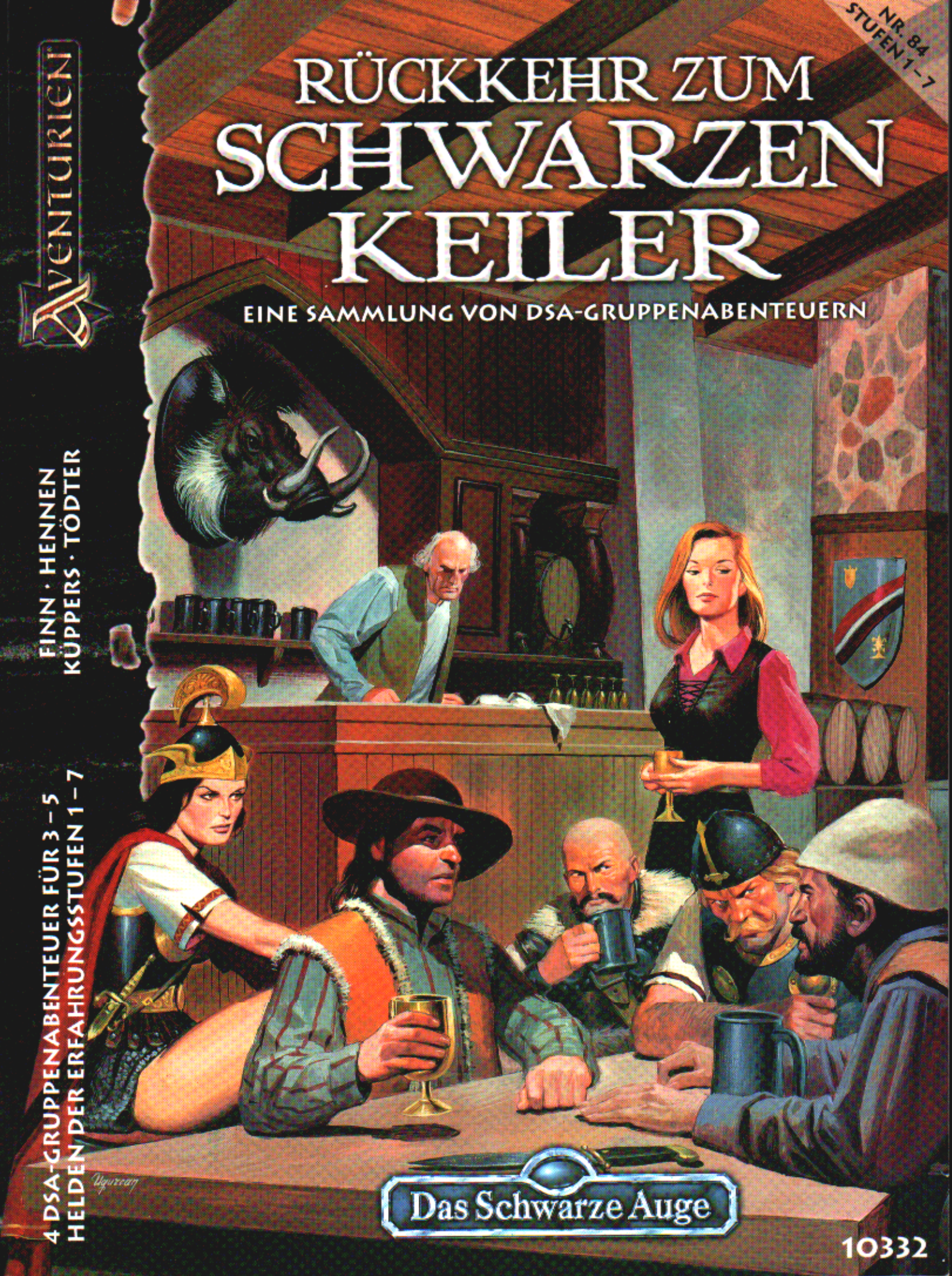


RÜCKKEHR ZUM SCHWARZEN KEILER

EINE SAMMLUNG VON DSA-GRUPPENABENTEUERN

NR. 84
STUFEN 1-7



Das Schwarze Auge

10332



Rückkehr zum *Schwarzen Keiler*

von

Thomas Finn, Bernhard Hennen,
Stefan Küppers und Gun-Britt Tödter

Eine Abenteuersammlung
für den Meister und 3 – 5 Helden
der Erfahrungsstufen 1 – 7

Ulrich Kiesow gewidmet, der diese Hommage an die 'Alten Zeiten'
mit bekannt spitzer Feder gerne selbst geschrieben hätte.





Willkommen im *Schwarzen Keiler*!

... und willkommen bei einer augenzwinkernden Verbeugung vor den Anfängen unseres beliebtesten Rollenspiels, als Helden noch richtige Helden, Monster noch richtige Monster waren, als Goblin und Tatzelwurm in finsternen Verliesen Tür an Tür wohnten (und offensichtlich weder mit ihren Mitmiethern noch mit fehlenden sanitären Anlagen Probleme hatten). Ja, damals ...

Die vier hier versammelten Abenteuer sollten demzufolge 'mit einem Körnchen Salz' genossen und – um der Zwölfe willen! – nicht unbedingt bierernst genommen werden. Wenn Sie sich die Zeit nehmen, alle Abenteuer vor der eigentlichen Spielvorbereitung durchzulesen, werden Sie – als 'DSA-Veteran' – einige verlorengegläubte Schätze der Vergangenheit (oft jedoch dezent versteckt) wiederfinden können. Wenn Sie noch nicht so lange dabei sind, werden Sie nach der Lektüre vielleicht verstehen, woher solche Begriffe wie *Gratenfelsen Gießmünzenpolitik* stammen und warum einige 'Alte Hasen' plötzlich die Augen verdrehen, wenn sie das Wort *Haifischbecken* hören.

Alle Abenteuer sind – trotz ihrer Anspielungen auf frühere Ereignisse – in vollem Umfang für Einsteiger geeignet. **Der Erbe von Kranick** und **Geisterstunden** können ohne weiteres an einem Abend durchgespielt werden, für **Das steinerne Schiff** und **Das Geheimnis des Schwarzen Keilers** sollten Sie ruhig zwei Abende ansetzen. Falls Sie die Abenteuer aus diesem Band in Folge durchspielen wollen, empfehlen wir Ihnen die Reihenfolge *Schiff, Geister, Erbe, Keiler*, wobei Sie jedoch ein wenig überlegen müssen, wie Sie die Helden von einem Abenteuerort zum nächsten bekommen. **Geisterstunden**, **Der Erbe von Kranick** und **Das Geheimnis des Schwarzen Keilers** sind auch geeignet, im Anschluß an das Einsteiger-Abenteuer **Über den Greifenpaß** gespielt zu werden, da sie alle in relativer Nähe zueinander spielen.

Erkrath, im Juli 1998
Die DSA-Redaktion

Inhalt

Das Geheimnis des <i>Schwarzen Keilers</i>	5
von Thomas Finn	
Der Erbe von Kranick	27
von Gun-Britt Tödter	
Das steinerne Schiff	45
von Bernhard Hennen	
Geisterstunden	67
von Stefan Küppers	
Handouts zu allen Abenteuern	77



Das Geheimnis des Schwarzen Keilers

von Thomas Finn

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 5 – 7

„... Alvida die Schülerin: Meister, was ist das größte aller Geheimnisse? – Rohal der Weise: Das enthüllte Geheimnis. Denn jedes enthüllte Geheimnis zieht neue unenthüllte nach sich.“

—aus den Gesprächen Rohals des Weisen, Band XI: Gareth, ca. 460 v.H.

Das vorliegende Abenteuer wird Sie und Ihre Helden an jenen Ort zurückführen, an dem vor etwa 25 aventurischen Jahren so mancher heute deutlich gereifte Held seine Feuertaufe erlebt hat – das berühmt-berüchtigte **Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** nahe der Stadt Gratenfels (siehe auch das gleichnamige **DSA-Abenteuer** aus dem Jahr 1984).

Inzwischen sind die damaligen Helden nicht nur älter geworden, auch unser Bild von Aventurien hat sich seit jener Zeit deut-

lich gewandelt. Viele der in unseren ersten vier Abenteuerbänden geschilderten Ereignisse aus der Gründerzeit des **Schwarzen Auges** mögen aus heutiger Sicht wie das aufgebauschte Garn eines alternden Seebären erscheinen. Doch bleibt festzuhalten, daß all den dort geschilderten Ereignissen ein wahrer Kern zugrunde lag. Ja, manche dieser Geschichten verweisen gar auf noch so manches unentdeckt gebliebene Geheimnis.

Sie schütteln den Kopf und fragen sich jetzt, was seinerzeit im **Schwarzen Keiler** unentdeckt geblieben sein könnte, wo doch Ihre damaligen Helden kein Geheimfach ungeöffnet, keine Truhe ungeplündert ließen? Nun, es scheint wohl angeraten, daß Sie, wie damals, ein paar wackere Kämpen zusammentrommeln, um diese noch einmal im berühmtesten aller aventurischen Wirtshäuser einkehren zu lassen.

Der Hintergrund (Meisterinformationen)

Damals ... also vor etwa 25 Jahren befand sich nahe der Herberge eine geheime, unterirdische Anlage, in der der wahnsinnige Graf von Gratenfels mit Hilfe von Sklaven verschiedenster Rassen nach Silber schürfen ließ und eine streng geheime Münzprägerei betrieb. So weit, so gut. Doch hat sich je einer der damaligen Helden gefragt, wie es möglich war, daß der Graf angeblich so nah am Wirtshaus eine derartige Anlage ausheben konnte, ohne aufzufallen?

Oder hat sich je einer von ihnen darüber gewundert, warum just vom Keller des **Keilers** aus ein offensichtlich sinnloser Geheimgang zu jener Anlage führte? Ein Gang, durch den die damaligen Helden letztlich entkommen konnten? Falls ja, dann wird es Sie sicherlich freuen, im folgenden eine Erklärung für all diese Merkwürdigkeiten zu bekommen.

Denn die Enthüllung des letzten Geheimnisses des **Schwarzen Keilers** steht erst bevor ...

Die Geschichte des **Schwarzen Keilers**

Das Wirtshaus kann heute, im Jahr 28 Hal, auf eine etwa vierzigjährige Geschichte zurückblicken. Gegründet wurde es 12 v.H. vom Gratenfelder Braumeister Zach Gimbel und seiner Frau Zeldä. Die beiden wählten als Standort eine Stelle nahe der Reichsstraße von Havena über den Kosch bis ins ferne Gareth, die regen Zulauf versprach. Die beiden entschieden sich überdies, beim Bau der Herberge kostensparend das unkrautüberwachsene Fundament einer alten Ruine zu nutzen; eine Ruine, die, glaubt man den Einheimischen, "schon immer" dort gewesen sei.

Bei der Grundsteinlegung entdeckten die überraschten Wirtsleute ein unterirdisches Gewölbe, in dem sie die gläserne Statue einer geflügelten Schlange fanden (siehe **Anhang**). Die ob des wertvollen Fundes erfreuten Wirtsleute nutzten das Gewölbe nun als Wein- und Vorratskeller und vergruben die wertvolle Glasstatue, gemäß einem Koscher Ritus, als Opfergabe an Travia unter der künftigen Türschwelle der Herberge. Und das Glück war

den Gimbels tatsächlich hold: der **Schwarze Keiler** begann schon bald Gewinne abzuwerfen.

Die Gimbels hätten zufrieden sein können, wenn nicht ein Jahrzehnt später Baldur Greifax Graf von Gratenfels zunehmend wahnsinnig geworden wäre. Nicht nur, daß dem Keiler ständig unangekündigte Besuche des Grafen ins Haus standen, der - in seinem Wahn, daß man ihn um seine Konzessionseinnahmen betrügen könnte - nach und nach auch die treuesten Stammgäste verprellte, die Männer des Grafen schienen dieser Tage zu allem Unglück auch noch einen interessanten Fund in der Nähe der Herberge gemacht zu haben. Ein Fund, der zu einer fast ständigen Präsenz der rauhlistigen Söldner im Keiler führte.

Die Gimbels rätselten lange, was die Anwesenheit der Söldner, vor allem aber der Bau eines Wachturms in unmittelbarer Nähe bedeuten könnten, doch wagten sie aus Furcht vor der Willkür des Grafen nicht, genauere Fragen zu stellen. Allgemein hieß es, daß die hier stationierten Söldner dem Schutz der Reisenden vor



Räubern dienen würden, auch wenn nach und nach Gerüchte laut wurden, die mal von einer gräflichen Silbermine in der Nähe der Herberge, mal von einem unterirdischen Gefängnis und mal von einer geheimen Münze kündeten, die der Graf in unmittelbarer Nachbarschaft betrieb.

Mysteriöse Entdeckungen

Im Jahre 3 Hal machten die bei den Gimbeln angestellten Serviermädchen Leti und Alrike Faßweiser im Weinkeller des *Keilers* eine aufregende Entdeckung: ein Geheimgang, der zu einem gut verborgenen unterirdischen Stollensystem führte. Eine uralte Anlage, die Graf Greifax (der von diesem Gang natürlich nichts wußte) inzwischen mit seinen Söldnern in Besitz genommen hatte. Die Gimbeln verbargen den Zugang mittels eines großen Weinfasses und verhallen in den kommenden Monaten einigen Zwergen, die in der Anlage Sklavendienste verrichten mußten, zur Flucht. (Daß der Geheimgang in jenem Jahr auch einigen zufällig im Gasthaus eingekehrten Abenteurern das Leben rettete, wenngleich sich diese auch vom Keiler aus quer durch die Anlage schlagen mußten, mag als Ironie des Schicksals angesehen werden.)

Die befreiten Zwerge berichteten den Wirtsleuten, daß die mysteriöse Anlage ihrer Einschätzung nach über 400 Jahre alt sei und Spuren menschlicher wie zwergischer Bearbeitung aufweise. Ein Grund für die Errichtung dieser weitläufigen Anlage ließ sich nicht ermitteln, doch ältere Gefangene hätten übereinstimmend berichtet, daß die Räume und Gänge der Anlage mit lebensgefährlichen, größtenteils noch intakten Fallen bestückt gewesen seien, die nach ihrer Entdeckung mindestens acht greifaxschen Söldnern das Leben gekostet hätten. Einer der Be-



freiten verstieg sich gar zu der Behauptung, daß man den Eindruck gewinnen könne, daß das gesamte Stollensystem – vor der Zweckentfremdung durch den Grafen – einzig und allein mit der Absicht einer riesigen Falle angelegt worden sei. Ja, daß man sich ernsthaft fragen müsse, *was* in aller Götter Namen so wichtig oder gefährlich sei, daß die einstigen Baumeister einen derartigen Aufwand zu seiner Absicherung betrieben hätten?

Die große Vertuschung

Die Befreiung der von Greifax versklavten Koscher Zwerge führte wenig später zu einem ebenso rätselhaften wie spektakulären kaiserlich-zwergischen Kommandounternehmen, das zur Schließung der geheimen Anlage führte und bis heute ungeklärt ist: Im Praios 5 Hal erstürmte ein Trupp Zwerge in Begleitung mehrerer Magier und Geweihten die Anlage, während eine Schwadron kaiserlicher Reiterei den oberirdischen Teil der Anlage besetzte. Dabei wurden die greifaxschen Söldner überwältigt und die letzten Sklaven befreit.

Kurze Zeit später versiegelten die Zwerge den Geheimgang im Keller des *Keilers*, derweil die Kaiserlichen schon drei Tage nach der Einnahme der gräflichen Silbermine einige sorgsam verhüllte Kisten abtransportierten. Anschließend wurden der Wachturm geschliffen und die Zugänge zur unterirdischen Anlage zum Einsturz gebracht.

Der Hintergrund	5
Die Geschichte des <i>Schwarzen Keilers</i>	5
Die Spielhandlung	8
Vorbereitungen zum Abenteuer	8
Das <i>Wirtshaus zum Schwarzen Keiler</i>	8
Das Abenteuer beginnt	11
Der erste Abend und die erste Nacht	11
Ankunft im <i>Schwarzen Keiler</i>	12
Die Ereignisse um Mitternacht	13
Ruhe vor dem Sturm	14
Der erste Angriff	14
Der zweite Angriff	15
Der nächste Tag	15
Der dritte Angriff	17
Merkwürdigkeiten & Geständnisse	17
Der vierte Angriff	18
Fünf Minuten vor Zwölf	19
Nachspiel	20
Dramatis Personae	20
Die gefiederten Gegner	24
Anhang: Artefakte, Wundermittel, Quellen	24



Da die meisten Reisenden, denen die Gimbels von diesem Vorfall berichteten, die Angelegenheit eher für eine unterhaltsame, aber wenig glaubhafte Posse des Wirts hielten, geriet der Vorfall während der letzten 25 Jahre mehr oder minder in Vergessenheit.

Das Rätsel von 5 Hal

Was nach außen hin wie die kaiserliche Maßregelung des Grafen wirkte, war in Wahrheit eine 'von ganz oben' angeordnete Bergungsoperation. Denn der *Schwarze Keiler* wurde, ohne daß den Wirtsleuten dieser Umstand bewußt war, an einem Ort errichtet, dessen Geschichte über 450 Jahre in die Regierungszeit Rohals des Weisen zurückreicht.

Einer alten Magierlegende zufolge (siehe *Mysteria Arkana*, S. 20), bannte Rohal während seiner Regierungszeit insgesamt 77 Dämonen. Um sie unschädlich zu machen, warf er sie aber nicht etwa wieder in die Sphären zurück, sondern sperrte sie in magische Gefäße, so daß die Dämonen nicht mehr erneut beschworen werden konnten. Und wie Sie inzwischen ahnen werden, handelt es sich bei dieser Legende keineswegs nur um eine alte Schauermär.

Rohals Gefäße, wie diese vielgestaltigen Objekte genannt werden, existieren tatsächlich und die meisten von ihnen befinden sich auch heute noch gut versteckt an ebenso geheimen wie unzugänglichen Orten, die, so will es die Legende, von Rohal höchstpersönlich ausgesucht oder geschaffen wurden – und die Anlage unter dem *Schwarzen Keiler* war eine dieser Verwahrungsstätten: Im Schutz einer Garnison, die hier den Zugang zum Greifenpaß bewachte, ließ Rohal von tulamidischen Grabbaumeistern und zwergischen Architekten eine verwirrend anmutende unterirdische Anlage ausheben. Das System aus Stollen und Kammern, das stark an die alten tulamidischen Grabbauten erinnerte, wurde mit toten Gängen, Geheimtüren und mörderischen Fallen bestückt und diente allein dem Zweck, gleich sieben jener Rohalschen Gefäße 'endzulagern' und vor zufälliger oder bewußter Entdeckung zu schützen. Als das Werk vollendet war, nahm Rohal den am Bau Beteiligten die Erinnerung an ihre architektonische Meisterleistung, verlegte die kleine Garnison weiter in den Kosch hinein und ließ buchstäblich Gras über die Angelegenheit wachsen.

Die Anlage blieb bis zu jenem Zeitpunkt unentdeckt, als die Männer des Grafen von Gratenfels nach einem schweren Regen auf einen der Zugänge zu Rohals Anlage stießen. Graf Greifax, der angesichts der merkwürdigen Konstruktionsweise und der großen Anzahl tödlicher Fallen im Innern des Bauwerks einen Zwergenschatz vermutete, ließ selbiges nun unter strenger Geheimhaltung und unter dem Verlust zahlreicher seiner Söldner erforschen – ein Ansinnen, das glücklicherweise nicht von Erfolg gekrönt war.

Da sich in einigen natürlichen Höhlen der Anlage Silberadern finden ließen, zweckentfremdete er die Anlage in bekannter Art und Weise, nicht ahnend, daß wenige Dutzend Schritt entfernt dämonisches Verderben auf seine Befreiung wartete.

Folgen

Als die befreiten Zwerge Ende 4 Hal in ihre Koscher Heimat zurückkehrten und von der merkwürdigen Anlage berichteten, begannen die Ältesten zu ahnen, welch brisanten Fund der törichte Graf gemacht hatte. Die Zwerge ließen dem erst vier Jahre zuvor gekrönten Kaiser eine entsprechende Nachricht zukommen. Hal reagierte prompt und man einigte sich auf ein gemeinsames Vorgehen, um zu überprüfen, ob der Graf tatsächlich auf ein Bauwerk zur Versiegelung von Rohals Gefäßen gestoßen sei. Tatsächlich konnten die Kaiserlichen, die zumindest eine vage Vorstellung besaßen, wonach sie zu suchen hatten, sechs der Rohalschen Gefäße bergen und nach Gareth schaffen lassen. Eines jedoch entging den suchenden Magiern und Geweihten und blieb bis heute in der unterirdischen Anlage zurück.

Das siebte Gefäß

In dem letzten der verbliebenen Gefäße ist kein geringerer als ein *Arjunoor* eingesperrt (siehe *Mysteria Arkana*, S. 149). Der achtgehörnte (!) Diener des Erzdämons Agrimoth wird auch mit den Beinamen 'Meister der Orkane' oder 'Verderber der Winde' versehen. Beschworen wurde er einst von einer rachsüchtigen Hexe, und es bereitete selbst Rohal einige Mühe, diesen mächtigen Dämon endgültig in das ihm bestimmte Gefäß zu bannen.

Nun sollte man glauben, daß der Dämon in seinem Gefängnis gut verwahrt ist, doch dem ist leider nicht so. Oder vielmehr: dem ist *nicht mehr* so, denn Rohal der Weise ist seit dem 22. Ingerimm 27 Hal nicht nur der Welt entrückt, sondern offensichtlich tot (mitzuerleben im *DSA*-Abenteuer **Rohals Versprechen**).

Die Helden des vorliegenden Abenteuers erfahren, welche Konsequenzen der endgültige Tod Rohals hat. Denn eine davon ist die, daß Rohals mystische Gefäße 'brüchig' zu werden beginnen und eine Befreiung der Dämonen nun durchaus im Bereich des Möglichen liegt.

Rohal war jedoch bewußt, daß nichts im Leben ewig währt. Er umgab daher alle Gefäße unter dem *Keiler* mit jeweils sieben verzauberten und überdies geweihten Vogelstatuetten. Diese waren nicht nur als eine zweite 'Bannmauer' für den Fall vorgesehen, daß eines Tages das entsprechende Gefäß Schaden nimmt – auf ihnen liegt auch ein komplizierter Zauber, der in diesem Fall die dargestellten Vögel in Scharen herbeilocken soll. Rohal wählte zu diesem Zweck sieben ganz bestimmte Vogelarten aus, da diese Tiere einerseits sehr schnell vor Ort sein können, andererseits als Sinnbild bestimmter Götter und Halbgötter erkennbar sind: Rabe, Gans, Storch, Adler, Falke, Schwan und Paradiesvogel.

Rohal hoffte, daß auch die Menschen der fernen Zukunft eine derartige Anhäufung heiliger Tiere als Zeichen der Götter erkennen und entsprechend handeln, sprich, für eine Erneuerung der auf den Gefäßen liegenden Bannzauber sorgen werden. Rohal legte daher einen abseits gelegenen Einstieg zur Bergung der



Gefäße an, der eigentlich erst von diesen Vögeln aufgezeigt werden sollte, der aber bereits beim Bau der Schwarzen Keilers ge-

funden wurde und seitdem ganz profan als Weinkeller Verwendung findet ...

Die Spielhandlung

Endgültiger Auslöser der dramatischen Ereignisse ist der in Gratenfels wegen mehrerer Einbrüche gesuchte Halbfelf *Laron Elsternflug* (siehe **Anhang**), dem es aufgrund seiner besonderen Fähigkeiten gelang, sich trotz der zum Einsturz gebrachten Zugänge erneut Zugang zu 'Greifax' alter Anlage zu verschaffen. Und nicht nur das, er brachte es überdies fertig, die verborgene Kammer mit dem letzten Rohalschen Gefäß und den Vogelstatuetten aufzuspüren. Laron nahm nun fatalerweise die dem Aves geweihte Paradiesvogel-Statuette näher in Augenschein (und damit von ihrem Platz), womit der ohnehin schon brüchige Bann auf dem Gefäß weiter geschwächt wurde.

Der Dämon nutzte das 'Schlupfloch', das sich ihm für wenige Augenblicke bot, und schlug mit seinem Willen eine geistige Brücke in das Bewußtsein des Halbfelfen. Das Ziel des Arjunoores war es, Laron dazu zu bringen, das Gefäß zu zerschlagen, das mit Rohals Tod seine Unzerstörbarkeit eingeblüht hatte. Doch er erreichte lediglich, den überraschten Halbfelfen fast um den Verstand zu bringen und panisch zurück ins Freie flüchten zu lassen, wobei er Halbfelf eine alte Falle auslöste, so daß der neu geschaffene Zugang vorerst wieder verschlossen ist. Diese Ereignisse haben keine Stunde vor Eintreffen unserer Helden stattgefunden.

Für unsere Helden beginnt das Abenteuer mit einem Wetterumschwung, der sie dazu zwingt, das am Wegesrand liegende *Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* aufzusuchen. Wenn Sie als Meister Wert auf eine gewisse Kontinuität in der Kampagnenhandlung legen, könnten Sie dieses Abenteuer im Anschluß an **Über den Greifenpaß** spielen, da die Helden auf dem Rückweg vom Greifenpaß nach Gratenfels wiederholt beim Keiler vorbeikommen werden.

Die Helden begegnen dem verletzten Halbfelf, der ganz offensichtlich den Verstand verloren hat und der dringend entsprechender Pflege bedarf. Im Wirtshaus selbst lernen sie eine recht illustre Gästeschar kennen, mit der sie schon bald enger verbunden sein werden, als ihnen lieb sein kann, denn noch in der gleichen Nacht versucht sich einer der Gäste, ein Magier aus Brabak, an einer Dämonenbeschwörung, wodurch es dem eingeschlossenen Dämon gelingt, auf seinem Weg in die Freiheit symbolisch einen Fuß in die Tür zu schieben. Dies ist der Augenblick, an dem die Statuetten ihre Kräfte entfalten und beginnen, die ausgewählten Vogelarten herbeizurufen. Doch stehen derzeit nur noch 6 Statuetten an ihrem Platz, und so gelingt es Arjunoor, Rohals Plan zu pervertieren: Mit dem Ziel, sein Gefängnis 'aufpicken' zu lassen, bringt er die Vögel unter seine Kontrolle und weitet den magischen Ruf nach und nach auch auf andere Bewohner der Lüfte aus. Hunderte von Vögeln beginnen nun, sich beim Wirtshaus einzufinden, dieses zu belagern und schließlich anzugreifen – ein 'Truppenaufmarsch', der gegen Ende des folgenden Tages mit einigen Harpyien seinen Höhepunkt finden wird.

Ihre Aufgabe als Meister besteht darin, unter Ihren Spielern jenes Gefühl von Hilflosigkeit und Verfolgungswahn zu entfesseln, die schon Altmeister Hitchcock mit seinem Filmklassiker *Die Vögel* heraufzubeschwören mußte. Aufgabe Ihrer Helden wird es sein, den Keiler zu verteidigen, die Spuren im Wirtshaus richtig zu deuten, dem dämonischen Geheimnis und damit dem wahren Gegner auf die Spur zu kommen und diesen dadurch zu bannen, daß die Paradiesvogel-Statuette wieder an ihren Platz gestellt wird.

Vorbereitungen zum Abenteuer

Das gesamte Abenteuer ist im (bzw. unter dem) *Schwarzen Keiler* angesiedelt. Es ist daher wichtig, daß Sie sich als Meister einen guten Überblick über das Wirtshaus und den Gang der Spielhandlung verschaffen.

Wesentlich ist es zudem, daß Sie sich mit den anderen Gästen im Keiler vertraut machen (siehe **Dramatis Personae**, S. 20f).

Der Keiler ist ein Schmelztiegel, in dem diese Meisterfiguren zusammen mit den Helden eine Schicksalsgemeinschaft bilden, die auf Gedeih und Verderb aufeinander angewiesen ist. Sie werden zwar viel improvisieren müssen, doch dafür werden sich auch viele Gelegenheiten für wundervolles Rollenspiel einstellen.

Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler (Meisterinformationen)

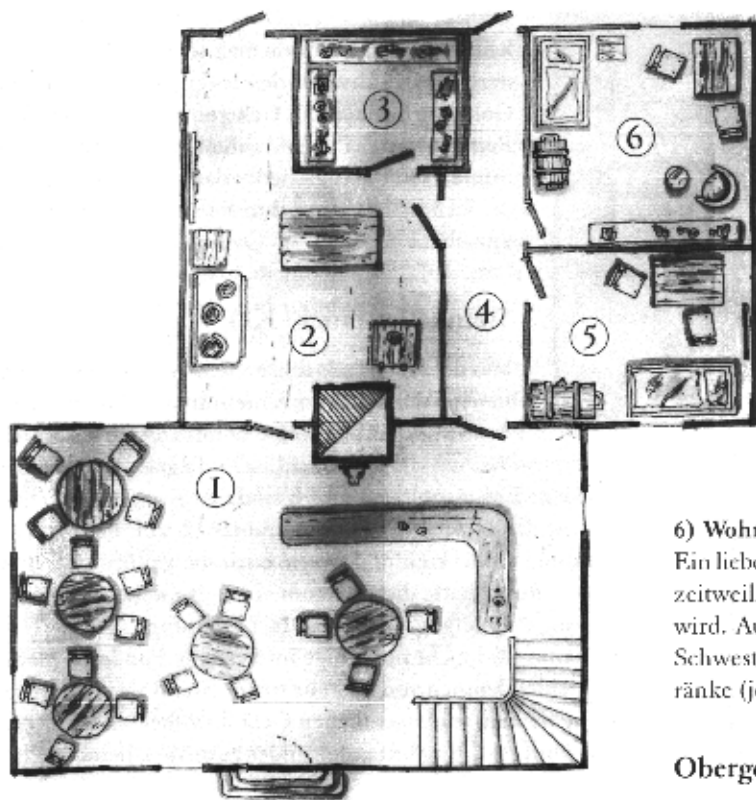
Bevor die Ereignisse starten, sollten Sie sich mit dem Ort der Handlung vertraut machen, denn natürlich sind die etwa 25 Jahre seit den oben angesprochenen Ereignissen nicht spurlos am Haus und seinen Besitzern vorbeigegangen. Da die Ehe von Zach und Zeldä Gimbel kinderlos blieb, überschrieb Gimbel die Herberge nach dem Tod seiner Frau seiner energischen Schankmaid

Alrike Faßweiser – nicht, ohne sich hierbei ein lebenslanges Wohnrecht im Keiler einzuräumen.

Alrike leitet die Herberge seit dieser Zeit mit klugem Sachverstand. Eine der ersten Maßnahmen, die sie in die Wege leitete, bestand darin, den *Schwarzen Keiler* auszubauen und zu vergrößern.



Der Schwarze Keiler, Erdgeschoß



Aufgrund des in diesem Abenteuerband nur begrenzt zur Verfügung stehenden Platzes beschränken wir uns bei den Raumbeschreibungen auf die allerwichtigsten Angaben, denen Sie bitte mit meisterlicher Einfühlungsgabe etwas mehr Fleisch verleihen mögen.

