinen Hals eine kupferne Kette, an der ein ölig schimmernder Edelstein hängt.

Mit seiner knochigen Rechten bedeutet euch der Magier, näherzutreten. Seine erstaunlich klaren, hellblauen Augen ruhen auf euch, kaum wollt ihr bei diesem festen Blick glauben, daß der Greis erblindet ist, doch hält er in den Händen ein Paar geschliffene Augengläser. Auch merkt ihr schnell, daß Taphirel euren Bewegungen mit den Augen nicht folgt.



“Nun, so seid Ihr gekommen, mir einen Dienst zu erweisen, einen Dienst, wie ihn nur solche leisten können, denen Tapferkeit und Kraft, aber auch Klugheit und List zueigen sind. Ich freue mich, daß mein Ruf so weit ins Land hinauseilte, solch berühmte und erfahrene Kämpfen wie Euch herbeizurufen. Seid mir gegrüßt in meinem Hause.” Taphirel spricht sehr leise und gemessen, doch im Klang seiner Stimme vermeint ihr, einen Hauch der Macht zu spüren, die der Meister einst besessen hat oder noch besitzt. Auf seinen Wink eilt Damiano mit einem schweren, silbergetriebenen Weinpokal herbei, den er euch einem nach dem anderen zur Begrüßung anbietet.

Meisterinformationen:

Sie sehen, Meister Taphirel ist ein Magier der alten Schule, keiner von jenen neumodischen Zauberern, die sich offenbar ihres Berufes schämen und es vorziehen, in der Gewandung eines Knechtes oder Bauern herumzulaufen, statt sich ständig gemäß in die Robe eines Magiers zu kleiden.

Zwei Anmerkungen zu den in der Beschreibung aufgezählten Gegenständen: Der Rabe auf einem der Bücherborde ist in Wirklichkeit nicht ausgestopft, sondern höchst lebendig. Das Tier blickt, wie sein Besitzer, auf ein langes Leben zurück, und die langen Jahre als Begleiter eines Magiers haben es vielleicht ein wenig wunderlich gemacht. Tarraro, wie er geheißen wird, vermag nicht nur seinen und Taphirels Namen zu sagen, er scheint eine ganz und gar unräbische Vorliebe entwickelt zu haben, Besucher dadurch zu erschrecken, daß er starr inmitten der ausgestopften Tiere auf dem Regal hockt, um plötzlich hektisch aufzuflattern oder loszukräichen.

Auch der samtvverhängte Spiegel verdient besondere Aufmerksamkeit, ist er doch ein Tor in die Sphäre der Dämonen und anderer übernatürlicher Kreaturen. Einen Blick in diesen Spiegel zu werfen, bedeutet, sich in große Gefahr zu begeben. Es bedarf großer arkaner Begabung und Willenskraft und eines ausgeklügelten Schutzrituals, den Schritt durch dieses Tor zu wagen und unbeschadet den Weg zurückzufinden. Ahnungslose oder Übermütige, die versehentlich, aus Leichtsinn oder Selbstüberschätzung, einen Blick in diesen Spiegel werfen, erwartet ein gräßliches Schicksal: Ihren Seelen gelingt es nicht mehr, den Weg aus der Überwelt zu finden: Sie bleiben in dem Spiegel gefangen, werden von wilden Dämonen gequält und zu finsternen Diensten gedungen - wenn nicht gar die entfesselten Geister die Gelegenheit nutzen, den Leib des Unvorsichtigen zu ergreifen und so selber Zugang in die Welt der Sterblichen zu finden, die ihnen sonst verboten ist. Manchmal sogar, wenn die Wut der Dämonen über den Eindringling zu groß ist, lassen sie ihren Zorn am astralen Leib des Unglücklichen aus, er muß schreckliche Qualen leiden, bis seine Seele endlich ihr Leben aushaucht. Sein Körper aber bleibt entseelt zurück, nurmehr eine leere Hülle, welche noch Jahre ohne Verstand dahinvegetieren mag, bis endlich ein gnädiger Tod dem Elend ein Ende bereitet. Meister Taphirel hütet dies gefährliche Artefakt wohl, nur wenigen wird ein Blick in den Spiegel gewährt werden.

Mehr als 100 Jahre währt das Leben des alten Magiers schon. Die Ergebnisse seiner Forschungen und auch etliche seiner Taten sind berühmt, wenn auch der Ruhm allmählich verblaßt. In seiner Jugend war der Magier für seinen extravaganten Lebensstil bekannt, doch seit vielen Jahren schon führt er ein zurückgezogenes Leben. Meister Taphirel kann schon seit etwa 20 Jahren den Turm nicht mehr verlassen. Doch wenn auch die Magie es nicht verhindern konnte, daß die Zeit ihren Tribut forderte und den Körper des Magiers hinfällig und gebrechlich werden ließ, anders als bei der hochberühmten, weithin bekannten und gefürchteten Magierin Nahema, ist ihm seine Gabe doch noch geblieben. Zwar kann er die meisten Sprüche und Rituale nur mit der Hilfe seiner Schüler wirken, doch soll dies nicht darüber hinwegtäuschen, daß Taphirel noch immer ein mächtiger Mann ist.

Der Meister weiß, daß es nicht mehr allzulange dauern wird, bis der mächtige Herr der Toten ihn zu sich berufen wird, doch vor seinem Tode will er die einmalige Chance nutzen, ein magisches Ritual durchzuführen, welches nur bei einem bestimmten Stand der Gestirne, der sich einmal in 63 Jahren fügt, stattfinden kann. Dieses Ritual soll die Vollendung seines Lebenswerkes werden.

Zu Beginn des nächsten Sonnenjahres, am 6. Praios, ist es endlich so weit: Die Sterne stehen in der richtigen Konstellation. Seit vielen Jahren bereitet sich der Meister mit seinen

Gehilfen schon auf das Experiment vor, über dessen Ziel und Hergang im übrigen nichts bekannt ist und über das der Magier auch kein Wort der Erklärung verlieren wird, doch fehlt ihm für die Durchführung des Rituals eine Schuppe - oder noch besser - ein Zahn des legendären Kaiserdrachens Isladir, über den man bisher nicht viel mehr wußte, als daß er, einer der ältesten Kaiserdrachen Deres, einen schier unglaublich großen und wertvollen Hort in den vielen Jahren seines Lebens zusammengetragen hat, und daß es sich bei ihm um einen besonders klugen und mächtigen Vertreter seines Geschlechtes handelt. Der Drache soll über solch große arkane Kraft verfügen, daß ein Teil dieser ihm eigenen Magie in jeder Schuppe, jedem Stachel, jedem Zahn und jedem Horn ihren Abdruck hinterlassen hat. Es ist das arkane Muster des uralten Geschöpfes, welches der Magier für sein Experiment braucht. Bisher wußte niemand zu sagen, wo Isladir zu finden ist, aber vor einigen Jahren kam das Gerücht auf, der Drache habe ein neues Domizil in der Schwarzen Sichel gefunden. Zwar mag es einen mißtrauisch stimmen, daß man bisher nur wenig über das Auftauchen des Untiers oder seine Beutezüge gehört hat, doch ist dies Taphirels einzige, wenn auch vage Chance, sein Lebenswerk zu vollenden. Und die Helden sollen ihm bei der Erfüllung seines Traumes helfen.

Allgemeine Informationen:

Als ihr eure Namen nennt, scheint der Meister äußerst angetan, ja, er hat sogar schon von euch und euren Taten gehört. Besonders interessiert befragt er die Zauberkundigen unter euch: nach dem Pfad, den sie verfolgen, den Studien, die sie betrieben haben, und so fort. Bald jedoch kommt er auf sein Anliegen zu sprechen, die Aufgabe, die ihr für ihn erfüllen sollt.

Die beiden Schüler geben sich sehr zurückhaltend und überlassen ihrem Meister die Konversation.

Meisterinformationen:

Es gilt also eine Schuppe des Drachen zu erbeuten, wie der Meister den Helden in wohlgesetzten, etwas altmodischen

Formulierungen mitteilt. Zwar sei die Schuppe nicht so zauberträchtig wie ein Schwanzstachel oder gar ein Zahn, doch kann man hoffen, eine Schuppe beim Hort des Drachens zu finden, und so eventuell eine direkte Begegnung mit dem Untier zu vermeiden.

Die Helden sind mitnichten die ersten, die sich auf der Queste nach dem sagenhaften Drachen gemacht haben, schon dreimal hat Meister Taphirel eine Handvoll Recken ausgeschickt, doch niemals ist auch nur einer von ihnen zurückgekehrt. Der Meister wird dies den Helden nicht verschweigen, aber er wird hinzufügen, daß er ebensowenig von ihrem Tode gehört habe. Es sei ebensogut möglich, daß jene Kämpfen einfach nicht zu ihm gekommen sind, um vom Verlauf ihrer Suche zu berichten.

Daß sich eine Begegnung mit einem Drachen als äußerst gefährlich für Leib und Leben erweisen kann, muß man wohl keinem Helden erzählen: Weithin bekannt sind die Lieder über die wenigen, die dieses Wagnis überlebten, und die vielen, die dabei zu Boron fanden. Doch wir wollen hoffen, daß dies Ihre Helden nicht schrecken kann, zumal Taphirels Belohnung fürstlich ist. Falls unsere Vorschläge aus der Einführung zu diesem Abenteuer Ihnen für Ihre Heldengruppe als nicht verlockend genug erscheinen, steht es Ihnen frei, sich eine andere Belohnung auszudenken.

Taphirel verfügt über einige magische Artefakte, von denen er sich trennen würde. Magisch begabte Charaktere dürfte sicher die Aussicht locken, eine Weile in Meister Taphirels Bibliothek zu schmökern und sich mit dem Magier über die arkanen Künste auszutauschen. Auch was Gold angeht, zeigt sich der Meister nicht geizig. Versprechen Sie Ihren Helden, was immer nötig ist, um sie dazu zu bewegen, den Auftrag anzunehmen.

Die Helden werden die Belohnung ohnehin nicht bekommen, denn der Drache Islandir befindet sich weder in der Schwarzen Sichel noch an einem anderen Ort, der für die Helden erreichbar wäre. Die Berichte über sein Auftauchen sind nur Gerüchte, an die ein alter Mann nur zu gerne glauben wollte.

Drachenhatz

Allgemeine Informationen:

Meister Taphirel zeigt sich überglücklich, als ihr euch bereit erklärt, den Auftrag anzunehmen. Höflich bittet er euch, seine Gastfreundschaft anzunehmen und die Tage bis zu eurem Aufbruch unter seinem Dach zu verbringen.

Die Bewirtung ist gut, auch wenn die Gästegemächer ein wenig feucht und modrig riechen, und ihr habt reichlich Gelegenheit, euch mit dem Magier zu unterhalten. Über den Drachen, dem eure Suche gilt, weiß er leider wenig mehr zu berichten, als aus den Legenden bekannt ist: das Untier soll selbst für einen Kaiserdrachen ungewöhnlich klug und machtvoll sein. Ungewöhnlich ist auch die Färbung des wohl an die 20 Schritt messenden Drachens, die Schuppen von leuchtendem Rotgold, mit Sprenkeln von der Farbe tiefsten Purpurs, wohingegen Hornkamm und Klauen so dunkel sind wie die finstere Nacht. Auch die beiden Schüler des alten Magiers behandeln euch freundlich, die eher schweigsame Aralea mit aller gebotenen Höflichkeit, wenn auch mit einer gewissen kühlen Herablassung. Damiano hingegen läßt euch kaum noch aus den Augen, stets befindet sich der lebhafte fröhliche Knabe in eurer Nähe, ist

euch mit Feuereifer zu Diensten und stets begierig, eine Geschichte zu hören. Vor allem euer Krieger hat es ihm angetan, stundenlang hockt er bei ihm und lauscht den Erzählungen über seine Heldentaten, betrachtet das lange Schwert und bewundert das kräftige, kampferprobte Roß.

Meisterinformationen:

Taphirel wird die Helden zu einem baldigen Aufbruch drängen, bleiben doch nur wenige Wochen bis zu jenem Tag, an dem das Ritual durchgeführt werden soll.

Aralea und Damiano sorgen dafür, daß alles bald für die Reise bereit ist. Wenn die Helden ihre Ausrüstung noch vervollständigen wollen, können sie den beiden Adepten ihre Wünsche mitteilen oder selbst ihr Glück in einem der umliegenden Dörfer versuchen.

Eventuelle Kosten trägt Meister Taphirel. Außerdem bietet er den Helden an, ihre Reittiere und überflüssiges Gepäck (so vorhanden) bei ihm zu lassen und die für eine Reise ins Gebirge geeigneteren Maultiere zu besorgen.

Die Abreise sollte um den 5. Rahja liegen. Dann bleiben den

Helden, nachdem sie das Gebirge erreicht haben, etwa vier Wochen, um den Drachen zu suchen.

Allgemeine Informationen:

Schließlich kann es losgehen, alles ist bereit. Zur Feier des Tages läßt es sich Taphirel nicht nehmen, sein Gemach zu verlassen und euch draußen vor dem Turm zu verabschieden. Schwer stützt sich der Alte auf seine Krücken, doch ist ihm seine Aufregung anzumerken. Alle Hoffnungen, seinen größten Wunsch doch noch zu erfüllt zu sehen, ruhen auf euren Schultern. Mit den Segnungen der Zwölfe verabschieden er und seine Gehilfen sich von euch. Noch lange blicken die drei Gestalten euch hinterher, während ihr langsam davonzieht.

Die Reise ins Gebirge:

Allgemeine Informationen:

Nun seid ihr also endlich unterwegs. Die Reise verläuft zunächst eher langweilig, das Land, durch das ihr zieht, ist nur dünn besiedelt, je weiter ihr in das Landesinnere von Ysilia gelangt, desto öder wird es. Bald zieht ihr mehrere Tage hintereinander auf der holperigen, grasüberwucherten Landstraße, ohne auch nur eine Menschenseele zu sehen. Bisweilen führt euch euer Weg gar an verwaisten, rauchgeschwärzten Gehöften und Weilern vorbei, Spuren der Zerstörung bringen euch ins Gedächtnis, daß just hier vor nunmehr acht Jahren der Zug der Oger wie eine Welle der Vernichtung über den Landstrich hereinbrach.

Spezielle Informationen:

Ysiliens zählte noch nie zu den reichen und dichtbesiedelten Provinzen des Kaiserreichs. Schuld daran ist sicher die Nähe der Schwarzen Sichel, denn Orks, Goblins und allerlei anderes Raubgesindel aus dem Gebirge machen seit je den braven Siedlern das Leben schwer. Nun aber, nach der schrecklichen Katastrophe im Jahre 10 Hal, ist der Landstrich noch mehr in Verruf geraten: Viele haben damals den Tod gefunden, von denen, die fliehen konnten, haben es etliche vorgezogen, sich woanders Land zu suchen. Zwar bemüht Herzog Kunibald von Ehrenstein sich redlich um den Wiederaufbau der Hauptstadt Ysilia, doch Mißernten, Orküberfälle und ähnliche Fährnisse haben dafür gesorgt, daß der Mut der ersten Stunde sich allmählich in grimmige Verzweiflung wandelt. Man war sogar gezwungen, den Aufbau des Palastes fürs erste ruhen zu lassen, um die viel dringenderen Arbeiten an einer Stadtbefestigung schneller beenden zu können. Es werden wohl noch einige Jahre ins Land gehen, bevor Ysilia zum alten Status zurückgefunden hat.

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie die Reise quer durch Tobrien ausgestalten wollen oder nicht. Wenn ja, seien Ihnen die Begegnungstabellen im "Handbuch für den Reisenden" anempfohlen.

Lediglich ein Ereignis muß zwingend stattfinden: Etwa eine Woche nach ihrem Aufbruch bemerken die Helden, daß jemand des nachts um ihr Lager streift. Als sie sich auf die Lauer legen, erfahren sie auch schnell, wer der Störenfried ist, nämlich Damiano, der den Helden abenteuerlustig auf eigene Faust gefolgt ist. Er bittet und bettelt, die Charaktere mögen ihn doch mitnehmen. Wir hoffen, die Helden fassen sich ein Herz und gewähren dem Knaben diesen Wunsch. Schicken die Helden ihn hingegen fort, wird Damiano alles daran

setzen, ihnen weiterhin heimlich zu folgen. Er tritt dann bei einer passenden späteren Gelegenheit erneut in Erscheinung. Im folgenden gehen wir davon aus, daß sich Damiano bei der Gruppe befindet. Sollte das anders sein, müssen Sie die Ereignisse entsprechend ändern.

So die Helden jemanden auf ihrer Reise befragen, ob Isladir wirklich in der Schwarzen Sichel seinen Hort habe, besteht eine 25%-Chance (40% in unmittelbarer Nähe des Gebirges), daß der Befragte dies bestätigt. Woher das Gerücht, der Drache hause in der Schwarzen Sichel, stammt, ist nicht bekannt, doch gibt es etliche Leute, die behaupten, eine Spur des Drachens oder gar ihn selber gesehen zu haben. Isladir wird für beinahe jeden Viehraub, für jeden vermißten Jäger, jeden auf mysteriöse Weise umgekommenen Hirten verantwortlich gemacht, und es kursieren die wildesten Geschichten über das Untier.

Das Wetter ist recht gut, bis auf ein paar Regenschauer hemmt nichts das Vorankommen der Gruppe. So erreichen die Helden nach etwa 14 Tagen die ersten Ausläufer der Schwarzen Sichel.

Nun, werter Meister, liegt es an Ihnen, Ihre Helden eine Weile an der Nase herumzuführen. Wie schon erwähnt, ist von Isladir keine Spur - geschweige denn eine Schuppe - zu finden, doch es sollte Ihnen gelingen, die Hatz für Ihre Helden wenigstens eine Weile spannend zu halten, bis sich der Mond der Rahja seinem Ende nähert, und die Helden sich ganz allmählich ihres Scheiterns bewußt werden.

Die folgende Auflistung von Zufallsbegegnungen und -ereignissen soll Ihnen bei der Ausgestaltung der Suche helfen. Sie sollten übrigens nicht jeden Tag der etwa vier Wochen währenden vergeblichen Suche ausspielen, schließlich wollen Sie Ihre Spieler unterhalten und nicht langweilen.

Plötzlicher Wettereinbruch:

War es eben noch trocken und warm, so zieht plötzlich ein heftiges Gewitter auf. Binnen weniger Augenblicke seid ihr naß bis auf die Knochen. Bei einer gelungenen Sinnenschärfe-Probe +3 gelingt es euch gerade noch rechtzeitig, einen Unterstand oder eine Höhle (bei 19-20 ist die Höhle von einem ungastlichen Bären bewohnt) zu finden und einigermaßen glimpflich davonzukommen.

Ansonsten gilt es, schnellstens die Kleider zu wechseln und sich aufzuwärmen.

Verirrt:

Ihr stellt fest, daß ihr den Pfad verloren habt. Es bedarf einer Orientierungsprobe +5, um ihn wiederzufinden. Mißlingt die Probe, reduziert sich das Marschtempo der Gruppe für diesen Tag auf die Hälfte, außerdem ist eine Kletterprobe +6 vonnöten, um schwierige Stellen sicher zu überwinden. Schlägt diese fehl, erleidet der Stürzende 2W6 Schadenspunkte.

Jäger:

Ihr trefft eine Jägerin, die sich gerade über einem Lagerfeuer ein Kaninchen zubereitet. Die Waidfrau ist für 1 S pro Tag bereit, euch durch das Gebirge zu führen. In ihrer Begleitung entfallen alle Orientierungsproben. Von Isladir hat die Jägerin gehört, sie weiß auch ein paar Geschichten über seine Untaten zu erzählen, versichert aber, daß sie nur glaubt, was sie auch gesehen hat.

Goblins:

Ihr seid in das Gebiet eines Goblinstamms geraten. Eine Horde (4W6) legt euch einen Hinterhalt, um euch aus der Gegend zu vertreiben.

Mit sehr großem Vermittlungsgeschick mag es den Helden gelingen, die Schamanin des Stammes, Mata Hrungsa, oder den Häuptling Shraaz'Rasha davon zu überzeugen, daß sie dem Stamm nichts Böses wollen. Mata Hrungsa ist klug genug, um aus eventuellen Fragen der Helden zu erkennen, daß der Stamm von der Wissbegier der Helden profitieren kann.

Gegen entsprechende "Geschenke", vor allem Proviant, blonde Waffen, aber auch Amulette, Zauberstäbe und andere bedeutsam aussehende Gegenstände, weiß sie folgendes in gebrochenem Neuaventurisch zu berichten: "Stamm hungrig. Der groÙ Wurm über Berge fliegt und will Saali Triphaa, was sind Leut von Stamm, fressen. Hat Drach Höhle, drei Tag von hier, da...!" (Sie deutet nach Norden) "Niemals schlaf, der nie!"

Den anderen Goblins ist im Übrigen anzumerken, daß die Geschichten ihrer Schamanin auch für sie ganz neu sind, verwirrt kratzen sie sich am Kopf, tippeln nervös hin und her, reißen Mund und Augen auf, wagen offensichtlich aber nicht, Mata Hrungsa, der Hüterin der Weisheit, zu widersprechen. Eine Menschen-(Goblin-?) kenntnisprobe+4 genügt, um den Helden den Schwindel zu offenbaren.

Für den Fall, daß die Völkerverständigung mißlingt, bzw. die Helden, erzürnt über die Lügengeschichten, sich auf die Schamanin stürzen, hier die Werte der Goblins:

Die Werte der Goblins (erfahrene Goblinjäger):

**MU 7; KL 7; CH 3; IN 8; GE 13; FF 8; KK 9; LE 26; AT 10;
PA 7; RS 1; TP 1W+3 (Speere, Keulen); GST 1; AU 40;
MR -2**

Für die Schamanin und den Häuptling mögen Sie die Werte höher ansetzen. Die Schamanin verfügt zudem über eine Art "Angstzauber", mit dem sie Helden mit niedriger MR (kleiner als 4) in wilde Panik versetzen kann. Sollten die Helden den Goblins zu sehr zusetzen, ergreifen diese die Flucht.

Schwieriger Steig:

Ein Geröllhang fordert das kletterische Können der Helden. Nur eine gelungene Kletterprobe+8 (+4, wenn sich die Helden anseilen) bringt sie sicher über den gefährlichen Hang, sonst droht der Absturz (1W+4 SP, eine gelungene GE-Probe+8 kann den Sturz abfangen).

Goblinräuber:

Eine der dem fahrenden Wanderer vertrauten und verhafteten Goblinräuberbanden (W6 +5 Goblins) hat sich auf eure Spur geheftet. Sie versuchen des nachts, eure Wache zu überwältigen (oder wegzulocken) und euer Gepäck zu stehlen.



Die Werte der Goblinräuber (Goblinveteranen):

**MU 9; LE 31; AT 13; PA 9; RS 2; TP 1W +3 (Säbel); GST 1;
AU 45; MR 4**

Die Goblins ziehen es vor, zu fliehen, wenn sie entdeckt werden. Gelingt es ihnen, die Wache zu überlisten oder sich an ihr vorbeizuschleichen, entscheiden Sie darüber, welche Gegenstände abhanden kommen.

Borkenbär:

Eine Bärin mit ihren zwei Jungen kreuzt an einem Wildbach den Weg der Helden. Falls sich diese nicht gemessenen Schritte zurückziehen, greift die Bärin, die ihre Jungen bedroht sieht, an und läßt erst von den Helden ab, wenn sich diese eindeutig aus ihrem Revier zurückgezogen haben, oder wenn sie schwer verletzt ist.

Werte der Bärin:

MU 20*; AT 9; PA 8; LE 35; RS 4; TP 2x (1W+3)**; GS 8;
AU 60; MR -4**

*da die Bärin ihre Jungen beschützt, gilt der erhöhte Mutwert

** ein Borkenbär hat zwei Attacken pro Kampfrunde

Kräuterfund:

Einer der Helden findet bei der Suche nach Nahrung oder Feuerholz Vierblatt bzw. Glanzbeere (bei einer 1 - 17 handelt es sich um das heilkräftige Vierblatt, bei 18 - 20 um die sehr ähnliche, giftige Glanzbeere). Verlangen Sie eine Pflanzekundeprobe +8, damit der Held das Gewächs identifizieren kann. An der Pflanze befinden sich 4W6 Beeren, diese lassen sich von fachkundiger Hand auch zu einem länger haltbaren Saft einkochen.

Vierblatt stillt Blutungen und bringt je frischer Beere 1W6 LP zurück. Glanzbeere hingegen ist ein leichtes Gift, welches 1W6 LP raubt.

Elfen:

Die Helden begegnen Waldelfen auf der Pirsch. Die drei - zwei Männer und ein halbwüchsiges Elfenmädchen - sind wie die meisten ihres Volkes gastfreudlich, doch machen sie im Verlauf ihrer Unterhaltung mit den Helden keinen Hehl daraus, wie wenig sie von der Art der Menschlinge halten. Keine Gelegenheit wird ausgelassen, über die Menschen und ihre Lebensweise eine spöttische Bemerkung oder einen Scherz zu machen. Der Höhepunkt der Ausgelassenheit ist erreicht, wenn einer der Helden die Elfen über den Drachen fragt:

"Wie kann nur ein Mensch glauben, in dieser Gegend lebe ein Kaiserdrache?!"

Schatzsucher:

Ein einsamer Zwerg begegnet den Helden. Der Bursche ist mürrisch und wortkarg wie nicht wenige seines Geschlechtes, doch läßt die Ausrüstung, die er seinem Esel aufgeladen hat, auch ohne Worte erkennen, daß es sich bei diesem Vertreter des Kleinen Volkes um einen Schatzsucher handelt, der auf eigene Faust in den Bergen schürft. Auch der Zwerg zweifelt heftig, daß es in dieser Gegend einen Drachen gebe, doch fragt er die Helden eindringlich über Isladir aus. Ein gewisses Glim-

men in seinen Augen verrät, daß er sich recht bald ebenfalls auf die Suche nach dem legendären Drachen und seinem Hort machen wird.

Orkbande:

Unvermittelt ergießt sich über die Helden eine Geröllawine (Bei einer gelungenen Gewandtheitsprobe 1W SP ansonsten 1W+4 SP). Ursache für den häßlichen Zwischenfall ist eine räuberische Orkbande, die es in erster Linie auf die Maultiere und das Gepäck der Helden abgesehen hat.

Noch bevor sich die Helden wieder aufrappeln, stürzen sich 1W+3 Orks unter wildem Gebrüll auf sie.

Die Werte der Orks (erfahrene Orkräuber):

MU 10; LE 23; AT 11; PA 7; RS 3; TP 1W +3 (Keule); GST 1; AU 50; MR -9

Auch die Orks kämpfen nicht bis zu ihrem Untergang. Spätestens wenn die Hälfte von ihnen darniederliegt, ergreifen sie die Flucht.

Oger:

Schon die in der Sonne bleichenden Knochen auf dem Berghang lassen nichts Gutes ahnen, zudem hängt ein übler Geruch nach Verwesung in der Luft. Knochen von allerlei Getier finden sich: von Hirsch und Reh ebenso wie von Raubkatze und Bär, ein paar Gerippe von menschlichen Wesen, aber auch Orks und Goblins haben hier ein offenbar scheußliches Ende gefunden.

In einer Höhle hangaufwärts hat sich ein Oger niedergelassen. An der Art seiner Speise erkennt man, daß er nicht gerade seine besten Zeiten erlebt, wenn er in seiner Not darauf verfällt, auch schnöde Tiere zu erjagen.

Wir wollen es Ihnen überlassen, ob Sie die Heldengruppe mit dem ausgehungerten Oger konfrontieren möchten. Finden Sie, daß die Gruppe nicht stark genug ist, sich einem solchen Gegner zu stellen, beschränken sie sich daruf, die Gefährten mit angehaltenem Atem an der Höhle vorbeischleichen zu lassen. Ansonsten würden wir vorschlagen, daß der Oger in der Dämmerung just von einem Beutezug zurückkehrt, einen leblosen Ork hinter sich herzerrend. Der Anblick einer ganzen Herde köstlichster Speisung läßt dem gierigen Ungeheuer das Wasser im Munde zusammenlaufen: Kurz entschlossen läßt es seine Beute fahren und stürzt sich auf die Heldengruppe.

Die Werte des Ogers:

MU 19; LE 49; AT 9; PA 5; RS 3; TP 2W/2W +6 (Faust/Keule); GS 10; AU 30; MR -1

Elfen muß, bevor sie sich auf den Riesen stürzen können, zunächst eine Selbstbeherrschungsprobe gelingen, ansonsten macht ihnen der Gestank des Ogers so sehr zu schaffen, daß ihre AT/PA - Werte im Nahkampf für die Dauer des Gefechtes um je 3 Punkte sinken. Kommt es gar zu einem Patzer (2x eine 20) bei der Selbstbeherrschungsprobe, ergreift der Elf die Flucht.

Der Oger kämpft bis zum bitteren Ende. Flucht oder gar taktischer Rückzug sind Begriffe, die in seinem beengten Geist keinen Platz haben.

Vor und in der Höhle des Ungeheuers finden sich etliche verrostete Waffen, dazu eine Handvoll Münzen unterschiedlicher Prägung (insgesamt 8 D), eine Mantelfibel aus Kupfer (5 S) und ein silberner Ring (6 S). Es kostet allerdings jeden Helden eine

Selbstbeherrschungsprobe+3 (Elfen +6), die erbärmlich stinkende Behausung des Menschenfressers zu betreten. Für jede Spielrunde, die ein Held in der Höhle zubringen will, muß ihm eine KK-Probe+4 gelingen, ansonsten kann er gegen die aufsteigende Übelkeit nicht mehr ankämpfen und muß die Kaverne verlassen. Es dauert 10 Spielrunden, bis alle Gegenstände gefunden sind.

Kräutersammler:

Die Helden treffen einen Kräutersammler. Er kann den Helden nicht nur mit einigen Heilkräutern Ihrer Wahl dienlich sein (Qualität gut, Preise mittel), sondern ihnen auch eine äußerst farbige Geschichte über den Drachen Isladir erzählen. Der Mann will von einem seiner Vetter gehört haben, daß dieser den Drachen leibhaftig zu Gesicht bekommen hat, und zwar etwa fünf Tagesmärsche von hier, nahe einem kleinen Bergdorf mit Namen Ingrimmslob. Von einem Hügel aus habe sein Vetter beobachtet, wie der Drache aus den Weiten des Himmels herabstieß, geradewegs auf das einsame Gehöft eines Bergbauern. Feuer habe er gespien, und unter Gefauche und Gebrüll sei das Untier in die Ziegenherden gefahren, habe drei Geißeln gleich auf einen Schlag verschlungen und weitere vier in seinen Fängen davongetragen. Das Scheusal müsse seinen Hort wohl nahe einem Gipfel, den man den Hohen Recken nennt, haben, dort werde man gewißlich die Höhle finden, in der die Bestie sich versteckt hat.

Der Kräutersammler kann den Helden den Weg zum Hohen Recken weisen, führen will er sie jedoch nicht.

Luchs:

Aus den Augenwinkeln beobachtet ihr, wie ein Luchs euch seitlich des Weges über die Felsen folgt. Das Tier wird kaum eine solch große Gruppe angreifen, wohl aber einen nächtlichen Versuch wagen, ein Maultier zu reißen oder sich über den Proviant der Helden herzumachen.

Feilscher/Grolm:

Bei einer Gebirgshütte begegnet ihr zwei Grolmen, die, ebenso wie ihr, dort Rast zu machen wünschen. Die Kerlchen sind recht schweigsam, mustern die Helden aber aufmerksam. Die beiden Grolmmänner tragen gute Reisekleidung und jeder ein beachtliches Bündel auf dem Rücken. Man darf annehmen, daß es sich um Feilscher auf Handelsfahrt handelt. Bewaffnet sind sie nicht, lediglich kurze Dolche stecken in ihren breiten, kupferbeschlagenen Gürteln.

Wie die restliche Nacht verlaufen wird, hängt davon ab, ob ihre Helden außergewöhnliche oder wertvolle Gegenstände (Waffen, Schmuckstücke, Amulette, Götterbilder, etc.) offen mit sich tragen. Bemerken die Feilscher einen solchen Gegenstand, werden sie ihr Schweigen brechen und versuchen, mit dem Besitzer des Stücks handelseinig zu werden. Zu bieten haben sie einige vorzügliche Heiltränke und Salben, fein gearbeiteten Bronze- und Kupferschmuck sowie ein Amulett, das angeblich vor der Macht des Bösen schützt. Es handelt sich dabei um eine flache Scheibe aus Mondsilber, in die etliche Sterne, Wellenlinien und allerlei arkane und religiöse Symbole getrieben sind. Das Schmuckstück ist sehr schön, bietet allerdings nicht den versprochenen magischen Schutz. Dies läßt sich jedoch erst durch eine eingehende arkane Prüfung feststellen (Kosten: 8 ASP).

