

Das Schwarze Auge

SPUR IN DIE
VERGANGENHEIT

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden

Gruppen-Abenteuer

Spur in die Vergangenheit



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Caryad.
Planzeichnungen von Susanne Lork.

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-824-7

Spur in die Vergangenheit

von Michael Johann

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 4–8
für den Meister und 4–6 Helden ab 14 Jahren

Mit besonderem Dank an
die vielen Spielerinnen und Spieler, die in Testspielrunden an der Entstehung des Abenteuers
mitgewirkt haben, deren namentliche Auflistung aber leider den Rahmen sprengen würde,
insbesondere Guido Höcker, dessen Kritik mich inspiriert hat, und Karl-Heinz Witzko,
dem das Abenteuer offenbar einige schlaflose Nächte beschert hat,
außerdem mit Gruß und Dank an Thomas Römer,
dem Das Schwarze Auge etliche schlaflose Nächte bereitet hat, und

in memoriam Ulrich Kiesow, dem Das Schwarze Auge weit mehr als nur schlaflose Nächte bereitet hat.

Inhalt

Spur in die Vergangenheit	5
Was bisher geschah (Meisterinformationen)	5
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	6
Vinsalt – Das Fest der Freuden	8
Von Vinsalt nach Veliris	10
Meister und Scholarin	10
Veliris – Schweigen ist Silber, Reden ist Gold	14
Noionas Schützling	17
Vom Walde, vom Pferde und von den Sphären	19
Dämonenmale	24
Schatten über dem Sewaktal	25
Keine Panik	25
Mobilmachung	29
Bethana – Weiße Schule, Schwarze Magie	32
Gurondaiis Ende	38
Finale und Schlußbemerkung	40
 Anhang 1 – Wichtige Persönlichkeiten	41
Anhang 2 – Magische Gegenstände	45
Anhang 3 – Zeitlicher Ablauf	46
Übersichtskarte des nördl. Lieblichen Feldes	47
Gebäudeplan des Landsitzes bei Bethana	48

Spur in die Vergangenheit

Was bisher geschah (Meisterinformationen)

Zwei schwere Treffer hatte Torvon Gilindor hinnehmen müssen, jetzt krallte er sich mit letzter Kraft in die Mähne seines Pferdes, das laut wiehernd mit schreckgeweiteten Augen aufstieg, als erneut ein Feuerball heranschoß. Während er herumgeschleudert wurde, nahm Torvon in der schemenhaft vorbeiwirbelnden Umgebung für kurze Augenblicke Bruchstücke des Szenarios in absurder Klarheit wahr:

Irgendwo unter den niedergemetzelten Kriegern, die einmal ein kleines, aber stolzes Heer dargestellt hatten, entdeckte er die Leiche seines Freundes Radowil, in dessen Gesicht der letzte Schmerz ein groteskes Grinsen gebannt hatte.

Nur wenige Schritt davon stapften zwei Shruuf unbeirrt über das Schlachtfeld und pflügten mit ihren Tentakelarmen durch die Gefallenen, um sie in Stücke zu reißen. Der Kampfrausch der Gehörnten wurde von einem schrillen Gebrüll und wütenden Heulen begleitet, die Mark und Bein durchdrangen und Torvons Kopf mit einem nicht greifbaren, andauernden Schmerz erfüllten.

Eine Reihe in schwarze Roben gekleideter Gestalten auf der Anhöhe im Süden erschienen wie ein einziges, feuerspeiendes Ungetüm, das sich, unentwegt Feuerbälle über den Wüstenboden schleudernd, langsam auf das Schlachtfeld zubewegte. Von Osten näherte sich eine berittene Einheit feindlicher Truppen in schnellem Galopp, wirbelte dabei Sand, zerbrochene Speere und Waffen auf. Zwei Reiter preschten in die Nähe eines Shruuf, der zwischen Feind und Freund nicht zu unterscheiden wußte und die beiden mit seinem Gehörn vom Pferde wirbelte, so daß sie gut zehn Schritt entfernt auf den Wüstenboden schlugen und reglos liegenblieben.

Eine Gestalt erregte Torvons Aufmerksamkeit. Weder ihre Größe, noch die äußere Erscheinung ließen sie bedrohlich wirken, auch schwang der Mann keine todbringende Boronssichel oder schleuderte mit Feuerbällen um sich. Was Torvon Furcht einflößte, war die unglaubliche Ruhe, mit der die Gestalt, einer Erscheinung gleich, mitten auf dem Schlachtfeld ein Heptagramm im Sand abschritt, wobei sie im Weg liegende Waffen, Leichen oder Teile davon achtlos mit dem Fuß beiseite stieß.

Während die beiden Shruuf zwischen die Reiter fuhren, die wild in verschiedene Richtungen davonsprengten, um dem todbringenden Angriff der Dämonen auszuweichen, stellte sich der Mann mit vor der Brust verschränkten Armen und leicht gesenktem Kopf in der Mitte des Siebenecks auf, um sich einen kurzen Augenblick lang zu konzentrieren. Dann hob der Magier langsam den Kopf, den Blick auf Torvon gerichtet.

Wenngleich die Entfernung zwischen beiden fast dreißig Schritt betrug, nahm Torvon ein Funkeln in den Augen des Mannes

wahr, das ihn gleichermaßen mit Ehrfurcht erfüllte und vor Angst erschaudern ließ. Nicht Überheblichkeit bestimmte die Erscheinung des Magiers, es war schlicht und einfach Gewißheit. Nicht Bösartigkeit blitzte in seinen Augen, nein, es war der blanke, schiere Haß.

Mit einem Male wurde Torvon klar, daß es nicht nur galt, sein eigenes Leben zu retten. Er mußte unbedingt zurückkehren nach Bethana, um von der schrecklichen Begebenheit in der Gorischen Wüste zu berichten, von seiner Begegnung mit dem Dämonenmeister, die er Zeit seines Lebens nicht vergessen würde, sofern ihm für dieses Leben noch Zeit zugeschlagen war. Die Situation war ausweglos, beinahe ausweglos. Er dachte an die Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, jenen Ort, von dem aus er aufgebrochen war, um Rohal zur Hilfe zu eilen. Doch noch bevor es ihnen gelungen war, zu Rohals Truppen zu stoßen, hatten sie Borbarads Weg gekreuzt. Eher aus Verzweiflung denn durch Konzentration entsann er sich jener beiden Worte, die ihn dorthin bringen konnten, während er mit äußerster Anstrengung dem Blick des Dämonenmeisters zu widerstehen versuchte.

Plötzlich war Torvon von einer Wolke warmen, fauligen Geruchs umhüllt. Eine Stimme flüsterte ihm eine magische Formel ins Ohr. 'Transversalis Teleport' hallte es in seinem Schädel wieder, ehe Torvon erkannte, daß es seine eigene Stimme war, die den Zauber gesprochen hatte. Die Umgebung – mit dem Dämonenmeister, den beiden Shruuf, den versprengten Reitern, seinem toten Freund Radowil und dem feuerspeisenden Ungetüm – entfernte sich immer mehr, wurde kleiner und kleiner, bis Torvon in den Strudel der Finsternis eintauchte, der das Szenario des Grauens einfach verschluckte.

Torvon kannte das Gefühl – es war einer Ohnmacht ähnlich, aus der man schließlich an einem anderen Ort erwachte. Als er jedoch sein Bewußtsein wiedererlangte, gab es keinen anderen Ort. Er war in Finsternis gefangen, in brütender Hitze und süßlichem Verwesungsgestank. Ein gallertartiger Schleim umhüllte ihn, brannte auf der Haut und schien durch das Fleisch bis auf die Knochen zu dringen. Obwohl es ihm schien, als werde er bei lebendigem Leibe verdaut, nahm es mit seinem Körper kein Ende. Vielleicht besaß er auch gar keinen Körper mehr, dachte er nach einer Weile, nur noch seinen Geist, der in alle Ewigkeit Qualen erleiden mußte.

Irgendwann begann Torvon zu singen, ein uraltes Klagelied, dessen Melodie im Einklang mit seinen Leiden stand. Er war verloren, irgendwo zwischen den Sphären gestrandet; niemand würde ihm helfen können.

Es war der 1. Rahja des Jahres 26 Hal.

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Das Abenteuer beginnt in Vinsalt, wohin die Helden gereist sind, um dort das *Fest der Freuden* zu feiern, das alljährlich und allerorten im Lieblichen Feld zwischen dem 1. und dem 7. Rahja begangen wird. In Vinsalt, so heißt es, soll die Festivität auf besonders spektakuläre Art abgehalten werden, zahlreiche kleine Veranstaltungen, Darbietungen und Paraden lokken jährlich mehr als zweitausend Besucher aus den umliegenden Orten in die Hauptstadt des Horasreichs.

Zunächst bleibt die Feststimmung für die Helden ungetrübt, doch am vierten Tage der Festivitäten erfahren sie von beunruhigenden Vorkommnissen in der Baronie Veliris. Dort sind mehrere Personen verschwunden, und es hat den Anschein, daß eine der vermissten Personen eine gute Bekannte der Helden ist. Es gibt eine Zeit, Feste zu feiern, und eine Zeit zu handeln! Dieser Angelegenheit muß nachgegangen werden. Doch die Helden sind nicht die einzigen, die sich für die Vorkommnisse in der nördlich Vinsalts gelegenen Baronie interessieren. Noch am gleichen Tage lernen sie den freischaffenden Magier Yandor Cusimo ya Scarpont und seine Scholarin Niodande Westhues kennen, die im Auftrag der Krone der Sache nachgehen sollen. Gemeinsam mit den beiden machen sich die Helden am nächsten Tag auf den Weg.

In Veliris empfängt sie ein paar Tage später der aufgeregte Baron und berichtet von den Vorgängen der jüngsten Vergangenheit: Vor gut einer Woche seien zwei Knechte aufgebrochen,

um eine Fuhr Rüben in das Nachbardorf Fuxenstein zu bringen. Einer der beiden sei noch am selben Abend völlig verstört zurückgekehrt, von dem anderen fehle jede Spur. Schließlich habe eine tapfere Reisende, die auf der Durchreise in Veliris nächtigte, beschlossen, der Sache auf den Grund zu gehen. Doch weder sie noch der Büttel, den er zur Begleitung mitgeschickt hatte, kehrten zurück. So habe er den Waldweg nach Fuxenstein von ein paar Bütteln absperren lassen und einen Boten nach Vinsalt um Hilfe geschickt.

Der verwirrte Knecht Beowin ist kaum in der Lage, den Helden weiterzuhelfen, auch der Bericht der furchtlosen Rondirai, die sich mit zwei Freunden nächtens in den Phecanowäldern umgesehen hat, gibt wenig Aufschluß über das, was die Helden im Wald zu erwarten haben. So bleibt nichts anderes, als sich vor Ort umzusehen.

Auf dem Weg nach Fuxenstein finden die Helden eine höchst ungewöhnliches und gleichsam bedrückendes Szenario vor: Auf einer mit Wüstensand bedeckten Lichtung inmitten des Waldes steht ein bereits verwesendes, aber offenbar lebendiges Pferd, aus dessen Leib eine um Hilfe ringende Hand ragt. Als die Scholarin Niodande versucht, die Person aus dem Leib des Tieres herauszuziehen, verschwindet sie vor den Augen der Helden im Körper der Wesenheit.

Die Ereignisse überschlagen sich, als die Helden mit vereinten Kräften Niodande und vier weitere Personen aus dem



Pferdewesen herausziehen. Eine bizarre Fontäne aus verweichten Leichenteilen von Pferden und Menschen, abgebrochenen Speeren, Lederriemen, Sattelstücken und bis zur Unkenntlichkeit verrotteten Dingen ergießt sich aus dem Leib des Tiers und türmt sich zu einem wohl fünf Schritt hohen, dämonischen Wesen auf, das mit einem markerschütternden Brüllen seine Befreiung und seinen Namen verkündet: *Gurondaii*. Bei dem Versuch, den Dämon zu bannen, stirbt Meister ya Scarpont, und die Helden müssen einsehen, daß sie ohne Hilfe gegen das Wesen nichts unternehmen können.

Während die Wesenheit unbirrt langsam flußabwärts Richtung Sewamund zieht, müssen die Helden feststellen, daß sowohl der Knecht als auch die Reisende (die nicht, wie befürchtet, eine Bekannte der Helden ist) und der Büttel tot sind.

Die vierte Person, ein älterer Mann, lebt hingegen, und sammelt zunächst für die Helden unverständliches Zeug. Nach und nach kommt heraus, daß der Mann offensichtlich aus einer anderen Zeit stammt. Sein Name ist Torvon Gilindor, und das letzte, woran er sich erinnert, ist eine Schlacht mit den Schergen Borbarads in der Gorischen Wüste, der er mittels eines Teleport zu entfliehen versuchte. Sein eigentliches Ziel war dabei die *Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana*. Torvon Gilindor ist auch jetzt noch beseelt von dem Gedanken, nach Bethana zu reisen, um Verstärkung für den Kampf gegen den Meister der Finsternis zu holen. Erst mit der Zeit begreift der Magier, daß er der Nachwelt mit seinem mißlungenen Zauber ein schreckliches Erbe hinterlassen hat. Es hat ganz den Anschein, daß das Dämonenwesen seinem Zauberruf noch immer folgt und sich auf dem Weg nach Bethana befindet ... Eiligst begeben sich die Helden mit Torvon nach Bethana, um dort Hilfe zu mobilisieren. Den Baron von Sewamund bewegen sie dazu, die Stadt zu räumen und die wehrfähigen Männer und Frauen um sich zu scharen.

Zunächst verlaufen die Dinge in Bethana vielversprechend. Meister Landor Gerrano, der Leiter der Magierakademie, unternimmt gemeinsam mit den Helden alles, um einen Heerhaufen zu mobilisieren, während sich erfahrene Magier sammeln und beraten, um sich auf ein Ritual vorzubereiten, mit dem das Wesen gebannt werden soll. Doch plötzlich ist Torvon Gilindor verschwunden, und da seine Präsenz für das Ritual unverzichtbar ist, müssen die Helden den Magier so schnell wie möglich ausfindig machen.

Bei der Suche nach dem Vermißten entdecken die Helden außerhalb der Stadt ein geheimes Versteck der Borbaradianer, die Torvon Gilindor in der Hoffnung entführt haben, die Spur in die Vergangenheit verfolgen und weitere Diener ihres Meisters aus der Zeit der Magierkriege beschwören zu können. Es stellt sich heraus, daß eine der Lehrmeisterinnen der Akademie, Magistra Daridanye, dem finsternen Treiben vorsteht. Nachdem die Helden Torvon aus der Folter befreit und Daridanye nebst ihren beiden Schergen besiegt haben, gilt es, schnellstens nach Sewamund zu gelangen, wo Gurondaii gestellt und besiegt werden muß. Dort schließt sich der Kreis, denn nur mit Hilfe einer Formel Borbarads kann es gelingen, Gurondaii zu zerstören, um das Weltgefüge wieder in die rechte Ordnung zu bringen ...

Spur in die Vergangenheit ist ein Abenteuer für vier bis sechs Helden der Erfahrungsstufen 7 bis 12. Es sollte wenigstens ein magiebegabter Held zur Gruppe gehören, nach Möglichkeit ein Magier. Das Abenteuer bietet außerdem einem Medicus eine Reihe von Möglichkeiten, sich rollengerecht in Szene zu setzen. Befindet sich unter den Helden eine Hexe, so verliert das Abenteuer unter Umständen (wegen der drohenden Aufklärungsflüge) deutlich an Spannung, möglicherweise wird es unmöglich, das Abenteuer in vorliegender Form zu spielen. Damit Sie über den zeitlichen Ablauf des Abenteuers einen besseren Überblick gewinnen, finden Sie im **Anhang 3** eine Zeittafel. Sollten die Helden vom Pfade des voraussichtlichen Handlungsverlaufes abweichen, herumtrödeln oder durch irgendwelche Umstände aufgehalten werden, so können Sie die Zeiten entsprechend verschieben. Bitte bedenken Sie, daß Gurondaii im Gegensatz dazu seinen Weg unbirrt fortsetzt und die auf der Zeittafel angegebenen Daten genauestens einhält. Zeit ist ein entscheidender Faktor in diesem Abenteuer – bieten Sie den Helden daher Gelegenheit, ein wenig aufzuholen, wenn sie gegenüber dem Plan in Rückstand geraten sind. In der Heftmitte finden Sie eine Gebietskarte des nördlichen Lieblichen Feldes, die alle Handlungsorte enthält und einen Grundriß des verlassenen Landguts bei Horasia, in dem die Borbaradianer heimlich ihr Unwesen treiben.

Für die weitere Ausgestaltung des Abenteuers können Sie auf die Box **Fürsten, Händler, Intriganten** zurückgreifen. Die farbigen Karten des Lieblichen Feldes und der Stadt Vinsalt können Sie auf dem Spieltisch auslegen, um den Beschreibungen einen besseren Hintergrund zu verleihen. Darüber hinaus können Sie die Stadtbeschreibung Vinsalts verwenden, um den Einstieg ins Abenteuer ein wenig farbiger zu gestalten. Wenn Sie sich über das eine oder andere Detail genauer informieren wollen, ist auch die Lektüre des Bandes **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges** zu empfehlen.

Lesen Sie sich das Heft vor Spielbeginn gut durch. Wenn die Spielrunde sich am Tisch versammelt hat, müssen Sie einen der Spieler zu einer kleinen Unterredung in ein Nebenzimmer bitten, es sei denn, Sie kennen die Heldengruppe sehr gut. Lassen Sie sich gegebenenfalls von dem Spieler einen guten Bekannten der Heldengruppe aus früheren Abenteuern beschreiben. Die Person muß nicht zwangsläufig weiblich sein, wenngleich in den Texten stets von einer Reisenden oder Bekannten die Rede ist. Notieren Sie den Namen, eine möglichst genaue Beschreibung der Person sowie Eigenheiten, die sie eindeutig charakterisieren.

Es ist außerdem hilfreich, wenn Sie vor Spielbeginn die wichtigsten Werte der Helden auf einem Blatt notieren (entsprechende Bögen finden Sie in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**). Neben den Eigenschaftswerten benötigen Sie auf jeden Fall die **Magierresistenz** sowie die Werte der Talente **Sinnenschärfe** und **Menschenkenntnis**, damit Sie entsprechende Proben verdeckt für die Spieler würfeln können.

So gerüstet können Sie das folgende Kapitel aufschlagen und zu Vinsalt ein *Fest der Freuden* inszenieren, das am Beginn des Abenteuers **Spur in die Vergangenheit** steht. Viel Spaß!

Vinsalt – Das Fest der Freuden

Einkehr

Allgemeine Informationen:

Ob sich die Stadt am Yaquir nun rechtmäßig Kaiser- oder Königsstadt nennen darf, sei dahingestellt, beeindruckend ist Vinsalt allemal. Tempel aller Zwölfgötter beherbergt die Stadt, prunkvolle Palastbauten säumen die Straßen, hier gibt es eine Magierakademie, ein Theater, eine Oper, eine Freilichtbühne, ja sogar eine Uhr, die zu jeder vollen Stunde mit dem Klang ihres Glockenspiels die Zeit durch die Gassen trägt. Wahrhaftig ist die Stadt in jeder Hinsicht würdig, Amene-Horas als Residenz zu dienen, und die Ruinen jenseits des Yaquir zeugen von einer noch bedeutenderen Zeit.

Nach vollbrachten Heldenaten ist es für euch an der Zeit, sich ein wenig Kurzweil zu gönnen. So habt ihr euch rechtzeitig vor Anbruch des Rahjamordes in Vinsalt eingefunden, um dort das *Fest der Freuden* zu begehen. Die Festivitäten in der Stadt am Yaquir stellen einen besonderen Reiz dar, denn zahlreiche Vorführungen, bunte Umzüge und heitere Bräuche stehen auf dem Programm, das bisher noch immer von spontanen Veranstaltungen begleitet wurde. So wird die erste Woche des Rahja in Vinsalt bunter und zugleich festlicher begangen als in den meisten anderen Orten Aventuriens (von Belhanka vielleicht einmal abgesehen).

Reges Treiben herrscht in den Gassen, auf dem Marktplatz und in den Tavernen, denn nicht nur euch hat das bevorstehende Spektakel in die Stadt gelockt.

Spezielle Informationen:

Eine Unterkunft zu finden, stellt sich als schwieriges Unterfangen heraus. Selbst die Zimmer der Wirtsleute und die Strohlager in den Pferdeställen sind bereits alle vermietet. Durch Zufall werden die Abenteurer nach stundenlanger Suche Zeugen einer Unterhaltung: "Dann werden wir noch heute abreisen müssen ..." vernehmen sie mit immer länger werdenden Ohren. Dies muß ein Geschenk der gütigen Mutter Travia sein!

Meisterinformationen:

Das *Silberne Madamal* ist nahe des Zentrums in einer Seitengasse gelegen. Die Helden kommen in zwei Zweibettzimmern unter, das dritte Zimmer ist, wie nicht anders zu erwarten, bereits vermietet. Die beiden Gäste, die dort wohnen, einen Magier und seine Scholarin, bekommen die Helden während der ersten vier Tage nicht einmal zu Gesicht. Die Übernachtung kostet pro Kopf 6 Silbertaler, ein Frühstück ist inbegriffen. Sowohl Betten als auch Mahlzeiten geben keinen Anlaß zur Unzufriedenheit. Für 2 ST wird den Helden ein einfaches Bad eingelassen, und nach solch wohltuender Erfrischung steht dem Vergnügen nichts mehr im Wege. Die Abenteurer können sich nun eine Taverne suchen, um sich mit irgendwelchem Volk hemmungslos zu betrinken, bis der Rahja anbricht.

Ein Fest zu feiern

Meisterinformationen:

Anders als in den weniger zivilisierten Gegenden Aventuriens präsentiert sich das Fest der Freuden in Vinsalt als Veranstaltung mit kulturellem Anstrich. Dennoch fehlen jene Vergnügungen nicht, die dem einfachen Volk den größten Spaß bereiten. Die folgende Übersicht gibt Ihnen Anhaltspunkte, wie Sie das Fest der Freuden gestalten können. Sicherlich kennen Sie die Helden gut genug, um das Programm an der einen oder anderen Stelle detaillierter auszuarbeiten oder gar zu ergänzen.

1. Rahja

Nachts: Freudentaumel; sobald das Glockenspiel der Uhr den Anbruch des neuen Monats verkündet, stürmen die Bewohner der Stadt aus den Tavernen auf die Straßen, um in losgelöster Stimmung mit Glocken und Hurraufen das Fest der Freuden einzuläuten.

Morgens: Lustbaden. Das rituelle Reinigungsritual in den Fluten des Yaquir dauert bis in die Mittagsstunden an. Nachdem die alten Gewänder abgestreift wurden, artet die Körperreinigung oftmals in ein fröhliches Planschen aus. Nach dem Bade werden die, zumeist recht freizügigen, Kostüme für den abendlichen Umzug angelegt.

Abends: Rahjas Gruß. Der Umzug durch die Stadt in bunten Kostümen endet um Mitternacht vor dem Rahjatemple, wo die Geweihten dem Volk Rahjas Segen zusprechen.

2. Rahja

Morgens: Die Lange Nacht. Die Straßen sind wie leergefegt und bevölkern sich erst um die Mittagsstunde wieder. (Wer Rahjas Segen nicht zu schätzen weiß, kann natürlich auch frühmorgens aufstehen.)

Mittags: Traditionelle Aufführung des Stücks *Kuß der Rahja* auf der Freilichtbühne. Ein rechter Griesgram wacht durch den Kuß eines wunderhübschen Mädchens aus seiner Starrsinnigkeit auf und bemerkt, welche Lust das Leben sein kann. Platt, aber beliebt.

Abends: Rahjas Tanz. In einem lockeren Wettstreit bieten Tänzerinnen und Tänzer auf der Freilichtbühne Rahjagefälliges dar.

3. Rahja

Morgens: Ankreiden. Dieser Spaß ist besonders bei Jugendlichen beliebt. Oftmals wahllos, zumeist aber in neckischer Absicht werden rahjagefällige Kreidesymbole auf Türen und Schwellen gemalt. Die Angekreideten sollen sich des Mittags zu Rahjas Reigen auf dem Marktplatz einfinden, um sich ersteigern zu lassen.

Mittags: Rahjas Reigen. Mit Geboten in symbolischer Höhe werden Begleiter und Begleiterinnen für den abendlichen Rum-

mel ersteigert. Reihum bieten die Interessierten jeweils einen Kreuzer, bis der Zuschlag – meist willkürlich – erfolgt. Den Zuschlag gibt der jeweils zuletzt Versteigerte.

Abends: Großer Rummel. Der vorläufige Höhepunkt des Festes ist die abendliche Zusammenkunft bei Tanz und Wein auf dem Marktplatz. Die ausgelassene Stimmung ist ansteckend, bald verschwinden unbemerkt die ersten Pärchen, doch sie kehren im Verlaufe der Nacht wieder zum Festplatz zurück, nicht zuletzt, um erneut mit einem anderen Partner zu verschwinden.

4. Rahja

Morgens: Weinprobe auf dem Marktplatz. Winzer präsentieren ihre jungen Weine allerorten in der Stadt zur kostenlosen Probe. Nicht selten werden bei dieser Gelegenheit auch die Geschäfte für das laufende und kommende Jahr getätig.

Mittags: Weintaufe. Jugendliche greifen auf dem Marktplatz wahllos Personen heraus, die anschließend in einem Weinfäßl kurz untergetaucht werden. Meist erwischt es ahnungslose Reisende. Zur Belohnung gibt es für den Getauften freien Wein bis Mitternacht. Es ist üblich, daß alle greifbaren Winzer getauft werden.

Abends: Freudentrunk. Im Grunde ist das nichts anderes als ein Besäufnis, jedoch der Rahja geweiht. Es gilt, durchzuzechen, bis der Morgen dämmert.

Zwar dauert das Fest noch drei weitere Tage an, das Programm bleibt den Helden jedoch vorenthalten, da wichtige Ereignisse ihre Schatten vorauswerfen und die Helden früher an den Ernst des Lebens erinnern, als ihnen lieb ist ...

Schlechte Nachrichten

Allgemeine Informationen:

Ihr seid bester Laune. Wenn es darum geht, bis in die Morgen-dämmerung durchzuzechen, könnt ihr wohl kaum nein sagen. Schon steht die zweite Lage Humpen auf eurem Tisch, vom Nachbartisch prostet euch eine fröhliche Gesellschaft zu – so kann man sich das Leben gefallen lassen. Zwei Burschen an der Theke sind dergestalt angeregt in ein Gespräch vertieft, daß ihr ohnehin wässriges Bier vollends schal zu werden droht.

Meisterinformationen:

Während des abendlichen Gelages am 4. Rahja werden die Helden Zeugen einer Unterhaltung, die sie aufhorchen läßt. Um die passenden Gesprächspassage einzufügen, benötigen Sie jetzt die Personenbeschreibung, die Sie zu Beginn des Spiels notiert haben. Ergänzen Sie einfach folgende Erzählung:

“... Ja ja, schon mehrere sind verschwunden. Der Bursche ist vom Baron geschickt worden, um Hilfe zu holen, wenn

ich dir's sage. Die glauben, der Namenlose treibt im Wald sein Unwesen. Schnappt sich einfach welche heraus ... wer gerade des Weges kommt. Ein Knecht ist völlig durchgedreht, der muß was Schreckliches gesehen haben.”

“Ach, komm, erzähl' mir keinen vom Pferd!”

“Doch, es stimmt! Sie haben wohl schon eine drauf ange-

setzt, so eine rothaarige Thorwalerin, du weißt schon ...”
(ersetzen Sie an dieser Stelle die angesprochene Figur einfach durch die Personenbeschreibung, geben Sie möglichst eindeutige Hinweise, damit die Fehlspur perfekt wird.)

Durch Nachfragen erfahren die Helden die ganze Geschichte. Zwar haben die beiden Burschen ihre Informationen aus zweiter Hand, dennoch stimmt das Berichtete erstaunlich gut mit der Realität überein: *Der Baron von Veliris hat nach Vinsalt um Hilfe schicken lassen, weil drei Personen in einem Wald spurlos verschwunden sind. Ein Bursche ist völlig verstört aus dem Wald zurückgekehrt, von seinem Freund fehlt dagegen jede Spur. Eine Abenteurerin, die sich im Wald umsehen wollte, ist seither ebenfalls verschwunden.*

Ein seltsames Paar

Allgemeine Informationen:

Wenn Freunde in Not sind, gilt es zu helfen, da kann ein Fest noch so schön sein. Ihr beschließt, gleich am nächsten Morgen nach Veliris aufzubrechen und kehrt ins *Silberne Madamal* zurück, um eure Siebensachen zu packen. Nachdem ihr alles verstaut habt, begebt ihr euch noch auf einen Schlaftrunk in den Schankraum der Herberge.

Spezielle Informationen:

Zum ersten Mal seit Beginn des Festes sind auch die beiden anderen Reisenden, Meister Yandor ya Scarpont und seine Scholarin Niodande Westhues, im Schankraum des *Silbernen Madamal* anwesend.

Meisterinformationen:

Die Helden bekommen schon jetzt einen ersten Eindruck von dem seltsamen Paar (siehe im folgenden Kapitel unter **Meister und Scholarin**). Im Verlaufe des Abends stellt sich heraus, daß der Magier und seine Scholarin ebenfalls am nächsten Morgen nach Veliris aufbrechen wollen. Meister ya Scarpont hat vom Staatsminister selbst den Auftrag erhalten, sich um jene Angelegenheit zu kümmern, die den Helden selbst am Herzen liegt.

Für die Helden bietet es sich also an, die Reise gemeinsam mit dem ungleichen Paar anzutreten, doch ya Scarponts Vorschlag klingt noch verlockender: Für einen Dukaten pro Tag und Kopf sollen die Helden ihm Begleitschutz geben. Früh am nächsten Morgen soll es losgehen ...