Erdgeschoß

1) Schankraum:

Ein typischer Schankraum mit langer Theke und fünf großen, runden Tischen, um die jeweils sechs Stühle gruppiert sind. Über dem Kamin hängt der ausgestopfte Kopf eines kapitalen schwarzen Keilers. Eine Treppe in der Nordwest-Ecke führt ins Obergeschoß.

Einen Meter unter der Türschwelle liegt, in eine kleine Kiste mit Holzspänen gebettet, eine mysteriöse Glasstatue, die die Gimbel bei der Grundsteinlegung im jetzigen Weinkeller entdeckt und anschließend als Opfer an Travia unter der Türschwelle vergraben haben (siehe **Anhang**, S. 25: **Die geflügelte Schlange**). Wenn sich die Helden irgendwann darum bemühen, die Statue auszugraben, sollten Sie immer im Blick behalten, daß wenige Zentimeter hinter der Wirtshaustür dutzende aggressiver Vögel nur darauf lauern, ins Innere des Hauses zu gelangen ...

2) Küche

Großer Herd und Arbeitstisch, zahlreiche Küchengeräte an der Wand. Eine Falltür führt hinunter in den (uralten) Weinkeller des Keilers.

3) Abstell- und Speisekammer

Hier lagern zahlreiche Arbeitsgeräte und einige Lebensmittel des täglichen Bedarfs.

4) Gang

Keine größeren Besonderheiten.

5) Wohnraum Zach Gimbel

Ein sehr unordentlicher Raum mit Tisch, Bett, großer Truhe und einem Ölbild, das die verstorbene Zeld Gimbel stolz vor dem Wirtshaus stehend zeigt.

6) Wohnraum Alrike Faßweisers

Ein liebevoll ausgestatteter Wohn- und Schlafraum, in dem Alrike zeitweilig den von Woltan geschenkten Praiosgrüßer verwahren wird. Auf einem Nachttisch steht ein kleines Bild von Alrikes Schwester Leti, im Nachttisch verwahrt die Wirtin zwei Heilränke (je 10 LP).

Obergeschoß

7) Gang

Ein Gang samt hölzerner Trenntür und einer Treppe ins Untergeschoß. Neben Raum 11 führt eine Luke auf den Dachboden.

8) Leeres Doppelzimmer

Einrichtung: zwei Betten, eine leere Truhe, ein Tisch mit Waschtischschüssel.

9) Zimmer Laron Elsternflugs

Ein Bett, eine Truhe, ein Tisch. Durchsuchen die Helden Larons Zimmer, können sie neben einer abgebrochenen Spitzhacke, einer Schaufel und einer gut bestückten Diebesausrüstung ein altes Tagebuch finden (siehe **Anhang**, S. 25: **Quelle 1**)

10) Leeres Einzelzimmer

Einrichtung ähnlich wie Zimmer 8.

11) Zimmer des Zwergen Greifax

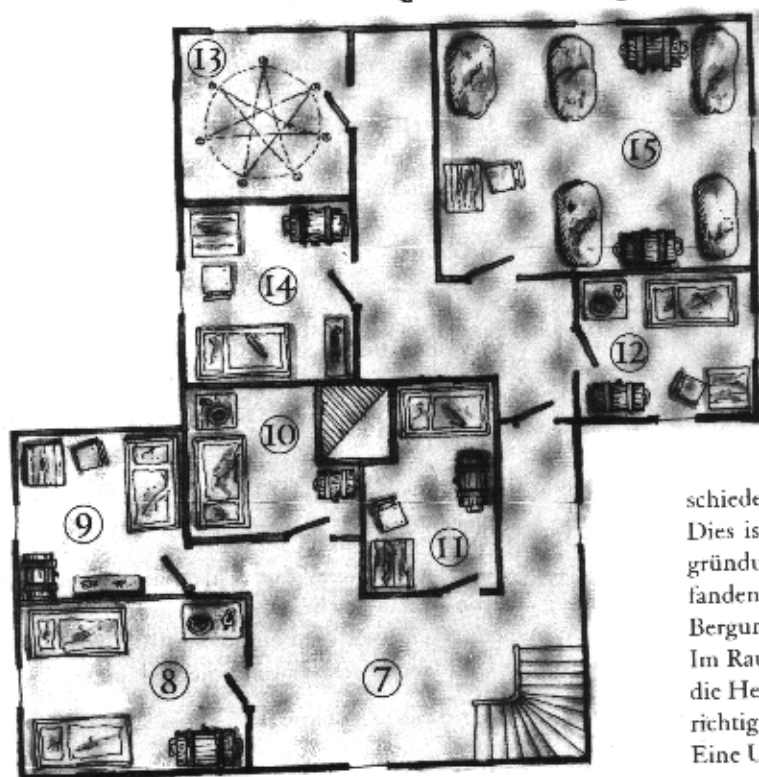
Auf dem Tisch des Raumes liegt inmitten zahlreicher Schrauben, Metallfedern und anderer Seltsamkeiten ein geöffnetes Uhrwerk, aus dem eine metallene Koschammer lugt.

12) Zimmer von Teka Simmerlerch

Im Raum stinkt es nach verfaulten Eiern. Der Geruch stammt von mehreren prall gefüllten Wasserschläuchen, die mit dem Wasser des berühmten Gratenfelder Schwefelquells gefüllt sind.



Der Schwarze Keiler, Obergeschoß



13) Zimmer Magister Eulertins

Einrichtung ähnlich wie Zimmer 8, allerdings hat Magister Eulertin sämtliche Möbel (die der Einfachheit halber nicht in der Karte eingezeichnet sind) dicht an die Wände gerückt, um Platz zu schaffen.

Für die restliche Raumbeschreibung siehe Abenteuertext auf Seite 13f.

14) Leeres Einzelzimmer

Einrichtung ähnlich wie Zimmer 8.

15) Schlafsaal

In diesem Raum, in dem auch Gusto Drosselhuber abgestiegen ist, liegen fünf Strohsäcke. Zwei abschließbare Truhen können im Schankraum extra angemietet werden (je 5 Heller).

Dachboden

Zu erreichen durch eine Luke in der Decke des Gangs im Obergeschoß. Hier finden sich zahlreiche ausranzierte Möbelstücke, allesamt mit grauen Laken abgedeckt. Interessant scheint nur ein großes, halbabgedecktes Ölgemälde, das einen Falken beim Flug über eine Auenlandschaft zeigt. (Dieses Bild haben die Wirtsleute vor einem Monat einem slümmigen Zahler abgenommen, der es bisher noch nicht wieder

abgeholt hat. Kein Wunder, war der Mann doch ein professioneller Kunstdieb, der derzeit in Angbar einsitzt. Tatsächlich handelt es sich bei diesem – gestohlenen – Gemälde um ein magisches Bildnis: ein wunderliches Frühwerk des legendären Elfenmalers Golodion Seemond (s. *Geheimnisse der Elfen*, S. 81). Betrachtet man das Bild genauer, bemerkt man nicht nur, daß sich das Gefieder des Falken bewegt, auch die Landschaft unter ihm scheint langsam vorüberzuziehen.

Weinkeller (auch: K1)

Von der Küche aus führen steinerne Stufen hinunter in den Weinkeller des Keilers. In dem fünfmal sieben Schritt großen Gewölbe befinden sich zwei riesige Weinflässer, sowie zahlreiche Regale, auf denen verschiedene Lebensmittel gestapelt sind.

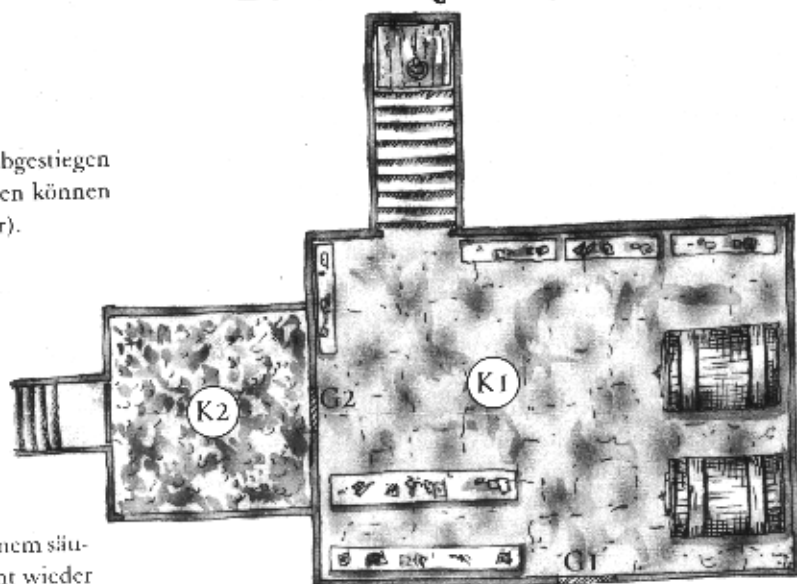
Dies ist das Gewölbe, das die Gimbels 12 v.H. bei der Hausgründung entdeckten und wo sie auch die geflügelte Schlange fanden. Rohal hatte diesen Raum einst als zweiten Zugang zur Bergung der Gefäße vorgesehen (s. Einleitung).

Im Raum sind nicht nur einige interessante Funde zu machen, die Helden können von hier aus später (wenn sie alle Hinweise richtig deuten) zur eigentlichen Gefäßkammer vordringen. Eine Untersuchung bringt folgendes zum Vorschein:

Allgemein

Odem Arcanum: Im gesamten Gewölbe ist kein Funke Magic zu entdecken. (Tatsächlich hat Rohal hier auf Magic verzichtet, da ansonsten jeder Adept sofort mittels eines einfachen ODEM ARCANUM auf die Besonderheiten dieses Raumes aufmerksam geworden wäre).

Der Schwarze Keiler, Weinkeller



RÜCKKEHR ZUM SCHWARZEN KEILER



Berufsfertigkeit Steinmetz oder Baumeister: Das Gewölbe wurde in zwergischer Arbeit vorwiegend aus kopfgroßen Steinquadern errichtet, die etwa 400 bis 500 Jahre alt sein dürften.

Wände und Boden

Sinnenschärfe + 5: An der Südwand (hinter riesigen Weinfässern) kann der versiegelte Geheimgang entdeckt werden, der vor 25 Jahren eine wichtige Rolle spielte (G1). Seine Freilegung würde (mit geeignetem Werkzeug) etwa 2 Tage dauern. Der leicht zu entdeckende Geheimgang diente ursprünglich zur Irreführung potentieller Grabräuber und sollte diese direkt in den Bereich mit den tödlichen Fallen führen.

Sinnenschärfe + 10; eine Stunde Suche: An der Westwand läßt sich eine weitere Geheimtür entdecken (G2), die selbst durch einen FORAMEN nicht geöffnet werden kann. Grund dafür ist eine hinter ihr liegende **Verschlußkammer (K2)**, die bis oben hin mit augapfelgroßen, steinernen Kugeln aufgefüllt wurde. Diese drück-

ten mit so großer Last gegen die Geheimtür, daß sich diese nicht öffnen läßt. Erst wenn eine steinerne Klappe unter der Kammer nach unten wegkippt und die Steinkugeln dadurch in einen tieferliegenden Hohlraum fallen können, kann auch die Tür geöffnet werden (siehe Abbildung auf Seite 19).

Sinnenschärfe + 12; eine weitere Stunde Suche: Am Boden und an der Westwand können die Helden jeweils einen von insgesamt drei außerordentlich gut getarnten Steinquadern entdecken (siehe im Kapitel **Das Geheimnis**), die sich nur unter Mühen herauslösen lassen.

Hinter ihnen verbirgt sich jeweils eine Metallstange mit Griff, an dem sich unter großer Kraftanstrengung einer von insgesamt drei eisernen Bolzen aus der oben benannten Steinklappe am Boden von Raum **K2** ziehen lassen (aufzuwendende Mindest-KK bei der ersten Verschlußstange: 16, bei der letzten der drei: 18). So lange auch nur eine Stange am Platz verbleibt, bleibt die Bodenklappe der Verschlußkammer verschlossen und die Geheimtür läßt sich nicht öffnen.

Das Abenteuer beginnt

Meisterinformationen:

Da Sie als Meister in diesem Abenteuer eine ganze Menge improvisieren müssen (die Interaktionen zwischen den Helden und den anderen Gästen lassen sich eben nicht in ein einfaches Schema pressen), finden Sie im folgenden eine Chronologie der Geschehnisse, die Sie aus dramaturgischen Gründen in etwa einhalten sollten, ohne daß sich ihre Helden jedoch 'gespielt' vorkommen.

Einige der Ereignisse sind zeitlich festgelegt, wieder andere sind allein vom Handeln Ihrer Spieler abhängig und sind deutlich als *Optionales Ereignis* gekennzeichnet. Letzteres bedeutet, daß das Ereignis erst dann eintritt, wenn Ihre Helden bestimmte Bedingungen erfüllt haben. Noch einmal möchten wir Ihnen nahelegen, sich unbedingt mit den Meisterfiguren und den Räumlichkeiten des **Schwarzen Keilers** vertraut zu machen.

Für entspanntes Rollenspiel in netter Wirtshausatmosphäre bleibt den Spielern am Abend der Anreise Zeit. Sobald aber Magister Eulertin gegen Mitternacht bei der Herstellung seiner Artefakte scheitert, gilt es, die meisterlichen Zügel anzuziehen und den Spielern mehr oder minder subtil klarzumachen, daß nun der Kampf ums nackte Überleben beginnt. Denken Sie daran, daß Sie unendlich viele Gegner aus dem Hut zaubern können (siehe **Anhang**, S. 25).

Was die ständigen Vogelattacken anbelangt, bietet sich das Bild einer Brandung an, die immer stärker wird. Der Arjunoor unter dem Wirtshaus sammelt seine Kräfte und schlägt zu, sammelt seine Kräfte und schlägt erneut zu. Der **Schwarze Keiler** wird zu einem Gefängnis. Jeder Angriff wird gnadenloser, während dazwischen Pausen liegen, die wie die Ruhe vor dem berüchtigten Sturm wirken.

Der erste Abend und die erste Nacht

Die Anreise

Allgemeine Informationen:

Ihr befindet euch auf dem Weg von Angbar nach Gratenfels. Eine Reise, die sich mehr als mühselig gestaltet, da ihr kurz nach Sonnenuntergang von einem jener Wetterumschwünge überrascht worden seid, die so nahe des Kosch recht häufig zu beobachten sind. Seit über einer Stunde werdet ihr bereits von heftigen Winden und einem peitschenden, naßkalten Platzregen heimgesucht. Eure regennasse Kleidung klebt euch am fröstelnden Leib, und nur die Aussicht auf das heimelige Gasthaus **Zum Schwarzen**

Keiler, das euch ein entgegenkommender Reisender empfohlen hat, hält euch noch auf den Beinen bzw. auf den Rücken eurer Pferde.

Der mysteriöse Fremde

Allgemeine Informationen:

Gerade als hinter einem Hügel die Lichter des Wirtshauses zu erkennen sind, taumelt plötzlich ein schwarz gekleideter Fremder aus dem Dunkel auf die Reichsstraße und bricht direkt vor euch zusammen.



Spezielle Informationen:

Apathisch bleibt der Unbekannte im Regen liegen und gibt nur hin und wieder ein gehetztes Keuchen von sich. Sein Körper wirkt zerschunden und mit seinen panisch aufgerissenen Augen wirkt der Fremde, als ob er dem Namenlosen höchstpersönlich begegnet wäre. Auffallend sind die leicht spitz zulaufenden Ohren sowie die handgroße Statuette, die der Fremde umklammert hält: eine Figur aus einem tiefblauen Material, die einen wundervollen Paradiesvogel darstellt.

Meisterinformationen:

Bei dem Fremden handelt es sich um den Halbellfen Laron Elsternflug, der eine Begegnung mit dem Arjunoor hinter sich hat.

Natürlich hat der stürmische Platzregen alle seine Spuren sofort weggeschwemmt, so daß die Helden nicht ermitteln können, wo der Halbellfen herkommt. Es steht zu hoffen, daß sich die Helden im Wirtshaus um ihn kümmern werden oder ihn zumindest dorthin schleppen.

Laron trägt einen Tornister bei sich, in dem ein Brecheisen zu finden ist, sowie zahlreiche andere Werkzeuge, die man recht eindeutig zum Handwerkszeug eines Diebes zählen kann. Bei der Untersuchung des Hintergrundes des Halbellfens (siehe *Anhang*, S. 21) bieten sich mehrere verschiedene Vorgehensweisen an. Eventuell ist es notwendig, daß die Gruppe einige andere Gäste des *Schwarzen Keilers* zu seiner Person befragt.

Ankunft im Schwarzen Keiler

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Schankraum des *Keilers* betreten, herrscht dort zunächst noch eine gemütliche Stimmung. Ein kauziger alter Mann (Zach Gimbel) schlürft an einem der Tische eine warme Suppe, während neben ihm ein bärtiger Koscher in speckiger Lederhose (Gusto Drosselhuber) genuß- und geräuschvoll ein gebratenes Hähnchen verzehrt. Einen Tisch weiter sitzt ein düster gekleideter Mann mit Magierstab bei einem Glas Rotwein (Magister Malzenio Eulertin) und fixiert mit nervösem Fingertrommeln die Eingangstür. Hinter dem Tresen steht vornübergebeugt und recht skeptisch dreinblickend eine Wirtsfrau mittleren Alters (Alrike Faßweiser), der eine alte Frau mit Kopftuch und einem Raben auf der Schulter (Teka Simmerlerch) aus der Hand zu lesen scheint.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden mit dem verletzten Halbellfen im Schlepptrau eintreffen, gilt die Aufmerksamkeit der Gäste natürlich den Neuankömmlingen. Die Wirtin wird sofort hinzueilen und Hilfe anbieten. Die Helden können jetzt erfahren, daß der Fremde, dessen Name niemand kennt, vor vier Tagen ein Zimmer im *Schwarzen Keiler* angemietet hat. In dieses wird Alrike Faßweiser die Helden nun führen (*Raum 9*). Anschließend können auch die Helden Zimmer anmieten und es kehrt zunächst wieder so etwas wie Normalität im *Keiler* ein.

Ereignisse bis Mitternacht

Meisterinformationen:

Helden, die sich in den folgenden Stunden (vorzugsweise mittels des Talents *Heilkunde Seele*) um den Halbellfen kümmern, sollten zumindest damit belohnt werden, daß diese seinen Namen herausfinden. Des weiteren kann bei einer Durchsuchung seines Zimmers das aufschlußreiche Tagebuch einer gewissen Jasmin Karolus gefunden werden (siehe *Anhang*, S. 25; *Quelle 1*).

Spezielle Informationen:

Während draußen vor dem Wirtshaus der Sturm immer stärker wütet, sollten Sie der Reihe nach folgende Geschehnisse durchspielen:

— Bei der Einquartierung lernen die Helden den Zwergen Greifax (siehe *Anhang*, S. 23) kennen, der in seinem Zimmer bei angelehnter Tür an seiner Koschammer-Uhr bastelt. Im Verlaufe des Abends wird er des öfteren in den Schankraum eilen, um dort mit einer gewissen Penetranz nach den unmöglichsten Dingen zu fragen, die er zur Reparatur der Uhr benötigt (Federn, Öl, Draht, Wachs, eine Gabel, etwas Bausch, eine Nagel-feile, reiner Alkohol, kleine Nägel ...)

— Die alte Hexe Teka Simmerlerch wird, sollte sie angesprochen werden, etwas beunruhigt orakeln, daß "irgendetwas in der Luft liegt".

— Eine Stunde später betritt der völlig durchnäßte Bänkelsänger Wolan den *Keiler*, froh, daß er es bei dem Sturm bis hierher geschafft hat. Theatralisch bringt er der verlegenen Alrike Faßweiser ein Ständchen dar und schenkt ihr daraufhin einen Käfig, in dem ein wunderschöner Singvogel, ein gelb-schwarzer Praisgrüßer, sitzt (womit auch die verwandelte Phexgeweihte Phecaria die Bühne des Geschehens betreten hätte).

— Etwa eine Dreiviertelstunde vor Mitternacht betreten fast gleichzeitig zwei weitere Männer völlig durchnäßt den Schankraum. Der eine von ihnen ist anhand seiner schwarzen Kleidung und des geflügelten 'B' auf seinem Umhang als Beilunker Reiter zu erkennen (Falk von Rabenhorst), der andere wirkt wie ein mißtrauischer Händler, der schon bald an den Tisch des ungeduldig wartenden Magisters Eulertin tritt und sich zu ihm setzt.

Während der Beilunker Reiter über den Sturm flucht und seinen Ärger darüber kundtut, daß sein Pferd ein Hufeisen verloren hat, tauschen am Tisch des Magisters ein prall gefüllter Geldbeutel und ein Bündel mit Pfeilschäften (aus dem Holz des verfluchten *Nemezijs*-Baums) die Besitzer, die Eulertin zur Aus-



führung seines Plans benötigt. Der Händler verabschiedet sich und tritt wieder hinaus in die stürmische Nacht.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden versuchen, den Fremden (ein Maraskaner namens *Yasmar Randon*) zu verfolgen, müssen sie schon sehr schnell sein. Denn trotz des starken Sturms besteigt er sofort sein noch immer gesatteltes Pferd und reitet weiter in Richtung Gratenfels. Der Grund dafür ist der, daß Yasmar durchaus von dem Fluch weiß, der angeblich auf dem rachsüchtigen *Nemezijs*-Baum liegt, aus dessen Holz die verkauften Pfeilschäfte bestehen (siehe *Herbarium Aventuricum*, S. 112). Zwar ist Maraskan weit und Randon davon überzeugt, daß der ursprüngliche Baumschänder längst in Borons Hallen eingefahren ist, dennoch zieht er es vor, zwischen sich und dem neuen Besitzer der Pfeilschäfte umgehend einen gehörigen Abstand zu bringen. Eigentlich haben die Helden keinen Grund, den Maraskaner zu stellen. Wenn ihnen dies aber doch gelingen sollte, wird er nur die Wahrheit über die Pfeilschäfte ausplaudern, wenn die Helden ihn mit Magie traktieren.

—Etwa fünf Minuten nachdem der Maraskaner verschwunden ist, wird sich Magister Eulertin auf sein Zimmer zurückziehen.

Meisterinformationen:

Der Magister, ein Brabaker Dämonologe (siehe *Dramatis Personae*, S. 22), ist ein äußerst ungeduldiger Mann. Da er das in dieser Nacht voll am Himmel stehende Madamal für die Erschaffung seiner dämonisch beseelten Pfeile benötigt, er aber keinen weiteren Monat mehr warten möchte, wird er sein ehrgeiziges Projekt noch in dieser Nacht im *Keiler* angehen. Um in Ruhe arbeiten zu können, verschließt er sein schon vorbereitete Zimmer mit einem *CLAUDIBUS CLAVISTIBOR*, und beginnt kurz vor Mitternacht mit den Zaubersformeln und Invokationen, die unter anderem den Zweck verfolgen, einen *Agribaal*, einen eingehörnten Diener *Agrimoths* anzurufen, der in die Pfeile fahren soll.

—*Sehr kurz vor Mitternacht:* Während draußen der Sturm wütet, beginnt der apathisch in seinem Zimmer liegende Halbelf plötzlich mit verzerrtem Gesicht gellend an zu schreien: *„Er ist nah, spürt es denn keiner! Er ist nah! Riecht doch seinen fauligen Atem, schmeckt seinen Brodem! Er naht ... er naht!“*

Der Elf bricht zusammen, und es kehrt für kurze Zeit Ruhe ein.

Eine trügerische Ruhe, wie sich schon wenige Augenblicke später zeigen wird ...

Die Ereignisse um Mitternacht

Spezielle Informationen:

Hinter der Tür zum Zimmer des Magisters ist plötzlich lautes Poltern zu hören, dem sich verzweifelte Rufe anschließen:

„Nein, was ist das...? NICHT! ... Warum ... Wie kann das ... Ich habe doch alles richtig ... Noch ist es nicht zu spät ... Nicht mir ... PENTAGRAMMA DRUDENFUSS, HEB DICH FORT IN RAUCH UND RUSS! ... Hinfort, hinfort ... Oh, nicht das ... NEEEEIIII!“

Anschließend ist lautes Poltern und dann nur noch leises Stöhnen zu vernehmen.

Meisterinformationen:

Die vom Magister mit einem *CLAUDIBUS CLAVISTIBOR* (ST 8, 3 ASP) verriegelte Tür kann - wenn keiner der Helden ein *VERWANDLUNGEN BEENDEN* beherrscht - nur mit einer *Schlösser knacken*-Probe +33, einer Körperkraftprobe +22 oder einem um 11 Punkte erschwerten *FORAMEN* (für 11 ASP) geöffnet werden. Die andere Alternative besteht darin, noch etwa 3 Minuten abzuwarten, denn dann endet der Zauber von selbst...

Spezielle Informationen:

Sobald die Helden die Tür geöffnet haben, quillt ihnen ekelerregender Gestank entgegen. Auf dem Zimmerboden befindet sich ein mit Kreide gezeichnetes Beschwörungs-Pentagramm samt Schutzkreis, um das herum sieben abgebrochene und mittlerweile erloschene Kerzen stehen. Im Raum verstreut liegen die

Reste verschiedener Paraphernalia wie abgebranntes Räucherwerk, versengte Rabenfedern, Die Eckzähne einer Vampirfledermaus, Schlangenhaut, drei zersprungene Onyx-Würfeln, ein umgekipptes Gefäß mit Asche, zerbrochene Tontafelchen mit diversen arkanen Symbolen, ein menschlicher Totenschädel sowie ein in Harz eingeschlossener Borbaradmoskito. An einer Wand liegt stöhnend der Magister, auf den ein Unbekannter offenbar drei Pfeile abgeschossen und auch getroffen hat.

Meisterinformationen:

Was ist geschehen? Magister Eulertin hat versucht, einen *Agribaal*, einen eingehörnten Diener *Agrimoths*, in die Pfeilschäfte fahren zu lassen. Doch unter dem Einfluß dieses Ortes öffnete er nicht etwa dem Eingehörnten eine Pforte in die Dritte Sphäre, sondern stärkte die Kräfte des unter dem Wirtshaus in seinem Gefängnis lauenden *Arjunoor*, der ebenfalls der Gefolgschaft *Agrimoths* zugeordnet wird. Eulertin vermochte zwar, das 'Was-auch-immer-da-aus-den-Sphären-kriechen-wollte' zurückzuwerfen, doch ist ihm nicht bewußt, welche Ereignisse er damit ausgelöst hat.

Dämonische Präsenz: Ein Nebeneffekt der Geschehnisse ist die Beseelung der drei Pfeilschäfte aus dem Holz des verfluchten *Nemezijs*, die nun, von ungelenkter Rachsucht getrieben, darauf aus sind, alles Lebende um sie herum qualvoll und langsam zu töten (der einzige Grund, warum der Magier noch am Leben ist). Einer der Pfeile hat sich in Magister Eulertins Schulter geholt, die beiden anderen stecken in den Beinen des Magiers.



Die drei beseelten Pfeile

MU - LE 10 AT 14 PA 5 RS: 3 TP 1W+4 MR 10

Die beseelten Pfeile können sich dank der Kombination aus dämonischem Holz und dem Einfluß des Arjunoor wie Schlangen winden. Sie greifen an, indem sie sich wie Spiralen vom Boden abstoßen und gleich einem echten Pfeil heulend auf ihr Opfer zufliegen. Sie benötigen jeweils eine KR, um sich nach einem Treffer selbsttätig aus dem Körper des Opfers zu ziehen und sich erneut abzustößen. Bei diesem Prozeß kann es einem Helden gelingen, den Schaft mit einer GE-Probe +5 zu ergreifen und anschließend mit einer KK-Probe +5 festzuhalten.

Gegen heranschießende Pfeile sind, außer mit einem Schild, keine Paraden sondern nur *Ausweich*-Manöver erlaubt.

Direkte Folgen

Meisterinformationen:

Magister Eulertin: Der fast völlig AE-lose Magier ist bewußtlos und schwer verletzt. Er bedarf dringend der, wenn vielleicht auch nur zögerlich gewährten, Hilfe durch die Helden. Er wird knapp eine Stunde später sein Bewußtsein wiedererlangen und sich anschließend sicherlich einem Verhör durch die Helden ausgesetzt sehen. Hierbei versucht er zunächst, sein 'Experi-

ment' harmloser als beabsichtigt erscheinen zu lassen. Eulertin wird aber nach und nach seine Selbstsicherheit verlieren und dann etwas panisch zugeben, daß etwas schief gelaufen sei. Irgendetwas "anderes" habe versucht, sich in dieser Sphäre einzunisten, aber er schwört bei allen Zwölfen, daß es ihm gelungen sei, dieses Etwas wieder zurückzuwerfen. Eine Aussage, an die Eulertin wirklich glaubt – was sich durch einen SENSIBAR, einen IN DEIN TRACHTEN oder eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 herausfinden läßt.

Zimmerdurchsuchung: Magiekundige – oder Helden in Beisammensein der Hexe Simmerlerch – sollten hier genügend Materialien und Schriftstücke (Thesis-Papiere, mit Lesezeichen markierte Zauberfolianten etc.) sicherstellen können, um wenigstens errahnen zu können, daß Eulertin mit dämonischer Hilfe und diversen Zauberformeln (darunter ein TRANSVERSALIS TELEPORT, ein EXPOSAMI CREATUR sowie ein OCULUS ASTRALIS) versuchte, drei absolut tödliche Geschosse anzufertigen.

Eine Begutachtung der Paraphernalia und Zaubersymbole vervollständigt das Bild: Hier sollte ein Diener Agrimoths, des erzdämonischen Herrschers über die Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus, beschworen werden (*Mysteria Arkana*, S.145f.). Von den benützten Zauberutensilien wirken vor allem jene 'ausgebrannt', die dem Element Luft nahestehen.

Ruhe vor dem Sturm

Spezielle Informationen:

Etwa eine halbe Stunde nach diesen besorgniserregenden Funden fällt plötzlich einem der Helden auf, daß sich der Sturm vor dem Wirtshaus binnen kürzester Zeit vollständig gelegt, und einer beunruhigenden, fast greifbaren Stille Platz gemacht hat.

Diese Stille wird nur von dem leise gurgelnden Geräusch abfließenden Regenwassers und hin und wieder einem leisen, unregelmäßigen Geräusch unterbrochen, das von außen (!) gegen die Fensterläden schlägt: *Tock - Tack - Tock*.

Meisterinformationen:

Wird ein Fensterladen geöffnet, erkennen die Helden, daß die Wolkendecke aufgerissen ist, und das voll am Nachthimmel stehende Madamal die Umgebung in silbriges Licht taucht. Überall sind schemenhafte, flatternde Bewegungen auszumachen. Eine ungewöhnliche Ansammlung von Vögeln beginnt, sich beim Wirtshaus einzufinden und wie trunken gegen die geschlossenen Fensterläden anzufliegen: ein riesiger Schwarm, Raben, Wildgänse, sogar vereinzelte Schwäne, Störche, Adler und Falken!

Der erste Angriff

Spezielle Informationen:

Eine weitere Stunde später beginnt der apathische Halbfeld wieder damit, sich unruhig hin- und herzuwälzen. Dann löst sich ein erster riesiger Rabenschwarm vom Stall her und wirft sich mit voller Wucht gegen die Fensterläden des Wirtshauses.