Sollten Held und Feilscher nicht handelseinig werden, hängt es sehr von der Außergewöhnlichkeit des Stückes ab, welches

die Koboldverwandten begehrten. Würfeln Sie mit dem W20, bei einer 1-5 gefällt den Grolmen der Gegenstand so gut, daß sie alles tun werden, ihn zu bekommen. Bei einem anderen Ergebnis belassen es die Feilscher bei ihrem fehlgeschlagenen Versuch, den Gegenstand zu erwerben.

Da die Grolme wahre Meister der Beherrschungszauber sind (ähnlich den Kobolden, wird auch von Grolmen behauptet, sie seien "fleischgewordene arkane Kraft"). Sicher ist, daß sie zu einem alten Erdvolk gehören, welches über machtvolle Zaubер verfügt), dürfte es ihnen keine große Schwierigkeit bereiten, sich das begehrte Stück anzueignen, es sei denn, Ihren Helden sind die Grolme aus Geschichten oder aus eigenen Erlebnissen bekannt. So die Gruppe noch keine Erfahrung mit Grolmen hatte, erlauben Sie jedem Helden eine KL-Probe+4. Gelingt diese, fällt ihm ein, was er irgendwann einmal über das Volk der Feilscher gehört hat: nämlich daß man sich vor den kleinen Kerlen in Acht nehmen muß, daß man sie keineswegs trotz ihres friedfertigen Auftretens unterschätzen darf, ja, daß sie ganz durchtriebene Schufte seien, die vor keiner Schurkelei zurückschreckten, wenn es ums Gold ginge und daß sie selbst ihre Kinder verkaufen würden. Auch geriete ein Handel mit ihnen stets zum Nachteil: Die kleinen Schufte verstünden es wohl, einen übers Ohr zu hauen. Vor allem aber solle man sich vor ihrer Zauberkraft hüten, die die Fähigkeiten manchen menschlichen Magiers bei weitem überträfen.

So die Helden keine Vorsichtsmaßnahmen gegen den zu erwartenden Raub getroffen haben, machen sich die beiden Feilscher nächtens, nachdem sie die Gruppe mit einem wirkungsvollen Zauber außer Gefecht gesetzt haben, mit ihrem Raubgut davon. Die Chancen, die beiden in diesem Abenteuer noch einmal wiederzutreffen, sind denkbar gering, eine Verfolgung zwecklos. Zu geschickt wissen sich die Grolme in diesem Terrain zu bewegen, auch stehen ihrem Volk viele Schlupflöcher offen, die den Menschen verschlossen bleiben.

Harpyie:

Unvermittelt erschrillt gellendes, krächzendes Geschrei, so mißtönend und unheimlich, daß euch die Haare zu Berge stehen. Als ihr euch vorsichtig nach der Quelle für diesen scheußlichen Laut umseht, erblickt ihr, über euren Köpfen in einer Felswand hockend, eine Harpyie. Der schreckenerregende Anblick dieser Chimäre, halb Frau, halb Greif, der offenkundige Wahnsinn, der aus ihren Augen blitzt, läßt euch unwillkürlich erschauern. Träge schüttelt die Kreatur ihre Federn, breitet die Schwingen zu beachtlicher Breite, gefährlich blitzen die Krallen an den starken Fängen...

Die Helden haben Glück, die unselige Kreatur ist nach ihren Maßstäben satt und zufrieden. Von sich aus wird sie den Helden kein Leid zufügen, sondern sich damit begnügen, sie eine Weile mit ihrem schrillen, markenschüttenden Geschrei zu verfolgen. Falls ein unvorsichtiger Held aber die Nerven verliert und einen Pfeil oder auch nur einen Stein nach dem abscheulichen Geschöpf wirft (und trifft), verliert das Scheusal augenblicklich seine Trägheit. Mit kräftigen Flügelschlägen erhebt es sich in die Luft und fährt auf die Helden nieder. Sobald einer der Helden unter ihren Krallen zu Boden sinkt, läßt die Bestie befriedigt von ihren Opfern ab und fliegt gemächlich davon.

Werte der Harpyie:

MU 18; LE 50; AT 15/1*; PA 10; RS 2; TP 1W +4; GS 15/1; AU 65; MR 10

*Würfelt der Meister eine 1 bei der Attacke, führt die Harpyie einen Sturzangriff durch. Wird dieser nicht mit einer "guten" Parade abgewehrt, wird das Opfer von der Harpyie gepackt und davongetragen. Erst nach einer Weile des Fluges läßt sie ihr Opfer gedankenverloren wieder fallen - es erleidet 3 W SP durch den Sturz.

Der erste Tag/Isyaharin

Die Leiche

Allgemeine Informationen:

Staubbedeckt und mit ausgedörrten Kehlen trotet ihr eures Weges, begleitet vom monotonen Lied der Grillen. Die mittägliche Praiosscheibe brennt erbarmungslos auf euch hernieder, macht die Wanderung zu einer Qual. Seit einigen Tagen schon ist es so heiß, unziemlich heiß für diesen Landstrich und ebenso ungewöhnlich für den späten Rahjamond. Aber halt, ist der Rahja nicht seit gestern vorüber?

Meisterinformationen:

“...Wehe demjenigen aber, der die Tage des Namenlosen nicht achtet, der auf seinen Wegen fortfährt, als sei's eine den Zwölf geweihte Zeit, denn großes Unheil wird auf ihn herniederfahren, von all dem Übel, welches in dieser Spanne in unbändiger Kraft über Dere herrscht, von all den unheiligen Kreaturen, welche in ungezügelter Wut die Rechtgläubigen heimsuchen, sie zu verderben...”

(entnommen den Chroniken von Ilsaris)

Diese Weisheit ist Ihren Helden gewiß schon von Kindesbeinen an beigebracht worden, und das aus gutem Grund: Die Namenlosen Tage bergen Schrecknisse, wie wohl kein Mensch sie sich in ihrer ganzen Fürchterlichkeit ausmalen kann: Tiere und Menschen geraten in Raserei, Ungeheuer verlassen ihre Horte und suchen die Dörferheim, Geister, Untote und Dämonen jagen ungezügelt über das Land. Wohl dem, der nur von Alpträumen gequält wird, er ist noch glimpflich davon gekommen.

Nicht jeder wird zu dieser Zeit von Greueln heimgesucht: Vor allem in den großen Städten zeigt sich die große Zahl unbeeindruckt von den dräuenden Gefahren und geht wie gewöhnlich den Geschäften nach. Doch gewiß ist, daß an diesen Tagen mehr Verbrechen geschehen als an anderen Tagen, daß Menschen spurlos verschwinden, obwohl sie sich auf sicherer Pfaden bewegten, daß ein stiller, friedlicher See unversehens einem geübten Schwimmer zum Schicksal wird. Und das einfache Landvolk ist sich der drohenden Gefahren stets bewußt, man rückt näher zusammen in der dörflichen Gemeinschaft, in der Hoffnung, dort Trost und Schutz zu finden und gemeinsam dem Grauen besser entgehen zu können.

Auch den Helden mag es gar nicht gefallen, während der Namenlosen Tage reisen zu müssen, doch wollen wir stillschweigend davon ausgehen, daß der größte Teil der Gruppe sich schon solchen Gefahren gegenüber sah, daß sie ihre Angst und ihre Bedenken meistern können und sehr abergläubische Naturen umzustimmen vermögen.

Sie müssen auf jeden Fall verhindern, daß die Gruppe vor dem

ersten Tag des Namenlosen Unterschlupf sucht. Dies sollte auch gelingen, ohne daß Ihre Ausführungen unplausibel wirken: Nahe der Schwarzen Sichel siedeln nur wenige Bauern, Fallensteller und Kräutersammler, es mögen Tage vergehen, bevor man auf eine menschliche Behausung stößt. Und ein natürlicher Unterschlupf wie eine Höhle kann durchaus schon von einer grimmigen Berglöwin und ihren Jungen oder gar einer Bärin bewohnt werden.

Allgemeine Informationen:

Schließlich, nachdem ihr Schritt um Schritt euren Weg in pfadloser Wildnis gesucht habt, stoßt ihr auf eine, wenn auch schlechte Straße, der ihr in Richtung Rahja (Osten) folgt. Nun geht das Wandern schon etwas leichter vonstatten, auch wenn die Hitze euch noch drückender erscheint als eben noch.

Dann aber zerrißt ein greller Blitzstrahl etwa 300 Schritt vor euch unvermittelt den strahlend blauen, wolkenlosen Himmel, gefolgt von einem markenschütternden, vielstimmigen Schrei, als schrien tausend gemarterte Kehlen zugleich ihre Pein heraus. Ihr vermögt nicht zu sagen, ob es Tier oder Mensch war, dem dieser Laut entsprang. Dann aber wird es still, unnatürlich still.

Meisterinformationen:

Mit aller Wahrscheinlichkeit wird ein Blitzstrahl alleine Helden von solcher Erfahrung kaum in Angst und Schrecken versetzen, sei das Ereignis auch noch so stimmungsvoll geschildert.

Aber der Feuerstrahl und der Schrei sind nicht die einzigen unvermittelten Ereignisse: Im selben Augenblick gerät die astrale Sphäre durch einen gewaltigen Kraftwirbel in Aufruhr, der für jeden magisch begabten Charakter in der Gruppe zu spüren ist. Magier verspüren plötzlich stechende Kopfschmerzen, derer sie sich kaum erwehren können, bei Elfen, Hexen und Druiden kommt zudem noch ein Gefühl der Übelkeit und ein plötzlich auflammendes Entsetzen hinzu. Geweihte überkommt gar ein Gefühl des Schmerzes und der Beklemmung, als wolle ihnen jemand das Herz in der Brust zusammenpressen. Nur eine gelungene Kraftprobe kann sie davor bewahren, die Besinnung zu verlieren.

Auch der junge Damiano windet sich in Schmerzen auf dem Boden, schreit aus voller Kehle.

Diese Folgen halten nur wenige Augenblicke an, doch werden sie hoffentlich ihre Helden in helle Aufregung versetzen. Verheimlichen Sie den Helden nicht, daß ein arkaner Wirbel wie dieser nur von einer sehr großen Macht herrühren kann. Von welcher Art die Macht aber ist, bleibt den Helden fürs erste verborgen.

Allgemeine Informationen:

Vorsichtig nach allen Seiten lauschend, nähert ihr euch der Stelle, an der ihr den Einschlag des Blitzes vermutet. Totenstille liegt über dem Land. Kein Vogelruf, nicht ein Grillenzirpen... Da fällt euer Blick auf einen kleinen, unscheinbaren Vogel, der tot auf dem Weg liegt. Die kleine Zunge hängt ihm aus dem aufgesperrten Schnabel, seine Augen quellen aus dem Köpfchen

hervor. Und da, überall tote Heuschrecken, Ameisen, Wildblumen und dort sogar ein Karnickel, seltsam verdreht liegt es im Gras.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden sich genauer umsehen, werden sie überall verendete Insekten, Vögel und Kleinsäuger finden, die allesamt keinerlei äußere Verletzung aufweisen.

Meisterinformationen:

Grund dafür ist, Sie können es schon erraten, der geheimnisvolle arkane Wirbel, bzw. die Kraft, die dahinter steckt, welche alles Leben in einem Umkreis von 13 x 13 Schritt auf einen Schlag tötete - doch nun zum eigentlichen Ziel dieses übernatürlichen Angriffes:

Allgemeine Informationen:

Dichtes Buschwerk versperrt euch die Sicht. Noch könnt ihr nicht sehen, wo der Blitz eingeschlagen haben mag. Ihr folgt der Straße, die einen scharfen Knick rund um einen Felsblock von etwa 12 Schritt Höhe macht. Auf der der Praiosscheibe zugewandten Seite des Felsbrockens liegen zusammengekrümmt drei tote Purpurechsen.

Spezielle Informationen:

Die kaum einen halben Schritt messenden Echsen gleichen auf frappierende Weise dem gefürchteten Purpurwurm, weshalb sie auch diesen Namen tragen, doch das ist das Einzige, was ihre Art mit jener der Drachen verbindet. Die sechsbeinigen, grazilen Tiere sind vollkommen harmlose Insektenfresser. Man kann aus ihrer Haut mit einiger Mühe einen Purpurfarbstoff gewinnen, welcher sich mit dem der Purpurschnecke qualitativ aber nicht vergleichen läßt.

Allgemeine Informationen:

Vor euch auf der Straße, unmittelbar hinter dem Felsblock, der euch bisher die Sicht versperrt hat, liegen die reglosen Körper eines Pferdes und eines Mannes. Euer trauriger Verdacht hat sich schnell bestätigt: Auch diese beiden sind tot.

Es muß ein grauenvoller Tod gewesen sein - die von Entsetzen verzerrte Miene des Mannes gibt euch ein beredteres Zeugnis davon, als Worte es könnten.

Der Mann, ein schwarzhaariger, hochgewachsener Vierzigjähriger, trägt ein einfaches Reisegewand aus grauem Leinen, dazu hochgeschnürte Ledersandalen. Um die Stirn hat er ein dunkelblaues Band gewunden. In seinem Gürtel steckt ein breites, schmuckloses Messer. Die Hände des Toten sind um ein Amulett oder ein Medaillon gekrallt, welches er an einer goldenen Kette um seinen Hals trägt. Das wenige Gepäck des Mannes ist in einer dicken Rolle hinten am Sattel des Pferdes festgebunden. Alles in allem scheint es sich bei dem Toten um einen wenig betuchten Reisenden zu handeln, vielleicht ein wandernder Handwerker oder ein Bote, doch will sich eines nicht ganz in dieses Bild fügen, denn auch ohne große Fachkenntnisse vermögt ihr zu erkennen, daß es sich bei dem Pferd des Mannes um ein recht wertvolles Tier handelt.

Spezielle Informationen:

Bei genauerer Untersuchung stellen die Helden fest, daß die Haut des Mannes, ausgehend von seiner Brust bis hin zu den Fingerspitzen, mit flammenartigen, blutroten Malen gezeichnet ist. Außerdem entstehen etliche Prellungen den Körper, am

linken Schenkel ist eine Stichwunde zu sehen. Keine der Verletzungen erscheint tödlich: Woran der Mann gestorben sein mag, können die Helden nicht feststellen.

Das Pferd zeigt keinerlei äußere Verletzung - es ist lediglich staub- und schweißbedeckt, wie nach einem scharfen Ritt.

Nur mit einer Kraftprobe kann es gelingen, die linke Hand des Toten von dem Medaillon zu lösen: Das goldene Schmuckstück ist in den Händen des Mannes zerschmolzen und das heiße Metall hat sich tief in die Handflächen eingebettet. Nur andeutungsweise vermag man noch die Prägung des Amulettes erkennen: die verschwommenen Umriss einer Schwinge, etwas deutlicher das Gesicht eines Jünglings mit einer Löwenmähne und darüber, kaum noch zu erkennen, eine strahlenförmige Krone.

Gwindor von Honingen

Meisterinformationen:

Sie sollten Ihren Helden eine um 3 Punkte (Elfen +5) erschwerte Totenangst-Probe abverlangen, bevor sie sich daran wagen, den Leichnam genauer zu untersuchen. So gräßlich ist das in namenlosem Schrecken entstellte Antlitz des Toten anzusehen, daß selbst hartgesottene Kämpfen unwohl wird. Sollten alle Helden diese Probe verpatzen, können sie es mit einer Mutprobe, die um den AG-Wert des Helden erschwert ist, erneut versuchen.

Wahrscheinlich werden die Helden nicht lange überlegen müssen, um zu erkennen, daß es sich bei dem Amulett um ein Praiossymbol handelt. Zwar ist die künstlerische Ausgestaltung der Göttersymbole von Landstrich zu Landstrich verschieden, auch hat sie sich im Laufe der Zeit verändert, doch der Greif bleibt stets das Symbol des Götterfürsten. Weitere Gewißheit mögen die Helden finden, so sie das Stirnband des Toten entfernen. Darunter verbirgt sich eine wahrhaft meisterliche Tätowierung, die das Bild eines die Flügel spreizenden Greifen vor einer flammengekränten Sonnenscheibe zeigt. Bei dem Toten handelt es sich um Gwindor Praiosstolz Linneweber, Praiosgeweihter und zweiter Tempelvorsteher der Heiligen Hallen zu Honingen. Gwindors 41-jähriges Leben verlief bisher in wohlgeordneten Bahnen: Der gebürtige Havener, drittgeborener Sohn einer gutsituerten Kaufmannsfamilie, war schon von je her für den Tempeldienst bestimmt und wurde mit sechs Jahren in die Obhut der Praiosdiener von Havena gegeben. Er erwies sich als recht anstellig, den Zwölfen inbrünstig zugewandt und dazu als begnadeter Prediger, dem die Leute nicht nur ihre Ohren, sondern auch ihre Herzen öffneten. Was lag also näher, als den jungen Priester nach seiner Weihe eine Weile durch das Land wandern zu lassen, um die Gläubigen allerorten an die großmächtige Gegenwart Praios zu gemahnen und Ungläubige dem rechten Glauben zuzuführen.

Gwindor zog 9 Jahre durchs Land und predigte seinen Glauben im Orkland ebenso wie in der wilden Khom, bei den Nivesen ebenso wie bei den Mohas. Dann aber zog es ihn in seinen Heimattempel zurück. Seine Taten hätten gewißlich ausgereicht, ihm einen angesehenen Platz in der Geweihtenschar des Praiostempels zu Havena zu verschaffen, man sprach sogar von der Möglichkeit, ihm später einmal das Amt des Hochgeweihten anzutragen, doch unglücklicherweise schlug Gwindor sich in einer Tempelintrige um das Amt des Trägers des Sonnenszepters auf die falsche Seite, und so fand er sich

bald wieder auf der Straße, mit einem Empfehlungsschreiben an den Tempelvorsteher zu Honingen, unter dessen Obhut er fürderhin gestellt wurde.

In Honingen wurde der Geweihte freundlich aufgenommen, doch man kann sich vorstellen, daß das Amt des zweiten Tempelvorstehers einen weitgereisten Geweihten wie Gwindor nicht auszufüllen vermochte. So verwandte Gwindor die Zeit, die ihm neben dem Tempeldienst blieb, für Studien auf der Suche nach Wegen, den Ruhm Praios' zu mehren. Seine Aufmerksamkeit galt dabei von Anfang an dem großen Widersacher des Götterfürsten und seiner göttlichen Geschwister: Dem Namenlosen und vor allem seinen lästerlichen Anhängern hatte der Geweihte den Kampf angesagt. Er suchte voller Eifer nach einem Weg, dem verfluchten Gott und seinen Anbetern einen entscheidenden Schlag zu versetzen, dem goldenen Praios zum Triumphe. Doch gewißlich auch sich selbst zum Nutzen, denn eine solche Tat würde ihm die Macht geben, an jenen, die sich für seinen Sturz in Havena schuldig zeigten, Rache zu üben.

Zunächst wurden seine Bemühungen nur spärlich belohnt: Gwindor spürte zwar einige Anbeter des lästerlichen Gottes auf, führte sie ihrer gerechten Strafe zu und zerstörte ihre geheime Kultstätte, doch all dies war kaum dazu angetan, ihm größeren Ruhm einzubringen, wurden ähnliche Taten doch auch anderswo von anderen Geweihten erbracht.

Schließlich aber stieß der Geweihte auf eine uralten Schrift, die er, sei es durch Zufall oder die Fügung der Zwölfe, heimlich von einer alten Hexe erwarb, um den Preis, die Alte vor der Verfolgung durch die Brüder vom Bannstrahl zu schützen. In diesem Buch fand Gwindor Beschreibungen vom Kulte des Namenlosen, die ihn in helle Aufregung versetzten, glaubte er doch, endlich das lang Gesuchte gefunden zu haben. Die Schriften, verfaßt von einem Unbekannten, bargen Kunde davon, wie man einstens, kaum ein Jahrhundert, nachdem die ersten Siedler ihren Fuß auf aventurischen Boden gesetzt hatten, sich in der Verehrung des Namenlosen erging, sprachen von Kultstätten in allen größeren Ansiedlungen, von grauenvollen Blutopfern und mächtigen Wundern.

Vor allem aber fesselte Gwindor die Schilderung, wie sich der Nameleose seinen obersten Geweihten offenbarte und ihnen aufrug, ihm zu Ehren ein Ritual zu vollziehen, ein Ritual, erschreckend und faszinierend zugleich, eine Beschwörung von fürchterlichen Folgen, denn Ziel dieses Rituals war es, zu erwirken, daß Praios Scheibe sich nimmermehr über den Horizont erhebe und Dunkelheit herrsche, dem Namenlosen zum Wohlgefallen. Der Schreiber hüllte sich in Schweigen, was den genauen Ablauf oder die Beschwörungsformeln der Zeremonie anging, sei es, weil er nicht wünschte, daß solches Wissen an die Nachwelt überliefert werde, sei es, weil er über keine genauen Kenntnisse verfügte. Wohl aber erwähnte er, daß das Ritual am letzten Tag des Namenlosen, in der Sprache seiner Anhänger *Shihayazad* geheißen, vollzogen werden müsse, denn an jenem Tage sei der Zorn des namenlosen Gottes am größten, seine Macht aber so unermeßlich wie sein Zorn. Shihayazad aber sei der Name eines mächtigen siebengehörnten Dämons, und seiner Macht bedürfe man, jenes große Ritual zu vollenden. Um den Dämon zu sich rufen zu können, habe der Nameleose seinen Priestern ein Artefakt gegeben, welches ihnen Macht über die Kreatur des Schrecken gebe, eine Statuette, ein Abbild des Shihayazad. Ohne diese Figur ist es nicht möglich, den Dämon an sich zu binden. Der unbekannte Verfasser berichtete weiter, daß jenes kaum

daumenlange Figürchen nun aber vor vielen Jahren den finsternen Kultisten von tapferen Rechtgläubigen entrissen wurde. Das Artefakt verbarg man an einem den Zwölfen gefälligen Ort, wo die Anhänger des Namenlosen seiner nicht habhaft werden konnten, denn zu zerstören vermochte man es nicht.

Viele Jahrhunderte waren seitdem vergangen, und der Lauf der Zeit hatte das Antlitz des Bodens, auf dem man ging, gewandelt. Nur wenig Kunde war überliefert aus den ersten Tagen: Städte, die einstens groß und prächtig standen, waren längst zu Staub zerfallen und vergessen, und mit ihnen die Tempel, die sich einst in ihren Mauern fanden. Gwindor forschte nach all den Stätten, die der Verfasser der Schriften genannt hatte, aber nur wenige vermochte er wiederzufinden. Darunter war aber auch jene Stätte, an denen er das Artefakt des Bösen verborgen glaubte: ein alter Tempel nahe dem Dörfchen Deianishain, welches in der Grafschaft Waldstein liegt.

Es gelang Gwindor auch bald, den Ort zu finden, an dem sich einstens eine Betstätte zu Ehren der Zwölfe befunden hatte (noch heute huldigen die Dorfbewohner von Deianishain Tsa und Firun auf jener Waldlichtung) doch bei der Suche nach dem Artefakt wurde er enttäuscht: Zwar entdeckte er unter moosüberwucherten Felsbrocken, wo sich einstens wohl einmal ein Schrein befunden hatte, eine kupferne Opferschale, deren Rand mit den Symbolen der Zwölfe kunstvoll verziert war, doch blieb dies der einzige Fund. Der einzige Hinweis, der Gwindor weiterbringen konnte, war die Opferschale, und er verbrachte manchen Tag und manche Nacht damit, die Schale zu betrachten, ob ihm nicht irgend etwas Aufschluß geben konnte. Und seine Gebete um Weisheit müssen Gehör gefunden haben, denn was Gwindor zunächst nur für simple Ornamente gehalten hatte, die Schale zu schmücken, erwiesen sich als eine Symbolschrift. Es sollte noch etliche Zeit vergehen, bis es dem Geweihten gelang, die Schriftzeichen zu deuten:

"Nun, da der Sturm von Ijirn über uns eynbricht und Ungehewer stahn vor unser Thoren, wolln zoebern wir nit laenger zu bewahrn was gegeben uns in Obhuth. Auf dasz für ewigeklig im Dunkel bleibt, was finstere Handt begehetret. Undt nimmermehr Gefahr bestehet, dasz die Sonn sich eynstens nit erhebt. Du aber, der du dies hiero findst, sollst wissen, so dehn Hertz zum rechten schlaegt, wo's geblichen ist, denn auch wir sindt vergaengcklich und Zeyst moegen kommen, dasz nit wir mehr Kundt thun koennen wovon doch Kundt getan werden musz, auf dasz sich immer Hueter bekuemmeren. Du aber wirst schon wiszen, wohin der Windt dich treyben musz, so nur eyn braves Hertz in deynner Brust thut schlagen. Zum Haus des

**Gewaltgen solls dich bringen, wo jener
thut den Dienst zu unszerm Wohl. Am
See der Zwölfe wirst ihn finden, wo
der Gewaltge schon seit Ewigkeiten
wohnet."**

Gwindor fand heraus, wer mit "der Gewaltge" gemeint war und an welchem Ort er zu finden war: Die Rede war von einem der legendären Erdriesen, von den Menschen Gobarnor genannt, welcher vor Urzeiten einen Bund mit den Göttern einging. Was ihn zu diesem Bund trieb, ist nicht überliefert, wohl aber, daß der Riese den Zwölfen bisweilen zu Diensten war. Gobarnor nun hatte seine Behausung auf einer Insel im Yslisee, der bisweilen in den Schriften auch als der See der Zwölfe bezeichnet wird, und dorthin, vermutete der Geweihte, hatte man die Statue gebracht, daß der Gigant sie bewache, denn man weiß, daß Zauberwerk und Dämonen den Alten der Erde kaum Schade tun können, und daß menschliche Kraft sie nicht bezwingen kann. Hier also war das Artefakt in sicherer Hut. Die Jahre vergingen und mit ihnen die Menschen, die um das Geheimnis wußten. Gobarnor tat still seinen Dienst, doch eines Tages erhob er sich und ging fort, um niemals mehr zu seiner Heimstatt zurückzukehren. Die Zwölfe mögen wissen, was mit ihm geschah. Und die Menschen vergaßen im Lauf der Zeit, wer einstens auf der Insel im Yslisee gehaust hatte, auch wenn sie noch heute Sumus Kate geheißen wird.

Der Geweihte also machte sich auf gen Ysilia, das Artefakt zu suchen. Und tatsächlich sollte es ihm nach etlichen weiteren Fährnissen und Umwegen gelingen, die Statuette zu finden, tief verborgen im Erdboden der Höhle, die einstmals dem Riesen als Heimstatt diente. Das geschah vor nunmehr drei Tagen.

Es ist nicht schwer, sich auszumalen, in welch tiefe Besorgnis die Nähe der verfluchten fünf Tage den Geweihten stürzten. Sein eigentliches Ziel, Gareth, konnte er unmöglich noch erreichen, also beschloß er, sich gen Warunk zu wenden, um dort Unterschlupf im Tempel zu finden, gehört doch Warunk zu den Städten, die besonders unter dem Schutze des Praios stehen.

Der Geweihte gab sich alle Mühe, das Ziel seiner Suche zu verschleiern, ja, er nahm es sogar in Kauf, sich gegen das Gebot seines Herrn zu versündigen, indem er seinen wahren Stand verschwieg und sich in der Gewandung eines gewöhnlichen Wanderers verkleidete. Lange reiste er unerkannt, bis ihn doch ein dunkler Scherge entdeckte, der die Nähe des Artefakts seines finsternen Herrn spürte wie der Bluthund den Schweiß des Gejagten.

Die Kunde von der Macht der Statuette des Shihayazad ist nämlich nicht verloren unter den dunklen Brüdern. Eilig rief der Götzendiener Kumpanen herbei, dem ahnungslosen Geweihten des Praios zu folgen und ihm Figur und Leben zu entreißen.

Doch dieses Mal noch hielt Praios seine schützende Hand über seinen Diener: Es gelang Gwindor, knapp einem Überfall der Kultisten zu entkommen (daher die Stichwunde und die Prelungen), ja, es war ihm sogar vergönnt, den Angreifern mit Praios Hilfe so arg zuzusetzen, daß sie ihm nicht länger folgen konnten. Das ist zwei Tage her. Gwindor wußte nun, daß er gejagt wurde.

In panischer Eile trieb er sein Pferd bis zum Äußersten an, bestrebt, so bald wie möglich sicheres Quartier zu finden. Und da geschah es: Beschworen von seinem Hohen Diener am ersten Tage seiner Herrschaft, Isyaharin genannt, sah der Namenlose die Gefahr, die Macht über Dere für immerdar zu verlieren, sollte der Diener des Praios' sein Ziel erreichen. Die Schergen, die Gwindor fangen sollten, waren geschlagen.

Der Namenlose ist Zorn und Haß und Niedertracht zugleich, und namenloser Zorn war es, der in ihm wuchs. Der Gott ließ seinem Zorn freien Lauf, ein Gedanke wie eine Klinge, so scharf und tödlich, fuhr hernieder in die Gefilde der Menschen und traf sein Ziel mit unbeschreiblicher Wucht. Er streckte Gwindor nieder, schieres Entsetzen zerfetzte sein Herz und mit ihm die Herzen all jener Kreaturen in seiner Nähe.

In einem letzten verzweifelten Hilferuf wandte sich der gemarterte Geist des armen Geweihten an seinen Schutzherrn Praios, und der Götterfürst ließ seine Macht zu einem gewaltigen Flammenstrahl fließen, der den Händen des Geweihten entsprang, seinen Leib aber versengte. Auch der Blitz verfehlte sein Ziel nicht, fuhr geradewegs in die göttlichen Sphären, daß der Namenlose geblendet zurückfuhr, aufheulend vor Wut. Doch kam die Hilfe zu spät, das Leben des Geweihten war schon in endloser Pein entflohen. Zurück blieb nur sein entseelter Leib.

Ein Geweihter des Praios vermag die Flammenmale zu deuten. Überzeugten Praiosgläubigen erschließt sich die Erkenntnis, daß die Wunden von einem Großen Wunder herühren, bei einer gelungenen KL-Probe+5. Alle anderen Charaktere müssen sich auf ihre Spekulationen verlassen, die Sie weder verneinen noch bestätigen sollten.

Allgemeine Informationen:

Grübelnd betrachtet ihr Toten und beschließt dann, ihn und sein Gepäck zu durchsuchen, um Licht ins Dunkel um seinen mysteriösen Tod zu bringen.

Spezielle Informationen:

Das Gepäck bietet leider nicht viel Aufschluß. Es finden sich eine Schlafdecke, Proviant, feine Gewänder, von der Art, wie ein wohlhabender Kaufmann sie trägt, sowie die Robe eines Wissensforschers, ein falscher Bart, Augengläser, ein Geldbeutel mit rund 20 Dukaten in allerlei Kleinmünzen, eine Pfeife, Tabak, Feuerstein und Zunder, ein Kupfertopf, ein Holzteller, ein silbernes Reisebesteck, Schreibfeder und Tinte, ein Buch, scheinbar ein Tagebuch, sowie ein wuchtiger Streitkolben. In einer verborgenen Tasche des Gürtels finden die Helden ein mit Wachs versiegeltes Seidenbeutelchen, welches mit den Symbolen aller zwölf Götter bestickt ist.

Meisterinformationen:

Außerdem sind in die Nähte der Gewänder der Amtsring des Geweihten, ein Goldreif, geziert von einem Bernstein, in den ein Greif geschnitten ist (Wert etwa 12 D) und weitere 25 Dukaten in verschiedenen Münzen eingenäht.

Das Tagebuch, auf den ersten Blick der einzige bedeutende Fund, erweist sich als Enttäuschung. Zwar halten die Helden die geheimen Aufzeichnungen des Gwindor von Honingen über seine Forschungen in ihren Händen, doch sind sie in einer Geheimschrift abgefaßt. Es würde Wochen brauchen, um den vollständigen Text zu entschlüsseln. Die Helden können das Buch aber an sich nehmen und später, immer wenn sich auf einer Rast eine Gelegenheit bietet, kleine Partien enträtselfen.

Das Buch enthält alle Meisterinformationen über den Kult des Namenlosen aus diesem Abenteuer, ausgenommen Stellen, die Sie Ihren Spielern lieber verheimlichen möchten. Schließlich sind allwissende Helden nicht immer eine Freude.