Von Vinsalt nach Veliris

Meister und Scholarin

Spezielle Informationen:

Während der Reise nach Veliris werden die Helden ausgiebig Gelegenheit erhalten, Yandor und Niodande näher kennenzulernen. Eine genaue Personenbeschreibung entnehmen Sie bitte dem **Anhang** des Abenteuers. Die beiden sind schon ein merkwürdiges Paar: Während Yandor wie die Made im Speck lebt, muß sich Niodande stets abmühen, um den Wünschen ihres Meisters nachzukommen. Bitten und Befehle des Magiers beantwortet seine Scholarin beflissen, mit einem "Gerne, sofort, Meister!" oder "Jawohl, Meister!"

Einem der Helden (oder mehreren) mag das herrische Verhalten des Magiers seiner Scholarin gegenüber sauer aufstoßen. Darauf angesprochen, wird Yandor betonen, daß es ganz und gar seine eigene Angelegenheit sei, wie er seine Scholarin ausbildet und ihr Disziplin beibringt.

Die Scholarin scheint überdies mit der Situation glücklich zu sein. Weit über ihre ohnehin zahlreichen Pflichten hinaus ist Niodande stets bemüht, ihrem Meister die Reise so angenehm wie möglich zu gestalten. Wenn ein Held die junge Frau beiseite nimmt und darauf anspricht, wird Niodande betonen, daß es ihre erste und vornehmste Pflicht ist, ihrem Herrn und Meister zu dienen.

Niodande lehnt, wo immer möglich, von den Helden angebotene Hilfe ab, wenn es darum geht, für ihren Meister einen Dienst zu erledigen. Andererseits bietet die rotwangige und meist fröhliche junge Frau den Helden des öfteren ihre Hilfe an oder packt einfach mit an, wenn sich die Gelegenheit dazu ergibt. Möglicherweise ist Niodande durch ihr voreiliges, oftmals ungeschicktes Handeln eher hinderlich denn hilfreich, doch die Helden werden ihr darum kaum böse sein können, wenn sie sich mit hochrotem Kopf verlegen stammelnd aus der Affäre zu ziehen versucht.

Ya Scarpont dagegen sitzt in jeder Situation müßig auf seinem Pferd und denkt nicht im geringsten daran, Hand anlegen. Der Magier wird in das Abenteuergeschehen nur dann eingreifen, wenn sich Situationen dramatisch zuspitzen und er sich selbst in Gefahr sieht. Es ist nicht ausgeschlossen, daß es zwischen Yandor und den Helden deswegen zum Streit kommt – gegebenenfalls werden die Helden und der Magier das Abenteuer zeitweilig nebeneinander her bestreiten, während Niodande dann und wann eher ungeschickt versucht, eine Versöhnung einzuleiten.

Gegen eine gepflegte Fachsimpelei mit einem Kollegen hat Yandor übrigens nichts einzuwenden, wird allerdings einem niedrigstufigen Magier stets deutlich machen, daß er ihn für einen Grünschnabel hält. Erst ein Magier oder Elf der Stufe 10 und höher wird von ya Scarpont als gleichwertiger Gesprächspartner angesehen. Wird die Konversation auf das Thema Analytische Magie (Hellsicht) gebracht, läßt sich Yandor

unter Umständen gar dazu verleiten, eine Kostprobe seines Könnens zum besten zu geben, die keinen Zweifel daran läßt, daß er auf seinem Gebiet eine Kapazität ist.

Meisterinformationen:

Die Scholarin blickt zu ihrem Lehrherren bewundernd auf und ist insgeheim in ihn verliebt, jedoch hat sie sich ihm bisher nicht anvertraut. Umgekehrt versucht Meister ya Scarpont seine Gefühle für die junge Frau hinter seiner besonderen Strenge zu verbergen. Im Verlaufe des Abenteuers wird die Beziehung der beiden mehr als eine dramatische Wendung erhalten...

Es mag schwierig sein, die beiden Charaktere Yandor und Niodande in jeder Situation treffend darzustellen. Wenn Sie das Gefühl haben, daß die Spieler aus dem Auftreten der beiden falsche Schlüsse ziehen, können Sie je nach Situation erschwerende *Menschenkenntnis-* oder *Intuitionsproben* von den Helden verlangen, um bei Gelingen die Verhältnisse klarzustellen. Geben Sie jedoch nicht gleich zu Anfang alle Geheimnisse und Motivationen der beiden Charaktere preis,



auch wenn entsprechende Proben noch so deutlich zu Gunsten der Helden ausgefallen sein mögen.

Streuen Sie in Unterhaltungen und Streitgespräche mit Meister ya Scarpont dann und wann *CH-Proben* für die Helden ein, um den weiteren Gesprächsverlauf zu dirigieren. Für Zwiegespräche mit Niodande können Sie auf die gleiche Art verfahren, lassen Sie die Helden in diesem Falle jedoch *IN-Proben* ablegen, bevor sie zu einer Antwort oder Frage ansetzen, und geben Sie dann entsprechende Hinweise.

Kommt es dazu, daß Meister ya Scarpont eine Kostprobe seines Könnens zeigt, so wird er sich vorzugsweise einen magischen Gegenstand, den die Helden bei sich führen, mit Hilfe des Zaubers ANALÜS ARCANSTRUKTUR genauer ansehen. Er liebt es insbesondere, die Stäbe anderer Magier zu analysieren. Nach nicht einmal einer (Spiel-)Runde kann er sagen, welche Zauber auf dem Stab liegen und ob Versuche, den Stab mit einem Zauber zu belegen, fehlschlugen. Lassen die Helden ihn gewähren, wird er nach etwa einer Viertelstunde aus dem Stab ein paar vage Informationen über dessen Besitzer herauslesen, etwa sein Spezialgebiet und den Zauber, den er am häufigsten spricht. Ein Magier, der selbst den ANALÜS spricht und das Wirken Meister ya Scarponts verfolgt, kann einiges dazulernen, da ihm Yandor alles genauestens erklärt. Gönnen Sie dem Held einen Freipunkt auf den Zauberfertigkeitswert, sofern er noch nicht die Meisterschaft erreicht hat, ansonsten einen Freiwurf, der sofort ausgeführt werden sollte.

Zwei Füchse (5. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Meister ya Scarpont reist zu Pferd, während seine Scholarin zu Fuß voranläuft und einen Esel führt, der mit allerlei Packtaschen und Truhen beladen ist. Die Helden sollen Vor- und Nachhut stellen. Die Reise führt zunächst yaquiraufwärts auf einer breiten Uferstraße nach Bomed. Dann und wann begegnen die Helden Ochsenkarren und einzelnen Wanderern, allesamt Nachzügler auf dem Weg nach Vinsalt, die sich zumindest die Feiern zur Nacht der Stute nicht entgehen lassen wollen, die in Vinsalt das Fest der Freuden ausklingen läßt. Ansonsten bleibt der erste Reisetag ereignislos.

Spezielle Informationen:

Zwar ist Bomed selbst mit einem Gewaltmarsch nicht zu erreichen, doch zahlreiche kleine Rastplätze bieten eine für Überlandreisen komfortable Übernachtungsmöglichkeit. Trotzdem wird es schon bei der ersten Übernachtung turbulent zugehen, denn um Mitternacht schlägt ein gewieftes Diebespaar zu, das es auf die Reisegruppe abgesehen hat.

Während sich einer der Diebe aus Richtung Vinsalt dem Nachtlager der Helden nähert, schleicht sich der zweite, ein Magiedilettant, unsichtbar von der anderen Seite heran. Die Helden sollen sich um die offensichtliche Bedrohung kümmern, während der unsichtbare Dieb mit einem der Pferde in Richtung Bomed davonreiten kann.

Meisterinformationen:

Meister ya Scarpont und Niodande werden sich an der Nachtwache nicht beteiligen, schließlich werden die Helden für den Begleitschutz bezahlt. Diese können die Nachtwache einteilen, wie es ihnen recht erscheint, lediglich wenn keine Anstalten für den nächtlichen Wachdienst getroffen werden, wird der Magier sich einmischen, um diese Schutzmaßnahme ganz einfach von den Helden einzufordern.

Fertigen Sie eine kleine Zeichnung vom Lagerplatz an, einer kleinen Lichtung von etwa 30 Schritt Durchmesser direkt am Straßenrand, in deren Mitte sich eine kleine Feuerstelle befindet. Fordern Sie die Helden auf, genau festzuhalten, wo das Lager aufgeschlagen wird, wo die Wache sitzt, die Pferde angebunden sind, usw.

Um Mitternacht schlägt das Diebespaar zu. Geowyn, der Magiedilettant, schleicht sich unsichtbar ins Lager, während Gorm sich von der anderen Seite nähert, um einen offensichtlichen Angriff vorzubereiten.

Da Geowyn sich nur durch seine Schritte verraten kann und überdies ein Meister der Heimlichkeit ist, muß dem wachhabenden Helden einen *Sinnenschärfe-Probe +25* gelingen, um auf den Dieb aufmerksam zu werden, bevor das Paar zuschlägt. Halten mehrere Helden Wache, steht die Probe natürlich jedem zu. Doch selbst bei gelungener Probe wird es schwer sein, den Dieb ausfindig zu machen, da nur ein Knacken im Gebüsch wahrzunehmen ist. Nur durch einen ODEM ARCANUM oder vergleichbare Hellsichtzauberei kann die Gefahr schon frühzeitig erkannt und der Diebeszug verhindert werden.

Wenn Geowyn die Pferde erreicht hat, werden diese ein wenig unruhig, da der Dieb sich eine ganze Weile in ihrer Nähe aufhalten muß, um sie loszubinden. Dabei ist der Magiedilettant darum bemüht, möglichst alle Pferde zu befreien, damit später kein Reittier für die Verfolgung mehr zur Verfügung der Helden steht. Er wird sich selbst das beste Pferd aussuchen, wahrscheinlich den Elenviner Wallach des Magiers ya Scarpont, da es sich wahrscheinlich um das kostbarste Reittier der Reisegruppe handelt.

Unabhängig davon, ob ein Knacken im Gebüsch oder die Pferde die Helden in Alarmbereitschaft versetzen – sobald der Wachhabende aufsteht, wird Gorm auf der anderen Seite des Lagers ganz nach Plan eine kleine Posse inszenieren: Es knackt laut im Gebüsch, ein paar Äste wedeln unruhig durch die Gegend. Gelingt es so, die Aufmerksamkeit der Gruppe auf sich zu lenken, wird Gorm zunächst eine Weile ganz ruhig verharren und sich dann, sobald ihm die Helden zu nahe kommen, rasch zur Flucht wenden. Etwa 300 Schritt südlich wartet sein Pferd, das es ihm ermöglichen soll, unbekillt nach Vinsalt zu entkommen. Dort ist außerdem etwa auf Kniehöhe ein dünnes, aber stabiles schwarzes Lederseil über die Straße gespannt, das einer Verfolgung mit Pferden ein jähes Ende bereiten kann.

Um Gorm zu fassen, gibt es drei Möglichkeiten:

1. Sollte einer der Helden im Talent *Taschendiebstahl* einen Wert von 10 oder mehr haben, können Sie ihm eine *KL-*

Probe +10 gestatten, um dahinterzukommen, daß irgend etwas faul ist. Möglicherweise kommen die Spieler sogar von alleine darauf. Verraten Sie jedoch auch bei gelungenen Proben nur, daß es sich um irgendeine Art von Trick handeln könnte, den Rest müssen die Helden sich schon selbst zusammenreimen.

2. Mit einer *Körperbeherrschungs-Probe +20* kann es einem Helden gelingen, Gorm anzuspringen und abzufangen, bevor er sein Pferd erreicht, allerdings nur dann, wenn sofort die Verfolgung aufgenommen wird. Gestatten Sie diese Probe nur dem Helden, der sich am weitesten vorgewagt hat, gegebenenfalls können Sie einem zweiten Helden, der mit aufgerückt ist, noch eine *Körperbeherrschungs-Probe +25* erlauben.

3. Sollte es Geowyn nicht gelingen, alle Pferde loszumachen (z.B. weil die Reittiere nicht in einer Gruppe zusammenstehen), kann einer der Helden dem Flüchtenden zu Pferd folgen. Dabei ist eine böse Überraschung möglich: Nur mit einer *Sinnenschärfe-Probe +15* kann das Lederseil entdeckt werden, eine einfache *Reiten-Probe* genügt dann allerdings schon, um einen gekonnten Sprung über das Hindernis hinzulegen. Andernfalls kostet der Sturz vom Pferd 2W20 TP, wenn das Hindernis nicht entdeckt wurde, bzw. 3W6 TP aus gebremstem Galopp; außerdem hat es keinen Sinn, die Verfolgung weiter aufzunehmen. Wurde das Hindernis überwunden, sollte es gelingen, Gorm zu stellen, sofern nicht alle drei dazu benötigten *Reiten-Proben +5* mißlingen.

Unterdessen schwingt sich Geowyn auf eines der Pferde und veranstaltet ein ziemliches Tohuwabohu, indem er mit einem kleinen Illusionszauber ein Peitschenknallen, Grollen und Knurren erklingen läßt, um die übrigen Reittiere zu verscheuchen. Wenn er bis dato unentdeckt blieb oder sich keiner der Helden um die Pferde kümmert, sind die Reittiere zunächst versprengt, und es dauert eine Weile, die Tiere wieder einzufangen. Ein Held, der sich in der Nähe der Pferde aufhält, kann dagegen ein, vielleicht sogar zwei Pferde festhalten und versuchen, dem Pferdedieb hinterherzusprengen. Geowyn gewinnt in diesem Fall immer noch genügend Vorsprung, um gute Chancen für seine Flucht Richtung Bomed herauszuschlagen. Etwa 500 Schritt nördlich nimmt er dabei in vollem Ritt sein Kleiderbündel auf, das er an einem herabhängenden Ast befestigt hat. Einem verfolgenden Held müssen drei *Reiten-Proben +8* gelingen, um den Dieb zu stellen. Mißlingt auch nur eine, entkommt Geowyn. Sowohl Gorm als auch Geowyn geben sich sofort geschlagen, wenn Sie auf der Flucht gestellt werden. Sie hoffen eher auf eine spätere günstige Gelegenheit zu entkommen, als ihr Glück in einem Kampf zu suchen. Wird ihnen nur ein wenig zugesetzt, verraten sie schnell ihren Diebeskumpanen. Beide wollen sich in ein paar Tagen in Sewamund treffen. Meister ya Scarpont wird darauf bestehen, daß ein gefaßter Dieb gefesselt und in Bomed übergeben wird.

Gorm

ist von kleiner, aber kräftiger Statur. Der gerade einmal 1,70

Schritt große Mann hat braune Haare, und seine grünen Augen wirken stets wachsam. Er ist mutig, andererseits schlau genug, um sich nicht Hals über Kopf in den Tod zu stürzen. Er kann nicht sonderlich gut mit Waffen umgehen und trägt daher nur einen Schweren Dolch, mit dem er sich zur Not solange verteidigen kann, bis sich die Gelegenheit zur Flucht ergibt. Seine einfache Straßenkleidung bietet ihm nicht viel Schutz, jedoch behindert sie den geschickten Mann auch nicht.

MU 14; AT 13; PA 10; RS 1; TP 1W+2 (Schwerer Dolch)

Herausragende Talente: Reiten 12, Schleichen 12

Geowyn

ist ein Magiedilettant, der mit der Zeit gelernt hat, den Zauber VISIBILI zu perfektionieren. Er ist fast 1,90 Schritt groß, äußerst schlank und hat blonde Haare. Üblicherweise trägt er gewöhnliche Kleidung und ein Rapier, er ist jedoch gezwungen, nackt davonzureiten. Er wird mit leicht durchschaubarem Possenspiel versuchen, einem Gegner Angst einzujagen, um ihn Glauben zu machen, er habe einen Magier vor sich. Auf diese Weise hofft er, genügend Vorsprung für eine Flucht zu erlangen.

MU 12; AT 12; PA 12; RS 1/0; TP 1W+3 (Rapier)

Herausragende Talente: Reiten 13, Schleichen 13

Anmerkung: Es ist natürlich möglich, daß die Helden zu Fuß unterwegs sind. In diesem Falle wird der nächtliche Diebeszug für die beiden Pferderäuber noch einfacher, außerdem muß Magister ya Scarpont solchenfalls, wenn auch unter erheblichem Murren und Fluchen, den Rest des Weges zu Fuß bestreiten.

Ein Hundstag (6. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Nach der ereignisreichen Nacht kann es am folgenden Tage nach Bomed weitergehen. Es sollte gelingen, bis zum Morgen grauen die versprengten Pferde einzusammeln. Wurde ya Scarponts Pferd gestohlen und nicht wieder beigebracht, so fordert der Magier eines der Pferde der Helden ein, da sie seiner Meinung nach den Verlust zu verantworten haben. Bei dieser Gelegenheit könnte es zu ersten Unstimmigkeiten zwischen dem Magier und den Helden kommen.

Spezielle Informationen:

In Bomed kann ein eventueller Gefangener beim Dorfshulzen abgeliefert werden, außerdem ist es möglich, in der örtlichen Herberge *Yaqirwacht* für ein Silberstück eine ordentliche Mahlzeit zu bekommen. Jetzt muß für die Weiterreise die komfortable Uferstraße verlassen werden; statt dessen geht es Richtung Veliris auf einem Karrenweg weiter, der es kaum gestattet, daß zwei Fuhrwerke aneinander vorbeikommen.

Bis zur Abreise aus dem Städtchen am Yaqir mag alles in bester Ordnung sein, doch der Nachmittag hat es schließlich

in sich. Ein Gewitter, bei dem es vom Himmel schüttet, als habe Efferd ein gehöriges Wort gesprochen, weicht den Weg völlig auf und macht den Rest der Reise zu einer Schlammwaterei. Meister ya Scarpions Laune verdüstert sich zusehends, da der noble Herr wohl das Reisen in zivilisierteren Gegenden gewohnt ist. Den ganzen Tag über schaut er mürrisch drein, als seien die Wolken nicht am Himmel sondern vor seinem Gemüt aufgezogen. Bald machen Mißmut und schlechte Laune die Runde, und alle stapfen wortlos hintereinander her. Dies ist einer jener Tage ...

Erst bei Anbruch der Dunkelheit hört es auf zu regnen. Einen geeigneten Rastplatz zu finden, erweist sich nun als schwieriges Unterfangen, da kaum ein halbwegs trockener Fleck zu finden ist, doch sicherlich werden wildniserfahrene Helden diese Situation zu meistern wissen.

Meisterinformationen:

Eine *Wildnisleben-Probe* +10 reicht aus, um einen trockenen Schlafplatz für die Nacht herzurichten. Aus dem Unterholz kann halbwegs trockenes Holz gesammelt werden, um ein kleines Feuer zu entfachen, über dem stärkere Äste getrocknet werden. Die durchnässte Kleidung sollte auf jeden Fall abgelegt werden. Belohnen Sie entsprechende Einfälle der Spieler, indem Sie auf das Ablegen einer *Wildnisleben-Probe* verzichten.

Ergreifen die Helden nicht die geeigneten Maßnahmen, um sich vor der Feuchtigkeit zu schützen, dann ist es mehr als wahrscheinlich, daß einer oder mehrere von ihnen schon recht bald vom *Dumpfschädel* geplagt werden. Lassen Sie für jeden Helden einen W6 rollen, und teilen Sie mit, daß alle, die eine ungerade Zahl gewürfelt haben, am folgenden Reisetag über Kopfschmerzen klagen, husten und niesen müssen, überhaupt schlecht beisammen und entsprechender Laune sind. Den ganzen Tag über sind sämtliche Eigenschaftswerte um zwei Punkte gesenkt. Wir wollen annehmen, daß sich die Helden ein wenig schonen und bald vom *Dumpfschädel* genesen.

Veliris in Sicht (7. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Wie schon am Tage zuvor ereignet sich auf dem Karrenweg nichts, was der Rede wert wäre. Wenigstens regnet es an diesem Tage nicht, und angesichts der Tatsache, daß das Reiseziel nun näher rückt, werden Ärgernisse über die Unbilden des Wetters abgelöst von angespannter Erwartung.

Während allmählich die Dämmerung einsetzt, erreichen die Helden eine Weggabelung, wo in nördlicher Richtung ein Fußweg durch die Felder abzweigt und nach etwa zweihundert Schritt in dichtes Waldgebiet führt. Etwa 25 Meilen müssen auf diesem Weg zurückgelegt werden, wenn man Fuxenstein erreichen will, nach Veliris sind es hingegen nur 3 Meilen – so besagt es der hier aufgestellte Wegweiser.

Am Waldrand sitzen zwei Landgendarmen gelangweilt herum, während ein dritter damit beschäftigt ist, ein aufgeschichtetes Lagerfeuer in Gang zu setzen.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden sich nicht um die Büttel kümmern und einfach den Weg nach Veliris fortsetzen, wird ihnen von den Gendarmen keine besondere Beachtung geschenkt.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden schon jetzt mit den Ermittlungen beginnen wollen, können sie die Landgendarmen befragen. Die entsprechenden Informationen entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Regol** im Kapitel **Vom Walde, vom Pferde und von den Sphären** (S.19).

Da die Dämmerung bereits fortgeschritten ist, macht es wenig Sinn, sich anschließend im Wald umzusehen. Sollte die Gruppe jedoch ein entsprechendes Vorhaben ins Auge fassen, bringen Sie nötigenfalls die Büttel in Aktion, welche niemand passieren lassen wollen und statt dessen darauf bestehen, die erwartete Unterstützung am kommenden Morgen zum Baron zu begleiten.

Veliris – Schweigen ist Silber, Reden ist Gold

Städtchen am Sewak

Allgemeine Informationen:

Das Städtchen Veliris, auf einem Hügel am Oberlauf des Sewak gelegen, hat 850 Einwohner, deren Broterwerb fast ausschließlich die Bebauung der umliegenden Felder ist. Ein Schmied, der auch des Wagners mächtig ist, ein Schuster, der auch als Kürschner und Lederer arbeitet, und der Köhler sind die einzigen Handwerker im Ort, die sich ausschließlich von ihrem Gewerbe ernähren. Eine kleine Brauerei am Flußufer stellt das 'Fuxenlieber Urquell' her, ein dem Ferdoker nicht unähnliches, helles Bier, das in den umliegenden Dörfern, aber auch in einigen Kneipen Grangors und Vinsalts ausgeschenkt wird. Die Herberge 'Sewakblick' am Marktplatz und die Taverne in der Oberstadt bewirten ihre Gäste natürlich auch mit dem örtlichen Gebräu. Für den geistlichen Beistand der Bevölkerung sind hingegen der Peraine- und der Travia-Tempel zuständig, die beide am Marktplatz stehen. Dort gibt es auch einen Krämer, der allerdings nur das Nötigste vom Nötigsten feilbietet.

Spezielle Informationen:

Zwar sind Durchreisende keine Seltenheit in Veliris, doch da es sich zumeist nur um einzelne Botenreiter und kleine Reisegruppen handelt, werden die Helden einiges an Aufsehen erregen. Darüber hinaus wird die vom Baron angeforderte Unterstützung bereits von allen erwartet. Die Tatsache, daß Amene gar eine kleine Kommission schickt, um sich mit den Vorkommnissen zu beschäftigen, weckt jedoch gemischte Gefühle bei den Bewohnern des Städtchens. Einerseits mag eine derart schlagkräftige Truppe wohl mit so einigen Problemen leicht fertig werden, andererseits wirft das Auflaufen "eines halben Banners" (wie es bald heißt) die Frage auf, ob den Vorkommnissen in den Phecanowäldern eine größere Bedeutung zu kommt als angenommen.

Recht schnell werden die Neuankömmlinge zum Baron gebracht, der in einem kleinen Palazzo außerhalb der Stadtmauern residiert. Dort wird für die Gruppe nach überschwenglicher Begrüßung reichlich aufgetragen, bevor der Baron einen genaueren Lagebericht abgibt (siehe unten: **Ein Baron in Nöten**). Da der Palazzo höchstens für ein Besucherpaar und entsprechendes Gesinde Gästezimmer bereithält, werden die Helden anschließend auf Kosten des Landherren in der örtlichen Herberge *Sewakblick* einquartiert, während Meister ya Scarpont und seine Scholarin im Palazzo verbleiben. In der Schankstube der Herberge kommen im Verlaufe des Abends zahlreiche Bewohner zusammen, und es bietet sich die Möglichkeit, dem Volk ein wenig aufs Maul zu schauen (siehe unten: **Volksmund**).

Ein Baron in Nöten

Allgemeine Informationen:

Eine Personenbeschreibung des Barons Ariano von Treuffenau-Veliris finden Sie im **Anhang 1** des Abenteuers. Beim abendlichen Mahl erzählt der Baron von den Vorkommnissen der jüngsten Vergangenheit (den folgenden Text können Sie am Spielstisch vorlesen):

"Am Ersten waren die Knechte Beowin und Alrik vom Salzingerhof morgens nach Fuxenstein aufgebrochen, um eine Fuhre Rüben dorthin zu verbringen. Der Weg führt durch die Phecanowälder, ist aber nicht weiter gefährlich. Bereits kurz nach Mittag kehrte Beowin jedoch allein zurück. Er war völlig verstört und außer Atem, stammelte in einem fort unsinniges Zeug, wie etwa, daß der Leidende gekommen sei, alle zu holen, und schrie, sobald ihn jemand bei den Schultern faßte, um ihn zur Vernunft zu bringen. Selbst unserer Travia-Geweihten ist es seither nicht gelungen, Beowin zu besänftigen, obgleich sie täglich nach dem verstörten Jungen schaut. Der Arme hockt noch immer in der hintersten Ecke des Heuschofers auf dem Salzingerhof, wohin er sich vor gut einer Woche verkrochen hat.

Eine Reisende – ihren Namen habe ich bei der Aufregung glatt vergessen – hat nach dem denkwürdigen Vorfall noch am gleichen Tage bei mir vorgesprochen und sich bereiterklärt, der Sache auf den Grund zu gehen ..."

An dieser Stelle wird der Baron unter Umständen von den Helden unterbrochen, denn schließlich brennt ihnen die Frage unter den Nägeln, ob es sich bei der Durchreisenden um eine gute Freundin handelt oder nicht. Fügen Sie eine passende Personenbeschreibung ein, und quittieren Sie Nachfragen nach dem genauen Namen mit einem nervösen "Ja, möglicherweise war das ihr Name." Schließlich sollten die Helden den Baron seine Geschichte zu Ende bringen lassen:

"Ich hatte zwei Büttel abgestellt, die zusammen mit der mutigen Frau in den Wald aufbrachen. Dummerweise ließen sich beide überreden, vor dem Wald Stellung zu beziehen, während sich die Frau allein dort umsah. Gegen Abend ging dann einer der beiden, Joderick, in den Wald, um nach dem Rechten zu sehen, während der andere, Regol, weiter Stellung hielt. Nachts kehrte der verängstigt ins Dorf zurück, weil er wohl eigenartige Stimmen wie von gequälten Tieren aus dem Wald vernommen hatte. Als die beiden anderen und auch der Knecht Alrik am folgenden Nachmittag noch immer nicht aufgetaucht waren, habe ich den Weg durch den Phecanowald sperren und nach Vinsalt um Hilfe schicken lassen ..."

Tja, das war eigentlich schon alles. Überflüssig zu erwähnen, daß die Bevölkerung noch beunruhigter ist, als ich es bin. Ich,

äh ..., ich möchte meine Dankbarkeit zum Ausdruck bringen, daß die angeforderte Hilfe so schnell, ja, und vor allem auch so zahlreich ...”

An dieser Stelle unterbricht ya Scarpont den Baron: „Schön, schön, bringt Eure Dankbarkeit der Horas persönlich gegenüber zum Ausdruck, ich für meinen Teil werde für die bevorstehende Arbeit entlohnt. Was im übrigen die zahlreiche Unterstützung betrifft, so muß ich Euch leider mitteilen, daß Ihr Euch täuscht – es handelt sich lediglich um meinen Begleitschutz ...”

Spezielle Informationen:

Wahrscheinlich wird es bei dieser Gelegenheit zu einem kleineren Tumult am Tisch kommen, denn es ist nicht anzunehmen, daß die Helden ya Scarpions Herabwürdigung auf sich sitzen lassen wollen. Gegebenenfalls wird der Baron schließlich schlichtend in den Streit eingreifen, da es wichtige Angelegenheiten zu regeln gilt als den Dünkel des Herren ya Scarpont.

Der Baron wird den Helden gegenüber verdeutlichen, daß seine finanziellen Mittel keine Entlohnung erlauben. Er verspricht aber, bei Hofe ein gutes Wort für eine geeignete Entschädigung einzulegen, wenn es gelingt, die Vorkommnisse aufzuklären und die Angelegenheit zu bereinigen. Ariano ist hocherfreut über die freiwillige Unterstützung und äußerst bemüht, den Helden gegenüber seine ehrliche Dankbarkeit zum Ausdruck zu bringen.

Meister ya Scarpont sieht keinen Anlaß dafür, sich noch am gleichen Abend weiter mit der Angelegenheit zu beschäftigen. Was diese Frage betrifft, bläst der Baron ins gleiche Horn mit dem Magier. Wollen die Helden sich noch ein wenig im Ort umhören, hat Ariano sicherlich nichts dagegen, allerdings wird er sich eindringlich dagegen aussprechen, daß die Gruppe während der Dunkelheit in die Phecanowälder zieht.

Meisterinformationen:

Verschiedene Nachfragen der Helden kann der Baron wie folgt beantworten:

—Die unbekannte Reisende hat im Ort nichts zurückgelassen. Sie war nicht beritten.

—Der Salzingerhof, auf dem der Knecht Beowin zu finden ist, liegt an der Hauptstraße direkt bei der Sewakbrücke am jenseitigen Flußufer.