Meisterinformationen:

Diese erste Attacke sollte nur für Verwirrung (und vielleicht den einen oder anderen kleineren Kampf) sorgen und damit auch den letzten Gast aus dem Bett holen. Den Helden kann durchaus auffallen, daß sie es mit äußerst aggressiven Vögeln zu tun haben, die allesamt bestimmten Göttern und Halbgöttern als heilige Tiere zugeordnet sind.

Auf Wache

Meisterinformationen:

Jetzt ist die Zeit für's wirkliche *Rollenspiel* gekommen, wofür Ihnen bis zu zehn verschiedene Meisterfiguren zur Verfügung stehen. Die Reaktionen der Gäste reichen von völligem Unglauben, über hilflose Beschwichtigungsversuche ('Warten wir doch einfach den Sonnenaufgang ab!') bis hin zu Panikattacken (Gusto Drosselhuber).

Für die Helden bietet sich eine erste Gelegenheit, engeren Kontakt zu einigen Meisterfiguren aufzunehmen. Sie können nun folgende (auf den ersten Blick unbedeutende) Handlungsstränge beginnen:



—Greifax, der Zwerg, wird die Helden zwecks Einteilung von Nachtwachen und Sicherung der Fensterläden und Türen ansprechen.

—Alrike wird den wunderlichen Zach Gimbel in der Küche "in Sicherheit" bringen (und damit aus dramaturgischen Gründen bis zum nächsten Tag der Aufmerksamkeit der Spieler entziehen, damit diese ihn nicht zu früh über alte Ereignisse ausfragen können; siehe unten).

—Woltan wird die Spieler bitten, ein wachsames Auge auf Alrike zu werfen.

—Magister Eulertin wird spätestens nach dem Vogelangriff (wenn die Helden ihn gefangen genommen haben sollten) ängstlich seine Befreiung fordern und darauf aufmerksam machen, daß er in dieser Lage vollkommen hilflos den Vögeln ausgeliefert ist.

Optionales Ereignis: Die Phexgeweihte

Meisterinformationen:

Von nun an ist es jederzeit möglich, daß die Helden die verwandelte Geweihte Phecaria aus Tannendohle aus ihrer mißli-

chen Lage befreien, und sobald dies geschehen ist, kann folgendes ebenfalls passieren:

Sorgen Sie dafür, daß die Geweihte irgendwann auf die Aves-Statuette aufmerksam wird, bei deren Berührung sie plötzlich wie in Trance mit seltsam veränderter Stimme zu sprechen beginnt:

»Findet die Gläserne,
die Schlüssel und verschlossen ist,
Und schaut die Schlange,
die kunstvoll voll von Künsten ist,
Entzündet tief ein Feuer,
damit bald sichtbar, was nicht sichtbar ist
Streu nun das Opfer,
auf daß die Wand gewandelt ist.«

An den Inhalt ihrer Worte, die sich auf die gläserne Schlangens-
statue unter der Türschwelle des Wirtshauses (s.o.) und ihren ei-
gentlichen Verwendungszweck beziehen, kann sich die Geweihte
anschließend nicht mehr erinnern. Natürlich kann auch ein
Spielergeweihter mit einem hohen Wert in *Prophezeien* oder die
Hexe Simmerlerch zum Verkünder dieser Nachricht werden.

Der zweite Angriff

Meisterinformationen:

Eine Stunde vor Sonnenaufgang kommt es zum zweiten An-
griff der inzwischen in dichten Scharen vor dem Wirtshaus
lagernden Vögel. Mittlerweile haben sich auch zahlreiche wei-
tere Vogelarten beim Keiler eingefunden, die keinem der Göt-
ter oder Götterkinder zugeordnet werden können.

Spielen Sie dieses Mal einen Angriff mit brutaler Härte durch.
Unter den hackenden Schnäbeln der Vögel wird nun so man-

cher Fensterladen zu Bruch gehen, und die anwesenden Hel-
den/Gäste müssen einen Kampf überstehen, der wie im Ka-
sten auf Seite 16 abzuhandeln ist.

Bei diesem Zwischenfall sollten die Vögel die Räume 12, 13,
14 und 15 'erobern'. Einzig die verbarrikadierte Zwischentür
in Gang 7 gewährt nun noch Schutz vor den Angreifern. Doch
auch hier ist bereits das emsige Hacken dutzender scharfer
Schnäbel zu hören ...

Der nächste Tag

Kriegsrat

Spezielle Informationen:

Spätestens nachdem auch eine Stunde nach Sonnenaufgang keines
der Tiere abgezogen ist (der Himmel ist inzwischen wieder wolken-
verhangen), sondern sich dem Schwarm fast jeden Augenblick neue
Tiere anschließen, bittet Alrike die Anwesenden zu einem Kriegsrat
in den – inzwischen wahrscheinlich verbarrikadierten – Schank-
raum.

Meisterinformationen:

Folgendes muß den Helden während der Krisensitzung mit
den Meisterfiguren (bei der Sie mit verbalen Attacken und ge-
genseitigen Beschuldigungen nicht geizen sollten!) deutlich
vermittelt werden:

—Die Untersuchung des 'Falls Eulertin' sollte bis zu diesem
Zeitpunkt folgendes erbracht haben: Es scheint glaubhaft, daß
der Magier eine größere Gefahr, die irgendwie mit der Schän-

kung des Elements Luft zusammenhängt, tatsächlich bannen
konnte. Allerdings deutet einiges darauf hin (siehe auch den
Kasten **Einsatz von Magic** auf Seite 17), daß die Rechnung
noch ein oder zwei Unbekannte aufweist, die irgendwie mit
der Beschwörung und mit den Vögeln in Verbindung stehen.

—Die anderen Gäste werden die Helden nun nach dem ver-
wirrten Halbellern befragen. Insbesondere die blaue Lapisla-
zuli-Statuette wird mit besorgtem Stirnrunzeln beäugt.

—Sollten die Spieler dies überraschenderweise nicht tun, wird
der Zwerg Greifax zögerlich die Frage nach einem mysteriö-
sen *Geheimgang im Keller* stellen, durch den man vielleicht
entkommen könne. Er wird nun die Geschichte von seinem
um 3 Hal vom Grafen Greifax versklavten Onkel und dessen
Befreiung durch die Wirtsleute erzählen und dabei fragend
Alrike Faßweiser anblicken. Sie wird den Anwesenden nun von
den mysteriösen Ereignissen in diesen Jahren berichten (siehe
oben) – wobei sie natürlich bis heute *nicht* weiß, um was es
den Kaiserlichen damals tatsächlich ging.



Sonstiges:

—Alrike wird darauf drängen, daß der Keiler wie eine Festung verrammelt und bewacht wird (Lassen Sie die Helden Verteidigungspläne ausarbeiten und durchdiskutieren).

VOM KAMPF GEGEN DIE GEFIEDERTEN (Meisterinformationen)

Im Kampf gegen die Vögel (siehe auch Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 59, 60 und Bestiarium Aventuricum, S. 114 ff.) gelten folgende Besonderheiten: Vor allem, wenn sich die Helden ins Freie wagen, werden sie (je nach Gruppenstärke) umgehend von 1W20 bis 2W20 verschiedenen Tieren angegriffen (mindestens aber zehn, bei mehreren Helden 20). Besiegen die Helden einen solchen Schwarm, stürzt sich nach weiteren 1W6 KR unter Todesverachtung ein weiterer aus 1W20 Tieren bestehender Vogelschwarm auf die Recken. Dies geht solange weiter, bis keiner der Beteiligten mehr lebt! Optional können Sie die Regelung einführen, daß bei einem Attackewurf von 1 auf dem W20 eine schwere Augenverletzung die Folge ist: 1W6+4 Punkte zusätzlicher Schaden! Zur Rettung des Augenlichts sind innerhalb der nächsten Spielrunde mindestens zehn magisch zugeführte Lebenspunkte vonnöten, ansonsten Verlust eines Auges und permanente Reduzierung von AT und PA um jeweils 5 Punkte!

—Falk, der Beilunker Reiter, wird durch einen unsachlichen Diskussionsstil auffallen, da er offenbar nur an die rechtzeitige Zustellung seiner Depesche denkt.

—Teka Simmerlerch wird versuchen mittels Teesatz und Werfen von Vogelknöchelchen wahrzusagen: *„Ich sehe etwas, das wie das Horn eines Widders aussieht. Nein, wartet, eher wie der Leib einer Schlange! Merkwürdig. Oh, und das hier ist ein Rabe. Gulgari? Ich fühle, daß einer von uns schon bald sterben wird!“*

Optionales Ereignis: Zach Gimbel

Spezielle Informationen:

Irgendwann zu diesem Zeitpunkt sollten Sie auch den wunderlichen Zach Gimbel wieder auf der Bildfläche erscheinen lassen. Er kann bezüglich der Ereignisse aus den Jahren 3 bis 5 Hal die gleichen Aussagen wie die Wirtin Alrike treffen.

Meisterinformationen:

Die eigentliche Funktion dieser Meisterfigur besteht darin, die Helden – idealerweise eine Viertelstunde vor dem vierten Angriff – auf die wertvolle, geflügelte Schlangenstatue aus Glas aufmerksam zu machen, die seine Frau Zelda und er damals bei der Gründung des Keilers in dem mysteriösen Gewölbe gefunden haben, das heute hauptsächlich die Funktion des Weinkellers innehat. Er kann berichten, daß seine Frau diesen



wertvollen Fund als 'göttlichen Fingerzeig' gedeutet habe und sie beide das Bildnis deswegen etwa einen Meter unter der Tür-

schwelle zum Schankraum als traviagefälligen Glücksbringer vergraben hätten (siehe **Raum 1** und **Anhang**, S. 25).

Der dritte Angriff

Spezielle Informationen:

Etwa zwei Stunden nach Beginn der Kriegsrats attackiert der Vogelschwarm mit noch größerer Heftigkeit das Wirtshaus. Dieses Mal befinden sich auffallend viele Rauhvögel darunter.

Meisterinformationen:

Sorgen Sie dafür, daß der Kampf auch dieses mal nicht ohne Folgen bleibt:

Als Schwerverletzte bieten sich der wehrlose Halbelf und der (wahrscheinlich gefangengesetzte) Magister an. Woltan, Drosselhuber, Greifax und Zach Gimbel sollten diesmal zumindest leichte, wenn auch deutlich sichtbare Verletzungen davontragen.

Richten Sie es ein, daß sich nach der Attacke auch die Räume 5, 6, 8 und 9 in den Krallen der Vögel befinden. Die Helden müssen merken, daß ihre Lage langsam brenzlig wird.

Merkwürdigkeiten & Geständnisse

Meisterinformationen:

Spätestens nach diesem Angriff wird es Zeit, die Helden, die inzwischen mit Sicherheit schwer an der Aufklärung der Ereignisse arbeiten, mit neuem 'Futter' zu versorgen:

—Der Zwerg Greifax wird einen der Helden unter vier Augen mißtrauisch auf den 'merkwürdigen Raben' der Hexe Simmerlerch aufmerksam machen.

—Der panisch wirkende Gusto Drosselhuber berichtet nun weinerlich von der *Sage vom bösen Koschammerkönig* (siehe **Anhang**, S. 25: **Quelle 2**). Er glaubt, daß der Angriff in Wahrheit ihm gelte. Doch schon bald wird er die 'wahre' Schuldige ausfindig gemacht haben: Teka Simmerlerch (oder eine Spielerhexe)!
—Spätestens jetzt wird es Zeit, daß Alrike Faßweiser den seltsam stillen Praiosgrüßer im Käfig wieder hervorholt und die

EINSATZ VON MAGIE (Meisterinformationen)

Einige Formeln haben im Einflußbereich des Arjunoors einige schwerwiegende Nebenwirkungen, so daß die Helden eventuell (*Magiekunde*-Probe+7) die Präsenz des Arjunoors bemerken können:

Kampf: Recht vielversprechende Ergebnisse liefern FULMINICTUS und KULMINATIO, die ebenso wie ein RAIDAU schwere Lücken in einen angreifenden Schwarm zu reißen vermögen.

Ebenfalls vielversprechend wirken sich die Formeln ARMATRUTZ und PARALÜ aus (letzterer läßt gleich 2W6 der beeinflussten Angreifer wie Steine zu Boden fallen), während ein VISIBILI sogar Anlaß zu Hoffnungen auf Flucht gibt — jedenfalls solange, bis der erste *Nachtwind* (oder alternativ eine Fledermaus mit ihrem scharfen Gehör) auf unsere/n Helden aufmerksam wird. Ein AEOLITUS, der hier seltsamerweise 7 ASP kostet, wirkt beim Keiler wie eine Ockanböe und dürfte jeweils 1W6 Tiere vom Himmel holen. Auch der druidische ATEMNOT hat angesichts Arjunoors latenter Präsenz schwerwiegendere Auswirkungen: Er schaltet sogar 2W6 Vögel auf einen Streich aus. Allerdings leidet der Magier nach Anwendung beider Zauberformeln unter großer Übelkeit (minus ein Punkt KK und KL für eine Stunde).

Trickereien: Ein WEHE WALLJ erzeugt eine stinkende Wolke, von der die Tiere respektvoll Abstand halten. Allerdings erleidet auch jeder Held, der sich in ihr aufhält alle 2 KR einen Schaden von 1W6 Punkten. Wer sich gar an einem NEBELLEIB probiert, verwandelt sich in einen schwefelsau-

ren Dunst, der dem Anwender alle 1W6 KR einen Lebenspunkt raubt und Opfern, die in dieser Gestalt umschlossen werden, pro KR sogar 1W6 SP zufügt. Darüberhinaus ist der Zaubernde ständig Einflüsterungen ausgesetzt, die stets eine Botschaft haben: "*Du bist bald mein, Sterblicher!*". Kommt die Formel ADLERWOLF (Vögelgestalt) zum Einsatz, wird der Held unter den Einflüsterungen des Dämons (siehe unten) solange seine eigenen Kameraden angreifen (und dem Flüstern ausgesetzt sein), bis ihm eine KL-Probe+5 gelingt.

Informationszauber: Probiert sich ein Held am Zaubericlud WINDGEFLÜSTER oder gar an WEISHEIT DER BÄUME, spürt dieser für einige Herzschläge deutlich die Schändung des Elements Luft und vor seinem inneren Auge erblickt er das Abbild einer dämonisch geschuppten, sechsfüßigen Schlange mit Widderkopf die ihn lauernd anstarrt und dann zu sprechen beginnt: "*Befreie mich, Sterblicher!*".

Wird ein SINNEN FREMDER WESEN auf einen der Vögel gesprochen, ist der empfangene Eindruck der einer aggressiven Sinnesverwirrung. Eine Verwirrung, die durch einen leise, ständig auf- und abbrausenden Ruf ausgelöst wird: "*Befreie mich!*". Ein Ruf, dem der Vogel nicht entgehen kann und der ihn blindlings anzieht, so wie eine Motte vom tödlichen Licht einer Kerzenflamme angezogen wird.

Wird auf Laron Elsternflug ein IN DEIN TRACHTEN angewandt, führt dies zu einem ähnlichen Ergebnis, wie die ersten beiden Formeln dieses Absatzes.



Helden damit (falls nicht schon längst geschehen) auf die verwandelte Phexgeweihte aufmerksam werden.

—Falk von Rabenhorst wird damit beginnen, die Magiekundigen im Keiler unter vier Augen zu fragen, was es kosten würde, ihn wegen seiner wichtigen Depesche alleine aus der Umgebung des Keilers rauszulösen.

Optionales Ereignis: Laron Elsternflug

Meisterinformationen:

Auch wenn ihre Helden bisher nur vage Vermutungen haben, was genau unter dem Schwarzen Keiler liegt, werden sich diese doch vielleicht fragen, was eigentlich der Zweck der Vogel-

attacken ist. Helfen Sie ihnen in diesem Fall mit Larons fieberhaften Anfällen auf die Sprünge:

"Er ruft seine Befreier, hört ihr nicht seinen Ruf? Lauscht dem Hacken ihrer Schnäbel. Sie kommen sein Gefängnis aufzubrechen! Hört doch. Hört doch."

Wenn Ihre Helden glauben, mehr über das düstere Geheimnis zu wissen, nun aber anmerken, daß es die Vögel ja niemals schaffen werden, sich durch das Gestein des Erdbodens zu kämpfen, wird es Zeit für eine weitere unangenehme Eröffnung:

"Sie haben ihn gefunden. Ich spüre es. Meinen geheimen Gang. Hört ihr ihr Hacken und Brechen? Bald sind sie bei ihm, bald, sehr bald...!"

Der vierte Angriff

Spezielle Informationen:

Während die Helden noch kämpfen, wird Falk, der Beilunker Reiter, eine der Barrikaden aufbrechen und (in der irrigen Annahme, daß die Vögel mit den anderen Gästen genügend beschäftigt sind) einen Ausbruchversuch wagen. Ein Unterfangen, das etwa zehn Meter vor dem Haus grauenvoll in einer Wolke aus aufstrebenden Federn, blutigen Schnäbeln und

reißenden Krallen endet. Natürlich versuchen die Vögel sofort in das Haus einzudringen, was – nicht nur aus psychologischen Gründen – unbedingt abgewehrt werden sollte.

Meisterinformationen:

Nach diesem Angriff sollte das gesamte Obergeschoß in die Krallen der Vögel gefallen sein, außerdem liegt draußen vor dem Wirtshaus der erste Tote: Falk von Rabenhorst. Alle Gäste weisen inzwischen mehr oder minder schwere Verwundungen auf.

Wichtig: Gelingt den Helden während des Kampfes eine *Sinnenschürfe*-Probe + 7, können diese zu ihrem Erstaunen feststellen, daß einige der geflügelten Eindringlinge, anstatt anzugreifen, einige Minuten lang wie rasend auf den Dielenboden der Küche einzuhacken beginnen.



Noch mehr Ärger

Spezielle Informationen:

Die Kampfpause über kommt es wieder zu zahlreichen Ereignissen:

—Gusto Drosselhuber wird sich zornig auf Teka Simmerlerch stürzen und versuchen, sie zu erschlagen (*"Herr Praios wird dich strafen, du verdammte Dämonenbuhle!"*).

—Da wir davon ausgehen, daß die Helden diese Attacke abwenden werden, wird Teka anschließend noch einmal versuchen, für alle aus den Karten weiszusagen:

"Dies hier ist 'Der Magier' und hier haben wir 'Die große Schlange'. Sie steht für Hesinde und damit für Erkennen und Weisheit. Die beiden Karten stehen in direkter Verbindung ... und zwar ... ah, durch den 'Herold'. Er steht für Botschaft, Nachricht und ... Kinder, ich glaube wir haben da ein kleines Problem ..."

Meisterinformationen:

Mit den Worten *"Die Karten lügen nicht!"* wird die Hexe auf den außerhalb des Keilers liegenden Leichnam des Boten deuten. Teka wird die Helden davon zu überzeugen suchen, daß die Botschaft, die der Beilunker Reiter bei sich trägt, ihrer



Meinung nach zur Aufklärung der Ereignisse beisteuern kann. Wie die Helden aber einigermaßen ungeschoren an die drau-

ßen bei dem Leichnam liegende Nachricht (siehe Anhang, S. 26; Quelle 3) herangelangen, bleibt deren Problem.

Fünf Minuten vor Zwölf

Meisterinformationen:

Der weitere Ablauf der Ereignisse liegt nun allein in den Händen Ihrer Helden. Überprüfen Sie, ob die Informationen ausreichen, um die Gruppe auf das Mysterium im Weinkeller aufmerksam werden zu lassen. Wenn Sie Wissenslücken unter den Helden feststellen, genießen Sie sich nicht, diesen durch Ihre Meisterpersonen etwas auf die Sprünge zu helfen.

Wenn die Helden über alle relevanten Informationen verfügen, starten Sie eine fünfte, noch wichtigere Angriffswelle, bei der Sie nun auch ein oder zwei Harpyien ins Spiel bringen sollten. Den Helden (und den anderen Gästen) sollte nun nichts anderes übrig bleiben, als sich im Keller des Wirtshauses zu verbarrikadieren.

Zu diesem Zeitpunkt sollten alle Gäste außer den Helden derart verwundet sein, daß während des Showdowns nur noch die Spieler als handlungsfähige Personen in Frage kommen.

Das Geheimnis:

Spezielle Informationen:

Entzündeten die Helden im Weinkeller (siehe dort) ein Feuer und werfen in dieses das Pulver aus dem Innern der gläsernen Schlangenstatue hinein, entwickelt sich ein gelber, Hustenreiz erregender Rauch, der an den (präparierten) Steinwänden des Gewölbes zu einer alchimistischen Reaktion führt: Wie von einer grünlichen Patina überzogen, werden an der Süd- und Ostwand plötzlich die Schriftzüge in sieben verschiedenen Sprachen sichtbar: Garethi, Isdira, Rogolan, Bosparano, Tulamidisch, Zelemja und Güldenländisch. Allesamt tragen sie die gleiche Botschaft:

Dies sind die Worte Rohals
Hinter diesen Mauern lauert der Tod/
Dämonen, gebannt und gesiegelt in sieben Gefäßen
Dämonen, die nun aus langem Schlaf erwacht/
Da der Gefiederten Flügelschlag erklang
Mußt du bannen, was einst gebannt/
Nur wes Geist und Mut gestählt
Der folge dem Weg der Schlangen

Auf allen (noch nicht entdeckten) Steinquadern, hinter denen sich ein Zugmechanismus verbirgt, ist nun ein grünliches Schlangensymbol erkennbar. Werden die verbliebenen Quader herausgelöst und mit Hilfe der dahinter verborgenen Züge

die restlichen Verschlussstangen aus der Bodenluke der Verschlusskammer gezogen, ertönt ein Knall, dem ein hergrutschartiges Geräusch folgt. Kurz danach schwingt die steinerne Geheimtür im Westen auf.

Kampf auf Leben und Tod

Meisterinformationen:

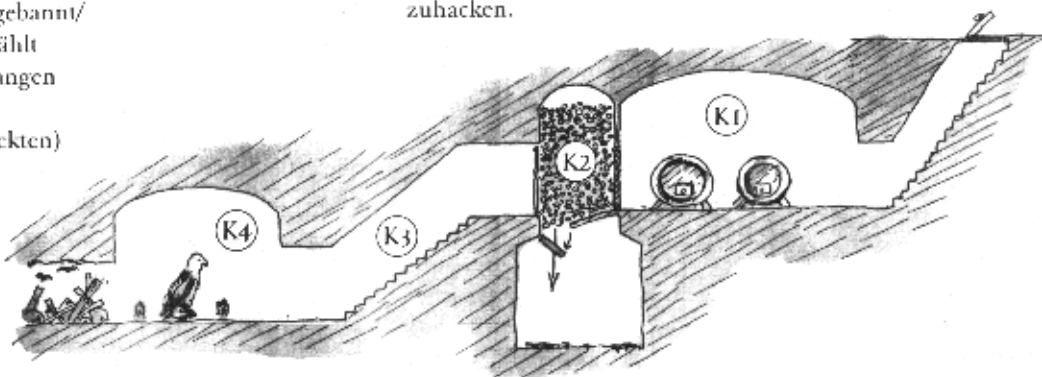
Die Helden müssen sich nun nur noch einen Weg durch die Verschlusskammer (K2) zu einer weiteren, zwei Schritt entfernten Steintür bahnen, die, frei vom Druck der Steinkugeln, ebenso wie die Geheimtür G2 einwärts aufgeschwungen ist. Eine weiter in die Tiefe führende Treppe (K3) führt sie nun direkt in das Gewölbe (K4) mit dem Rohalschen Gefäß (siehe untenstehende Abbildung).

Spezielle Informationen:

Vor den Helden eröffnet sich ein 6 x 6 x 6 Meter großes Gewölbe, in dessen Mitte das Rohalsche Gefäß steht, in diesem Fall das Standbild eines mannhohen, marmornen Greifen, in das der Arjunoor gebannt wurde. Die Statue wird ständig von wabernen Schlieren überzogen.

Umgeben ist das Gefäß von einem Schutzkreis, an dessen Rand sich sechs kunstvolle Vogelfiguren aus verschiedenen Materialien befinden: ein Rabe, ein Storch, eine Gans, ein Falke, ein Adler sowie ein Schwan. Angesichts der Symmetrie, mit der die Figuren aufgestellt wurden, ist deutlich zu erkennen, daß eine Figur fehlt (die Paradiesvogel-Statuette).

Auf der gegenüberliegenden Seite des Gewölbes ist ein weiterer (ursprünglich von Laron Elsternflug freigelegter), nahezu eingestürzter Gang zu erkennen. Hinter den zusammengebrochenen Stützbalken und Steinen ist lautes Flattern und Piepen, sowie das Hacken und Picken von dutzenden Krallen und Schnäbeln zu hören. Plötzlich bricht ein Loch unter dem Ansturm der Gefiederten auf und ein dunkler Schwarm Krähen ergießt sich in das Gewölbe und beginnt, wie rasend auf das Standbild einzuhacken.





Meisterinformationen:

Würfeln Sie nun jede Kampfrunde mit dem W6. Sollten 100 Punkte zusammenkommen, bevor die Helden die Paradiesvogelstatue an ihren Platz zurückstellen konnten, zerbricht das Gefäß unter dem Ansturm der Gefiederten mit lautem Krachen, und der Arjunoor wird als leibhaftiger Orkan tödliche Rache nehmen. Bis dahin wird sich der Dämon mit allen zu Gebote stehenden Mitteln verteidigen:

—**Gestank:** Plötzlich erfüllt ein dämonischer Gestank das Gewölbe, der einen Elf fast bewußtlos werden läßt (KK 6, 1W+2 SP), aber auch anderen Helden bei mißlungener KK-Probe bis zu 1W-2 Punkte KK raubt.

—**Orkanböen:** Von der Statue ausgehend fegen plötzlich niederhöllische Orkanböen heran. Dies hat zwei Effekte: Alle nichtmagischen Lichtquellen der Gruppe werden zum Erlöschen gebracht; bis eine magische Lichtquelle entzündet wird (FLIM FLAM, Zauberstab etc.), vermögen nur solche Helden

die Statuette an den richtigen Platz zu stellen, denen eine Orientierungs-Probe gelingt. Kämpfe werden in der Dunkelheit erschwert: AI, PA und Ausweichmanöver jeweils -7. Dieser Malus gilt nicht für die Vögel.

Für jeden halben Meter Bewegung hin zum Bannkreis ist eine KK-Probe +3 erforderlich (bei geschätzten 2,5 Schritt sind pro Held also 5 Proben fällig). Mißlingt die Probe, schafft er es nicht, sich vom Fleck zu rühren; würfelt er gar eine 20, wird er bis zum Eingang zurückgeschleudert (1W6+3 Punkte Schaden).

Krähen: Immer wieder lösen sich von der bedenklich knirschenden Statue Krähen, die die Helden angreifen. Jeder von ihnen hat es ständig mit 1W6 Angreifern zu tun. Pro 10 insgesamt ausgeschaltete Vögel vermindert sich die Zahl der Angreifer pro Held um 1 Gegner.

Krähen

LE 5 AT 8 PA 2 RS 0 TP 1 SP (Schnabel) GS 12/1 MR -3

Nachspiel

Sobald die Helden die Aves-Statuette zurück an ihren Platz gestellt haben, endet der Spuk schlagartig. Rohals alter Zauberbann ist fürs erste wieder hergestellt und die Vögel verstreuen sich umgehend wieder in alle Winde.

Doch das ist nicht alles: Auch so manche Reichsinstitution wird brennend an dem Erlebten interessiert sein. Rohals Gefäß wird schon wenige Tage später von einem Trupp Bannstrahler unter Leitung von Inquisitionsrat Freiherr Arbas Jondrean von Berglund sowie einem Dutzend Praiosgeweihter geborgen und mit unbekanntem Ziel abtransportiert. Jondrean ist es auch, der den

Helden vielleicht noch den einen oder anderen unverstandenen Zusammenhang erklärt. Dennoch trichert er den Beteiligten ein, unbedingt Stillschweigen über das Erlebte zu bewahren, da man angesichts der Ereignisse in Aventuriens Osten eine Panik vermeiden möchte. Dennoch sollte jedem der Helden klar sein, daß Rohals Tod nicht folgenlos ist. Ja, daß das, was sie erlebt haben, vielleicht nur der schreckliche Beginn einer Kette von viel schlimmeren Ereignissen war.

Eine bittere Erkenntnis, die Sie zumindest durch 250 Abenteuerpunkte pro Held versüßen sollten.

Dramatis Personae

Alrike Faßweiser

Die ehemalige Schankmaid und jetzige Wirtin des *Keilers* ist eine resolute Person von 41 Jahren, die ein arbeitsreiches Leben hinter sich hat. Ihrem Geschäftssinn ist es zu verdanken, daß der Keiler heute wieder zu den angesehensten Herbergen der Grafschaft Gratenfels gerechnet werden darf. Die blonde Wirtin, die ihr Haar meist streng zurückgekämmt trägt und auf Außenstehende einen fast schon unterkühlten Eindruck macht, hat gelernt, andere über ihr wahres Gefühlsleben hinwegzutäuschen. Denn seit ihre Schwester Leti 10 Hal auf Abenteuer ausgezogen ist und sich danach nie wieder gemeldet hat, leidet die Wirtin unter großer Einsamkeit, was sie aber niemals zugeben würde. An männlichen Verheerern mangelte es ihr übrigens nie, doch befürchtete sie stets (und mit einigem Recht), daß so mancher von ihnen es nur auf das Gasthaus abgesehen hatte. Alrike zog es daher vor, weiterhin allein zu bleiben. Einzig der Barde Wolan

von der Finkenweide (s.u.), der seit zwei Jahren regelmäßig im Gasthaus einkocht und seitdem mehr oder minder auffällig um sie wirbt, gefällt ihr recht gut. Doch da sie ihn irrtümlicherweise für einen Hallodri hält, der nur auf eine schnelle Eroberung aus ist, hat sie ihm bisher stets einen Korb gegeben. Vielleicht schaffen die Helden es ja, dem Willen Travius und Rahjas ein wenig Nachdruck zu verleihen.

Während der Belagerung durch die Vögel behält die Wirtin, die ihre Herberge nötigenfalls bis zum letzten Blutstropfen verteidigen wird, einen kühlen Kopf. Darüberhinaus verfügt sie über alle in der Einleitung des Abenteuers genannten Informationen, die die Geschichte des *Keilers* betreffen.

Alrike Faßweiser

MU 12 KL 11 IN 10 CH 12 FF 12 GE 13 KK 13
AG 4 HA 2 RA 1 TA 5 NG 3 GG 3 JZ 4
ST 6 LE 42 AT 12 PA 11 RS 1 TP 1W+4 (Säbel) MR 2



Zitate:

»Also, Magister, seid ihr nun in der Lage das elende Federvieh da draußen zu rösten oder nicht? Falls nicht, dann empfehle ich euch, euch schnellstens etwas anderes auszudenken. Das werden nämlich immer mehr!«

»Bei allen Göttern, schnell, wir müssen die Fenster verammeln!«

Zach Gimbel

Der ehemalige Wirt des *Keilers* ist für seine 70 Jahre noch immer recht reg. Der Alte, der mit seinem übergroßen Schnurrbart einen recht kauzigen Eindruck macht, kann zumeist vor dem Wirtshaus sitzend angetroffen werden, einen alten Wanderstock in den verknöcherten Händen. Zach trägt die Last des Alters mit großer Gelassenheit. Er liebt es, die Gäste des Hauses zu beobachten und ist dafür bekannt, diese in den ungeeignetsten Augenblicken in ein Gespräch zu verwickeln. Bei dieser Gelegenheit plaudert er unaufgefordert aus seinem Leben, gibt eine Anekdote nach der anderen zum Besten und bemerkt es üblicherweise nicht, wenn seine Zuhörer schon lange kein Interesse mehr an seiner Gesellschaft zeigen. Sollte gerade mal niemand da sein, der ihm zuhören könnte, nun, dann redet der gute Zach eben mit sich selbst...