Auf jeden Fall sollten die Helden schon beim allerersten Durchblättern des Buches ein loses Blatt entdecken, dessen Text der Geweihte unverschlüsselt ließ, und in der er sich darüber ausläßt, von welch enormer Wichtigkeit es sei, daß "die Statuette dieser götterverfluchten Wesenheit niemals in die Hände der Jünger des Namenlosen gerät!"

Der wirklich bemerkenswerte Fund aber befindet sich in dem kleinen Seidenbeutel. Sie werden es erraten haben: Es ist die Statuette des Shihayazad - doch dazu später mehr.

Es mag sein, daß Ihre Helden auf die Idee kommen, die Leiche des Geweihten mittels eines NEKROPHATIA zu "befragen". Sollte der Zauber gelingen, durchzucken Todesqualen das Gehirn des Magiers. Dabei kann sich der Zauberkundige noch glücklich schätzen, daß er nur einen schwachen Eindruck von der Pein erlebt, die Gwindor im Augenblick seines Todes durchfuhr. Erst nach mehreren Atemzügen ist dieser Anfall vorbei, der Zauberer sinkt benommen zu Boden. Er erleidet 1W SP, außerdem erhöht sich sein Totenangst-Wert permanent um einen Punkt.

Die Statuette des Shihayazad



Allgemeine Informationen:

Schwer wiegt das Beutelchen in eurer Hand, als befände sich darin ein Stein oder ein Stück Metall. Es ist kein glatter Gegenstand - ihr ertastet allerlei Vorsprünge und Vertiefungen. Vorsichtig erbrecht ihr das Siegel, streift die Hülle beiseite...

Das Beutelchen enthält eine etwa daumenlange Figur aus schwarzem, glänzendem Stein. Die Statuette ist von abstoßender Häblichkeit, das Abbild eines schreckerregenden Geschöpfes: ein unbehaarter Körper, auf allen Vieren kauernd. Aus den Schultern der Kreatur wächst ein krallenbewehrtes Schwingenpaar. Zwischen den Flügeln ragen sieben Hörner aus dem Rücken

empor. Der Kopf des Wesens erinnert an den einer Ratte, doch vermeint ihr Menschenähnliches in den Zügen zu erkennen. Fast will man meinen, das Untier atme, so schreckerregend lebensecht ist die Figur gearbeitet. Jeder Muskel ist auf das Feinste in den Stein geschnitten, in den winzigen Augen sind die schlitzförmigen Pupillen zu erkennen: das meisterliche Werk eines wahnsinnigen Künstlers, das Abbild einer Schreckengestalt aus seinen Wahnträumen.

Meisterinformationen:

In dem Figürchen ist tatsächlich ein Teil der Lebensenergie des Dämons Shihayazad gefangen, die Arbeit ist also noch meisterlicher, als man allein vom bloßen Anblick der Statuette vermuten könnte. Die Figur ist gewissermaßen ein Teil des Dämons und seine Kraft wirkt in ihr.

Den Helden bleibt nicht verborgen, daß etwas Seltsames an der Statuette ist. Unbehagen beschleicht sie, wenn sie die Figur betrachten, verstärkt sich noch, wenn sie sie berühren. Die Gefühle sind nicht allein mit der überzeugend eingefangen Scheußlichkeit der Kreatur zu erklären. Die Helden spüren, daß eine bedrohliche Macht in dem Abbild schlummert. Bemühen Sie sich, dieses Unbehagen den Spielern eindringlich zu vermitteln: Schildern Sie dem Helden, der die Figur mit sich führt, daß ihn ein leichtes Unwohlsein befällt, er sich bedrückt fühlt, sich und seine Freunde ohne ersichtlichen Grund in Gefahr wähnt. Sollten die Helden die Statuette auf magische Weise untersuchen, stellen sie fest, daß der Figur starke Magie innewohnt. Das astrale Muster ist verworren und sehr kompliziert, teils dämonischen Ursprungs, teils aber auch von göttlicher Magie durchsetzt, die die Helden nur schwer deuten können. Unzweifelhaft ist die magische Aura der Figur durch und durch böse zu nennen.

Doch es gibt auch Dinge, die die Helden nicht feststellen können, bzw. von denen sie erst im Verlauf des Abenteuers erfahren werden: Als Gwindor die Statuette fand, war sie in einem tönernen Gefäß verborgen, das er zerbrach, um an die Figur zu gelangen. Der Geweihte konnte nicht wissen, daß dem Gefäß ein mächtiger Schutzauber anhaftete, welcher nach langer Zeit noch dafür sorgte, daß das Artefakt nicht in falsche Hände fallen konnte. Obwohl es sicherlich viele Hunderte versucht haben und gewißlich der eine oder andere von ihnen auf dieselben Quellen gestoßen ist wie Gwindor, schien für sie die Spur jedesmal im Sande zu verlaufen, sie konnten den Tonkrug und damit das Artefakt nicht finden. Gwindor als Rechtgläubigen konnte der Zauber nicht täuschen.

Nun aber liegt das Artefakt frei, und seine ungewöhnliche astrale Aura ist von hochstufigen Zauberkundigen oder auch von Geweihten des namenlosen Kultes spürbar. Das ist der Grund, warum Gwindors Pläne entdeckt wurden, und deshalb werden auch die Helden von den Schergen des Namenlosen aufgespürt werden.

Die Nachricht, daß das Artefakt gefunden sei, und der arkane Zwischenfall, bedingt durch das Eingreifen ihres Gottes, haben dafür gesorgt, daß sich alle Anhänger des dunklen Götzen in ein paar Tagesreisen Umkreis auf dem Weg befinden, um die Figur zu finden und an dem anschließenden Ritual teilzunehmen. Und noch ein Mächtiger hat großes Interesse, das Artefakt an sich zu bringen: Es ist der siebengehörnte Shihayazad selbst, der die Figur für sich gewinnen möchte, bindet sie ihn doch in diesen unliebsamen Pakt, aus dem es kein Entfliehen gibt, solange die Figur sich auf Derecs Boden befindet. Noch ist der Dämon träge, wälzt sich im Schlafe. Doch wie lange noch?

Die Diener des Namenlosen

Meisterinformationen:

Lassen Sie den Spielern ausreichend Zeit, den Leichnam und das Gepäck zu untersuchen und den toten Geweihten zu bestatten, bevor es zu der nachfolgenden Begegnung kommt.

Allgemeine Informationen:

Schon hat der Sonnenwagen ein gutes Stück auf seinem täglichen Weg zurückgelegt. Ihr grübelt immer noch über den rätselhaften Tod des unbekannten Praiosgeweihten, da reißt euch das Geräusch von herannahendem Hufschlag aus euren Gedanken. In scharfem Galopp biegt eine Reitergruppe um die Ecke, just aus der Richtung, aus der auch ihr gekommen seid: eine gut gekleidete Frau auf einem eleganten Rotfuchs und vier Männer, scheinbar ihre Knechte, auf schweren, braunen Gäulen, die eher nach Zugpferden denn nach Reittieren aussehen. Scharf parieren die Reiter ihre Pferde neben dem Grab.

Meisterinformationen:

Es bieten sich viele Möglichkeiten, wie sich das Zusammentreffen der Helden mit den Dienern des Namenlosen gestaltet, je nachdem, wie Ihre Spieler reagieren. Es liegt bei Ihnen, die Situation dementsprechend zu variieren.

Spezielle Informationen:

Man merkt den Reitern an, daß sie überrascht sind, schon jemanden bei der Leiche vorzufinden. Einen Augenblick mustert die Frau eindringlich die Helden, als suche sie nach etwas bestimmtem, dann, ohne Vorwarnung, prescht sie mit gezücktem Rapier auf den nächststehenden Helden zu und drischt in ungezügeltem Zorn auf ihn ein. Auch ihre Begleiter zögern nicht lange und stürzen sich blindwütig auf die Charaktere.

Meisterinformationen:

Es entwickelt sich ein verbissener Kampf. Bedenken Sie, daß die Meisterpersonen den Vorteil auf ihrer Seite haben, beritten zu sein. Ungeachtet dessen sollten sich die Helden dennoch bald als überlegen erweisen.

Spezielle Informationen:

So sich das Schlachtenglück zu Gunsten der Heldengruppe wendet, versucht die Frau, sich aus dem Getümmel herauszuhalten, und beginnt mit einer Inkantation. Ihre Begleiter achten darauf, sie währenddessen in ihre Mitte zu nehmen und vor Attacken zu schützen. Es bedarf allerdings nicht mehr als eines gelungenen Steinwurfs, um die Geweihte aus der nötigen Konzentration zu reißen und ihr Vorhaben, ein Wunder zu wirken, zu vereiteln.

Meisterinformationen:

Islaillas Werte (Niedere Geweihte des Namenlosen, Händlerin der 6. Stufe)

**MU 14; KL 11; CH 14; IN 12; GE 12; FF 12; KK 11; LE 45;
KE 38; AT 12; PA 9; RS 1; TP 1W+3 (Rapier); GST 1; AU 55;
MR 4**

Die schwarzhaarige, schlanke Dreißigjährige ist, ebenso wie ihre Gefährten, eine besonders fanatische Anhängerin des

Namenlosen, was vielleicht ihre unüberlegte Attacke auf die überlegenen Helden erklären mag.

Die Werte ihrer Scherben (Bürger der 5. Stufe)

**MU 13; KL 9; CH 10; IN 10; GE 11; FF 10; KK 14; LE 44; KE;
AT 13; PA 9; RS 1; TP 1W+3 (Säbel); GST 1; AU 60; MR 1**

Gestalten Sie den Kampf so, daß nur die Geweihte in die Hände der Helden fällt (Sollte Islailla jedoch gleich zu Beginn des Kampfes getötet werden, können Sie ihre Rolle beliebig an einen ihrer Gefolgsleute weitergeben).

Islailla ter Greven, Kauffrau aus Grangor und Geweihte des Namenlosen, wie ihr fehlender Mittelfinger an der rechten Hand beweist, zeigt sich wenig gefügig, wenn die Helden sie befragen wollen. Beharrlich preßt sie die Lippen zusammen und schweigt.

Es ist gut möglich, daß die Helden versuchen, Islailla gewaltsam zum Reden zu bringen. Tapfer wird sie die Qualen ertragen. Sie windet sich in ihren Fesseln, schreit, oder beißt sich auf die Lippen, daß das Blut über ihr Gesicht rinnt. Setzen die Charaktere die Folter fort, bricht Islaillas Widerstand schließlich aber doch zusammen. In diesem Moment geht mit ihr eine seltsame Wandlung vor: Ihr Geschluchze steigert sich zu gellendem Geschrei, panisch starrt sie die Helden an, ihre Augen weiten sich in entsetzlicher Angst. In ihre schrillen Schreie mischen sich irres Kichern und Heulen. Speichel rinnt aus ihren Mundwinkeln, wild rollt sie mit den Augen, dann sackt sie zusammen, nur bisweilen hört man von ihr noch leises Gewimmer.

Ebenso wie ihre Gefolgsleute, die den Tod nicht so fürchteten wie ihren Herrn, ist Islailla eine glühende Anhängerin des namenlosen Kultes - streng, ja, fanatisch in ihrem Glauben. Daß sie sich zu diesem Zeitpunkt in Ysiliens aufhält, ist kein Zufall und hat auch wenig mit ihren Geschäften zu tun. Tatsächlich sollen an den Namenlosen Tagen Rituale in einer alten Kultstätte des Dunklen Gottes vollzogen werden, an denen Islailla teilzunehmen plante. Auf dem Weg zum Kultplatz verspürte die Geweihte den Ruf ihres Gottes: Als der Praiosdiener den Tod fand, zögerte sie keinen Lidschlag, sich auf den Weg zu machen, um das Artefakt an sich zu bringen. In ihren Augen verdient derjenige, der den Namenlosen Gott verrät, strengste Strafe. Ihr Geist zerbrach unter dem Druck der Folter und der Furcht vor dem, was sie im Jenseits erwarten würde: Er flüchtete sich in den Wahnsinn.

Falls die Helden versuchen, auf magischem Wege Antworten zu erzwingen, gilt folgendes:

BANNBALADIN - Islailla wird Fragen nach ihrem Namen, ihrem Herkunftsland, etc. beantworten. Sobald es aber nur im entferntesten um den Namenlosen geht, gerät ihr Geist in eine ähnliche Zwangslage wie bei körperlicher Folter (Sie sieht ihr Seelenheil bedroht, wenn sie antwortet).

Gleiches gilt bei einem RESPONDAMI VERITAR.

Ein IN DEIN TRACHTEN... führt dazu, daß der Magier einen tiefen (und ihn entsetzenden) Einblick in Islaillas Ängste bekommt.

Was die Helden mit der Wahnsinnigen anstellen, bleibt ihnen überlassen. Am menschlichsten ist es sicherlich, sie mitzunehmen und dem nächsten Tempel oder Noionitenkloster zu übergeben.

Variante des Geschehens:

Selbstverständlich gibt es auch die Möglichkeit, daß sich die Helden vor den ankommenden Reitern verstecken. Verlangen Sie dazu eine einfache Talentprobe Verstecken. Nur wenn es bei einem der Würfe einen Patzer gibt, werden die Helden entdeckt. Die Reiter achten nicht auf etwaige Beobachter in den Büschen.

Allgemeine Informationen:

Zielstrebig nähern sich die Reiter dem Leichnam. Ohne sich zu vergewissern, ob sie wirklich alleine sind, springen sie von ihren Pferden und beugen sich über die Leiche. Fassungslos beobachtet ihr, wie die vier Gestalten mit bemerkenswerter Respektlosigkeit den Toten durchsuchen. Grob zerren sie an ihm herum, zerreißen seine Gewänder, schlitzen seine Sachen auf und kehren das Innerste zuoberst. (So die Helden den Priester schon begraben haben, müssen sie mit ansehen, wie das frische Grab aufgewühlt, der Leichnam hervorgezerrt und ebenso rüde untersucht wird.)

Meisterinformationen:

Ein wenig borongefälliger Anblick. Spätestens jetzt sollten die Helden eingreifen, denn derart frevelisches Tun kann ein anständiger Aventurier nicht ungestraft lassen.

In jedem Fall wird Damiano bei dem Anblick aufspringen und sich auf die Kultisten werfen, falls die Helden dazu keine Anstalten machen. Aber wollen wir davon ausgehen, daß sich Ihre Kämpfen wie wahre Helden benehmen und die Schergen des Namenlosen im Kampf überwältigen.

Was nun?

Wahrscheinlich werden sich die Charaktere nun beraten, was zu tun sei. Aus dem Tagebuch des toten Gwindor haben sie erfahren, wie wichtig es ist, daß die Statuette den Anhängern des Namenlosen nicht in die Hände fällt, und wenig später müßten sie erleben, daß die Sekte des dreizehnten Gottes bereits die Spur der Figur aufgenommen hat. Vielleicht könnte man das Figürchen zerschmettern, aber alle Zerstörungsversuche, mit roher Gewalt oder auf magische Weise, z.B. mittels eines DESTRUCTIBO ARCANITAS, scheitern kläglich. Es gelingt noch nicht einmal, eine winzige Kerbe in den Stein zu ritzten.

Das Naheliegendste ist es wohl, das Artefakt in einen Tempel zu bringen, wo es vor dem Zugriff der Diener des Namenlosen geschützt ist. Sollten die Helden nicht wissen, wohin sie sich wenden sollten, mag eine Klugheitsprobe ihnen auf die Sprünge helfen.

In welchen Tempel das Artefakt gebracht werden soll, hängt letztendlich davon ab, ob einer oder mehrere der Helden sich einem Gott verschrieben haben, und wenn ja, welchem. Den Helden sollte aber klar sein, daß die Figur so schnell wie möglich hinter geweihte Tempelmauern gehört.

Die nächstgelegene Stadt mit größeren Tempeln ist Warunk (Praios, Rondra, Peraine). Des Weiteren bieten sich noch Ilsur (Efferd, Praios, Peraine, Rahja, jedoch alles Tempel von geringerer Bedeutung) oder Vallusa (Ingerimm, Rahja, Rondra, Peraine) als Ziel an.

Ganz am Rande sollte noch die bedenkliche Möglichkeit erwähnt werden, daß die Helden die Statuette (und damit das gesamte Abenteuer) einfach ins nächste Gebüsch werfen... Hm - dann haben Sie als Spielleiter ein echtes Problem, aber es stellt sich dann ohnehin die Frage, ob eine solche "Helden"-Schar es überhaupt wert ist, daß Sie die Mühe der Spielleitung auf sich nehmen...

Die erste Nacht oder der Zorn der Dörfler

Meisterinformationen:

Die Erbeutung des wertvollen Artefakts bedeutet einen großen Erfolg für die Sache der Zwölfsgötter und einen schweren Schlag für den Namenlosen. Doch noch ist die Schlacht nicht gewonnen, denn nun ist der dunkle Gott am Zuge.

Wie schon erwähnt, führte der Zornesausbruch des Namenlosen Gottes zu enormem Aufruhr in der arkanen Sphäre, gut spürbar für jeden magisch Begabten von Perricum bis Festum, aber auch für jeden Geweihten - vor allem aber für alle Geweihten des Namenlosen Gottes.

Seit Anbeginn der Zeiten versammeln sich während der verfluchten Tage die Anhänger des dunklen Gottes und vollziehen ihre unheiligen Zeremonien. Auch in Ysiliens gibt es solche Treffpunkte, unter denen einer vornehmlich zu nennen ist: eine einsam gelegene Schlucht abseits aller Wege, ein Platz, wo schon seit den Zeiten der Besiedelung Aventuriens dem dunklen Gott gehuldigt wird. Vor langer, langer Zeit befand sich dort eine Stadt, deren Bürger sich unter den Schutz des Namenlosen Gottes gestellt hatten, doch ist die Siedlung längst vom Angesicht Deres verschwunden, verloren das

Wissen um ihren Namen und ihr Schicksal. Wohl aber überlieferte sich Generation um Generation in den Reihen der Anbeteter des Namenlosen das Wissen um den uralten, unheiligen Platz, und heute wie schon in all den Jahrhunderten zuvor finden sie sich dort in den verfluchten Tagen ein, ihrem dunklen Kult zu frönen.

Diese Scharen werden sich, alarmiert durch den Ruf ihres Herrn, aufgestachelt durch die flammenden Worte der Geweihten, auf den Weg machen, die Helden zu stellen und ihnen das Artefakt abzujagen, noch bevor der erste Praios heranbricht, aber nicht alle wissen, wonach die Suche tatsächlich geht. Dies ist den wenigen Hochgeweihten vorbehalten, die sich der zweifelhaften Ehre rühmen können, daß ihr Gott zu ihnen spricht.

Und es sind nicht nur menschliche Gegner, die die Helden zu fürchten haben. Merkwürdiges geschieht an den Tagen des Namenlosen, und das wohlabgewogene Gefüge der Welt gerät in Chaos. Allerlei übersinnliche Kreaturen und Nichtkreaturen finden mit einemmal ein Schlupfloch nach Dere, und auch Geister und Untote beugen sich in dieser Spanne nicht unter die Gesetze der Natur, denen sie sonst gehorchen müssen.

Allgemeine Informationen:

Der brütenden Hitze zum Trotz setzt ihr euren Weg fort. Müde trotten die Pferde mit hängenden Köpfen dahin, Hals und Flanken sind schweißbedeckt, obwohl ihr ein nur mäßiges Tempo anschlägt. Und auch euch rinnt der Schweiß über die Stirne, kleben die Kleider am Leibe. Selbst das kühle Naß eines Baches verspricht nur für einen Augenblick Erquickung, bevor der sengende Blick aus Praios Auge euch erneut auf eurem Ritt martert.

Stillschweigend wünscht ihr euch den Abend herbei, wenn Phexens Mantel sich über das Firmament breitet und sein kühler Schatten über das Land fällt.

Des Landvolks Furcht, des Landvolks Zorn

Allgemeine Informationen:

Wie verlassen liegt ein Weiler in den letzten Strahlen der Sonne vor euch. Auf der staubigen Dorfstraße regt sich keine Menschenseele, der Brunnenplatz liegt öde und leer, selbst von den sonst unvermeidlichen Dorfköttern ist keiner zu sehen. Einzig eine struppige Katze räkelt sich im Schatten der Dorflinde.

Doch während ihr die Straße entlangreitet, vermeint ihr sehr wohl, hinter den Fensteröffnungen Bewegungen zu vernehmen.

Spezielle Informationen:

Einen gebürtigen Aventurier sollte es nicht wundern, wenn Mensch und Tier sich an den verfluchten Tagen spätestens bei Anbruch der Dunkelheit in ihren Häusern verkriechen, in der Hoffnung, so vor dem lauernden Bösen geschützt zu sein. Fenster und Türen eines jeden Hauses sind mit Girlanden, Sträußen und Kränzen aus Satuariensbusch geschmückt, in die einzelne Zweige und Blüten von Perainenblatt, Notzhilf, Wolfswurz, Belmaribusch und Zwölfgötterkraut geflochten sind. Bisweilen finden sich in den Gebinden auch Drachenschlund, Mirbelstein und Sapphirnsbeere, allesamt Gewächse, die im aventurischen Volksglauben als heilbringend bekannt sind und der Abwehr böser Geister dienen.

Meisterinformationen:

So die Helden das Dorf - es heißt Salwynsfelden - nur geschwind durchmessen wollen oder gar einen großen Bogen um jede menschliche Ansiedlung machen, werden sie keinen der Bewohner zu Gesicht bekommen.

Steht ihnen aber der Sinn nach einer guten Mahlzeit und einem sicheren Nachtlager, soll ihr Wunsch nicht unbeachtet bleiben. Als sie auf den Dorfplatz gelangen, öffnet sich die Tür des stattlichsten Gebäudes, und eine zierliche, etwa 60-jährige Frau nähert sich in Begleitung dreier stabbewehrter kräftiger Männer. Die vier tragen die typische Tracht der ysilischen Bauern: Die Männer knielange, weite Hosen, weite Hemden mit großen Kragen und kunstvoll bestickte Wämser, die Frau einen langen braunen Rock unter dem ein gelbes Unterkleid hervorlugt, eine weite Bluse mit einem schön gewirkten Schal, außerdem eine Witwenhaube und eine goldene Kette mit einem Peraineanhänger, welche sie als Dorfälteste ausweist.

Die Bäuerin stellt sich als Esla Salwyn vor, Dorfälteste und Besitzerin des meisten Landes rings um Salwynsfelden. Die drei Männer sind ihre Söhne Nislo, Peran und Aslar.

Gibt sich Esla zunächst mißtrauisch, denn Reisende an den Tagen des Namenlosen sind verdächtig, läßt sie sich dann aber doch erweichen, der Gruppe Quartier zu gewähren. (Falls die Helden Islaila mit sich führen, bedarf es gewiß einer plausiblen Erklärung für die Anwesenheit der Wahnsinnigen.)

Die Gastfreundschaft ist gerade in solch abgelegenen Gebieten heilig, und es ist kaum traviagefällig, wackere Rechtgläubige zu dieser Zeit vors Tor zu jagen.

Allgemeine Informationen:

Während ihr euch mit der Dorfältesten unterhaltet, wagen sich allmählich auch einige andere Dörfler vor die Tür und nähern sich vorsichtig. Ihre Mienen sind neugierig, mißtrauisch, teils gar feindselig. Hier und da bemerkt ihr, wie einer der Dörfler eine Geste gegen böse Geister macht.

Spezielle Informationen:

Das Haus der Salwyns ist ein zweistöckiges, großes Bauernhaus, das den Rang der Sippe als einflußreichste und wohlhabendste Familie des Örtchens durchaus zum Ausdruck bringt. Obwohl Eslas Söhne längst eigene Höfe bewirtschaften (genaugenommen hören 40% der Bevölkerung Salwynsfeldens auf den Namen Salwyn, dazu kommen noch all die gebürtigen Salwyns in den benachbarten Weilern), wahrt man die gute Sitte, daß sich die Familie an den verfluchten Tagen zusammenfindet, um gemeinsam dem Übel besser trotzen zu können (Und zudem gemeinsam am ersten Praios ein Jubelfest zu Ehren der Götter zu feiern). So haben sich neben den drei Söhnen und ihren Familien noch Eslas Tochter Rea und Eslara nebst Gemahl und Kindern eingefunden, dazu Eslas Bruder Androsch, ihre Schwägerin Nissa und die alte Crispina, die Mutter von Eslas verstorbenem Gemahl Peran. Zusammen mit all dem Gesinde eine erkleckliche Schar, so daß das Haus vor Menschen schier zu bersten scheint. Trotzdem findet sich für die Helden ein Plätzchen: Die Sippe rückt zusammen, so daß eine Dachkammer frei wird, die der Gruppe zur Verfügung steht.

Allgemeine Informationen:

Der Abend vergeht im gemeinsamen Gespräch; eure Gastgeber zeigen sich sehr interessiert an euren bisherigen Erlebnissen. Ihr aber beschließt, euch früh schlafen zu legen: Ein aufregender Tag liegt hinter euch und morgen wollt ihr frisch und ausgeruht sein.

Spezielle Informationen:

Die Stimmung im Hause ist ernst und feierlich. Man spricht gedämpft, lacht wenig, und wenn, nur hinter vorgehaltener Hand. Selbst die Kinder scheinen sich bei ihren Tollereien zurückzuhalten.

Gerade in den Dörfern dieser Gegend (wie im übrigen auch in vielen anderen Regionen) ist es üblich, die Tage des Namenlosen in Besinnlichkeit und Demut zu verbringen, das Auge des Namenlosen weder durch eitles Gepränge noch durch ausgelassene Feiern auf sich zu lenken. Dies schlägt sich auch im Mahl nieder, das den Helden gereicht wird: einfache, schlichte Speisen wie Getreidebrei und Wurzelgemüse, dazu Brotfladen und Käse. In manchen Gegenden verzichtet man völlig darauf, das Fleisch jeglicher Kreatur auf den Tisch zu bringen. Schlimmsten Frevel stellt es aber dar, an den Tagen des Namenlosen vom Fleisch eines der

Tiere zu speisen, welches einem der Zwölfe geweiht ist, sei es Gans, Stute oder gar solch exotische Speise wie Greif. Auf Bier, Branntwein oder andere alkoholhaltige Getränke warten die Helden vergebens, es wird lediglich mit Wasser oder Milch aufgewartet, gilt doch das Zechen ebenso wie das Völlern, Hoffart, Prahlgerei und Hurerei an den Tagen des Namenlosen als sicheres Tor zum Verderben.

Die Mißgeburt

Allgemeine Informationen:

Euer Schlaf ist unruhig, geplagt von schweren Träumen, werft ihr euch auf euren Lagern hin und her, zudem läßt ein Geheul aus der Ferne, wie von einem Tier in höchster Qual, euch hochfahren.

Mitternacht mag just vorbei sein, als ihr plötzlich aus eurem Schlummerschreckt: Von draußen dringen gedämpfte Schreie an euer Ohr, die Stimmen klingen zornig, auch wenn ihr nicht verstehen könnt, was gerufen wird.

Spezielle Informationen:

Schon ein Blick aus dem Fenster zur Straße genügt, um zu erfassen, was dort draußen vor sich geht: Vor dem Haus der Salwyns hat sich eine große Menschenmenge angesammelt - beinahe das halbe Dorf muß auf den Beinen sein. Im Schein der Fackeln erkennt man, daß sich die Bauern mit Sensen, Dreschflegeln und Steinen bewaffnet haben - ihre teils zornigen, teils ängstlichen Mienen verraten nichts Gutes. In ihrer Mitte führen sie einen Karren mit sich, darauf liegt ein in eine Decke gewickeltes, blutiges Bündel. Die Helden vermögen nicht zu erkennen, um was es sich handelt. Wütend pocht einer der Bauern, augenscheinlich der Anführer dieser Versammlung, gegen die Tür.

Nur wenig später öffnet Esla Salwyn in Begleitung ihrer halben Sippe die Tür, sichtlich verärgert über die nächtliche Störung. Doch ihre Augen weiten sich, als der Anführer der Bauern an den Karren tritt und triumphierend die Decke beiseitezieht. Zum Vorschein kommt der blutverschmierte Leib eines neugeborenen Kälbchens, doch ist das Tier grausam entstellt: Zwei Köpfe wachsen ihm aus seinem Hals. Ein Raunen geht durch die Menge bei diesem grauenhaften Anblick. Schon erheben sich Rufe, die Schuldigen aus dem Dorf zu jagen.

Meisterinformationen:

Ein Fluch liegt über den armen Kreaturen, die in diesen Zeiten geboren werden, kein Gott wacht über ihr Wohl und Wehe. Das Kälbchen aber, welches in jener Nacht zur Welt kam, wurde mit zwei Köpfen geboren. Wen mag es da verwundern, daß die gläubigen Dörfler in Angst und Schrecken versetzt wurden, durch das unmittelbare Wirken des zerstörerischen Gottes unter ihnen.

Und wen wundert es, wenn sie in ihrer Furcht nach dem Schuldigen

für das greuliche Geschehen suchen, um ihn zur Rechenschaft zu ziehen. Und wer mag schon schuld sein, wenn nicht jene Horde seltsamer Fremder, die gegen das Gebot der Götter an den verfluchten Tagen reisen und so fremdartig aussehen (z. B. ein Thorwaler Pirat, eine tulamidische Zauberin, ein mohischer Schamane und eine Waldelfe...)? Sollten sich unter ihren Masken nicht gar Anbeter des Namenlosen Gottes selbst befinden?

Volkes Zorn erhebt sich und wendet sich gegen die vermeintlichen Schuldigen. Auch wenn Ihre Helden sich auf einer Mission im Dienste der Götter befinden, auch wenn sie rechtgläubige Seelen sein mögen, die wütenden und verängstigten Bauern werden ihnen kaum Zeit lassen, sie von ihrer aufrechten Gesinnung zu überzeugen.

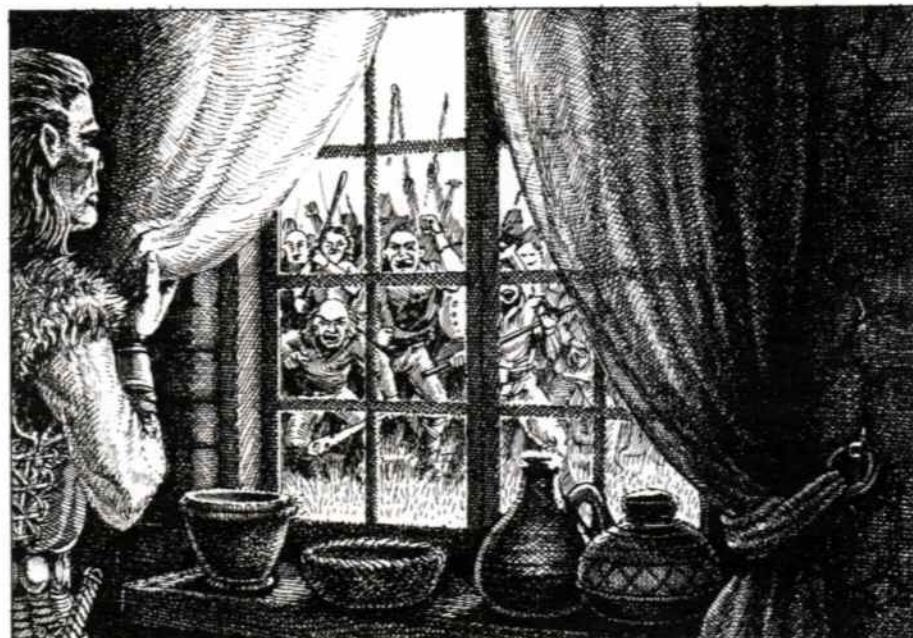
So ohne Weiteres wird Esla Salwyn allerdings ihr Haus dem wütenden Mob nicht öffnen. Nicht, daß es ihr daran läge, vermeintliche Anbeter des Bösen zu schützen, doch will sie erst Genaueres über die Vorfälle in dieser Nacht wissen, bevor sie die Gesetze der Gastfreundschaft bricht. Dieser kleine Aufschub bietet den Helden Gelegenheit, sich davonzumachen.