—Der Büttel Regol ist abgestellt worden, den Weg durch die Phecanowälder abzusperren. An die Wacheinteilung kann sich Ariano allerdings nicht erinnern. Sollte Regol nicht zur Nachtwache eingeteilt sein, ist es mehr als wahrscheinlich, daß man ihn in der Schankstube des *Sewakblick* antrifft.

—Ariano ist davon überzeugt, daß der Namelose mit dem mysteriösen Verschwinden der drei zu tun hat. (Die Vermutung des Barons veranlaßt Yandor zu dem rasch eingeworfenen Kommentar “Möglicherweise hat der Namelose sich nur um einen Monat verrechnet”, die von Ariano prompt beantwortet wird: “Ich kann Eure Bemerkung nicht im mindestens witzig finden!”)

Volksmund

Allgemeine Informationen:

Ein kleiner Schlafsaal mit sechs Betten und zwei Doppelzimmer bieten Reisenden in der Herberge *Sewakblick* Unterkunft. Die Schankstube im Erdgeschoß des Gasthauses ist an diesem Abend gut gefüllt, denn die Ankunft der Helden hat sich schnell im Ort herumgesprochen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden einkehren, wird ihre Ankunft bereits erwartet. Zunächst gibt der Wirt unter allgemeinem Gejohle eine Lokalrunde aus, immer wieder tauchen dann Gäste mit gefüllten Bechern bei den Helden auf, um mit ihnen anzustoßen. Schließlich bleibt den Helden kaum etwas übrig, als ein paar Stunden in der Schankstube zu verbringen. Immerhin muß man den Leuten nicht die Würmer einzeln aus der Nase herausziehen, im Gegenteil, sie plaudern munter drauf los oder mischen sich dergestalt in ein Gespräch, daß man zeitweise kaum noch etwas versteht.

Streuen Sie aus der folgenden Liste ein paar Gesprächssetzen von den übrigen Tavernenbesuchern ein, wenn die Helden mit irgendeinem Gast ein Gespräch über die mysteriösen Vorfälle anfangen.

Zum Thema ‘Mysteriöse Vorkommnisse in den Phecanowäldern’

—“Es ist doch klar, daß das alles ein Werk des Namenlosen ist. Der verrückte Beowin, gequälte Tierstimmen, was gibt es da zu deuten. Wahrscheinlich wird mit Jahresende alles noch schlimmer.”

—“Dämonen müssen dort hausen, frage mich bloß, wie sie dorthin gefunden haben?!”

—“Das fragst du dich? Es liegt doch auf der Hand, daß sich irgendwelche Barbarianer im Wald verstecken, man hört doch allerhand aus Tobrien in letzter Zeit.”

—“Ach ihr übertriebt doch alle. Es wird sich sicher als harmlos herausstellen. Früher haben wir solche Sachen selbst in die Hand genommen, da mußte nicht erst der Baron nach Vinsalt rufen!”

(an dieser Stelle können die Helden ein wenig nachhaken, siehe unten: **Nächtlicher Ausflug**)

Zum Thema ‘Beowin’

—“Beowin war doch schon immer verrückt, hat ständig mit sich selbst gesprochen, und manchmal hat er gar nicht gemerkt, wenn andere mit ihm redeten.”

—“Nein, nein, der Beowin muß schon irgendwas gräßliches erlebt haben. Er war ja wie von Sinnen. Also, so habe ich den Burschen noch nie erlebt.”

—“Der Feigling ist doch schon weggelaufen, wenn ihn ein Ziegenbock schräg angeguckt hat – der wird Alrik im Stich gelassen haben.”

—“Ein Fall für die Noioniten, so wie er geschrien hat, wie am Spieß. Dabei hab ich ihn nicht mal angefaßt.”

Zum Thema 'Regol' (wenn Regol nicht anwesend ist)

—“Komische Stimmen wie von gequälten Tieren, Regol hat wohl den Kuckuck gehört und ist gleich stiftens gegangen.”

—“Wenn er nicht so ein elender Feigling wäre, hätte vielleicht gar keine Hilfe angefordert werden müssen. Wer glaubt ihm seine Geschichte schon? Es ist ihm befohlen worden, nicht mitzugehen? Er wird wohl selbst darum gebeten haben, der Hosenscheißer.”

—“Ach, laßt ab, eigentlich ist Regol ein netter Kerl. Warum sollte er lügen? Ich frage mich, was es mit den eigenartigen Lauten auf sich hat, die er gehört hat.”

Zum Thema 'Regol' (wenn Regol anwesend ist)

—“Na, Regol, dann erzähl doch mal den Herrschaften, was du im Wald erlebt hast. Ach nein, ich vergaß, du warst ja gar nicht im Wald. Nun?”

—“Tisch doch keine Lügengeschichten auf.”

—“Gequälte Tierstimmen, also als wir da, ... gnmpff ...”

(an dieser Stelle können die Helden ein wenig nachhaken, siehe unten: **Nächtlicher Ausflug**)

Zum Thema 'unbekannte Reisende'

—“Wahrscheinlich ist sie/er einfach abgehauen, weil sie/er das Muffensausen bekommen hat.”

—(nur wenn es sich tatsächlich um eine Frau dreht) “Ach Quatsch, Muffensausen, die ist mit Joderick durchgebrannt, war ja ein stattlicher Kerl.”

—“Es muß schon was Schlimmes passiert sein, sie/er sah nicht so aus, als ob sie/er nicht mit so mancher Bestie fertig werden würde.”

—“Man hätte gleich jemand damit beauftragen sollen, der etwas von der Sache versteht.”

Meisterinformationen:

Eine Beschreibung der Unbekannten oder gar ihren Namen herauszubekommen, stellt sich als unmögliches Unterfangen heraus, da die Gäste sich gegenseitig widersprechen. Vielleicht wollen die Helden am ehesten dem Wirt vertrauen, dessen Personenbeschreibung bis auf wenige Details mit jener übereinstimmt, die Sie zu Beginn des Abenteuers niedergeschrieben haben. Allerdings räumt der Wirt auch folgendes ein:

“Ich kann mich nicht mehr so genau erinnern, sie/er war ja gleich auf dem Zimmer verschwunden, und bei der Abreise ging auch alles recht flott, aber wenn ich mich recht erinne-re, dann trug sie/er ...”

Möglicherweise ist der Büttel Regol in der Schankstube anwesend, prüfen Sie das durch einen einfachen Wurf mit dem W6: Ein Ergebnis von 3 oder mehr bedeutet, daß er zur Nachtwache am Waldweg eingeteilt ist, andernfalls sitzt er bei einem Humpen Bier in der Herberge.

Falls die Helden mit Regol sprechen wollen, schlagen Sie bitte im folgenden Kapitel nach, was der Büttel zu sagen hat. Bedenken Sie aber, daß die Konversation ständig durch Einwürfe der anderen Gäste unterbrochen wird.

Nächtlicher Ausflug

Spezielle Informationen:

Während in der Schankstube die Gäste ordentlich in der Gerüchteküche herumröhren, verplappert sich schließlich die rothaarige Rondirai, eine muskulöse, offensichtlich hart arbeitende Frau im Alter von 30 Jahren, die einen Bauernhof außerhalb der Stadt besitzt. Rondirai ist eine vorlaute, aber ebenso furchtlose Person.

Es stellt sich heraus, daß Joderick und die unbekannte Reisende nicht die letzten waren, die den Wald betreten haben. Am 2. Rahja nämlich sind Rondirai und zwei ihrer Freunde nachts, mit Mistforken und Dreschflegeln bewaffnet, heimlich in die Phecanowälder geschlichen, um der Sache auf den Grund zu gehen.

Meisterinformationen:

■ Nur nach und nach erzählt Rondirai von ihrem nächtlichen Ausflug. Lesen Sie den Helden nur dann den jeweils nächsten Satz vor, wenn einem von ihnen eine *CH-Probe +4* gelungen ist. Wenn es den Helden nicht gelingt, Rondirai zum Weiterreden zu bewegen, werden die Dorfbewohner ihr noch *einen* Satz entlocken, danach wird die rothaarige Frau die häppchenweise präsentierte Geschichte abbrechen. Mit den Worten:

“Nun denn, jedenfalls waren wir dort, aber das war auch schon alles. Wenn ihr mehr erfahren wollt, müßt ihr euch schon selbst im Wald umsehen ...” verabschiedet sich Rondirai, wobei sie ein paar Münzen auf den Tisch legt und sich abrupt zum Gehen wendet. Ein *einzelner* Held kann versuchen, Rondirai vor der Tür der Schankstube zum Reden zu bringen. Bei einer gelungenen *CH-Probe +8* oder dem Aufblinken einer goldenen Münze wird die Frau schwach und erzählt den Rest ihrer Geschichte. Wird Rondirai dagegen von mehreren Helden bedrängt, ist sie verschwunden, noch bevor Münzen ins Spiel gebracht werden können.

Hellsicht- oder Beherrschungszauberei mag ein probates Mittel sein, um Rondirai die ganze Geschichte zu entlocken. Ihre MR beträgt 8. Bitte bedenken Sie, welcher Aufstand verursacht wird, wenn herauskommt, daß die Helden Rondirai ihre Geheimnisse mittels Zauberei entlockt haben. Eine zünftige Schlägerei ist das Mindeste, was die Helden dann erwartet.

Folgendes berichtet Rondirai (jeweils nach einer gelungenen *CH-Probe +4*) über ihren nächtlichen Ausflug:

“Naja, wir dachten, wir schauen mal nach, was da los ist, in den Phecanowäldern. Wir haben nichts davon erzählt, weil der Baron verboten hatte, den Wald zu betreten, aber irgendwer mußte sich ja schließlich darum kümmern. Mistforke, Dreschflegel und ein bißchen Mumm in den Knochen, mehr braucht es dazu nicht.”

“Erst war alles ganz normal, wie es halt nachts im Wald ist: dunkel. Da gab es keine Stimmen wie von gequälten Tieren. Wenn ich mich recht besinne ...”

“... also, es waren überhaupt keine Tiere zu hören. Nicht

mal irgendeinen Vogellaut oder das Huschen von Eichhörnchen. Immer nur das Knacken der Äste unter den eigenen Füßen. Man hätte meinen können, es gibt überhaupt keine Tiere im Wald."

"Im Fackelschein war kaum etwas zu sehen, aber als wir weiter in den Wald kamen, roch es seltsam, ein bißchen wie Herbst, manchmal wie Kompost ... schwer zu beschreiben."

"Ich weiß nicht genau, wie lange wir unterwegs waren, es mag eine Stunde gewesen sein, vielleicht aber auch länger. Jedenfalls drehte einer meiner Freunde plötzlich durch und lief davon. Ich hab mich umgesehen, bin noch ein Stück den Hügel hinunter, aber ich konnte nichts entdecken, weshalb man hätte schreiend davonlaufen sollen."

"Wir haben eine ganze Weile nach unserem Freund gesucht, dachten schon, er sei auch verschwunden. Als wir ihn fanden, hatte er sich glücklicherweise ein wenig beruhigt. Wir mußten dann umkehren, damit wir in der Morgendämmerung nicht erwischt würden."

"Ich weiß auch nicht, was mit ihm los war. Er hat ziemlich komisches Zeug gebrabbelt. Er meinte, er habe irgendeinen Gesang gehört, eine Art Klaglied, das ihm fast den Kopf

zum Platzen gebracht hätte. Er habe gespürt, wie jemand versuchte, ihn mit dem Gesang weiter in den Wald zu lokken, da habe ihn dann doch die Angst gepackt und er sei davongerannt, bis der eigenartige Gesang endlich verstummte. Am nächsten Tag wollten wir eigentlich noch einmal in die Wälder, wir hatten schließlich nichts Richtiges herausgefunden, aber als mein Freund nicht mehr mitmachen wollte, hatte ich keine rechte Lust, die Sache allein anzugehen."

Die Namen ihrer Freunde gibt Rondirai keinesfalls preis, es sei denn, sie wird durch Magie dazu gezwungen. Das bedeutet aber am nächsten Morgen handfesten Ärger (Raufen) mit Rondirai (AT/PA: 15/8), ihren Freunden Ludregar (AT/PA: 13/10) und Grisha (AT/PA: 14/8), sowie einer Handvoll Knechten (AT/PA: 10/7). Indes ist das entlockte Geheimnis nichts wert, da die beiden Freunde Rondirais Geschichte nichts hinzuzufügen haben, abgesehen vielleicht von der Tatsache, daß nicht nur Ludregar sondern alle drei am nächsten Tag nicht die rechte Lust hatten, sich noch einmal im Wald umzusehen.

Noionas Schützling

Allgemeine Informationen:

Der Salzingerhof liegt in der Nähe des Marktplatz an der Straße nach Farsid und Grangor. Direkt hinter der Brücke über den Sewak sind rechterhand mehrere Weiden abgesteckt, auf denen Pferde und Kühe grasen. Ein paar Knechte treiben Schweine aus einer Stallung nahe der Straße zur Suhle, am Bach sind zwei Mägde mit der Wäsche beschäftigt. Zum Gutshaus führt ein gepflasterter Weg, der zu beiden Seiten von zahlreichen Nebengebäuden gesäumt wird. Eine riesige Scheune steht nahe des Gutshauses am Rande einer unbefeuerten Weidefläche.

Spezielle Informationen:

Am nächsten Morgen befindet endlich auch Meister ya Scarpont, daß es Zeit sei, mit der Arbeit zu beginnen. Nachdem er sich in der Schankstube umgehört hat, begibt er sich zum Salzingerhof, während Niodande vergeblich nach Regol Ausschau hält. Wahrscheinlich werden die Helden dem Magier zuvorkommen und als erste mit Beowin sprechen. An dernfalls stellt Meister ya Scarpont nach kurzer Befragung des durchgedrehten Knechtes lapidar fest, daß Beowin jedenfalls nicht verzaubert sei.

Als die Helden bei dem Gehöft nahe der Sewakbrücke anklopfen, öffnet eine schlanke Frau mittleren Alters die Tür, und meint, nachdem die Helden ihr Begehr vorgetragen haben: "Versuchen könnt Ihr es ja, aber bisher hat noch keiner etwas Vernünftiges aus dem armen Jungen herausgebracht. Ich weiß gar nicht, was ich mit ihm anstellen soll?! Er ist droben in der Scheuer, aber verschreckt ihn mir nicht noch mehr. Redet nicht laut und stieft nicht wie die Trampeltiere daher. Wer von euch mit ihm redet, ist mir egal. Aber mehr als einen lasse ich nicht zu Beowin rauf!"

Nachdem die Gruppe sich geeinigt hat, wer Beowin befragen soll, führt die Frau den Helden auf den Heuboden der Scheune. Dort hockt Beowin zusammengekauert in der Ecke und lugt durch das Oberlicht. Der arme Junge zittert am ganzen Leib. Als er die Ankömmlinge bemerkt, fährt er vor Schreck zusammen, wirbelt panisch herum und stolpert entlang der Wand zu einem Heuhaufen, in dem er sich rasch verkriecht. "Da seht Ihr's", flüstert die Bauersfrau, "so geht es seit einer Woche, ich stelle ihm Wasser und Brot hin, als wär er ein scheuer Kater; sobald ich mich nähre, fährt er wie ein Wildgewordener zusammen. Vielleicht habt Ihr mehr Glück, auch wenn ich's nicht glauben mag." Mit diesen Worten steigt die Frau die Leiter herunter und läßt den Helden mit Beowin allein.

Beowin

ist ein schmächtiger Bursche von 14 Jahren. Die braunen, zerzausten Haare hängen dem Jungen tief in die Stirn und verdecken seine großen, blauen Augen zur Hälfte. Der Junge galt nie als besonders mutig, doch momentan ist er so verschreckt, daß er schon vor einer Maus davonrennen würde.

Meisterinformationen:

Zunächst müssen Sie feststellen, wie gut der ausgewählte Held mit einem geistig Verwirrten umgehen kann. Lassen Sie sich dazu sein Heldendokument aushändigen und summieren Sie die folgenden Punkte:

je 3 Punkte für jeden Punkt IN über 10 (keine Abzüge für IN < 10)

je 2 Punkte für jeden Punkt KL über 10 (dto.)

je 1 Punkt für jeden Punkt CH über 10 (dto.)

Dazu addieren Sie den Talentwert des Helden für *Heilkun-*

de Seele. (Negative Werte in diesem Talent werden selbstverständlich auch angerechnet!)

Addieren Sie ferner einen Bonus von 3 Punkten, wenn der Held ein Geweihter ist, bzw. sogar 5 Punkte, wenn er ein Geweihter des Boron ist, oder aber 10 Punkte, wenn er eine längere Zeit in einem Noioniten-Kloster verbracht hat.

Ziehen Sie den JZ-Wert des Helden ab.

Subtrahieren Sie 20 Punkte, falls der Held irgendwo sichtbar ein Pferdebild bei sich führt (z.B. im Wappen, auf der Robe einer Rahja-Geweihten, einen Siegelring mit Familieninsignien, eine sichtbare Tätowierung o.ä.), fragen Sie aber keinesfalls den Spieler direkt danach, ob er ein solches Pferdebild bei sich trägt.

Die Zahl, die Sie erhalten, gibt an, wie viele Versuche der Held hat, um Beowin zu beruhigen, damit er möglicherweise das eine oder andere aus ihm herausbringt. Ist die Zahl negativ bzw. dann, wenn alle Versuche aufgebraucht sind, wird Beowin einfach panisch von einer Ecke des Heuboden zur anderen hasten, um sich irgendwo zu verstecken, bis der Held sein Unterpflanzen aufgibt.

Im Verlaufe der Begegnung soll der Held versuchen, Beowin hinter seinem Heuhaufen hervorzulocken, ihn durch belanglose Fragen zum Reden zu bringen, um dann im Verlaufe des wortkargen Zwiegesprächs indirekt zu jenen Fragen vorzudringen, die wirklich von Interesse sind.

Geduld ist sehr wichtig. Jede neue Situation erfordert, daß der Held eine Weile abwartet, damit Beowin sich sicher genug fühlt, um sich auf den Helden weiter einzulassen. Jedesmal, wenn der Held nach einem Teilerfolg direkt losredet, ziehen Sie bitte einen Punkt von seinem "Vorrat" ab, und machen Sie deutlich, daß er Beowin ein wenig verschreckt hat. Gleiches gilt, wenn der Held sich Beowin nähert. Der Junge zieht sich dann ein Stück zurück, so daß die vorherige Situation wiederhergestellt ist. Nach einem solchen Mißserfolg verlangen Sie vom Helden eine JZ-Probe, um festzustellen, ob er entnervt aufgibt.

Eine direkte Befragung zu den Geschehnissen im Phecanowald oder Alriks Schicksal führt dazu, daß der Junge unverständlich herumstammelt, mehrfach mit der Faust gegen seinen Kopf schlägt, um sich anschließend in seinem Heuhaufen zu vergraben. Der Held kann dann wieder ganz von vorn beginnen.

Beowin hockt verschreckt hinter seinem Heuhaufen. Gutes Zureden hilft, wobei es auf die Stimmung des Jungen einzugehen gilt. Mit einer gelungenen IN-Probe wird der geeignete Zeitpunkt für eine vorsichtige Aufforderung an den Jungen gefunden, so daß er sich dazu bewegen läßt, aus seinem Versteck herauszulugen. Sind mehrere Versuche nötig, werden auch entsprechend Punkte abgezogen.

Nun muß der Held Beowins Vertrauen gewinnen. Geeignete Fragen sind etwa: "Wer bist du?", "Hast du Hunger?" etc.. Eine IN-Probe hilft auch jetzt, die Frage richtig anzusetzen. (Mehrere Versuche kosten entsprechend Punkte.) Der Junge wird auf beinahe jede Frage mit einem zaghaften Kopf-

schütteln antworten, wird er nach seinem Namen gefragt, flüstert er leise "Beowin".

Beowin hat inzwischen sein Versteck aufgegeben, lauert aber in der Nähe, um sich jederzeit zurückziehen zu können. Eine Reihe belangloser Fragen hilft, das Vertrauen zu festigen. Am besten kommt der Held voran, wenn er Beowin in der Art "Was ist mit dir?", "Wie fühlst du dich?" fragt (IN-Probe wie oben). "Angst", flüstert der Knecht darauf. Die Gelegenheit ist günstig, um dem Knecht, in dessen angstefüllten Blick ein leichter Hoffnungsschimmer gekehrt ist, einen Teil seines Geheimnisses zu entlocken. "Wovor hast du Angst?" (IN-Probe wie oben). "Der Leidende ..., er singt ein Lied, daß einem traurig wird."

Eine Weile lang schweigt Beowin, auf Aufforderung sprudelt es dann aber aus ihm heraus. "Und dann?! Dann holt er dich zu sich. Es ..., es holt dich einfach."

Die alles entscheidende Frage nach Alrik bringt Beowin an den Rand der Verzweiflung. (IN-Probe +5, ansonsten wie oben). "Alrik, Alrik, es hat Alrik geholt, es wird uns alle holen." Hastig robbt Beowin zum Oberlicht, lugt dann ganz vorsichtig heraus, um gleich darauf erschrocken zusammenzufahren. Er stolpert zu seinem Heuhaufen zurück, um sich tiefer als zuvor darin zu vergraben. Wenn der Held aus dem Oberlicht schaut, kann er nichts Ungewöhnliches entdecken: ein normales Pferd, ein Apfelschimmel grast auf der Weide vor dem Gehöft.

"Hat das Pferd Alrik geholt?" Beowin kriecht noch einmal aus seinem Versteck hervor, um heftig mit dem Kopf zu nicken: "Mach es tot, mach Pferd tot." Danach rennt der Knecht verzweifelt auf dem Heuboden hin und her, wobei er ununterbrochen vor sich hin brabbelt: "Mach Pferd tot." Mehr ist aus Beowin wohl nicht herauszubringen.

Sollte die erste Begegnung mit Beowin erfolglos verlaufen sein, so kann ein weiterer Held unbemerkt auf den Heuboden steigen, um sein Glück zu versuchen. Allerdings müssen Sie gleich zu Anfang 5 Punkte von seinen Versuchen abziehen, da der Knecht bereits durch die vorhergehende Aufregung verschreckt ist. Ein Abenteurer, der Beowin die letzten Geheimnisse entlockt hat, erhält einen Freipunkt auf das Talent *Heilkunde Seele*.

Möglicherweise steuern die Helden gleich die Scheune an, ohne zuvor beim Gehöft anzuklopfen. Solchenfalls unterbrechen Sie die Befragung Beowins, sobald der Held 6 oder 7 Punkte verbraucht hat, da die Bäuerin wütend die Leiter heraufgestürmt kommt und Beowin vollends verschreckt. Nach der Befragung Beowins werden die Helden in die Phecanowälder aufbrechen wollen. Eher zufällig treffen Sie dabei am Ortsausgang Meister ya Scarpont und seine Schollarin Niodande. Die junge Frau scheint geistig nicht ganz anwesend zu sein, bisweilen schaut Niodande verträumt in die Gegend, meist jedoch himmelt sie mit verliebtem Blick ihren Meister an.

Baron Ariano von Treuffenau-Veliris ist gleichfalls anwesend und wünscht der gesamten Gruppe viel Glück für die bevorstehende Expedition in den Wald.

Vom Walde, vom Pferde und von den Sphären

Regol

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden den Waldrand erreichen, treffen sie Regol und einen zweiten Büttel an, die zunächst beide gelangweilt am Wegesrand hocken, sich aber schleunigst auf Posten begeben, als sie bemerken, daß sich die Gruppe nähert.

Spezielle Informationen:

Regol ist ein junger Bursche von gerade zwanzig Lenzen mit sommersprossigem Gesicht und strähnigen, braunen Haaren. Während der letzten sieben Tage ist den beiden Wachhabenden nichts Ungewöhnliches aufgefallen. Unbekümmert plaudern sie über ihre Jagderfolge: Man müsse nur warten, bis ein Hase aus dem Wald gelaufen komme, schon habe man einen ordentlichen Braten, der für die ständige Langeweile eine gute Entschädigung sei. Auch seien Rehe und anderes Wild in Hülle und Fülle am Waldrand aufgetaucht. Offenbar kommt den beiden das nicht weiter ungewöhnlich vor, sollte aber wenigstens den Helden zu denken geben.

Auf die Ereignisse des 1. Rahja angesprochen, berichtet Regol zögernd: "Nun ja, nachdem Joderick auch schon mehr als zwei Stunden fort war, begann ich langsam, mir Sorgen zu machen. Hätte der Gute doch nur auf mich gehört und mich mitgehen lassen. Andererseits war er schließlich mein Vorgesetzter, und Befehl ist Befehl. Als es Nacht wurde, ward mir immer unheimlicher. Es war so still, keine Spur von beiden, kein Geräusch. Ja, und plötzlich waren diese gräßlichen Geräusche da, wie wenn einer ein Huhn lebendig aufspießt, dabei einer Katze auf den Schwanz tritt und nicht losläßt. Es war so fürchterlich, da dachte ich, wer weiß was den beiden im Wald wohl zugestoßen ist. Schließlich bin ich los, um Hilfe zu holen, denn was sollte ich allein schon ausrichten, wo es die beiden schon nicht geschafft hatten."

Meisterinformationen:

Eine gelungene *Menschenkenntnis-Probe* +5 lässt die Helden erkennen, daß die ganze Geschichte erstunken und erlogen ist. Regol hat in Wirklichkeit nie Tierstimmen gehört, er hatte einfach Angst und ist deswegen davongelaufen. Darauf angesprochen gibt Regol alles zu, versucht jedoch zu verhindern, daß der andere Büttel etwas davon mitbekommt. Er bittet die Helden, sein Geheimnis nicht preiszugeben.

Die zahlreichen Wildtiere am Waldrand stehen tatsächlich in Zusammenhang mit der unheimlichen Präsenz im Wald.

Waldesruh

Allgemeine Informationen:

Der Weg nach Fuxenstein führt, leicht ansteigend, über sanfte Hügelketten durch dichten Wald. Die Laubbäume stehen in

sattem Sommergrün, das Unterholz trägt hier und da kleine weiße und gelbe Blüten, unter den Bäumen sprießen Gras und Klee, ja bisweilen erfreuen kleine Blumenteppiche der verschiedensten Farben das Auge. Nachdem die Gruppe drei bis vier Meilen Wegstrecke zurückgelegt hat, lichtet sich der Wald ein wenig, so daß es möglich wird, auch auf dem grasbedeckten Waldboden abseits des Weges voranzukommen.

Waren anfänglich noch Vogelzwitschern, das Huschen kleiner Nagetiere und das allgegenwärtige Summen von Hummeln und Bienen zu vernehmen, so verlieren sich die Waldgeräusche nun zunehmend. Jetzt herrscht eine derart unwirkliche Stille, daß die Helden jeden ihrer Schritte und Tritte überdeutlich hören können. Das Gras ist vergilbt, hier und da hängen die ersten verwelkten Blätter zwischen dem faden Grün der Bäume. Mit jedem Stück, das die Helden vorankommen, verliert der Wald zusehends sein sommerliches Kleid. Bald ist der Boden mit einer Laubschicht bedeckt, nach und nach verschwinden auch die Herbstfarben von den Bäumen. War das Marschieren unter dem schützenden Dach der Baumkronen angenehm, so kommt die Gruppe nun im prallen Sonnenlicht langsam ins Schwitzen.

Als die Helden nach etwa acht bis neun Meilen zwischen kahlem Geäst eine kleine Anhöhe erklimmen, dringt fauliger Geruch in ihre Nasen, der an verrottendes Holz und Laub erinnert. Mit jedem Schritt schlägt den Helden zunehmend ein Hauch von Verwesung entgegen.

Spezielle Informationen:

Auf der Anhöhe ist das Gehölz, obwohl noch im Erdreich stehend, im Verfaulen begriffen, den Hang hinab sind etliche Bäume aus diesem Grunde umgestürzt. In der Talsohle hat sich so eine große Lichtung gebildet, in deren Zentrum auf nacktem Boden ein großes Tier steht. Die Sonne brennt derart auf den Kahlschlag hernieder, als befänden sich die Helden mitten in einer Wüste.

Meisterinformationen:

Das Tier auf der Lichtung ist ein Pferd, was sich mit einer einfachen *Sinnenschärfe-Probe* feststellen läßt. Gelingt einem der Helden die Probe gar +25, so können Sie diesem mitteilen, daß irgend etwas mit diesem Gaul nicht zu stimmen scheint. Es sieht ganz so aus, als stecke ein dicker Speer in seiner Flanke.

Aufgrund einer sphärischen Verschiebung, die auf einen mißlungenen Zauber zurückzuführen ist, überlagern sich auf der Lichtung die tote Waldlandschaft und die Illusion eines Gebietes der Gorischen Wüste. Je tiefer die Helden ins Tal hinabsteigen, um so mehr wird ihre Wahrnehmung von der mächtigen sphärischen Störung bestimmt, schon bald glauben sie, auf sandigem Boden zu stehen, und sehen den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr.

Besonders dramatisch können Sie die Wahrnehmungsüber-

lagerung wie folgt inszenieren: Lassen Sie sich alle Helden-dokumente aushändigen, und notieren Sie sich die MR der Helden. Danach fordern Sie alle Spieler auf, mit 2W6 zu würfeln, um die angesagten Ergebnisse zur MR zu addieren. Je niedriger die Summe ist, um so eher setzt die überlagerte Wahrnehmung ein, ein Punkt Differenz bedeutet dabei eine Kampfrunde.

Bitten Sie nun zunächst den Spieler mit der niedrigsten Summe in einen Nebenraum, um ihm in etwa folgendes zu erzählen:

„Am Hang der Lichtung sind die meisten Bäume umgestürzt, als du unter dich auf den *Wüstenboden* schaust ...“
(Genießen Sie das verblüffte Staunen des Spielers, man gönnt sich ja sonst nichts.) Erklären Sie ihm kurz, wie es sich mit der Wahrnehmungsüberlagerung verhält, und bitte Sie ihn, seine Verblüffung am Tisch auszuspielen, sobald Sie dorthin zurückkehren.