Im Abenteuer hat Zach Gimbel die Funktion des liebenswerten Originals, der die Helden nicht nur über die mysteriösen Ereignisse aus dem Jahre 5 Hal, sondern später auch über den Fund der gläsernen Schlangenstatue beim Bau des Wirtshauses unterrichten kann.

Zach Gimbel

MU 11 KL 9 IN 10 CH 11 FF 8 GE 8 KK 8
AG 4 HA 3 RA 2 TA 5 NG 3 GG 4 JZ 3
ST 4 LE 30 AT 7 PA 6 RS 1 TP 1W+1 (Wanderstab) MR 0

Zitate:

»Ach, ihr Grünschnäbel. Das sind doch Kinkerlitzchen. Zu meiner Zeit, da war alles viel schlimmer. Damals mußten wir ...«

»Na ihr seid mir Spaßvögel. Das soll eine Heldengeschichte sein? Bevor ihr überhaupt geboren wurdet, da gab es noch richtige Helden. Habt ihr je von dem tapferen Raban von Weihenhorst gehört, der im Todesjahr Kaiser Retos ...«

Laron Elsternflug

Der schwer verletzte und vom Arjunoor unter dem Wirtshaus nahezu um seinen Verstand gebrachte Halbelf, den die Helden zu Beginn des Abenteuers in der Nähe des Keilers finden können, ist nicht nur einer der Auslöser der derzeitigen Geschehnisse im Keiler, sondern darüber hinaus einer der talentiertesten Diebe Albernias. Vor einem Jahr fiel ihm bei einem Einbruch in Havena das Tagebuch einer gewissen Jasmin Karolus in die Hände (siehe Anhang, S. 25: Quelle 1). Als Laron von den Ereignissen vor 25 Jahren las und dann zufällig von der kaiserlichen

Kommandoaktion 5 Hal erfuhr, zählte er eins und eins zusammen und brach mit der Absicht auf, dem Geheimnis des Keilers auf den Grund zu gehen.

Einfache Fragen um seine Person kann der apathisch wirkende Halbelf nur schleppend beantworten, meist dämmert er mit weit aufgerissenen Augen vor sich hin. Ein Zustand, aus dem er vor allem dann schreiend aufschreckt, wenn der Arjunoor unter dem Wirtshaus aktiv wird.

Laron Elsternflug

LE 25 MR -2

Laron beherrscht keine Magic, besitzt aber ein wundersames Gespür für Fallen, Geheimgänge und Verstecke.

Zitate:

»ER ist da! Flicht. ER wird uns vernichten. Hört ihr nicht das Brausen seines giftigen Atems? Seht seine acht H... Hört ihr denn nicht seinen RUF! SIE hören ihn. Hört doch, hört doch...!«

»Helft mir. Oh bitte, helft mir. ER ist die widderköpfige Schlange, der Verderber. Er ruft mich! Er lauert, er atmet, er schlägt zu, er ... AAAAAaaahh...!«

Falk von Rabenhorst

Den schwarz gekleideten Beilunker Reiter mit dem kunstvoll gestickten, geflügelten 'B' auf seinem Umhang hat es leider zum ungünstigsten Moment ins Wirtshaus verschlagen.

Der 23jährige ehemalige Kunstreiter trägt eine Nachricht der Magierin Domaris bei sich, die in einem uralten, schwarzen Magierturm westlich des Greifenpasses wohnt. In dieser Nachricht, die für den Hesindetempel in Kuslik bestimmt ist, beschreibt sie einige merkwürdige Vorkommnisse, die mit dem Wiederauftauchen Rohals des Weisen zusammenhängen (siehe auch das Abenteuer *Rohals Versprechen*). Ein Brief, der auch für neugierige Abenteurer von größtem Interesse ist (siehe Anhang, S. 26: Quelle 3).

Der rothaarige Kurier ist – trotz der handfesten Gefahr – irrwitzigerweise vor allem darüber besorgt, daß die ihm übergebene Depesche nicht rechtzeitig ankommen könnte.

Falk von Rabenhorst

MU 12 KL 11 IN 11 CH 12 FF 10 GE 15 KK 12
AG 3 HA 4 RA 5 TA 4 NG 2 GG 3 JZ 4
ST 5 LE 45 AT 13 PA 11 RS 1 TP 1W+3 (Rapier) MR 3

Zitate:

»Werte Frau Elfe, verfügt Euer geschätztes Volk nicht über einen durchschlagenden Zauber, mit dem ihr mir eine Bresche durch diesen wildgewordenen Vogelschwarm da draußen schlagen könnt? Unsere Organisation wird Euch gut dafür entlohnen, denn diese Depesche hier muß dringend ihr Ziel erreichen!«

»Was interessiert es mich, was diese Viecher dort wild gemacht hat. Hört, diese Depesche hier muß eiligst zugestellt werden ...!«



Gusto Drosselhuber

Gusto, ein beliebter, nicht sonderlich trinkfester Mann von 43 Jahren, der mit seinem dichten Rauschbart, seinem lauten, bauer-schlau wirkendem Gebaren und seiner speckigen Lederhose schnell auffallen wird, ist ein abergläubischer Bergbauer aus dem westlichen Kosch. Wie viele andere Koscher geht er die Sommermonate über mit großen Vogelfangnetzen, die weiträumig zwischen Obstbäumen aufgehängt werden, dem Gewerbe der Koschammerjagd nach. Denn wie zumindest die weltgewanderten unter ihren Helden wissen sollten, gilt die Zunge der Koschammer bei den Reichen und Mächtigen des Mittelreichs als wahre – und teure – Delikatesse.

Im Abenteuer wird Gusto schon bald die Nerven verlieren und mit seiner weinerlichen Todesangst auch die anderen Gäste ver-rückt machen. Er wird die *Sage vom Koschammerkönig* erzählen können (siehe *Anhang*, S. 25: *Quelle 2*) und ist zutiefst davon überzeugt, daß der Vogelschwarm sich nur deswegen beim Keiler zusammengedrückt hat, weil die Vögel sich an ihm persönlich für all ihre getöteten Kameraden rächen wollen. Er glaubt fest daran, daß die Hexe Simmerlerch (s.u.) an allem die Schuld trägt. Und ein rechter Koscher weiß, wie mit einer verdammten Hexe zu verfahren ist ...

Gusto Drosselhuber

MU 9	KL 9	IN 10	CH 10	FF 11	GE 11	KK 13
AG 6	HA 2	RA 3	TA 6	NG 3	GG 4	JZ 4
ST 3	LE 38	AT 11	PA 9	RS 2	TP 1W+2 (Knüppel)	MR -5

Zitate:

»Ihr bleibt doch in meiner Nähe, oder? Bitte, ich will noch nicht sterben. Ich tue auch alles was ihr sagt. Aber ich flehe euch an, steht mir bei!«

»Sie sind gekommen. Gekommen mich zu holen. Doch sie werden mich nicht finden. Niemand wird mich finden. Ich bleibe hier ...!«

Magister Kaspar Malzenio Eulertin

Magister Eulertin, ein ebenso ungeduldiger wie arroganter Magier, sieht genau so aus, wie sich Klein-Alrike einen Schwarzmagier vorstellen würde: kunstvoll gezwirbelter Oberlippenbart, tief-schwarzes Magiergewand mit silbernen Kragenaufschlägen, ein ebenfalls schwarzer, spitz zulaufender Hut sowie ein Magierstab aus Blutulmenholz, der am oberen Ende von einer kunstvoll geschnitzten Fledermaus geziert wird. Tatsächlich wird Eulertin, ein Dämonologe, der der Dunklen Halle der Geister zu Brabak angehört, diesem Klischee mehr als gerecht. Angeregt durch das Studium einer von *Tenobuuls Federn* (einem Artefakt elli-scher Machart, das Pfeilen eine unglaubliche Treffsicherheit verleiht), plant der Magier in einem Anfall von Größenwahnsinn die Erschaffung dreier Mordinstrumente von dämonischer Durchschlagskraft, die – wäre sein Plan von Erfolg gekrönt – in ihrer

Tücke in Aventurien erst ihresgleichen suchen müßten. Die Rede ist von dämonisch beseelten Pfeilen, die ihr namentlich benanntes Ziel, einmal abgeschossen, überall in Aventurien finden werden. In den Keiler hat es ihn nur deswegen verschlagen, weil er sich hier mit einem Mittelsmann trifft, der ihm drei Pfeileschäfte aus dem Holz des gefürchteten, maraskanischen Nemeziyn-Baums (siehe *Herbarium Aventuricum*, S.112) verkaufen will. Eulertin wird, da er das volle Licht des Madamals benötigt, noch die gleiche Nacht für sein magisches Vorhaben nutzen – und damit in letzter Konsequenz die Ereignisse dieses Abenteuers in Gang setzen.

Magister Eulertin

MU 13	KL 14	IN 12	CH 13	FF 12	GE 10	KK 9
AG 2	HA 4	RA 3	TA 2	NG 5	GG 4	JZ 3
ST 8	LE 34	AE 66/3	AT 10	PA 13	RS 2	

TP 1W+2 (Zauberstab**) MR 10

*) nach der mißlungenen Beschwörung

**) mit 1. bis 4. Stabzauber

Zitate:

»Wenn ich es vorziehen würde, mich mit irgendwelchen Bauern der Umgebung zu unterhalten, hätte ich Euch sicherlich von selbst angesprochen. Was lernen wir also daraus? Ich möchte hier in Ruhe meinen Wein trinken. Könnte ich mich Euch verständlich machen? Einen schönen Abend noch...«

Woltan von der Finkenweide

Der gutaussehende Bänkelsänger mit der einfühlsamen Baßstimme und den blonden, zu Zöpfen geflochtenen Haaren, ist ein freundlicher Mann, der in seinem 47 Jahre währenden Leben alle Höhen und Tiefen eines freischaffenden Künstlers durchlebt hat. Woltan stand lange Jahre in den Diensten des berühmten Grafen Answin von Rabenmund. Als Rabenmund schließlich verhaftet wurde, sank auch der Stern seines Lieblingsbarden und so zog Woltan es im Vertrauen auf die Götter vor, unterzutauchen und sein Glück, wie einst, wieder auf der Straße zu suchen.

An einem Abend vor zwei Jahren kehrte er zufällig im *Schwarzen Keiler* ein und fand nach schweren Jahren einen neuen Sinn im Leben: er verliebte sich unsterblich in Alrike Faßweiser, die unnahbar wirkende Wirtin des *Keilers*. Obschon ihm Alrike bisher stets die kalte Schulter gezeigt hat, hat er sich vorgenommen, es solange erneut zu probieren, bis Alrike nachgibt – oder ihn Golaris Schwingen aus diesem Leben forttragen.

Woltan bringt ihr dieses Mal einen wunderschönen Singvogel mit, einen orangefarbenen Praiosgrüßer mit schwarzen Flügeln, den er durch Zufall in der Menagerie des Dalbach Necht in Harena entdeckt hat. Woltan weiß nicht, daß es sich bei dem Vogel um die verwandelte Phexgeweihte Phecaria aus Tannendohle (s.u.) handelt, die seit zwei Jahren in dieser Tiergestalt gefangen ist.



Woltan von der Finkenweide

MU 11 KL 13 IN 14 CH 14 FF 15 GE 14 KK 11
AG 3 HA 3 RA 2 TA 4 NG 4 GG 3 JZ 2
ST 10 LE 51 AT 15 PA 14 RS 2 TP 1W+3 (Rapier) MR 5

Zitate:

»Ich messe mich nur ungern mit Euch, Herr Elf. Glaubt mir, ich bin ein glühender Verehrer der elfischen Musik und Sangeskunst. Aber wir beide sollten wissen, daß ein menschlicher Barde niemals einen Vergleich mit einem Sänger Eures Volkes standhalten kann. Aber sei's drum. Spielen wir doch zusammen und leeren anschließend eine gute Flasche Wein. Kennt ihr *Zwei Turteltauben in der Ruhjanacht* ...?«

Phecaria aus Tannendohle

Die talentierte Phexgeweihte aus Dröl ist in ihrer menschlichen Gestalt eine schlanke Frau von eher kindhafter Größe, die mit ihrem sanftmütigen Rehblick schon so manchen Mann in ihren Bann zu schlagen wußte. Phecaria ist eine äußerst eifrige Geweihte des Diebesgottes, ja, fast könnte man sie als etwas über-eifrig bezeichnen, denn vor zwei Jahren beschloß sie, in den Kusliker Hesindetempel einzusteigen und aus den dortigen Katakomben eine kleine 'Leihgabe' mitzunehmen. Mit Phexens Hilfe gelang ihr tatsächlich der Einstieg in den Tempel. In den unterirdischen Schatzkammern angelangt, entschied sie sich für einen schlichten Ring, in den eine Variante des Zaubers ADLER, WOLF UND HAMMERHAI eingewoben war. Als sie den Ring aufsetzte, verwandelte sie sich in einen Singvogel, und zwar ausgerechnet in einen orange-schwarzen Praiosgrübler. Doch nachdem sie die Vogelgestalt angenommen hatte, gelang es ihr nicht mehr, den Ring abzustreifen. Die Geweihte, die es über viele Umwege in die bekannte Menagerie Havenas und dann in den Besitz Woltans verschlug, ist sich sicher, daß die göttliche Hesinde sie auf diese Weise bestraft hat. Götter lassen sich nicht hintergehen. Da Phecaria weder lesen noch schreiben kann, gelang es ihr bis heute nicht, sich in ihrer Vogelgestalt irgendwie verständlich zu machen. Und so kann sie nur darauf hoffen, daß ihr jemand irgendwann den schlichten Ring abnimmt, der immer noch an ihrer rechten Fußkralle steckt.

Sollte Phecaria durch die Helden wieder ihre menschliche Gestalt erlangen, wird sie ihnen auf mancherlei Weise beistehen können.

Phecaria

MU 11 KL 12 IN 10 CH 13 FF 16 GE 13 KK 9
AG 3 HA 2 RA 1 TA 5 NG 4 GG 4 JZ 2
ST 9 LE 60 AT 15 PA 13 RS 1 TP 1W+3 (Degen) MR 0

Zitate:

»Natürlich weiß auch ein Dieb, was Unrecht ist. Spätestens dann, wenn er selbst bestohlen wird!«

»So, du bist also der Ansicht, es sei Zufall, daß dir eine Statue des

Aves in die Hände gefallen ist? Mein Freund, Aves ist nicht nur Phexens Sohn, er ist auch der Schutzpatron aller Abenteurer. Bedenke, daß beinahe alle uns bekannten Helden aus wagemutigen Abenteuern hervorgegangen sind. Denn sie sind das Zünglein an der Waage, beim ewigen Kampf der Zwölfe um den Erhalt unserer Welt. Glaubst du immer noch an Zufälle? Ich glaube an ein Zeichen, an einen höheren Plan!«

Teka Simmerlerch

Teka ist eine alte Hexe aus dem Kosch, die ständig von einem verdächtigen Geruch nach faulen Eiern umgeben ist. Die Alte mit der krächzenden Stimme lebt seit vielen Jahren allein auf einer Alm absichts des Greifenpasses und verhält sich Magiern und Geweihten gegenüber äußerst mißtrauisch.

Ihr runzeliges Gesicht mit den grauen Haaren ist meist unter einem braunen Kopftuch verborgen und ihr dicker Flickenumhang wirkt, als ob sie ihn schon seit Jahrzehnten am Leib tragen würde.

Natürlich ist die alte Simmerlerch nicht allein. In ihrer Nähe befindet sich stets ihr Hexentier, ein stattlicher Rabe namens Gogo, der Fremde beharrlich mit einem durchdringendem, fast schon tückischem Blick zu mustert und mit dem sich die Hexe wie mit einem kleinen Kind unterhält, wenn sie sich unbeobachtet glaubt.

Teka kommt direkt aus Gratenfels, wo sie für ihre Tinkturen und Pasten mehrere Schläuche mit dem Wasser der berühmten Schwefelquellen aufgefüllt hat. Gelingt es den Helden, ihr Vertrauen zu gewinnen, dann wird die Hexe ihnen gern bei der Aufklärung der unheimlichen Ereignisse zur Seite stehen.

Teka Simmerlech

MU 11 KL 13 IN 13 CH 12 FF 8 GE 9 KK 9
AG 3 HA 1 RA 3 TA 4 NG 3 GG 3 JZ 4
ST 5 LE 33 AE 43 AT 11 PA 12 RS 2 TP 1W+2 (Besen) MR 0

Zitate:

»Es kann passieren, was will. Es gibt immer jemanden, der es kommen sah.«

»Es ist doch immer das gleiche, Schwester. Sie suchen stets einen Sündenbock, nie den wirklich Schuldigen!«

»Mein Gogo spürt es ganz deutlich. Hier ist niederhöllischer Frevel am Werk, der uns noch alle umbringen wird. Wir müssen schnell handeln, sehr schnell!«

Meister Greifax, Sohn des Zinkhal

Der mürrische Zwerg mit dem gepflegten Gabelbart und dem Gebaren eines leicht verrückten Erfinders stammt aus der Bergfreiheit Kosch und ist einer der begnadetsten Feinmechaniker seines Volkes. Derzeit befindet er sich auf dem Weg nach Gratenfels, um seinem dort lebenden ehemaligen Lehrmeister Rugosch, Sohn des Gimbi eines seiner mechanischen Wunderwerke zu



schenken: eine kunstvolle 'Koschammeruhr', bei der eine kleine Koschammer jede volle Stunde mit einem wohlklingenden Ruf ankündigt.

Greifax größte Sorge besteht zunächst darin, daß während seiner Reise der Mechanismus kaputt gegangen ist, der den metallenen Vogel im Inneren der Uhr antreibt.

Später werden ihn die Helden als verlässlichen Kämpfer kennen- und schätzenlernen. Er kann überdies einiges zur Klärung des Geheimnisses unter dem Keiler beitragen, da sein Onkel Degro, Sohn des Karsam vor 25 Jahren schmachvolle Sklavendienste in der geheimen Anlage unter dem *Schwarzen Keiler* verrichten mußte.

Greifax, Sohn des Zinkhal

MU 12 KL 12 IN 10 CH 11 FF 16 GE 12 KK 12
AG 3 HA 4 RA 1 TA 4 NG 3 GG 4 JZ 3
ST 9 LE 65 AT 15 PA 13 RS 3 (Lederkittel) TP 1W+4 (Axt) MR 7
Schußwaffen (Armbrust) 19 (Balestrina, TP 1W+5)

Zitate:

»Entschuldige, Söhnchen, hast du zufällig etwas Draht und vielleicht einen Klumpen Wachs bei dir? Ich bin auch bereit dafür zu zahlen.«

»Beim Barte Angroschs, an mir sollen sich diese Mistviecher ihre Schnäbel ausbeißeln!«

Die gefiederten Gegner

Während des Abenteuers werden die Helden auf Hunderte von dämonisch beeinflussten und damit höchst aggressiven Vögeln treffen (weshalb wir auf die Angabe ihres MU-Wertes verzichten). Die Tiere sind entsprechend der Häufigkeit ihres Auftretens geordnet.

Spatzen, Meisen, Koschammern, Drosseln, Totenamseln, Rotkehlchen und andere Kleinvögel:

LE 2/3 AT 4/5 PA 0/2 RS 0 TP 1 SP/1W6-1 TP (Schnabel) GS 10/1 MR -2

Krähe

LE 5 AT 8 PA 2 RS 0 TP 1 SP (Schnabel) GS 12/1 MR -3

Rabe

LE 8 AT 10 PA 6 RS 1 TP 3 SP (Schnabel) GS 13/1 MR 2

Wildgans

LE 15 AT 9 PA 4 RS 1 TP 1W+2 (Schnabel) GS 14/6 MR 2

Habicht

LE 12 AT 14 PA 4 RS 1 TP 1W+4 (Klauen) GS 1/20 MR -1

Sturmfalke

LE 24 AT 6/19* PA 6/2* RS 2 TP 1W+1 (Schnabel) / 2W+2 (Klauen)

GS 1/35 MR -3

*) Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Sturzflug, den der Vogel mit Schnabel und Klauen zugleich ausführt. Nach W6 Sturzflugangriffen geht der Vogel in den Nahkampf über.

Bergadler

LE 18 AT 6/17* PA 6/2* RS 2 TP 1W+1 (Schnabel) / 2W (Klauen)

GS 1/30 MR 0

*) Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Sturzflug, den der Vogel mit Schnabel und Klauen zugleich ausführt. Im Nahkampf hackt das Tier nur mit dem Schnabel zu.

Storch

LE 20 AT 7 PA 3 RS 1 TP 1W+2 (Schnabel) GS 20/1 MR 2

Schwan

LE 25 AT 10 PA 6 RS 2 TP 1W+3 (Schnabel) GS 20/5 MR 2

Nachtwind*

LE 18 AT 13 PA 7 RS 1 TP 1W+3 (Klauen) GS 1/25 MR 8

*) Die seltsame Eigenschaft dieses eulenähnlichen Vogels ist sein angeborenes Magiegepür und sein unerklärlicher Haß auf alle magisch begabten Lebewesen.

Der Nachtwind läßt sich damit auszeichnen als Gegner jener Helden einsetzen, die versuchen, der drohenden Gefahr mittels Magic, z.B. einem VISIBILI, zu entgehen. Nach 1W6 KR werden sich der Raserei des Vogels, sollte der Nachtwind bis dahin noch am leben sein, auch W6+1 andere Vögel anschließen ...

Harpyle

LE 32 AT 12 PA 9 RS 2 TP 1W+4 (Klauen) GS 13/1 MR 9

Anhang: Artefakte, Wundermittel, Quellen

Die Statuette des Aves

Die geweihte Paradiesvogelstatue aus tiefblauem Lapislazuli gehört zu den sieben Vogelstatuetten, die helfen sollten, das Gefäß mit dem Arjunoor abzusichern. Eine Untersuchung des Arte-

fakts, das gegen Ende des Abenteuers eine wichtige Rolle spielen wird, führt zu folgenden Erkenntnissen:

Sinnenschärfe: Die Helden können auf eine feine Gravur auf der Unterseite des Sockels aufmerksam werden: eine in wundervoller Pflanzenornamentik eingebettete Inschrift in Nanduria, wie



sie von Magiern, Hexen und Alchimisten gern verwendet wird und die Lobpreisung und Mahnung zugleich darstellt: *»Sein Horizont ist Hoffnung, sein Gefieder Kühnheit und sein Blick ruht nun auf dir! R.«*.

Götter & Kulte: Lapislazuli gilt als Stein des Aves, dem Schutzpatron der Abenteurer, der Paradiesvogel ist das ihm heilige Tier. **Magie:** Ein ODEM ARCANUM zeigt eine kräftige Aura an; ein ANALÜS enthüllt die Matrizen mehrerer unbekannter Sprüche, die einerseits an antimagische Schutzformeln, andererseits auch an weitreichende Verständigungsmagie gemahnen und die mittels einer komplexen ARCANOVI-Variante an die Statue gebunden wurden. Ihre Muster wirken am äußeren Rand unvollständig – ein Hinweis darauf, daß die Statuette zu einem größeren Ganzen gehört.

Die geflügelte Schlange

Es handelt sich hierbei um eine etwa zwei Spann hohe geflügelte Schlange, die vollständig aus undurchsichtigem, grüngefärbtem Glas gefertigt ist und an Stelle der Augen kleine Saphire trägt, so daß sie insgesamt gut und gerne 100 Dukaten wert sein dürfte). **Magie:** Das Objekt weist keinerlei Spuren von Magie auf!

Götter & Kulte: Die 'geflügelte Schlange' war bis vor 200 Jahren ein gern verwendetes Bildnis vieler Alchimisten, die hierdurch nicht nur ihre Schutzherrin Hesinde ehren, sondern auch an die Freiheit des Geistes gemahnen wollten.

Auf der Unterseite trägt die Schlange (ähnlich wie die Aves-Statuette) eine in wunderschöne Pflanzenornamentik gebettete Inschrift: *»Nicht Besitz verleiht Erkenntnis, sondern Aufgabe und Opferung!«*

Ein Sinnspruch, der sich auf ein alchemistisches Pulver im Innern der Statue bezieht und das man erst dann entdeckt, wenn die Schlange zertrümmert wird! Wird das Pulver (drei Anwendungen) ins Feuer geworfen, kann mit seinem Rauch eine Schrift an der Wand des heutigen Weinkellers sichtbar gemacht werden.

Quelle 1: Tagebuchaufzeichnungen der Havener Kaufmannstochter Jasmin Karolus (aufgezeichnet 3 Hal)

Die interessanten Passagen beschreiben einige Ereignisse aus der Jugend der Genannten. Sie berichtet, wie sie mit ihrem Vater, einem Tuchhändler aus Havena, eine Reise nach Angbar unternahm. In Havena warben sie einige Abenteurer an und machten auf ihrem Weg halt im Wirtshaus Zum Schwarzen Keiler. Hier hatte die Gruppe einen unangenehmen Zwischenfall mit dem Grafen Greifax von Gratenfels, der dazu führte, daß ihre jugendlichen Begleiter im Weinkeller eingesperrt wurden. Als man die Gruppe am nächsten Tag aber aus dem Keller holen wollte, war diese auf wundersame Weise verschwunden. Der wachhabende Soldner wurde ausgepeitscht und sie und ihr Vater machten sich schnellstens wieder auf den Weg nach Angbar. Dort stießen die beiden dann unverhofft auf ihre Gefährten, die aufgeregt von einem Geheimgang im Keller und einer geheimen unterirdischen

Anlage des Grafen berichteten, durch die sich die Recken ans Tageslicht gekämpft hatten.

Meisterinformationen:

Neben den Aufzeichnungen (eine Zusammenfassung der Geschehnisse des Abenteurers **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**) befinden sich einige Anmerkungen, die von Laron Elsternflug stammen: *Geheimgang? – Geheime Anlage direkt neben dem Wirtshaus?*

Quelle 2: Die Mär vom bösen Koschammerkönig, erzählt von Gusto Drosselhuber

»Es war einmal vor 500 Jahren, da lebte nahe Meisenbach, tief im Herzen des Kosch, eine alte Hexe, die wie alle Hexen böse und niederträchtig war. Aus lauter Boshaftigkeit ließ sie den Roggen verfaulen, machte, daß das Vieh nur noch Mißgeburten zur Welt brachte und verführte die Männer des Ortes, auf daß diese den heiligen Bund Travia nicht mehr achteten. Und weil die Hexe gar so schlecht war, trommelte die Frau des Bürgermeisters die anderen Frauen zusammen und sprach: »Bei Travia, es muß nun etwas geschehen!«. Da nahmen die Weiber ihren Mut zusammen, schritten zur Hütte der Hexe und setzten ihr in recht-schafflichem Zorn den roten Hahn aufs Dach. Oh, wurde die Vettel





da wütend! Und so sprach sie einen Fluch, der den bösen Koschammerkönig in einer schwefeligen Wolke herbeirief. Anstelle des Gefieders hatte er einen geschuppten Leib, er hatte nicht zwei sondern sechs Beine und auf seinem Haupt trug er eine Krone aus acht Widderhörnern. Und er rief einen mächtigen Wind und die Häuser des Ortes fielen zusammen, und er ließ große Hagelkörner vom Himmel regnen und die Ernte verdarb, und er rief tausend Koschammern und die hackten den Weibern die Augen aus. Und so ging es immerfort und die Menschen waren verzweifelt.

Da machte sich der Bürgermeister auf zum fernen König des Reiches, der für seine Weisheit bekannt war. Und der König sprach "Ich werde dir helfen" und kam nach Tannfurt. Dort sprach er die Worte: "Sei gebannt, du böser Dämon! Denn ich bin der wahre König des Landes und kenne deinen Namen. Mir mußt du gehorchen". Und so bannte er den bösen Koschammerkönig in einen Stein und versteckte diesen anschließend gut. Und es heißt, daß der, der das Gefäß findet und den Koschammerkönig befreit, drei Wünsche frei hat, die ihn zu einem reichen Mann machen können. Es heißt aber auch, daß der böse Koschammerkönig dann Rache an all jenen üben werde, die seinen Untertanen, den Koschammern, böses angetan hätten ..."

Meisterinformationen:

Die Sage besitzt natürlich einen wahren Kern: Sie handelt von der Bannung des eines Arjiunoor in eines der legendären Zaubergefäße durch Rohal den Weisen. Eine erfolgreiche Probe auf *Geschichtswissen* sollte die Helden auf die Regierungszeit Rohals vor etwa 500 Jahren aufmerksam werden lassen. Ein entsprechend vorgebildeter (ZF: Heptagon mindestens 7) Magier kann spätestens mittels einer gelungenen *Magiekunde*-Probe +5 (+15, wenn er von Dämonologie keinen Schimmer hat) darauf kommen, daß mit dem "bösen Koschammerkönig" ein achtgehörnter Arjiunoor gemeint ist, der als Herr über Wind, Wetter, Blitz und Hagelschlag gilt (siehe *Mysteria Arkana*, S. 149).

Quelle 3: Depesche des Beilunker Reiters (Nachricht der Magierin Domaris von A'Tall an Haldana von Ilmenstein, Magisterin der Magister im Hesindetempel zu Kuslik; verfaßt in Bosparano)

Zuzustellen der Magisterin der Magister zu Kuslik, Hüterin des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben.

Erhabene Haldana von Ilmenstein!

Meine hesindianische Pflicht gebietet es mir, daß ich Euch ohne Aufschub über gewisse Ereignisse in Kenntnis setze, von denen ich vor wenigen Tagen in meinem Domizil, dem bekannten schwarzen Turm westlich des Greifenpasses, überrascht wurde.

Wie Ihr vielleicht wißt, bringt die Bevölkerung meinen Turm mit dem Dämonologen und Kristallomanten Al'Gorton in Verbindung, der von hier aus während der Magierkriege seine Schreckensherrschaft über große Teile des Koschgebirges ausgeübt haben soll. Nur wenigen ist bewußt, daß dieser Turm in Wahrheit auf eine wahrscheinlich über tausendjährige Geschichte zurückblickt, und daß seine wahren Erbauer heute längst dem Vergessen anheim gefallen sind. Bekannt ist aber, daß Rohal der Weise während seiner Regierungszeit vor etwa 500 Jahren ein ungewöhnlich starkes Interesse an diesem Turm gezeigt haben soll.