Ob ihnen das gelingt, ob es ihnen vergönnt ist, ihre Pferde aus dem Stall zu holen, oder ob man ihre Flucht bemerkt, sollten Sie von der Vorgehensweise der Gruppe abhängig machen. Nur für den Fall, daß die eine oder andere Schleich- oder Kletterprobe (das Zimmer der Helden befindet sich, wie erwähnt, im Dachgeschoß des Hauses) schiefgeht, hier die Werte eines durchschnittlichen Bauern:

Die Werte der Bauern (Bürger der 3. Stufe):

MU 10; AT 9; PA 8; LE 40; RS 1, TP 1W+2 (Dreschflegel, Knüppel, Messer); GST 1; AU 45; MR 0

Sicherlich ist ein im Kampf unerfahrener Bauer keine wirkliche Gefahr für die erprobten Helden, doch kann die große Zahl der Gegner (50 - 60 Dörfler) Ihre Kämpfen in Bedrängnis bringen. Die Bauern werden der Heldengruppe aber kaum jenseits der Grenzen des Dorfes nachsetzen.



Der zweite Tag / Aphestadil

Allgemeine Informationen:

In trübem Grau bricht der Morgen an. War der Himmel gestern noch klar, sind über Nacht schwere Wolken aufgezogen. Wie ein schwerer Mantel verbirgt die dichte Decke Praios' Antlitz.

Und wieder verspricht der Tag, unerträglich heiß zu werden, schon jetzt, am frühen Morgen, treibt euch die Hitze den Schweiß auf die Stirne.

Der Boronpriester:

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, daß die Helden nach ihrem übereilten Aufbruch aus Salwynsfelden nicht mehr allzu weit geritten sind, denn in der Dunkelheit ist es schier unmöglich, den Weg zu finden.

Der Rest der Nacht war ungemütlich und wenig erholsam: Möglicher, daß es nur an der ungewöhnlichen Hitze lag, aber die Helden werden von so finsternen Alpträumen geplagt, daß sie kaum erholsamen Schlaf finden. Am Morgen können sich zwar alle einhellig daran erinnern, wahrhaft Schreckliches geträumt zu haben, nicht aber, was in ihren Träumen geschehen ist.

So die Helden bei Tagesanbruch ihren Weg fortsetzen, geraten sie nach etwa einer Wegstunde gemächlichen Ritts an eine bescheidene Klausur, die im Tal zwischen zwei Hügeln an der Straße liegt.

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch der Klausur nähert, erkennt ihr, daß die Hütte inmitten eines Boronangers liegt. Unter niedrigen Krüppelkiefern, Wegweiden und Satuarienbüschchen findet ihr eine ganze Reihe Totensteinen und Grabtafeln, die mit dem Zeichen des zerbrochenen Rades geschmückt sind.

Spezielle Informationen:

In der Klausur, Wohnstatt und Heiligtum zugleich, lebt ein einsamer Boroni, Totenpriester für die Menschen aus den umliegenden Dörfern und Gehöften. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht, nicht nur durch Gebete und Zeremonien die Seelen der Verstorbenen sicher in Borons Hallen zu geleiten, sondern auch über die Leiber der hier Begrabenen zu wachen, daß keine lästerliche Kreatur aus ghulischem Geschlecht oder ein Wiedergänger sich an ihnen schadlos halte. Die Bauern begegnen dem Diener des Totenreiches mit großer Ehrfurcht und versorgen ihn für seine Dienste mit reichlichen Gaben, gilt es doch als besser, einem Boroni von seinen Früchten zu opfern, denn seinem Herrn das letzte Opfer bringen zu müssen.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden nähern, tritt der Geweihte, ein etwa 40-jähriger, hagerer Mann, in dessen blondem Haar sich bereits die ersten Strähnen des Alters zeigen, vor die Tür

seiner Behausung und begrüßt die Gruppe mit einem Kopfnicken. Auch wenn der Boroni die Stille und Einsamkeit liebt, die menschliche Eigenschaft der Neugierde hat er in den langen Jahren seines Götterdienstes nicht abgelegt: Einem Gespräch ist er, auch wenn er kaum Wortführer sein wird, nicht abgeneigt. Der Anblick der so offenbar verwirrten Islaila wird ihn sogar zu einer Frage hinreissen.

Zeigen die Helden Bruder Fulger die Statuette, kann der Boroni, nachdem er sich in ein Gebet zu seinem Gott vertieft hat, erkennen, daß es sich bei dem Artefakt um ein machtvolleres Symbol einer dunklen, zerstörerischen Kraft handelt, die er aber nicht genau zu benennen weiß. Auch er erkennt die starke Aura, die das Objekt umgibt, vermag aber nur zu deuten, daß sie entweder der dämonischen oder der göttlichen Sphäre entstammen muß. Außerdem rät Fulger den Helden dringend an, das Artefakt auf dem schnellsten Wege in den nächstgelegenen großen Praios- oder Hesindetempel zu bringen, denn nur dort, so denkt er, verfügt man über genügend Wissen und Kraft, das Figuren sicher zu bewahren oder gar die unheilige Macht, die die Statue umfaßt, zu bannen. Der Boroni wird den Helden dringend empfehlen, sich gen Warunk zu wenden, um die Figur im dortigen Praiostempel zu hinterlegen.

Fulger warnt besorgt vor üblen Kreaturen, die sich an die Fersen der Helden heften werden, um in Besitz des Artefakts zu gelangen. Deshalb ermahnt er sie erneut, sich zu sputen, um schnell einen sicheren Tempel zu erreichen. Des weiteren ist Bruder Fulger bereit, sich der unglücklichen Islaila anzunehmen.

Die Meute

Allgemeine Informationen:

Angespornt durch die Worte des Boroni, reitet ihr eilig eures Weges. Mit einem Mal kommt auch ein kühler Wind auf. Die Pferde spitzen munter die Ohren und greifen tüchtig aus, trotz des ermüdenden Rittes, den ihr schon hinter euch habt. Doch dann wird der Wind kälter, ja eisig, ein Frösteln überkommt euch, und ihr zieht die Mäntel fest um die Schultern. Mit plötzlicher Bösartigkeit pfeift der Wind in wilden Böen über euch hinweg, so kalt, als käme er geradewegs aus den Weiten des Firunslandes. Die Pferde werden unruhig, so als ahnten die Tiere etwas, das ihr noch nicht erfassen könnt.

Da ertönt aus nächster Nähe ein schrilles Heulen. Lange schwiebt der schaurige Ton durch die Luft, bis er abrupt abbricht. Einen Moment ist es still, dann vernehmt ihr lautes Schnüffeln und Tappen wie von vielen Pfoten, doch zu sehen vermögt ihr nichts.

Meisterinformationen:

Den ganzen Tag über werden die Helden von der seltsamen unsichtbaren Meute verfolgt. Zwar gibt es durchaus Stunden, in denen nichts von den Kreaturen zu bemerken ist,

dann wieder nähern sie sich bis auf wenige Schritt, um schnüffeln die Helden, lassen ihr schreckliches Geheul erklingen. Die Pferde werden zunehmend nervöser, scheuen unvermittelt, beginnen zu bocken (jeweils Reitprobe +3, bei Nichtgelingen Sturz und 1 W SP) oder rasen in wildem Galopp davon (Reitprobe+5, bei Sturz 2W SP). Herkömmliche Fertigkeiten im Spurenlesen fördern keine Ergebnisse zutage, weder sieht man Pfotenabdrücke oder ähnliches, noch die sonst üblichen Spuren wie geknickte Zweige, zertrampeltes Gras, u.s.w.

Einzig ein ODEM ARCANUM vermag ein wenig Licht in die seltsamen Vorgänge zu bringen: Ist die Zauberprobe+5 gelungen, sieht der Zauberkundige die dunkelpurpur leuchtenden Abdrücke von Pfoten. Die Spur ähnelt in Größe und Form der eines Wolfes. Ist die Probe außergewöhnlich gut gelungen, kann der Magier für einen Augenblick die verschwommene, purpurfarbene Aura eines bulligen, hundeähnlichen Tiers mit außergewöhnlich großen, spitzen Ohren zu erkennen.

Es ist nicht möglich, sich den seltsamen Kreaturen zu nähern, sie weichen zurück, sobald sich ein Held auf sie zubewegt, nähern sich ihrerseits auch nie näher als auf 10 Schritt der Gruppe. Zumindestens für heute nicht...

Allgemeine Informationen:

Ständig seid ihr euch der Nähe der euch hetzenden Bestien bewußt. Zwar vergehen manchmal Stunden, in denen ihr keinen Laut von euren Verfolgern zu vernehmen vermögt, doch dann sind sie schon wieder um euch, ist ihr Schnüffeln und Knurren zu hören, vernehmt ihr das Kratzen ihrer Klauen auf dem Weg.

Das ständige Lauschen, die Wachsamkeit, zu der ihr durch eure unheimlichen Begleiter gezwungen seid, zerrt an euren Nerven.

Wilde Wut

Allgemeine Informationen:

Wohl eine gute Stunde ist es her, daß ihr das letztemal die Meute vernommen habt. Zwar schwor Damiano Stein und Bein, daß dort eben auf dem Hügel ein dunkler Schatten gewesen sei, "ein Hund, groß wie ein Paavipony, mit leuchtend roten Augen und Zähnen so lang wie mein Dolch", doch haben euch eure Sinne heute zu oft schon einen Streich gespielt, seid ihr panisch davongestoben oder auf dem Boden auf der Suche nach vermeintlichen Spuren herumgerobbt, nur weil einer von euch glaubte, "etwas gesehen zu haben". Lassen Sie die Spieler eine Sinnenschärfeprobe ablegen. Der Held, dem diese Probe am besten gelingt, hört denn auch als erster ein Scharren und Kratzen ganz in der Nähe, welches wohl aus dem dichten Buschwerk rechter Hand der Straße kommen mag.

Seltsamerweise sind die Pferde jetzt aber einigermaßen ruhig, obwohl sie doch immer die ersten waren, die das Herannahen der Meute zu spüren schienen.

Angestrengt lauscht ihr in die Stille, um zu erfahren, ob es sich wieder einmal um eine Sinnestäuschung oder tatsächlich um eine sich nähernde Gefahr handelt, als mit einem Mal ein dunkler, massiger Hund aus dem Gebüsch bricht und sich mit wütendem Gebell auf den Vordersten von euch stürzt.

Meisterinformationen:

Die Wucht, mit der der riesige schwarze Hund auf den Unglücklichen prallt, ist so groß, daß sich der Held nur mit einer gelungenen Gewandtheitsprobe+5 im Sattel halten kann.

Zielstrebig stürzt sich das Tier auf die Kehle des Helden. Schaumflocken fliegen von seinen Lefzen, unheilvolles Grollen dringt aus seiner Brust, bedrohlich schnappen die schmutzig weißen, messerscharfen Fänge zu.

Der Angreifer ist ein 'Aranischer Löwe', ein ebenso beeindruckender wie gefährlicher Hund, welcher in Aranien von einem der steppenbewohnenden Volkstämme gezogen wird. Die etwa 7 Spann hohen, bulligen Tiere mit den spitzen Ohren und dem charakteristischen langen Kopf- und Halsfell, welches an eine Löwenmähne erinnert, werden in ihrer Heimat in erster Linie zur Löwenjagd gezüchtet, aber auch bei der Jagd auf andere große Raubtiere werden sie gerne eingesetzt. Die Beharrlichkeit, mit der dieser Hund seiner Beute an die Kehle geht, macht ihn zu einem gefährlichen Gegner.

Längst schon findet man die beeindruckenden Tiere nicht mehr nur in ihren heimatlichen Steppen, manch ein Reisender aus dem Norden, der sich den Luxus, einen solchen Hund zu erwerben, leisten konnte, geht nun stolz mit einem Aranischen Löwen auf Bären-, Berglöwen- oder Elchjagd.

Das besondere Exemplar, welches sich in ungebremster Wut auf die Helden stürzt, ist seiner Herrin, Markverweserin Argonia Zirkevist, vor einiger Zeit bei einer Hatz in der Schwarzen Sichel entlaufen und ließ sich auch trotz angestrengter Suche nicht wieder einfangen. Seither streift es durch das Land, holt sich hier und dort einen saftigen Happen, sei es Wild oder Vieh, und ist somit für nicht wenige Gerüchte über einen riesigen, bösartigen Wolf, der in dieser Gegend sein Unwesen treiben soll, verantwortlich. Der Kadaver eines an der Wilden Wut verendeten Fuchses wurde dem Hund schließlich zum Verhängnis. Er fraß davon, wurde selbst von der Wut befallen und stürzt sich nun auf alles, was sich bewegt.

Aranischer Löwe*:

MU 9; AT 12; PA 3; TP 1W +5; LE 15; GS 12; AU 80**

* Bei dem Tier handelt es sich um einen ausgebildeten Jagdhund der 2. Stufe

**Zusätzlich besteht die Gefahr einer Ansteckung mit der Wilden Wut. Würfeln Sie für jeden Helden, der eine Bißwunde erlitten hat: Bei einer 13 - 20 erkrankt das Opfer an der Tollwut, es kommt im Verlauf der Krankheit zu Schluckbeschwerden, Erstickungsanfällen, Krämpfen, später auch zu Fieber, Wahnsinn und den gefürchteten Anfällen von Raserei. Am 1. Tag der Krankheit erleidet der Erkrankte 1W SP, am 2. Tag 1W +2 SP, am 3. Tag 2W +4 SP, ab dem 4. Tag 3W +4. Die Sinnenschärfe des Opfers sinkt täglich um 4, außerdem verliert es täglich an KK: am 1. Tag 1 Punkt, am 2. Tag 2 Punkte, desgleichen am 3. Tag. Ab dem vierten Tag sinkt die KK um täglich vier Punkte, bis der Wert auf Null fällt, und der Erkrankte zu schwach ist, um sich zu rühren. Spätestens nach 1W +6 Tagen tritt der Tod ein, wenn dem Kranken nicht durch einen Trank aus der Jorugawurzel oder durch magische Heilung geholfen wird. Erstaunlicherweise erkranken Elfen nicht an der Tollwut.

Alpträume

Allgemeine Informationen:

Erschöpft beschließt ihr nach langem, nervenaufreibendem Ritt, euer Lager aufzuschlagen. Geeignete Orte finden sich genügend, auch wenn ihr es nach eurem vergangenen Erlebnis vorzieht, unter freiem Himmel zu nächtigen. Eilig bereitet ihr euch eure Mahlzeit... Nur ausruhen, um dann morgen in aller Frühe den Weg fortsetzen zu können, das ist der einzige Gedanke, der euch in diesem Moment bewegt.

Doch trotz eurer Müdigkeit, die euch die Lider wie von alleine zufallen lässt, könnt ihr die Unruhe, die euch den ganzen Tag über begleitet hat, nicht so einfach abstreifen. Nur schwer will sich der Schlaf einfinden.

Spezielle Informationen:

Düstere Träume überschatten den unruhigen Schlummer der Helden, lassen sie unvermittelt aus dem Schlaf schrecken, schweißgebadet und schwer atmend. Die Geräusche nächtens umherstreifender Kreaturen, welcher Natur sie auch immer seien, tun ein Übriges: eine wenig erholsame Nacht.

Meisterinformationen:

Schildern Sie die Alpträume recht eindringlich. Im Gegensatz zu der gestrigen Nacht sind die Helden diesmal durchaus in der Lage, sich nach dem Erwachen zu erinnern. Hier einige Anregungen für Traumfragmente, die Sie aber nach eigenem Gutdünken ergänzen können:

Der Held sieht sich selbst auf seinem Lager liegen, schlafend. Plötzlich füllt sich der Raum mit gelblich-grünen, träge dahintreibenden Nebelschwaden, beißender schwefeliger Geruch liegt schwer in der Luft, raubt dem Schlafenden den Atem. Dann beginnt sich aus den Nebeln eine schemenhafte Gestalt zu manifestieren, breitet ihre monströsen, schattenhaften Schwingen aus. Langsam gleitet der Schatten über die liegende Gestalt, eine gewaltige Klaue greift nach der Kehle des Ahnungslosen, als dieser plötzlich erwacht. Schreckenstarr, einen stummen Schrei auf den Lippen, starrt das Opfer mit weitaufgerissenen Augen der Schattengestalt entgegen, unfähig sich zu wehren.

Variieren Sie diesen Traum entsprechend für denjenigen in der Gruppe, der die Statuette bei sich trägt. In diesem Fall endet der Traum nicht damit, daß die Schattengestalt ihre Klaue um den Hals des Schlafenden legt. Statt dessen schlüpft der Geist des Träumers in eben jenem Moment in den daliegenden Körper: Ohnmächtig sieht er die Schattengestalt nun auf sich zukommen, erblickt eine wahrhaft dämonische Fratze, tiefschwarz, mit schimmernden Fangzähnen und böse-funkelnden ölig-gelben Augen, unmenschlichen, schlitzförmigen Augen ohne Pupille. Die nur annähernd humanoide, riesenhafte Gestalt scheint von keiner festen Form zu sein, sondern sich aus zusammengeballten Schatten oder ähnlichem zu manifestieren. Schier überwältigend ist der Gestank, der von dem Ungeheuer ausgeht, auch umgibt es eine Eiseskälte, daß einem das Blut in den Adern stockt. Unfähig sich zu wehren, muß der Held mitansehen, wie sich das Untier ihm langsam nähert, die krallenbewehrte Klaue nach seiner Kehle greift, dann spürt

er, wie die scharfen Krallen in sein Fleisch eindringen, warmes Blut rinnt über seinen Leib, unendlicher Schmerz durchzuckt seinen Körper... Dann erwacht er.

Der Held befindet sich in seiner Heimat, nahe dem Ort, wo er aufgewachsen ist. Es ist ein warmer Sommerabend, schon weicht Praios' Antlitz, um seinem Bruder Phex sein Reich für die nächtlichen Stunden zu überlassen. Müßig und entspannt schlendert (Name des Helden) über die heimatlichen Wiesen, lauscht dem Gesang des Madasängers (kleiner Vogel, der nur in den Abendstunden singt). Als er seinem Dorf entgegenstrebt, wo seine Familie auf ihn wartet, sieht er mit einem Mal eine kleine dunkle Stelle im Himmelszelt, welche sich rasch zu einem gewaltigen Riß vergrößert, funkeln Wirlen ziehen dahinter vorbei. Eine titanische Hand, keine faßbare Gestalt - es scheint eher, als blicke man in das absolute Nichts - schiebt sich aus dem Riß im Weltengefüge, greift triumphierend nach der blutroten Scheibe des Praios, umschließt sie fest mit langen, klauenartigen Fingern. Urplötzlich wird es stockfinster, nichts vermag diese Dunkelheit zu durchdringen. Schrill gellen die Schreie der Verwandten und Freunde aus seinem Dorf an sein Ohr, namenloses Entsetzen packt ihn und es erfüllt ihn eine unumstößliche, schreckliche Gewißheit, daß dieses das Ende der Welt ist.

Der Held sieht sich, alleine, bar jeglicher Waffen und schon schwer verletzt von zurückliegenden Kämpfen, durch hügeliges Heideland laufen, ähnlich jenem, das die Helden tatsächlich an diesem Tag durchmessen haben. In namenloser Panik stürzt er voran, gellendes, schreckerregendes Gebelle und Geheule klingt in seinen Ohren. Obwohl er nichts von seinen Verfolgern sieht, weiß er doch, daß sie da sind, hört ihre Krallen über den Boden scharren, vermeint, ihren fauligen Atem in seinem Nacken zu spüren. Gleichzeitig weiß er auch, daß er der einzige ist, der noch am Leben ist, die Gefährten sind tot, allesamt, und auch ihn wird nichts vor seinem sicheren Schicksal bewahren...

Für denjenigen, der die Statuette mit sich führt, variieren Sie wie folgt:

Verzweifelt versucht der Held, seinen Verfolgern zu entkommen, doch zu spät: Plötzlich muß er erkennen, daß sie von allen Seiten auf ihn eindringen, es bleibt keine Möglichkeit zur Flucht. In seiner Panik sucht er verzweifelt nach einem Ausweg, doch da trifft ihn ein massiger Körper von hinten, wirft ihn mit voller Wucht zu Boden, daß ihm die Luft aus den Lungen entweicht. Und da sind sie auch schon über ihm - schemenhaft erkennt er nun ihre häßlichen Köpfe. Bedrohlich funkeln die kleinen, bösaugigen Augen, dann schnappen die weißen Fänge zu.

Der Held sieht sich und seine Gefährten umringt von vielen Gestalten in schwarzen und purpurnen Kutten. Man hat die Helden an einen Felsen gekettet, hilflos harren sie dort, bar ihrer Kleider und mit unheiligen Symbolen bemalt, ihrem düsteren Schicksal. Fremdartiger Singsang erfüllt die Luft, wie in Trance wiegen sich die Kultisten in dem ekstatischen Rhythmus. Schneller und schneller wird der Gesang, schwel-

len die Stimmen zu einem dröhnen Chor. Über euch ziehen sich in rasender Fahrt schwarze Wolken zusammen, grelle Blitze denen kein Donnerschlag folgt, zucken vom Himmel. Da tritt der Oberpriester des Kultes aus der Menge, versunken spricht er seine Anrufungen, spricht die verbotene Silben in einer unheiligen Sprache, die die Menschen schon längst vergessen haben sollten.

Angstschweiß rinnt euch über Stirn und Nacken, ihr fürchtet den Tod und mehr noch das, was mit euren gemarterten

Seelen geschehen mag. Ganz langsam zieht der Priester einen schwarz schimmernden Obsidian Dolch aus seiner Kutte, streckt ihn dem Himmel entgegen, als ersuche er um einen Segen. Mit starrem Blick nähert er sich dem ersten von euch, holt weit aus und ...

Wie gesagt, es bleibt Ihnen überlassen, noch weitere, vielleicht auf persönliche Ängste des Helden anspielende Alpträume zu erdenken und hinzuzufügen.

Der nächtliche Schatten

Allgemeine Informationen:

Angespannt gehst du auf und ab, selten war dir so unwohl bei einer Wache. Unruhig wälzen sich die Gefährten auf ihren Lagern hin und her. Zwischendurch wacht einer von ihnen auf, schweißgebabt, stammelt etwas von Dämonen und dem Namenlosen, bevor er erschöpft wieder einschläft.

Auch du bist nervös, gespannt horchst du in die Finsternis. Nur wenige Sterne zeigen sich am Himmel, noch immer beherrschen dicke, dunkle Wolken das Himmelszelt. Mada hat ihr Antlitz heute vor Dere verhüllt.

Ständig läßt ein Rascheln oder Scharren dich aufhorchen, zumeist wohl von Tieren, wie sie in jeder Nacht auf Pirsch sind, doch heute wirken die vertrauten Geräusche bedrohlich auf dich, weißt du doch nicht, ob sich hinter diesem Schnüffeln eben, oder jenem Kratzen vorhin nicht die unheimliche Meute verbirgt, die euch schon seit dem Morgen verfolgt. Zwar haben sich die Biester bis jetzt von euch ferngehalten, doch wer weiß, wie es des Nachts mit ihnen bestellt ist, denn die Nacht, das weißt du wohl, ist das Refugium der Kreaturen des Bösen, all jener Geister und spukhaften Erscheinungen, aller Dämonen und ihrer üblichen Brut. Die Nacht erst verhilft ihnen zu ihrer wahren Macht, und man muß nicht einmal abergläubisch sein, um die Gefahr zu spüren, die euch in der Finsternis droht.

Fester ziehst du den Mantel um die Schultern, eisig kalt ist die Luft geworden, man will es nicht glauben, daß es erst einen Tag her ist, daß es so heiß war, als durchreistet ihr den tiefsten Regenwald und nicht das kühle Ysilien. Unruhig stocherst du mit einem Scheit in der leise verglimmenden Glut, dann fährt dein Blick zum Himmel. Dort oben nähert sich ein Schatten, eine Eule wohl oder ein anderer Nachtvogel auf seiner allabendlichen Jagd. Plötzlich fällt dir auf, daß es mit einem Mal totenstill geworden ist, kein Rascheln, kein Kratzen - auch das Käuzchen, das dich zu Anbeginn deiner

Wache so erschreckt hat, ist verstummt. Unruhig siehst du dich um, fixierst erneut den schwarzen Punkt am Himmel. Jetzt ist er schon viel größer geworden - wie eine Schädeleule, wenn nicht gar wie eine Harpyie, doch kannst du die Form der Schwingen noch nicht genau erkennen, um deine Schlüsse zu ziehen. Dann wird dir klar, daß es sich keineswegs um eine Harpyie oder sonst einen großen Vogel handeln kann, wohl eher um einen Drachen von Größe und Gestalt, auch wenn die Kreatur gedrungener ist und ihre Schwingen breiter sind, als du es von den Drachen kennst. Unaufhaltsam kommt die Kreatur näher, schon meinst du das Rauschen des Windes in den Flügeln vernehmen zu können. Und jetzt vermagst du auch mehr zu erkennen: Gut 30 Schritt mag das Untier messen, für das du keinen Namen kennst, ein schlangenhafter Kopf auf einem geschwungenen Hals, drei Hörner zieren das dunkle Haupt, mächtige Schwingen, die einem gedrungenen Körper entwachsen, ein drachengleicher Schweif peitscht den Wind.

Kaum dreihundert Schritt über euren Köpfen schießt die Kreatur vorbei, stutzt, verlangsamt ihren Flug. Elegant legt sich das Ungeheuer in eine Kurve, kreist suchend über euren Köpfen.

Dann aber, ebenso plötzlich, wie sie erschienen ist, zieht die Kreatur wieder von dannen, steigt stetig zum Himmel empor und verschwindet schnell wie ein Pfeil am Horizont.

Meisterinformationen:

Die Kreatur, die soeben die Helden in Schrecken versetzt hat, ist eines jener Geschöpfe, die für gewöhnlich keinen Zugang zu der Sphäre der Sterblichen haben, nun aber, an den unseligen Tagen, ein Schlupfloch gefunden haben. Ob es sich bei dem Wesen um eine dämonische, geisterhafte oder gar göttliche Kreatur handelt? Nun, das sollen Ihre Helden nie erfahren.

Der dritte Tag / Rahastes

Die Falle

Allgemeine Informationen:

Nach einer wenig erholsamen Nacht macht ihr euch frühmorgens unausgeschlafen auf den Weg. Die Luft ist kühl und feucht, und schon bald setzt zudem ein feiner, eisig kalter Regen ein, der zu eurem stetigen Wegbegleiter für diesen Tag werden soll, ebenso wie die unsichtbare Meute, die sich, kaum, daß ihr aufgebrochen seid, erneut an eure Fersen heftet.

Spezielle Informationen:

Nach einer Weile wandelt sich die Landschaft: Seid ihr zuvor vornehmlich durch hügeliges Wiesen- und Heideland gezogen, trefft ihr nun des öfteren auf kleine Gehölze, Wäldchen, die immer dichter werden, bis schließlich die Straße mitten durch einen Laubwald führt.

Meisterinformationen:

Schließlich geraten die Helden in einen Hohlweg, der durch dichtbewaldete, nicht besonders hohe, aber steile und durch den Regen rutschige Hügel führt. Seid einiger Zeit schon ist von der Meute nichts mehr zu vernehmen. Gelingt einem der Helden eine Sinnesschärfeprobe+6, fällt ihm auf, daß auch kein anderes Waldtier einen Laut von sich gibt. Lediglich eine einsame Krähe zieht krächzend ihre Kreise über der Gruppe, ein Grund für abergläubische Gemüter, zu ihren Schutzamuletten zu greifen und ein Zeichen gegen das böse Omen zu machen.

Doch es soll noch eine Weile verstreichen, bis die übeln Vorzeichen sich schließlich erfüllen: Plötzlich schnellt ein Netz aus den tief herabragenden, weitausladenden Ästen, legt sich über die zuvorderst Reitenden. Gleichzeitig kracht ein großer Baum unmittelbar vor den Helden zu Boden, versperrt den Fluchtweg nach vorn. Die Pferde scheuen, und während sich die Gefährten noch bemühen, die Situation in den Griff zu bekommen, dringt auch schon eine erkleckliche Anzahl verummpter Gestalten in schwarzpurpurnen Kutten und goldfarbenen Gesichtsmasken auf sie ein. Bei einem der Angreifer erkennen die Helden, daß er einen Zauberstab trägt, ein weiterer Kultist fällt durch eine besonders aufwendig bestickte Robe auf.

Die Angreifer sind, wie Sie sicherlich schon vermutet haben, Anhänger des Namenlosen Gottes, insgesamt 15 an der Zahl, die sich mit Klinge und Magie auf Ihre Kämpfen stürzen. Die Kultisten dringen nicht alle gleichzeitig auf die Helden ein, vier von ihnen sorgen dafür, daß auch der Fluchtweg nach hinten durch große, bereits zuvor bereitgelegte Äste versperrt wird. Sie benötigen dazu etwa 5 Minuten. Erst dann stürzen auch sie sich in den Kampf. Vier weitere haben in den Bäumen und oben auf dem Hügelkamm Stellung bezogen und setzen von dort den Gefährten mit Pfeil und Bogen zu.

Die Werte der Kultisten (8. Stufe):

MU 15; LE 58; AT 14; PA 12; Schußwaffen 15; RS 1; TP 1W+3 (Säbel, Rapier); GST 1; AU 75; MR 6

Die Werte für den Magier bzw den Geweihten des Namenlosen:

MU 15; KL 14; CH 14; IN 12; GE 10; FF 13; KK 10; LE 55; AE/KE 51/38; AT 10; PA 9; TP 1W+2 (Kampfstab); GST 1; AU 65; MR 9

Der Magier (Zauberkundiger, Barbarianer der 7. Stufe) verfügt über folgende Zauber:

HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN 7; SCHWARZER SCHRECKEN PLAGE DICH 3; TRANSVERSALIS TELEPORT 0; DUPLICATUS DOPPELPEIN 6; IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL 8; SAFT-KRAFT-MONSTERMACH 5

Dem Geweihten (2. Stufe) stehen alle niederen Wunder seines Gottes zur Verfügung. Besondere Vorliebe zeigt er für SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT und NAMENLOSER ZWEIFEL. Durch die besondere arkane Konstellation, die sich an den Tagen des Namenlosen ergibt, sind die Mirakelproben nicht wie sonst üblich mit einem Zuschlag von 6, sondern nur von 3 Punkten belegt.

Die Angreifer werden alles daran setzen, die Helden zu töten, um das Artefakt an sich zu bringen. Sie kämpfen verbissen bis zum Äußersten. Die Kultisten verfügen allerdings über keine Reittiere. Sollten die Helden angesichts der Übermacht in arge Bedrängnis geraten, mögen Sie ihnen die Flucht mit einer Gewandtheitsprobe+4 (um sich von den Gegnern abzusetzen) und einer Reitprobe+5 (für den Sprung durch die Äste) ermöglichen.

Bedenken Sie, dieser Überfall soll einerseits Ihren Helden verdeutlichen, daß sie es mit ernstzunehmenden Gegnern zu tun haben, ihnen andererseits aber auch klarmachen, daß die Straße nicht unbedingt mehr der sicherste Weg für sie ist. Die Kultisten scheinen zu wissen, welchem Ziel die Gruppe entgegenstrebt.

Der wilde Mann

Meisterinformationen:

Mit allergrößter Wahrscheinlichkeit bedürfen die Helden, sei es nun, daß sie fliehen mußten, oder daß sie tatsächlich alle ihre Gegner überwinden konnten, einer kleinen Verschnaufpause, nicht zuletzt, um sich ihrer Wunden anzunehmen. Eine kleine, blumenübersäte Lichtung, durch die ein schmaler Bach fließt, bietet sich geradezu zu einer Rast an.

Allgemeine Informationen:

Erschöpft sitzt ihr da, gerade noch einmal davongekommen. Plötzlich wirft eines der Pferde erschrocken den Kopf hoch, wiehert schrill auf. Schon habt ihr eure treuen Klingen in den Händen, da springt ein seltsames Geschöpf aus dem Dickicht auf die Lichtung. Es ist ein Mensch, ein alter Mann wohl, wie ihr nach genauem Hinsehen erst zu erkennen vermögt. Wild wuchernde Haare und Bart ihm um Kopf und Leib, in sie verfilzt



finden sich Dornenranken, Blumen, Blätter und kleine Ästchen, so daß die Kopfzier des Alten mehr wie ein Vogelnest oder eine wilde Hecke, denn wie eine Haartracht aussieht. Der Mann ist unbekleidet, seine Haut schrundig und sonnengebräunt, fast wie die Borke eines Baumes. Weder Regen noch Kälte scheinen ihm etwas auszumachen. Lauernd steht er vor euch, schnuppert in eure Richtung, als wolle er seinen Augen nicht trauen, Augen, die kaum das verfilzte Haar zu durchdringen vermögen und in denen ihr den Wahnsinn funkeln seht.