Noch während sich die übrigen Helden über das eigenartige Verhalten des Freundes wundern, nehmen Sie den nächsten Spieler beiseite, und verfahren nach der gleichen Methode, usf. Den Helden mit der höchsten Summe können Sie schließlich am Spieltisch über die Situation aufklären.

Das Klagelied

Allgemeine Informationen:

Die Helden hatten noch keine Gelegenheit, sich eingehend mit den seltsamen Wahrnehmungsschwankungen zu befassen, da senkt einer von ihnen mit schmerzverzerrter Miene den Kopf und reibt sich mit beiden Händen wild über die Stirn. Kurze Zeit später vernehmen auch die anderen den befremdenden Singsang, eine von Qual und Leiden erfüllte, schrille und schräge Melodie, die aus dem Nichts zu kommen scheint und schmerzvoll unter der Schädeldecke dröhnt.

Spezielle Informationen:

Langsam verlieren die Helden die Kontrolle über ihre Wahrnehmung, können zwischen Illusion und Wahrheit nicht mehr unterscheiden. In den Singsang mischt sich eine Stimme, die zunächst unverständlich jault, dann aber klar und deutlich um Hilfe fleht. „Helft mir! Hilfe!“ jammert es von der Talsohle her, wo aber nur das Pferd zu sehen ist. Das Klagen ist derart eindringlich, daß die Helden sofort loslaufen möchten, um den Unbekannten von seinem Leiden zu befreien.

Meisterinformationen:

Der ‚telepathische‘ Singsang stammt aus Torvons Sphärengefängnis. Der Magier ist nach einem mißlungenen Teleport in seinem eigenen Pferd gefangen. Es fällt schwer, sich nicht von der Wirkung des Gesangs mitreißen zu lassen. Nur wer eine *IN-Probe* besteht, kann der Versuchung widerstehen, sofort in Richtung Talsohle zu laufen.

Meister ya Scarpionts Pferd und der Esel werden ebenfalls unruhig, gleiches gilt natürlich für die Pferde der Helden.

Mann im Pferd

Allgemeine Informationen:

Meister ya Scarpiont verharrt auf der Anhöhe, um sich auf einen Zauber zu konzentrieren, während Niodande ins Tal hineintreibt. Als die Helden sich dem Pferd auf der Lichtung nähern, entdecken sie, daß es über und über mit fauligen, graubraunen und grünlichen Flecken bedeckt ist. In der Nähe der grotesken Kreatur wird der Verwesungsgeruch deutlich stärker. Das ekelregendste ist aber weder der Geruch, noch der Anblick des Faulschimmels selbst: Aus der Flanke des Pferdes ragt die um Hilfe ringende Hand eines Menschen!

Spezielle Informationen:

Noch bevor irgend jemand eingreifen kann, stürmt Niodande auf das Pferd zu, um die Hand zu packen. Wer auch immer im Pferd gefangen ist, die Scholarin kann sein Klagen nicht länger ertragen. So sehr sie sich aber bemüht, es will ihr nicht gelingen, die Person aus dem Gaul zu befreien. Plötzlich gibt es einen Ruck, und Niodande verschwindet vor den Augen der Abenteurer im Körper des Pferdewesens. Als einige von ihnen zur Hilfe eilen, beginnt ein Tauziehen um Niodande, bei dem die Helden befürchten müssen, von dem unbekannten Leidenden selbst in das Pferd gezogen zu werden, wo das Ungewisse auf sie lauert.

Meisterinformationen:

Wer sich dem Pferdewesen auf weniger als 10 Schritt nähert, kann dem Klagelied kaum noch widerstehen. Nur eine *IN-Probe* öffnet die Augen für die drohende Gefahr, danach ist eine *MU-Probe* fällig, um alle Willenskräfte zu sammeln. Helden, die beide Proben bestehen, können frei handeln, alle anderen eilen auf jeden Fall Niodande und dem unbekannten Leidenden zur Hilfe. Der Held mit der niedrigsten MR ist zuerst beim Pferd, alle anderen folgen in entsprechender Reihenfolge mit aufsteigenden MR-Werten, dabei bedeutet ein Punkt Unterschied bei den Magierresistenzwerten eine Runde ‚Tauziehen‘.

Für das ‚Tauziehen‘ gelten folgende Regeln: Alle Beteiligten müssen eine *KK-Probe* ablegen, addieren Sie anschließend die folgenden Punktzahlen:

- 1 Punkt für eine einfach gelungene Kraftprobe
- 2 Punkte für eine KK-Probe +3
- 3 Punkte für eine KK-Probe +6
- 4 Punkte für eine KK-Probe +9
- 6 Punkte für eine meisterlich gelungene Probe (W20 zeigt eine 1)

Für nicht gelungene Proben werden keine Punkte abgezogen, subtrahieren Sie hingegen 1 Punkt für jeden Patzer. Werden 2 Punkte oder weniger erzielt, so wird die Menschenkette um eine halbe Person ins Pferd gezogen. Andererseits genügen 6 Punkte, um die Kette eine halbe Person weit aus dem Pferd zu ziehen. 3 bis 5 Punkte bedeuten, daß die Kräfte sich die Waage halten. Helden, die nur zur Hälfte in dem Tier verschwunden sind, dürfen eine Kraftprobe ablegen. Sie können Meister ya Scarpiont, der nicht unter dem Ein-

fluß des Klageliedes steht, jederzeit zum Einsatz bringen, um die Position der Helden zu stärken. Im Inneren des Pferdewesens ist es finster und sehr warm, eine gallertartige Masse hüllt die Gefangenen vollständig ein, sie brennt schmerhaft auf der Haut und scheint mit der Zeit durch das Fleisch hindurch bis auf die Knochen zu dringen. Wird eine Person aus dem Pferd gezogen, so ist zu erkennen, daß sie mit grünlich-braunem Schleim bedeckt ist. Pro Runde im Pferd verliert ein Held W6 LP bzw. W3 LP, wenn er nur zur Hälfte darin steckt. Außerhalb des Pferdes verursacht der Schleim pro Spielrunde den gleichen Schaden. Notieren Sie die durch den Schleim verlorenen LP in jedem Fall zusätzlich auf einem separaten Zettel (Näheres hierzu siehe unten: **Dämonenmale**).

Die einzige Möglichkeit, die Gefangenen aus dem Pferdewesen zu befreien, ohne sie herauszuziehen, besteht darin, dem 'Ding' 50 SP gegen RS 2 zuzufügen. Das Pferd weicht diesen Attacken zwar nicht aus, dennoch ist ein AT-Wurf nötig, da die Schläge gegen das Tier auf eine Stelle konzentriert werden müssen. So entsteht eine klaffende Wunde, aus der grünlich-brauner Schleim hervorquillt. Werden mit einem Schlag 10 oder mehr TP erzielt, so muß der Held mit einer *GE-Probe +3* ausweichen, anderenfalls wird er von einem Spritzer des Schleims getroffen, der augenblicklich die Kleidung und Rüstung angreift und zerstört, um auf die Haut vorzudringen (siehe unten: **Dämonenmale**). Gleichermaßen greift die gallertartige Masse die Waffen der Helden an: Pro Treffer steigt der BF der eingesetzten Waffe um 2 Punkte – das gilt auch dann, wenn die Waffe magisch ist! Wurden 50 oder mehr Schadenspunkte gegen eine beliebige Stelle des Pferdes erzielt, so bricht die Wunde plötzlich auf und eine Fontäne des gallertartigen Schleims ergießt sich auf den Boden (siehe unten). Die im Pferd gefangenen Personen werden von der Fontäne mitgerissen und in verschiedene Richtungen weit herausgeschleudert.

Gurondaii

Allgemeine Informationen:

Nachdem Niodande befreit wurde, können die Helden vier weitere Personen aus dem Pferd ziehen, die, wie die Scholarin, über und über mit grünlichbraunem Schleim bedeckt und nicht bei Bewußtsein sind. (Gleiches gilt für einen Helden, der ganz und gar im Pferd verschwunden war). An ihren Körpern kleben hier und da verrottete Kleidungsfetzen, ansonsten sind sie völlig nackt. Zunächst kommt ein Mann von vielleicht fünf- und zwanzig Jahren zum Vorschein, dann eine Frau in mittlerem Alter, anschließend ein junger Bursche um die 14 und zum Schluß ein Mann mit grauen Haaren. Die Reisende sieht der Bekannten der Helden zwar recht ähnlich, jedoch erkennen alle Helden auf den ersten Blick, daß es sich nicht um die vermeintliche Freundin handelt.

Spezielle Informationen:

In jenem Moment, wo die letzte Person aus dem Pferd gezo-

gen wird, überschlagen sich die Ereignisse: Plötzlich ergießt sich aus dem Leib des Gaules eine bizarre Fontäne aus Gallert, verwesten Leichenteilen von Pferden und Menschen, abgebrochenen Speeren, Lederriemen, Sattelstücken und bis zur Unkenntlichkeit verrotteten Dingen, und türmt sich zu einem gut fünf Schritt hohen Wesen auf. Ein infernalischer Gestank, der den bisher vorherrschenden Fäulnisgeruch bei weitem übertrifft, macht sich breit. Ein markenschütterndes Grollen hallt durch die Wälder, als das Wesen seine Befreiung verkündet: "Gurondaii!"

Meisterinformationen:

Die Befreiten sind in genannter Reihenfolge der Büttel Joderick, eine unbekannte Reisende, der Knecht Alrik und der Magier Torvon Gilindor.

Einem Pfropfen gleich verschließt Torvon Gilindor einen Riß, der sich durch das Gefüge von Zeit und Sphären zieht. In jenem Moment, in dem er aus dem Pferd befreit wird, bricht Materie aus anderen Dimensionen durch den offenen Sphärenkrater. Ähnlich verhält es sich, wenn die Abenteurer ihre Schwerthiebe auf einen Punkt konzentrieren und somit gleichsam einen Schlund für die darunter brodelnde Sphärenmasse freilegen.

Alle Helden müssen jetzt eine *GE-Probe* ablegen, um nicht von der austretenden Fontäne erwischt zu werden. Mißlingt die Probe, so wird der Held von herabfallenden Teilen getroffen, die 2W20 TP verursachen.

Verlangen Sie danach umgehend von allen Abenteuerern eine *MU-Probe +5*. Helden, denen die Probe mißlingt, suchen schreiend das Weite und können während der nächsten Spielrunde nicht ins Geschehen eingreifen. Die Pferde und den Packesel hält jetzt nichts mehr, sie brennen einfach durch. Außerdem nehmen die Helden sofort und in jeder weiteren Kampfrunde W6 SP, bis sie wenigstens 10 Schritt Distanz zwischen sich und Gurondaii gebracht haben.

Möglicherweise nehmen die Helden direkt den Kampf mit der Wesenheit auf, was sich schon allein durch die schädliche Wirkung von Gurondaiis Miasma alsbald als sinnlos erweisen wird.

Die Werte von Gurondaii, der gehörnten Wesenheit, die in keiner der Sphären weilen darf:

AT: 5 (2W6–4 AT pro Kampfrunde, das Ziel des Angriffs wird für jede einzelne AT zufällig ermittelt, keine PA möglich, jedoch Ausweichen)

PA: 0 (eine gezielte AT ist nicht möglich)

TP: W20 (Schleimfontäne) / 2W20 (wenn eine 1 beim AT-Wurf fällt)

SP: W6 + W6 ASP (Gurondaiis Odem, der fünf bis zehn Schritt weit reicht)

LE: 250 (Gurondaii entzieht allem Organischen in seiner Umgebung Lebensenergie, wodurch er pro KR W20 LP zurückgewinnt.)

RS: 0 (nur magische Waffen richten überhaupt Schaden an; Stichwaffen oder stumpfe Hiebwaffen fügen dem Wesen keinen Schaden zu!)



MR: Gurondaii kann nur durch die direkte Wirkung von Kampfzaubern geschwächt oder durch spezielle Zauber aus der dritten Sphäre verbannt werden.

Gurondaii wälzt sich mit ungefähr 200 Schritt pro Stunde unbirrt in westsüdwestliche Richtung und wird somit binnen 23 Tagen Bethana erreichen. Dabei hinterläßt die Kreatur einen etwa 20 Schritt breiten Korridor der Verwesung, da sie allem Lebenden in ihrer Umgebung die Lebenskräfte entzieht und alles, was am Boden liegt, in sich einverleibt. Beständig bilden sich aus dem gallertartigen Rumpfbeulenartige Geschwüre heraus, die dann und wann aufplatzen, um eine Fontäne verwester Materie in hohem Bogen davonzuschleudern.

Das Wesen hält nicht an, um zu kämpfen, schlägt auch keine gezielten Attacken, sondern trifft die Gegner eher zufällig mit dem Inhalt der aufplatzenden Blasen. Eingesetzte Gifte werden in der Höhe ihrer Schadenswirkung zur Lebensenergie des Dämonenwesens *addiert*. Was passiert, wenn Gurondaiis LE unter 0 fällt, entnehmen Sie bitte dem Kapitel **Gurondaiis Ende**.

Es ist nicht möglich, Gurondaii mit einem bekannten Zauber, etwa dem **HEPTAGON**, zu beschwören. Das Wesen ist im strengen Sinne kein Dämon, sondern die Manifestation eines Sphärenrisses, und – wie seine äußere Erscheinung – aus Bruchstücken verschiedenster Sphärenelemente zusammengesetzt. Aus diesem Grunde kann Gurondaii nicht ein-

fach mit **REVERSALIS HEPTAGON** oder **PENTAGRAMMA** aus der Dritten Sphäre verbannt werden. Ein Zauber, der das Gefüge wieder in die richtige Ordnung bringt, muß improvisiert werden und erfordert neben einigem sehr gut bewahrtem Geheimwissen die genaue Kenntnis der Sphärenmuster, wie sie nur mit einem **ANALÜS**, noch besser einem **OCULUS** offenbar wird.

Letztgenannte Sprüche enthüllen, daß es zwischen Torvon und Gurondaii ein magisches Band gibt und daß beide unter dem Einfluß eines Bewegungzaubers stehen. Darüber hinaus sind sie in ein Knotenbündel magischer Linien verstrickt, die weiter durch Zeit und Sphären reichen, als das Auge eines Magiers zu blicken vermag.

Tod im Pentagramm

Allgemeine Informationen:

Während die Helden versuchen, die Bewußtlosen aus dem Dunstkreis des Dämonenwesens herauszuziehen, hat sich Meister ya Scarpont, in einem hastig aus dem Boden gekratzten Pentagramm, keine zehn Schritt weit vor Gurondaii aufgestellt. Mit bleichem Gesicht und vor Entsetzen weit aufgerissenen Augen versucht der Magier sich zu konzentrieren, während sich die Wesenheit langsam auf ihn zuwälzt und ihm bedrohlich nahekommt. Eine ganze Weile lang vermag Meister ya Scarpont dem giftigen Odem Gurondaiis zu widerstehen,

doch schließlich zwingen ihn die fürchterlichen Schmerzen in die Knie. Sich auf dem Boden windend, winselt der Magier wieder und wieder ein paar Worte in Bospharano, schließlich bleibt er reglos in der Mitte seines Pentagramms liegen.

Spezielle Informationen:

Selbst Alrik Dumpfbacke aus Radehinterwald erkennt, daß ya Scarpont zu einem Zauber angesetzt hat, allerdings wissen nur Magier oder Zauberkundige, die den Spruch selbst beherrschen, daß ya Scarpont versucht, den Dämonen mit Hilfe eines PENTAGRAMMA zu bannen.

Meisterinformationen:

Lassen Sie alle anderen Helden eine *Magiekunde-Probe* ablegen, eine einfache Probe genügt, um den Zauber richtig einzuordnen, gelingt die Probe +10, so darf sich der Spieler im **Codex Cantiones** die Beschreibung des Zaubers 10 Sekunden lang anschauen.

Ein Magier kann Meister ya Scarpont zur Hilfe eilen und selbst den Spruch versuchen, andere Helden mögen sich zwischen Gurondaii und dem Pentagramm aufstellen, doch sie können den Tod Yandors nicht verhindern. Denken Sie daran, daß Helden, die ya Scarpont zur Hilfe eilen, pro Kampfrunde W6 SP hinnehmen müssen, da sie sich im Dunstkreis des Dämonenwesens aufhalten.

Meister Yandor wird jeden davonstoßen, der versucht, ihn aus seinem Pentagramm heraus in Sicherheit zu bringen. Einem Berserkerrausch gleich ist der Magier von der Idee besessen, der Dämonenkreatur Einhalt zu gebieten.

Wenn ein Held sich bei Yandors Tod in dessen Nähe aufhält, wird ihm der sterbende Magier, der seinen Zauberstab krampfhaft umklammert hält, mit matter Stimme folgenden Satz mit auf den Weg geben: "Das Weltengefüge, es ist ... weit mehr als ein Dämon ... sag Nio ..." Wir wollen hoffen, daß die Helden die Leiche des Magiers bergen, damit sein Körper nicht in den Leib Gurondaiis wandert. Dabei könnte übrigens einem der Helden, nach einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* +20 auffallen, daß des Magisters Zauberstab Blessuren davongeträgt hat – offensichtlich greifen Gurondaiis beißende Ausdünstungen auch magische Gegenstände an.

Torvon

Allgemeine Informationen:

Während die dämonische Präsenz unbeirrt langsam flußabwärts Richtung Veliris, Sewamund und Bethana zieht, haben die Helden Gelegenheit, sich zunächst einmal zu beruhigen, um sich dann um die geborgenen Personen zu kümmern.

Spezielle Informationen:

Die aus dem Pferdeleib befreiten Personen sind, von Niodande und dem alten Mann abgesehen, alle tot. Niodandes Zustand ist sehr bedenklich, sie muß sofort mit einem **BALSAM-SALABUNDE** oder Heiltrank im Wert von mindestens 20 LP behandelt werden, damit sie nicht binnen der nächsten zwei

Spielrunden stirbt. Ihr Körper ist vollständig von einer grünlichbraunen Schicht bedeckt (siehe unten: **Dämonenmale**). Wurde sie behandelt, erwacht die Scholarin nach gut einer Stunde aus der Bewußtlosigkeit, um kurz darauf unter dem Eindruck der Ereignisse weinend zusammenzubrechen und erneut in Ohnmacht zu fallen.

Der alte Mann, in dessen Handfläche ein Pentagramm tätowiert ist, trägt keine Dämonenmale. Er erlangt auch ohne weitere Behandlung schnell das Bewußtsein wieder, sein Zustand ist dennoch nicht der beste (LE: 10). Mit matter Stimme beginnt er unverständliches Zeug zu stammeln.

Um den beiden Überlebenden und sich selbst zu helfen, können die Helden auf ya Scarponts Ausrüstung zurückgreifen, nachdem sie den Packesel eingefangen haben. Mehrere Heiltränke (insgesamt 50 LP) und ein Zaubertrank (4W6 ASP) sind in einer kleinen Holzschatulle verstaut. Dabei stoßen die Abenteurer auch auf ein Schriftstück, das Testament des Magiers, indem er verfügt, daß Barschaft und Ländereien seiner Schwester zufallen, während seine Scholarin Niodande alle magischen und alchimistischen Utensilien und Schriftstücke, das Pferd und eine Börse von 50 Dukaten erhält.

Meisterinformationen:

Das Pentagramm in Torvons Handfläche ist das traditionelle Akademiezeichen der *Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana*. Ein Magier wird das Zeichen mit einer einfachen *Magiekunde-Probe* erkennen, jeder andere Held benötigt dazu eine gelungene *Magiekunde-Probe* +15. Nach und nach stellt sich heraus, daß der befreite Magier aus einer anderen Zeit stammt. Sein Name ist Torvon Gilindor, eine vollständige Personenbeschreibung entnehmen Sie bitte **Anhang 1**.

Zusammen mit seinem Magierfreund Radowil und einigen Kriegern, die er um sich versammelt hatte, war Torvon im Frühjahr 403 v.H. von Bethana aus aufgebrochen, um sich zu Rohals Truppen durchzuschlagen und gemeinsam mit diesem gegen Borbarad zu Felde zu ziehen. Im Verlaufe der Reise war es Torvon gelungen, mehr und mehr furchtlose Magier und Krieger um sich zu scharen. Doch Torvons Truppen konnten keinen Entzatz bringen – auf dem Wege zur Hauptstreitmacht liefen sie dem übermächtigen Heer Borbarads in die Arme und wurden in einem kurzen Gefecht niedergemetzelt.

Das letzte, woran sich Meister Gilindor erinnert, ist jene Schlacht mit den Schergen Borbarads in der Gorischen Wüste, der er vermöge eines **TRANSVERSALIS** zu entfliehen versuchte. Sein eigentliches Ziel war dabei die Halle des Vollendeten Kampfes, denn in dieser Schule war Torvon vor mehr als vierhundert Jahren stellvertretender Akademieleiter. Mit dem mißlungenen Teleportzauber hat Torvon eine mächtige Beschwörungsformel Borbarads aufgefangen. Die Überschneidung der astralen Muster hat zu einem mächtigen Riß im Weltengefüge geführt.

Lassen Sie die Helden zunächst im Unklaren. Torvon, der sich an seine Gefangenschaft im Pferd nicht erinnern kann, murmelt den einen oder anderen Satz, dann sinkt er wieder ermatet zu Boden. Er ist sichtlich verwirrt und erst nach

und nach in der Lage, konkret auf die Fragen der Helden zu antworten. Streuen Sie die folgenden Sätze häppchenweise ein:

“Seine Augen, es war fürchterlich, wie ..., wie bin ich entkommen?”

“Wo bin ich?”

“Ihr hätten seine Augen sehen müssen, er ist mächtiger, viel mächtiger, als wir dachten.”

“Wir ..., wir müssen sofort nach Bethana, Meister Torent muß ..., er muß sofort Verstärkung mobilisieren”

“Es war schrecklich, alle niedergemetzelt, noch bevor wir die anderen erreichen konnten.”

“Rohal wird es nicht schaffen können. Bitte, wir müssen sofort aufbrechen!”

“Mein treuer Gaul, wie kommt er denn hierher. Guron. Guron!” (nachdem er ein Wiehern vernommen hat)

“Borbarad wird siegen, das ist das Ende!”

Ein Magier benötigt eine einfache *Magiekunde-Probe*, um sich daran zu erinnern, daß der Leiter der *Halle des Vollendetens Kampfes zu Bethana* nicht etwa Torent, sondern Landor Gerrano heißt. Jeder andere Held muß dazu eine *Magiekunde-Probe+10* bestehen. Gelingen einem Helden sowohl eine *Geschichtswissen-Probe+15* als auch eine *Magiekunde-Probe+15*, so weiß er, daß ein Meister Torent zur Zeit der Magierkriege Akademieleiter in Bethana war.

Eine *Geschichtswissen-Probe+5* genügt, um sich an die Schlacht in der Gorischen Wüste zu erinnern, ein Magier weiß ohnehin über das denkwürdige Ereignis im Jahre 403 v.H. Bescheid.

Mit einer *Orientierungsprobe+15* läßt sich feststellen, daß sich Gurondaii auf dem Wege nach Bethana befindet.

Fertigen Sie, nachdem einem der Helden eine *Geographie-Probe+5* gelungen ist, anhand der Pläne in der Heftmitte eine grobe Skizze des Lieblichen Feldes an, aus der deutlich hervorgeht, daß der Weg Gurondaiis durch Veliris und Seewamund führt. Nach Schätzung der Helden wird das Dämonenwesen die Stadt an der Seewamündung in 6 bis 10 Tagen erreichen.

Die Helden sollten Torvon behutsam vermitteln, daß er in der Zukunft gestrandet ist. Der Magier glaubt natürlich zunächst, er befände sich im Jahre 590 BF (“der neuen Zeitrechnung”, wie er sich ausdrückt). Erst mit der Zeit begreift er, daß er der Nachwelt mit seinem mißlungenen Zauber ein schreckliches Erbe hinterlassen hat. Es hat ganz den Anschein, daß das Dämonenwesen seinem Zauberruf noch immer folgt und sich auf dem Weg nach Bethana befindet. Die Helden sollten darauf kommen, noch bevor Torvon des ganzen Ausmaßes gewahr wird.

Nachdem die Helden den Toten mit einem ordentlichen Begegnung zur letzten Ruhe verholfen haben, gilt es, schnellstens nach Veliris zurückzukehren, um dort die Bevölkerung zu warnen.

Dämonenmale

Allgemeine Informationen:

Der gallertartige Schleim aus dem Inneren des Pferdes greift Kleidung, Rüstung und auch Waffen an, selbst dann, wenn die Materialien magisch sind. Nachdem er durch den Stoff gedrungen ist, zieht der Schleim in die Haut ein, wobei er eine rauhe, graugrün gefleckte Schicht darauf hinterläßt, die schnell eintrocknet. Unter der Haut dringt das Gift bis auf die Knochen vor, was beinahe unerträgliche Schmerzen bereitet.

Spezielle Informationen:

Die Schicht läßt sich weder mit Wasser noch mit alchimistischen Flüssigkeiten abwaschen. Im Verlaufe der Zeit verblasen die Dämonenmale, um nach etwa einem Jahr ganz zu verschwinden. Glücklicherweise wird ein davon betroffener Held seine Schmerzen etwas schneller los als die sichtbaren Male.

Meisterinformationen:

Innerhalb des Pferdes verursacht der warme Schleim W6 bzw. W3 SP pro *Kampfrunde*, je nachdem, ob ein Held ganz oder nur zur Hälfte in den Leib eingedrungen ist. An der Luft trocknet der Gallert schnell, so daß nun pro *Spielrunde* der gleiche Schaden hingenommen werden muß. Helden, die einen Spritzer abbekommen haben, müssen pro Spielrunde W2 SP hinnehmen. Lassen Sie den Helden einen W20 rollen, fällt eine 19, so ist die getroffene Stelle sichtbar, fällt

eine 20, wurde gar das Gesicht getroffen. Sichtbare Dämonenmale bedeuten einen lang andauernden Charisma-Verlust von 1 bis 5 Punkten (das entscheiden Sie als Meister, je nachdem, wie deutlich der Held gezeichnet ist). Nach 7 Spielrunden vergeht die direkte schädliche Wirkung. Helden, die mehr als 10 bzw. 25 SP durch den Schleim hinnehmen mußten, verlieren einen bzw. zwei permanente Punkte LE. Nur Heiltränke und -zauber vermögen die verlorenen LP (abgesehen vom permanenten Verlust) zu regenerieren, der Held gewinnt also nächtens nur so viele Punkte zurück, wie er durch normale Wunden erlitten hat.

Wer sich mit dem Talent *Heilkunde Wunden* oder *Heilkunde Krankheiten* an die Dämonenmale wagt, quält den Betroffenen nur unnötig, möglicherweise fügt er ihm durch einen Patzer zusätzlichen Schaden in Höhe von 3W6 SP zu.

Von Schmerzen wird der Held 7 Stunden lang geplagt, doch noch während der nächsten 7 Tage kommt es morgens (bei 1 bis 7 auf W20) zu krampfartigen Schmerzanfällen, die etwa 7 Spielrunden andauern. Unter dem Einfluß der Schmerzen sind IN, KL, GE und FF jeweils um 2 Punkte vermindert.

Nach 7 Wochen sind die Dämonenmale dergestalt verblaßt, daß der Held seine verlorenen Charismapunkte zurückgewinnt, aber erst nach 7 mal 7 Wochen fühlt sich die Haut wieder völlig normal an.

Schatten über dem Sewaktal

Keine Panik

Allgemeine Informationen:

In Veliris wird die Rückkehr der Helden natürlich sehnlichst erwartet. Schnell haben die Bewohner des Städtchens festgestellt, daß die Gruppe ohne Meister ya Scarpont zurückgekehrt ist, auch kann Niodandes Zustand kaum verborgen bleiben. Schon kurz nach der Ankunft der Helden bricht in dem Städtchen Panik aus, ohne daß die Abenteurer von ihren Erlebnissen im Wald hätten berichten können.

Spezielle Informationen:

Einzig Baron Ariano scheint die Ruhe zu bewahren. Nachdem die Helden ihm kurz Bericht erstattet haben, verspricht er, ihnen mit allen in seiner Macht stehenden Mitteln zu helfen, sobald es gelungen ist, die in Panik geratene Bevölkerung zu beruhigen und aus dem Städtchen zu bringen.

Meisterinformationen:

Die Helden sollten dem Baron dabei helfen, einen geordneten Abzug zu ermöglichen. Die einzigen Personen, auf deren Hilfe die Abenteurer zählen können, sind, neben dem

Baron, die resolute Rondirai nebst ihren Freunden Ludegar und Grisha (es sei denn, die Helden haben es sich mit diesem Trio zuvor verscherzt) und der Büttel Regol, den ein schlechtes Gewissen plagt.

Gelingt es einem der Helden, das Kommando an sich zu reißen (verlangen Sie mehrfach *CH-Proben* von ihm), so kann er den Helfern nach einer gelungenen *Kriegskunst-Probe* verschiedene Aufgaben übertragen: Der Bestand an Wagen muß festgestellt und aufgetrieben werden, gleiches gilt für Zugtiere, damit die Gespanne reisefertig bereitgestellt werden können. Irgendwer wird die Bevölkerung gleichmäßig auf die Wagen verteilen und die mitgenommene Ausrüstung überprüfen, ein anderer sollte die geräumten Gebäude durchsuchen, um hilflosen Bewohnern zur Seite zu stehen, usf. Belohnen Sie in diesem Zusammenhang gute Einfälle der Helden, verlangen Sie lediglich ab und zu eine *CH-Probe*. Im Idealfall ist die Stadt nach gut zweieinhalb Stunden geräumt, außerdem sollte es den Helden dabei gelungen sein, in dem Durcheinander zwei Brauereipferde durch den Baron beschlagnahmen zu lassen.