Erhabene, ich bitte Euch nachdrücklich, meinen nun folgenden Worten Glauben zu schenken: Rohal der Weise ist vor einigen Tagen ganz unzweifelhaft innerhalb dieses Turms erschienen! Es handelte sich hierbei um eine pulsierende, fraglos sphärologisch induzierte Erscheinung, die zu zahlreichen wunderlichen Phänomenen innerhalb des Turms geführt hat. Es war, als spüre man Tsas überschäumenden Lebensborn, als wäre man Zeuge einer Geburt, einer Wiedergeburt gewesen. Und bei Hesinde, so wie mir die Präsenz des Weisen in jenem Augenblick bewußt war, so deutlich spüre ich nun als unmittelbare Zeugin dieses Geschehens eine niederschmetternde Leere. Eine Leere, wie sie nur der Tod zu bringen vermag. Und so frage ich mich: War ich nicht nur Zeugin von Rohals Werden, sondern auch seines Vergehens? Seines endgültigen Todes?

Wie Ihr wißt, hat Rohal in seiner Epoche nur wenig bekannte Artefakte geschaffen. Darunter den verschollenen Spiegel der Träume, die legendären, gut verborgenen Rohalschen Gefäße, in die er mächtige dämonische Entitäten bannte, auf daß diese nicht wieder beschworen werden können, aber auch ein gutes Dutzend kleinerer Artefakte, darunter jene illuminierende Kristallkugel, in deren Innerem sich das Seelentier seines Besitzers zeigt - und die sich seit 11 Jahren in meinem Besitz befindet. Erhabene, diese Kristallkugel, die zweifelsohne fast 500 Jahre überstand ohne ihre Kräfte einzubüßen, ist nun getrübt.

Und so frage ich mich: War ich tatsächlich Zeuge der Loslösung der rohalschen Präsenz von der dritten Sphäre? Und wenn, was für schwerwiegende Folgen wird dieses Ereignis in Zukunft noch mit sich bringen?

Ich bete darum, daß meine Worte Euer Gehör finden und meiner eigentlichen Besorgnis hinlänglich Ausdruck verliehen haben. Denn was immer Rohal auch an Zaubern gewirkt haben mag, ich befürchte, daß sie nun zerfallen können.

Hochachtungsvoll,

Magistra Domaris von A'Tall, Kosch

Meisterinformationen:

Natürlich gilt die wesentliche Sorge der Magistra den Rohalschen Gefäßen. Und es steht zu hoffen, daß die Helden spätestens nach dieser Nachricht errahnen, auf welchem "Pulverfaß" der *Schwarze Keiler* errichtet wurde.



Der Erbe von Kranick

von Gun-Britt Tödter

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 1 – 4

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Nicht weit der Reichsstadt Gratenfels liegt die alte Burg Kranichstein, auf der der Baron von Kranick zum Kranichfluß ein fröhliches Fest zu Ehren seines neugeborenen Sohnes gibt. Doch als Hochgeborenen das Kind den Gästen zeigen möchte, liegt in der Wiege ein Wechselbalg.

Die Helden werden den Spuren des Entführers über eine Koboldtreppe hinauf in den Kamin des Kinderzimmers folgen, wo sie auf eine Koboldfamilie treffen, die sich aufgrund eines alten Ver-

trages mit einem Vorfahren der baronischen Familie völlig im Recht sehen und einen Rücktausch verweigern. Um Kobolde und Baron zu ihrem Recht zu verhelfen, bedarf es einiger guter Argumente, die ebenso von Hesinde wie von Phex und Praios gesegnet sein sollten.

Für dies Abenteuer eignet sich eine bunt zusammengestellte Heldengruppe, in der Ritterlichkeit und Zauberei gleichermaßen vertreten sein sollte.

Vor dem Abenteuer

„... daß dem Baron seine Kinder uns und die Koboldkinder der Frau Baronin gegeben sollen werden ...“

—aus dem Vertrag der Barone von Kranick

„Doch wehe, Ihr haltet nicht, was Ihr den Kindern Tias versprochen!“

Denn so wie die Junge Göttin jeden Augenblick Neues entstehen läßt, so sind auch die Kobolde dafür gefürchtet, jeden Tag aufs Neue etwas anderes zu finden, mit denen sie Euch die noch verbliebenen Tage Eures Leben vergällen können!“

—aus dem Bestiarium von Belhanka, Gratenfeler Ausgabe, 15 v.H.

Es war einmal ... (Meisterinformationen)

Als Burg Kranichstein vor mehr als 300 Jahren erbaut werden sollte, wählte der Baron von Kranick einen schroffen, teilweise bewaldeten Hügel aus, der sich majestätisch über dem beschaulichen Dorferhob und um dessen Fuß sich ein klares Gewässer wand. Doch bereits in den ersten Wochen der Bauarbeiten erschien vormentbrannt ein kleines, hutzeliges Männlein, dem die Decke seiner Erdhöhle auf den Kopf gefallen war. Wütend verlangte er Ersatz für sein zerstörtes Heim. Der Baron versprach dem Kobold, in der Burg für eine Wohnung ganz nach dessen Geschmack zu sorgen. So erdachte der Kobold den Kamin, ein Erdschinn errichtete ihn auf Geheiß eines Magiers, der Kobold veränderte ihn noch ein wenig nach seinen Vorstellungen und zog dort mit seiner Sippe ein.

Als einige Jahre ins Land gegangen waren, erblickte der erste Erbe von Burg Kranichstein das Praioslicht. Das Kind war magisch begabt – was nach dem damals noch streng befolgten *Ganther Pamphlet* von 397 v.H., laut dem Magiebegabten jede Regierungsgewalt versagt war, bedeutete, daß das Kind niemals Baron werden könnte. Da schlug der Kobold den ratlosen Eltern vor, das Kind in aller Stille den Umgang mit seiner Begabung zu lehren, während die Menschen im Gegenzug das beinahe gleichaltrige Koboldkind in Menschendingen unterweisen sollten. Man willigte ein und setzte den Vertrag mit einer Abschrift auf. Dem ersten Schelm der Familie folgten noch mehrere Geschwister, so daß er schließlich leichten Herzens auf sein Erbe verzichtete

konnte, um unbelastet aller Pflichten auf Abenteuer zu ziehen. Das Gesetz geriet im Reich mit den Jahren in Vergessenheit; die Abmachung jedoch wurde von allen folgenden Generationen auf

Das Abenteuer	27
Vor dem Abenteuer	27
Es war einmal ...	27
Das Wiegenfest	28
Die Hohen Herrschaften	30
Die Wachleute der Burg	31
Die Leute des Dorfes	31
Der Wechselbalg	32
Die Zeugen	34
Die Suche	34
Das Kinderzimmer	34
Das Herrenhaus	35
Im Kamin	37
Die Treppe	38
Über der Treppe	38
Ein alter Vertrag	42
Im Heim der Kobolde	42
Die Koboldfamilie	43
Der Vertrag	44
Der Lohn der Mühlen	44



Burg Kranichstein treulich gehalten, sobald sich in der Wiege der Kranicks wieder einmal ein magiebegabtes Kind fand, was jedes Jahrhundert ein- oder zweimal der Fall war. Der Vertrag wurde von den Eltern dem jeweiligen Erben entweder bei dessen Heirat oder spätestens vom Totenbett aus weitergegeben. Sonst sprach man darüber nicht viel, denn welche adlige Familie gibt schon gerne öffentlich zu, Schelme in der Familie zu haben?!

Der vormalige Baron, Irian von Kranick zum Kranichfluß, starb auf dem Heerzug gegen Borbarad, bevor noch die Schlacht auf dem Vallusanischen Weiden geschlagen wurde, und hinterließ seine damals 16jährige Tochter Iriana, die von Kobolden und Verträgen nie etwas erfahren hatte. Landgraf Alrik Custodias von Gratenfels bestimmte den jungen Edlen Bärhardt zum Kranichstein zu ihrem Vormund, um das Erbe der unmündigen Baronin zu verwalten, und war ganz offensichtlich nicht sehr erstaunt, als der Edle ihn einige Monate später um die Hand Irianas bat. Mit gräflichem Segen schlossen die jungen Adligen den Traviabund, und bald darauf kündigte sich durch Tsas Segen auch ein Kind auf Burg Kranichstein an. Als der Junge in den Morgenstunden des 1. Rahja geboren wurde, richtete der überglückliche Vater ein Fest zu Ehren der Mutter und ihres Erben aus, während der pflichtbewußte Kobold beschloß, das magiebegabte Kind mit seinem eigenen auszutauschen, da sich die Menscheneltern anscheinend nicht an ihre Abmachung zu erinnern schienen ...

ICH mache Vertrag mit Baron von Kranick,
daß dem Baron seine Kinder uns und die Koboldkinder der Frau
Baronin gegeben sollen werden - zum Lernen!
Und das gilt ewig!
Und keiner tut den anderen betuppen!
Hochachtungsviel
ICH und der Baron von Kranick zum Kranichfluß auf Burg
Kranichstein im Jahre 15 Alrik

Gehen Sie davon aus, daß der Kobold inzwischen besser mit der menschlichen Sprache umgehen kann, immerhin regierte Kaiser Alrik 330 bis 296 v.H., also vor über 300 Jahren. Daß einer ihrer Helden die Jahreszählung auf die Regierungszeit des Landgrafen Alrik Custodias von Gratenfels zurückführt, ist zwar möglich, aber aufgrund des sichtbaren Alters beider Pergamente wenig wahrscheinlich.

Das gut erhaltene Exemplar mit vollständigem Siegel der Baronie und gut erkennbaren Handabdrucks des Kobolds findet sich im Archiv der Burg, sorgsam in einer lederen Dokumentenmappe verstaut; das sehr schlecht erhaltene Pergament des Kobolds, auf dem große Teile des ursprünglich gleichen Textes unleserlich sind, befindet sich in einem Kochbuch der Kobolde. Hier ist das Siegel längst abgebroseln und es trägt mehr als nur einen Handabdruck ...

Beide Verträge finden Sie als Handouts im **Anhang**, S. 78: **Dokumente**.

Das Wiegenfest

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Helden nehmen an einem dörflichen Fest auf Einladung eines Barons zur Feier der Geburt seines ersten Sohnes teil, lernen sich dort eventuell überhaupt erst kennen, vergnügen sich und sonnen sich in dem Ruf, die am weitest gereisten Gäste zu sein. Als das Fest am schönsten ist, macht eine Magd die schreckliche Entdeckung des Wechselbalgs; die 'weitgereisten Helden' sehen sich nun plötzlich gezwungen, ihrem Ruf gerecht zu werden. Während des Festes ist helle Beleuchtung und heitere, ländliche Musik, am ehesten fröhlicher Folk, angebracht, der später mit berunruhigend traurigen Stücken gemischt sein kann.

Allgemeine Informationen:

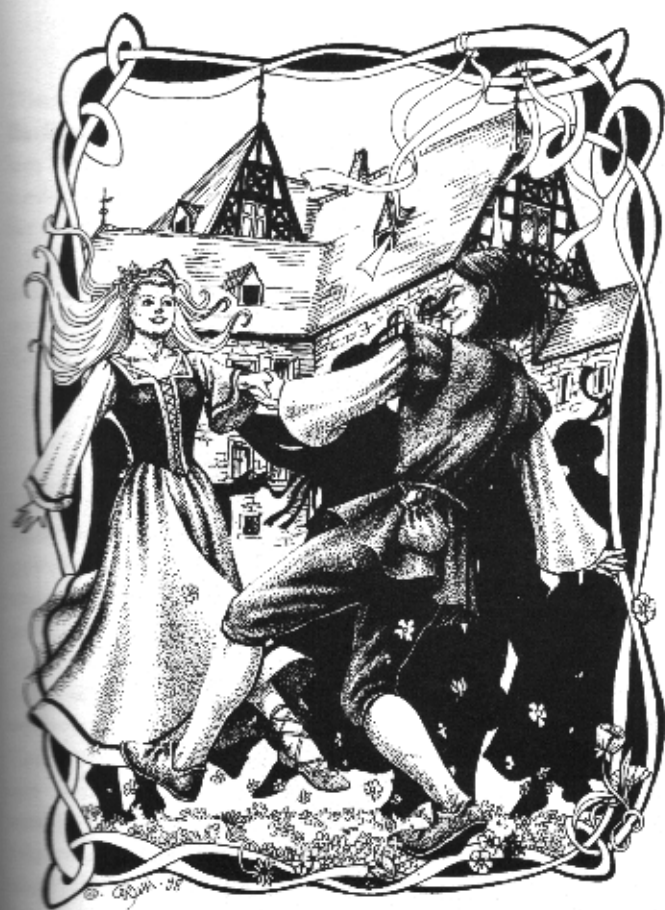
Der 1. Rahja ist ein strahlend sonniger Tag, beinahe schon brütend heiß. Ein kühler Trunk wäre jetzt das rechte ... Aber die Tür des einzigen Gasthauses im dem kleinen Weiler ist verschlossen. Dort hängt ein Stück heller Stoff an der Tür. "Bin außer Burk!" steht dort in ungelinker Schrift. Überhaupt wirkt die Ortschaft wie ausgestorben. Nur einige Hühner und ein Hahn scharren gelangweilt im Staub der sonnigen Dorfstraße. Von der Burg herunter ist leise fröhliche Musik und Stimmengewirr zu hören.

Meisterinformationen:

Der Weiler Kranichfurt liegt an einem Karrenpfad, der von der Reichsstraße von Gareth nach Honingen direkt hinter Gratenfels nach Nordwesten abbiegt und sich durch dicht bewaldete Hügel Richtung Ambelmund schlängelt. Egal, ob die Helden von Ambelmund (in der Nähe von Winhall) oder aus Gratenfels kommen: Kranichfurt ist die erste größere Ortschaft seit Stunden. Die Gegend ist sehr einsam; ideal zum Jagen oder Kräutersammeln, aber ebenso der richtige Ort, um einem Bären oder anderen wilden Tieren in die Fänge zu laufen. Um die zwei Dutzend Häuser und sieben Höfe Kranichfurts liegen gerade zwei Meilen gerodetes und bäuerlich genutztes Land. Kommen die Helden aus Gratenfels, werden sie auch den flachen, aber breiten Kranichbach unterhalb der Burg durchwatzen müssen; der kleine Quellfluß des Tömmel besitzt auf ganzer Länge nicht eine einzige Brücke.

Sollten Ihre Helden so gar nicht neugierig sein, können Sie einen verpödet zur Burg eilenden Dorfbewohner mit einem: "Ihr kommt wohl auch zum Mitfeiern?! Es gibt Braten und Freibier!" die Helden zum Mitkommen auffordern.

Götter und Kulte: In der ersten Woche des Rahjamonats feiert man in fast ganz Aventurien das Fest der Freuden - besonders



in weniger zivilisierten Gegenden mit ungezügelterm Vergnügen. So sollten die Helden von den Feierlichkeiten nicht gar so überrascht sein.

Allgemeine Informationen:

Der gewundene Burgweg führt an einem trutzigen Wachturm vorbei und durch ein breites Tor auf den Burghof. Die Torflügel stehen einladend weit offen. Fröhliche Tanzmusik von gar nicht einmal schlechten Spielleuten ist zu hören. Es duftet nach Spanferkel und würziger Gemüsesuppe, die gleich vor euch über zwei Feuerstellen gedreht und gekocht werden. Der Hof quillt schier über vor gut gelaunten Bauern und Handwerkern, die an langen Tischen sitzen und sich lachend und redend Humpen schäumenden Bieres und Schüsseln voller Suppe und Fleisch, dazu Brot und Obst schmecken lassen. Vor dem Haupthaus sind ein großer, blumengeschmückter Tanzboden und ein Podest mit leinengedeckter Ehren tafel aufgestellt. Die Herrschaften auf den hochlehnigen Stühlen dort müssen der Burgherr und seine Familie sein.

Meisterinformationen:

Die Helden werden, bevor sie viel mehr wahrnehmen können, sofort von freundlichen Dörflern zum Platznehmen genötigt und mit Essen und Trinken versorgt (neben Bier kann man auch klares Wasser oder kühlen 'Tee' bekommen). Um so exotischer ein Held wirkt, um so neugieriger und direkter sind

die Fragen der Menschen. Zwerge hat man hier ja schon gesehen, Elfen selten auch einmal, aber Südländer noch nie! Krieger werden mit allem Respekt behandelt, Magier mit einer gewissen Scheu. Gaukler werden aufgefordert, ihr Können zu zeigen, und Besitzer sichtbarer Musikinstrumente um ein Ständchen gebeten. Aber vor allem möchte man Geschichten aus fernen Ländern hören!

Nach dem Grund der Feier befragt, wird man ihnen freudestrahlend erzählen, daß die Göttin Tsa dem Baron und seiner Frau bei Sonnenaufgang einen Sohn geschenkt habe.

Natürlich wären ein artiger Glückwunsch an den Herrn Baron und seine Gemahlin sowie der Wunsch, daß alle Zwölfgötter den neuen Derebewohner segnen mögen, gerade für Fremde angebracht, bevor sie sich zum Schmausen hinsetzen. Allerdings ist der Baron heute in allerbesten Laune, so daß er den ein oder anderen *Etikette*-Schnitzer gutmütig übergehen wird. Ein Krieger oder Gelchtrter sollte aber durchaus die Baron und Baronin gebührende Anrede 'Hochgeboren' und die Gepflogenheit des Glückwunsches kennen, so daß Sie den Spielern solcher Figuren nach einer gelungenen *Etikette*-Probe auf die Sprünge helfen sollten.

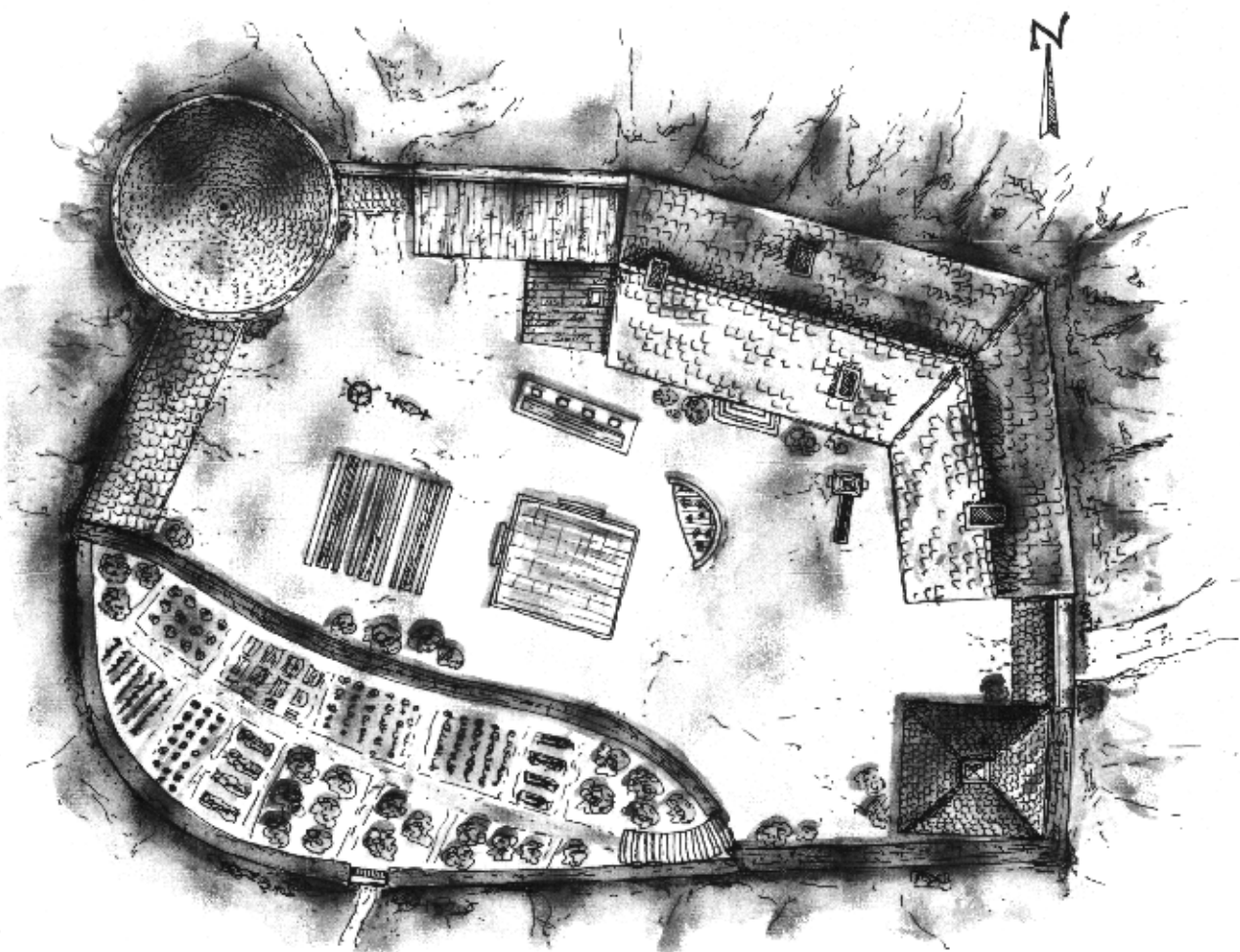
Sie können den Spielern nun auch den Übersichtsplan der Burg vorlegen: Alle Mauern sind drei Schritt hoch, Wehrgänge gibt es nur über den beiden Toren. Der Wachturm ist drei Stockwerke hoch, das Haupthaus zwei, der Traviatempel eines, wobei die hohen Ziegeldächer auf geräumige Dachgeschosse schließen lassen. Pferde- und Viehstall sind einstöckig mit darüberliegenden hohen Heu- und Strohlagern, die Schmiede ist ein zum Hof offener, flacher Bau. Der Garten liegt etwa vier Schritt tiefer als der obere Hof (damit ist die dem Garten zugewandte Trennmauer an die sieben Schritt hoch!). Der Hügel fällt im Nordosten als schroffer Felsabhang zum Kranichbach ab, so daß der Weg zum Seitentor derart steil ist, daß kaum ein Maulesel die Steigung sicher überwinden könnte. Zum Dorf im Nordwesten hin liegen steile Obstbaumwiesen, durch die sich ein breiter Karrenweg schlängelt. Die zerklüfteten Hänge nach Süden hin sind mit dichtem Wald bedeckt.

Allgemeine Informationen:

Der Baron ist ein hochgewachsener Mann Mitte zwanzig, dessen braunes Haar voll und kurz geschnitten ist und unter kekem federgeschmückten Barett ein zur Rundlichkeit neigendes Gesicht umrahmt. Auch ein leichter Bauchansatz verrät den gemüthlichen Genießer, und die einfache, aber ordentliche Gewandung aus schwerem, dunkelblauem Stoff mag andeuten, daß der Herr Baron und seine Familie nicht übermäßig reich sind – wer ist das in diesen Zeiten schon – aber man auch hier im Nordmärkischen gut leben kann.

Neben dem Baron sitzt rechts eine euch freundlich zulächelnde Frau im orangefarbenen Ornat einer Traviageweihten. Ihr hört, wie man sie Mutter Gandril nennt und erinnert euch, sie vorhin mit einem Brotkorb herumgehen gesehen zu haben.

Neben ihr blickt ein kleiner, dicker Mann im dunkelgrauen Gelehrtenmantel ernst in die Welt. Weißes Haar und Rohlsbart



unterstreichen seine Würde. Immer wieder nickt er tielsinnig - auch wenn niemand etwas gesagt hat.

Die beiden Frauen neben ihm, die jüngere, mädchenhaft in strahlendes Blau gekleidet und mit zu Schnecken gesteckten Zöpfen und die ältere im bürgerlichen Gewand mit Haube, sind offensichtlich seine Tochter und die Frau Gemahlin.

Auf der linken Seite des Barons sitzt eine hagere, strenge Frau in schwarzem Trauergewand mit steifem Häubchen und einem großen Schlüsselbund am Gürtel, die immer wieder einen jungen Bur-schen an ihrer Seite ermahnt, sich gesittet zu benehmen. Der in Jägergrün Gekleidete mit hübschem rotem Samtbaret grinst euch neugierig an und zwinkert (*Name einer Heldin*) verführerisch zu.

Die Hohen Herrschaften (Meisterinformationen)

Am Ehrentisch sitzen von links nach rechts: **Barnwild**, der Sohn der Haushofmeisterin, neben ihm **Traviatreu Berkenried**, die strenge Haushofmeisterin selbst, dann der **Baron Bärhardt von Kranick zum Kranichfluß**, die Traviageweihte **Mutter Gandril**, der Burgverwalter **Ehrenbert Tat** und seine Gattin **Marna** sowie ihre Tochter **Alrike-Ayla**. Die junge Gattin des Barons, **Baronin Iriana von Kranick**, liegt in ihrer Stube im Kindbett und erholt sich von der schweren Geburt. Immer wieder werden Trinksprüche auf sie und den jungen Erben ausgebracht, was den Baron vor Stolz beinahe platzen läßt.

Der Baron wird Glückwünsche der Helden, Vorführungen ihrer **Künste** und eventuelle Geschenke dankend und freudestrahlend entgegennehmend und ihnen versichern, daß sie herzlich ein-

geladen sind und nach Kräften tanzen, essen und trinken sollen. Ist unter den Helden eine Person von Stand (ein Adliger, Krieger, Geweihter oder Magier), wird diese gebeten, doch am Ehrentisch plattzunehmen. Einem Mann unter den Helden wird der Stuhl neben **Alrike-Ayla** gewiesen, einer Frau der Platz neben **Barnwild**. Beide sind erst fünfzehn, werden es sich aber nicht nehmen lassen, mit dem unverhofften Gast sofort auf heftigste zu schäkern.

An der Tafel fehlt übrigens die Hofmagierin (eine junge Abgängerin der Akademie zu **Elenvina**), die sich während der Feiertage in Gratenfels bei Verwandten aufhält. Man ist allgemein eher froh, daß die sehr sittenstrenge Weißmagierin **Praiane von Ibenburg** dem Fest hier ferngeblieben ist.



Die Wachleute der Burg (Meisterinformationen)

Unter Hauptmann Gernat Praiostreu und Weibelin Ragnar Berliind tun fünf Männer und Frauen ihren Dienst an der Waffe um "Burg und Dorf vor allen feindlichen Angriffen zu schützen und den Frieden zu wahren". Nur sind leider die besten Kämpfer mit dem alten Baron nach Tobrien gezogen und dort gefallen – das zurückgebliebene Häufchen besticht eher durch den Konsum an Brannt und ihre Leidenschaft, auf alles und jedes zu wetten, als durch ihre Fähigkeiten mit Lanze und Kurzsword. Baron Bärhardt weiß um diesen Mißstand, allein ist er bisher an

dem Starrsinn des 'altgedienten' Praiostreu gescheitert, irgend eine Neuerung im Wachdienst oder regelmäßige Waffenübungen einzuführen. Die Kopflosigkeit der Wachleute und die Trunkenheit seines Hauptmanns bei der Suche nach seinem Sohn wird ihn allerdings endlich durchgreifen lassen: Er wird den Hauptmann aufs Altenteil setzen und die 'Rote Berliind' zur Hauptfrau ernennen. Die junge und starke Rothaarige hat als einzige Kriegserfahrung und sollte in der Lage sein, ihre Truppe in einen rundergefalligen Zustand zu bringen.

Die Leute des Dorfes (Meisterinformationen)

Die Menschen Kranichfurts sind zum größten Teil Bauern und Handwerker, die ein einfaches Leben unter leutseliger Herrschaft gewohnt sind. Der Krieg im Osten des Reiches ist eher ein Märchen als Realität, auch wenn der Tod des alten Barons und einiger Dörfner, die mit ihm gezogen sind, das ungute Gefühl heraufbeschwören kann, daß auch dies einsame Dorf von der Geschichte nicht vergessen ist. Allerdings wird man heute nach Kräften versuchen, die Schrecken des Krieges totzuschweigen. Ein Krieger wird daher dazu genötigt, von eigenen oder heldenhafte Taten berühmter Recken zu erzählen, von Sieg und Ruhm und nicht von Schrecken und Niederlagen.

Nutzen Sie die folgenden, beispielhaften Beschreibungen, um die Helden in den Trubel und die Fröhlichkeit der Menschen hineinzuziehen. Sie sollen essen, trinken, erzählen, singen und tanzen und durchaus auch rahjaggefällig tändeln.

Hegman, der Dorfschulze, ist in Ehren ergraut und wird als der klügste Mann des Dorfes verehrt. Früher einmal Jagdaufseher, wohnt er nun auf dem Hof seiner Tochter und ist der Sprecher der Dorfgemeinschaft. Da er Lesen und Schreiben kann und auch das ein oder andere Buch gelesen hat, sich in Etikettierungen auskennt und auf der Burg ein- und ausgeht, ist er sicher die beste Wahl als Vermittler zwischen Burg und Dorf. Zudem kann ihn so leicht nichts erschüttern, egal was da kommen mag.

Traute Hegman ist die Tochter des Schulzen, die mit ihrem Mann **Gerben** den größten und reichsten Hof im Dorf bestellt. Neben einer gewissen Hochnäsigkeit pflegt sie dies auch durch gute Kleidung und peinliche Sauberkeit zu unterstreichen. Unter dieser Schale ist sie allerdings herzensgut, was man erahnen kann, wenn man den immer gut aufgelegten und sie mit sanften Scherzen neckenden Gerben kennt.

Firunja ist die jüngste Tochter ihrer fünf Kinder. Ein hübsches, schlankes Persönchen, das die Eitelkeit ihrer Mutter nachahmt und eine der besten Tänzerinnen des Dorfes ist. Zur Zeit ist sie auf Bräutigamschau, und, da sie als Liebling ihres Großvaters als gute Partie gilt, wird sie von der Dorfjugend heftig umworben. Auf diesem Fest wird sie allerdings dem hübschesten der Helden den Hof machen ...

Berg der Schmied ist einer der Burghandwerker. Sein Name beschreibt ihn recht zutreffend: Groß und breit, mit dunklem Haar und braunen Augen und immer in seiner ledernen Schmiedeschürze und mit dem Hammer im Gürtel. Berg ist ein glühender Verehrer des Schmiedegottes Ingerimm und sieht sein Handwerk als Dienst an seinem Gott an. Wenn man ihn reizt, wozu man nur abfällig über Ingerimm oder die Schmiedekunst reden muß, wird man seinen kraftvoll geschwungenen Hammer schmerzhaft zu spüren bekommen. Teilt man hingegen seine Begeisterung, ist man selbst Schmied oder gar ein schmiedender Zwerg, so ist einem die Freundschaft des Hünen gewiß.

Allgemeine Informationen:

Langsam wird es dunkel. Bedienstete der Burg entzünden Fackeln in eisernen Haltern, Laternen an gespannten Seilen und Kerzen, die in Windlichtern auf Tischen und Vorsprüngen der Mauern verteilt werden.

Ein von einem der Musiker geschlagener Trommelwirbel erklingt, der Baron hat sich erhoben, erwartungsvolle Ruhe breitet sich über den Feiernden aus.

"Nun, dann, denke ich, ist die Zeit gekommen, einmal den zu holen, weswegen wir hier so ein wunderbares Fest feiern", erklärt der Baron gut gelaunt, "werte Frau Berkenried, wäret ihr so gut und brächtet den Jungen für einen Augenblick herunter?"

Die Angesprochene erhebt sich mit einem Nicken würdevoll von ihrem Platz. Während sie das Herrenhaus betritt, fordert der Baron alle Anwesenden auf, sich mit einem gefüllten Becher zu wappnen. Noch bevor der kleine Erbe gebracht wird, ruft der Hauptmann der Wache schwankend ein Hoch auf den Baron aus. Seine trunkene Stimme wird mit allgemeinem Gelächter quittiert und geht in turbulenten Hochrufen auf Seine Hochgeboren unter.