Meisterinformationen:

Der Wilde Mann, wie die Heimischen den seltsamen Alten nennen, ist ein harmloser Bursche, auch wenn seine Erscheinung unbedarfte Gemüter in Angst und Schrecken zu versetzen mag. Schon seit vielen Jahren durchstreift er die Wälder und hütet "seinen" Hain, wie es ihm die Alte Göttin befohlen hat. Der Greis hält sich für einen erwählten Jünger der Sumu. Ob er einstens von seiner Sippe davongejagt wurde, oder ob er selbst, als sich seine Sinne zunehmend verwirrten, davonlief, um in den Wäldern eine neue Heimat zu finden, weiß heute niemand mehr zu sagen.

Es ist sehr schwer, das Vertrauen des Alten zu gewinnen: eine kleine überhastete Bewegung, und er stiebt mit schrillem Ge- schrei davon. Stellen sich die Helden aber geschickt an, kommt er allmählich näher, beschnuppert und betastet die Gefährten. Auch jetzt noch vermag ihn die kleinste unüberlegte Handlung zur wilden Flucht zu treiben. Läßt man ihn unge- stört, beugt er sich langsam über einen der schwerer verletzten Kämpfen und untersucht behutsam dessen Wunden. Dann erhebt er sich und versucht, den Helden mit Gesten und leisen Winsellauten zu verstehen zu geben, daß sie hier auf ihn warten sollen. Nach einer Weile kommt er zurück, den Arm voller Rindenstückchen und allerlei Kräuter. Den Heilkundigen in der Gruppe sind einige dieser Kräuter wohlbekannt, andere geben ihnen schlicht Rätsel auf. Falls die Helden nichts dagegen einwenden, behandelt der Alte all jene, die es nötig zu

haben scheinen, mit Rindenumschlägen, wobei er leise unzu- sammenhängende Silben murmelt und bisweilen die Finger tief in der Erde vergräbt, um sich dann wieder der Wunde zu widmen. Spieltechnisch erhöht sich die Regeneration in der nächsten Nacht für diese Helden um 4 Punkte, außerdem ist die Gefahr eines Wundbrandes (der ungewöhnlichen Behandlung zum Trotze) gebannt.

Als Belohnung für seine Dienste mag man dem Alten ein Schlückchen Feuer oder auch ein Pfeifchen Tabak anbieten, Geschenke dieser Art nimmt er gerne. Auch einer warmen Mahlzeit ist er nicht abgetan. Fleischbrocken z.B. in einem Eintopf spuckt er allerdings mit angekelter, vorwurfsvoller Miene wieder aus. Münzen oder ähnliches scheinen ihn überhaupt nicht zu locken, verständnislos betastet er die Gegenstände, um sie einen Augenblick später achtlös wegzuwerfen. Der Alte (er kann nicht sprechen und scheint auch wenig Neigung zu besitzen, auf etwaige Fragen zu reagieren) bleibt so lange bei den Helden, bis diese sich zum Aufbruch rüsten. Während er sich bei den Gefährten befindet, bereitet es ihm große Freude, ihre Ausrüstung zu untersuchen und das Gepäck weit über die Lichtung zu verstreuen. Daß dabei der eine oder andere Gegenstand auch im Unterholz landet, scheint ihn kaum zu bekümmern.

Orks!

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt einem Wildwechsel, gerade breit genug, daß ihr eure Pferde hintereinander führen könnt, als der Pfad vor euch breiter wird und jäh an einem steilen Abhang endet. Der Abstieg ist schwierig, scheint aber nicht unmöglich. Just als ihr eben mit dem Abstieg begonnen habt, läßt Waffengeklirr euch innehalten.

Spezielle Informationen:

Um eine Wegbiegung kommt eine ganze Schar Orks, Orksoldaten besser gesagt, rondrianisch herausgeputzt in schweren eisenbeschlagenen Lederpanzern und schweifgeschmückten Helmen. Die Orks sind mit leicht verschlissenen, grellbunten Umhängen angetan, Hals und Arme sind mit allerlei Zahnketten, Amuletten und bronzebeschlagenen Lederbändern geschmückt. Auch die langen Spieße und die Säbel, die blank in den breiten Gürteln stecken, beweisen, die Helden haben es mit einem Trupp orkischer Söldner zu tun.

Meisterinformationen:

Ein Dutzend Orkveteranen sind es, die da so unvermittelt auf die Helden treffen. Der Trupp unter der Führung des Hauptmanns Orgrush Balaak, eines vortrefflichen Kriegers, ist unterwegs ins Orkland, um sich den Stammesbrüdern anzuschließen. Wie bei einem ungläubigen Volk wie den Orks nicht anders zu erwarten, scheren sich die Schwarzelze reichlich wenig darum, ob sie nun an den verfluchten Tagen oder am höchsten Feiertag der Zwölfe reisen.

Die Orks sind sich durchaus ihrer Fähigkeiten bewußt und stolz und aufbrausend wie viele ihrer Art. Es steht den Helden am besten an, sich hübsch zurückhaltend zu geben, sind die Orks doch ernstzunehmende Gegner, auch wenn Orgrush einiges daran tun wird, sie mit abfälligen Bemerkungen über die "nackthäutigen Schwächlinge" zu provozieren.

Ein kleines Übungsgefecht zur Hebung der Stimmung käme ihm gerade recht - den Helden wohl weniger, wollen sie ihre

ohnehin schon angeschlagenen Kräfte nicht noch mehr reduzieren.

Doch für den Fall, daß ein heißblütiger Novadi, ein jähzorniger Thorwaler oder wer auch immer, seine Zunge nicht im Zaume halten kann:

Die Werte der Orks (Orkveteranen der 8. Stufe):

MU 14; KL 8; CH 8; IN 14; GE 11; FF 10; KK 15; LE 45; AT 14; PA 12; RS 4; TP 1W+4 (Säbel, Speer); **GST 1; AU 70; MR -5**

Die Orks legen allerdings keinen Wert darauf, die Helden zu töten, sie trachten vielmehr danach, ihre Gegner durch besonders tollkühne oder elegante Attacken zu bezwingen oder sie lächerlich zu machen.

Ein gespenstischer Reigen

Allgemeine Informationen:

Endlich hat es aufgehört zu regnen, befreiter könnt ihr nun ausschreiten, doch schon nähert sich die Dämmerung und mit ihr die Nacht, die Zeit all jener unheimlichen Kreaturen, deren Reich erst mit der Finsternis beginnt.

Um euch lichtet sich der Wald, niedriger werden Bäume und Büsche, und Nebel zieht auf. Schon zeigt sich der erste Abendstern am fahlen Himmel, da hört ihr nicht weit von euch ein Singen, eine traurige, klagende Melodie, lieblich und doch erfüllt von Verzweiflung.

Spezielle Informationen:

Weiter draußen im Sumpf erkennt man neben den schwärzlichen Strünken abgestorbener, verfaulter Bäume Mauerreste, kaum noch kniehoch, doch will es den Helden scheinen, als müßte es sich einstmais um ein weitläufiges Anwesen gehandelt haben. Vor ihrem geistigen Auge entstehen die hohen, trutzigen Mauern eines Klosters oder eines befestigten Gutes, doch bleiben die Wände durchscheinend, wie aus Nebel. Hohe Obstbäume, schwer von Früchten, flankieren das Anwesen, saftige Wiesen und prächtige Felder vermeint man zu erkennen, alles nebelhaft unscharf. Und dann erhebt sich inmitten der Ruinen ein Reigen, eine Schar lieblicher junger Frauen dreht sich dort zu einer unbekannten Melodie im Kreise. Die Maiden tragen schlichte, verblichene Gewänder, wild wehen ihre Haare im Wind. Schneller und schneller drehen sie sich, da erheben sich aus dem Dunkel des Erdbodens noch ganz andere Wesen: ekelregende Ghule, wie ihr voll Abscheu erkennen müßt. Freudig empfangen die Mädchen die Ungeheuer in ihrem Kreise, fassen sie bei den widerwärtigen Klauen, ziehen sie mit sich in ihrem Tanz.

Meisterinformationen:

Die Helden sind auf die Überreste eines Klosters gestoßen, welches vor vielen Generationen eine Schwesterlichkeit der Peraine beherbergte, junge Frauen, die sich der Pflege der Siechen und der Bestellung ihrer Ländereien gewidmet hatten. Ihr Ziel war es, dem Sumpf fruchtbare Land zu entringen und einen Hort des Friedens aufzubauen, doch das Auftauchen eines dämonischen Gesandten, eines Inkubus, bereitete der heiligen Schwesterlichkeit ein schreckliches Ende. Noch bevor die Frauen begriffen hatten, wer sich dort in ihre Mauern eingeschlichen hatte, war es schon zu spät: eine nach der anderen siechten die Frauen dahin, während der gierige Dämon sich an ihren schwindenden Lebenskräften labte.

Jetzt, in den Tagen des Namenlosen, stehen ihre astralen Leiber wieder auf, singen ihre klagenden Weisen und tanzen den Reigen mit den Ghulen, jenen leichenverzehrenden Ungeheuern, die überall dort zu finden sind, wo Leiber unbewacht in ungeweihter Erde ruhen.

Dort, wo sie sich jetzt befinden, sind die Helden in Sicherheit, der Bannkreis der Spukgestalten reicht nicht so weit. Bewegt sich aber einer der Gefährten auf die Erscheinung zu, begibt er sich in tödliche Gefahr: Die Untoten würden die Kraft des Lebenden spüren und sich darauf stürzen, um davon zu trinken, um für einen Moment noch einmal zu spüren, wie warmes Blut den Leib durchpulst.

Der Klahat

Spezielle Informationen:

Just als die Gruppe einen Lagerplatz gefunden hat und sich auf die Nacht vorbereitet, wird einer der Helden von einer unsichtbaren Gestalt zu Boden geworfen. Man sieht, wie er verbissen gegen etwas ankämpft, das ihn umklammert und zu Boden drückt; der Kopf des Helden läuft blutrot an, auch japst er, als bekäme er kaum noch Luft

Meisterinformationen:

Hinter dieser heimtückischen Attacke verbirgt sich ein Klahat, ein böser Erdgeist, dem es große Freude zu bereiten scheint, ahnungslose Opfer zu Boden zu werfen und sich auf ihre Brust zu hocken, bis die Armen jämmerlich erstickten. Der Klahat zählt zu den Seelensammlern, also jenen Geistern, die auf die entschwindende Seele des Opfers lauern, um sie im Moment des Todes zu erhaschen und zu verschlingen.

Die Kräfte eines Klahat sind enorm, doch ist er auch ebenso leicht verwundbar, im Feuerschein spiegelt sich seine Gestalt, d.h. seine Umrisse (menschenähnlich, doch gedrungen, mit verkrümmten, kurzen Gliedmaßen und einem klobigen Kopf) werden sichtbar. Magische Waffen und Feuer - magisches ebenso wie normales - verletzen den Klahat. Gewöhnliche Waffen vermögen ihn nicht zu treffen. Auch bloße Fäuste sind machtlos.

Es dauert sehr lange, bis der Klahat sein Opfer getötet hat, zwischen 5 und 10 Minuten. Während dieser Spanne muß es gelingen, den Unhold so schwer zu verletzen, daß er die Flucht ergreift. Dann fährt er geradewegs in den Erdboden, aus dem er zuvor aufgetaucht war.

Die Werte des Klahat:

MU 20; AT *; PA -; LE 50; RS -; TP **; GS 10; AU 100; MR 10

*da der Klammerangriff immer vollkommen überraschend erfolgt, gelingt die Attacke automatisch.

** Während der Klahat sich auf die Brust seines Opfers hockt, um es langsam zu ersticken, verliert das Opfer in jeder Kampfrunde W3 LP.

Meisterinformationen:

Auch in dieser Nacht werden die Helden von schrecklichen Alpträumen heimgesucht. Dämonen, die sie zu verschlingen suchen, Kobolde und Neckgeister, die sie mit ihren eisigen Fingern zwacken, die Gefährten, zerfetzt von einer unvorstellbaren Gewalt. In dieser Nacht gilt nur die halbe Regeneration, zuzüglich der vier Punkte, sollte einer der Helden von dem Wilden Mann geheilt worden sein.

Der vierte Tag / Madaraestra

Göttlicher Nebel

Allgemeine Informationen:

Dichter Nebel liegt über dem Land, als ihr erwacht. Kaum 10 Schritt weit vermögt ihr zu schauen. Immerhin liegt der Wald nun hinter euch, befindet ihr euch wieder auf freiem Feld, rings um euch die eintönige Heidelandchaft mit ihren vielen seichten Bächlein und den niedrigen, verdrehten Gehölzen, die sich eng am Boden winden.

Meisterinformationen:

Der Nebel hat einen dramaturgischen Sinn: Es ist an der Zeit, daß die Helden den rechten Weg verlieren, sich verirren und dabei - dem Namenlosen zum Gefallen - sich ungewollt seiner Kultstätte nähern. So mag es wohl der düstere Gott sein, der die dichten Schwaden über das Land breitet, um seinen Dienern zu helfen und die Helden ins sichere Verderben zu lotsen.

Verkünden Sie nach einer Weile Marsches, daß die Helden auf einmal merken, daß sie den Weg verloren haben. Wohl oder übel müssen sie ihren Marsch blindlings forsetzen, in der Hoffnung, ungefähr in die Richtung zu wandern, die sie anstreben.

Auch heute verfolgt die Meute die Helden mit unbeirrbarer Beharrlichkeit, in dem dichten Nebel wirkt ihr Geheul noch unheimlicher.

Das Geisterheer

Allgemeine Informationen:

Eine Weile marschiert ihr schweigend, denkt an den Weg, der vor euch liegt. Da sieht ihr aus den Augenwinkeln eine wabernde Gestalt aus den Nebeln steigen. Ihr gesellen sich Dutzende hinzu, unwirkliche, durchscheinende Wesen, die unbearbeitet ihres Weges ziehen. Jetzt, da sie näherkommen, vermögt ihr, Genaueres zu erkennen: die geisterhaften Erscheinungen von Soldaten, Menschen, Elfen, Zwergen, angetan in unterschiedlichste Rüstungen, versehen mit Keulen, Dreschflegeln, Schwertern, Lanzen. Einige in dem gespenstischen Zug sind beritten, die Pferde ebenso durchscheinend wie ihre Reiter. Viele der Spukgestalten tragen schreckliche Wunden. Zwar fließt kein Blut, doch sieht man so manche Todeswunde. Auf Bahnen werden tödlich Verwundete - oder soll man sagen, Tote - getragen. Schweigend bahnen sich die Gestalten ihren Weg durch das hohe Heidekraut. An die hundert Geister mögen es wohl sein, und sie ziehen geradewegs auf euch zu.

Meisterinformationen:

Es ist ein Geisterheer aus der Ogerschlacht, welches dort an den Helden vorbeizieht. Ruhig und in gespenstischer Stille marschieren die gefallenen Recken an den Helden vorbei, sie nehmen keine Notiz von den Lebenden, die nur zufällig ihren Weg kreuzen. Auch sie hat die Unruhe befallen, die die Tage des Namenlosen kennzeichnet. Während Praios' Antlitz seine tägliche Reise macht, sind sie auf ihrem Marsch, als ließe der

dichte Nebel sie vergessen, daß dies der Tag, die Zeit der Lebenden, ist. Der gespenstische Zug befindet sich auf dem Weg vom Ort der Schlacht zurück nach Hause, um dort Frieden zu finden, doch wird er sein Ziel niemals erreichen. Die Gespenster weichen nicht von ihrem Pfad - wenn ein Held ihnen im Weg steht, fließen sie geradewegs durch ihn hindurch. Der Charakter spürt für einen Moment, wie eine eisige Kälte seinen Körper durchströmt, doch sonst droht ihm kein Unbill.

Es kostet etliche Überwindung, nicht in wilder Panik vor dem Geisterheer davonzulaufen. Verlangen Sie von jedem Held eine Mutprobe mit einem Aufschlag, der seinem AG-Wert entspricht. Mißlingt der Wurf, flieht der Charakter blindlings und findet nur mit einer Orientierungsprobe +5 zum Rest der Gruppe zurück.

Kurz darauf werden die Helden Zeugen eines weiteren seltsamen Schauspiels:

Geflügelte Schrecken

Allgemeine Informationen:

Es mag gegen Mittag sein, so schätzt ihr. Es ist ein wenig aufgeklärt, auch wenn man immer noch kaum 50 Schritt weit sehen kann. Gewohnheitsmäßig richtet ihr euren Blick zum Himmel, in der Hoffnung, doch einen Blick auf Praios' Antlitz zu erhaschen und abzuschätzen, in welche Richtung ihr euch bewegt. Doch was müßt ihr da sehen? Ein kleiner schwarzer Punkt am Himmel, der sich in rasender Geschwindigkeit vergrößert, wie eine Sturmwolke oder auch wie jener schwarze Schatten, der euch vor zwei Nächten in Schrecken versetzt hat.

Meisterinformationen:

Doch es ist nicht der Schwarze Schatten, der sich dort so zielfleißig den Helden nähert, sondern ein Schwarm Harpyien!

Gelenkt durch einen Zauber, den ein dunkler Magier im Dienste seines verfluchten Herrn und Gottes sprach, kennen die geflügelten Bestien in ihrem Wahn nur ein Ziel: die Helden zu vernichten!

Die Werte der 7 Harpyien:

MU 18; AT 15; PA 10; LE 40*; RS 2; TP 1W+4; GS 15/1; AU 50; MR 10

* Sobald die Lebensenergie eines der Ungeheuer auf unter 10 LP gefallen ist, fällt der magische Bann von ihnen. Es besteht eine 50% Chance, daß sie fliehen, ansonsten kämpfen sie weiter.

Bei aller Gewandtheit, Schwertkunst und Magie gehen wir davon aus, daß ein solcher Gegner, denn doch ein zu schwerer Brocken für Ihre wackeren Kämpfen ist - sie werden demnach die Flucht ergreifen, bevor noch einer von ihnen in Borons Hallen Einzug halten muß. Der Nebel mag dabei eine gewisse

Deckung bieten, auch finden sich in der Umgegend dichte Dornbüsche und sogar ein kleines Wäldchen aus Krüppelbäumen. Am vielversprechendsten ist es, in verschiedene Richtungen fortzurennen und sich dann später wieder zusammen zu finden. In ihrem Wahn zögern die Harpyien entscheidende Augenblicke, bevor sie sich für die Verfolgung eines Flüchtenden entscheiden, eben jene Augenblicke, die ein gewandter Held braucht, um Deckung zu finden.

Trotzdem wird die Schlacht nicht ohne schwere Blessuren abgegangen sein - erschöpft und angeschlagen kauern die Helden

den in ihrem Versteck. Und da sind auch wieder die unsichtbaren Bestien! Knurrend eilen sie unabbar auf die Helden zu, nehmen schnuppernd die Spur auf. Schon sind sie heran, wütendes Bellen und Fauchen erschallt, und es ist nicht schwer zu erkennen, daß die Bestien so die Harpyien auf die Spur der Helden zu lenken drohen.

Keine Verschnaufspause also. Die geflügelten Bestien über sich, umringt von der unsichtbaren Meute, setzen die Helden ihren Weg fort, nur fort, fort von hier...

Gaukelspiel

Spezielle Informationen:

Die Helden sind mitnichten die einzigen, die vor den unheimlichen Verfolgern fliehen. Es ist, als wären sämtliche Tiere der Heide auf der Flucht. Ganz in der Nähe prasselt es im Gebüsch, als eine Rote Wildschweine in Panik durch das Unterholz bricht, Kaninchen springen kreuz und quer in wilder Flucht über den Weg. Vögel sausen um Haarsbreite an den Köpfen der Gefährten vorbei. Doch auch den Jägern ergeht es nicht anders, Fuchs und Wildkatze suchen ebenso das Weite wie ihre Beutetiere.

So die Helden ihre Pferde überhaupt noch mit sich führen, ist die allgemeine Panik ein Grund für die ohnehin schon erregten Tiere, vollends den Kopf zu verlieren: Mit gellendem Wiehern sprengen sie davon...

Meisterinformationen:

Es gibt aber durchaus noch Beunruhigenderes für die Helden zu berichten: So begnügen sich diesmal ihre hundeartigen Verfolger nicht mehr damit, der Gruppe zu folgen. Mit großem Geschick, in dem sie sie mit ihren massigen Körpern von ihrem geplanten Pfad abdrängen, ob sie sie gar mit kleinen Bissen in die Fersen zum Abdrehen bewegen oder auch nur mit ihrem Geheul erschrecken, drängen sie die Helden in die von ihnen gewünschte Richtung ab. Erst wenn die Gruppe diese einschlägt, läßt die Meute von ihr ab und folgt den Helden stumm, so daß diese schon glauben mögen, die Hunde hätten, wie so oft, die Verfolgung abgebrochen.

Die Berührung mit einem der Hunde verursacht W3 Schaden, die fühlbar unbehaarte Haut des unheimlichen Wesens ist eisig kalt. Dagegen brennt der Biß dieser Kreatur wie Feuer, er verursacht W6 Schaden (in diesem Fall, üblicherweise ist der Biß eines solchen Untiers ungleich gefährlicher), jedoch keine äußerliche Wunde. Probate magische Mittel jedoch lassen eine blaß schimmernde purpurne Bißwunde erscheinen.

Ihrerseits ist den "Hunden" aber keine Wunde zuzufügen: Waffen - selbst magische - scheinen durch ihre Leiber hindurch zu schlagen, und auch Zaubersprüche zeigen keinerlei oder nur stark abgeschwächte Wirkung (so mag z.B. einer der Hunde einen Moment zögern, wenn ein Kampfzauber ihn trifft).

Noch eines ist bemerkenswert: Nun, da die Meute die Helden so nahe umringt, vermeint der eine oder andere (Sinnesschärfeprobe), die Umrisse der sie verfolgenden Bestien zu erkennen, wenn auch nur vage. Tatsächlich verstofflichen sich die Kreaturen immer mehr mit jeder Stunde, die sie auf Dere

verbringen. Wie lange es dauern mag, bis sie einen festen Körper erlangt haben, ist allerdings nicht bekannt.

Allgemeine Informationen:

Endlich scheint es, als hätte ihr eure Verfolger hinter euch gelassen. Die Harpyien sind längst in den Weiten des Himmels verschwunden, von den unheimlichen Hunden ist kein Laut mehr zu vernehmen. Dafür ist der Nebel wieder dichter geworden - euer Glück, so will es scheinen, sonst hätten die raubgierigen Chimären euch doch mit ihren scharfen Augen erspäht. Ihr wagt es, euer Tempo zu verlangsamen. Lange hältt ihr die mörderische Flucht wohl nicht mehr durchgehalten. Auch die übrigen Tiere scheinen zur Ruhe zu kommen, nur gelegentlich flattert noch ein verschreckter Vogel vorbei, springt ein Kaninchen über euren Weg.

Vor euch im Nebel erkennt ihr plötzlich die dunklen Umrisse hoher, kastenartiger Gebilde, und ihr nehmt Bewegungen wahr. Als ihr euch näher heranwagt, bietet sich auch bald eine Lösung für den rätselhaften Anblick: Ihr seid auf einen Zug Gaukler in ihren Wagen gestoßen.

Man scheint euch gehört zu haben: Eine kleine, weibliche Gestalt läuft euch entgegen, fragt mit unsicherer Stimme: "Wer da? Magst ruhig näher kommen, wenn du nur kein Dämon bist."

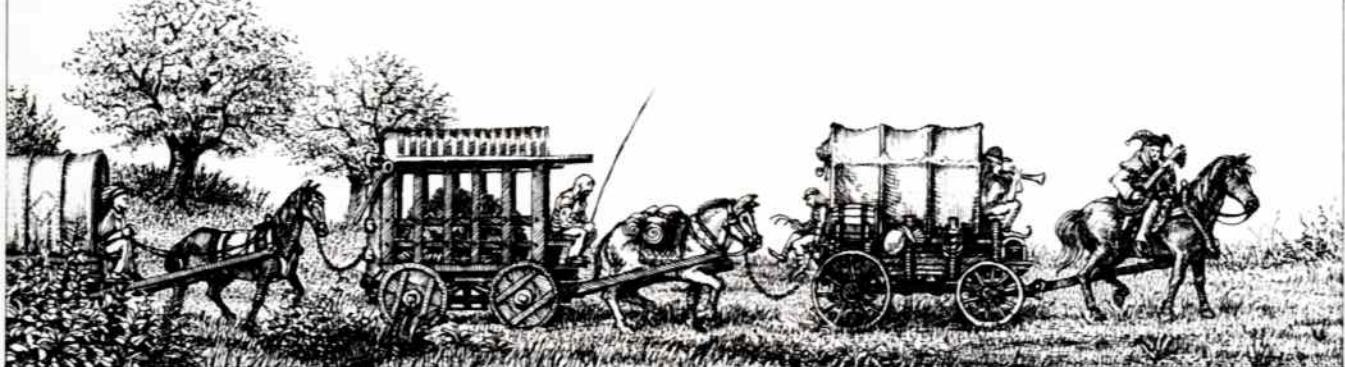
Meisterinformationen:

Gutes haben die Gefährten von dem Fahrenden Volk nicht zu erwarten. Mögen Gaukler ihnen in vielen Abenteuern zuvor beigestanden haben oder sie zumindestens mit ihren Kunststücken und ihrer fröhlichen Lebensart erfreut haben, diese hier sind gleichfalls Anhänger des düsteren Gottes!

Die Gaukler

Meisterinformationen:

Es ist nur ein kleiner Zug Gaukler, auf den die Helden treffen, insgesamt acht Leute: Dhsilana, die Hellseherin und Zauberkundige, außerdem Anführerin der Truppe und nebenbei niedere Geweihte des Namenlosen, die ihrem Gott als Zeichen der Treue einen Zeh geopfert hat. Des weiteren Taffo, Bärenbändiger und Starker Mann, Ugo, Taffos halbwüchsiger Sohn, er hilft seinem Vater, übt sich aber außerdem als Jongleur, Seiltänzer und Musikant. Finja, eine Halbelfe, die Dhsilana beim Hellsehen (hinter den Kulissen) und Ugo beim Seiltanzen und Musizieren zur Seite steht, Lhahaia, die Schlangenschwörerin und Akrobatin, sowie Priodan und Siska, der Messerwerfer und seine Gehilfin, und Luthja, die Kunstreiterin.



rin und Possenreißerin, die es zudem vortrefflich versteht, die Beutel der Zuschauer um ein paar Münzen zu erleichtern. Die bunte Schar gehört zum Gefolge des Grafen Sephirim Isyahadan zu Laescadir, einem selbsternannten Adeligen, von dem wir im weiteren Verlauf des Abenteuers noch mehr hören werden.

Jener war es auch, der die Truppe entsandte, um den Helden aufzulauern, ihr Vertrauen zu gewinnen und ihnen die Statuette zu entwenden.

Die freundlichen Gaukler werden alles nur Mögliche tun, um das Vertrauen der Helden zu gewinnen. Sie bieten Quartier und Speise an und kümmern sich rührend um ihre Belange.

Allgemeine Informationen:

Bald seid ihr umringt von buntgekleideten Gestalten, vier Frauen, vier Männer, dazu noch ein wohl zwei Schritt großer Bär. Euer zerschundener Zustand löst allgemeines Entsetzen aus. Die wildesten Spekulationen, was euch so zugesetzt haben mag, werden laut. Freundlich zieht man euch in den Kreis der Wagen, bietet euch Sitzkissen zum Ruhen an und reicht euch Würzwein und Honigbrot. Und schon bestürmt man euch mit Fragen, woher ihr kämet und was geschehen sei.

Meisterinformationen:

Auf die Gegenfragen der Helden geben die Gaukler folgende Geschichte zum Besten:

Sie waren bis heute morgen zu Gast in einem kleinen Dorf kaum 12 Meilen von hier, glaubten sich sicher vor den lauernden Gefahren, die an den Tagen des Namenlosen allgegenwärtig seien. Doch heute Morgen hätten die Dörfler sie mit Schimpf und Schande davon gejagt, man hätte sie der Schwarzen Magie und der Hexerei bezichtigt, und das nur, weil ein Kind an einem Fieber erkrankt sei. Da hätten sie nun gestanden, allein und bar jeglichen Schutzes in dieser unheimlichen, verfluchten Zeit, und kein Dorf in der Nähe, um Unterschlupf zu finden. Was sei ihnen anderes übrig geblieben, als weiterzuziehen und auf die Gnade der Götter zu hoffen. Doch schon nach zwei Wegstunden sei es mit dem Glück vorbei gewesen, und ein Rad an einem Wagen zu Bruch gegangen, als hätt's der Namenlose selbst so gefügt.

Eine Erfahrung, die den Helden nicht unbekannt sein sollte. Umso eher sind sie vielleicht bereit, den Gauklern Glauben zu schenken. Die Geschichte ist, es mag kaum überraschen, reine Erfindung: Weder gibt es das Dorf, noch haben die Gaukler einen Unfall gehabt. Und die vielen Schwüre auf die Zwölfe ... Infam!

Die Gaukler planen, die Helden möglichst voneinander ge-

trennt in den Wagen unterzubringen, ihnen ein Schlafmittel (im Würzwein) zu geben, sie zu durchsuchen und ihnen dann gegebenenfalls die Kehlen durchzuschneiden. Das Pulver ist geruch- und geschmacklos. Der Plan würde wohl aufgehen, wenn nicht einer der Helden trotz des Schlafmittels plötzlich erwachte. Lassen Sie den Würfel darüber entscheiden, welcher Held aus dem Schlaf fährt.

Allgemeine Informationen:

So, nun geht es dir besser. Langsam klärt sich auch der violette Nebel vor deinen Augen, und du kannst deinen Sinnen wieder einigermaßen vertrauen. Du kannst dir gar nicht erklären, was mit dir los ist, krank bist du schließlich nicht, und auch am Essen kann es doch wohl kaum gelegen haben...

Plötzlich gewahrst du einen Schatten der aus Luthjas Wagen, dem Wagen, in dem ein Gefährte schläft, huscht und in Dhislanas Wagen verschwindet. Mißtrauisch geworden, gehst du hinüber. Als du die Tür öffnest, glaubst du deinen Augen nicht zu trauen: Die Sachen deines Freundes liegen im Wagen verstreut, die Taschen sind aufgerissen, ausgeleert, umgedreht worden, er selbst ist bewußtlos und blutet aus einer Wunde an seiner Stirn. Du ahnst es schon: Die Statuette ist weg! Daß gerade die Statuette fehlt, kann nur eines bedeuten: Ihr habt es nicht mit gewöhnlichen Räubern zu tun!

Meisterinformationen:

Im Moment wiegen sich die Gaukler in Sicherheit: Vier von ihnen haben sich in Dhislanas Wagen versammelt, um den wertvollen Fund zu bestaunen (Finya, Lhahaia, Praiodan und selbstverständlich Dhislana, Taffo kümmert sich um seinen Bären, Ugo streift mit Luthja um das Lager und Siska ist in ihrem Wagen), doch ist Vorsicht angebracht.

Wie die Helden die Statuette wieder an sich bringen, hängt vom Verhalten der Spieler ab. Für den wohl unvermeidlichen Kampf die Werte der Gaukler:

Dhislana (Gauklerin der 9. Stufe und Geweihte des Namenlosen des 1. Grades)

**MU 11; KL 11; CH 16; IN 14; GE 16; FF 14; KK 10; LE 55;
KE 20; AT 14; PA 10; RS 1; TP 1W+2 (Dolch); GST 1; AU 65;
MR 6**

Finya (Halbelfe der 10. Stufe)

**MU 12; KL 16; CH 12; IN 15; GE 12; FF 14; KK 10; LE 56;
AE 65; AT 13; PA 11; RS 1; TP 1W+3 (Rapier); GST 1; AU 65;
MR 11**

BANNBALADIN 10; AXXELERATUS 5; DUPLICATUS DOPPELPEIN 2; ECLIPTIFACTUS 0;
BLITZ DICH FIND 12; FULMINICTUS 10;

Taffo und Praiodan (Gaukler der 7. Stufe)

MU 13; KL 10; CH 10; IN 12; GE 14; FF 13; KK 15; LE 63;
AT 15; PA 13; RS 1; TP 1W+4 (Knüppel); GST 1; AU 80;
MR 4

Siska, Lhahaia, Luthja und Ugo (Gaukler der 4. Stufe)

MU 12; KL 10; CH 13; IN 11; GE 13; FF 12; KK 11; LE 42;
AT 11; PA 9; RS 1; TP 1W+2 (Dolch); GST 1; AU 45; MR 2

Nachtwind

Allgemeine Informationen:

Bis zum Abend hat sich der Nebel fast gänzlich verzogen, und der Anblick des Abendsterns lässt euch unwillkürlich aufatmen, ist er euch doch ein vertrauter Wegbegleiter auf so vielen Reisen gewesen. Von der Meute habt ihr, seit ihr das Gauklerlager verlassen habt, keinen Laut mehr gehört. Ihr wißt nicht, ob sie endgültig verschwunden ist oder euch lautlos nachschleicht. Vor euch liegt ein kleines Wäldchen, geduckte, gedrungene Bäume mit verdrehten, knorriegen Ästen, aber dennoch vielleicht ein Unterschlupf für die Nacht. Ihr wollt es nicht noch einmal riskieren, auf freiem Feld zu kampieren. Wer weiß, was der Namenlose euch in dieser Nacht für Kreaturen nachhetzen wird. Majestatisch gleitet ein einzelner, schlanker Raubvogel im Wind dahin, lässt sich mit elegantem Flügelschlag auf dem einzigen höheren Baum der Umgegend nieder, einer weit ausladenden Buche. Ihm gesellt sich bald ein zweiter hinzu, dann noch weitere. Bewundernd betrachtet ihr einen dicht beieinander fliegenden Schwarm, in beispielloser Anmut und Sicherheit finden auch diese Vögel ihr Ziel. Und immer noch nähern sich aus allen Himmelsrichtungen Artgenossen des anmutigen Fliegens.