Schneller als der Wind (8./9. Rahja)

Allgemeine Informationen:

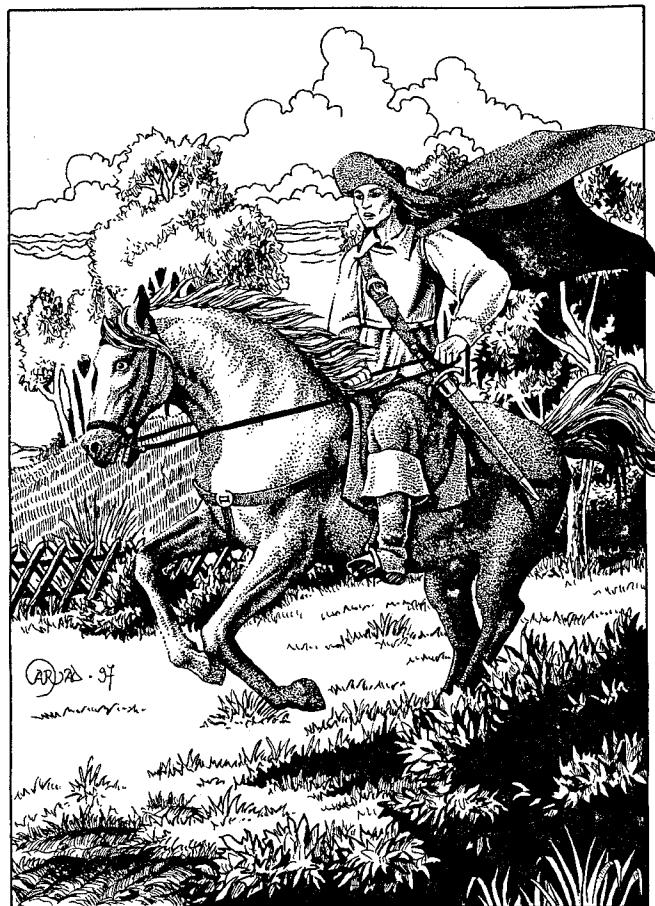
Baron Ariano stellt den Helden aus seiner kleinen Bibliothek eine Karte des Lieblichen Feldes zur Verfügung, und diese bestätigt die Befürchtungen der Abenteurer: Wenn es nicht gelingt, Gurondaii zuvor zu stoppen, bahnt sich in Sewamund und Bethana eine Katastrophe an. Es gilt, die beiden Städte schnellstmöglich zu erreichen. Möglicherweise finden die Helden in der *Halle des Vollendet Kampfes zu Bethana* die notwendige Hilfe und Unterstützung, um das Dämonenwesen zu bannen, doch gewiß ist dies nicht. Auch kann niemand genau sagen, wann Gurondaii Sewamund erreichen wird, so daß alle Vorsichtsmaßnahmen vor Ort getroffen werden müssen.

Spezielle Informationen:

Reichen die Pferde der Helden nicht aus, so kann der Baron ihnen, neben den in der Brauerei beschlagnahmten Gäulen, ein Pferd aus seinen Stallungen zur Verfügung stellen. Die drei Pferde wurden allerdings nicht zu Reittieren ausgebildet, in Farsid, spätestens aber in Sewamund, müssen sich die Abenteurer nach anderen Reittieren umschauen.

Meisterinformationen:

Gut 30 Meilen sind auf der Herzogsstraße bis zur Küste nach Farsid zurückzulegen. Sofern die Helden das letzte aus ihren Pferden herausholen, werden sie in den frühen Morgen-



stunden dort eintreffen. Torvon hat sich inzwischen gut genug erholt, um einen solchen Eilritt durchzustehen zu können, Niodande hingegen ist kaum reisefähig. Der Baron erklärt sich bereit, sich um die schwer angeschlagene Scholarin zu kümmern. Gegebenenfalls kann er den Helden mit Heiltränken (im Gesamtwert von 40 LP) aushelfen, mehr aber kann er beim besten Willen nicht tun.

Etwa eine Stunde nach Aufbruch überholen die Abenteurer auf dem Weg nach Farsid den Karrenzug aus Veliris, dann bricht die Dunkelheit herein.

Verlangen Sie von allen Helden eine *Reiten-Probe +5*, um festzustellen, ob sie in der Lage sind, ihre Pferde nächtens im Eiltempo sicher über Stock und Stein zu führen. Mißlingt die Probe, so fällt der Held in vollem Galopp vom Pferd, der Sturz verursacht 3W6 SP. Mit einem Wurf auf dem W20 wird anschließend ermittelt, ob das Pferd das mißlungene Manöver schadlos überstanden hat: Zeigt der Würfel eine Zahl unter 16, so haben die Abenteurer noch einmal Glück gehabt, fällt eine höhere Zahl, so lahmt das Pferd und die Reise verzögert sich entsprechend um mindestens zwei Stunden.

Möglicherweise trennen sich die Helden, damit es schneller vorangeht. Unterstützen Sie in diesem Falle jene Helden, die ihren Freunden gegenüber zurückhängen, mit kleinen Glücksfällen, damit die Gruppe alsbald wieder mit vereinten Kräften dem bevorstehenden Abenteuer entgegensehen kann.

Ein alter Bekannter (9. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Farsid ist ein kleines Küstenstädtchen von etwa 400 Einwohnern. Etwa die Hälfte der Bewohner sind Fischer, die andere Hälfte Bauern. An der Kronstraße von Vinsalt nach Grangor gelegen, gibt es im Ort neben einer Herberge und einem Efferdtempel sogar eine kleine Wechselstation der Beilunker Reiter.

Spezielle Informationen:

In der Herberge *Sechs Gäule, Sieben Winde* tobt in der Nacht vom achtten auf den neunten Rahja der Bär, da ein Reisender auf dem Weg zur Warenenschau nach Grangor abends in dem Ort hängengeblieben ist und durch etliche Lokalrunden die Herzen der Nachtschwärmer erobert hat.

Als die Helden eintreffen, sind ihre Pferde völlig erschöpft. Sie müssen versuchen, wenigstens zwei Pferde durch frische Tiere zu ersetzen.

Meisterinformationen:

Der Reisende ist in Wirklichkeit der Pferdedieb Geowyn, das gestohlene Pferd ist neben einem weiteren Reittier im Stall der Herberge angebunden. Sollten die Helden den Stall betreten, erkennen Sie das Pferd sofort wieder. In der Herberge ist der Pferdedieb dann als einziger Reisender schnell ausgemacht, mit einer einfachen *KL-Probe* kann sich ein Held, der die Verfolgung des Diebes seinerzeit aufgenom-

men hatte, ohnehin sofort an Geowyn erinnern. Die Kneipengäste lassen sich allerdings nicht so schnell davon überzeugen, daß der spendable Herr ein Schurke sein soll. Die Helden müssen sich entweder etwas einfallen lassen oder Geowyn zum Duell fordern. Letzteres erweist sich rasch als der einfachste Weg, da Geowyn die Nacht durchgezehrt hat und nur leidlich kampffähig ist. Schnell versucht er die Flucht zu ergreifen. Es sollte keine Schwierigkeiten bereiten, den Dieb zur Strecke zu bringen.

Sollten die Helden Geowyn ein paar Tage zuvor tatsächlich gestellt haben, so werden sie den Dieb natürlich nicht in Farsid antreffen, in diesem Falle ersetzen Sie Geowyn durch einen beliebigen anderen Pferdedieb; sowohl den Dieb als auch das gestohlene Pferd können die Helden dann natürlich nicht wiedererkennen.

Nachdem die Helden Geowyn überführt haben, können sie die beiden Pferde im Stall beschlagnahmen. Etwas schwieriger gestaltet sich das ganze, wenn die Tiere von einem anderen Pferdedieb untergestellt wurden. Unter Umständen versuchen die Abenteurer, die Gäule einfach zu stehlen. Das einzige Hindernis ist ein armer Pferdeknecht, der zwar schnell überwunden sein dürfte, dafür aber wie am Spieß um Hilfe schreit. Ob die Helden die hinzugelaufenen Kneipengäste von der Rechtmäßigkeit ihres Tuns überzeugen können oder aber Hals über Kopf die Flucht ergreifen müssen, steht in Ihrem Ermessen als Meister. (Gute gesellschaftliche Kontakte der Helden oder ein entsprechender Sozialstatus vermögen hier Wunder zu bewirken ...)

Die Station der Beilunker Reiter ist zwar besetzt, jedoch muß ein rechtes Spektakel veranstaltet werden, um den Posten zu wecken. Momentan sind keine Pferde in der Station, da noch am späten Abend zwei Botschaften nach Grangor zur Warenschau eintrafen. Der Posten kann nicht genau sagen, ab wann wieder Nachrichten verbracht werden können, nimmt jedoch gerne eine Botschaft auf, um sie nach besten Möglichkeiten zu übermitteln. Die nächsten Stationen der Beilunker Reiter befinden sich in Grangor und Sewamund. Eine Weiterreise einige Stunden nach Sonnenaufgang ist zwar beschwerlich, doch keinesfalls unmöglich. Möglicherweise sind die Helden gar auf der Flucht, so daß sie in Farsid nicht rasten können.

Entdeckung im Gras (9. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Das bisher angeschlagene Tempo kann keinesfalls beibehalten werden, sonst würden die nicht ausgewechselten Pferde bald zusammenbrechen. Für den Ritt nach Sewamund – dorthin sind es noch etwa 25 Meilen – müssen daher 4 bis 5 Stunden veranschlagt werden.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden nicht in Farsid gerastet haben, so sind sie bereits nach kurzer Weiterreise gezwungen, ein Lager aufzuschlagen. Eines der Pferde macht schlapp, der Zustand der

Abenteurer ist ebenfalls nicht der beste, schließlich kippt Tor von Gilindor aus dem Sattel seines Pferdes.

Erstaunlicherweise ist der Magier am frühen Nachmittag von allen am besten ausgeruht, ja er scheint sogar bester Laune und ist begierig darauf, die Reise so schnell wie möglich fortzusetzen.

Als das Lager aufgeräumt wird, macht einer der Helden eine Entdeckung: Just dort, wo Tor von Gilindor genächtigt hat, ist das Gras nicht nur ein wenig niedergelegen, sondern zudem stark vergilbt.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie jede halbe Stunde von allen Helden eine KK-Probe. Mißlingt die Probe, nickt der Held kurz ein und droht, vom Pferd zu fallen. Spätestens nach eineinhalb Stunden sollten die Abenteurer einsehen, daß es keinen Zweck hat weiterzureisen. Wenigstens vier Stunden Schlaf sind notwendig, um sich einigermaßen von den Reisestrapazen zu erholen. Für jede Stunde Schlaf, den die Helden sich über das notwendige Maß hinaus gönnen, können Sie ihnen eine Chance auf nächtliche Regeneration gewähren (nach fünf Stunden W6-4 LP, nach sechs Stunden W6-3 LP, usf.).

Die Entdeckung sollte vor Tor von möglichst geheimgehalten werden. Der Magier hat selbst anscheinend nichts bemerkt. Ein ODEM ARCANUM zeigt schwache Spuren irgendeines Zaubers im vergilbten Gras, ein auf Tor von gerichteter ANALÜS offenbart, daß dieser unter dem Einfluß eines unbekannten Beherrschungzaubers steht, zudem sind Spuren des TRANSVERSALIS zu erkennen sowie eine starke magische Linie, die den Magier mit irgend etwas im Nordosten verbindet. Selbst ohne Zauberei werden sich die Abenteurer wohl einen Reim auf das vergilbte Gras machen können: Ähnlich dem Dämonenwesen entzieht Tor von seiner Umgebung die Lebenskräfte. Möglicherweise muß auch er dorthin gebannt werden, wo er herkam.

Je nachdem, wie lange die Helden gerastet haben, erreichen sie am frühen Abend oder entsprechend später die Stadt Sewamund.

Sewakwasser (9. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Mit 1.250 Einwohnern zählt Sewamund bereits zu den größeren Städten des Lieblichen Feldes, zudem kommt der Stadt ob der Lage an der Kronstraße zwischen Grangor und Vinsalt und ihres Hafens eine gewisse Bedeutung zu. Etliche Schiffe, die sich bei schlechtem Wetter nicht auf die hohe See hinaus wagen wollen, legen auf dem Weg von Grangor nach Kuslik in Sewamund für eine Nacht an. Die drei Herbergen der Stadt sind zumeist durch reisende Händler belegt, und auch für die Station der Beilunker Reiter gibt es reichlich zu tun.

Drei Gotteshäuser gibt es in Sewamund: Der Efferdtempel steht im Zentrum der Hafengegend, am Marktplatz finden sich Travia- und Perainetempel.

Über dem Städtchen thront östlich auf einer Anhöhe die alte

Feste Sewakstein, wo Baron Selchion Trestal-Garlichgrötz von Sewamund residiert. Die Feste stammt noch aus jener Zeit, als zahlreiche Thorwaler-Banden die Küste des Lieblichen Feldes unsicher machten.

Spezielle Informationen:

Am Ortseingang wurden Warntafeln mit der Aufschrift SEUCHENGEFAHR! DAS VERLASSEN DER STADT IST NACH BETREtenEN STRENGSTENS UNTERSAGT! aufgestellt. Ein Trupp Gardisten überwacht die Einhaltung der Verfügung, einige Bewohner stehen mit vollbepackten Ochsenkarren am Ausgang, wahrscheinlich versuchen sie, sich mit ihrem Ersparnen aus der Stadt freizukaufen. Die Gardisten lassen die Helden passieren, jedoch wirft einer von ihnen den Abenteuern hinterher: "Raus kommt ihr hier so schnell nicht!" Die Stadt befindet sich in heller Aufruhr: Während einige Bürger damit beschäftigt sind, ihr Hab und Gut auf Karren zu verstauen, sind freiwillige Helfer mit Tragen unterwegs, um Kranke zum Perainetempel zu bringen. Dort können die Helden erfahren, daß eine unbekannte Seuche in der Stadt um sich gegriffen hat. Todesfälle hat es glücklicherweise noch nicht gegeben, jedoch wird das Schlimmste befürchtet, da die Krankheit erst am Abend zuvor aufgetreten und nun schon mehr als ein Drittel der Bevölkerung davon betroffen ist. Die Erkrankten leiden unter Magenkrämpfen, Fieber und Schüttelfrost, einige haben zusätzlich einen graugrünen Hautausschlag bekommen.

Der Baron Selchion von Sewamund empfängt die Helden nur ungern, da die besondere Situation der Stadt zur Zeit seine ganze Aufmerksamkeit erfordert. Erst nach vehementem Drängen bei einem der Wachtposten können die Helden auf Burg Sewakstein vorsprechen.

Meisterinformationen:

Die Seuche wird durch den Genuß des Trinkwassers verbreitet, das ein Stück flußaufwärts aus dem Sewak entnommen und in die Stadt geleitet wird. Da Gurondaii, während er sich das Sewaktal hinabwälzt, oftmals den Fluß überquert,

ist das Wasser vergiftet. Anhand der Karten und einigen einfachen Überlegungen werden die Helden schnell auf die Wurzel des Übels stoßen.

Der Baron (eine Personenbeschreibung entnehmen Sie bitte dem **Anhang 1**) erkennt sofort den Zusammenhang zwischen der Seuche und dem, was die Abenteurer ihm berichten. Die Neuigkeiten aus Veliris ändern die Situation nun drastisch: Die Bevölkerung muß evakuiert und die Stadt für den bevorstehenden Angriff des Dämonenwesens befestigt werden! Sollte sich unter den Helden ein Medicus befinden, so verbleibt er am besten in der Stadt, um den Perainegeweihten zur Seite zu stehen. Sobald der Genuß des Sewakwassers eingestellt wird, gibt es keine weiteren Seuchenfälle, auch genesen die meisten Erkrankten schnell von Fieber, Schüttelfrost und Magenkrämpfen. Der Hautausschlag stellt jedoch ein ernsthaftes Problem dar, und etwa 20 Menschen bedürfen intensiver Betreuung, damit sie nicht an Duglumspest erkranken. Verlangen Sie vom Helden daher verschiedene Proben auf das Talent *Heilkunde Krankheiten*, von deren Ausgang Sie abhängig machen, ob es zu noch schwerwiegenderen Erkrankungen kommt.

Gibt es in der Gruppe keinen Medicus, sollte auf jeden Fall einer der Abenteurer in der Stadt bleiben, um vor Ort zu helfen und Sewamund auf die Ankunft Gurondaii vorzubereiten. Daß nun plötzlich alle die Stadt verlassen sollen, was bis vor kurzem noch strengstens untersagt war, sorgt natürlich für einige Verwirrung bei der Bevölkerung.

Der Baron wird den übrigen Helden frische Pferde zur Verfügung stellen, damit sie schneller mit Torvon nach Bethana gelangen. Gemeinsam mit der Gruppe berät Selchion, wie anderweitig Unterstützung aufgetrieben werden kann, falls die erhoffte Hilfe aus Bethana zu spät eintrifft (näheres hierzu siehe im Kapitel *Mobilmachung*). Je nachdem, wie viele Helden am Abenteuer teilnehmen, können einige der Botenritte auch den Beilunker Reitern übertragen werden, damit in Bethana genügend Helden anwesend sind, um die dort auf sie wartenden Abenteuer bewältigen zu können.

Mobilmachung

Meisterinformationen:

Von Sewamund aus können verschiedene Orte erreicht werden, um Unterstützung aufzutreiben. Wenn nur wenige Helden am Abenteuer teilnehmen, so ist es sinnvoll, einen Teil der Aufgaben den Beilunker Reitern übertragen. Sorgen Sie dafür, daß wenigstens drei Helden das Zwischenabenteuer in Bethana bestreiten.

Wenn Sie bemerken, daß die Helden in übermäßiger Panik handeln, sollten Sie das Eintreffen Gurondaiis zeitlich enger eingrenzen: Machen Sie klar, daß das Dämonenwesen nicht vor dem 15. Rahja abends eintreffen wird.

Im folgenden sind die Anlaufstationen und der Weg dorthin beschrieben, wobei auf den zeitlichen Ablauf besonderes Augenmerk gelegt wurde; andere als die unten angegebenen Varianten sind kaum möglich. Es ist dennoch denkbar, daß die Abenteurer versuchen wollen, verschiedene Botenritte miteinander zu kombinieren. Erlauben Sie im äußersten Fall ein Tagespensum von 50 Meilen, wobei der Held deutlich spüren sollte, daß er seine äußerste Leistungsgrenze erreicht hat (Abzüge auf KK, GE und Kampfwerte, im schlimmsten Fall SP, nach Ihrem Ermessen).

Verlangen Sie in jedem Fall bei allen Eilritten dann und wann *Reiten-Proben*, um festzustellen, ob es zu Verzögerungen kommt. Es ist hingegen nicht sehr sportlich, wenn Sie den Abenteuerern unnötig Steine in den Weg legen, wie etwa, daß ein Schiff um eine Stunde verpaßt wird. Lediglich unmögliche Vorhaben sollten letztendlich scheitern, verdeutlichen Sie aber von vornherein, worauf die Helden sich einlassen. Bedenken Sie immer, wie dramatisch sich das Abenteuer gestaltet, wenn Sie die Gruppe eine Weile hinhalten, um schließlich, wenn die Hoffnung bereits aufgegeben wurde, zu verkünden, daß ein Held gerade noch rechtzeitig eintrifft, um eingreifen zu können.

Vor Ort gilt es jeweils, die richtigen Anlaufstellen herauszufinden und sich mit überzeugendem Auftreten Gehör zu verschaffen (*CH-Proben, Überzeugen-Proben*). Oft hängt das Maß an Unterstützung, das dem Abenteurer gewährt wird, davon ab, wie dramatisch er das dräuende Unheil darstellt. Belohnen Sie besondere Hartnäckigkeit und gute Einfälle des Spielers, indem Sie das ein oder andere Mal zusätzlich andere Hilfe gewähren, als unten angegeben. Möglicherweise versuchen die Helden sogar auf eigene Faust ein kleines Heer zu rekrutieren – auch das sollte gelingen.

Werden Beilunker Reiter ausgeschickt, so sollen die Helden vorab gründlich überlegen, an wen sie Botschaften verschicken wollen. Lassen Sie die Spieler am Tisch ein kurzes Schreiben verfassen. Machen Sie von der Auswahl der Adressaten und der Wortwahl der Botschaft abhängig, welche Unterstützung den Abenteuerern gewährt wird.

Das Mobilmachung ist von entscheidender Bedeutung für den Ablauf der Schlacht in Sewamund. Im Kapitel **Gurondaiis Ende** finden Sie einen Punkte-Schlüssel zur Bewer-

tung der aufgetriebenen Verstärkung. Orientieren Sie sich gegebenenfalls an den dort aufgeführten Punktwerten, wenn die Helden eigene Ideen entwickeln.

Alte Geschütze (Sewamund)

Allgemeine Informationen:

Nachdem in Sewamund die Seuche erfolgreich bekämpft wurde, hat der Baron die Hälfte seiner Leute abgestellt, um den Abzug der Bevölkerung zu ordnen und den Wagenzug nach Norden zu begleiten.

Am Morgen des 12. Rahja gleicht Sewamund einer Geisterstadt, einzig der Baron, 15 Gardisten und der Efferdgeweihte harren der Dinge, die kommen mögen.

Meisterinformationen:

Der in Sewamund verbliebene Held sollte zusammen mit dem Baron das untere Sewaktal auskundschaften und einen groben strategischen Plan anfertigen.

Danach gilt es, einige Vorbereitungen zu treffen. An strategisch wichtigen Stellen müssen Schutzwälle aufgehäuft werden. Bei der Hafenmauer stehen sechs schwere Rotzen, alte Torsionsgeschütze, die seit mehr als zweihundert Jahren nicht mehr eingesetzt wurden. Die Rotzen können mit verschiedenen Proben auf FF und *Mechanik* wieder in Schuß gebracht werden. Machen Sie die Anzahl der einsatzbereiten Geschütze vom Gelingen der Proben abhängig. Anschließend müssen die Rotzen abgebaut und in die Nähe des Schlachtfeldes transportiert werden. Gleichfalls gilt es, geeignete Munition herzustellen. Etwa 12 Stein schwere, also kindskopfgroße Felsbrocken müssen möglichst rund geschlagen und bei den Geschützen aufgestapelt werden, einige Geschosse liegen noch im Hafen. Bei all diesen Vorhaben stehen die Gardisten dem Helden tatkräftig zur Seite. Zwei mittelgroße Schiffe laufen am 13. bzw. 15. Rahja ein. Es ist möglich, jeweils 2 einsatzbereite, mittelschwere Rotzen von Bord zu holen und ebenfalls zum Schlachtfeld zu transportieren. Das erfordert aber ein gehöriges Maß an Verhandlungsgeschick.

Nachdem das Schlachtfeld soweit vorbereitet worden ist, gilt es abzuwarten, ob und welche Hilfe rechtzeitig eintrifft.

Eine Lektion in Staatskunde (Grangor, 10./11. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Die einfache Strecke nach Grangor beträgt gut 40 Meilen, so daß die in der Lagune gelegene Stadt binnen eines Tages per Eilritt erreicht werden kann. Etwa genauso lange würde es dauern, mit einem Fischerboot die Küste entlang zu segeln.

Meisterinformationen:

Ein Fischerboot läßt sich leicht auftreiben, der Besitzer verlangt 3 Goldstücke für seine Fahrdienste und bringt gegebenenfalls einen Helden am späten Abend nach Grangor. Entschließt sich der Held dagegen zum Eilritt, dann gelingt es ihm gerade noch, die letzte Fähre zur Insel zu erreichen. Direkt nach der Ankunft kann der Held beim besten Willen keine Bäume mehr ausreißen. Zwar werden zwei oder drei Illusionsmagier der örtlichen Akademie versprechen, nach Sewamund zu kommen, doch allein mit ihrer Unterstützung kann man kaum etwas bewirken. Am nächsten Morgen muß er sich zunächst durch das Getümmel kämpfen, denn zur alljährlich stattfindenden Warenenschau sind zahlreich Besucher in der Stadt erschienen. Aus gegebenem Anlaß ist daher zunächst keiner der Stadtväter aufzufinden, erst für den nächsten Morgen kann nach einigem Hin und Her eine kurze Vorsprache arrangiert werden, es sei denn, der Abenteurer fängt einen der Stadträte in der König-Khadan-Halle ab.

Wie auch immer ein Zwiegespräch zustande kommen mag, der Stadtrat kann nicht helfen: Die Zweililiengarde ist unentbehrllich!

Allerdings verweisen die Stadtoberen auf den Kriegshafen, wo ein großer Teil der Horaskaiserlichen Flotte vor Anker liegt. Die zweite Enttäuschung folgt, denn ohne den direkten Befehl der Horas wird keines der Schiffe den Hafen verlassen. Die Angelegenheit müsse ohnehin Herzog Cusimo vorgetragen werden, da die Baronie zum Herzogtum Grangor gehöre, lautet die einhellige Meinung des Admirals und seiner Berater. Per Fähre kann die Windhagburg schnell erreicht werden, auch hat Herzog Cusimo ein offenes Ohr für die Geschichte des Helden. Er kann dennoch nur wenig weiterhelfen, da ihm die Hände gebunden sind. Über die Flotte kann er nicht verfügen, da sie direkt dem Befehl Amenes untersteht, auf den Einsatz der Zweililiengarde hat er keinen Einfluß, da Grangor die Rechte einer Freien Stadt besitzt. Der Herzog verspricht, sich persönlich vor Ort umzuschen und auf dem Weg dorthin so viele Männer und Frauen aufzutreiben, wie eben möglich. Gönnen Sie dem Helden für seinen Exkurs und dem damit verbundenen Einblick in das Kompetenzgerangel einen Freipunkt und einen Freiwurf auf das Talent *Staatskunde*. Bricht der Held gleich wieder auf, so ist er am Mittag des 12. Rahja wieder in Sewamund.

Variante: Mit einer Passage zu 5 Dukaten gelangt der Abenteurer von Grangor aus auf einem Schnellsegler am Mittag des 13. Rahja nach Bethana, so daß er dort noch ins Geschehen eingreifen kann.

Amenes Wort (Vinsalt, 10.–13. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Per Eilritt können die 75 Meilen nach Vinsalt in gut eineinhalb Tagen absolviert werden. Auf der Strecke liegt, etwa 40 Meilen von Sewamund entfernt, das kleine Städtchen Shumir.

Meisterinformationen:

Es ist möglich, Shumir bis zum späten Abend zu erreichen. Dort gibt es eine Herberge, wo der Held für 7 Silberstücke übernachten und sein Pferd unterstellen kann. Nach solcher Erholung (bei voller Regeneration) ist es ein leichtes, bis zum Nachmittag des 11. Rah. nach Vinsalt zu gelangen. Um eine Vorsprache bei der Horaskaiserin zu erwirken, benötigt der Abenteurer einen Fürsprecher. In der *Anatomischen Akademie* finden sich sicherlich ein oder zwei Heilmagier, die bereit sind, nach Sewamund mitzukommen, und ebenfalls ein Treffen mit Amene erwirken können. Letzteres läßt sich auch von verschiedenen Geweihten arrangieren. Die Horas verspricht schließlich, eine kleine Kavallerie-Einheit abzustellen, die sich am 15. Rahja in Sewamund einfinden wird. Mit einem entsprechenden Zwischenhalt in Shumir wird der Held am 13. Rahja abends nach Sewamund zurückkehren.

Rondras Haudegen (Arivor, 10.–15. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Über Ruthor, Arinken und Pertakis sind es fast 100 Meilen nach Arivor. Wird ein hohes Tempo angeschlagen, so sollten etwa zweieinhalb Tage genügen, um dorthin zu gelangen.

Meisterinformationen:

Arinken ist nicht binnen eines Tages zu erreichen, Pertakis liegt andererseits zu weit von Arivor entfernt, um mit einer verfrühten Übernachtung Zeit zu verschwenden. Der Held muß also beide Übernachtungen im Freien verbringen oder versuchen, in einem Gehöft am Wegrand unterzukommen. Da ein Quartier im Pferdestall oder auf dem Heuschober wenig erholsam ist, wird die Reise von Tag zu Tag anstrengender für Pferd und Reiter. Am späten Nachmittag des 12. Rahja kommt der Abenteurer völlig erschöpft in Arivor an. Alljährlich findet in Arivor vom 20. bis zum 25. Rahja ein Ritterturnier statt, das auf eine mehr als tausendjährige Tradition zurückblickt. Einige Teilnehmer, die verfrüh zum Turnier eingetroffen sind, sind gerne bereit, sich in Sewamund Ruhm und Ehre zu verdienen. Die wichtigste Anlaufstation dürfte aber wohl die Ordensburg der Ardariten sein. Rund 50 Ordenskrieger stehen hier zum Einsatz bereit. Je nachdem, wie dramatisch der Abenteurer seine Geschichte zum Besten gibt, werden 10 bis 30 davon nach Sewamund entsandt. Die Rückreise kann der Held zusammen mit den Ordenskriegern antreten, die früh am nächsten Morgen aufbrechen und am Abend des 15. Rahja in Sewamund eintreffen.

Eile geboten (Kuslik, 10.–16. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Um die 120 Meilen via Ruthor, Pertakis und Schelf nach Kuslik zu bewältigen, benötigt man im günstigsten Fall 3 ganze Tage. Bis nach Pertakis kann der Weg gemeinsam führen, wenn einer der Helden nach Arivor, der andere nach Kuslik reitet.