Meisterinformationen:

Es vergeht einige Zeit, in der die Menschen sich mit Hochrufen, Liedern auf Burg und Herrschaft unterhalten und einen Becher nach dem anderen leeren – der Erbe läßt auf sich warten. Erst nach fast einer halben Stunde kehrt die strenge Haus-



hofmeisterin zurück, die dem Baron flüsternd etwas mitteilt. Ein aufmerksamer Beobachter unter den Helden wird der Frau nichts anmerken, wohingegen der Baron ungläubig und verwirrt eine Gegenfrage zu stellen scheint und sich endlich selbst

mit Frau Berkenried in das Haus begibt. Sind die Helden derart vom Geschehen am Ehrentisch gebannt, sollte Frau 'Iat entschuldigend den Fragenden antworten: "Der Kleine schläft und so wollen wir ihn nicht wecken, nicht wahr?"

Der Wechselbalg

Zweck und Stimmung der Szenen:

In diesem Kapitel werden die Helden beauftragt, das Schicksal des Erben von Kranick zu klären. Allgemein herrscht nach der Entdeckung des häßlichen Kindes in der Wiege Verwirrung und Ratlosigkeit auf der Burg, Verzweiflung bei der Amme und dem Vater. Daher werden besonnene und tatkräftige Helden wie von den Göttern geschickten Retter wirken. Nach dem ersten Trubel beginnt die Detektivarbeit der Helden, deren erster Höhepunkt das Auffinden der Falltür im Kamin sein wird.

Bei der Suche in dem durch Kerzen und Laternen und auf der Südseite auch durch den Widerschein der draußen brennenden Lichtern und Feuern erhellten Haus, den feuchten Keller gewölben und dem unheimlichen Dachboden ist allgemein gedämpftes Licht zu empfehlen, während auf eine Hintergrundmusik größtenteils verzichtet werden sollte - allerdings können Sie auch sehr leise fröhliche Klänge einspielen, die ja immer noch vom Hof her in das Haus dringen.

Allgemeine Informationen:

Die strenge Haushofmeisterin tritt auf (*Name eines offensichtlich magiekundigen Helden*) zu: "Der Herr Baron schickt mich, Euch ins Haus zu bitten. Wenn Ihr Seiner Hochgeboren einige Augenblicke Eurer Zeit opfern könntet?"

Meisterinformationen:

Da das Abenteuer für niedrigstufige Helden gedacht ist, sollte eigentlich jeder Angesprochene geschmeichelt über solch eine 'Privataudienz' sein. Frau Berkenried wird auch eine Beglei-

tung des Helden durch seine Gefährten akzeptieren. Sie achtet nur darauf, daß Dörfler und Bedienstete nichts 'Verdächtiges' bemerken, da der Baron Stillschweigen befohlen hat.

Je nachdem, wie und mit wem sich die Helden bisher auf dem Fest unterhalten haben, sind auch andere Möglichkeiten ihrer Einbindung in die Nachforschungen möglich: Jeder der am Ehrentisch sitzenden kann einen ihn sympathisch und kompetent erscheinenden Fremden bitten, doch dem Baron bei einem "kleinen Problem" behilflich zu sein. Auch kann ein intuitiv oder mit hoher *Menschenkenntnis* begabter Charakter von selbst seine Hilfe anbieten, während ein neugieriger Streuner eventuell sogar ungefragt und heimlich in das Haus eindringt, um dann frech verblüffend wichtige Fragen zu stellen, an die niemand gedacht hat. Der Baron wird von sich aus einen Magier oder Elfen hinzuhüten, aber auch einen gestandenen Krieger oder einen Geweihten, weniger einen Gaukler, eine unauffällige Hexe oder einen seltsamen Südländer - diese müssen Sie geschickt entweder mit eigenen Motivationen versorgen oder von den Gefährten dazubitten lassen.

Allgemeine Informationen:

Durch den weiten Eingangssaal des Herrenhauses werdet ihr die breite Treppe in den ersten Stock geführt. Ein bildergeschmückter Gang führt um das geschnitzte Balustradengeländer und nach links und rechts weiter. Rechterhand steht - leicht schwankend - eine der Burgwachen. Bei Frau Berkenrieds und eurem Erscheinen reißt er sich zusammen, steht gerade und öffnet dienstfrig eine Tür.

Die Junge Göttin Tsa und die Barone von Kranick

Tsa gilt als die Göttin des Neubeginns, des Friedens und der Blumen. Ihr heilige Symbole sind die Eidechse, der Regenbogen, das Ei, der Kirschbaum, die Regenbogenfarben und die Zahl Acht; zu ihrer Gefolgschaft zählen unter anderem Kobolde.

So wurde der Neubau der Burg Kranichfels damals unter den Schutz Tsas gestellt und das Auftauchen eines Koboldes als ein Zeichen der Göttin angesehen. Die Familie derer vom Kranichfluß verehrt seitdem die Junge Göttin als Schutzgöttin ihrer Familie.

Da das beständige Streben nach Neuem und damit auch zur Veränderung und zur Geringachtung alles Erworbenen kaum mit einer jahrhundertealten Familie und deren Tradition zu vereinbaren ist, ist den selbsthaften Familienmitgliedern die Göttin Travia, die für Heimat, Gastfreundschaft und Kochkunst steht, mindestens immer ebenso nah gewesen, so daß man dieser einen eigenen Tempel innerhalb der Burgmauern errichtete. Tsa selbst folgten die Magiefähigen, die Schelme der Familie, aber auch immer der ein oder andere Streuner, den es in die Fremde und das Abenteuer zog. Die Barone von Kranick strebten hingegen danach, die Junge Göttin durch eigene Kunstwerke, den wunderschön gepflegten Blumengarten und auch neue Blüenzüchtungen und der Aufgeschlossenheit gegenüber allem Neuem zu ehren. Daher kann man in der gesamten Burganlage mehr oder weniger künstlerische Werke der Malerei, Teppichknüpfkunst und Bildhauerei und - gerade nach der Geburt eines Kindes - ungezählte Blumen in Töpfen und Vasen finden.



Meisterinformationen:

Schauen die Helden sich aufmerksam im Flur des ersten Stockwerks um, können Sie ihnen zudem folgende Informationen geben:

—Die Bilder im Flur zeigen alle ältere Damen und Herren in herrschaftlichen Gewändern vor dem Hintergrund eines blühenden Gartens (dem Burggarten). In ornamentaler, blütenverzierten Schrift finden sich auch die Namen des Dargestellten und des Künstlers sowie eine Jahreszahl. Danach sind es Portraits einstiger Barone und Baroninnen von Kranick aus den letzten anderthalb Jahrhunderten (noch ältere Gemälde hängen im Jagdzimmer und der Bibliothek), die alle eine gewisse Familienähnlichkeit zeigen.

—Die Steinstatue auf dem kleinen Podest über der Treppe stellt eine Eidechse dar, die sich um eine Blumenvase windet. In der Vase befinden sich hübsch geschnittene und lebensecht gefärbte blühende Kirschbaumzweige (ein Werk der Baronin).

—Das große Buntglasfenster zum Hof hin stellt einen Regenbogen über Burg Kranichfels kurz nach ihrer Erbauung dar.

—Im östlichen Flur ist eine Falldtür an der Decke zu erkennen, die wohl auf den Dachboden hinauf führt. Eine Leiter ist nirgendwo zu sehen.

Allgemeine Informationen:

Der Baron von Kranick empfängt euch allein in einem als Kinderzimmer hergerichteten Raum. Er weist auf eine geschnitzte Kinderwiege. "Schaut dort hinein und sagt mir, was Ihr seht!" fordert er euch auf.

Das Kind in der Wiege strahlt euch aus hutzeligem Gesichtchen und mit großen grünen Augen neugierig an und entblößt grinzend eine Reihe scharfer Zähnnchen. Aus den dichten, struppigen, roten Haaren lugen spitze Ohren hervor und zierliche Finger spielen mit den Spitzen des weißen Bettzeugs.

Meisterinformationen:

Auch mit wenig Menschenkenntnis ist zu erkennen, daß der Baron nur mühsam Fassung behält und zutiefst besorgt ist.

In der Wiege nun liegt ein menschenähnliches Wesen von der Größe eines Neugeborenen, aber mit dem Körperbau eines Kleinkindes und dem hutzeligen Gesicht eines alten Wesens. Wenn man nicht ein rosiges Menschenkind erwarten würde, wäre der Anblick eher amüsant als erschreckend. Zudem wird das Kleine zu dem ersten ihm freundlich gesinnten Wesen freudestrahelnd "Mama!" oder "Papa!" sagen und dabei auch das Abenteuer über beharrlich bleiben. Insbesondere Zwerge, die zu Kobolden wegen deren Kinderräuberei ein sehr gespaltenes Verhältnis haben, mag das auf eine wahre Geduldsprobe stellen.

Die Helden müssen nicht unbedingt sofort auf ein Koboldkind und damit auf einen Wechselbalg schließen. Ebenso ist es denkbar, daß jemand den menschlichen Säugling mit einem Verwandlungs- oder Illusionszauber belegt hat – das ist

auch die erste Vermutung des Barons, der daher einen magiekundigen Helden um eine magische Untersuchung des Kindes bittet. Ein ODEM ARCANUM enthüllt, daß das Wesen vor Magie nur so strahlt, ein ANALÜS gibt Aufschluß auf koboldische magische Begabung, aber auf keinerlei Verzauberung.

Seinerseits wird das Koboldkind – das man mit einem etwa Zweijährigen vergleichen kann – munter Unsinn plappern, aus dem kaum etwas Wissenswertes herauszuhören ist, und



unfreundliche Leute mit dem einen oder anderen intuitiven Kobold(Schelmen)zauber erfreuen. Da das Kind aber nur weiß, daß alles in Ordnung und höchst spannend ist, und es auf keinen Fall einen Hinweis geben kann, woher es denn nun wie in diese Wiege gekommen ist, führen weitere Hellsichts- und Verständigungszauber zu ziemlich kümmerlichen Ergebnissen. Die Magieresistenz des Kobolds beträgt 2, er ist männlich, vier Jahre alt und besitzt anscheinend keinen Namen – er nennt sich selbst "Ich!". Sein Schlafbedürfnis ist recht groß, sein Hunger ebenso, wobei er dem Säuglingsalter längst entwachsen ist und bereits sehr gerne Süßigkeiten verspeist. Er trägt hingegen noch Windeln und krabbelt, um sich fortzubewegen – allerdings mit beachtlicher Geschwindigkeit.



Die Zeugen (Spezielle Informationen)

Die Amme, Gerlinde Tat (die Nichte des Verwalters), aus ihrer Kammer nebenan geholt, völlig verheult und verzweifelt, stotternd: "Ich hatte Alrik-Brin gefüttert, gerade erst, vor einer Stunde, und dann habe ich ihn in sein Bettchen gelegt. Dann habe ich mich auf den Stuhl gesetzt und ... Ich bin wohl eingeschlafen. Dann hat mich Frau Berkenried geweckt und da war da das ... diese ... dies Kind ..." Ein gut gelungener ODEM ARCANUM oder ANALÜS kann einen noch nicht lange vergangenen Beherrschungszauber enthüllen (ein koboldisches Schlaflied).

Der Baron, gefaßt: "Heute mittag war noch alles in Ordnung und als dann mit Frau Berkenried heraufkam, lag das da in der Wiege. Nein, die Gerlinde ist ein gutes Kind, aber sie hätte nicht schlafen dürfen! Meine Frau schläft und fiebert leicht seit der Niederkunft. Sie kann nichts mitbekommen haben. Ich habe meine Soldaten geschickt, um die Umgebung abzusuchen. Wenn es ein Entführer war, kommt der nicht weit!" Gerade an der letzten Aussage dürfen die Helden aufgrund des Schnapskonsums der Soldaten zweifeln ...

Frau Berkenried, streng, gefaßt und nur für den geübten Betrachter besorgt: "Ich habe Gerlinde fest schlafend gefunden und das Balg da, wie es jetzt ist. Ich habe das Mädchen geweckt und bin, als sie nichts zu sagen wußte und sofort heulte, gegangen, um Seine Hochgeboren zu holen."

Die Baronin schläft zwar im Zimmer nebenan, hat aber, schwach und fiebernd, rein gar nichts mitbekommen. Auch die Krankenschwägerin, **die Travianovizin Dauna**, kann nichts zur Aufklärung beitragen, da sie taub ist. Erzählt man der jungen Mutter von dem Verschwinden ihres Kindes, wird sie versuchen aufzustehen, vor Schwäche nicht einmal das Zimmer durchqueren können und schließlich einen heftigen Fieberanfall erleiden. Sinnvoller wäre es hier wahrlich, auf den Baron zu hören, die Frau in Ruhe zu lassen und statt dessen das Kind zu suchen. Heilkundige Helden oder gar eine Hebamme unter ihnen dürfen gerne das leichte Kindbettfieber der Baronin behandeln, von dem sie aber auch durch die Pflege Frau Berkenrieds in den nächsten Tagen genesen sollte.

Andere Personen zu befragen mag sinnvoll erscheinen, bringt aber keine Hinweise, da niemand etwas bemerkt hat. Einzig der **Dorfschulze Hegman** und der ein oder andere sehr alte Dorfbewohner kennen Geschichten über Kobolde in den Burgwäldern – die man allgemein aber für Märchen hält.

Allgemeine Informationen:

Der Baron nickt entschlossen. "So gilt es, den Entführer zu finden! Ich bitte Euch, bei der Suche zu helfen. Ich werde mich erkenntlich zeigen, wahrlich! Ich selbst werde mit Hauptmann Praiostreu die Umgebung absuchen. Tut, was immer Ihr tun könnt und müßt! Tut es möglichst, ohne die guten Leute da draußen aufzuscheuchen, bevor wir etwas genaues wissen. Es hat wenig Sinn, an diesen Feiertagen das Fest mit solcher Nachricht zu stören. Morgen wird immer noch genug Zeit sein. Tsa gebe, daß mit der Morgenröte bessere Nachrichten zu verkünden sind!"

Die Suche

Meisterinformationen:

Wahre Helden sollten sich nicht lange bitten lassen und schon gar nicht um eine Belohnung feilschen ... aber welcher Zwerg oder Streuner kann sich schon die Frage nach den Dukaten verkneifen? Setzen Sie freiwillig 10 Dukaten pro Held an und lassen Sie sich auf 15 hinaufhandeln – mehr dürfte die Kassen des Barons wahrlich überfordern.

Die Helden haben nun Zutritt zu allen Räumlichkeiten in der Burg. Sind Türen verschlossen, so sind sie durch recht einfache *Schlösser Knacken*-Proben zu überwinden. Noch leichter

ist es allerdings, Frau Berkenried um den passenden Schlüssel zu bitten ...

Es ist sehr wahrscheinlich, daß sich die Untersuchungen der Helden recht schnell auf das Kinderzimmer konzentrieren, daher folgt nach der Beschreibung des eigentlichen 'Tatorts' nur ein kurzer Abriss zu den übrigen Räumen des Herrenhauses und des Traviatempels. Die übrigen Nebengebäude sind zweckmäßig gehalten; große Geheimnisse und verborgene Dinge wird man dort kaum finden – höchstens ein Rahja huldigendes Pärchen erschrecken und die Scheunekatz bei der Mäusejagd stören.

Das Kinderzimmer

Spezielle Informationen:

Der 3,5 mal 4 Schritt große Raum hat eine Deckenhöhe von etwa 2,5 Schritt, drei Türen und zwei Flügelfenster. Erleuchtet wird er nur spärlich durch die brennenden Kerzen eines achtarmigen Kerzenleuchters auf der Truhe neben dem Kamin.

Die steineichenen Türen sind alle geschlossen aber nicht verschlossen. Die Butzenglas-Fenster sind mit je einem Überwurfriegel gesichert, der durch einen geschickten Schlösserknacker

(zudem Felswand- und Fassadenkletterer) von außen durchaus zu öffnen wäre. Die Fensterläden sind nicht geschlossen, sondern an der Fassade eingehakt.

Die Wiege ist aus Buchenholz und hübsch mit Blumenmotiven beschnitzt. Die Matratze besteht aus einem Schaffell über einem sorgfältig gestopften Strohkissen, Kissen und Decke sind mit Daunen gefüllt und mit weißem, spitzenverzierten Linnen überzogen. Ein Bauschvorhang dient zum Schutz des Kindes vor flic-



genden Insekten. Die **Eichentruhe** enthält Spielzeug aller Art, vieles davon zeugt von hoher Handwerkskunst und generationenlangem Gebrauch. Auf ihr steht der Leuchter. Der **Schrank** aus ebenfalls beschnitztem Holz enthält Kinderkleidung, Decken und Bettwäsche. Im **Regal** finden sich neben Geschirr und Spielzeug (vor allem Holz und Zinnfigurinen) vier Bücher: *In den Schamanenzelten der Nivesen* von Hagen Markgraf zu Beilunk, 0 Hal, *Das Monster-Handbuch* von Gargi, Sohn des Gax, reichbebilderte Gratenfelder Abschrift von 15 Hal, *Sagen der Sichel*, eine Sammlung unter anderem über Feenvolk und Grubenkobolde der Sichelgebirge, unbekannter Autor, das Buch wirkt sehr alt, *Der kleine Baron*, ein Bilderbuch über die Streiche eines adligen Jungen, das laut seiner Widmung von einer Baronin von Kranick im Jahr 3 Eslam V. (vor anderthalb Jahrhunderten) für ihren Sohn geschrieben und gemalt wurde. Das **Ölgemälde** zeigt einen Ritter mit seinem Knappen auf dem Turnierplatz. Das **Schaukelpferd** ist aus Buchenholz gefertigt und soll mit seiner schwarz-weißen Bemalung und dem Langhaar aus echtem Pferdehaar offenbar ein Svellttaler Katblut darstellen. Sattel und Zaum gehörten wohl vor langer Zeit einem sehr kleinen Pony. Der **Teppich** ist vor allem bunt und liegt auf altersdunklen, abgetretenen Dielen. Der **Kamin** ist sehr groß und zur Zeit nicht befeuert, so daß sich auf der breiten Feuerplatte nur ein wenig Asche findet. Auffallend sind die beiden Simsträger, die ebenso gut an Trolle wie an Waldschrate erinnern können, und der steinerne Sims selbst, der in unglaublich feiner (Kobold-)Arbeit einen Wald mit dutzenden von Waldtieren und Feenwesen zeigt.

Der Schlot vereinigt sich auf Simshöhe mit dem Kamin des benachbarten Zimmers, der fast identisch gearbeitet ist.

Meisterinformationen:

Wenn man für gute Beleuchtung sorgt, kann man bei einer einfach gelungenen *Sinnenschärfe-* oder *Fährtsensuchen*-Probe Aschespuren auf den dunklen Dielen finden, die aus dem Kamin in Richtung Wiege führen. Bei genauerer Untersuchung sind dies kleine Stiefelabdrücke von kaum Kindsfußgröße (sie werden auf halbem Wege zu blaß, um sie bis zum Kamin zu verfolgen). Zwei Abdrücke sind in der Asche der Feuerplatte auch in entgegengesetzter Richtung zu finden, wovon einer vorne wie abgeschnitten wirkt - die Fußspitze befand sich bereits über dem Rand der Treppenöffnung, die sich unter der steinernen Platte im Kamin liegt. Die Platte selbst verrät sich durch eine feine, quadratisch verlaufene Linie, wo die Asche in die Ritze abgesackt ist. Der Zugring ist in einer von ölgiger Asche verschmierten Mulde nur bei sehr genauem Hinschauen oder durch ein einfaches Herumstochern im Kamin zu entdecken.

Sonst - insbesondere an Wiege, Fenstern und Türen - ergibt die Spurensuche absolut nichts von Bedeutung. Außerhalb des Kinderzimmers war der Kobold nicht: er kam mit seinem Sohn auf dem Arm aus dem Kamin, zirpte die sowieso schläfrige Amme in den Schlaf, ging zu der Wiege, veränderte die Größen der beiden Kinder, tauschte sie aus und kehrte mit dem Menschenkind auf den Armen wieder in den Kamin zurück.

Das Herrenhaus (Meisterinformationen)

Karten für das Herrenhaus finden Sie im Anhang als herausnehmbare Handouts.

Erster Stock

1) Das **Schlafzimmer der Baronin** ist mit dem Flur, dem Kinderzimmer und dem Schlafzimmer ihres Mannes durch einfache Türen verbunden. Der Kamin des Kinderzimmers muß mit dem gleichartig gebauten des Schlafzimmers einen gemeinsamen Abzug haben. Die Einrichtung des Frauenzimmers besteht aus mit Bauernmalerei verzierten Möbeln. Im Bett liegt die sehr blonde, junge Baronin, zumeist schlafend. Die taube Travianovizin Dauna sitzt bei ihr und bewacht ihren Schlaf. Auffällig ist der große Zeichentisch vor dem Fenster und einige sehr schöne Federzeichnungen, die Burghewohner darstellen.

2) Das **Schlafzimmer des Barons** dient zumeist beiden Eheleuten als Schlafstube und erweckt mit dem Himmelbett deutlich den Eindruck eines solchen. Der Kacheln des Ofens zeigen Zwölfgöttergefällige Tiermotive. Die 'Geheimtür' ist so gut wie gar nicht getarnt, aber abgeschlossen.

3) Der **Herrengang** der 'Geheimtür' führt zu einer Treppe, die in der Bibliothek im Erdgeschoß endet. Das Bild zeigt eine sehr schöne Frau, die Mutter der jetzigen Baronin, die im Kindbett verstarb.

4) Der **Kleine Speisesaal** dient der Familie üblicherweise zur Einnahme der Mahlzeiten. Die Schränke enthalten Geschirr, Kerzen und Tücher. Der Kachelofen verfügt über eine fellbelegte Sitzbank. Die Kacheln zeigen traviagefällige Motive, die Bilder zwei ehemalige Barone von Kranick mit ihren Familien (fast 200 Jahre alt).

5) und 6) Die beiden **Gästezimmer** sind mit einfachen, gut gearbeiteten Möbeln eingerichtet. Die Gänsedaunenbetten zumindest wären auch eines Grafen würdig.

7) Der **Große Festsaal** ist bis auf den riesigen Kamin, wenige Stühle, zwei riesige, hängende Wagenradleuchter und die drei Wandteppiche völlig leer. Die Teppiche zeigen rahmgefällige Festszenen. Das Parkett ist blankgeschliffen durch tanzende Füße. Die Fenster sind in Regenbogenfarben verglast. Neben einer Tür zum Flur und einer zum Jagdzimmer führt eine auf den Wehrgang über das Seitentor hinaus und eine zu einer Treppe in den Hof hinunter. Letztere beide sind abgeschlossen.

8) Das **Jagdzimmer** dient der Familie als Aufenthaltsraum am Abend. Bequeme Polstermöbel, niedrige Tische und Hocker stehen auf einer Unzahl übereinandergelegter Teppiche und Felle. Nur um den Schmiedeeisernen Ofen ist ein kleiner Teil der Dielen freigelassen. Die Regale enthalten neben Rauchwerk und Kunstgegenständen aller Art (auch in Kunstfertigkeit und Wert) auch einige Ausgaben des *Aventurischen Boten*. In den drei Vitri-



nen finden sich die Kunstwerke vergangener Generationen und das gute Porzellan der Familie. Die Bilder zeigen längst verstorbene Familienoberhäupter.

9) Das **Kinderzimmer** wird zur Zeit nicht genutzt. Auch hier findet sich Kinderspielzeug und Kleidung, wenn auch für deutlich ältere Kinder. Beide Betten sind doppelstöckig.

10) Das **Schlafzimmer der Amme** ist mit stabilen, mit Bauernmalerei verzierten, Möbeln eingerichtet und besitzt Türen zu jedem der beiden Kinderzimmer und eine zum Flur. In Schrank und Regal sind Kleidung und persönlichen Gegenstände der jungen Amme.

11) Das **Kinderzimmer** (siehe oben).

Erdgeschoß

Die Aufteilung ist ähnlich der im ersten Stock, nur daß entweder Wände fehlen oder einige mehr vorhanden sind. Wahrscheinlich werden die Helden sich hier nur flüchtig umsehen. Auch ist während des Festes hier immer jemand ein und ausgegangen, so daß es ein heimlicher Eindringling recht schwer gehabt hätte, unbemerkt zu bleiben.

1) Die große **Eingangshalle** liegt um die Treppe herum. Sie besitzt einen Steinfußboden und ist mit Landschaftsbildern geschmückt, deren Maler allesamt von Kranick hießen. Der Raum unter der Treppe ist ummauert und mit einer rabengeschmückten, doppelflügeligen Eichenholztür hinter schwarzem Vorhang versehen: der Eingang zur Familiengruft.

2) An der Treppe vorbei gelangt man in den **Großen Speisesaal** (unter dem Schlafzimmer der Baronin und dem Kinderzimmer), der seltsamerweise statt des eigentlich zu erwartenden Kamins eine freskenverzierte Säule in seiner Mitte aufweist. Die Fresken zeigen lauter kleine Männer und Frauen hutzeliger Statur, die übereinandergetürmt und sich aneinanderklammernd die Decke zu tragen scheinen. Geheizt wird mit zwei großen Eisenöfen. Zwei kunstvoll bestickte Wandbehänge zeigen bäuerliche Alltagsszenen.

3) Die **Schreibstube** liegt unter dem Schlafzimmer des Barons und ist sowohl vom Gang als auch von der Bibliothek aus zu erreichen. Hier finden sich die aktuellen Zehntlisten, Sterbebücher und ähnliche Dokumente. Hier steht auch die Schatulle (leer), in die die Bauern ihren Zehnt abliefern, und liegen die Maße, an denen sich die Händler zu orientieren haben. Im Gang vor der Schreibstube stehen zwei Bänke für Besucher.

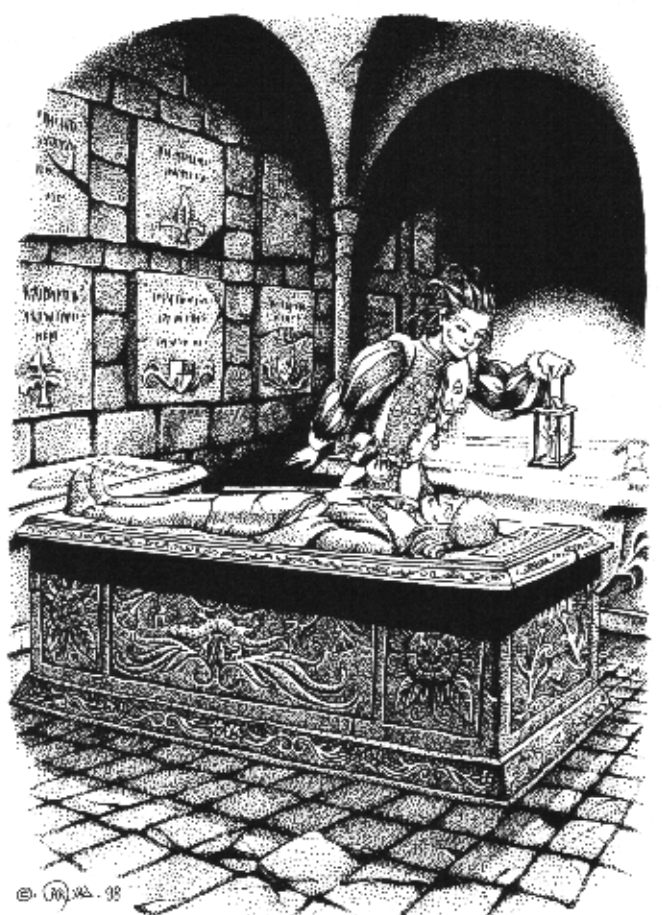
4) Die **Bibliothek** ist kaum so gut bestückt, daß sie ihren Namen verdient. Der Raum ist getäfelt, mit den ältesten Portraits der Familie geschmückt (auch der Erbauer der Burg ist im Kürass und hoch zu Ross abgebildet) und enthält in einem Schrank und zwei Regalen alle Dokumente, die sich in den letzten dreihundert Jahren bei der Verwaltung der Baronie angesammelt und die Zeit überstanden haben (zumindest zweimal hat es auf der Burg gebrannt). Hier liegt irgendwo die Kopie des Vertrages, sorgsam durch eine unscheinbare Lederhülle geschützt. Wirkliche Bücher (insbesondere wissenschaftliche Werke oder gar Zauberbücher) sucht man hier vergebens.

5) Die ehemalige **Leibdienerwohnung** findet sich unter den Gästezimmern. Hier wohnt die Burgmagierin, die zur Zeit in Gratenfels weilt. Die Türen zu ihren Räumen sind alle abgeschlossen und mit einem CLAUDIBUS (ST4, 5 ASP) geschützt. Sie können die beiden streng eingerichteten Räume mit allem ausstatten, was eine junge Magierin von Stand mit wenig eigenem Vermögen angesammelt haben könnte, darunter fünf Zauberbücher mit dem Schwerpunkt Beherrschung und Antimagie nach Ihrer Wahl.

6) Unter dem Festsaal liegen die **Räume des Verwalters und der Haushofmeisterin** sowie einige einzelne Stuben für Mägde und Knechte. Während die beiden kleinen Wohnungen 'gut ländlich-bürgerlich' aussehen, sind die Gesindestuben eng und sehr einfach eingerichtet. Im Sommer wird man immer einige der hier wohnenden eher im Heu schlafend anfinden als in den heißen Stuben. Dieser Trakt hat eine Außentür unter der Treppe zum Festsaal und eine unter dem Wehrgang.

7) Unter dem Jagdzimmer liegt der **Fechtsaal**. Spartanisch eingerichtet, aber mit einer Unzahl ererbter Waffen verziert. Die einzigen beiden noch kampftauglichen Ritterrüstungen werden hier aufbewahrt, eine gehört dem jetzigen Baron und ist von einigen Waffengängen gezeichnet.

8) Die **Küche** und die **Waschküche** liegen unter dem rechten Kinderzimmern der Kinder und der Ammenstube. Hier herrscht ebenfalls ein ständiges Hin und Her aufgrund des Festes. In der Küche gibt es eine Falltür, die in den Keller führt.





Kellergewölbe

—Der **Küchenkeller** besteht aus drei gut bestückten Vorratsräumen, die hintereinander liegen.

—Die **Ahnengruft** ist über eine lange, breite Steintreppe zu erreichen und deutlich unheimlicher – allerdings gibt es nicht eine einzige ruhelose Seele dort ... In drei Räumen um eine schlichten Hauptraum um ein uraltes, hölzernes, gebrochenes Rad sind hier die steinernen Betten von 39 Toten und die Gedenktafeln für 14 weitere, an anderer oder gar unbekannter Stelle verstorbenen Familienmitglieder – die neueste Tafel für den in Tobrien gefallenen vormaligen Baron. Ein sehr alter Sarkophag aus Marmor kann durch eine Inschrift das Interesse der Helden wecken: *Baster von Kranich, Schelmenmeister, gestorben 12 Eslam II* (vor etwas über dreihundert Jahren; er war der erste Schelm der Familie).