Spezielle Informationen:

Erst beim Näherkommen mag sich die Bewunderung für die eleganten Tiere in Mißtrauen oder gar Furcht verwandeln. Denn erst wenn man sich dem Baum bis auf etwa 30 Schritt genähert hat, vermag man zu erkennen, was für eine Vogelart sich dort ein Stelldichein gibt: Es ist der Nachtwind, jener jettschwarze Jäger der Nacht, der verfluchte Vogel, Relikt aus den lange vergangenen, doch nie vergessenen Magierkriegen, ein Räuber, den jedes magiebegabte Geschöpf zu fürchten gelernt hat, vermag er doch die arkane Gabe zu erspüren, um sie mit seinem gnadenlosen Haß zu verfolgen.

Nun, da man nahe genug heran ist, vermag man auch die gewaltige Zahl der Tiere zu erkennen: Hunderte und Aberhunderte müssen es wohl sein, dicht an dicht hocken sie auf den Ästen.

Beunruhigend fürwahr, vor allem für jene in der Gruppe, die mit der Gabe der Hesinde gesegnet sind - die Vorstellung, was passieren mag, wenn auch nur einer der unheimlichen Vögel einen Hauch der Magie, die die Gruppe umgibt, verspüren sollte...

Meisterinformationen:

Sollte sich der wütende Sturm der Nachträuber über die Helden ergießen, ihr letztes Stündlein hätte wohl geschlagen.

Und ob ein nicht magisch begabter Held sich wirklich sicher sein kann, daß der unheimliche Schwarm nicht auch auf ihn lauert? Zuviel Seltsames hat man in den letzten Tagen erlebt. Die Helden täten also gut daran, sich möglichst still und unauffällig an den Vögeln vorbeizuschleichen. So lange sie sich nicht näher als auf 20 Schritt dem Baume nähern, werden die Vögel keine Notiz von ihnen nehmen. Kommt ein Held allerdings näher an ihren Sammelplatz heran, macht sich eine gewisse Unruhe unter den Tieren bemerkbar: Zeit zum Rückzug.

Allgemeine Informationen:

Schließlich ist es geschafft, ihr habt das Wäldchen erreicht. Hier könnt ihr euch wohl einigermaßen sicher vor den schwarzen Jägern fühlen, das Gestrüpp ist recht dicht und bietet ausreichend Schutz. Plötzlich schrillt grelles Kreischen und heiseres Fauchen an eure Ohren, es kann nicht weit von hier sein, vielleicht 10 - 20 Schritt.

Spezielle Informationen:

Im dichten Gestrüpp kämpfen, fest ineinander verkrallt, eine große braune Waldeule und einer der Nachtwinde. Unter gellenden Schreien hacken die Tiere aufeinander ein, beide haben schon mächtig Federn gelassen, tiefe Rißwunden von Schnäbeln und Krallen zeichnen die Körper der Tiere.

Obschon sie sich wacker schlägt, droht die Eule zu unterliegen. Schwächer wird ihre Gegenwehr, kaum noch kann sie sich gegen die heftigen Schnabelhiebe ihres wütenden Angreifers wehren. Blut sickert aus ihrer Brust, matt versucht sie sich dem festen Griff der scharfen Krallen zu entwinden.

Meisterinformationen:

Die Eule ist die Vertraute einer Hexe, die dieses Wäldchen bewohnt. Das ist auch der Grund, warum der Nachtwind den Vogel mit solcher Härte attackiert: Er verspürt die Magie, die dem Wesen innewohnt.

Falls die Helden sich nicht weiter um den Kampf der Tiere scheren, passiert in dieser Nacht nichts weiter, sieht man einmal von den neuerlichen schrecklichen Alpträumen ab. Wenn sie sich aber ein Herz fassen und der bemitleidenswerten Eule zu Hilfe eilen, hält diese Nacht noch einige Überraschungen für sie bereit.

Die Werte des Nachtwinds:

MU 15; AT 12; PA 7; LE 16; RS 1; TP 1W+3 (Klauen);
GS 25/1; AU 50; MR 8

Allgemeine Informationen:

Behutsam nehmst ihr euch des schwer verletzten Tieres an. Scheint so, als hätte ihr gerade noch einmal rechtzeitig eingegriffen. Glücklicherweise wehrt sich der Vogel nicht gegen eure Hilfe, sei es, daß er spürt, daß ihr ihm helfen wollt, sei es auch einfach nur, daß er zu schwach ist.

Plötzlich hört ihr aus dem Buschwerk zu eurer Rechten leises Stöhnen.

Spezielle Informationen:

Als sie nachsehen, stoßen die Helden dort auf eine alte, gebeugte Frau mit einem großen Buckel. Unsicher stützt sich die Alte auf einen knorriegen Stab, blicklos starren ihre milchig-weißen Augen. Hände, Hals und Gesicht der Greisin sind von flammendroten Malen gezeichnet.

Meisterinformationen:

In langen Jahren ist zwischen der Hexe und ihrer Vertrauten eine besondere Bindung entstanden, eine Art Symbiose der Geister, in der ein jeder die Gefühle der anderen Kreatur, wenn auch abgeschwächt, mitempfindet (Mit einer Sinnesschärfeprobe+8 fällt den Helden auf, daß die alte Frau just an jenen Stellen von roten Malen gezeichnet ist, an denen auch die Eule verletzt wurde). Seit Hekestas' Augenlicht seit einigen Jahren immer schwächer wurde, bis sie schließlich völlig erblindete, hat Ophea für sie das Sehen mit übernommen. Wenn die Geister der Hexe und der Eule miteinander verschmolzen sind, vermag Hekestas durch Opheas Augen zu sehen.

Hekestas ist eine stille, schweigsame Frau. Schon vor vielen Jahren hat sie sich von der Gesellschaft der Menschen zurückgezogen und es bisher nicht bereut, hinausgezogen zu sein zu den Tieren und Pflanzen, zu Sumus unverfälschter Kraft. Mittlerweile scheint niemand mehr in ihrem Heimatdorf zu leben, der sich an die alte Hekestas, die alleine draußen in der Heide haust, zu erinnern. Schon seit vielen Jahren hat kein Mensch mehr den Weg zu ihr gefunden. Um so mühseliger kommen ihr jetzt die Worte der Begrüßung, vor allem aber des Dankes, über die Lippen, doch ist ihr ihre Rührung anzumerken.

Allgemeine Informationen:

Es bereitet Hekestas große Mühe, euch zu ihrer Hütte zu führen, ohne das Augenlicht ihrer Eule ist sie fast hilflos, doch schließlich habt ihr die niedrige, grasüberwucherte Kate erreicht. Mit einer einladenden Geste bedeutet die Hexe euch einzutreten. In der Hütte glimmt ein heimeliges Torffeuer, vor dem einfachen Kamin hockt eine große rote Katze, die euch mißmutig anblinzelt.

Von den Dachbalken der Hütte hängen allerlei getrocknete Kräuterbündel, aromatischer Duft liegt in der Luft. Tief biegt sich ein Regal unter seiner Last: Töpfe und Tiegel, in denen sich allerlei geheimnisvolle oder auch ganz profane Substanzen verbergen. In einer Ecke, gleich neben der Lagerstatt der Hexe, steht ein großer, von Blättern und Zweigen befreiter Ast. Sitzgelegenheiten gibt es nur wenig, ein schiefer Schemel, das Bett der Hexe, ansonsten müßt ihr mit dem gestampften Lehmboden vorliebnehmen.

Hekestas macht sich gleich daran, einen Kräutersud in einem Kessel zu erhitzen - so hilflos die Frau vorhin im Wald auch wirkte, hier in ihrer Hütte fällt es kaum auf, daß sie ihr Augenlicht nicht mehr besitzt.

Als der Sud fertig ist, gießt sie ihn in eine große Schale. Ihr reicht das Gefäß herum und trinkt nacheinander von dem süßlichen, seltsam riechenden Getränk. Hekestas fertigt derweil aus den ausgekochten Kräutern einen Verband, den sie mit großem Geschick über Opheas Wunden breitet.

Spezielle Informationen:

Die Hexe redet nicht viel; sie ist es nicht gewohnt, sich den Menschen mitzuteilen. Es ist schon eine große Ehre für die Helden, daß sie sie in ihre Hütte geladen hat, ein Zeichen dafür, wie dankbar sie den Gefährten für die Rettung ihrer Vertrauten ist.

Hekestas geht stillschweigend davon aus, daß die Helden bei ihr

übernachten werden, einige auf dem Boden der Hütte, die anderen im Stall hinter dem Haus, der von drei Ziegen, einem Böcklein und vier Hühnern bewohnt wird, trotzdem aber noch Platz für zwei, drei Schläfer bietet, so man nur eng zusammenrückt. Im Verlauf des Abends mustert sie mit zunehmender Unruhe jenen von euch, der die Statuette bei sich trägt, so als könne sie mit ihren blinden Augen geradewegs in sein Herz schauen. Schließlich wendet sie sich an ihn: "Zeig mir, was du da Böses hast. Ich spür's doch, große Magie trägst du mit dir herum, schlechte Magie, verdorben bis in die tiefste Faser. Fürchte dich nicht, zeig es mir nur."

Lange betrachtet Hekestas die kleine Statuette, dann erhebt sie sich, nimmt einen kleinen Leinenbeutel aus dem Regal und füllt ihn mit allerlei Kräutern. Dabei murmelt sie unablässig vor sich hin. Sie wirkt sehr konzentriert, nimmt keine Fragen wahr. Eine halbe Stunde mag das so gehen, dann scheint sie zufrieden, nimmt die Figur und bettet sie in das Säckchen, welches sie anschließend mit einer Schnur verschließt und einer ordentlichen Portion ihres Speichels versiegelt. Dann reicht sie es wieder dem Helden.

"Ist freundlich von mir, daß ich dich damit bleiben läß. Dies gehört nicht dir, spreche ich nicht wahr? Sonst müßtest du auch gehen, nicht länger könnt ich dich hier weilen lassen. Mußt sehen, daß du es nicht länger mit dir trägst, ein böses Ding ist das, und nichts Gutes kann daraus entstehen. Einem der Gehörnten gehört es wohl, und es lockt ihn zu sich. Gib nur Acht, daß er es nicht von dir fordert. Hast nicht die Kraft, ihm zu widerstehen. Sieh daß du's läßt in diesem Beutelchen. Gibt Schutz, daß nicht ein jeder es finden kann, wenn auch nicht für lang und auch nicht wenn er nah. Und such den Satuariensbusch, er wird dir helfen. Kein Böses kann in seinem Schatten lang bestehen, so lange seine Wurzeln die Kraft der Sumu spüren." Dann schweigt die Hexe wieder, läßt sich auch auf kein weiteres Gespräch ein. Stumm sitzt sie vor dem Kamin und betrachtet schweigend die Flammen.

Meisterinformationen:

In dieser Nacht schlafen die Helden sanft, süß und wohlbehütet. Doch ist es nicht allein die wohlverdiente Nachtruhe, sondern vor allem Hekestas Mitteilung über den Satuariensbusch, die den Helden noch von großem Nutzen sein kann. Der Satuariensbusch, so heißt es, sei das Geschenk der Tochter Sumus an ihre Kinder, ein Gewächs von zauberkräftiger Art: So weit sich seine Äste in den Himmel und seine Wurzeln in den Leib Sumus erstrecken, so weit reicht auch seine Macht, ungute Geister, Nachtmahre, Wiedergänger, ja sogar mindere Dämonen fernzuhalten. Darum gilt der Busch als Schutz vor übernatürlichen Wesenheiten, sein Saft findet aber auch in vielen satuarischen Tränken und Salben Verwendung.

Längst schon ist das Wissen von der zauberischen Wirkung der Pflanze nicht nur den Töchtern Satuarias allein zueigen: Der Satuariensbusch wird in den nördlichen Gegenden Aventuriens von vielen Landleuten als Heilpflanze angesehen, die - ebenso wie auch Perainenblatt, Nothilf und andere - Schaden abwendet und das Heil der Zwölfe herbeiruft.

Auch für einen echten "Stadthelden" ist es nicht schwer, den immergrünen Satuariensbusch zu erkennen: Seine dicken, dunkelgrünen Blätter, die fingerlangen Dornen und die fahlweißen, eiförmigen Beeren machen ihn unverwechselbar.

Der fünfte Tag / Shihayazad

Und der Himmel verdunkelt sich...

Allgemeine Informationen:

Noch zeigt sich Praios Antlitz nicht über dem Horizont, als Hekestas euch weckt und zum Aufbruch gemahnt. Die alte Hexe wirkt sehr beunruhigt, heftig drängt sie euch zu gehen: "Müßt scheiden nun, nicht gut, wenn ihr hier weilt. Keinen Schutz kann ich euch bieten. Das Böse lauert, gar nicht fern ist es von hier, spür' es seit Stunden schon. Schnell, schnell nun, und vergesst nicht, was ich euch gestern gesagt. Wendet euch gen Südosten. Dort werdt ihr finden, was ihr suchet."

Spezielle Informationen:

Welcher Art die Gefahr ist, die den Helden droht, will oder vermag die Hexe nicht zu sagen.

Wie der Warnung Hekestas zum Trotze breitet sich das Land an diesem Morgen friedlich und still vor den Helden aus. Die Nebel, die gestern die Landschaft in tiefe Schleier hüllten, sind über Nacht geschwunden. Hellblau und klar, geziert vom blaßroten Schein der aufgehenden Sonne, breitet sich der Himmel über euch, und nur wenige Wolken treiben im leichten Wind dahin.

Allgemeine Informationen:

Doch nicht lange währt die Ruhe. Nach etwa einer Wegstunde brausen finstere, hohe Wolken von Westen herbei, getrieben von einem erbarmungslos peitschenden Wind, der eure Mäntel wie Banner flattern läßt. Mit schrillem Kreischen fliehen die Vögel die heranstürmende Finsternis. Binnen weniger Augenblicke ist es um euch rabenschwarz wie in der tiefsten Nacht, nur hier und dort findet ein goldener Strahl der Sonne noch den Weg durch die wirbelnden Wolkenberge und taucht das Land in unwirkliches Licht.

Der Wind braust und dröhnt euch in den Ohren, es heult und kreischt wie von Geisterstimmen. Winzige, eisige Regentropfen erfüllen die Luft, stechen wie Nadeln in eure Haut und rauben euch die Sicht. Mit aller Kraft müßt ihr euch gegen die Gewalt des Sturmes stemmen, daß die heftigen Böen euch nicht von den Füßen reißen. Dann wird aus eisigem Regen Hagel. Wie von Titanenhand geschleudert, prasseln die schweren Körner auf euch ein. Schon spürt der erste, wie Blut über seine Stirne läuft. Über euch drehen sich die Wolken in schnellem Wirbel, blaßviolette Blitze zucken über den Himmel, doch kein Donnergrollen ertönt.

Undeutlich nehmt ihr den Geruch von Schwefel wahr, und dort, war das nicht ein großer geflügelter Schatten, der Umriß einer infernalisch-bösen Fratze???

Meisterinformationen:

Der Sturm ist widernatürlich, gesandt vom Gott ohne Namen. Allen Naturgesetzen zum Trotz, so müssen die Helden erkennen, scheinen die Sturmböen sie auseinanderzutreiben und voneinander zu trennen.

Doch es sind nicht allein Wind und Hagel, die die Helden peinigen: Schattenhafte Dämonenfratzen, Gekreisch und Geheule aus tausend gemarterten Kehlen, die schemenhaften

Umrisse wahrer Schreckengestalten machen den Sturm zu einem Alptraum, den die Helden am eigenen Leib erfahren müssen und dem sie hilflos ausgeliefert sind.

Das Tosen und Brausen kommt den Helden wie eine Ewigkeit vor, und doch sind nur wenige Minuten vergangen, als der Sturm schließlich nachläßt. Ebenso unvermittelt, wie er begonnen hat, schweigt der Wind, lösen sich die Wolken wie Rauch am Himmel auf. Übrig bleibt lediglich jener schweflige Gestank, der sich hartnäckig in Kleidern und Haaren der Helden festsetzt.

Allgemeine Informationen:

Mühselig rappelt ihr euch wieder auf. Nun immerhin, es scheint noch einmal glimpflich ausgegangen zu sein... Doch jäh wandelt sich eure Erleichterung in Schrecken: Wo bei den 1000 Dämonen von Rh'yyil ist Damiano?

Meisterinformationen:

Es bleibt Ihnen überlassen, ob die Schergen des Namenlosen, die hinter jener Entführung stecken, Damiano oder gar - als besondere Würze - einen der Helden (aber keinesfalls den Träger der Statuette!) gefangengenommen und mit sich geschleppt haben. Bedenken Sie allerdings, daß es für den Spieler des entführten Helden eine erzwungene Spielpause und für Sie einige Mehrarbeit bedeutet, die Gruppe zu trennen. Im folgenden gehen wir der Einfachheit halber davon aus, daß Damiano verschleppt wurde.

Allgemeine Informationen:

Konzentriert sucht ihr nach Spuren, doch müßt ihr bald erkennen, daß der Sturm gründliche Arbeit geleistet hat. Auf wohl 100 Schritt vermögt ihr nichts zu finden..

Meisterinformationen:

Doch das Verschwinden ihres jungen Begleiters ist nicht die einzige beunruhigende Tatsache an diesem Morgen des 5. Tages des Namenlosen Gottes: Der Held, dem eine Intuitionssprobe am besten gelingt, verspürt auf einmal den vagen Drang, sich in der Gegend genauer umzusehen. Und richtig, ringsum auf den sanften Hügelkämmen lauern, nur schemenhaft gegen den blaßblauen Himmel erkennbar, die Umrisse von hundeartigen Kreaturen. Es ist den Helden nur möglich, kurze Blicke auf die Bestien zu erhaschen. Fixiert man eine der Kreaturen für einen längeren Moment, scheint sie sich aufzulösen, ist fast nicht mehr sichtbar. Doch immerhin, so deutlich zu sehen wie heute waren sie nie zuvor: kräftige, dunkle Kreaturen von hundeartiger Gestalt, etwa einem Schritt Schulterhöhe, mit glatter, nackter Haut, großen, spitzen Ohren und dolchlangen Fängen, drei böse, gelbfunkelnde Augen blitzen aus den bösen Fratzen und die Rücken zieren drei lange Hörner. Auch die magische Aura der Kreaturen, ein tiefpurpurner Schimmer, ist für jeden Magiebegabten, auch ohne entsprechenden Zauber, erkennbar.

Die Meute gehört zu den Kreaturen des Dämons Shihayazad. Sie ist dämonischen Ursprungs wie ihr Herr, doch nur ein

schwacher Spiegel seiner Macht. Der Siebengehörnte hat sie ausgesandt, dem Besitzer der Statuette zu folgen, auf daß der Dämon stets wisse, wo selbige zu finden ist, aber auch um den Träger der Figur dorthin zu lotsen, wo Shihayazad sie an sich zu nehmen plant. Denn nicht jeder Ort Deres steht ihm offen, trotz der besonderen Umstände, die an den Tagen des Namenlosen herrschen. Obwohl sich so manches Tor zwischen den Ebenen öffnet, vermag der Siebengehörnte nicht, aus freien Stücken nach Dere hinabsteigen: Shihayazad ist darauf angewiesen, daß man ihn ruft.

Dies aber wagt nur jener Zirkel um den Hohen Geweihten des Namenlosen, der die Macht seines Gottes mit Hilfe des Dämons auf Dere zu manifestieren sucht. Und dieser benötigt für die unheilige Zeremonie die Statuette.

So kommt es also, daß beide Verfolger der Helden, der Dämon wie auch die Kultisten des verfluchten Gottes, danach streben, sie auf den Kultplatz nahe der Feste Laescadir zu locken.

Allgemeine Informationen:

Als ihr euch aufmacht, kommt langsam Bewegung in die Meute, je nachdem, wohin ihr euch wendet, bilden die seltsamen Bestien einen Wall, euch den Weg zu verstellen. Einzig in Richtung Osten lassen sie euch eine schmale Gasse.

Meisterinformationen:

Es ist wenig wahrscheinlich, daß die Helden sich widerstandslos dem Willen der Meute fügen und nach Osten ziehen. Angriffe, Ausbruchsversuche oder ähnlichem begegnen die dämonischen Hunde jedoch mit Härte: Ähnlich geschickt wie zuvor schon einmal verstehen sie es, die Helden in die gewünschte Richtung zu leiten, sei es, daß sie sie mit ihren massigen Körpern dorthin drängen, sei es, daß sie sie mit Bissen vorantreiben. Wie zuvor verursacht die Berührung mit einem der dämonischen Hunde 1 W3 SP, der Biß 1 W6 SP. Doch eines ist bei dieser Begegnung anders als bei der vorherigen: Diesmal zeigen magische Waffen und Zaubersprüche auf die Meute eine, wenn auch eingeschränkte, Wirkung: Jede magische Attacke verursacht die Hälfte ihrer sonst üblichen Trefferpunkte an Schaden.

Nun vermag man zwar die dämonische Brut zu besiegen - verliert einer der Hunde mehr als 2/3 seiner Astralenenergie, löst sich seine stoffliche Form in Nichts auf - doch bleibt die Tat nicht unbeantwortet. Aufgeschreckt durch den "Tod" ihres Bruders, stürzt sich der Rest der Meute mit nunmehr ungezügelter Wut auf die Helden, und was das bedeutet, entnehmen Sie bitte den untenstehenden Kampfwerten.

Die Werte der dämonischen Meute:

MU 17; AT 15; PA 5; RS 0; TP 2W+4; AE* 20; GS 12; AU -; MR 10

*Die geisterhaften Hunde existieren nur in einer Manifestation ihres Astralleibes, deshalb gilt ihre AE als LE, von der etwaige Treffer abgezogen werden.

Es ist den Helden im übrigen möglich, sich auf Hekestas Rat besinnend, unter einigen vereinzelten Sträuchern des Satuariensbusches Zuflucht zu suchen. Und Hekestas sprach wahr: Keine der übernatürlichen Kreaturen vermag sich unter den Schatten der tiefen Zweige des Busches zu begeben. Unschlüssig umkreisen die Verfolger ihre Beute, doch wagen sie es nicht, sich den Helden zu nähern. Mit drohendem Knurren und Schein-

attacken versuchen die dämonischen Hunde, die Gefährten unter den Zaubergräsern hervorzutreiben, aber so lange die Helden sich nicht rühren, droht ihnen keine Gefahr. Doch wie soll es nun weitergehen?

Der Bannstrahl Praios*

Spezielle Informationen:

Die stummen Hilferufe der Helden scheinen nicht unbeantwortet zu bleiben: Das Dröhnen vieler Hufe nähert sich stetig wie ein Donnergrollen von Westen her, schon erkennt man am Horizont den Pulk Reiter, die sich in gestrecktem Galopp auf die Helden zubewegen.

Mit der dämonischen Meute geht im selben Moment, da die Reiter auf 12 Schritt herangekommen sind, eine seltsame Wandlung vor: Stürmten die Kreaturen eben noch nach Kräften auf die Helden ein, verharren sie mit einem mal wie versteinert, wittern nervös in der Luft. Dann ertönt aus allen Kehlen ein seltsam hoher, wimmernder Laut. In wilder Flucht, als wären sie nun ihrerseits von Dämonen gejagt, hetzen die widernatürlichen Wesen davon.

Allgemeine Informationen:

Die sich nähernden Reiter, sechs an der Zahl, bieten einen wahrhaft königlichen Anblick: Goldblinkende Helme, geziert mit dem Symbol des Greifen, schmücken die Häupter, funkeln Kettenhemden blitzen unter den strahlend weißen Waffenröcken hervor, die bodenlangen, gleichfalls weißen Umhänge werden von juwelengeschmückten Fibeln in der Form eines Greifen gehalten, der Greif zierte auch die prachtvollen Streitkolben der Krieger und die goldbetreßten, weißen Schabracken der Rösser. Geschickt bringen die Reiter ihre Tiere knapp vor euch zum Stehen. Die Pferde tänzeln nervös unter dem festen Zug der Zügel.

Die sechs Männer mögen zwischen 25 und 35 Jahre alt sein, wohlgebaut Kämpfen, denen man die jahrelange Erfahrung im Umgang mit der Waffe ansieht.

In einer Mischung aus Mißtrauen und Verachtung ruhen die Blicke der sechs auf euch. Schließlich ergreift der Anführer der Truppe, wie sich unschwer an seiner kostbar verzierten Rüstung und dem Goldreif auf seinem Helm erkennen läßt, das Wort: "Es gibt keine Entschuldigung für den Lästerlichen, der da wandelt an den verbotenen Tagen, seinen frevelhaften Gelüsten zu frönen und Verderben zu bringen über das Angesicht Deres. Dennoch wollen wir, gemäß der Gnade unseres allmächtigen Herrn, uns geduldig zeigen. Erkläret euch, frevelhafte Brut!"

Meisterinformationen:

Die Helden haben es mit dem 'Orden vom Bannstrahl' zu tun, einer fanatischen Ordensgemeinschaft Praiosgläubiger, die ihre Wurzeln in der Zeit vor Rohal hat, als Anhänger des Sonnengottes in blinder Wut alle Gläubigen der restlichen Götter, vor allem aber jene der Rondra, mit unnachgiebiger Härte verfolgten. Diese Zeit ist längst vorbei, der Orden vom Bannstrahl jedoch hat sich bis auf den heutigen Tag erhalten.

Wann immer es im Land zu inquisitorischen Prozessen gegen Hexen und andere Wunderheiler oder Magiekundige kommt, ist der Orden vom Bannstrahl nicht weit. Zwar haben die Brüder mittlerweile davon abgesehen, Angehörige eines anderen Kultes der Zwölfgötter zu verfolgen, doch unter den Töchtern

Satuiarias wird ihr Name nur voll Abscheu und Schrecken genannt. Und selbst etlichen Praiosjüngern gehen die Brüder vom Bannstrahl Praios in der Ausübung ihres Glaubens zu weit. Dennoch bedient sich der Tempel bisweilen ihrer Dienste, zumal wenn es gilt, "verwilderte" Regionen auf den rechten Pfad des Glaubens zu bringen.

Während die meisten Priester vom Orden des Bannstrahl sich damit begnügen, die Bevölkerung mit flammenden Predigten zum rechten Glauben zu bekehren, gibt es auch eine große Fraktion unter ihnen, die die Bekehrung mit der Waffe betreibt.

Mit einem solchen schlagenden Banner - eigentlich einer Gemeinschaft von 12 Kriegern, doch hat sich der Trupp getrennt, um so dem Geheimnis eher auf die Spur zu kommen - haben die Helden es nun zu tun. Und es sind wahrlich keine freundlichen Burschen. Allein die Tatsache, daß die Helden an den Tagen des Namenlosen reisen, macht sie verdächtig. Doch die Brüder vom Bannstrahl sind nicht zufällig hier. Gleich wie die Diener des Namenlosen durch jene arkane Erschütterung am Tag des Isyaharin von der Statuette erfahren haben, so verührten die Priester aller Götter den astralen Aufruhr. Und so entsandte der Hohe Diener des Praios, Rapherian, Ordensmeister des Bannstrahlklosters zu Eslamshagen, ein Banner seiner Brüder aus, den Grund für die arkane Störung aufzuspüren.

Warum sich die geisterhaften Hunde mit Erscheinen der Reiter davonnachten, ist leicht zu erklären: Ein jeder Bruder vom Bannstrahl trägt ein Amulett, das jede Magie behindert oder aufhebt und gering wirksame zauberische Dinge gar zu zerstören vermag. (Ein Magier unter den Helden mag dies daran merken, daß ihm die Ausübung seiner Kunst deutlich schwerer fällt.) Der Meute, die ihre Existenz auf dieser Daseinsebene ganz dem Wirken arkaner Kräfte verdankt, bleibt bei einem derart geballten Potential von Antimagie nur die Flucht, zehrt dieses doch so sehr an ihren astralen Lebenskräften, daß sie fürchten müssen, zu vergehen.

Die Bannstrahlbrüder geben sich sehr herablassend und machen keinen Hehl aus ihrem Mißtrauen gegen die Helden. Es sollte schon sehr am Stolz der Helden nagen, mit welcher Arroganz sich die Ordensritter ihnen gegenüber verhalten.

Allgemeine Informationen:

Name des Helden hebt gerade zu einer Entgegnung an, als ihm der Führer des Trupps unvermittelt ins Wort fällt. Mit finsterer Miene fixiert er den Helden, der das Artefakt bei sich trägt, und deutet dann mit dem Finger auf ihn: "Bei Praios, dem allmächtigen Herrn aller Sphären. Ich erkenne ihn, ich erkenne ihn deutlich. Der Göttliche hat mir seine Erleuchtung zuteil werden lassen. Dort ist der Frevler, dort, er trägt die Sünde bei sich, er ist gezeichnet durch das Mal des verderbten Gottes. Bringt mir das verfluchte Zeichen, auf daß wir es Ihm zu Ehren vor seinem Altar darbringen mögen. Ergreift ihn!"

Meisterinformationen:

Nun helfen die Satuiariensbüche leider nicht mehr. Auf Befehl ihres Herrn stürzen sich die Ordenskrieger auf die Helden. Alle sechs sind vortreffliche Kämpfer - gelobt sei die große Kampferfahrung der Helden, sonst wäre es mit ihnen jetzt wohl vorbei.

Die Werte der Ordenskrieger (Krieger der 7. Stufe):

MU 14; KL 11; CH 10; IN 13; GE 14; FF 10; KK 15; LE 52; AT 13; PA 11; RS 4; TP 1W+4(Streitkolben); GST1; AU 70; MR 5

Zudem gilt es zu beachten, daß alle Zauberfertigkeitsproben um 5 Punkte erschwert sind, bedingt durch die Amulette der Krieger.

Gelungene Zauber sind jedoch dazu angetan, die Ordensritter außerordentlich zu verwirren: Das Opfer eines Zaubers - gleich welcher Art - ist jeweils für mehrere Kampfrunden außer Gefecht gesetzt. Mit diesem spieltechnischen Hilfsmittel sollte es Ihnen gelingen, das Blatt zu Gunsten der Helden zu wenden, falls ihnen die Ordensleute gar zu sehr zusetzen. Wenn die Ritter erkannt haben, daß der Kampf verloren, Praios also offenbar auf der Seite ihrer Gegner ist, bitten sie um freien Abzug.

Die Helden können sich wieder der eigentlichen Geschichte zuwenden...

Die Jagdgesellschaft

Allgemeine Informationen:

Eine geraume Weile habt ihr nach einer Spur von Damiano gesucht und dabei seid ihr auf einen steinigen Weg gestoßen. Zwar sind auch hier keine Fußabdrücke zu entdecken, doch sagt euch eine innere Stimme, daß ihr dem Pfad weiter in östlicher Richtung folgen müßt, wollt ihr Damiano wiederfinden.

Plötzlich erschallt der Klang von Hufen aus der Richtung, aus der ihr gekommen seid, in stetigem Trab nähert sich von dort ein Reitertrupp: an die 20 Frauen und Männer, eine adelige Jagdgesellschaft, wie euch Gewandung und Ausrüstung leicht verraten. Vorn reitet eine außergewöhnlich schöne Frau, grünäugig mitflammender Lockenpracht, die Verkörperung dessen, was sich der einfache Aventurier unter einer schönen Hexe vorstellen mag. Sie ist in kostbare, perlenbestickte Jagdkleidung und einen samtenen Umhang gekleidet, der von einer juwelenbesetzten Fibel gehalten wird, an ihrer Seite trägt sie einen langen Hirschdolch, zudem hängt ein kurzer Bogen am Sattel. Auf dem rechten Arm der Dame sitzt ein eleganter Blaufalke. Unruhig äugt das Tier umher - ungewöhnlicherweise trägt es nicht die bei Beizvögeln sonst übliche Haube.