Meisterinformationen:

Am späten Nachmittag des 11. Rahja kommt Pertakis in Sicht. Um keine Zeit zu verschwenden, muß der Held weiterreiten. Mit Mühe und Not wird es so gelingen, Kuslik in den späten Abendstunden des 12. Rahja zu erreichen, allerdings ist der Held dann der Ohnmacht nahe, da er sich nicht mehr als ein kurzes Nickerchen im Gras gönnen konnte. Die Anstrengungen des Eilritts kosten 2W6 SP; bei Ankunft zittert der Held vor Erschöpfung am ganzen Leib, seine KK beträgt zunächst nur noch die Hälfte des ursprünglichen Wertes, gleiches gilt für alle Kampfwerte und für die Ausübung aller Talente, die eine KK-Probe enthalten. Erst am Mittag des folgenden Tages hat sich der Abenteurer wieder weitgehend erholt.

Leider sind bei Ankunft die Stadttore bereits geschlossen. Ohne Überredungskünste, insbesondere goldene Münzen, wird kein Einlaß gewährt. An eine Vorsprache bei Erzherzog Hakaan von Firdayon-Bethana ist am späten Abend nicht zu denken, im Hesindetempel findet der Abenteurer allerdings auch während der Nachtstunden Gehör. Die dem Tempel vorstehende Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein beauftragt drei Geweihte damit, am nächsten Tag per Schiff nach Sewamund aufzubrechen und sich vor Ort kundig und nützlich zu machen.

Ein langes Gesicht wird es (spätestens am nächsten Morgen) geben, denn der Erzherzog hält sich überhaupt nicht im ehemaligen Stadtpalast der Galahans auf, sondern weilt dieser Tage zu Vinsalt. Dies kann sowohl bei Bittgesuchen an die Adressen von *Seegarde* und der *Gilde der Seesöldner* in Erfahrung gebracht werden, wo der Held an die hiesige Direction des Adlerordens in der Alten Burg weiterverwiesen wird; in der Gildenbastion meint man zudem, daß das einzige Schiff derzeit beschädigt auf Reede liegt.

Im *Ordenshaus des Goldenen Adlers* schließlich wird jedwedes Ansinnen des Helden mit Verweis auf den abwesenden Erzherzog schlichtweg abgelehnt: Um die Angelegenheit müssten sich zuvörderst die Gräfin von Yaquiria bzw. der Herzog von Grangor kümmern, und um eine Weisung aus Vinsalt abzuwarten, fehle es ja wohl an Zeit. Zudem sei die Horasgarde an den Ort gebunden, da nach wie vor mit 'kusminianischen Umrückigkeiten' gerechnet werden müsse.

Mit großem Bedauern reagiert Erzmagus Carolan von der *Halle der Metamorphosen*, dem sehr an der Untersuchung und Bekämpfung des Dämonenwesens gelegen wäre, doch zu seinem Leidwesen befinden sich die anderen Lehrmeister mit ihren Scholaren auf einer mehrtägigen Exkursion. Er gibt dem Helden jedoch den Rat, sein Anliegen auch bei den beiden anderen ortsansässigen Akademien vorzutragen. Dort ist dem Bittsteller tatsächlich mehr Erfolg beschieden. Ihre Spezialität Larissa Uchakbar von der *Halle der Antimagie* mißt den Vorkommnissen höchste Bedeutung zu und entsendet 5 Magier nach Sewamund, und auch das *Institut der Arkanen Analysen* wird einen seiner Lehrmeister abstellen. Zusammen mit den Hesindegeweihten sollen sie gleich am nächsten Morgen die Reise antreten. Der Held kann sich dieser Reisegesellschaft ohne weiteres anschließen. Das Schiff wird am späten Abend des 15. Rahja in Sewamund einlaufen.

Variante: Sollten die Helden versuchen, die Botschaft von Bethana aus nach Kuslik zu tragen, wird es zeitlich äußerst knapp. Nur dann, wenn bis zum 12. Rahja abends ein Bote per Schiff losgeschickt wird, kommt die Unterstützung aus Kuslik noch rechtzeitig in Sewamund an: Am Nachmittag des 13. Rahja müssen dann rasch Geweihte und Magier aufgetrieben werden, um unverzüglich die Reise anzutreten. In diesem Falle können nur 2 Geweihte und 3 Magier entsandt werden, die kurz vor Mittag des 16. Rahja in Sewamund eintreffen.

Zu Wasser, zu Lande (Bethana, 10.–12. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Etwa 90 Meilen beträgt die Strecke nach Bethana. Mit viel Glück läßt sich zu Lande die Strecke in zweieinhalb Tagen bewältigen, jedoch ist unklar, ob Torvon das Tempo durchhalten könnte. Zu Wasser kann die Strecke schneller zurückgelegt werden, allerdings nicht mit einem Küstenboot.

Meisterinformationen:

Da Torvon ein solch großes Reisepensum innerhalb weniger Tage nicht gewohnt ist, kommt es zu erheblichen Verzögerungen. Überlange Pausen wechseln sich bald mit übertrieben angestrengten Eilritten ab. Nach drei nervenaufreibenden Tagen erreicht die Gruppe am späten Nachmittag des 12. Rahja schließlich Bethana.

(Möglicherweise treten die Abenteurer die Reise in getrennten Gruppen sowohl zu Lande als auch zu Wasser an. Ohne Torvon gelingt es tatsächlich, bis zum Mittag des übernächsten Tages nach Bethana zu gelangen.)

Eine Schiffsreise ist wesentlich komfortabler. Das einzige geeignete Schiff, das im Hafen von Sewamund liegt, gehört allerdings dem Reeder Stoerrebrandt und ist im Begriff, nach Grangor auszulaufen, um eine auf der Warenaufzunehmen.

Es ist ein hartes Brot, den Kapitän der *Blüte von Benbukkula* zu überreden, einen Absteher nach Bethana zu unternehmen. Der Mann (mit dem sogar für ihn selbst beinahe unaussprechlichen Namen Ursnietjow Sczurtschiontskviaukken, meist 'Urs' oder liebevoll 'Käpt'n Tschutschuck' genannt) befürchtet nicht zu Unrecht Ärger mit seinem Brötchengeber. Möglicherweise bringen die Helden ihn auf die Idee, die verlorene Zeit auszuzahlen zu lassen. Sind Zeugen zugegen, wird der Kapitän die unglaubliche Summe von 320 Dukaten (4 Tage à 80 Dukaten) verlangen. Andernfalls müssen nur 50 Dukaten pro Tag berappt werden, von denen sich der Kapitän 10 Goldstücke für eigene Zwecke abzweigt. Im Notfall können die Helden den Baron von Sewamund immer noch dazu überreden, die Karracke vorläufig zu beschlagnahmen. Der Kapitän rückt das Schiff freilich nur unter schärfstem Protest heraus, um sein Gesicht zu wahren.

Erst um die Mittagszeit ist die *Blüte von Benbukkula* zum Auslaufen bereit, die Reise dauert etwas weniger als 2 Tage, so daß Bethana noch vor Mittag des 12. Rahja erreicht wird.

Bethana – Weiße Schule, Schwarze Magie

Krisenstab (12. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Mit wenig mehr als 1.500 Einwohnern zählt Bethana zu den mittelgroßen Orten des Lieblichen Feldes. Die Gemäuer der Stadt sind alt und zeugen vom Glanz früherer Zeiten. Die historisch begründete Tradition und die günstige Lage auf halber Strecke zwischen Kuslik und Grangor machen Bethana zu einer bedeutenden Hafenstadt am Meer der Sieben Winde. Neben dem Haupttempel des Efferd gibt es Gotteshäuser der Travia und der Hesinde. Das auffälligste und zugleich wichtigste Bauwerk ist die dem Weg der Rechten Hand verpflichtete *Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana*: Einer Festungsanlage gleich, umschließen hohe, uralte Mauern eine große Fläche mit zahlreichen Gebäudetrakten im Zentrum Bethanas.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Helden am Tor der Magierakademie ihre Geschichte in groben Zügen zum besten gegeben haben, werden sie vom Leiter der Schule persönlich empfangen. Eine kurze Durchsicht der Chroniken bestätigt Torvons Geschichte. Schnell wird Landor Gerrano klar, daß die Angelegenheit von größter Bedeutung ist. Er zieht die örtliche Hesindegeweihte

Jasinai und die Magierin Daridanye von Bethana hinzu, um Torvon eingehend zu untersuchen, anschließend halten die drei mit den Helden eine geheime Beratung im Lesezimmer der Bibliothek ab.

Meisterinformationen:

Weitere Informationen über die Stadt Bethana können Sie der Box **Fürsten, Händler, Intriganten** entnehmen. Personenbeschreibungen von Sr. Spektabilität Landor Gerrano und Daridanye von Bethana finden Sie im **Anhang 1**. Beachten Sie unbedingt, daß Daridanye nicht ihr wahres Gesicht zeigt.

Den Chroniken der Akademie ist folgendes zu entnehmen: Im Jahre 590 erhielt Torvon Gilindor vom damaligen Akademieleiter, Cordovan Leowyn Torent, die Erlaubnis, mit zwei weiteren Magiern nach Aranien aufzubrechen, um Rohal im Kampf gegen den Dämonenmeister zu unterstützen. Eine weitere Eintragung findet sich dann im Jahre 597 – Torvon wird für tot erklärt. Die Spur der Nachforschungen verliert sich in einem kleinen Ort im Mhanadital, wo der Magier mit etwa 100 Kämpfern am 25. Ingerimm des Jahres 590 sein Lager abbrach, um am Rande der Gorischen Wüste entlang nach Anchopal zu ziehen.

Landor und Daridanye ‘durchleuchten’ Torvon, der sich in einem Besucherzimmer zum Schlafen zurückgezogen hat, mit einem **ANALÜS** (ein Heldenmagier kann sich natürlich daran beteiligen). Um sicherzugehen, schafft die Hesindegeweihte aus dem Tempel eine schwertknaufgroße Kugel aus reinstem Rosenquarz, die auf einer Onyxfassung ruht, herbei. Das Artefakt zeigt, ähnlich der Wirkung eines **OCULUS ASTRALIS** Projektionen aus der Astralebene, feine Linien, Ströme und Wirbel aus reinster Magie. Damit das Bild nicht gestört wird, müssen alle Anwesenden so weit als möglich zurücktreten.

Ein Spektrum von Linien verschiedenster Stärke und Farbe hüllen Torvon Gilindor ein, eine stark gewundene Helix verbindet den Magier mit einer Präsenz, deren Identität sich aus einer Art astralen Gravur auf der Helix ermitteln läßt. Ein geschultes Auge (ZF-Wert **ANA-LÜS** oder **OCULUS** mindestens 5), wie es die drei anwesenden Kapazitäten besitzen, kann nun aus diesem Muster die ganze Wahrheit über Torvon erfahren (siehe im Kapitel **Vom Walde, vom Pferde ...** unter **Gurondaii** und im Kapitel **Schatten über dem Sewaktal** unter **Entdeckung im Gras**). Gönnen Sie einem anwesenden Spieler-Magier für das einmalige Erlebnis je einen Freiwurf auf das Talent **Magiekunde** und die ZF-Werte **ANALÜS ARCANSTRUKTUR** und **OCULUS ASTRALIS**.

Landor, Daridanye und Jasinai sind äußerst besorgt. Es ist fraglich, ob die bekannten Zauber **PENTAGRAMMA** oder **REVERSALIS HEPTAGON** ausreichen werden, um das Dämonenwesen Gurondaii von Dere zu verbannen. Mögli-



cherweise zieht das starke Band Meister Gilindor mit in fremde Sphären.

In der Hoffnung, etwas Brauchbares zu finden, durchforsten die drei den Bestand der Bibliothek. Ein Heldenmagier kann dabei wieder mithelfen. Gelingt ihm eine *Magiekunde-Probe +20*, findet er sogar noch vor Landor Gerrano den entscheidenden Hinweis. Eine Randnotiz auf einem im *Codex Dimensionis* eingelegten Pergament verweist auf ein Traktat mit dem Titel *Von den eindeutigen Grenzen der Sphären*. Die Akademie verfügt über eine Abschrift des Manuskripts aus dem Jahre 395 v.H., dem folgende, wichtige Passage entnommen werden kann:

»... item folget daraus: daß nämlich ein magisch Band, welches von einer in die andere Sphäre reicht, deren Grenzen verletzt und wider die Gesetze des Weltengefüges ist. Die mächtige Störung, welche ein solch widernaturliches Phänomen erzeugt, ist bezeichnet als Sphärischer Prozeß. Im schlimmsten Falle kann ein solcher Prozeß fürwahr ganze Teile einer Sphäre verwüsten. Ergo dürfen alle Wesenheiten, welche magisch miteinander gebunden sind, nur gemeinsam in der einen oder der anderen Sphäre verweilen, und müssen als Gantzes dorthin gebannt werden ...«

Ganz gleich, was man von den (durchaus korrekten) Erkenntnissen des Verfassers halten mag, es gilt in jedem Fall gut ausgerüstet und schnellstmöglich nach Sewamund aufzubrechen, um noch vor Gurondaii einzutreffen. Noch am selben Abend setzt der umsichtige Akademieleiter alle Helfer in Bewegung.

Magier vermißt (13. Rahja)

Allgemeine Informationen:

In den frühen Morgenstunden des 13. Rahja herrscht bereits reges Treiben auf dem Hof der Akademie. Alle Lehrmeister und Scholaren haben sich versammelt. Landor Gerrano informiert mit einer kurzen Rede die Anwesenden, dann schreitet er ruhig die Reihen ab, wechselt mit dem einen oder anderen ein paar Worte und wählt schließlich sechs Lehrmeister sowie sechs der besten Schüler für das bevorstehende Kommando aus. Aus verschlossenen Kammern werden Tränke und Salben zusammengetragen und in Kisten verstaut. Bis zum Mittag sollen die Vorbereitungen abgeschlossen sein, ein Schiff steht schon im Hafen bereit.

Während die Helden kräftig frühstücken, stürmt plötzlich Landor Gerrano, ungewöhnlich aufgereggt, in den Speisesaal: "Meister Gilindor, ... er ist verschwunden!"

Spezielle Informationen:

Es ist unklar, wie und wann Torvon das Zimmer und insbesondere die Akademie verlassen hat. Die Torwachen haben den Magier nicht bemerkt. Eine Befragung verschiedener Lehrmeister und Schüler hilft ebenfalls nicht weiter. Meister Gilindor muß durch sein Fenster im ersten Stock direkt über die Außenmauer in die Stadt geklettert sein.

In der Stadt ist den Helden schließlich das Glück hold: Zwei

wachhabende Gardisten glauben, den Magier am frühen Morgen gesehen zu haben, wie er die Stadt zu Fuß in Richtung Horasia verließ. Etwa zum gleichen Zeitpunkt bringt ein Scholär, der die Helden bereits überall gesucht hat, eine Nachricht von Landor Gerrano: Der Akademieleiter hat herausgefunden, daß die Familie Gilindor ein Landhaus gut fünf Meilen östlich der Stadt besitzt. Heute wohnt dort ein Schriftgelehrter, der das Haus für die Nachfahren Torvons verwaltet.

Meisterinformationen:

Den Helden bleibt nicht viel Zeit: Spätestens bis zum nächsten Morgen muß Torvon wiedergefunden und hergebracht werden. Es bleibt zu hoffen, daß er nur einen Absteher zum Familiensitz unternehmen wollte. Gut eine halbe Stunde benötigen die Abenteurer, um den Landsitz der Familie Gilindor zu erreichen.

Alte Landsitze

Allgemeine Informationen:

Das zweigeschossige Haus steht etwa eine Meile nördlich der Straße auf einer kleinen, umzäunten Lichtung. Ein Pferdestall und ein kleines Nebengebäude gehören ebenfalls zum Gut der Gilindors. Als die Helden eintreffen, steht die Haustür offen.

Spezielle Informationen:

Eine kurze Untersuchung ergibt, daß sowohl der Pferdestall als auch der Schuppen seit langer Zeit nicht mehr genutzt werden. Die meisten Räume des Hauses sind ebenfalls seit langer Zeit nicht mehr betreten worden, die Möbel darin wurden mit großen Laken abgedeckt. Im unteren Geschoß wirkt einzig die Küche bewohnt. Die Räume im Obergeschoß deuten hingegen darauf hin, daß das Haus bewohnt ist. In einer Kammer auf dem Dachboden finden die Helden schließlich den Bewohner, einen alten Schriftgelehrten. Der Mann ist gefesselt und geknebelt, die Augen sind ihm verbunden worden. Selbst nachdem er befreit wurde, bringt er kaum ein vernünftiges Wort heraus, seine Augen sind vor Angst weit aufgerissen.

Meisterinformationen:

Um die Spannung zu erhöhen, können Sie einen kleinen Plan vom Familiensitz der Gilindors entwerfen, so daß die Spieler nicht gleich bemerken, daß es sich nur um eine wenig bedeutende Zwischenstation handelt.

Der Mann steht unter dem Einfluß eines SCHWARZEN SCHRECKEN, eine *Magiekunde-Probe +5* bringt die Helden schnell darauf. Erst wenn im Raum für ausreichende Beleuchtung gesorgt wurde oder der in wilder Panik um sich schlagende Mann in ein helles Zimmer verbracht wurde, kommt er zur Ruhe.

Der Schriftgelehrte berichtet den Abenteurern, daß ein ihm völlig unbekannter Mann namens Torvon Gilindor am frühen Morgen aufgetaucht sei, um sich im Haus umzusehen.

Er habe eine Weile lang versucht, den Besucher freundlich abzuwimmeln, doch plötzlich seien zwei weitere Männer aufgetaucht und hätten den Besucher überwältigt. An alles weitere kann er sich kaum erinnern. Er weiß nur noch, daß ihn plötzlich eine unsagbare Angst vor Dunkelheit überfiel. Auf dem Hof können die Helden deutlich frische Pferdespuren ausmachen. Es bereitet wenig Mühe, den Spuren zu einem weiteren Landhaus zu folgen, das die Helden zu Pferde in etwa zwei Stunden erreichen.

Einen Plan dieses Gebäudes nebst des daran angrenzenden Höhlensystems finden Sie im Anhang. Sollte sich Ihre Heldengruppe gerne mit Tunnelsystemen herumschlagen, so spricht nichts dagegen, daß Sie einen eigenen Plan erstellen, um das Höhlensystem etwas verzweigter anzulegen und auszubauen:

1) Altes Landhaus

Ein Serpentinengang führt zum Haus, das auf einer kleinen, grob behauenen Plattform direkt an den dahinter steil aufragenden Felsen lehnt. In einem kleinen Stall stehen zwei Pferde, die noch vom knapp eine halbe Stunde zurückliegenden Ritt warm sind.

Die Fensterläden des Hauses sind vernagelt. Die Tür wurde offensichtlich mit einem Balken versperrt und läßt sich selbst mit vereinten Kräften nicht einrennen, auch hilft es wenig, das Schloß zu knacken. Die Helden müssen also die Läden aufbrechen (GE-Probe und KK-Probe müssen gleichzeitig gelingen) und durch eines der Fenster eindringen.

Etliche Räume sind offensichtlich unbewohnt, der Boden ist mit einer dicken Staubschicht bedeckt. Einzig der Flur und zwei Zimmer in der Nordwestecke sind in jüngster Zeit betreten worden.

1a) Geheime Pforte

Im einem vollständig getäfelten Wohnraum stehen mehrere leere Truhen und ein großer Schrank. Mit einer *Sinnenschärfe-Probe* +5 läßt sich ein Spalt in der Täfelung ausfindig machen, der einen türgroßen Bereich in der Rückwand des Hauses abteilt. Die zugehörige Mechanik ist besser versteckt: Gelingt eine *Sinnenschärfe-Probe* +20 nicht, steht den Helden immer noch eine kombinierte Probe auf IN und KL zu, um die entsprechende Tafel zu finden. Hartnäckiges Ausprobieren führt ebenfalls zum Ziel.

Wird das Wandstück fest gedrückt, gibt es eine kurze Zeit spürbar nach, um sofort wieder in die Ausgangsstellung zurückzuschnappen. Das laute Klacken stammt von der Türverriegelung. Nun läßt sich die Tür nach hinten und anschließend zur Seite drücken, bis sie einrastet. Von der anderen Seite sind die entsprechenden Mechaniken leicht auszumachen.

2) Höhlensystem

Die Gänge im Kalkgestein sind größtenteils natürlichen Ursprungs, bisweilen auch grob behauen – sicherlich keine zwergische Arbeit.

Die Gänge sind fast zwei Schritt breit, die Höhe der Decke beträgt ungefähr zwei Schritt, in unregelmäßigen Abständen

stellenweise bis zu drei Schritt. Der Weg führt über die ersten zwanzig Schritt abwärts, danach befinden sich Gänge und Höhlen etwa auf gleicher Höhe.

Im hinteren Höhlensystem, zwischen *Labor*, *Kleiner* und *Größer Halle* sind die Gänge auf eine Breite von dreieinhalf Schritt gehauen, die Deckenhöhe beträgt dort etwa vier Schritt.

2a) Totes Ende

Hier verjüngt sich der Gang zu einem schmalen Spalt. Eine Weile lang gelingt es, sich seitwärts hindurchzuzwängen (sofern eine *Raumangst-Probe* -5 gelingt), allerdings endet nach etwa 20 Schritt die Exkursion, da sich nun im Spalt ein tiefer Abgrund unter den Füßen auftut. Nur die Unvernunft kann einen Helden dazu bewegen, einen weiteren Schritt zu wagen, der den sicheren Tod bedeutet.

2b) Rattenkammer

Ein Drahtgitter versperrt den Weg. Im Schein der Fackel ist zu erkennen, daß der Gang ohnehin nur noch etwa fünf Schritt weiter in den Felsen reicht. Das Gitter ist auf Bodenhöhe mit einer Tür versehen, die etwa einen halben Schritt in Höhe und Breite mißt. In dem eigentümlichen Käfig sind etliche Wolfsratten gefangen. Wenn die Helden es darauf anlegen, können sie die 'armen Geschöpfe' natürlich befreien, dankbar sind die Tiere allerdings nicht – es droht ein Kampf mit bis zu 30 Wolfsratten:

Die Werte der Wolfsratten:

AT 7 PA 0 RS 0 SP 3 LE 6; Einsatz normaler Waffen mit AT-Abzügen von 3, ansonsten Tritte mit GE-Probe und W6 TP.

Daridanye benötigt die Ratten als Futter für ihr Gezücht (s.u.).

3) Labor

Eine kleine Höhle mit einer Deckenhöhe von vier Schritt. Auf einem umlaufenden Sockel, der in das Gestein gehauen ist, stehen zahlreiche irdene Gefäße. In der tiefen Mulde eines aus Steinen errichteten, kleinen Tisches wurde offensichtlich schon des öfteren Feuer gemacht. Diverse Apparaturen können nur einem Zweck dienlich sein: der Alchimie.

Die Flaschen auf ihren Inhalt zu prüfen, kann äußerst gefährlich, aber auch lohnend sein: Jedes Mal, wenn die Helden an einer Flasche schnüffeln, würfeln Sie mit W20: 7 ist ein Zaubertrank zu 2W20 ASP, 12 ein Heiltrank zu 2W20 LP, 13 eine hochgiftige Lösung (W6 SP pro KR, bis ein Heiltrank verabreicht wird, danach W6 SP pro SR, bis ein entsprechendes Gegenmittel verabreicht oder ein KLARUM PURUM gegen Giftstufe 15 gesprochen wurde). Die übrigen Tinkturen lassen sich nur durch eingehende Analyse bestimmen und sind insgesamt etwa 250 Dukaten wert.

4) Kleine Halle

Etwa 5 Schritt mißt der Abstand zwischen Boden und Decke. Die kleine Halle ist vollständig leer, abgesehen von einer Kreatur, die, direkt dem Eingang gegenüberliegend, an der Wand festgekettet ist. Die Kette hat eine Länge von etwa 7 Schritt.

Die Khoramsflederechse

Daridanyes Gezücht mißt an die drei Schritt Länge und erreicht eine Schulterhöhe von ungefähr dreieinhalb Spann. Auf dem echsenartigen, braun geschuppten Leib der Kreatur sitzt am Ende des überlangen Halses der Kopf einer Khoramsbestie, vielleicht auch einer Wildkatze, in dessen Maul eine dichte Reihe kleiner Reißzähne blitzt.

Kopf und Hals sind mit einem kurzen, weißgrau gescheckten Fell besetzt. Der taudicke, gut einen Schritt lange Schwanz trägt graues Fell gleicher Länge. An den Enden der seitwärts aus dem Rumpf stehenden Beine besitzt das Wesen Klauen mit überlangen, scharfen Krallen.

Zwei lederbespannte, mit gelblichen Flecken gesprengelte Flügel mit einer Spannweite von insgesamt dreieinhalb Schritt wirken wie die überdimensionierten Schwingen einer Fledermaus.

Die Werte der Khoramsflederechse:

MU 20; AT 12/15*; PA 4/0*; LE 66; RS 4; TP 1W+4/2x (2W+3)

MR 25; MK 49**

*) Die Kampfwerte vor dem Schrägstich gelten für Bißangriffe am Boden. Wird für den Angriff der Kreatur eine 1 gewürfelt, und der Held kann nicht ausweichen, so beißt sich die Bestie fest und fixiert die Beute mit seinen Krallen (in dieser KR zusätzlich 2W+3 TP), um sie anschließend mit gezielten Bissen (AT: 18) in Stücke zu reißen. Das Opfer kann sich nur mit einer GE-Probe befreien, die pro KR um je einen Punkt schwerer wird. Die tief in den Körper gegrabenen Krallen verursachen bei der Befreiung erneut 2W+3 TP. Die Kreatur lockert den Biß nur dann, wenn sie in einer KR mehr als 15 SP hinnehmen mußte.

Da die Höhlengänge dem Gezücht Flugmanöver gestatten, wird es unter Verzicht auf eine AT bald aufsteigen, sofern es nicht angekettet ist: In der Luft setzt das Wesen seine scharfen Krallen ein (Kampfwerte hinter dem Schrägstich), um einen Gegner zu packen und nach einigen Schritt wieder fallen zu lassen. Kommt das Opfer nicht schnell genug wieder auf die Beine (GE-Probe), so setzt das Gezücht zur Landung an und fixiert die Beute mit seinen Krallen (siehe Bodenangriff). Die Kreatur ist flugfähig, so lange sie mindestens 20 LP besitzt. Eine meisterliche AT (1 auf W20) trifft den Flügel und bringt das Gezücht zu Boden (3W SP); um gezielt den Flügel zu treffen, muß eine AT+7 gelingen.

**) Das Gezücht ist gegen Beherrschungzauber immun.

4a) Geheimversteck

Das Geheimversteck ist eigentlich kaum als solches zu bezeichnen. Eine Nische ist in die Wand geschlagen, anschließend ein Stein als Abdeckung eingepaßt worden. Die Helden werden nicht zur Nische vordringen können, solange Daridanyes Gezücht über den Raum wacht.

In der Nische finden die Helden ein in dickes, schwarzes Leder gebundenes Buch (siehe **Anhang 2: Magische Gegenstände unter Tharsonius' Buch**). Es ist sehr wichtig, daß die Helden das Buch mitnehmen, da sie es zu einem späteren Zeitpunkt noch benötigen.



5) Große Halle

Die Deckenhöhe beträgt etwa sechs Schritt, eine Fackel genügt nicht, um die Dimensionen der Großen Halle auszuleuchten. Die Helden haben ohnehin wenig Zeit sich umzusehen, denn vom hinteren Ende des Raumes dringen gequälte Schmerzlaute an ihre Ohren.

Der Schein mehrerer im Halbrund aufgestellter Kerzen beleuchtet ein düsteres Szenario.

Budenzauber

Allgemeine Informationen:

Auf einer an die Wand gelehnten, runden Tischplatte hängt Torvon Gilindor gefesselt und geknebelt kopfüber in einem mit Kohle gekritzten Heptagramm. Der Körper des Magiers ist über und über mit Blut besudelt.

Sieben mal sieben Kerzen sind im Halbrund aufgestellt, mehrere kleine Käfige mit Wolfsratten sind zu erkennen, dazu eine Reihe von irdenen Gefäßern.

Zwei Gestalten in schwarzen Roben sind offensichtlich dargestellt in ein Ritual vertieft, daß sie die Helden nicht bemerken. Torvon Gilindor dient allem Anschein nach als Medium. Einer der Männer gießt gerade aus einer Phiole eine klare Flüssigkeit über Torvons Körper, starker Alkoholduft macht sich im Raum breit. Der zweite Mann hat sich eine Kerze geschnappt und ist im Begriff, sich Torvon zu nähern ...



Spezielle Informationen:

Die Helden haben die Überraschung auf ihrer Seite. Wenn sie kurzentschlossen handeln, so wird es ihnen ohne größere Mühe gelingen, den Mann mit der Kerze zu Boden zu werfen, bevor er Torvon Gilindor erreicht. Der zweite Mann fährt erschrocken herum und setzt sofort zu einem Zauber an.

Meisterinformationen:

Die beiden Gestalten sind Fiobert Bejasco und Answin Valdont (Personenbeschreibungen im **Anhang 1**). Beide haben zur Ausübung des (stümperhaften) Rituals bisher 17 ASP eingesetzt. Der zu Boden gerissene Answin wird versuchen, die Gelegenheit zu nutzen, um gegen Angreifer den Zauber **SCHWARZER SCHRECKEN** zu sprechen. Fiobert wird einem der Helden den Spruch **BLITZ DICH FIND** entgegenschleudern. Anschließend versucht er, eine der Flaschen am Boden zu erreichen, die mit einem Zaubertrank (2W20 ASP) gefüllt ist. Die beiden Barbarianer dürften die Helden normalerweise nicht vor größere Probleme stellen. Noch während der Kampf andauert, tritt eine weitere, den Helden durchaus bekannte Person auf den Plan.

Daridanye

Spezielle Informationen:

Mit einem wohldosierten **IGNIFAXIUS** streckt Daridanye aus

dem Hintergrund eine der beiden Gestalten nieder, die den Treffer mit ungläubig geweiteten Augen hinnimmt und tot zu Boden sackt.