Dachboden

—Um es vorwegzunehmen: Zu finden ist hier nichts, das von Interesse wäre.

—Die **Dachbodenluke** im ersten Stock an der Decke des östlich liegenden Flurarms läßt sich von einem Stuhl aus problemlos entriegeln (zwei Riegel) und nach unten aufklappen. An einer Kette kann man die lange Leiter heranziehen, die von zwei metallenen Haken geführt auf den Flur herausrutscht, bis sie den Boden berührt (das Hinaufschieben ist deutlich schwieriger als das Herunterholen ...).

—Der **Dachboden** über dem westlichen Hausteil ist vollgestellt mit alten Möbeln, Truhen, Rüstungen und Pferdegeschirren. Die Schlotte dreier Kamine und die Dachverstrebrungen bilden mit

dem Gerümpel ein unüberschaubares Labyrinth. In den Truhen finden sich mottenzerfressene Kleider vergangener Jahrhunderte, zerbrochenes Spielzeug, angeschlagenes Geschirr und rostige Waffen. Statuen, teils mit fehlenden Gliedmaßen, sorgfältig in Stoff eingeschlagene alte Gemälde und etliche Teppichrollen unterschiedlichster Größe sind hier gelagert und vergessen. Über allem liegt Staub, zudem sind Taubenfedern und Mäusekot zu finden. Tagsüber fällt durch die Ritzen des mit Ziegeln gedeckten Daches Licht. Nachts ist es hier stockduster.

Die Möbel sind zumeist über die große Bodenluke über der Schmiede hereingeschaft worden. Hinzu gibt es einen kindskopf-großen Durchschlupf zum Heuboden des Stalls, den die Katzen als Jagdeingang benutzen.

Der Dachboden über dem Festsaal liegt einen halben Schritt höher, ist dafür auch niedriger und zudem bis auf die Stützbalken und einen Kaminschlott gähnend leer.

Allgemeine Informationen:

Glühende Augen beobachten dich aus dem Dunkel. Unbeweglich starren sie dich an. Sie blinzeln, geblendet durch dein Licht, das Gesicht verborgen hinter einer Maske.

Meisterinformationen:

Die Schleiereule wohnt auf einem Dachbalken an der südlichen Stirnseite des Dachbodens und ist gelegentliche Besuche durch Menschen in ihrem Zuhause gewohnt, wird sich also friedlich verhalten, solange die Helden sie ebenso in Ruhe lassen.

Im Boden befinden sich hier zwei große, mit Klappen verschlossene Luken, über denen je ein Flaschenzug hängt. An den Seilen hängen die riesigen Wagenradleuchter, die hier oben gesäubert und mit Kerzen bestückt werden.

Im Kamin

Zweck und Stimmung der Szenen:

Die Helden haben eine 'Heiße Spur' gefunden und begeben sich unerschrocken auf die Suche. Hier sollte uraventurischer Entdeckerdrang herrschen, am Anfang gepaart mit Ausdauer und Vorsicht, dann mit Verwunderung, was das alles soll und wer das alles wofür gemacht hat, und dies immer gemischt mit der Faszination, die Kinderspiele auch auf gestandene Erwachsene ausüben können. Sicher wird der Ritter so einiges als 'Kinderkram' abtun – recht hat er, aber auch bei ihm wird es eine schwache Stelle geben, die ihn in die Begeisterung seiner Kinderzeit zurückversetzt. Und so mancher Held hat schon beim Spielen die

eigentliche Suche völlig vergessen. Die Erinnerung wird allerdings zurückkehren, sobald die Helden, winzig klein, den Blick aus dem Kamin in das Kinderzimmer werfen.

Die Kobolde selbst können Sie unsichtbar und löppend dann in das Spiel einflechten, wenn Langeweile aufkommen sollte oder einer der Helden für einen Kobold ein reizvolles Ziel darstellt.

Die Beleuchtung ist hell und freundlich, Begleitmusik sollte zu Beginn bedeutungsschwer sein, später eher fröhlichere Klänge haben, wobei man wegen der wechselhaften Suche und des sehr wahrscheinlichen ständigen Aufteilens und Vercinigens der Gruppe eine immer passende Hintergrundmusik nicht finden wird.



Die Treppe

Allgemeine Informationen:

Die Steinplatte läßt sich erstaunlich leicht aufklappen und gegen die Rückwand des Kamins lehnen. Die etwas über 1 Rechschrittl große Öffnung verbirgt einen Schacht, in dem in 1 Schritt Tiefe Treppenstufen beginnen, die ins Dunkel hinunterführen. Auf den obersten Stufen sind die dunklen Abdrücke kleiner Stiefel zu sehen, die den Weg nach unten gegangen sind.

Meisterinformationen:

Die Treppenstufen und die Wände des Treppenschachtes sind anfangs gemauert, weisen aber nach einem Dutzend Stufen keine Fugen mehr auf. Die Verarbeitung des Steines ist gekonnt aber sicherlich nicht zwergisch perfekt. Die Stufen sind für einen kleinen Menschen bequem, für einen Thorwaler zu schmal (20 x 20 cm Tiefe und Höhe bei 1,20 Schritt Breite, Deckenhöhe nach einem niedrigen Anfangsteil 2,30 Schritt). Außer etwas Asche auf den obersten Stufen ist keinerlei Staub zu sehen. Die Luft ist trocken, warm und insgesamt recht unauffällig.

Die Treppe ist stark magisch, sie ist mit Magic geformt und instandgehalten worden und mit Verwandlungsmagic belegt. Ein ODEM enthüllt die starke magische Strahlung, ein ANALÜS läßt Zauber des elementaren und des verwandelnden Kanons erkennen, deren Ursprung jedoch unbekannt ist. Die genauen Sprüche kann ein Mensch nicht erkennen; ein Schelm, der den ANALÜS beherrscht (was ist das für ein Schelm?!), könnte Verwandtschaft mit dem LANGEN LULATSCH erahnen, ein Elementarzauberer Komponenten für Luft, Fels und Erde erkennen. Gehen Sie davon aus, daß die Helden Sie spätestens beim Aufstieg mit solchen Zaubern und Fragen quälen werden! Hier sollten Sie sich nicht mit dem lapidaren Satz "Steht hier halt so." retten, sondern Beschrei-

bungen geben, die auf uralte Künste und gewaltige Magic hindeuten, aber mit einem Schulterzucken beschrieben werden: "Kennst du nicht. Außer daß die Magic ziemlich machtvoll ist ..."

Der Treppenverlauf

64 Stufen geradeaus in die Tiefe, Kehrtwende um 180 Grad, 64 Stufen geradeaus in die Tiefe (damit wäre man rein rechnerisch unter dem Keller angelangt), eine hinabführende Wendeltreppe mit 144 Stufen, ein gerader, leicht abfallender Gang von 17 Schritt Länge, eine Wendung nach rechts (Himmelsrichtungen?! – auch ein Südweiser ist irritiert), 27 Schritt, eine Wendeltreppe nach oben mit 169 Stufen (13 x 13!), ein ebener Gang, der nach rechts, dann nach links abknickt, 49 Stufen nach oben, 3 Schritt ebener Gang, 7 Stufen nach unten, gleich darauf 12 Stufen nach oben (Was haben wir hier umgangen?!), 3 Schritt ansteigender Gang, eine Wendeltreppe von 333 Stufen auslaufend in gerade 9 Stufen, ein blindes Ende. 3 Schritt über den Helden eine steinerne, fünfeckige Platte und neun glänzende Sprossen an der Wand ("Sind wir jetzt nicht weit über der Burg?!" – "Ja.").

Mitzählende Helden werden sicher nach Gründen für die Stufenzahlen suchen – es gibt keine außer dem etwas seltsamen Humor des Erbauers. Die Ausmaße des Ganges haben sich für die Helden während der gesamten Zeit nicht geändert. Zügig gehende, ausdauernde Helden können die Treppe in einer halben Stunde überwinden, entsprechend länger dauert es bei disputierenden, vorsichtigen oder weniger ausdauernden.

(Die Helden haben am Ende der Treppe noch die Größe von allseits beliebten Krabbeltieren. Übrigens ist auch für die Kobolde solch eine Größe nicht 'normal'. Aber hier hat sie sich als sehr praktisch erwiesen.)

Über der Treppe

Meisterinformationen:

Die Beleuchtung aller Räume besteht aus Öl- und Kerzenlampen, die zumeist brennen und auch Öl und Kerzen dabei verbrauchen. Alle Wände sind fugenlos. An vielen Stellen kann mittels ODEM Magic erkannt werden – auch an solchen, die gar nicht danach aussehen. Ein ANALÜS offenbart je nachdem Sprüche aller Typen und vermutlich schelmisch-koboldischen Ursprungs.

Die genauen Maße der Räume entnehmen Sie bitte dem Plan, die Deckenhöhe beträgt, wenn nichts anderes gesagt wird, 3 Schritt.

Die Eingangshalle

Allgemeine Informationen:

Warmes Kerzenlicht fällt Euch entgegen. Als ihr aus dem Schacht

geklettert seid, steht ihr auf einem Mosaikboden. Rundum befinden sich holzgetäfelte Wände, in denen sich je eine mit Schnitzwerk verzierte Tür befindet.

Das Mosaik zeigt ein Pentagramm in bunten Farben, die Linien sind aus Blattgold gelegt. Auf den Türen sieht man einen Delphin, einen Bären, ein Pferd und einen Greif.

Die Decke ist ebenfalls – in Rotbuche – holzgetäfelt.

Meisterinformationen:

Die Tierbilder stehen für die Götter Efferd, Firun, Rahja und Praios und symbolisieren die vier Himmelsrichtungen – mehr nicht.

Das Pentagramm selbst ist magisch, da an es die Verwandlungsmagic der Treppe gebunden ist. Wenn die Helden erschreckt aus den Linien treten, so ist das ohne weiteres möglich und viel zu spät.



Hinter der Stute: Der Kugelraum

Allgemeine Informationen:

Ein halbkugelförmiger Raum mit einer etwa ein Schritt höheren Balustrade an der Rückwand und einem Becken voller bunter Kugeln in der Mitte. Auf die Balustrade führen zwei geschwungene Treppen. Die Kuppel ist himmelsblau angemalt und mit vielen fliegenden bunten Vögeln, Schmetterlingen und Feenwesen verziert.

Meisterinformationen:

Die Kugeln bestehen aus einem nachgiebigen, leichten, holzartigen und unbekanntem Material. Wer noch nie ein Kugelbecken gesehen und es ausprobiert hat (bei einem bekannten schwedischen Möbelhändler in der Kinderecke), wird sich über den Sinn der leichten, in allen Farben vorhandenen, verschiedenen großen Kugeln in dem an tiefster Stelle etwa anderthalb Schritt tiefen Becken kaum klarwerden. In die Kugelmenge kann man prima hineinspringen und untergehen, mit ihnen toben und werfen, 'schwimmen' und verstecken spielen – und das, ohne naß zu werden oder ertrinken zu können. Die Helden werden hier kaum spielen wollen aber eventuell nach Gegenständen auf dem Beckenboden suchen – belohnen Sie sie mit einem Holzpferdchen, einer Trillerpfeife und ähnlichem Kinderspielzeug.

Illusionsmagie wird spielende Helden mit einem belebten Himmelsbild beglücken ...

Hinter dem Greifen: Das veränderliche Labyrinth

Allgemeine Informationen:

Ein langer Gang, diffus aus der Ferne beleuchtet. Wände, Boden und Decke sind weiß.

Meisterinformationen:

Die Beleuchtung ist spärlich, so daß immer wieder lange Schattenbilder die Helden verwirren oder gar erschrecken können, aber nie so dunkel, daß man nichts mehr sieht.

Verlassen alle Helden das Labyrinth und wird es wieder betreten, haben sich die Wände verschoben und alte Markierungen sind verschwunden.

Die Fixpunkte sind:

Das Wasserbecken: Ein kaum ein Schritt durchmessendes, gemauertes Becken mit klarem, erfrischendem Wasser. Zulauf und Ablauf sind nicht zu erkennen. Das Spiegelbild eines Trinkenden erlangt scheinbar eigenständiges Leben und macht sein Original gutmütig nach. Echte Kommunikation mit der unbelebten Illusion ist nicht möglich.

Die Bildsäule: Die graue, vierkantige Säule reicht vom Boden bis zur Decke und ist auf allen vier Seiten mit lebensgroßen Figurenfresken geschmückt. Ein die Säule betrachtender Held wird sich nach einiger Zeit selbst als Säugling, Kind, Erwachsener und Greis erkennen. Der elementare Verwandlungs-

zauber braucht eine Weile, um die Fresken zu ändern, so daß ein hinzutretender Freund diese Beobachtung bestätigen kann – und schließlich sein eigenes Bild neben dem des Freundes aus dem Fels wachsen sieht.

Der Steintisch: Ein scheinbar gedrechselter, niedriger Tisch aus hellem Marmor. Untersucht ein Held dieses Herzstück des Labyrinths eine Weile, erscheint plötzlich ein Spielzeug auf der Tischplatte – eines, daß für ihn in seiner Kinderzeit eine große Bedeutung hatte (für den Krieger ein Holzschwert, den Zwergen ein Minihammer samt Amboß, die Elfe eine Kinderflöte ...). Die Gegenstände sind real, stammen aus koboldischer Werkstatt (ohne magisch zu sein) und können mitgenommen werden. Dieses Geschenk gibt es allerdings nur einmal für jeden Helden.

Hinter dem Delphin: Der Türengang

Allgemeine Informationen:

Hinter der unverschlossenen Türe liegt ein getäfelter Raum von ein mal einem Schritt. Gegenüber der Eingangstür ist eine weitere Tür.

Meisterinformationen:

Fünf dieser Räume sind es mindestens, wahrscheinlich aber mehr (der Kobold fand die Idee sehr lehrreich ...). Hinter jeder der Türen ist es still und dunkel. Die ersten beiden Türen sind nicht abgeschlossen, dann folgt ein einfacher Riegel, dann ein Türschloß, wozu nirgends ein Schlüssel aufzutreiben ist, das aber mit einer einfachen *Schlösser-Knack*-Probe zu öffnen ist, dann gleich zwei Türschlösser, die bereits etwas mehr Widerstand zu bieten haben ... Das geht soweit, bis ein Schloß nicht mehr mit manuellen Mitteln zu überwinden ist und der Magier den FORAMEN verweigert. Wahrscheinlich werden Ihre Helden bereits die erste wirklich verschlossene Tür einrennen – diese gibt auch leicht nach. Die Türe dahinter ist dann weder mit Dietrich noch mit Magie zu öffnen – da sie drei sehr komplizierte Schlösser aufweist (ein Vorhängeschloß, eines mit Schlüsselloch und eines ohne erkennbare Mechanik). Diese sollen die Helden einrennen – mit etwas mehr Kraft. Zwei Helden, denen gleichzeitig eine Körperkraft-Probe gelingt, stoßen die Tür wuchtig auf. Dann verlangen Sie von beiden eine *Körperbeherrschungs*-Probe+10. Die Mißlingen der Proben schildern Sie folgendes:

Allgemeine Informationen:

Die Tür gibt plötzlich nach. Sie öffnet sich, schwingt herum und schlägt mit lauten Krachen an die Wand des düsteren Abgrundes jenseits der Türschwelle. Einen Herzschlag lang scheint der Türrahmen zum Greifen nah, dann trägt dich dein Schwung weit hinaus in die Dunkelheit. Du fällst.

Meisterinformationen:

Dieser Fall wird, so die Helden nicht auf eine sinnvolle Weise eingreifen, nach 13 'Metern' von einem feinen, elastischen und



dennoch sehr festen Netz gestoppt, ohne daß es zu mehr als 1W6 SP kommen kann. Zwar eignet sich das Netz hervorragend zum Trampolinspringen, aber die Höhe des schmalen Sims vor dem Türegang erreicht der Springer damit ohne magische Unterstützung nicht.

Der Kaminschlott ist dunkel, nur weit oben läßt sich ein runder und weit unten ein viereckiger Lichtfleck ausmachen. Die aus scheinbar riesigen Quadern zusammengesetzten Wände sind dick mit einer schwarzen, öligen, nach Ruß riechenden Schicht überzogen. An der Wand vor dem Türegang läuft

ein schmaler Sims entlang, ebenso an der nördlichen Wand auf gleicher Höhe. Dort läßt sich mit scharfen Augen (*Sinnes-schärfe*-Probe +5) eine rote Türe ausmachen. Beide Simse sind durch eine kaum handbreite Eisenstange verbunden, die zwei erfolgreiche einfache *Klettern*- oder *Akrobatik*-Proben oder zwei *Körperbeherrschungs*-Proben +5 erfordert, um sie zu überqueren. Hinter der roten Türe liegt die Koboldwohnung. Denken Sie bitte an *Charisma*-Abzüge für alle Helden, die unfreiwillig (oder freiwillig) Bekanntschaft mit dem öligen Ruß gemacht haben!

Hinter dem Bären: Die Kinderwohnung

Meisterinformationen:

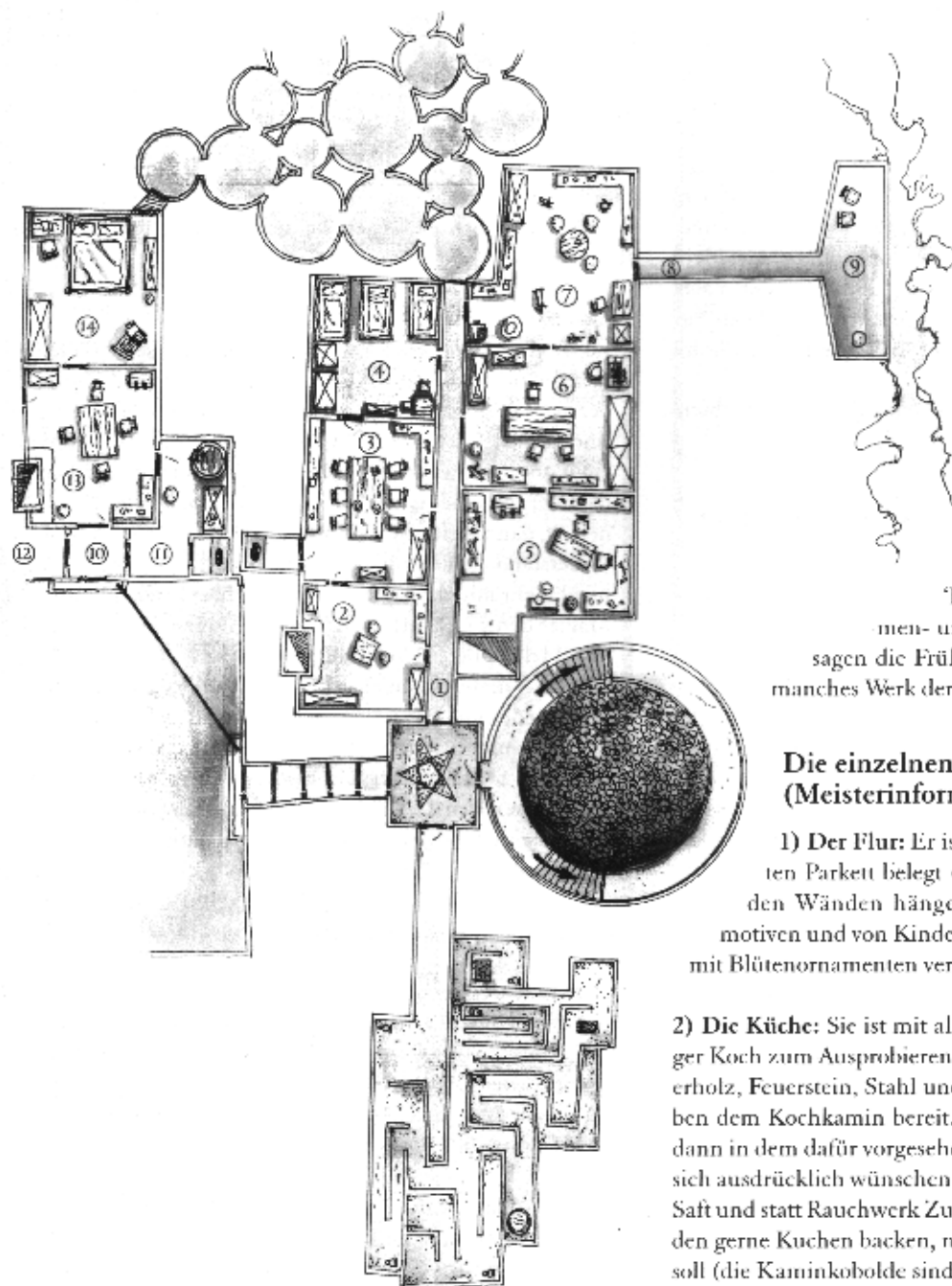
Die Maße und Möblierung entnehmen Sie bitte dem Plan der Wohnung! Die meisten Möbel haben auch für die verkleinerten Helden Kindergarten-Größe (1/2 bis zu 2/3 der Größe 'normal großer' Einrichtungsgegenstände). Alles scheint sehr robust und ist zu meist bunt und phantasievoll verziert, häufig mit Blumenornamenten, Eidechsenabbildungen und Regenbogenfarben. Zerbrechliches oder offensichtlich Gefährliches wird sich – einmal abgesehen von einigem Werkzeug – nicht finden. Dafür sind hier etliche

'Kunstwerke' der ehemaligen Schelmen- und Koboldkinder zu finden – sozusagen die Frühwerke der Künstler, von denen so manches Werk der Burg Kranichsteins stammt.

Die einzelnen Räume (Meisterinformationen)

1) **Der Flur:** Er ist mit gewienertem, alten, sehr glatten Parkett belegt (ideal geeignet zum Rutschen). An den Wänden hängen geknüppte Teppiche mit Feenmotiven und von Kinderhand gefertigte Bilder. Es gibt acht mit Blütenornamenten verzierte Türen.

2) **Die Küche:** Sie ist mit allem eingerichtet, was ein zukünftiger Koch zum Ausprobieren seiner Künste benötigt. Selbst Feuerholz, Feuerstein, Stahl und Zunder liegen in einem Korb neben dem Kochkamin bereit. Lebensmittel erscheinen aber nur dann in dem dafür vorgesehenen Schrank, wenn die Helden sie sich ausdrücklich wünschen – wobei es statt scharfer Alkoholika Saft und statt Rauchwerk Zuckerwerk gibt. Hier dürfen die Helden gerne Kuchen backen, nach denen es Kobolden so gelüsten soll (die Kaminkobolde sind tatsächlich auch sehr vernascht).





3) Das Esszimmer: Dort finden sich in den Schränken hauptsächlich Geschirr und Besteck, Tischtücher und Servietten, Blumenvasen und Kerzenleuchter, vieles aus eigener Kinderwerkstatt. Eine der vier Türen führt zu einem Abtritt (unbenutzt).

4) Das Schlafzimmer: Die Betten sind für die meisten Helden sicherlich zu kurz und die Felltiere zu kindisch. Aber wenn einer der Helden doch liebevoll einen "Teddy" kaulen sollte, wird sich dieser dies mit einem wohligen Brummen bedanken – für solche und ähnliche Schelmerieen ist die Koboldfamilie sehr offen. In Truhen und Schränken sind Kleider altmodischen Schnittes für Kinder jeden Alters zu finden.

5) Die Werkstatt: Der Kamin gehört zu einem einfachen Töpferofen, der ohne Koboldmagie keine vernünftigen Brenntemperaturen erreichen kann. Ton und Glasuren in dicht verschlossenen Krügen und Holz in wirren Haufen laden zum Basteln ebenso ein wie die sorgsam aufgereihten Werkzeuge und die ordentlich aufgehängten Werkschürzen.

6) Die Mal- und Nähstube: Auch hier bleibt kein Wunsch offen. Sogar zwei halbwüchsige Schneiderpuppen aus Holz warten hier geduldig auf kleine Schneider und geben dem Nähenden auch den ein oder anderen hilfreichen Rat. Bemerkenswert sind die Leuchtkraft der Stifte, Farben und Stoffe. Auch Werkzeug und Material zum Teppichknüpfen ist vorhanden.

7) Das Wohnzimmer: Der weiche Teppich lädt zum Faulenzen ein, ebenso die gepolsterten, niedrigen Sessel. In den Regalen und Truhen sind neben mannigfaltigem Spielzeug auch Bücher zu finden – alle sehr zerfleddert und hauptsächlich reich bebildert, zudem ausnahmslos Märchen und Sagen enthaltend.

8) Der Gang zum Balkon: Aus dem Fels gehauen und dunkel aber mit einem Lichtschein am Ende verspricht er einen Ausblick aus der fensterlosen Wohnung ...

9) Der Balkon: Er ist in die Kaminsimsfiguren so hineingearbeitet, daß er sich inmitten eines Blumenbeetes zu befinden scheint. Von hier aus können die Helden einen Blick in die "unendlichen" Weiten eines riesigen Saales tun ...

Allgemeine Informationen:

Vor, neben, über und unter euch erstreckt sich unschätzbar weit leerer Raum. In der Ferne endet er an hohen Steilwänden. Die Wand rechterhand ist von spiegelnden Flächen unterbrochen (oder von hellen Flächen, je nach Tageszeit). Eine Riesin steht inmitten dieses Saales und blickt in eine riesige Wiege.

Meisterinformationen:

Führen Sie die Beschreibung entsprechend fort. Zumeist wird es einige Augenblicke dauern, bis den Helden das entscheidende Licht aufgeht: Sie blicken aus dem Kaminsims in das Kinderzimmer und sind selbst sehr stark verkleinert. Eine ex-

akte Größeneinschätzung der Umgebung oder der Helden ist kaum möglich. Arbeiten Sie mit Begriffen wie "groß wie Krabbeltiere", das wird genügen, um ein sehr ungutes Gefühl zu wecken. Müssen Sie rechnen, gehen Sie vereinfachend von einer Heldengröße von 5 Zentimetern aus. Die Amme wird rufende Heldenstimmen nicht hören, da sie das Zirpen mit ihrem eigenen Schluchzen übertönt.

Das Kugellabyrinth

Allgemeine Informationen:

Du schaust in einen Raum, der wie das Innere einer Kugel geformt ist. Die ansatzlos ineinanderübergehenden Wände, Decken und der Boden ist hellblau und rau. Dir gegenüber auf gleicher Höhe befindet sich ein kreisrunder, offener Durchschlupf in einen rosafarbenen Raum, rechts von dir, ein wenig tiefer liegend einer in einen gelben. Der hellblaue Raum ist hell erleuchtet.

Meisterinformationen:

Beleuchtungsquellen sind nicht auszumachen – es ist einfach hell. Die Räume sind alle in einer anderen Farbe gestrichen, unterschiedlich groß und in drei versetzten Ebenen übereinander angeordnet. Immer dort, wo eine Kugel eine andere berührt, gibt es einen etwa einen halben Schritt weiten Durchschlupf. Wenn ein Held in eine von ihm noch nicht betretene Kugel vordringt, lassen Sie ihn gleichzeitig mit Ihnen einen W6 rollen. Fallen die gleichen Zahlen, gibt es eine Überraschung, deren Art Sie den Spielern (ohne Kenntnis der Liste) mit einem W20 auswürfeln lassen:

- 1 – eine Sahnetorte (sehr wohlschmeckend)
 - 2 – eine Riesenzuckerstange
 - 3 + 4 – ein Satz Würfel
 - 5 – ein Kreisel mit Peitsche
 - 6 – ein Springseil
 - 8 – ein geschliffenes Ei aus Kristall
 - 9 – ein Holztier
 - 10 – eine Zinnfigur
 - 11 – ein verrückter Hut
 - 12 – eine Seite aus dem *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung*
 - 13 – eine Seite aus den *Gespräche Rohals des Weisen*
 - 14 – ein kleiner Ball
 - 15 – drei Jonglierbälle
 - 16 – eine Holzperlenkette
 - 17 – eine Glasperlenkette
 - 18 + 19 – ein Säckchen bunter Murmeln
 - 20 – ein Steckenpferd mit bunten Bändern
- Diese Dinge erscheinen in einem bunten Reigen tanzender Lichtfunken im Zentrum eines Raumes und sinken langsam zu Boden.

Arbeiten sich die Helden tatsächlich durch all diese Seltsamkeiten hindurch, werden sie in der am weitest westlich liegenden Kugel mit einer leicht zu findenden und auch zu öffnenden Geheimtür belohnt, die in das Schlafzimmer der Kobolde führt.



Ein alter Vertrag

Zweck und Stimmung der Szenen:

Hier geht es nun um die direkte Auseinandersetzung der Helden mit den Kobolden, die sich nicht nur im Recht fühlen, sondern es auch sind. Weder List noch Gewalt sind hier der direkte Weg zum Ziel, vielmehr zählen hier Verhandlungsbereitschaft und -geschick, um das Dilemma von verbrieftem Recht und ge-

sundem Menschenverstand zu lösen. Die Helden müssen sich hier zum einen einem ihnen überlegenen Gegner zähneknirschend beugen (Kobolde zählen zu den wenigen, faktisch nicht mit Gewalt zu besiegenden Gegnern, die den Helden in Aventurien begegnen können), dürfen aber zum anderen nicht klein beigeben, wenn sie nicht ihr Gesicht verlieren wollen.

Im Heim der Kobolde (Meisterinformationen)

Die Wohnung ist weitaus größer, als auf dem Plan eingezeichnet und umfaßt neben den in einem großzügigen Heim üblichen Räumen auch mehrere Werkstätten und Abstellkammern auf mehreren Ebenen. Wahrscheinlich werden die Helden allerdings während des Abenteuers kaum weitere als die folgend beschriebenen betreten:

1) **Die Diele:** Hinter der unverschlossenen roten Tür liegt ein kleiner, von einer Laterne beleuchteter Raum. Wände und Decke sind mit rotem Holz getäfelt, der Boden mit einem Mosaik

verziert, das eine regenbogenfarbenen Spirale zeigt. In einem Schuhregal stehen ein gutes Dutzend Paar kleiner Schuhe und Stiefel, sowie einige Pelzhausschuhe. Wenn die Helden darauf achten, stellen sie fest, daß ein Stiefelpaar gut auf die gefundenen Abdrücke des Kindesentführers paßt.

2) **Die Waschküche:** Diese ist eine typische Waschküche mit einem kleinen Abort in einem Verschlag in der Ecke. In der großen Wanne befindet sich noch warmes Wasser, in dem die Koboldin kurz vorher das Baronskind gebadet hat.





3) Die Werkstatt: Hier herrscht ein chaotisches Durcheinander von Holz, Ton, Metall und Stoff. Anscheinend wird in diesem großen Raum alles hergestellt, was eine Koboldfamilie an alltäglichen Gegenständen gebrauchen kann: Hocker wie Glaspfeifen, Tonkrüge wie Silberschnallen.

4) Die Küche: Ein Eintreten ohne anzuklopfen wird beantwortet mit dem energischen Hinauswurf der Koboldmutter: "Betretet ihr immer ein fremdes Heim ohne anzuklopfen? Hinaus mit euch, solange ihr keinen Anstand kennt!"

Klopfen die Helden dann (oder auch vorher schon) an, heißt die Koboldin sie mit einem freundlichen Lächeln willkommen:

"So ist es artig! Kommt nur herein, die Tür ist offen!"