An der Seite der Frau reitet ein etwa siebenjähriger Knabe mit auffallend hellem Haar, ein Albino, so möchte man vermuten, doch hat auch er smaragdgrüne Augen. Der Knabe ist in schneeweisse, golddurchwirkte Gewänder gekleidet, ein goldener Reif mit einem Jettstein zierte sein Haupt.

Auch die restliche Begleitung der Dame ist kostbar gekleidet: die Edelleute, eine weitere Dame auf einem weißen Zelter, vier Edelmänner und zwei Pagen, ebenso die Dienerschaft, die ihrer Herrschaft in angemessenem Abstand folgt.

Ohne euch zu bemerken, passieren sie in schnellem Tempo.

Spezielle Informationen:

Wirklich bemerkenswert ist auch die Beute der Jagdgesellschaft, welche die Diener mit sich tragen: eine Wildgans, eine Smaragdnatter, ein Fuchs, ein Storch, ein junger Bär, ein Rabe, ein Berglöwe und eine Juweleneidechse. Fürwahr eine ungewöhnliche Beute, und es kann wohl niemandem entgehen, daß es sich hier ausschließlich um den Zwölfen geweihte Tiere handelt.



Meisterinformationen:

Debra ni Taina, erfahrene Hexe und fanatische Anbeterin des Namenlosen Gottes, ist zugleich Vertraute, Gefährtin und Geliebte des Grafen Sephirim Isyahadan zu Laescadir wie auch des Elfen Beryllis, dem engsten Freund des Hohen Geweihten von Ysilien. Der Knabe an ihrer Seite ist Tionnin Mada-raestadin, Sohn der Hexe und des Hohen Geweihten, ein unseliges oder aber auch unglückliches Geschöpf, das Resultat einer lästerlichen Zeremonie, geboren am vierten Tag des Namenlosen vor sieben Jahren, gezeugt durch göttliches Wirken und dämonische Kraft.

Auch die übrigen Begleiter sind samt und sonders Anhänger des verruchten Kultes. Ihr frevelhaftes Treiben dient der Vorbereitung des Großen Rituales, das die Irrgläubigen noch in dieser Nacht vollziehen wollen.

Dunkle Rituale

Das Schloß

Allgemeine Informationen:

Immerhin, nun wißt ihr mit Bestimmtheit, daß ihr euch auf dem richtigen Weg befindet. Zu gern hättest ihr euch auf die lästerliche Gesellschaft gestürzt, doch es gilt besonnen zu handeln, wollt ihr zugleich das euch anvertraute Artefakt behüten und den armen Damiano seinem düsteren Schicksal entreißen - ihr könnt euch nur zu gut ausmalen, zu welchem Behuf man ihn geraubt hat. Vorsichtig folgt ihr den Hufspuren der Jagdgesellschaft, weiter gen Osten, den Weg entlang. Dieser führt durch allmählich steiler werdende Hügel, bis ihr schließlich auf eine Weggabelung trefft: Ein Pfad führt geradeaus, den Hufspuren nach, stetig die Hügel empor, der andere nach rechts, durch ein düsteres Gehölz.

Meisterinformationen:

Folgen die Helden den Hufspuren, geraten sie nach etwa einer halben Stunde an ein kleines, wohl befestigtes Burgschloß, welches auf der Kuppe eines schroffen Hügels thront. Nur ein schmaler Weg führt zu dem einzigen Tor, die kahlen Hänge bieten keinerlei Deckung, um sich dem Anwesen unbemerkt zu nähern.

Es handelt sich um Schloß Laescadir, den Sitz des Grafen, gleichzeitig ein Zufluchtsort für alle Anbeter des verfluchten Kultes und Stätte unheiliger Studien.

Es bietet sich den Helden keine Möglichkeit, unbemerkt das Schloß zu betreten. Es drängt sich aber geradezu auf, daß sich Damiano hinter diesen Mauern befindet. Doch bevor die Helden einen unüberlegten Sturmangriff wagen, gibt es ja noch den anderen Pfad zu untersuchen.

Die Kultstätte

Allgemeine Informationen:

Bäume und Büsche längs des Pfades sind im Laufe der Zeit wie zu einem Tunnel verwachsen, kaum ein Lichtstrahl vermag das Dickicht zu durchdringen. Der Boden ist morastig und von grünlich schimmernden Pfützen bedeckt, die Stämme der Bäume sind dicht mit Pilzgeflechten überzogen. Ein fauliger Geruch liegt in der Luft, als fände sich unweit von hier ein tiefer Sumpf. Etwa 300 Schritt mögt ihr gegangen sein, da stößt der Pfad auf ein Tal von etwa 100 Schritt Durchmesser. Jäh ragen die schroffen Felsen ringsum empor, bizarre, dunkle Formationen vor dem lichtblauen Himmel.

Meisterinformationen:

Sei es nun Zufall oder auch der Wille der Götter, der die Helden zu der geheimnisvollen Kultstätte geführt haben mag - zu einer anderen Zeit als dieser wäre es den Gefährten gewißlich kaum gelungen, die geheime Stätte ausfindig zu machen, wird sie doch außerhalb der hohen Feiertage des verfluchten Gottes durch gewöhnliche Tarnung, aber auch den Einsatz arkaner Kräfte vor unbefugten Augen verborgen gehalten.

Allgemeine Informationen:

Ein kurzer Blick genügt: Jetzt geht es vor allem darum, eilig ein geeignetes Versteck zu suchen: Mehr als ein Dutzend Anbeter des dunklen Gottes sind mit allerlei Verrichtungen an der Opferstätte beschäftigt. Doch euer Glück scheint euch diesmal treu. Dichtes Gestrüpp flankiert die steilen Hänge und bietet ausreichend Schutz vor unliebsamen Blicken. Hinter den Büschen sind hier und da tiefe Felsspalten verborgen, einige darunter so

geräumig, daß sie euch leicht Platz bieten. Das Innere des Talkessels ist gut zu überblicken: Nur ein paar Flechten und kurzes Gras bedecken den festgestampften Boden.

Schroff ragen die Felsen rings um das Tal empor, tauchen weite Teile der Stätte in tiefe Schatten. Unwillkürlich werden eure Blicke von einem wohl fünf Schritt hohen Gebilde angezogen, einer Statue, will es euch scheinen, doch die Figur ist gänzlich mit purpurnen Stoffbahnen verhüllt. Zu Füßen des Standbildes findet sich ein rechteckig behauener Felsblock aus schwarz glänzendem, poliertem Gestein, unzweifelhaft ein Altar oder Opferstein. Man darf annehmen, daß der Block von weither an diesen Ort geschafft wurde, da solches Gestein nirgends sonst in der Umgegend zu sehen ist.

Die Helden machen eine Gefangene

Spezielle Informationen:

Die Kultisten im Tal sind vor allem damit beschäftigt, trockenes Holz für mehrere Feuerstellen zusammenzutragen. Geeignete Äste und Zweige finden sich vor allem am Rand des Talkessels. Eine der Gestalten kommt völlig arglos genau auf euer Versteck zu - es steht außer Frage, daß sie euch in wenigen Augenblicken entdeckt haben wird.

Meisterinformationen:

Es sollte den Helden nicht schwerfallen, den ahnungslosen Kultisten unbemerkt außer Gefecht zu setzen. Wenn sie ihn niedergeschlagen haben, werden sie feststellen, daß unter der Kutte ein etwa fünfzehnjähriges Mädchen steckt. Die Maid - sie heißt Lirinda - wohnt zum ersten Mal einer Zeremonie der Sekte des Namenlosen bei und ist noch kaum vom unheilvollen Gedankengut der Kultisten durchdrungen.

Die Helden werden feststellen, daß Lirinda leicht einzuschüchtern ist. In ihrer Angst ist sie bereit, auf alle Fragen der Helden wahrheitsgemäß zu antworten. Da sie sehr neugierig ist - es war vor allem ihre Neugierde, die sie zum Bund des Namenlosen trieb - hat Lirinda den Kultisten viele Fragen nach der Art der Zeremonie gestellt, und ist nun in der Lage, den Helden recht genau zu beschreiben, wie das Ritual in etwa ablaufen wird. Vor allem weiß sie folgende wichtige Dinge: Es soll der Dämon Shihayazad beschworen werden; dazu benötigt man ein Heptagramm (Siebenstern) und einen Schutzkreis (letzteren für die Beschwörer); die Beschwörung ist eine sehr gefährliche Tat - sie wäre weniger gefährlich, wenn der Hohe Priester eine gewisse Statuette besäße, aber die hat man nicht beschaffen können; nun hat eine Hexe statt dessen eine ähnliche Figur aus schwarzem Wachs geformt und mit Magie erfüllt - auch mit dieser Figur wird die Beschwörung wohl gelingen.

Die Lage ist tatsächlich so, wie Lirinda sie beschrieben hat: Nachdem alle Versuche der Kultisten, die Statuette zu beschaffen, fehlgeschlagen sind, hat der Hohe Priester entschieden, daß man die Beschwörung dennoch wagen wird. Er glaubt, in diesem Jahr eine ganz besondere Durchdringung der Sphären entdeckt zu haben, die sich in gleicher Form erst wieder in vielen Jahrzehnten ergeben wird. Also will er die Gelegenheit nicht ungenutzt verstreichen lassen. Wenn der siebengehörnte Shihayazad erst einmal erschienen ist, will ihm der Priester befehlen, sich selbst auf die Suche nach der Statuette zu begeben. Es mag sein, daß der Priester die Sphären durchdringung korrekt berechnet hat - sein Plan enthält

dennoch einen nicht unwesentlichen Fehler, wie sich zeigen wird...

Lirinda kann möglicherweise noch über weitere Details des Rituals Auskunft geben. Wie umfangreich ihr Wissen ist, sollten Sie als Meister je nach den Bedürfnissen der Helden entscheiden.

Ein Wort zur Spielgestaltung

Der Spielleiter findet eine vollständige Beschreibung der Beschwörungszeremonie auf den folgenden Seiten. In die Schilderung eingewoben ist unsere Vorstellung vom möglichen Verhalten der Helden. Es ist nicht unwahrscheinlich, daß Ihre Spielerrunde völlig andere Wege beschreiten wird. Zu solchen Varianten finden Sie ein paar taktische Tips am Ende des Abenteuers

Die Kultstätte - Fortsetzung

Spezielle Informationen:

Selbst jetzt im Tageslicht ist der Stätte etwas Unheimliches zu eigen, das die Helden in ständiger Alarmbereitschaft hält. Der Boden, die Felsen, ja, selbst die Luft scheinen Unheil zu verkünden.

In den nächsten Stunden können die Helden beobachten, wie die Kultisten die Opferstätte für das große Ritual vorbereiten. Unter leisem, rhythmischem Gesang werden zwölf hohe Scheiterhaufen entlang der Felswände errichtet. Aus einer Höhle, deren Eingang unmittelbar hinter der verhüllten Statue liegt, weshalb die Helden ihn auch nicht auf Anhieb entdecken könnten, schaffen die Kultisten große Ölschalen herbei, dazu Bündel und stoffverhüllte Gerätschaften, über deren Inhalt bzw. Beschaffenheit sich zu diesem Zeitpunkt nur spekulieren läßt.

Meisterinformationen:

In diesen Stunden bleibt den Helden Zeit, sich mit den Gegebenheiten vertraut zu machen. Schon jetzt läßt sich leicht abschätzen, daß sich eine große Anzahl der Anhänger des Namenlosen hier versammelt hat.

Erst mit dem Kommen des Abends und der herannahenden Dämmerung hat das Warten der Helden ein Ende. Dann nämlich verläßt ein Großteil der Kultisten die Opferstätte. Dreizehn von ihnen bleiben wie eine Mahnwache zurück, schweigend beziehen sie im Halbkreis um die verhüllte Statue Stellung. Sie tragen besonders prächtige schwarze und purpurne Kutten.

Das Ritual

Allgemeine Informationen:

Wie flammendes Feuer scheinen die Strahlen der untergehenden Praiosscheibe über die zackigen Felsenhöhen, tauchen das Land in unheilverkündendes Rot.

Schritte verkünden das Kommen einer großen Schar von Leuten. Es ist ein gespenstischer Zug, der im blutigen Schein der untergehenden Sonne unmittelbar an euch vorüberzieht, eine schier endlose Reihe dunkel gekleideter Jünger des verfluchten Gottes. Paarweise gehen sie den Weg zur Kultstätte entlang, schweigend, die Kapuzen tief in die Gesichter gezogen, daß man ihre Züge nicht einmal zu erkennen vermag. Einige tragen Fackeln und bronzenen Gefäße mit sich, aus denen ein schwerer, süßlicher

Rauch emporsteigt. Auch ihr verspürt die berauschende Wirkung der Essenz, als die Kultisten dicht an euch vorüberziehen. Andere halten Zweige von Ilmenblatt, Wolfswurz, Drachenschlund und Sapphirnsbeere in ihren Händen.

Schließlich ertönt Hufschlag, einer der Diener führt ein nervös tänzelndes Pferd am Zügel. Eine milchweiße, schöne Stute ist es, die angstvoll die Nüstern bläht - nicht nur ihr erahnt also die unheilvolle Ausstrahlung dieses finsternen Ortes. In gemessenem Abstand folgen weitere Anhänger des Namenlosen, sie tragen in weihvoller Stille jene Tiere, die ihr schon zuvor als Jagdbeute der Adeligen gesehen habt: den Fuchs, den Raben, die Gans, den Storch, die Berglöwin, den Bären, die Schlange und die Eidechse, einen eingetrockneten Kadaver eines Delphins. Zwei der Kultisten tragen an langen Stangen einen metallenen Kessel, dem Rauch entströmt, ein dritter trägt auf einem schwarzsamtenen Kissen eine große, goldrote Schwungfeder.

Dann nähert sich eine eindrucksvolle Gestalt in weiter, schwarzeidener, gold- und purpurbestickter Robe unter einem von vier Kultisten getragenen Baldachin: unzweifelhaft der Hohe Priester der lästerlichen Sekte. Als einziger des Zuges hat dieser Mann seine Kapuze zurückgeschlagen, doch wird sein Gesicht von einer goldenen Maske, die keinerlei Züge trägt, verdeckt. In seinen Händen hält der Priester eine goldgetriebene Kugel von der Größe eines Kopfes. Aus Dutzenden von Öffnungen in der Kugel quillt ein öliger, violetter Dunst hervor.

Unter dem Baldachin schreiten noch zwei weitere Diener des Namenlosen: eine schmale Person in purpurnem Gewand, unter deren Kapuze sich verräterisch rote Locken hervorringeln, und eine kleine Gestalt in schneeweisser Kutte, die auf einem Kissen äußerst behutsam eine purpurne und eine schwarze Lotosblüte trägt.

Und noch jemand folgt dem Geweihten dichtauf: Gehüllt in ein weites, weißes Opfergewand, barfuß, die Hände mit groben Stricken gefesselt. Und obwohl sein Haupt von einer schwarzen Kapuze verhüllt ist, erkennt ihr ihn sofort: Damiano! Mit unsicherem Schritt folgt er dem Hohen Geweihten, ihm dichtauf nahen weitere Kultisten heran.

Meisterinformationen:

Auch über die Identität der anderen beiden Personen, die sich bei dem Obersten Geweihten befinden, sollte es keinen Zweifel geben. Es handelt sich um die rothaarige Dame und den albinohaften Knaben, denen die Helden heute schon einmal begegnet sind, Debra ni Taina und ihr Sohn Tionni.

Allgemeine Informationen:

Mittlerweile ist letzte Strahl der Sonne verloschen. Lediglich der flackernde Schein der Fackeln durchbricht die tiefe Dunkelheit - doch nicht für lange: In schweigendem Einverständnis haben sich die Kultisten ringsum verteilt, dann, mit einem Mal, entzünden sie die Scheiterhaufen. Wild züngeln die Flammen empor, durchfluten das Tal mit grellrotem Schein. Und im gleichen Moment fällt das Tuch, das bisher die große Statue verhüllte: Zum Vorschein kommt das überlebensgroße Abbild eines unbekleideten, gesichtslosen Mannes, des Namenlosen. Doch im Gegensatz zu den euch bekannten Darstellungen des verfluchten Gottes, zeigt diese Statue den Gott aufrecht stehend, die Hände wie in einer Beschwörung zum Himmel erhoben.

Meisterinformationen:

Das Abbild des Namenlosen stammt aus einer Zeit, da es noch nicht üblich war, den Widersacher der Zwölfe geschlagen,

bzw. sich von seiner Niederlage zu neuem Triumphe erhebend, darzustellen.

Allgemeine Informationen:

Laute Rufe erschallen, als das schwere Tuch zu Boden gleitet, im selben Moment erhebt sich Trommelschlag, in den nach einigen Takten schriller Flötenklang einstimmt. Schlepend zunächst bewegt sich die Gemeinde zu den fremdartigen Harmonien im Kreise. Unter an- und abschwellendem Gesumme, merkwürdig disharmonisch zum Spiel der Flöten, ziehen die Kultisten an ihrem Priester und seinem Gefolge vorbei.

Damiano befindet sich inmitten des unheimlichen Reigens. Ohne ein Zeichen des Widerstandes stolpert er mit den Kultisten einher. Minutenlang geht es so fort, bis der Geweihte langsam seine Arme ausbreitet. Auf sein Zeichen öffnet der Knabe die goldene Kugel, die in einer Mulde auf dem Altar ruht. Leise Gesänge erheben sich, in Paaren, wie sie die Kultstätte betreten haben, kommen die Kultisten herbei, erheben kurz ihren Blick zu dem Abbild ihres Herrn, dann knien sie vor der schmalen Gestalt des Knaben nieder. Dieser taucht kurz die Finger seiner Linken in die offene Schale und zeichnet dann die Anbeter mit einem verschlungenen, bläulich-violetten Mal auf der Stirne.

Kaum daß sie das Zeichen empfangen haben, erheben sich die Kultisten mit einem schrillen Schrei und schließen sich wieder dem Reigen an, der merklich schneller wird. Dumpf dröhnen die Trommeln, die Flöten gellen schriller in euren Ohren, ekstatischer wird der Tanz der Götzenanbeter. Der schwere, süßliche Duft von Rauschkraut liegt über dem Tal und droht, auch eure Sinne zu benebeln.

Dann wird, wie auf ein geheimes Zeichen, der Tanz wiederum geordneter: Die Flöten verstummen, und dumpfer, monotoner Gesang erhebt sich. Auch der Priester schließt sich nun dem Reigen an, mit ihm recken die Kultisten beschwörend ihre Hände gen Himmel.

Die Stimmen erheben sich zu einem dröhnenden Crescendo, da läßt der schrille Schrei der Stute euch zusammenfahren. Schäumendes Blut strömt über das milchweiße Fell, das Tier zittert, ihm knicken die Beine ein, dann fällt es schwer zu Boden. Triumphierend hält der Priester den blutigen Dolch empor, unter dem Geheul seiner Gefolgsleute schneidet er dem Tier das Herz heraus, übergibt es den Flammen eines der Feuer. Gleicher geschieht auch an den anderen Scheiterhaufen mit den anderen Opfertieren - für Ingerimm giebt man flüssiges Metall in die Flammen, als Symbol des Praios dient die Greifenfeder.

Gleichsam zum Zeichen, daß der Namenlose das Opfer angenommen hat, lodert das Feuer mit einem Mal auf, übergießt den Geweihten mit grellweißen Funken. Dieser steht unbeweglich in triumphaler Geste, empfängt den Segen seines Gottes. In wildem Jubel umtanzen die Kultisten ihren Priester.

Und auch euch ist es, als empfändet ihr mit einem Mal ein Echo von Macht, einer unirdischen Macht, aus undenklicher Ferne antwortend, aber dennoch spürbar.

Mit festem Schritt begibt sich der Priester nun zurück zum Altar, ein Wink, und seine Diener bringen den unglücklichen Damiano herbei. Unter dem dumpfen Klang der Trommeln werden dem Knaben Kapuze und Fesseln abgenommen. Man bindet ihn auf den düsteren Altar zu Füßen der Statue. Der Junge legt ihm die Lotosblüten auf die Brust. Ölschalen rings um den Altar werden entzündet, sieben an der Zahl, sie bilden die Spitzen eines Heptagramms.

Ein Fingerschnippen der rothaarigen Hexe: Violette Flämmchen züngeln empor, markieren die Linien des machtvollen, magi-

schen Zeichens. Außer Damiano befindet sich nur der weißhaarige Knabe inmitten des Heptagramms, er hat die Kapuze seiner Kutte zurückgeschlagen und hockt mit geschlossenen Augen vor dem Altar, einen Obsidiandolch umklammernd, den Dolch, an dem noch das Blut der Stute klebt.

"Halte dich bereit!" weist der Priester den Knaben an. "Doch durchbohre dieses Herz erst dann, wenn er erschienen ist und das Opfer erblicket und geprüft hat, damit er Zeuge sein kann, wenn das Leben dem Tode weicht!"

Meisterinformationen:

Die Beschwörung des Dämons Shihayazad, welcher den Kultisten mit seiner Macht zu einem Sieg über die Zwölfe verhelfen soll, gehört zu den großen, magischen Rituale, Zeremonien, die einer langen, umfassenden Vorbereitung bedürfen,

und die kein Magier allein durchzuführen vermag. Nur die vereinte Kraft mehrerer unerschrockener Geister, vermag einen Siebengehörnten zu rufen und im Bann zu halten. Darum haben sich vier zauberkräftige Diener des dunklen Götzen zusammengefunden, den Dämon zu rufen und für ihre Aufgabe zu binden, nämlich Sephirim, der Hohe Geweihte des Namenlosen, der mit seiner Kraft die Brücke in die göttliche Sphären bildet, sein Sohn, dem gleichermaßen Karma- wie astrale Energie zueigen ist, Debhra, die Hexe, die ihre arkanen Kräfte in die Verbindung einbringt, und schließlich der Elf Beryllis, dem es obliegt, die unterschiedlichen Kräfte des Zirkels zu einem festen Band zusammenzuschmieden. Und man braucht das Blut eines Opfers, um den Zorn des erschienenen Dämons zu besänftigen: das Blut des armen Damiano!

Shihayazad

Allgemeine Informationen:

Minutenlang kniet der Geweihte vor der Statue seines Gottes, betet innig um Beistand. Die übrigen Kultisten tun es ihm gleich, schweigend werfen sie sich dem Abbild ihres Herrn zu Füßen. Einzig der Knabe bleibt aufrecht vor dem Altar sitzen, die bleichen Züge wirken wie aus Marmor gemeißelt.

Doch plötzlich erhebt sich die Menge mit einem Schrei des Triumphes: Ihr Gott hat sie erhört. In rasender Schnelle ziehen dunkle Wolken aus allen Himmelsrichtungen herbei, bilden über dem Tal einen Wirbel. Wie ein gewaltiges Himmelsauge scheint das Gebilde auf die nächtliche Szenerie herniederzustarren.

Spezielle Informationen:

Nun tritt der Elf Beryllis in den Kreis der Gläubigen und hält einen kleinen Gegenstand empor - vermutlich die wächserne Statuette des Shihayazad.

Eine gespannte, erwartungsvolle Unruhe breitet sich aus. Beryllis, mittlerweile ebenfalls in eine purpurne Kutte gewandet, die ihm einer der Kultisten eilig umgelegt hat, beginnt mit einer leisen Inkantation, konzentriert zieht er in etwa einem Schritt Abstand von dem Heptagramm mit einem dunklen, metallbewehrtem Stab einen Kreis in den Erdboden, darin einen weiteren und teilt diesen noch einmal in sieben Abschnitte. In die Mitte stellt er die kleine Statue des Shihayazad. Anschließend versieht er das Gebilde an allen Schnittpunkten der Linien mit Runen und magischen Zeichen - einem Magiekundigen ist es schon nach wenigen Augenblicken bewußt: der Elf fertigt einen Schutzkreis.

Meisterinformationen:

"So du aber einen Gehörnten zu beschwören trachtest, dich aber nicht entsprechend schützest, das hieße gleich, die ewige Verdammnis anzustreben. Mag's denn genügen, einen Dämon in ein Penta- oder Heptagramm zu bannen, so du ihn nur von seiner Sphäre in die unsere zwingen magst. Willst ihm aber einen Dienst abringen, für den er das Schutzzeichen verlassen muß, so einen anderen heimzusuchen oder deine Feinde zu zerschmettern, reichert das nicht. Kannst den Dämon nicht halten, mußt Sorge tragen, daß er dich nit kriegen kann. Denn arglistig ist er und nach Rache sucht er auch, hast du ihn in deinen Bann geschlagen. An Leben, Leib und Seel wird er dir gehen, tust du nicht sorgen für deinen Schutz. Nicht

freiwillig ist er dem Ruf gefolgt, so mußt du auf der Hut sein, fürwahr.

Den Schutzkreis aber malst du nach der Stund, dem Tag und Mond, an dem du beschwören willst. Achte den Namen eines jeden Patrons, der für die Zeit nun gelten tut, vergiß auch den Namen dessen nicht, dem man die Zeit des Jahres gewidmet hat. Füge hinzu die Zeichen der Götter, die an jenen Tagen gelten - ihr Schutz sei dir gewiß und gebe dir Kraft, dem Bösen zu trotzen, auf daß deine Macht triumphieret. Und vergiß auch nicht die Runen zum Verschließen des Kreises, eine winzige Lücke nur und es ist um dich geschehen. Hüte dich deshalb auch, auf die Linien zu treten, gar zu leicht durchbricht dein Fuß den magischen Schutz, und öffnet dem bösen Geiste Tür und Tor. Dann aber ist dein Seel' keinen Pfifferling mehr wert..."

(Codex Daemonis, aus den Schriften des Rapherian zu Gareth, geschrieben im Jahre Bardo 1)

Spezielle Informationen:

Schließlich sind alle nötigen Vorbereitungen getroffen, das eigentliche Ritual kann beginnen. Sichtlich angespannt und konzentriert betreten die drei Beschwörer den Kreis, Beryllis schließt die Pforte in der Linie mit einem Pentagramm. Von nun an darf weder jemand von innen noch jemand von draußen die Linie überschreiten, soll der Schutzkreis nicht durchbrochen werden. Ohne Zweifel ist der Elf ein wenig beunruhigt, es bedürfte mindestens fünf, besser noch sieben Beschwörer, einen Dämon von der Macht des Shihayazad anzurufen, doch vertraut er letztendlich, wie auch seine Gefährten, auf den Beistand seiner Gottheit. Die drei ergreifen einander bei den Händen, verfallen für einen Augenblick in tiefes Schweigen, in dem sich ihre Geister miteinander verbinden.

Leise beginnt der Elf mit der Inkantation, Debhra und Sephirim fallen ein. Tionnin hingegen, der sich mit Damiano im Heptagramm befindet, bleibt weiter in seiner tiefen Trance, ohne sich zu rühren.

Meisterinformationen:

Für den Knaben gelten andere Maßstäbe als für die anderen Beschwörer: Er, zugleich das Kind eines Menschen wie das eines Gottes, wurde in einem unheiligen Ritual schon zum Zeitpunkt seiner Zeugung dem Namenlosen Gott geweiht, er

steht unter dem Schutz seines "spirituellen" Vaters. Denn wenn auch der Namnlose nicht wie die Zwölfgötter in der Lage ist, mit einem Sterblichen ein Kind zu zeugen, so ist er doch dazu fähig, einem Wesen seinen Geist einzugeben, es von dem Moment seines Werdens an zu seinem Geschöpf zu machen. Tionnn also mag es wagen, dem Dämon unmittelbar gegenüberzutreten, die vereinten Kräfte der Beschwörer in seinem Geiste zu sammeln, um unmittelbar mit ihnen auf den Dämon wirken zu können, ohne einen Schutzkreis überwinden zu müssen.

Allgemeine Informationen:

Die Stimmen der Beschwörer durchdringen das Tal: "Shihayazad na'astiphel, nai hal arad, ai la a hel."

Deutlich vermögt ihr die unheiligen Silben zu vernehmen, unwillkürlich laufen euch Schauder über den Rücken. Angespannt mustert ihr die erwartungsvollen Mienen der lästerlichen Anbeter des Namenlosen, den bedrohlichen Wirbel über euren Köpfen. Was nur mag geschehen?

Da heben sich die Arme des Hohen Priesters, er reckt den Kopf gen Himmel, wie die Statue seines Herrn steht er da, bereit, sein Antlitz zu enthüllen, ebenso wie sein Herr es eines Tages tun wird.



Ein tiefes, gewaltiges Grollen erklingt und schwollt an. In den Klang mischt sich rauhes Geheul, doch keiner Kehle eines lebenden Wesens könnte sich ein solch grausiges Geräusch entringen... Plötzlich fällt euch auf, daß es schlagartig kälter geworden ist.

Aus dem Wirbel am Himmel bildet sich eine tiefschwarze Wolke, so dunkel, als blicke man in das Nichts am Rande der Welt. Allmählich nimmt das Gebilde Form an, wie Rauch, der sich zu einer Gestalt verdichtet, goldrot leuchten seine Umrisse vor den dunklen Wolken, so als brenne ein überirdisches Feuer hinter der Gestalt.

Gewaltige Schwingen breiten sich über das Firmament, ein massiger Körper mit tierhaftem Schädel. Die Form verschwimmt, als wollte das Wesen sich nicht in einen festen Körper zwingen lassen, einzig die sieben spitzen Hörner auf seinem Buckel sind unverkennbar, diese und die gelb flammenden Augen, die jedes

Wesen im Tal gleichzeitig zu fixieren scheinen. Allmählich sinkt die Wesenheit herab, verdichtet sich zu einer festen Form und läßt sich auf dem Boden nieder - scheinbar von den Linien des Heptagrammes gebunden. Lauernd verharrt die Schreckengestalt in ihren Banden.

Die Mienen der Beschwörer sind bleich wie Schnee geworden, als habe alles Blut sie verlassen, und es ist ihnen anzumerken, wieviel Kraft es kostet, den Dämon zu halten.

Dann ertönt aufs neue Geheul von den Klippen, die das Tal begrenzen. Ihr erkennt den Laut sofort: Es ist die Meute, die euch so lange schon verfolgt. Doch nicht nur ihr seid vom Schrecken gebannt. Das Lärmen der Meute, vor allem aber der Anblick des Dämons, ist mehr als die Kultisten ertragen können. Wimmernd werfen sich viele zu Boden und versuchen das Bild, die Präsenz der bösen Wesenheit, aus ihren Gedanken zu verbannen. Aber der Dämon scheint allgegenwärtig, seine Zorn- und Haßgedanken drängen sich in das Bewußtsein eines jeden, der des Anblicks teilhaftig geworden ist.

Da nimmt Beryllis all seinen Mut, all seine Willenskraft und die der Mitbeschwörer zusammen. Er weiß, er kann das Ungeheuer nicht lange binden: Das Ritual muß zügig vollzogen werden, soll nicht alles umsonst gewesen sein. Langsam lockert der Elf den Griff um Debhras und Sephirims Hände - nunmehr ist das Band zwischen ihnen nur noch geistiger Art, so wie zuvor schon der Bund mit Tionnn. Mit bebenden Fingern greift Beryllis nach der Statuette, dem Symbol der Macht über den siebengehörnten Shihayazad.

Die gelben Augen des Dämons sind Beryllis Bewegungen gefolgt. Nun aber, da der Elf das wächserne Figürchen ergreift, wendet Shihayazad den Blick urplötzlich ab. Eine seltsame Unruhe hat ihn befallen, er hebt witternd den Kopf, mit einem scharfen Zischen zieht er die Nachluft ein.

Ihr habt kaum begriffen, daß der Dämon die Nähe der echten Statuette gespürt hat und nun mit seinen scharfen Sinnen nach ihr sucht, da hat Shihayazad euch auch schon entdeckt. Er dreht den massigen Körper in eure Richtung. Schwingen und Klauen recken sich nach vorn. Gleißende Blitze knistern durch die Nacht, als die Gliedmaßen des Ungeheuers an den Bannkreis stoßen, der es umgibt. Mit einem bestialischen Heulen zieht sich Shihayazad in die Mitte des Heptagramms zurück, nur um sich sofort wieder zum Rand in Bewegung zu setzen.