Meisterinformationen:

Daridanyes Knechte sollten Torvon entführen, damit Guronaii seinen Weg unbeirrt fortsetzen könne. Mit seinem morgendlichen Ausflug kam der Magier diesen Plänen sehr entgegen. Der eigenmächtige Versuch, mit Hilfe Torvons durch Zeit und Raum zu reisen, um die Kenntnisse der barbarianischen Zauberei zu vertiefen, besiegelte Answins und Fioberts Todesurteil, da Daridanye nicht duldet, wenn sich jemand ihren Befehlen widersetzt.

Das Einschreiten Daridanyes sollte möglichst kurz vor Kampfende erfolgen, so daß der zweite Barbarianer beinahe gleichzeitig durch den Angriff eines Helden zu Tode kommt. Je nachdem, wie Daridanye die Situation einschätzt, wird sie einen der folgenden Pläne verfolgen:

a) Lebt das Gezücht noch, so kann es sein, daß Daridanye sich den Helden überlegen fühlt. In diesem Fall hält ein "Und nun zu euch ..." durch den Raum, hinter Daridanye taucht die Khoramsflederechse auf, und ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt. Wenn Sie bemerken, daß die Helden dem Ende nahe sind, können Sie dem Geschehen eine dramatische Wendung geben, indem sich das Gezücht plötzlich gegen seine Schöpferin wendet.

b) Sind die Helden nicht angeschlagen bzw. deutlich überlegen, verfolgt Daridanye eine Täuschungstaktik. Sie wird zunächst nicht ihre Tarnung preisgeben und an der Seite der Helden Torvon nach Bethana zurückzuschaffen, um bei günstigerer Gelegenheit erneut zuzuschlagen.

In diesem Fall sollten die Helden möglichst hinter Daridanyes Geheimnis kommen, so daß ein Kampf unabwendbar ist. Beispielsweise könnte einem der Abenteurer eine **Menschenkenntnis-Probe +20** gelingen, um den Gesichtsausdruck des sterbenden Barbarianers richtig zu deuten – Daridanyes Knecht fühlt sich verraten. Vielleicht gelingt es auch einem Magier, bei Verdacht mit einem **SENSIBAR** die Barriere zu durchdringen, die das Amulett (siehe **Anhang 2: Magische Gegenstände**) vor Daridanyes Geist errichtet. Die dritte Möglichkeit ergibt sich, falls einer der sterbenden Barbarianer noch Gelegenheit hat, berühmte letzte Worte zu stammeln. Sobald Daridanye erkennt, daß ihr Geheimnis gelüftet wurde, eilt sie in Richtung Kleine Höhle, um das Gezücht zu befreien. Den Schlüssel für das Halsband trägt sie an einer Halskette stets bei sich.

Egal, wie Daridanye enttarnt wird, sollte sie den Helden einen spannenden Kampf bieten und auch ruhig ein oder zwei von ihnen an die Schwelle zu Borons Reich bringen. Außerdem ist sie schlau genug, im Falle einer drohenden Niederlage die Flucht zu ergreifen. (Wir jedenfalls favorisieren eine Variante, bei der Daridanye zwar enttarnt, aber nicht getötet wird ...)

Wurde die Barbarianerin besiegt, können die Helden den übel zugerichteten und der Ohnmacht nahen Torvon befreien, um sich schleunigst nach Bethana zu begeben.

Kommando Sewamund (14.–15. Rahja)

Spezielle Informationen:

In Sewamund sind alle Vorbereitungen abgeschlossen. Landor Gerrano hat genügend Waffenbalsam bereitgestellt, so daß die Helden vor Ort die Waffen damit vorbereiten können. Heiltränke (für insgesamt 200 LP) und Zaubertrank (für 50 ASP) stehen den Helden ebenfalls zur Verfügung. Nach einer Hesindeandacht machen sich 12 Magier und 20 Krieger zusammen mit den Helden und Torvon auf den Weg.

Meisterinformationen:

Sollte keiner der Helden über einen ausreichenden ZF-Wert in den Zaubern ANALÜS oder OCULUS verfügen, so wird das Kommando von der Hesindegeweihten begleitet, die das

göttliche Artefakt (siehe Seite 32) mit sich führt. Erfährt Landor Gerrano von der Existenz des Buches aus Daridanyes Geheimversteck, so wird er sich das Werk genau betrachten. Er warnt die Helden vor dem Artefakt, andererseits könnte es bei dem bevorstehenden Unterfangen überaus nützlich sein (siehe im folgenden Kapitel unter **Die Formel des Meisters**).

Nach der Schlacht sollen die Helden das Buch in jedem Fall zurückbringen, damit es unter Verschluß genommen oder vernichtet werden kann.

Am Nachmittag des 15. Rahja laufen die Helden mit dem Schiff in Sewamund ein.

Gurondaiis Ende

Empfang für einen Dämon (16. Rahja)

Allgemeine Informationen:

Sofern alles planmäßig verläuft, trifft die Verstärkung in Sewamund zu folgenden Zeitpunkten ein:

12. Rahja abends: 2 oder 3 Illusionsmagier aus Grangor (mit einem Fischerboot)

13. Rahja abends: 1 bis 3 Heilmagier aus Vinsalt (zusammen mit einem Helden)

14. Rahja abends: Herzog Cusimo und 23 Getreue aus Grangor

15. Rahja mittags: eine Halbschwadron Arbalettieri der Horrasgarde aus Vinsalt

15. Rahja nachmittags: 12 Kampfmagier, 20 Krieger und eine Truhe voller nützlicher Tränke aus Bethana (zusammen mit den Helden per Schiff)

15. Rahja abends: 10 bis 30 Ordenskrieger der Ardariten, bis zu 10 Ritter (zusammen mit einem Helden)

15. Rahja nachts: 3 Hesindegeweihte, 6 Antimagier aus Kuslik (zusammen mit dem Helden per Schiff) *oder*

16. Rahja mittags: 2 Hesindegeweihte und 3 Antimagier aus Kuslik (per Schiff)

Spezielle Informationen:

Auf dem Schlachtfeld sind Verteidigungsgräben gezogen und Geschütze aufgestellt worden. Legen Sie nach eigenem Ermessen eine Detailkarte des unteren Sewaktals an, damit Sie für die folgenden Gefechte die Übersicht behalten.

Meisterinformationen:

Die Helden sollen auf der Karte den angreistenen Truppen die jeweilige Position zuweisen, außerdem ihren eigenen Aufenthaltsort zu Beginn der Schlacht markieren.

Die angreistenen Magier laufen (zusammen mit einem Spieler-Magier) das Feld ab, um an einem geeigneten Platz erste Vorbereitungen zu treffen. Schutzkreise werden mit Steinen ausgelegt, magische Symbole in den Sand gezeichnet und Hilfsmittel in greifbarer Nähe bereitgestellt.

Ein Medicus kann mit einigen Freiwilligen ein Feldkommando zusammenstellen. Ein Krieger sollte mit Kavallerie, Ordenskriegern und anderen Kämpfern die Taktik besprechen, während ein Magier sich zur Beratung mit den angreistenen Zauberkundigen zurückzieht.

Dies alles geschieht in außerordentlicher Hast, denn niemand weiß, wann Gurondaii erscheinen wird.

Es ist wichtig, daß die Waffen mit Waffenbalsam präpariert werden bzw. magische Waffen für Angriffe auf Gurondaii verwendet werden. Die Geschosse für die Rotzen müssen ebenfalls mit Waffenbalsam präpariert werden, jedoch ist die Unterstützung durch die Geschütze eher moralischer Art, da die stumpfen Geschosse nur ein Drittel des üblichen Schadens anrichten.

Für die aufgetriebene Unterstützung werden Punkte aufaddiert, um die Stärke des antretenden Heeres zu ermitteln und dessen Chancen im Kampf gegen das Dämonenwesen zu bewerten, und zwar:

Sewamund: pro Geschütz 5 Punkte [50]

Grangor: 24 Punkte für den Herzog und seine Getreuen, 2 Punkte für jeden Illusionsmagier [30]

Vinsalt: 45 Punkte für die Arbalettieri, je 3 Punkte für jeden Heilmagier [60]

Arivor: 2 Punkte je Ordenskrieger, je 1 Punkt für freie Ritter [70]

Kuslik: je 5 Punkte für jeden Hesindegeweihten und jeden Antimagier [45]

Bethana: 100 Punkte für 12 Kampfmagier, 20 Krieger und Ausrüstung, 100 Punkte für Tharsinions Buch [200]

Die Werte in Klammern geben jene Punktzahl an, die sich ergibt, wenn die Helden alle angebotenen Möglichkeiten ausgeschöpft haben (alles in allem 455 Punkte). Weitere Punkte können hinzukommen, wenn die Helden durch besonders beeindruckende Ideen und Aktionen weitere Verstärkung haben auftreiben können.

Schlacht vor Sewamund

Allgemeine Informationen:

Am Mittag des 16. Rahja erscheint Gurondaii auf dem Schlachtfeld vor Sewamund. Unbeeindruckt wälzt sich das Wesen behäbig auf die Stadt zu. Alle Angreifer stehen bereit, endlos erscheinende Minuten vergehen, bevor die Grabengeschütze den Startschuß geben..

Meisterinformationen:

Der Ausgang des Kampfes liegt natürlich fest, denn in jedem Fall wird Gurondaii besiegt werden – es kommt darauf an, welchen Anteil die Helden am Sieg haben. Da einzelne Angriffe Gurondaii kaum beeindrucken können, es andererseits nicht möglich ist, für alle Beteiligten den Kampferfolg separat zu ermitteln, verfahren Sie wie folgt:

Teilen Sie die oben ermittelte Punktzahl durch 80 (echt runden), dies gibt an, wie viele SP pro KR Gurondaii in jedem Fall hinnimmt. (Bedenken Sie, daß das Wesen pro KR W20 LP zurückgewinnt, die es seiner Umgebung entzieht.)

Teilen Sie die Zahl weiterhin durch 150 (immer abrunden), so erhalten Sie einen Multiplikator, mit dem Sie die von den Helden erzielten TP vervielfachen. Zwischen zwei Angriffen eines Helden vergehen immer drei KR ohne Angriff, da eine andere Taktik als 'Heranstürmen, Zuschlagen, Abstand gewinnen' kaum möglich ist.

Notieren Sie auf einem getrennten Blatt Papier die (nicht

vervielfachten) Trefferpunkte, die die Helden während der Schlacht erzielen.

Wenn sich zeigt, daß die Helden nicht in der Lage sind, gegen das Dämonenwesen anzukommen, so können Sie das Geschehen mit einer der folgenden Varianten beeinflussen:

- a) Ein junger Rondra-Geweihter namens Rowin, der aus Arivor mitangereist ist, schreit plötzlich voller Fanatismus: "Ich habe die Kraft, Rondra sei gepriesen, ich habe die Kraft!" Damit stürmt er Gurondaii entgegen, um sich für den Erfolg der Schlacht zu opfern. Als er von Gurondaii verschlungen wird, ist ein dumpfes Grollen vom Himmel zu vernehmen. Einen Moment lang hält Gurondaii in seiner Bewegung inne, dann stößt er plötzlich mit einem greulichen Geheul eine große Menge seiner ekligen Körpermassen von sich, um anschließend unbirrt den Weg fortzusetzen. Er hat jedoch deutlich Schaden genommen (100 SP).
- b) Amenes Kavallerie reitet einen verzweifelten Sturmangriff, bei dem ein Drittel der Truppe das Leben lassen muß. Als sich die Waffen in Gurondaiis Leib bohren, gibt das Dämonenwesen ein tiefes Röhren von sich, dessen Echo das ganze untere Sewaktal erfüllt. (70/50/30 SP für den ersten, zweiten und dritten Sturmangriff)
- c) Ein IGNIFAXIUS trifft Gurondaii, nachdem einige Magier mittels UNITATIO ihre Kräfte vereint haben (80 SP).

Sicherlich fallen Ihnen gegebenenfalls noch weitere Möglichkeiten ein, um das Kampfgeschehen zugunsten der Helden zu beeinflussen. Im idealen Fall nehmen die Abenteurer natürlich das Geschehen selbst in die Hand und initiieren eigene Aktionen. Wenn der Kampf fortgeschritten ist, sollte es keine Schwierigkeit darstellen, versprengte Kämpfer zu vereinen, und sie für einen bestimmten Plan zu gewinnen.

Sobald Gurondaiis LE unter 50 Punkte fällt, ist es für die Magier an der Zeit, die Formel des Meisters zu sprechen. Kann die Gruppe keinen Zauberkundigen stellen, der bereit oder fähig ist, die Formel zu sprechen, so übernimmt diese Aufgabe ein Magier aus Kuslik. Steht die Formel nicht zur Verfügung, wird es gelingen einen ähnlichen Spruch zu wirken, der jedoch vier Magier das Leben kostet, da sie vom Sog des Zaubers mit in die Sphären gerissen werden.

Fällt Gurondaiis LE unter 0, beginnt Torvon, der ein wenig abseits des Geschehens wartet, wie am Spieß zu schreien. Augenblicklich bricht der Körper des Magiers auseinander und eine Fontäne verweseter Leichenteile ergießt sich aus seinen Überresten ...

Es bleibt nichts anderes, als mit Gurondaiis „Zwilling“ erneut den Kampf aufzunehmen.

Niodande

Meisterinformationen:

Mitten im Kampfgetümmel taucht Niodande auf. Die junge Frau ist von Dämonenmalen gezeichnet und stürmt mit ent-



setzlichem Gebrüll auf Gurondaii zu. Wenn die Helden nicht einschreiten, wird die Frau beim Versuch, ihren Meister und Geliebten zu rächen, das Leben lassen. Sie kann jedoch zur Vernunft gebracht werden. Wenn sie sich dem Zirkel der angereisten Magier anschließt, kann sie ihre Kräfte sinnvoller einsetzen. Für eine Diskussion bleibt kaum Zeit, doch ein charismatisch vorgetragener Befehl (CH-Probe +6), wie etwa "Zurück, du wirst im Zirkel gebraucht!" überzeugt Niodande.

Die Formel des Meisters

Meisterinformationen:

Durch aufmerksames Studium in Tharsonius' Buch kann ein Zauberkundiger eine – offensichtlich von Borbarad selbst erdachte – Variante des PENTAGRAMMA DRUDENFUSS erlernen (ZF-Wert wie der Wert in PENTAGRAMMA). Im Gegensatz zum einfachen Bannritual erlaubt der erweiterte Spruch die gleichzeitige Öffnung mehrerer Sphären und einen begrenzten Zugriff auf den Zeitenfluß. Im Gegensatz zum einfachen Ritual muß der Magier das Wesen behutsam in mehreren Schritten in die Sphären zurückweisen.

Die Ausübung des Zaubers ist daher nicht ganz ungefährlich: Das Ritual muß mit 27 ASP in Gang gesetzt werden, pro KR müssen weitere 7 ASP aufgewendet werden, so daß es sinnvoll ist, mit einem UNITATIO genügend AE zur Verfügung zu stellen. Der Spruch ist dermaßen anstrengend,

daß der Zaubernde pro KR außerdem 2 LP verliert. Ein gleichzeitig gesprochener ANALÜS oder OCULUS erleichtert die Zauberprobe (auf MU/MU/CH) um 5 bzw. 10 Punkte. Das göttliche Artefakt aus dem Hesindetempel zu Bethana gibt sogar einen Bonus von 15 Punkten. Die Probe ist um einen Zuschlag erschwert, der von der Wesenheit abhängt, die damit gebannt werden soll, für Gurondaii beträgt der Zuschlag 13 Punkte plus 1 Punkt für je 20 volle Punkte LE, die er zu Beginn des Rituals besitzt.

Der Zauber gleicht in der Ausführung zunächst einem PENTAGRAMMA DRUDENFUSS. Ein großes Pentagramm muß vor Gurondaii in den Boden gezeichnet werden. Gemäß Anweisung muß eine der Spitzen auf das Dämonenwesen zeigen und mit einem komplizierten Symbol versehen werden. Der Magier muß sich möglichst genau in 49 Schritt Entfernung in einem Kreis aufstellen, der mit weiteren, ebenso komplizierten Zhayad-Glyphen versehen ist. Sobald Gurondaii das Pentagramm erreicht, muß die Formel gesprochen werden. Der Zaubernde spürt jetzt deutlich, daß er die Macht über alle astralen Muster in seiner Umgebung in eigenen Händen hält. Dieses Gefühl ist gleichsam furchteinflößend: Könnten kleinste Fehler verheerende Auswirkungen haben?! Er muß sich zunächst 3 KR lang sammeln und Mut zusprechen. Eine *MU-Probe* ist jetzt fällig, die jede KR wiederholt werden darf, jedoch von Runde zu Runde um je einen Punkt erschwert ist. Ein Patzer bedeutet, daß der Magier den Zauber abbricht.

Danach gilt es, die entscheidenden Knotenpunkte der astra-

len Linien herauszufinden. Jetzt muß eine *KL-Probe* gelingen, die ebenfalls jede KR wiederholt werden darf und nach dem gleichen Prinzip schwerer wird. Ein Patzer bedeutet, daß der Zaubernde sich nicht in der Lage fühlt, die Muster zu sondieren, und entnervt aufgibt.

Alles entscheidend ist der Zugriff auf die Muster. Eine *IN-Probe* ist nötig, um die richtigen Veränderungen vorzunehmen. Auch diese Probe darf jede KR wiederholt werden. Ein Patzer hat jetzt fatale Folgen: Der Zaubernde hat irgend etwas anderes verändert und muß zunächst diesen Fehler mit gleicher Prozedur bereinigen. Fällt dabei erneut eine 20, so sind die bewirkten Veränderungen dauerhaft. (Das kann beispielsweise die Entzauberung eines Magierstabes, den Verlust permanenter AE oder ähnliches zur Folge haben – was genau passiert, legen Sie nach eigenem Ermessen fest.)

Nun gilt es, 5 KR auszuhalten, während Torvon von Gurondaii förmlich aufgesogen wird und zusammen mit dem Dämonenwesen in den Sphären verschwindet. Ein dicker magischer Strang leuchtet grell auf, während sich die astralen Linien winden, entknoten und schließlich zu einem wohlgeordneten Muster fügen.

Zum Abschluß werden die Sphären mit einem permanenten ASP wieder versiegelt, indem die Formel ein zweites Mal, diesmal jedoch rückwärts gesprochen wird.

Sollte der Zauber mißlingen oder abgebrochen werden, so lassen Sie einen zweiten Magier von der antimagischen Schule zu Kuslik helfend eingreifen. Gemeinsam sollte das Unterfangen schließlich gelingen.

Finale

Der Magier dreht und windet sich, imaginäre Figuren beschreibend, in seinem Schutzkreis. Es bleibt nicht viel Zeit, dann wird Gurondaii das Pentagramm wieder verlassen. Plötzlich fährt ein gewaltiger Blitzstrahl vom Himmel, der für einen kurzen Moment Linien und Muster verschiedenster Form und Farbe über dem Schlachtfeld sichtbar macht. Ein wahres Bündel solcher Linien umgibt das Dämonenwesen, aus den Augenwinkeln sieht ihr, wie sich Torvon Gilindor geschoßgleich Gurondaii nähert, um sich in einem astralen Inferno mit dem

Dämon zu vereinen. Ein bizarrer Klang, aus klirrend hellen und dumpf grollenden Lauten zusammengesetzt, hallt durch das Sewaktal, die Echos verstärken und verzerren den marktdurchdringenden Ton.

Dann kehrt Ruhe ein, eine unglaubliche Stille, eine absolute Leere, bevor das friedvolle Zwitschern von Singvögeln ertönt, gleich so als wollten sie der Welt das Ende des Schrecken verkünden:

Gurondaii ist besiegt!

Schlußbemerkung

Die Helden haben sich ihre Abenteuerpunkte gewiß hart erkämpft und sauer verdient.

Für die aufgetriebene Verstärkung haben Sie bereits zuvor ein paar Punkte addiert, dazu zählen Sie jetzt die im Kampf gegen Gurondaii erzielten TP, weitere 50 Punkte, wenn die Helden Niodande vor dem sinnlosen Selbstmord gerettet haben, des weiteren 50 Punkte, wenn einer der Helden Tharsinios Formel gesprochen hat.

Die Summe gibt an, wie viele Abenteuerpunkte sich jeder Held gutschreiben darf. Als Bonus erhält ein Held, der im Pferd gefangen war, 50 bis 100 Punkte, ein Zauberkundiger, der sich mit Tharsonius' Buch beschäftigt hat, ebenfalls 50 bis 100 Abenteuerpunkte. Für besondere Einfälle und Aktionen im

Verlauf des Abenteuers können Sie zusätzlich bis zu 100 Punkte pro Held nach eigenem Ermessen vergeben.

Gönnen Sie den Helden eine kleine Ruhepause, anschließend sind sicherlich noch einige Dinge zu erledigen. Vielleicht müssen die Helden irgendwo auf dem Weg zurückgelassene Pferde einsammeln oder gestohlenes Gut zurückgeben. Zudem müssen Beutestücke einer genaueren Untersuchung unterzogen und unter Umständen veräußert werden. Im Sewaktal wartet ebenfalls eine Menge Arbeit, möglicherweise wollen die Helden sich an der Wiederaufforstung beteiligen.

In jedem Fall muß Tharsonius' Buch nach Bethana gebracht oder verbrannt werden, damit nicht einer oder mehrere der Helden ihre Seele einbüßen.

Anhang 1 – Wichtige Persönlichkeiten

Der Magus Yandor Cusimo ya Scarpont

Aus niederm Vinsalter Adel stammend, begann Yandor auf Geheiß (und mit den finanziellen Mitteln) seines Vaters im Alter von 7 Jahren seine Ausbildung zum Magier an der *Akademie des Magischen Wissens zu Methumis*. Bereits zehn Jahre später trug er sich in die Jahrbücher dieser Schule als jüngster Abgänger ein, erreichte darüber hinaus den Abschluß mit besonderer Auszeichnung. Mit solcher Empfehlung wurde er zum Zweitstudium am *Hohen Arcanen Institute zu Punin* mit offenen Armen empfangen, später besuchte er außerdem ein Seminar am *Institut der Arcanen Analysen in Kuslik*. Sein Talent, Lerneifer und die zweifelsohne hohe Qualität der Ausbildung machten ya Scarpont zu einem brillanten Analytiker. Yandor ist indes weniger an der reinen Lehre interessiert als am schnöden Mammon. Seine blaublütige Herkunft und käufliche Verschwiegenheit verschafften Meister ya Scarpont in den Adelskreisen des Lieblichen Feldes einen weitreichenden Ruf, so daß es ihm an gutbezahlten Aufträgen nicht mangelt. Mehrfach hat Yandor für die Horas bereits persönliche Aufträge erledigt oder sich um minder wichtige Reichsangelegenheiten gekümmert. Es wird vermutet, daß Yandor gewissermaßen als 'freischaffender' Comissar des Adlerordens tätig ist. Meister ya Scarpont ist eine vom Scheitel bis zur Sohle arrogante Erscheinung. Auf den ersten Blick wird niemand einen Magier vermuten, wenn er den in erlesene Tuche gewandeten Mann mit Federhut und Rapier sieht. Nur durch eine goldene Pentagrammbrosche, einen symbolverzierten Mantelsaum und einen mit goldenen Gravuren geschmückten kleinen Stab läßt Yandor durchblicken, daß er in den arkanen Künsten bewandert ist. Sein Benehmen ist herrisch, und wenngleich er selten mit seinen arkanen Fähigkeiten protzt, umgibt ihn eine Aura der Überheblichkeit.

Vor etwa 12 Jahren hat sich Meister ya Scarpont der aus armen Verhältnissen stammenden Niodande angenommen, um ihr außerordentliches Talent für die arkanen Künste auszubilden. Da die Eltern für diese Ausbildung nicht einen Heller aufbringen konnten, ist Niodande ihrem Meister gegenüber zu höchster Dankbarkeit verpflichtet und steht in seiner Schuld. Wenngleich Yandor diesen Umstand stets auszunutzen scheint und sich Niodande gegenüber gebieterisch bemümt, fühlt er sich zu seiner Scholarin doch mehr hingezogen, als er vor ihr und sich selbst zugeben mag.

MU: 12 **AG:** 1 **Stufe:** 12 **Geburt:** 18. Tsa 970 BF
KL: 16 **HA:** 3 **MR:** 14 **Größe:** 1,87
IN: 14 **RA:** 1 **LE:** 49 **Haarfarbe:** blauschwarz
CH: 15 **TA:** 2 **AE/KE:** 69 **Augenfarbe:** graugrün
FF: 11 **NG:** 4 **AT/PA:** 12/14 (Rapier)
GE: 11 **GG:** 6
KK: 10 **JZ:** 5

Herausragende Talente: Alchimie (15), Magiekunde (15), Stichwaffen (12), Lehren (12), Etikette (10).

Herausragende Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Hellsicht): Analüs Arcanstruktur (17), Oculus Astralis (15), Objectum stumm (12), Odem Arcanum (12), Penetrizzel (10), Pentagramma Drudenfuß (10).

Die Scholarin Niodande Westhues

Mit ihren honigblonden, zu einem dicken Zopf gebundenen Haaren, den aufmerksamen, strahlend blauen Augen, den stets leicht geröteten Wangen und den kleinen Lachgrübchen vermittelt die junge Frau den Eindruck ungetrübter, kindlicher Unschuld. Ihr sorgloses Auftreten, gepaart mit unbeholfener Gestik und unverhohlener Mimik, sowie an Naivität grenzende Offenheit und Gutgläubigkeit fügen sich in dieses Bild und verleihen Niodande einen Charme, dem sich selbst die hartgesottensten Gesellen nur schwer entziehen können.

Die Tochter eines Bauern aus der Nähe Bethanas ist äußerst begabt in den arkanen Künsten. Ihre Neugier und ihr Übereifer haben sie in ihrem Studium ebenso vorangetrieben wie die Strenge und Unnachgiebigkeit ihres Lehrmeisters, so daß Niodande sich in ihren Fähigkeiten längst mit den Abgängern einer Akademie messen könnte.

Dennoch betrachten beide, Niodande und Yandor, die Ausbildung noch nicht als abgeschlossen. In stiller Übereinkunft setzt sich so die Lehrzeit der jungen Frau schon seit einiger Zeit immer weiter fort, da beide unwillig sind, die seit zehn Jahren bestehende Verbindung zu lösen.

Mit bewundernswerter Fürsorglichkeit kümmert sich Niodande um das Wohlergehen ihres Meisters. Sie läßt alles stehen und liegen, wenn sie von Yandor gerufen wird, und führt seine Aufträge stets ohne Widerrede und mit großem Eifer aus. Ihre devote Haltung Yandor gegenüber ist ebenso charakteristisch für die junge Frau wie ihr kindliches Wesen.

MU: 10 **AG:** 3 **Stufe:** 2 **Geburt:** 2. Hes. 1001 BF
KL: 14 **HA:** 3 **MR:** 5 **Größe:** 1,71
IN: 13 **RA:** 2 **LE:** 27 **Haarfarbe:** honigblond
CH: 12 **TA:** 5 **AE/KE:** 32 **Augenfarbe:** grünblau
FF: 9 **NG:** 6 **AT/PA:** 10/10 (Kurzdolch)
GE: 11 **GG:** 1
KK: 9 **JZ:** 1

Herausragende Talente: Alchimie (10), Magiekunde (8), Be tören (7), Pflanzenkunde (7), Kochen (7).

Herausragende Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Hellsicht): Odem Arcanum (8), Analüs Arcanstruktur (6), Oculus Astralis (4), Blitz Dich Find (4).

Der Magier Torvon Gilindor

Der zu Horasia geborene Torvon Gilindor hat eine kontinuierliche Akademielaufbahn als Magier hinter sich. Sein Talent wurde früh erkannt und gefördert. Im Alter von 6 Jahren begann er seine Ausbildung in Bethana, mit 21 Jahren schloß er mit Bravour ab. In der Folgezeit besuchte Torvon verschiedene Magierschulen zu Studienzwecken, bevor er im Alter von 30 Jahren einen Lehrstuhl an seiner Heimatakademie antrat. Den vorläufigen Höhepunkt seines beschaulichen Lebens stellt die Ernennung zum stellvertretenden Akademieleiter der *Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana* durch den ersten Magus Cordovan Leowyn Torent im Jahre 583 BF dar.

Sicherlich hätte Torvon Gilindor den Rest seines Lebens an der Akademie zugebracht, und wahrscheinlich wäre ihm irgendwann im hohen Alter die Ehre angetragen worden, die Akademie als Spektabilität fortzuführen. Doch schon einige Jahre nach seiner Ernennung zum Stellvertreter Meister Torents brechen unruhige Zeiten in Aventurien an. Als Torvon Gilindor, ein eher ruhiger und gelassener Mensch, erfährt, daß Rohal gegen den Dämonenmeister Borbarad ein Heer sammelt, beschließt er, sein tristes Dasein auf der Akademie gegen das Leben eines Helden einzutauschen, und bricht mit einigen Getreuen zur Gorischen Wüste auf.

MU: 14 **AG:** 1 **Stufe:** 12 **Geburt:** 7. Pra 534 BF ***
KL: 13 **HA:** 5 **MR:** 14 **Größe:** 1,79
IN: 15 **RA:** 2 **LE:** 52** **Haarfarbe:** grau
CH: 13 **TA:** 1 **AE/KE:** 65 **Augenfarbe:** blau
FF: 10* **NG:** 5 **AT/PA:** 15/13 (Kampfstab)
GE: 13* **GG:** 2
KK: 11* **JZ:** 2

*) FF, GE und KK sind in Torvons Zustand um je 3 Punkte vermindert.

**) Torvon 'regeneriert' pro Stunde W3 LE und W3 AE. Wenn er aus dem Pferd befreit wurde, beträgt seine aktuelle LE 7.

***) Torvon Gilindor ist 56 Jahre alt, da er aus dem Jahre 403 v.H. in die heutige Zeit chronoportiert wurde.

Herausragende Talente: Lehren (15), Selbstbeherrschung (13), Speere und Stäbe (12), Heilkunde Wunden (12), Körperbeherrschung (11), Heilkunde Gift (10), Geschichtswissen (8, Magierkriege 16).

Herausragende Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Kampf): Ignifaxius (13), Ignisphaero (12), Transversalis (11), Gardianum (11), Armatrutz (10), Corpofrigo (10), Pentagramma (10)

Der Baron Ariano von Treuffenau-Veliris

Dem gutmütigen Ariano wurde die Baronie Veliris erst kürzlich als Lehen übertragen, als gewisse Tatsachen bekannt wurden, die verdeutlichten, daß sein Vorgänger unrechtmäßig und betrügerisch die Erbfolge angetreten hatte. Die Baroniegeschäfte und die neuen Aufgaben, die sich dem Mann in den Vierziger Jahren stellten, wuchsen ihm schnell über den Kopf, so daß der

eher ruhige Ariano mitunter einen nervösen und gehetzten Eindruck macht, was die unruhig dreinblickenden Augen in seinem beinahe feminin wirkenden und von halblangen blonden Haaren gesäumten Gesicht zusätzlich unterstreichen – doch mag man ihm zugute halten, daß gewißlich auch seine sechs Kinder beträchtlich an seinem Nervenkostüm zerren.

Der Baron Selchion Trestal-Garlischgrötz von Sewamund

Mit mehr als 2 Schritt Größe fällt der hagere, rothaarige Mann nur inmitten einer Horde von Thorwalern nicht auf. Baron Selchion ist ein sehr entfernter Verwandter des Herzogs Cusimo Garlischgrötz von Grangor, mit dessen Familiennamen er indes gerne protzt. Was die Baroniegeschäfte betrifft, ist Selchion als besonnener Regent zu bezeichnen, in jeder anderen Hinsicht ist der kecke Jüngling von gerade einmal 23 Jahren ein arroganter Prahler, dazu ein Intrigant höchsten Grades. Mangelnde Erfahrung weiß der Baron von Sewamund durch selbstbewußtes Auftreten auszugleichen, mangelndes Selbstbewußtsein hingegen durch sein vorlautes Mundwerk zu überspielen. Obwohl Selchion oftmals mit den sich ihm stellenden Aufgaben überfordert ist, scheint er daher immer bester Laune zu sein.

Landor Gerrano, Spektabilität der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana

Das Auftreten des grauhaarigen, gut 1,80 Schritt großen Mannes Mitte Sechzig läßt nur wenig von seinen Fertigkeiten als Kampfmagier der 15. Stufe erahnen. Auch seine Statur gibt wenig Aufschluß darüber, wie gewandt er in Wirklichkeit im Umgang mit Waffen ist. Landor Gerrano scheint die Ruhe selbst zu sein, er strahlt die Besonnenheit eines Philosophen aus. Dies gründet auf seiner inneren Ausgeglichenheit, die er durch Bewegungsmeditation, den Tanz der Mada, erlangt. Als Lehrmeister und Akademieleiter der *Halle des Vollendeten Kampfes* legt der Magier größten Wert auf eine allumfassende Ausbildung. Landor Gerrano ist gebildet, kultiviert, welterfahren, und wenn es darauf ankommt, ein gefährlicher Gegner.

Daridany von Bethana, auch Daridany Sengedolft

Das Schicksal der Daridany Sengedolft wurde schon vor ihrer Geburt besiegelt. Als ihr Vater einen Handel mit den Scherben des Dämonenmeisters einging, tauschte er nicht seine Seele, sondern die des erstgeborenen Kindes gegen jene Macht, der er nicht widerstehen konnte. Schon bald plagten ihn Schuldgefühle, und er hoffte, seine magisch begabte Tochter retten zu können, indem er das Kind einer weißen Magierakademie anvertraute. Freilich erzählte er in der *Halle des Vollendeten Kampfes* nichts von seinem Handel mit den Barbarianern, und es machte durchaus den Eindruck, daß

Daridanyes Seele noch nicht verderbt und vor dem Zugriff des Dämonenmeisters nun in Sicherheit sei.

So ergab es sich, daß eine treue Dienerin Borbarads Lehrmeisterin einer weißen Magierschule wurde. Daridanyes Tarnung war perfekt, mit größter Umsicht gelang es der Magierin, ihre wahren Bestrebungen geheimzuhalten, denn wie konnte sie dem Meister dienlicher sein, denn als Spionin im Herzen des Feindes.

Im Gegensatz zu ihren beiden Knechten

Answin und Fiobert ist
Daridanye dem Meister
von ganzem Herzen erge-



ben. Natürlich hofft sie, für ihr uneigennütziges Streben reichlich belohnt zu werden, wenn Borbarad auch das Horasreich erobert, doch steht dieser Gedanke nicht im Vordergrund ihres Handelns. Daridanye hat ein entschlossenes Auftreten und bewahrt stets einen kühlen Kopf. Sie erliegt nicht der Versuchung, ihre Macht auszuspielen, sondern setzt ihre Fähigkeiten wohlüberlegt ein. Für den Dämonenmeister ist Daridanye auf diese Art und Weise eine bedeutende Stütze, für ihre Gegner eine ernsthafte Bedrohung!

MU: 16 **AG:** 0 **Stufe:** 13 **Geburt:** 970 BF (Bethana)
KL: 13 **HA:** 5 **MR:** 16* **Größe:** 1,82
IN: 15 **RA:** 2 **LE:** 51 **Haarfarbe:** schwarz
CH: 14 **TA:** 1 **AE/KE:** 69 **Augenfarbe:** grün
FF: 11 **NG:** 5 **AT/PA:** 15/13 (Florett)
GE: 13 **GG:** 1
KK: 10 **JZ:** 3

*) Daridanye trägt ein Amulett, das unter anderem ihre MR gegenüber Hellsichtzaubern um 10 Punkte und den Gefahreninstinkt um 3 Punkte erhöht. (Näheres hierzu siehe im **Anhang 2: Magische Gegenstände.**)

Herausragende Talente: Magiekunde (16), Lügen (15), Alchimie (14), Stichwaffen (12), Gefahreninstinkt (12/15), Tierkunde (10).

Herausragende Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Kampf): Mutabili (15), Ignifaxius (12), Brenne toter Stoff (12), Imago Transmutable (12), Armatrutz (10), Salander (10), Hartes Schmelze (10), Dunkelheit (10), Transversalis (9), Schwarzer Schrecken (8), Schwarz und Rot (8).

Fiobert Bejasco

Auf der durch und durch codextreuen Akademie der Herrschaft zu Elenvina hat Fiobert Bejasco sein Handwerk erlernt. Durch Zufall fiel dem Jungen während seiner Ausbildung ein Buch in die Hände, das sich mit jenen Beherrschungsformeln beschäftigte, die in Elenvina nicht auf dem Lehrplan stehen. Wer auch immer das Werk aus dem 'Giftschränk' entnommen und nicht dorthin zurückgestellt haben mag, es wurde offiziell nie vermißt.

Es geschah wohl im jugendlichen Aufbegehren gegen die gebieterische Strenge seiner Lehrmeister, daß Fiobert das Buch an sich nahm und beizeiten heimlich studierte.

Die Möglichkeiten, die die Zauber darin eröffneten, übten eine immer größere Faszination auf den Jungen aus. Welch bescheidenen Horizont boten ihm dagegen jene Sprüche, die er alltäglich unter strenger Aufsicht immer und immer wieder durchkauen mußte! Welch kümmerlichem Geiste entsprangen doch die Auflagen des Codex! Brav rasselte er zur Abschlußprüfung die auswendig gelernten Paragraphen hinunter, dann endlich war er frei.

Fioberts Streben gilt einzig der Vermehrung seines Wissens und der damit verbundenen Macht. Den Borbaradianern fühlt er sich einzig durch den Handel verpflichtet, den er mit Daridanye abgeschlossen hat. Zu glauben, beide Seiten würden von diesem Vertrag in gleichem Maße profitieren, ist jedoch eine schwerwiegende Fehleinschätzung, die schon so manchen Magier teuer zu stehen kam.

MU: 12 **AG:** 2 **Stufe:** 5 **Geburt:** 29. BOR 990 BF
KL: 13 **HA:** 4 **MR:** 9 **Größe:** 1,82
IN: 13 **RA:** 1 **LE:** 32 **Haarfarbe:** blond
CH: 12 **TA:** 2 **AE/KE:** 44 **Augenfarbe:** blau
FF: 10 **NG:** 6 **AT/PA:** 11/11 (Dolch)
GE: 12 **GG:** 5
KK: 10 **JZ:** 3

Herausragende Talente: Magiekunde (13), Alchimie (12).

Herausragende Zauberfertigkeiten (Spezialgebiet Beherrschung): Bannbaladin (9), Blitz d. Find (8), Horriphobus (7), Schwarzer Schrecken (6), Höllenpein (6), Somnigravis (5).

Answin Valdont

Lange Zeit war Answin Valdont nichts anderes als ein gewöhnlicher kleiner Dieb, der in den Straßen Belhankas die Taschen unvorsichtiger Reisender um den einen oder anderen Dukaten erleichterte. Im großen und ganzen ließ es sich so leben, aber es war, abgesehen von ein paar Verfolgungsjagden auf der Flucht vor umsichtigen Beschützern, nicht sonderlich aufregend.

Eines Tages bot sich Answin die Gelegenheit, seinem tristen Dasein eine Wende zu geben: Magie! Allein einen Tropfen seines Blutes mußte er dem graugewandeten Reisenden überlassen und einen Treueschwur ablegen. Tatsächlich gab ihm der Mann ein Pergament dafür, und nachdem er es gut studiert hatte, konnte Answin schon bald – was ihm durchaus nützlich erschien – durch Wände blicken. Auf den Tag genau ein Jahr später suchte ihn der Reisende auf und bot ihm eine Adresse an, wo er noch weitaus mächtigere Zauber erlernen könne. Wenngleich der Mann einen hohen Preis forderte, nahm Answin, einer inneren Stimme folgend, das großzügige Angebot an und gelangte so zum Geheimversteck der Borbaradairerin Daridanye von Bethana. Er glaubte, seine Seele später,

wenn er erst ein mächtiger Zauberer sein würde, ganz einfach zurückholen zu können.

Zwar ist Answin von Eifer besessen, doch wenig besonnen bei der Sache, so daß er in der Vergangenheit verschiedenste Zauber gelernt hat, ohne bei einem einzigen Spruch eine deutliche Fertigkeit herauszuarbeiten. Einzig der Gedanke, seine Macht zu vergrößern, bestimmt seinen Wissensdurst und seine Handlungen, so daß er meist unbedacht aber zielstrebig vorgeht.

MU: 14 **AG:** 3 **Stufe:** 7 **Geburt:** 16. Tra. 986 BF
KL: 11 **HA:** 2 **MR:** 6 **Größe:** 1,79
IN: 11 **RA:** 2 **LE:** 47 **Haarfarbe:** braun
CH: 10 **TA:** 5 **AE/KE:** 27 **Augenfarbe:** blau
FF: 10 **NG:** 4 **AT/PA:** 15/11 (Dolch)
GE: 12 **GG:** 6
KK: 14 **JZ:** 3

Herausragende Talente: Taschendiebstahl (12), Dolche (10), Körperbeherrschung (10), Lügen (8), Magiekunde (8).

Herausragende Zauberfertigkeiten: Penetrizzel (6), Motoricus (5), Schwarzer Schrecken (5), Hartes Schmelze (4).

Anhang 2 – Magische Gegenstände

Daridanyes Amulett

Aussehen: Ein etwa duktatengroßes Medaillon aus schwarzweiß geädertem Marmor in einer Silberfassung. In das dünne Steinplättchen sind zwei unterschiedliche, kunstvoll geschwungene Schriftsymbole graviert, je eines auf beiden Seiten des Medaillons. Das Amulett trägt Daridanye verdeckt an einer schlichten Silberkette um den Hals.

Analyse: Die Schriftzeichen sind echsischen Ursprungs, lediglich ein Held mit einem TaW von 10 oder mehr Punkten auf *Alte Sprachen* kann dies mit einer Probe +15 auf selbiges Talent herausfinden. Ein ANALÜS ARCANSTRUKTUR ergibt, daß mehrere Zauber in dem Artefakt miteinander verweben wurden, unter anderem Beherrschungs-, Hellsicht- und Illusionszauber unbekannter Art. Darüber hinaus besteht eine Art Blutsbande zwischen dem Medaillon und Daridanye.

Wirkung: Das Amulett erhöht die MR um 10 Punkte gegenüber Hellsichtzaubern, mit denen in die Gedanken der Trägerin eingedrungen werden soll. Es warnt Daridanye, daß ein solcher Versuch unternommen wurde und gaukelt dem Anwender, der die Barriere nicht zu durchdringen vermochte, einstweilen ein harmloses Bild vor. Daraus ergibt sich ein um 3 Talentpunkte erhöhter Gefahreninstinkt für die Trägerin. Das Amulett ist für die Helden leider wertlos, da ein mächtiges Artefakt solcher Machart auf den Träger zugeschnitten sein muß (Daridanye hat daher je 5 permanente Punkte LE und AE in die Herstellung des Amulets investieren müssen).

Tharsonius' Buch

Aussehen: Das 666 Seiten starke Buch ist in dickes, schwarzes Leder gebunden. Der Einband ist schmucklos und abgenutzt, ein Titel ist nirgendwo zu finden

Analyse: Ein sehr starker, aber unbekannter Beschwörungs- und Beherrschungzauber ruht in dem Buch, daneben eine Abart der Formel IN DEIN TRACHTEN ... sowie ein verworrenes Knäuel verschiedenster Sprüche.

Inhalt: Wird das Buch aufgeschlagen, so fällt auf, daß die Seiten an den Rändern zum Teil mit rotbraunen Krusten verklebt sind. Auf dem Deckblatt steht in Bospurano: *Tharsonius von Bethana. Kunde von den Sphären, den Grenzen derselben, den Wegen zwischen ihnen, den Kräften des Weltengesiges und des Zeitenflusses. Nebst einem Anhang, die Sphärenwesen betreffend und die Art, wie sie darinnen wandeln. Sowie einem Exkurs über die Niedere Magie. Von eigener Hand niedergeschrieben im letzten Jahre der Horas.*

Das folgende Blatt enthält eine Präambel:

“Dies ist ein Teil meines Wissens, getreulich und verständlich dargelegt. Das Wissen gehört jenem, der es erkundet, niemand

dem sonst. Sich fremdes Wissen anzueignen ist Diebstahl. Ergo stelle ich fest, daß mein Wissen einen Preis hat ... Tharsonius von Bethana.”

Die folgenden Seiten enthalten eine erstaunlich verständlich formulierte, philosophische Abhandlung über die Sphären. Der Autor vertritt die Ansicht, daß ein Studiosus der Magie sich zunächst mit Dämonenbeschwörungen, Zeitreiseformeln und ähnlich einfacher Materie beschäftigten sollte, die ‘Niedere Magie’ ergebe sich dann quasi wie von selbst. Jeder Zauber leite sich ohnehin aus einer allumfassenden, sogenannten Weltenformel her.

Im großen und ganzen stellt das Buch eine knappe Zusammenfassung jener Erkenntnisse dar, wie sie beispielsweise in Rohals Buch ‘Systeme der Magie’ und der ‘Offenbarung des Nayrakis’ niedergeschrieben wurden. Der umfangreichen Beschreibung Gehörnter Wesenheiten ist etwa ein Fünftel des Buches gewidmet. Der angekündigte Exkurs über die Niedere Magie bezieht sich auf eine essentielle Sammlung aller bekannten Borbaradianersprüche sowie diverser Beschwörungs- und Beherrschungzauber im Anhang (auch alte Formeln sind darunter, bei Bedarf können Sie die exakte Auswahl selbst festlegen). Kernstück des Buches ist die schwer verständliche Weltenformel, die auf etwa 50 Seiten erläutert wird.

Der für das Abenteuer bedeutende Spruch ist eine Erweiterung des PENTAGRAMMA DRUDENFUSS (Näheres dazu im Kapitel **Gurondaiis Ende**). Es müssen mindestens 30 Seiten gelesen werden, um den Zauber ausfindig zu machen und zu studieren.

Wirkung: Jedesmal, wenn eine Seite umgeschlagen wird, verletzt sich der Leser an den scharfen Kanten der Seite, sofern ihm keine *FF-Probe +8* gelingt (die Seiten schneiden auch durch die meisten Handschuhe). Der eigentliche Schaden ist unerheblich, doch genügt das Blut von 66 Schnitten, um einen Handel mit Amazeroth zu besiegen. Ein Held, der ständig in dem Buch blättert, wird über kurz oder lang seine Seele an den erzdämonischen Herrn des Verbotenen Wissens verlieren.

Die Erkenntnisse in dem Band sind jedoch so verlockend und einfach zu verinnerlichen, daß der Leser dem mächtigen Wissen kaum widerstehen kann. Pro gelesener Seite kann ein ZF-Steigerungsversuch gegen zwei eingetauscht werden, diese Versuche müssen allerdings für die im Buch beschriebenen Formeln verwendet werden. Ein mächtiger Beherrschungzauber unterstützt diese Wissensgier. Sobald der Held Zeit hat, mindestens aber dreimal am Tag, muß er einen *NG-Probe* ablegen, die von mal zu mal um je einen Punkt erleichtert wird. Einmal in die Lektüre vertieft, kann man das Buch nur dann wieder bei Seite legen, wenn je eine Probe auf IN und MU gelingt, die nach jeder weiteren gelesenen Seite erneut abgelegt werden dürfen. Wer 66 Schnitte hat hinnehmen müssen, fällt dem Ersten Kreis der Verdammnis anheim.

Anhang 3 – Zeitlicher Ablauf

Wichtige Ereignisse im Lieblichen Feld im Rahjamond

- 1. – 7. Fest der Freuden im gesamten Lieblichen Feld
- 8. – 12. Warenenschau in Grangor
- 20. – 25. Ritterturnier in Arivor

Der Verlauf des Abenteuers im Rahja des Jahres 26 Hal (1019 BF)

- 4. Die Helden erfahren in Vinsalt von den Vorkommnissen in der Baronie Veliris, am gleichen Tage treffen sie auf Meister ya Scarpont und seine Scholarin Niodande.
- 5. – 7. Reise von Vinsalt über Bomed nach Veliris (85 Meilen)
- 7. nachmittags: Ankunft in Veliris, Treffen mit dem Baron, Befragung der Dorfbewohner
- 8. vormittags: Expedition in den Wald
- 8. mittags: Meister ya Scarpont stirbt, die Helden befreien Torvon Gilindor, Gurondaii setzt sich Richtung Bethana in Bewegung
- 8. – 9. Reise von Veliris über Farsid nach Sewamund (52 Meilen)
- 9. abends: Ankunft in Sewamund

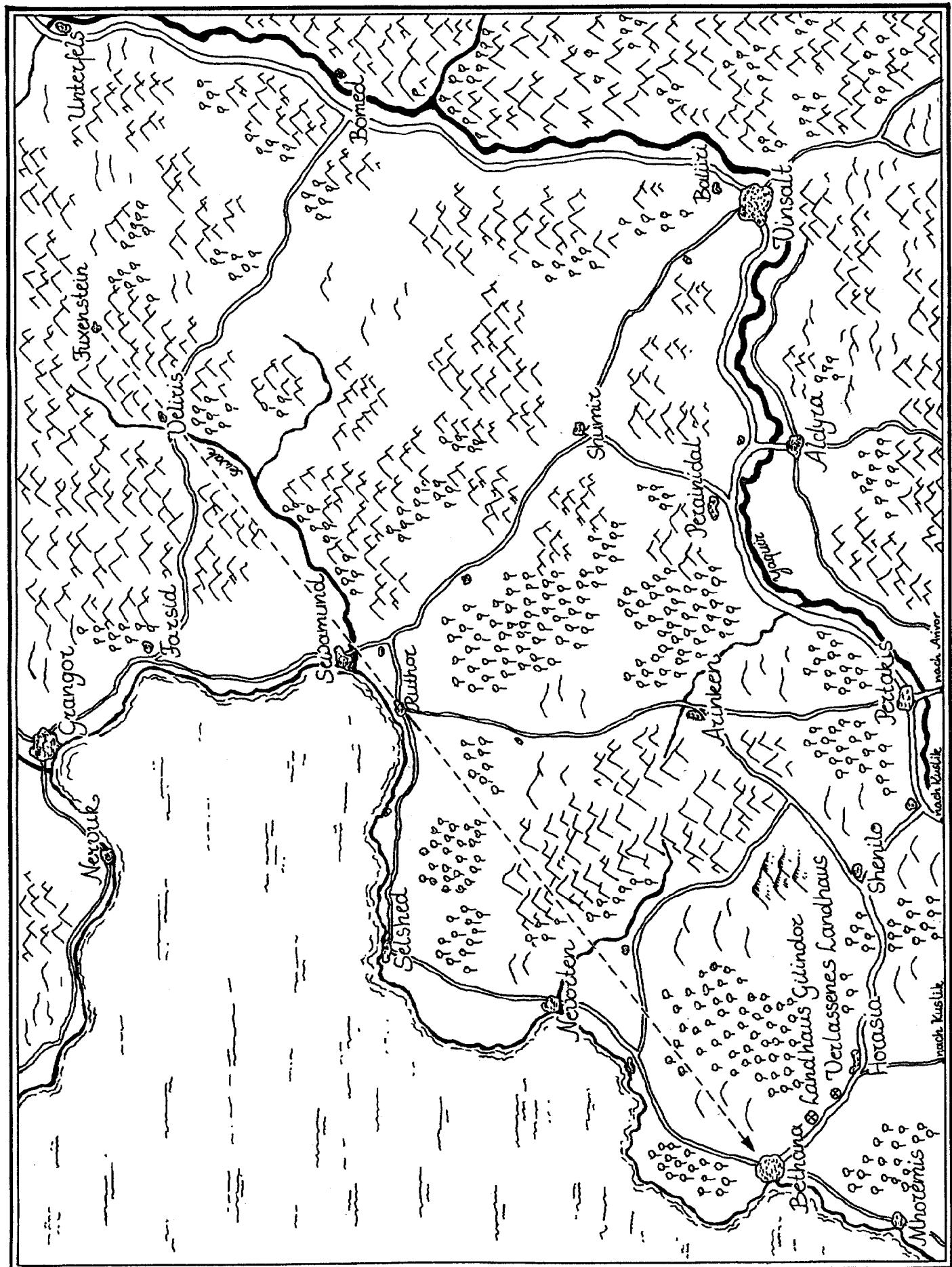
Von Sewamund aus können folgende größere Orte erreicht werden:

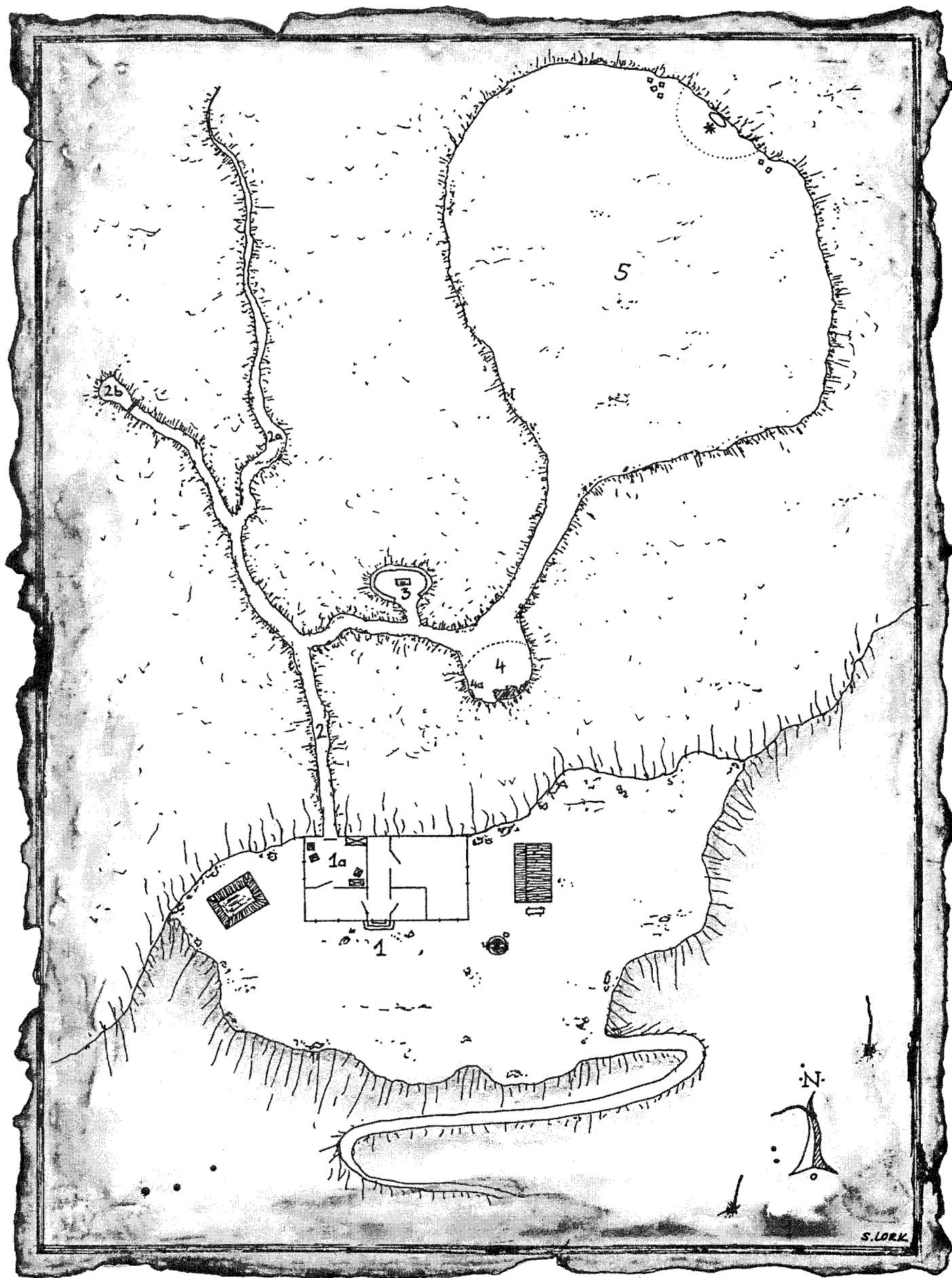
- 10. – 13. Reise von Sewamund nach Vinsalt und zurück (140 Meilen)
- 10. – 15. Reise von Sewamund nach Arivor und zurück (190 Meilen)
- 10. – 16. Reise von Sewamund nach Kuslik und zurück (240 Meilen)
- 10. – 12. Reise von Sewamund über Nevorten oder Arinken oder mit einem Schiff nach Bethana (90 Meilen)
- 12. mittags oder nachmittags: Ankunft in Bethana, Vorsprache bei Landor Gerrano
- 13. Vorbereitungen für den Aufbruch nach Sewamund, Torvon verschwindet, Kampf im Landhaus bei Horasia
- 14. morgens: Aufbruch mit dem Schiff nach Sewamund
- 14. – 15. Reise von Bethana nach Sewamund mit dem Schiff (90 Meilen zur See)
- 15. abends: Ankunft in Sewamund
- 16. vormittags: Vorbereitung des Schlachtfeldes
- 16. mittags: Gurondaii erscheint, Finale

Der Plan stellt nur einen groben zeitlichen Rahmen für das Abenteuer dar. Sollten die Helden ungewöhnlich schnell vorankommen oder durch Zwischenfälle aufgehalten werden, so verschieben sich die Ereignisse natürlich. Für die Reisezeiten nach dem Erscheinen Gurondaiis wurden Eil-

ritte angenommen. Wenn die Helden sich keine Pferde bzw. frische Pferde besorgen, verzögert sich die Reise entsprechend.

Es ist auf jeden Fall zu beachten, daß Gurondaii exakt acht Tage benötigt, um Sewamund zu erreichen.





Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen?

Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteuer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteuer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

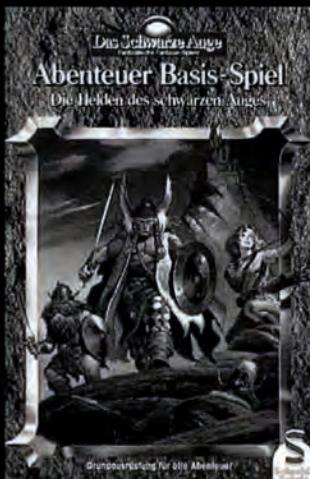
Zum Inhalt des Buches „Spur in die Vergangenheit“:

Der Besuch des Rahjafestes im Lieblichen Feld hätte für die Helden so erholsam sein können, wäre da nicht die Nachricht, daß eine ihrer Bekannten spurlos verschwunden sei – und das mitten im hochcivilisierten Horasreich. Die Helden vermuten horasisches Intrigenspiel, doch als sie der Sache auf den Grund gehen, werden sie in Geschehnisse verwickelt, die in ferner Vergangenheit – in den Magierkriegen – wurzeln und doch die Gegenwart grundlegend verändern können.

Spur in die Vergangenheit ist ein Gruppenabenteuer für Helden mittlerer Stufen, die sowohl im Umgang mit dem Schwert als auch in den Künsten der Zauberei erfahren sind – und daß man im Horasreich Wert auf Höflichkeit und gepflegten Umgang legt, versteht sich von selbst, auch wenn zum Kampf gegen widernatürliche Monstrositäten gerüstet wird ...

Autor: Michael Johann

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen – zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



ISBN 978-3-95752-824-7

Art.-Nr 13195PDF