Beryllis und die anderen Beschwörer zittern wie Espenlaub! Wie lange mag es ihnen noch gelingen, den Dämon im Bannkreis zu halten?

Inzwischen haben sich viele Köpfe in die Richtung gewendet, in die auch Shihayazad blickt. Wilde Schreie springen auf, als man euch entdeckt. Schon hetzen die ersten Kultisten quer durch den Talkessel auf Euch zu.

Meisterinformationen:

Nun ist der Augenblick für das große Finale gekommen! Den Helden bleibt eine winzige Chance: Sie müssen die Shihayazad-Statuette so lange gegen die ansturmenden Kultisten verteidigen, bis der Dämon den Bann der Beschwörer durchbrochen hat. Dann können sie - theoretisch, nur sehr theoretisch! - ihrerseits versuchen, Shihayazad unter ihre Macht zu zwingen...

Zunächst gestalten Sie als Meister für die Helden ein spektakuläres Gefecht: Die Kämpfen stehen mit dem Rücken zur Felswand und fechten mit Klinge und Magie gegen eine gewaltige Übermacht. Beschreiben Sie, wie die Kultisten

unter den Hieben der Helden aufheulend zurückspringen, wie aber für jeden Verwundeten sofort ein neuer Gegner zur Stelle ist, so daß jeder Held in jeder Kampfrunde mit 3 bis 4 Attacken zu rechnen hat. Beachten Sie genau, auf welchem Stand sich die Lebensenergie eines jeden Helden jeweils befindet. Beschreiben Sie zwischendurch, wie sich der Dämon immer wieder gegen den Bannkreis wirft, wie unter dem Zucken der Blitzes die Kraft der Beschwörer stets schwächer wird... Erst wenn Sie fürchten müssen, daß einer Ihrer Helden die nächste Kampfrunde nicht mehr überleben wird, sprengt Shihayazad seine magischen Fesseln. Der Dämon ist frei!

Allgemeine Informationen:

Mit wütendem Geheul durchbricht der Dämon die bannenden Linien des Heptagrammes, stürzt sich wahllos auf die, die ihm zufällig in den Weg geraten. Sein Wüten ist wie das eines Wirbelsturmes, ungezielt und schrecklich in seiner Gewalt. Fassungslos vor Entsetzen versuchen die Kultisten, ihm zu entkommen, hasten in alle Richtungen davon. Nur fort von hier! Vergessen ist die Treue zu ihrem Gott. Wenige harren aus, ob nun starr vor Schrecken oder still auf den Namenlosen und seinen Schutz vertrauend, man weiß es nicht. Etliche bezahlen dies mit ihrem Leben, zerschmettert und zerrissen von den gewaltigen Klauen des entfesselten Giganten. Und auch die Meute, das Gefolge des Shiahayazads beteiligt sich an der Rache ihres Herrn, wütend stürzen sie sich auf die Fliehenden. So bricht sich die Ausgeburt der schwärzesten Sphären eine blutige Bahn durch die Kultisten, so strebt Shihayazad den Helden zu...

Meisterinformationen:

Jetzt könnte ein magiebegabter Held den Entfesselten mit einer gelungenen Beherrschungsprobe unter seinen Bann zwingen, aber der Held ist zu diesem Zeitpunkt von schweren Wunden gezeichnet, seine astrale Kraft fast verbraucht und Shihayazad ist kein Difar: Um den rasenden Dämon für eine Spanne von drei Minuten zu beherrschen, muß der Magier seine gesamte, ihm verbliebene Astralenergie einsetzen und mit dem W20 eine 1 würfeln! Auch ein gebannter Shihayazad fügt sich nicht wirklich dem Willen seines neuen Herren. Er kann aber daran gehindert werden, die Heldengruppe zu zerfleischen, und wird dem Magier in einer Gedankenbotschaft mitteilen, daß er die Statuette haben will. Überläßt man ihm die Figur, so wird er die Helden verschonen und sich in seine Sphäre zurückziehen.

Teilen Sie Ihrem Magier mit, wie schwer ihm die Beherrschung fallen wird. Lassen Sie außerdem alle Helden eine Klugheitsprobe ablegen. Wem die Probe gelingt, dem ist sofort klar, worin die Rettung besteht: Er wird die Statuette ergreifen und möglichst weit fortschleudern!

Shihayazads ganzes Trachten gilt der Figur. Sie ist sein Abbild, das ihn in die Sphäre der Sterblichen gerufen hat. Sie will er zurückrufen, auf daß er nie mehr vom Willen des Besitzers der Figur abhängig sei. Wenn der Dämon sein Abbild ergriffen hat, wird er sich in seine Sphäre zurückziehen, denn sein Ziel ist erreicht, und es bereitet den Dämonischen Unbehagen, sich allzulange in der Sphäre der Menschlichen aufzuhalten, ebenso wie es umgekehrt der Fall ist.

Nachdem der Dämon den Talkessel verlassen hat, bietet der Ort ein Bild des Grauens: Der Rauch der vielen Feuer zieht in dichten Schwaden über den Boden; überall liegen die verstümmelten Leichen der Kultisten verstreut, hier und da wanken

Verwundete dem Ausgang des Tales zu. Ihr Stöhnen und Schreien erfüllt die Luft...

Es ist die Frage, ob die Helden in diesen Momenten daran denken können, sich auf die Jagd nach den Anführern der Kultisten zu begeben. Wie den Gefolgsleuten des Namenlosen, so sollte auch den Charakteren der Schrecken über das eben Erlebte noch in allen Gliedern stecken. Wenn die Spieler zunächst einfach die Erschütterung ihrer Figuren darstellen wollen, sollten Sie solch gutes Rollenspiel mit ca. 50 AP je Spieler belohnen. Falls Ihre Spielrunde aber aus außergewöhnlich robusten Helden besteht, die sich, kaum, daß sie dem Tod entronnen sind, sofort wieder auf ihre Gegner besinnen, finden sie im Tal folgende Lage vor:

Sephirim Isyahadan zu Laescadir kann auf den Schutz seines Gottes vertrauen, der Namenlose wird nicht zulassen, daß sein treuer Diener dem Dämon (oder auch den Helden) zum Opfer fällt: Sephirim ist spurlos verschwunden. Und auch für Tionin gilt dieser göttliche Schutz. Hier allerdings können Sie die Möglichkeit einräumen, daß die Helden den Jungen retten - eine gewißlich interessante Frage, was dann mit dem Knaben geschehen wird. Ob Debhra und Beryllis davonkommen, wollen wir ebenfalls Ihrer meisterlichen Freiheit überlassen. Keiner der beiden wurde durch den Dämon getötet - sie befinden sich noch im Tal. Beachten Sie jedoch, daß beide alles daran setzen werden zu fliehen. Alles! Und obwohl das Ritual sie arg geschwächt hat, die Verzweiflung angesichts der drohenden Niederlage vermag in den beiden gewaltige Kräfte freizusetzen. Und dies alles an dem Tag, an dem ihr Gott seine größte Machtfülle besitzt.

Taktische Varianten

Meisterinformationen:

Als Spielleiter müssen Sie damit rechnen, daß die Helden die Statuette gar nicht mehr besitzen, wenn der Dämon beschworen wird. Wenn die Helden im Verlaufe des Abenteuers schwere Fehler gemacht oder einfach Pech gehabt haben, befinden sich die Kultisten womöglich im Besitz der echten Figur. Im ungünstigsten Fall sind die Helden zu diesem Zeitpunkt Gefangene der Sekte.

Dann besteht die einzige Chance der Helden darin, das Ritual empfindlich zu stören. Mindestens einem von ihnen sollte es gelingen, unbemerkt ins Tal zu schleichen (bzw. im rechten Moment seine Fesseln abzustreifen) und die Zeremonie zu verwirren. Dies kann geschehen, indem er das Heptagramm zerstört, in dem der Dämon gebannt ist. Shihayazad wird dann ohne zu zögern unter die Beschwörer fahren und die Figur an sich reißen. Auch hierbei wird das weiter oben beschriebene Chaos entstehen.

Vielleicht gelingt es dem Helden auch, die Statuette noch einmal für kurze Zeit an sich zu bringen, gerade lange genug, um sich mit ihr zu seinen Gefährten zu flüchten, worauf wiederum der bereits oben geschilderte Endkampf stattfinden könnte.

Wenn die Lage sich für die Helden außerordentlich schwierig darstellt, haben Sie als Spielleiter noch die Möglichkeit, den einen oder anderen Kultisten zum unfreiwilligen Verbündeten der Helden zu machen. Das Erscheinen des Dämons ist gewiß ein Moment, in dem jedermann im Tal zu unvorhersehbaren Reaktionen fähig ist. So könnte zum Beispiel die Hexe Dehra

versuchen, während der Zeremonie die Statuette in Besitz zu nehmen, um so die alleinige Herrschaft über Shihayazad zu erlangen. Die allgemeine Verwirrung, die wegen dieser Tat entsteht, könnten wiederum die Helden für ihre Zwecke nutzen - sei es, um selbst zu fliehen, sei es, um Damiano zu befreien.

Wie auch immer sich das Finale gestalten wird, eines ist

gewiß: Es wird den Kultisten nicht gelingen, Shihayazad unter ihre Herrschaft zu zwingen oder gar das anschließende Ritual der Sonnenverfinsternung zu vollziehen. So oder so wird der Dämon irgendwann seine magischen Fesseln abstreifen, die Statuette ergreifen und sich in seine Sphäre zurückziehen. Sorgen Sie jedoch nach Möglichkeit dafür, daß Ihre Helden diese Szene nicht nur als untaugliche Zuschauer erleben!

Ausklang

Allgemeine Informationen:

Die gefährvolle Statuette ist von Deres Antlitz entrückt und wird wohl niemals wieder zu einer Gefahr werden. Das Ritual des Namenlosen ist vereitelt, die Zwölfgotter haben gesiegt.

Praios Antlitz wird sich am nächsten Tag wie gewohnt am Himmel zeigen. Und außer euch weiß niemand, welchen Dienst ihr eurer Welt erwiesen habt. Nun denn, sei es drum. Die Zwölfe mögen es euch lohnen.

Viel gibt es nicht mehr zu tun: der Geweihtenschaft im nächsten Ort Bescheid geben, daß sie den unheiligen Platz reinigt, Damiano zurück zu Meister Taphirel begleiten. Hesinde sei es gedankt, dem jungen Adepten ist weiter nichts passiert, auch wenn der Schreck über das Geschehene ihm tief in Knochen und Seele sitzt.

Und auch ihr könnt den Göttern danken, so glimpflich davongekommen zu sein. Alles in allem...

Meisterinformationen:

Nun da Ihre Charaktere hoffentlich einigermaßen wohlbehalten diese wahrhaft denkwürdigen Tage des Namenlosen überstanden haben, bleibt wenig mehr als gemeinsam die Wunden zu lecken und sich über die durchlittenen Strapazen mit einem gerüttelt Maß an Abenteuerpunkten hinwegzutrösten.

Ein jeder Held erhält pauschal 300 AP für alles Erlittene und Erlebte. Bis zu 100 weitere AP mögen Sie nach eigenem Ermessens für gutes, rollengerechtes Spiel an die Helden verte-

len. Doch nicht nur positives Rollenspiel soll belohnt werden: Helden, die sich durch anhaltend scheußliches Benehmen hervortun (z.B. im Gespräch mit dem blinden Magier Taphirel: "Ich seh mal, was ich hier mitgehen lassen kann", oder beim Anblick des Dämons Shihayazad "Ich nehm mein Ultraantimagieschwert +10 und mach den Burschen platt", etc.) sollten nicht ungeschoren davonkommen. Sparen Sie in solchen Fällen nicht mit Punktabzügen. So die Helden die unglückliche Isalla der Willkür des Bauermob überlassen, kostet dies einen jeden 50 AP, überlassen sie gar Damiano seinem Schicksal, und versuchen sie nur, die Statuette in Sicherheit zu bringen, kostet diese wenig menschliche und göttergefällige Tat gar 100 AP. Von der Möglichkeit, daß die Helden ihre Queste aufgeben, wollen wir hier erst gar nicht reden. Ein Held aber, der es eventuell gewagt hat, durch seine Tat den Dämon aus dem Heptagramm zu befreien, gebühren weitere 50 AP für seinen heldenhaften Mut.

Doch der Held lebt nicht nur von AP allein. Des Weiteren darf jeder Held einen Steigerungsversuch auf seine Eigenschaft *Mut* und drei Steigerungsversuche auf die Talente *Götter und Kulte* sowie *Magiekunde* machen. Gleichzeitig erhöht sich aber auch der Aberglaubenwert jedes Helden um einen Punkt. Ereignisse wie das eben Durchlebte hinterlassen ihre Spuren. So, nun bleibt uns wenig mehr, als Ihnen und Ihren Helden viel Spaß zu wünschen, wenn Sie gemeinsam die *Tage des Namenlosen* erleben.

Anhang

Meisterpersonen in diesem Abenteuer

Meister Taphirel, Magister der Magie

MU	15	AG	2	Stufe:	18	Größe:	1,65
KL	18	HA	3	MR	15	Haarfarbe:	weiß
IN	17	RA	2	LE	43	Augenfarbe:	blau
CH	15	GG	1	AE	105		
GE	14	TA	1	AT/PA	5/4 (Kampfstab)		
FF	15	JZ	3	RS1			
KK	9	NE	5	Alter:	112		

Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 12; Menschenkenntnis 14; Lehren 12; Alchimie 11; Alte Sprachen 15; Geographie 10; Geschichtswissen 10; Götter und Kulte 13; Magiekunde 16; Sprachen Kennen 10; Sternkunde 14

Zauberfertigkeiten: Beherrschungen Brechen 10; Destructibo 15; Gardianum 16; Kampfzauber Stören 12; Verwandlungen Beenden 10; Horriphobus 13; Heptagon und Krötenei 18; Analüs Arcanstruktur 14; Odem Arcanum 12; Fulminictus 14; Ignifaxius 10; Nekropathia 12; Unitatio 10; Arcano 10; Paralü 12; Visibili 10; Arcanovi 13; Reversalis 12; Silentium 10

Damiano, Scholar der arkanen Künste

MU	11	AG	3	Stufe:	0	Größe:	1,69
KL	12	HA	4	MR	4	Haarfarbe:	schwarz
IN	12	RA	3	LE	20	Augenfarbe:	schwarz
CH	11	GG	3	AE	25		
GE	10	TA	6	AT/PA	9/7 (Kampfstab)		
FF	10	JZ	5	RS1			
KK	9	NE	7	Alter:	16		

Da der junge Damiano noch viel zu lernen hat, kann er weder mit besonderen Talenten, noch mit erwähnenswerten Zauberfertigkeiten aufwarten. Lassen Sie ihn seine Astralernnergie bisweilen für einen Flim Flam oder andere "leichte" Zauber verwenden. Auch ein verzweifelter Blitz Dich Find oder gar ein Fulminictus mag ihm in der Stunde der Not gelingen, doch dann mehr durch Zufall, denn durch Vermögen.

Debhra ni Taina, Hexe

MU	14	AG	4	Stufe:	10	Größe:	1,74
KL	13	HA	1	MR	6	Haarfarbe:	rot
IN	16	RA	4	LE	59	Augenfarbe:	grün
CH	15	GG	4	AE	52		
GE	12	TA	5	AT/PA	14/10 (Kampfstab)		
FF	11	JZ	2	RS1			
KK	10	NE	6	Alter:	32		

Herausragende Talente: Fliegen 10; Bekehren 11; Betören 14; Lügen 10; Gefahreninstinkt 12; Selbstbeherrschung 10; Körperbeherrschung 11

Zauberfertigkeiten: Verwandlungen Beenden 10; Große Gier

13; Krähenruf 10; Hexenholz 12; Harmlose Gestalt 11; Hexenknoten 12; Hexenblick 10; Unitatio 12; Radau 11; Adler, Wolf (Blaufalke) 10;

Beryllis Eldarin nai Aphail, Elf

Beryllis ist ein jugendlich wirkender Mann mit fahlblondem Haar, dessen lange spitze Ohren ihn unzweifelhaft als Angehörigen des Elfenvolks ausweisen. Er mag etwa 1,60 Schritt messen, ist von schmaler, graziler Statur und schlankem Wuchs. Seine Haut ist außergewöhnlich bleich, in starkem Kontrast dazu und zu seinem hellen Haar stehen die tiefschwarzen, schräg gestellten Augen. Er trägt einfache Wanderkleidung aus Leder und Bausch, Rucksack und Langbogen sind sein einziges Gepäck.

Für gewöhnlich stellt sich der Elf als Beryllis Eldarin nai Aphail vor, Reisender in eigener Sache, in dem Bestreben, sein geringes Wissen über diese Welt zu vervollständigen.

Beryllis ist ein charmanter, fröhlicher Gesell', und man müßte schon über sehr viel Elfenkenntnis verfügen, um zu erahnen, wer sich wirklich hinter der Maske des harmlosen und freundlichen Reisenden verbirgt. Auch Beryllis ist ein Anhänger des finsternen Gottes und ein ganz besonderer dazu. Ein Elf mag u.U. verspüren, daß an der Aura seines Bruders etwas fremdartig ist, daß sie sich von der anderer Elfen unterscheidet, die er sonst getroffen hat (Intuitionssprobe +5).

Dafür gibt es einen Grund: Beryllis ist kein Angehöriger eines der aventurischen Elfenvölker, er stammt von dem sagenhaften Kontinent weit im Westen, den die Aventurier Güldenland, die Güldenländer aber Thaesumu, die große Mutter, nennen. Wie sich der Götterglaube (und so auch die Verehrung des Namenlosen, den man auf dem Westkontinent Naaghott-Shaar, *den mit den zwei Gesichtern*, nennt) der Güldenländer von dem der Aventurier in vielen Dingen unterscheidet, so unterschiedlich ist auch die Lebensart der Elfenvölker des sagenhaften Kontinents von der der uns bekannten Völker, doch würde es zu weit führen, dies alles hier auszuführen.

Beryllis gehört zu einer Sippe Elfen, die schon lange in den Städten der Menschen lebt und viel von der menschlichen Lebensweise angenommen hat, so auch den Götterglauben, ein Umstand, den die meisten aventurischen Elfen wohl nur als *badoç* bezeichnen würden.

Schon früh kam der Elf an den Hof des Potentaten von Ailish-Mekhaba (einer der großen Metropolen Güldenlands), dem er als Magus, Sternendeuter und Diplomat diente. Ein übles Schicksal wollte es, daß der Elf auf einer Schiffsreise im Dienste seines Herrn in einen Sturm geriet; eine riesige Woge brach über das Deck hinweg und riß Beryllis mit sich. Zwar ließ sein Glück ihn nicht vollends im Stich - er wurde an die Gestade eines kleinen Eilandes inmitten des Meers der sieben Winde gespült -, doch sollte es ganze zwei Jahre dauern, bis er wieder menschliche Stimmen vernahm. Da nämlich warf ein Schiff in einer Bucht der Insel Anker, um Wasser zu fassen. Es war ein aventurisches Schiff, ebenfalls durch einen Orkan in diese fremden Gefilde verschlagen, doch noch seetüchtig genug, um den Weg zurück zu finden. Kurzum, der Kapitän des Seglers fand sich bereit,

Beryllis mit sich zu nehmen, doch nicht heim, sondern gen Osten, nach Aventurien. Es ist nicht möglich, an dieser Stelle die gesamte Lebensgeschichte Beryllis' aufzuführen, nur noch so viel: Nach einigen Jahren schließlich traf der Elf auf einen jungen Mann, der sein Leben nachdrücklich verändern sollte: auf Graf Sephirim Isyahadan zu Laescadir, einen glühenden Verehrer des Namenlosen...

MU	15	AG	1	Stufe:	15	Größe:	1,61
KL	15	HA	5	MR	15	Haarfarbe:	hellblond
IN	17	RA	4	LE	79	Augenfarbe:	schwarz
CH	14	GG	6	AE	76		
GE	12	TA	2	AT/PA 15/12 (Florett)			
FF	11	JZ	3	RS1			
KK	13	NE	4	Alter: 74			

Herausragende Talente: Scharfe Hiebwaffen 10; Schußwaffen 11; Körperbeherrschung 12; Selbstbeherrschung 12; Bekehren 10; Lügen 14; Menschenkenntnis 10; Alte Sprachen 14; Magiekunde 12; Sprachen Kennen 10; Heilkunde Wunden 10; Musizieren 11 (Flöte); Gefahreninstinkt 11

Zauberfertigkeiten: Man kann Beryllis' arkane Fertigkeiten nicht nach den Maßstäben der aventurischen Elfen bemessen, eher angebracht wäre es schon, ihn mit einem Gildenmagier zu vergleichen. Zwar ist seine Art, Zauber aufzufassen, grundsätzlich elfischer Natur, doch seine Ausbildung erhielt er in einer Akademie - dies zur Erklärung.

Kampfzauber Stören 11; Bannbaladin 10; Eigene Ängste 14; Horriphobus 12; Schwarzer Schrecken 13; Heptagon und Krötenei 15; Axxeleratus 10; Spurlos, Trittelos 10; Exposami 11; Odem Arcanum 12; Ecliptifactus 10; Blitz Dich Find 10; Fulminictus 12; Höllenpein 12; Nekrophatia 10; Unitatio 14; Adler, Wolf (Blaufalke) 10; Schwarz und Rot 8; Brenne Toter Stoff 6;

Sephirim Isyahadan zu Laescadir Hoher Geweihter des Namenlosen

(Geweihter des vierten Grades)

"So einer aber sein Seel dem verderbten Gotte anvertrauet hat - nicht Mensch, nicht Geist, nicht Gott vermag ihn dann noch zu bewahren vor der ewgen Verdammnis, der er sich aus freiem Willen und doch auch verbendet, selbst anheim gestelllet hat." (Aus dem Zwölfgötterbrevier, einer Lehrschrift zur moralischen Erziehung der Jugend)

Es war kein glücklicher Stern, der die Geburt des kleinen Sephirim beschien, der just in der ersten Stunde des ersten der verfluchten Tage, welche auch die Tage des Namenlosen geheißen werden, das Licht der Welt erblickte. Schon zeigte sich, was es bedeutet ohne den Schutz eines der wohlmeinenden Zwölfe geboren zu sein: Die verschreckten Eltern des Knaben, arme Wanderarbeiter aus dem Lieblichen Feld, wußten sich in ihrer Not und ihrem Entsetzen nicht anders zu helfen, als den Säugling, dessen einzige Schuld darin bestand, zur unrechten Zeit geboren zu sein, auszusetzen und seinem Schicksal zu überlassen.

Doch der Zufall wollte es, daß nicht wilde Tiere, sondern ein Perainepriester, der sich auf dem Weg zu einem Kranken befand, das Schreien des Neugeborenen vernahm. In seiner Güte und

Demut den Zwölfen gegenüber nahm er das unglückliche Wurm mit sich, um ihm fürderhin in den Mauern des Tempels eine Heimstatt zu bieten.

Man nannte den Knaben Perainelob, ein sanfter Name, der wenig zum ungestümen Temperament des Jungen passen wollte. Der



Knabe wuchs schnell heran und erwies sich als gelehriger Schüler von wachem, raschem Verstand, doch ungezügeltem Temperament, welches ihm manchen Unbill einbrachte. Über seine Herkunft und den wahren Tag seiner Geburt sagte man Perainelob nichts - man feierte den 30. Tag des Rahjamondes als seinen Geburtstag, und über lange Jahre kam niemandem ein Zweifel an der Richtigkeit dieses Datums.

Nur die oberste Perainegeweihte und der Bruder, der Perainelob gefunden hatte, wußten um das Geheimnis, und sie hüteten es wohl. Doch sie behielten den Jungen streng unter Beobachtung, denn eines war ihnen von Anbeginn an nicht geheuer: Perainelob trug ein Geburtsmal, einen dunklen Fleck auf der Brust, welcher geformt war wie das gehörnte Haupt eines Dämons, unzweifelhaft ein Stigma seiner Geburt, und man fürchtete es als böses Vorzeichen. Für Jahre sollte ihre Furcht unbegründet bleiben, bis es schließlich zu einem tragischen Zwischenfall kam: Man schrieb den 30. Rahja, Tag der Reinigung und 12. Geburtstag des Findelkindes. Perainelob unterzog sich, so wie es üblich ist, einer rituellen Waschung, als einer der jungen Geweihten des Tempels hinzu kam. Als sein Blick das dunkle Mal des Knaben streifte wurde er mit einemstarr, riß die Augen weit auf und redete wie in tiefer Trance. Es war eine Weissagung von finsterer Prägung: Tod, Verderben, Pein und Untergang sah der Geweihte in seiner düsteren Vision und Perainelob als Urheber all jenen Übels - Perainelob, der durch und durch verdorben sei, ein Kind

des Widersachers der Zwölfe. Die Prophezeiung traf den Ahnungslosen wie ein Blitzschlag, er bedrängte den Geweihten, einzuhalten, doch der setzte seine Rede in tiefer Trance fort. Da packte den Knaben die Wut - eher wollte er seinem Tempelgefährten etwas antun, als weiter die schrecklichen Worte der Vorsehung hören zu müssen. Er ergriff eine bronzenen Statue der Peraine und schlug damit auf den Seher ein - wieder und wieder, bis dieser endlich verstummte.

Als der Zorn von Perainelob abfiel und, er sah, was er getan hatte, da überkam ihn furchtbare Entsetzen und große Angst vor Strafe, und er lief davon. Doch die Worte des Geweihten klangen immer noch in seinen Ohren, hießen ihn den Hassenswerten, den Feind der Götter. Und es sollte lange dauern, bis die Stimme im Inneren des Knaben durch eine andere, weitaus mächtigere übertönt wurde.

Etwa sieben Monde zog der Junge durch das Liebliche Feld, lebte von gelegentlicher Arbeit, stahl, was er zum Leben brauchte. Schließlich kam er nach Vinsalt, der prächtigen Stadt am Yaquir, wo er sich mit Diebereien über Wasser hielt. Und eines Tages griff er nach der Börse eines stattlichen Edelmannes, eines Mannes, der gewißlich auf ein paar Münzen verzichten konnte. Doch an diesem Tag waren die flinken Finger des jungen Diebes nicht schnell genug: Ehe er es sich versah, hatte der Ritter, Daicon von Nardolet, ihn mit festem Griff gepackt und beutelte ihn hart hin und her. Schon wollte der Edelmann dem frechen Dieb eine gehörige Abreibung verpassen, als er sich den heftig schluchzenden Knaben noch einmal genauer ansah. Und prompt fiel sein Blick auf das dunkle Geburtsmal, das durch einen großen Riß im Hemd des Knaben schimmerte. Das Zeichen, welches manchen Rechtgläubigen in seinem Entschluß, den Dieb der Gerechtigkeit zuzuführen, bekräftigt hätte, für Daicon war es ein Zeichen der Verheißung, ein Wink des Schicksals, denn der Edle von Nardolet gehörte selbst zu den verruchten Anhängern des dunklen Gottes.

Er erkannte das Mal auf der Brust des Jungen als Zeichen.

Der Edle von Nardolet nahm den Knaben mit sich, bot ihm Herberge, Speise und einen Platz in seinem Gefolge. In den darauffolgenden Jahren unterwies Daicon den Knaben, den man nun Sephirim hieß, in allen Dingen, die ein Edelknabe wissen muß. Doch der von Nardolet teilte nicht nur die weltlichen Lehren mit ihm. Sehr bald schon weihte er Sephirim auch in die Geheimnisse des dunklen Kultes ein. Und obwohl die düsteren Riten grausam und blutig waren und der Glaube an den frevelhaften Gott seinen Jüngern strengste Regeln auferlegte, fand Sephirim doch Gefallen an diesem Treiben. Nur zwölf Monde, nachdem Daicon ihn in zu sich genommen hatte, wurde der Knabe dem Namenlosen Gotte geweiht, nun unter dem Namen Sephirim Isyahadan. Dem Knaben aber war es, als habe er endlich seinen Platz gefunden, so, als habe ihn das Schicksal vom Tag seiner Geburt an für diesen Weg bestimmt.

Sephirim wuchs unter dem Schutz seines Mentors zu einem stattlichen, außergewöhnlich klugen und charmanten jungen Mann heran, einem Edelmann von Ansehen. Er erwies Daicon all die Ehren und Pflichten, wie es ein Sohn tun würde, und der Edle von Nardolet war hochbeglückt über seinen Schützling, denn Sephirim besaß die Gabe, die Stimme des Namenlosen zu vernehmen - deutlicher mit jedem Schritt, den ihn die Anbetung dem Gott näher brachte.

Und schließlich faßte der Zirkel rund um Daicon und Sephirim einen Plan, die Macht des dunklen Gottes zu mehren. Bis in das Haus des Erzherrschers von Arivor wollte man mit List und Heimlichkeit vordringen, um dort der schwarzen Lehre Vor-

schub zu leisten, bis hin zum Meuchelmord am Erzherrlichen und seinen Getreuen ging der finstere Plan...

Doch das Komplott wurde entdeckt. Daicon von Nardolet und die meisten seiner Anhänger wurden gefaßt und ihrer gerechten Strafe zugeführt. Sephirim aber gelang die Flucht, wohl weil der Namelose selbst seine Hand über seinen Diener gehalten hat. Frei und am Leben, doch bar jeglicher Besitztümer und Freunde, an die er sich wenden konnte, wanderte Sephirim durch das Land, sich ganz auf den Schutz und die Weisung seines göttlichen Herrn verlassend. Sein Weg führte ihn ins Mittelreich, wo er sich als fahrender Ritter verdingte. Doch nie sollte er sein wahres Ansinnen aus den Augen verlieren: Erkenntnis auf dem Weg des Namenlosen zu finden und den Glauben an seinen Gott zu verbreiten. Etliches sollte er auf seinem Weg erreichen, doch viele Male noch kam es vor, daß die Umtriebe Sephirims entdeckt wurden und der Geweihte fliehen mußte, aber stets war sein Gott mit ihm. Und schließlich geriet Sephirim nach Ysilien. Das rauhe, dünnbesiedelte Land mochte kaum der rechte Platz sein, um neue Anhänger zu werben, wohl aber eine geeignete Stätte, dem dunklen Gotte ungestört huldigen zu können, durch sinistre Rituale seine Macht zu festigen, ja, sogar zu vergrößern. Sephirim fand die halbverfallene Burg auf den Hügelkämmen und auch die alte Kultstätte. Mit Hilfe einiger Anhänger baute er das Schloß wieder auf, erhob es zu seinem Stammsitz und sich selbst zum Grafen zu Laescadir von eigenen Gnaden. Vor allem dem Kultplatz galt sei Augenmerk, wurde hier doch dem dunklen Gotte schon in Zeiten gehuldigt, von denen heutzutage keine Schrift mehr zu berichten weiß.

Und heute, sechs Jahre, nachdem Sephirim Laescadir bezog, ist die Stätte zu einem der bedeutendsten Tempel des Namenlosen in Aventurien geworden.

Sephirim zu Laescadir ist ein gutaussehender, charmanter und Mann, dessen Gewandtheit mit der Waffe der Flinkheit seiner Zunge in nichts nachsteht. Nun, in diesem Abenteuer werden die Helden Sephirim kaum als den gewandten Höfling, den sympathischen Edelmann oder freundlichen Gefährten kennenlernen, als der er üblicherweise in perfekter Manier aufzutreten pflegt, wenn er seine tückischen Intrigen an einem der Fürstenhöfe spinnt - wohl aber als den düsteren, machtvollen Geweihten, der sich hinter dieser Maske verbirgt.

Sephirim Isyahadan zu Laescadir (Geweihter des Namenlosen des 4. Grades)

MU	16	AG	3	Stufe: 15	Größe: 1,83
KL	14	HA	4	MR	10 Haarfarbe: schwarz
IN	13	RA	4	LE	72 Augenfarbe: blau/grün*
CH	16	GG	7	KE	69
GE	13	TA	3	AT/PA	14/13 (Rapier. Dolch)
FF	11	JZ	4	RS1	
KK	13	NE	5	Alter:	37

*Sephirims eigentliche Augenfarbe ist blau, seit er aber sein rechtes Auge dem Namenlosen geopfert hat, trägt er ein grünes Glasauge, welches ihm ein zwerigischer Handwerker und Künstler der Glasbearbeitung gefertigt hat.

Herausragende Talente: Stichwaffen/Dolche 14; Selbstbeherrschung 15; Zechen 10; Bekehren 16; Betören 13; Etikette 12; Lügen 14; Menschenkenntnis 14; Sich Verkleiden 10; Gefahreninstinkt 12; Sinnenschärfe 10

Der Ort der Beschwörung