In der gemütlich eingerichteten Küche halten sich die kochende Koboldmutter, die Suppe schlürfende Koboldgroßmutter, zwei halbwüchsige Koboldkinder, die auf ihr Essen warten und der in

einem Schrank nach Geschirr suchende Koboldmann auf. Die Helden werden zum Essen eingeladen, so sie nicht gerade mit gezogenen Waffen die Küche erstürmen. Weiteres entnehmen Sie bitte dem folgenden Kapitel.

5) Das Elternschlafzimmer: Neben einem großen Ehebett und einem unter Krimskrums verschwindendem Schreibtisch, einem Schrank und einer Truhe steht hier auch eine Wiege - beinahe ein Ebenbild derjenigen im menschlichen Burgkinderzimmer. In dieser Wiege liegt der Erbe von Kranick und schläft satt und zufrieden. In der nordöstlichen Ecke endet der Geheimgang aus dem Kugellabyrinth.

Betreten die Helden diesen Raum als ersten und nehmen sie das Kind ohne Einverständnis der Koblode aus der Wiege, werden sich sofort alle Öffnungen des Kugellabyrinthes schließen. Dann bleibt nur noch der Weg durch die Koboldküche ...

Die Koboldfamilie (Meisterinformationen)

Die **Koboldmutter** hat kurze rote Locken, ein hutzeliges altes Gesicht, spitze Zähne und Ohren und violette, große Augen. Sie trägt ein geblümtes Kleid mit spitzenverzierter Schürze und stellt ein lebendig gewordenes Bild einer Koboldin aus dem Märchenbuch dar. Sie wird so resolut wie besorgt sein, wenn es um die Belange ihrer Familie geht, wozu sie auch das Menschenkind zählt. Ihre Zauberkraften setzt sie hauptsächlich ein, um 'ungehobelte' Helden in die Schranken zu weisen.

Der **Koboldvater** hat kupferrote Stoppelhaare, ein verschmitztes, trotz spitzer Zähne eher gutmütiges Gesicht und trägt einen grünbunten 'Arbeitsanzug', eine Weste und Fellhausschuhe. Sein wesentlicher Charakterzug ist seine Vergesslichkeit - ständig verlegt er etwas und braucht eine ganze Weile, um dieses wiederzufinden. Hat er einmal einen Gedanken gefunden, wird er sich an diesem solange festhalten, bis er ihn wieder verloren hat. Seine Kinder liebt er abgöttisch, seine Frau verehrt er zutiefst. Seine Zauberkraften nutzt er zur Verteidigung des Friedens in seinem Heim. Ansonsten ist er ein hervorragender Handwerker.

Die **Koboldgroßmutter** wirkt uralte und tatterig. Sie hat weiße, kurze Locken, ein faltiges Gesicht, keine Zähne und sehr lange, spitze Ohren. Ihre kleinen, lebendigen Augen, die anscheinend alles sehen, sind steingrau. Sie trägt ein geblümtes Kittelkleid. Sie ist die einzige, die weiß, daß ihr Sohn wieder einmal einige wichtige Kleinigkeiten 'vergessen' hat, hat aber ihre stille Freude daran, die Verwicklungen zwischen Menschen und Kobolden zu beobachten und ab und zu zwischen viel 'wirrem Zeugs' einen wichtigen Gedanken einzustreuen. Sie wird außer Hellsichtsmagie kaum Zauberei anwenden.

Die beiden **Kinder** sind weiblich, wild gelockt, mit bunten Kittelchen bekleidet, hutzelig, frech, neugierig und schnell gelangweilt, gehorchen ihrer Mutter aufs Wort, ihrem Vater hingegen kaum. Sie sind Zwillinge und können mit etwa Sechsjährigen verglichen werden, auch wenn sie eigentlich erheblich älter sind. Zaubern werden sie nicht, da die Großmutter ihre Magie unterbinden wird - das Durcheinander sei so schon groß genug.

Die Koblode sprechen sich untereinander nur mit *Mutter, Vater, Großmutter* und *Töchterchen* und *Töchterlein* an, so daß die Helden aus den Gesprächen keine 'wahren' Namen entnehmen können, selbst wenn sie Koboldisch beherrschen sollten. Nur ein Name sei genannt: Die Großmutter heißt Kranickularikela und ist damit die Namensgeberin für Fluß, Dorf und Burg (Kraniche gibt es in Nordaventurien nämlich gar nicht ...). Der Vater nennt sich selbst 'Tel', so wie er auch einen neuen Vertrag unterzeichnen wird.

Die Koboldfamilie

Für Koblode Werte anzugeben ist müßig, da sie als Freizauberer und durch unerschöpfliche Astralenergie auch einem Meistermagier schwere Probleme bereiten können und zudem viele Sprüche beherrschen, die ihre Werte drastisch verändern können. Zu einem Waffengang stellen sie sich nicht, trachten allerdings auch selbst durch ihre Magie zumeist nicht danach, bleibenden Schaden an Lebewesen anzurichten - was nicht heißt, daß sie dazu nicht in der Lage wären. Für Koblode im allgemeinen sei hier auf die Abhandlung im *Bestiarium Aventuricum* S. 235 f. hingewiesen, das Wichtigste für diese spezielle Familie nun im folgenden:

Größe: im Kamin scheinbar anderthalb Schritt, die Zwillinge einen Schritt, außerhalb nicht mehr als die Hälfte davon

Gewicht: etwa 55 Stein scheinbares Gewicht, außerhalb 20

MU: durchschnittlich 12, die Kinder 10

KL: die Großmutter 17, die Mutter 14, der Vater 12, die Kinder 8

IN: die Frauen 15, der Vater 18, die Kinder 11

CH: aus koboldischer Sicht liegen alle über 15, aus menschlicher in etwa bei 12

FF: die Erwachsenen 14, die Kinder 10

KK: im Kamin 11, die Kinder 7, außerhalb max. 6

besondere negative Eigenschaft ist die **Neugier:** 7

AT: keine mit physischer Gewalt



PA: 18 (2 PAKR)

LE: die Großmutter 55, die Eltern 70, die Kinder 22

AE: unendlich, da der Umgebung entnommen

RS: 1

GS: 10

AU: die Großmutter 170, die Eltern 220, die Kinder 60

MR: die Großmutter 35, die Eltern 20, die Kinder 4

Besondere Fertigkeiten: die Großmutter *Geschichtenerzählen* und *Lehren*; die Mutter *Kochen*, *Nähen* und *Töpfern*; der Vater alle *Handwerkstalent*

Zauberfertigkeiten: alle *Schelmensprüche* meisterhaft, die Kinder haben in diesen Grundkenntnisse, zudem meist unbekannte Sprüche oder Abwandlungen bekannter Zauber aus den Bereichen *Illusion*, *Bewegung* und

Beherrschung, auch *Verwandlung von Lebewesen*, *Hellsicht* und *Verwandlung von Unbelebtem*.

Übrigens hat die aventurische Wissenschaft bisher nicht klären können, ob Koboldkinder durch das Zusammenwirken von Hesinde und Tsa geschaffen werden oder von Kobolden geboren werden – zumindest scheint es so etwas wie Familienverbände zu geben, in denen kleine Kobolde zu großen Kobolden heranwachsen. Die Kobold-Familie der Burg Kranichstein hat sehr menschliche Züge, was in erster Linie daran liegt, daß sie bereits so lange mit den Menschen hier verbunden ist. Daß sie eine typische Koboldsippe darstellt, darf gerne bezweifelt werden ...

Der Vertrag

Die Helden werden wahrscheinlich das 'geraubte' Kind zurückverlangen und zum einen an das Mitleid mit der Menschenmutter als auch an die Mutterliebe der Koboldin appellieren. Der Koboldvater wird sich dabei an der Behauptung "Das steht in dem Vertrag und daran ist nicht zu rütteln!" ohne nähere Erklärung festhalten – das meiste andere hat er eh vergessen und für die verfllossene Zeit hat er keinen Sinn. Die Koboldmutter gibt das Kind nicht her, weil so alles "seinen rechten Weg geht". Sie hat keinerlei Gewissensbisse, auch da etliche Menschen- und Koboldkinder schon zur Zufriedenheit aller auf ähnliche Weise großgezogen wurden (was sie kaum erwähnen wird, da sie dieses Wissen für selbstverständlich hält).

Die Helden dürfen das Kind sehen, es auch auf den Arm nehmen, aber eine Entführung ihres kleinen Schützlings werden die Kobolde mit ihrer Magie zu verhindern wissen.

Die Helden haben beinahe nur den Weg, den Kobold zu animieren, den alten Vertrag zu suchen (er ist in einer Kladde mit Kochrezepten), ihn zu lesen und auf die Bemerkung "Und der Baron hat den gleichen!" sich auf den Weg zu machen, um diese Behauptung zu überprüfen. Der Vertrag der Kobolde wird ihnen dabei durchaus auch zum Vergleich überlassen.

Wenn die Helden beide Verträge miteinander vergleichen, werden sie feststellen, daß diese zwar uralte sind, aber durchaus nach koboldischem Rechtsempfinden sehr ernst genommen werden

müssen. Es gilt eine Lösung zu finden, mit der die Eltern des Menschenkindes leben können, die aber zugleich die Forderungen der Kobolde erfüllt. Der Baron wird nach Erklärung des Sachverhaltes bemüht sein, mit seinen 'Mitbewohnern' eine für beide Seiten zufriedenstellende Vereinbarung zu treffen. Immerhin ist die gegenseitige Akzeptanz auch Familientradition. So manche Geschichte über die 'Gaukler' der Familie kann dem ein oder anderen Burgbewohner einfallen, um diese Tradition auch den Helden deutlich zu machen.

Denkbar ist nun zum Beispiel eine Vereinbarung, die eine gemeinsame Erziehung beider Kinder im halbtägigen Wechsel gestattet. Die Ausbildung des magisch begabten Nachwuchses muß auf jeden Fall den Kobolden zugesichert werden – ihre Aufgabe sehen sie darin, dem Menschenkind eine 'vernünftige' Ansicht der magischen Welt zu vermitteln. Die weltliche Schulung fällt in den Aufgabenbereich der Menschen – schließlich kennen die sich da besser aus. Insgesamt lassen sich die Kobolde durchaus davon überzeugen, daß ein Säugling noch keine Magie erlernen kann und daß man deswegen warten sollte, bis das Menschenkind wenigstens reden kann.

Sind die neuen Verträge aufgesetzt und von Kobold und Baron 'unterschrieben und gesiegelt', kann der Säugling wieder in seine Wiege zurückkehren. Die Kobolde sind sich nun sicher, daß alles seinen rechten Weg gehen wird, wenn die Zeit gekommen ist ...

Der Lohn der Mühen

Den Helden ist der Dank des Barons von Kranich gewiß, der sie bittet, die Rahjafciertage als Ehrengäste auf der Burg zu verbringen, auch wenn man doch über die Kobolde und die Geschehnisse um die Verträge besser schweigen möge. Ein eventuell aus-

gehandeltes Salär ist er natürlich ebenfalls bereit zu zahlen. Der irdische Lohn sind für jeden Helden **150 Abenteuerpunkte** und je ein freier Steigerungsversuch auf die 'Talente *Magie*- und *Rechtskunde*'.



Das steinerne Schiff

von Bernhard Hennen

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 1 – 3

Mein besonderer Dank für das geduldige Ertragen von Koboldspäßen und Magierlaunen gilt meinen leidgeprüften Testspielern:

Menevse Deprem, Martina Müller, Isabelle Casel, Petra Brandenburger, Gregor Mathar, Eymard Fäder, Martin Klonek, Ralf Beckers, Ralf Hermani, Ingo Steller und Wolfram Braun

Einleitung (für Spieler und Meister)

Das **Steinerne Schiff** ist ein Abenteuer, das augenzwinkernd Motive aus einem der ältesten DSA-Module – **Das Schiff der verlorenen Seelen** – aufgreift. Dieses aventurische Urgestein stammt aus Zeiten, in denen Abenteurer noch mit Vorliebe plündernd durch sogenannte *Dungeons* zogen. In diesen, üblicherweise streng von der Außenwelt abgegrenzten, Biotopen konnte man auf engstem Raum die unglaublichsten Monstrositäten, in Eintracht nebeneinander lebend, finden. Die Herren dieser Regionen des Schreckens waren verständlicherweise durch den langen Umgang mit ihren ungewöhnlichen Untermietern charakterlich geprägt und luden vorbeiziehende Heldengruppen nur in den seltensten Fällen zu einem freundlichem Plausch bei Gebäck und Tee ein. Besonders häufig trat bei Magiern die Neigung auf, sich in den Mittelpunkt eines solchen Panoptikums des Grauens zu stellen. So mag es nicht wundern, daß es auch ein Magier war – der sich in seiner Hybris selbst der Zauberkönig von Mondor nannte – welcher das wohl außergewöhnlichste aller *Dungeons* erschuf: Ein Schiff, 80 Schritt lang und an der breitesten Stelle ganze 40 Schritt breit. Der Bauch des Schiffes war ein wahres Labyrinth des Schreckens, in dem die unglaublichsten Überraschungen auf unbedachte Helden warteten. Ja, der Zauberschreckte nicht einmal davor zurück, einige der Schiffsräume unter Wasser zu setzen!

Nun, dieses Schiff ist lange von den Meeren Aventuriens verschwunden, vom Zauberkönig hat man nie mehr etwas gehört,

und die finsternen Magier heutiger Tage haben ihren Umgang mit merkwürdigen Untermietern, wenn auch nicht völlig aufgegeben, so doch zumindest stark eingeschränkt. Einmal abgesehen von einem gewissen Borbarad, der in letzter Zeit erneut versucht, ganz Aventurien einzuzücheln, scheint unter den Magiebegabten des Kontinents ein Zeitalter der Harmonie und Vernunft angebrochen zu sein. Es ist zudem modisch geworden, sich mit Untoten oder dämonischen Geschöpfen zu umgeben, die wesentlich anspruchsloser im Unterhalt sind als Kreaturen aus Fleisch und Blut.

Einer jedoch hat mit den alten Tugenden einsiedlerischer Schwarzmagier noch nicht gebrochen. Zargor Nagachot! Einst war er ein Schüler des "Zauberkönigs" und unvergessen sind ihm die Lehren seines Meisters. Ihm werden die Helden in diesem Abenteuer begegnen, und sie werden seinen kranken Verstand verfluchen, wenn ... doch davon später mehr.

Die *Summe der Heldenstufen* sollte bei diesem Abenteuer zwischen 10 und 15 liegen, und es ist förderlich, wenn die Gruppe möglichst bunt gemischt ist. Ein oder zwei Magiebegabte sollten sich auf jeden Fall unter den Charakteren befinden, und für Krieger mag es überlebenswichtig sein, wenn sie einzuschätzen wissen, wann es ratsam ist, nicht nach den Waffen zu greifen. Die wichtigste Eigenschaft jedoch ist es, Sinn für abgründigen Humor zu haben, denn den Abenteurern wird einiges widerfahren, was sie besser nicht zu ernst nehmen sollten.

Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

«Von den Trollen oder auch Bergschratzen genannten: Groß wie zwei Mannen und stark wie deren Fünfe werden sie, die Trolle, die in den nördlichen Landen ihr Wesen treiben. Falsch wäre es, sie eine blutdürstige Mörderbande zu nennen, ist doch ihr Handeln meist von guten Gründen bestimmt, auch wenn diese dem Menschen oft verschlossen bleiben. Triffst du einen Troll, so rede stets freundlich mit ihm, ohne dabei aber hämisch oder herablassend zu wirken. Befolgst du dies, so magst du in einem Troll gar für kurze Zeit einen Gefähr-

ten finden, der wahrlich Berge zu versetzen mag. Doch hüte dich, wenn du seinen Zorn erweckst, denn es wurde noch kein eisernes Wams geschmiedet, das dem Hieb eines Trolls zu widerstehen vermocht hätte!»

— aus Prem's Tierleben

«Lieber einen Orken zum Feind als einen Kobold zum Freund!»

— altes Sprichwort aus dem Norden Aventuriens



Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Die Geschichte der Helden beginnt auf einem von Flüchtlingen verstopftem Bergpaß in den Trollzacken. Von beiden Seiten bedroht, entscheiden sich die Gefährten, ihr Wohl einem Schlepper anzuvertrauen. Der Jäger Kassadan verspricht, sie über einen abgelegenen Wildpfad auf die sichere Seite der Berge zu bringen. Auch dies ist freilich nicht ganz ungefährlich, denn die Trollzacken haben ihren Namen nicht von ungefähr.

Als Kassadan erste Anzeichen für die Anwesenheit von Trolle entdeckt, schlägt er sich in die Büsche und läßt die Helden inmitten der Wildnis in Stich. Diese werden bald von einer ganzen Gruppe der bärtigen Hünen umringt. Der Älteste unter den Trollen, offenbar ein Schamane, belegt die Gefährten mit einem Fluch, der diese um den Verstand zu bringen droht und fordert von ihnen, den verschwundenen Troll Bagsh in die Berge zurückzubringen. Bagshs Stimme wird dringend zum nächsten Neumond bei einem Thing der Trollsippen gebraucht, um einen Entscheid zugunsten der Schergen Borharads zu verhindern. Außerdem droht der Berg, auf dem Bagsh geboren wurde, zerstört zu werden. Der Schamane verspricht, den Fluch wieder von der Gruppe zu nehmen, wenn Bagsh zurückgebracht wird, und

obendrein jeden der Helden mit einem Trollstein zu belohnen. So machen sich die Gefährten auf den Weg, den verlorenen Troll zu finden. Alles was sie über ihn wissen, ist, daß Bagsh auf dem Weg zur Blitzeiche verschwunden ist. Bei dem heiligen Baum erwartet die Gefährten eine Gruppe übermütiger Kobolde, die sich eine Nacht lang hinterhältige Streiche erlaubt, den Helden aber zuletzt verrät, daß sie auch Bagsh übel mitgespielt haben, und daß der Troll sich daraufhin nach Norden davongemacht hat. Ein Handlanger des Zauberers Zargor Nagachot, der auf seinen Herren und dessen Gäste wohl nie mehr gut zu sprechen sein wird, gibt den Abenteuern einen Hinweis auf das Steinerner Schiff, wo Bagsh Zuflucht gefunden hat. Aus bestimmten Gründen hat der Troll nicht das mindeste Interesse, diesen Ort wieder zu verlassen, und es erfordert einiges diplomatisches Geschick, um Bagsh schließlich doch zum Thing in den Trollzacken zu bringen. Allerdings mag auch der Hausherr nicht auf Bagsh verzichten, und den Gefährten droht manche Gefahr, bevor sie das Steinerner Schiff wieder verlassen können, denn sie werden unweigerlich in eines der obskuren Experimente Zargors verstrickt werden.

Auf der Flucht

Spezielle Informationen:

Im Travia 28 Hal versucht ein Zug von weit über tausend Flüchtlingen auf einem alten Bergpaß nordöstlich von Perricum die

Einleitung	45
Vor dem Abenteuer	45
Das Abenteuer	46
Auf der Flucht	46
Der Feind naht	47
Hilfe in der Not	48
Über Stock und Stein	48
Nächtlicher Besuch	49
Die Suche	51
Was man sich erzählt	52
Die Heimsuchung	53
Der Mann ohne Gesicht	54
Der Schattenforst	55
Das Steinerner Schiff	55
An Bord	56
Erstes Unterdeck	57
Zweites Unterdeck	60
Magister Zargor Nagachot	64
Rückkehr zu den Trollzacken	65
Das Ende	66
Glossar	66

Trollzacken zu passieren, um den schrecklichen Horden des Dämonenmeisters zu entgehen. Die Flüchtlinge sind überwiegend Bauern, die ihr bewegliches Hab und Gut auf Karren geladen haben und nebenher Schafe und Kühe treiben. Ganze Familien, vom Großvater bis zum Enkel in den Windeln drängen sich auf überladenen Fuhrwerken zusammen. Kinder treiben mit Gerten Hühner und Gänse vor sich her, während ihre älteren Geschwister, die Schäfte von zu Speeren umgeschmiedeten Sicheln fest umklammernd, immer wieder sorgenvoll gen Osten blicken.

Doch auch weniger Glückliche sind in der endlosen Schar. Hohlwangige Flüchtlinge in zerrissenen Kleidern, die schon seit Wochen auf der Straße leben, ohne den Greueln des Krieges entkommen zu können. Alles was ihnen geblieben ist, sind ihr Leben und ein schmales Bündel auf dem gebeugten Rücken.

Seitlich des Weges sieht man immer wieder Karren, die mit gebrochenen Rädern oder Achsen liegengeblieben sind.

Der Gestank verendeter Zugochsen und Pferde schwängert die Luft. Schillernde Fliegen tanzen über den aufgedunsenen Kadavern, aus denen halbverhungerte Flüchtlinge breite Streifen von Fleisch geschnitten haben. Hin und wieder sieht man auch ausgemergelte Gestalten, die vor Erschöpfung am Rande der Straße gestorben sind.

Inmitten dieses Zuges der Verzweifelten befinden sich die Helden, denn auch sie sind auf der Flucht.



Der Feind naht!

Allgemeine Informationen:

Der Flüchtlingszug ist eine knappe Meile unterhalb der Paßhöhe ins Stocken geraten. Von weiter vorne hört man Gerüchte, daß auf der westlichen Seite, dort, wo die Straße endlich wieder zu Tal führt, ein Trupp darpatischer Werber lauert. Offenbar werden alle ledigen Männer und Frauen in waffenfähigem Alter zwangsrekrutiert und sollen am nächsten Tag in ein großes Lager bei der Trollpforte marschieren. Angeblich hält sich bei den Werbern auch ein Ritter vom Orden der Bannstrahler auf, der eine lange Liste mit mutmaßlichen Kollaborateuren besitzt. Schon jetzt wachen seine Waffenknechte über mehr als ein Dutzend Männer und Frauen, die in Ketten gelegt wurden.

Meisterinformationen:

Gestalten Sie die Beschreibung der-gestalt, daß jedem Helden klar wird, daß er gleich beide Bedingungen erfüllt, um zwangsrekrutiert zu werden, denn für gewöhnlich sind Abenteurer schließlich ohne ihre Familie unterwegs und im waffenfähigen Alter. Dem einen oder anderen mag auch die Anwesenheit eines Bannstrahlers zu denken geben. Schließlich gibt es viele Gerüchte darüber, daß durchaus nicht nur Schuldige in den Kerkern dieses Ordens gelandet sind. Sollte es den Helden schwer fallen, trotz des drohenden Unheils die Flüchtlingskolonne zu verlassen, lassen Sie die Gruppe warten. In den nächsten Stunden geht es nur noch quälend langsam weiter. Schildern Sie, wie die Flüchtlinge mehrfach ganz an den Rand der Paßstraße ausweichen müssen, um Wagen mit verletzten Soldaten passieren zu lassen. Ein Trupp junger Spießträger mit blassen Gesichtern zieht am Morgen nach Osten. Am späten Nachmittag kann man unter den Verwundeten, die über den Paß gebracht werden, einige der Spießträger wiedererkennen. Gerüchte kommen auf, daß die finsternen Heerscharen Borbarads nur noch

wenige Wegstunden entfernt sind und sich in Richtung des Passes bewegen.

Viele der Flüchtlinge sinken auf die Knie und beten lauthals zu den Zwölfen. Andere versuchen, über die steilen Geröllhalden seitlich der Paßstraße zu fliehen.





Hilfe in der Not

Allgemeine Informationen:

Ganz in Eurer Nähe bemerkt Ihr einen schlanken, hochgewachsenen Mann in brauner Lederkleidung, der verschiedene kleine Grüppchen von Flüchtlingen anspricht. Ein großer, grauer Hund hält sich stets an der Seite des Fremden.

Angesprochen, stellt sich der Fremde als der Jäger Kassadan vor. Er bietet den Gefährten an, sie gegen eine Gebühr von vier Silberthalern je Kopf auf die andere Seite der Berge zu bringen. Aus Sicherheitsgründen will er nur Flüchtlinge führen, die zusammengehören. Eine Gruppe sollte nicht mehr als zehn Personen umfassen. Er verlangt auch, daß man nur leichtes Gepäck mitnimmt, um sich gut durch schwieriges Gelände bewegen zu können.

Meisterinformationen:

Kassadan ist ein verschlossener, wortkarger Mann, der sich nicht auf langwieriges Feilschen einläßt. Wenn man den Preis,

den er fordert, nicht zahlen will, wird er den Helden auch nicht als Führer dienen. Er verspricht allerdings, während des Marsches die Vorräte durch Jagdbeute anzureichern, wenn es ihm gelingt Wild, aufzuspiiren.

Der Weg über die Berge wird nach Kassadans Ansicht drei bis vier Tage dauern. Aus Sicherheitsgründen empfiehlt er, vor allem nachts zu wandern. Wenn die Abenteuerer sich nicht gleich entscheiden können, ob sie die Dienste des Jägers in Anspruch nehmen wollen, gibt Kassadan ihnen einige Stunden Bedenkzeit. Spätestens zur Abenddämmerung verläßt er allerdings den Flüchtlingszug.

Kassadan ist kein Betrüger, aber ein kalter Realist, der im Zweifelsfall keine Skrupel hätte, jemanden mit einem gebrochenem Bein oder einer ähnlichen Verletzung in den Bergen zurückzulassen, wenn er durch die entstehende Marschverzögerung die ganze Gruppe gefährdet sähe.

Über Stock und Stein

Allgemeine Informationen:

In silbernem Mondlicht bewegt Ihr Euch über unsichere Geröllhalden im Schatten dunkler Tannendickichte, bis die Paßstraße und die Feuer der Flüchtlinge nicht mehr zu sehen sind. Immer wieder strauchelt Ihr oder bleibt an einem Dornengestrüpp hängen. Als schließlich das Praiosgestirn über die Berge im Westen steigt, habt Ihr höchstens fünf Meilen zurückgelegt.

Meisterinformationen:

Hin und wieder sollten Sie die Abenteuerer durch eine *Klettern*-Probe beweisen lassen, daß sie mit dem schwierigen Gelände keine Probleme haben.

Wenn die Gefährten sich entschieden haben, ohne die Hilfe von Kassadan die Berge zu überqueren, dann sind *Klettern*-Proben +2 fällig. Außerdem muß ein Mitglied der Gruppe die Führung übernehmen und zweimal je Nacht und einmal pro Tag eine *Orientierungs*-Probe +2 ablegen.

Mißglücken die *Klettern*-Proben, rutscht der Betroffene ein Stück ab, vertritt sich den Fuß oder ähnliches (das heißt, er verliert 1 LP). Im Ermessen des Spielers liegt, ob seine Kleidung oder Ausrüstung beschädigt wird oder verloren geht.

Wenn die *Orientierungs*-Probe nicht gelingt, hat die Gruppe einen falschen Weg eingeschlagen und findet sich irgendwann vor einem tiefen Abgrund oder einer senkrechten Felswand. (In beiden Fällen wäre eine *Klettern*-Probe +10 fällig.) Den Abenteuerern sollte klar sein, daß sie dieses Hindernis nicht überwinden können. Ihnen bleibt nichts, als umzukehren.

Ein Ausflug in die Berge

Allgemeine Informationen:

Ihr habt Euch am Rande eines Wäldchens niedergelassen. Eine

Quelle mit eiskaltem Wasser entspringt hier dem Fels. Rings herum erheben sich himmelhohe, schroffe Bergspitzen aus hellem Granit. Heiser krächzend zieht ein Blaufalke weit über Euren Häuptionen seine Runden und dreht schließlich nach Norden ab. Ihr seid vom nächtlichen Marsch erschöpft, genießt die warme Sommersonne und laßt Euch im Schatten der Bäume nieder. Zum ersten Mal seit Eurer Flucht begonnen hat findet Ihr in der Landschaft rings herum keine Anzeichen des Krieges. Fast scheint es, als wärt Ihr in eine andere Welt gekommen.

Meisterinformationen:

An der Seite von Kassadan erhält die Flucht den Charme eines Bergausflugs mitten im Frieden. Der Jäger entfernt sich häufig von der Gruppe, und wann immer er zurückkehrt, hat er etwas Ebbares dabei, das er bereitwillig teilt. Eine Bergziege, ein paar Forellen, Kräuter, um die Speisen zu würzen, oder eine Mütze voller Brombeeren. Nachdem die Paßstraße hinter ihnen liegt, schlägt er vor, von nun an tagsüber zu wandern, weil man so leichter und schneller vorankommt. *Klettern*-Proben sind jetzt nicht mehr nötig.

Haben sich die Gefährten ohne den Jäger auf eigene Faust in die Berge begeben, wird der Marsch etwas ungemütlicher. Wenn sie nicht reichlich Proviant mit sich führen, werden sie sich irgendwann nach jagdbarem Wild umsehen müssen. Entschließen sie sich, bei Tageslicht zu wandern, werden die *Orientierungs*- und *Klettern*-Proben jeweils um fünf Punkte erleichtert. Setzen sie den Weg weiterhin bei Nacht fort, ändert sich nichts.

Mißglückt eine *Orientierungs*-Probe, verlängert sich der Weg der Gefährten um einen halben Tagesmarsch. Mit Kassadans Hilfe hingegen hat die Gruppe nach drei Tagesmärschen den Rand der Berge erreicht.



Zeichen am Wegesrand

Allgemeine Informationen:

Am späten Nachmittag bemerkt Ihr den nur allzu vertrauten Geruch von Feuer. Wenig später findet Ihr auf der Lichtung eines Bergwaldes eine große Feuerstelle. Halb verbrannte Knochen liegen in der Asche. In der Mitte der Feuerstelle schwelt noch ein wenig Glut.

Spezielle Informationen:

Legen die Helden eine *Fährtensuchen*-Probe ab, finden sie etwa 100 Schritt von dem Lagerfeuer entfernt bei einer Pfütze einen gewaltigen Fußabdruck. Wer auch immer hier barfuß entlanggegangen sein mag, hatte doppelt so große Füße wie ein Mensch.

Meisterinformationen:

Bei der Feuerstelle handelt es sich um einen Lagerplatz, den eine Gruppe Trolle in der letzten Nacht benutzt hat. Jedem Helden, dem eine *IN*-Probe gelingt, ist sofort klar, daß kein

Mensch einen so großen Feuerplatz abstecken würde, wenn er nicht gerade einen ganzen Ochsen am Spieß braten wollte. Eine *Tierkunde*-Probe +3 ergibt, daß die Knochen am Lagerplatz von einem Bären stammen.

Was den Fußabdruck anbelangt, sollte wohl jeder erraten können, wer in den *Trollzacken* Schuhgröße 92 hat. Bei einer gelückten *Fährtensuchen*-Probe können die Helden der Spur etwas mehr als eine halbe Meile folgen. Dann verliert sie sich auf felsigem Grund.

Kassadan, der den Abenteurern auf der Suche nach Wild vorauselte, ist der erste, der auf die Spuren der Trolle stößt. Er faßt darauf den Beschluß, sich lieber davonzumachen, als mit einem Trupp 'Städter' herumzulaufen, die jeder Waldbewohner, der seine Sinne beieinander hat, schon auf eine halbe Meile Abstand bemerken muß. Folgen die Abenteurer der *Trollfährte*, hat der Held mit dem höchsten *IN*-Wert bald das ungute Gefühl, beobachtet zu werden. Außer ein paar Bergziegen und einem Raben auf einem entfernten Baum ist allerdings nichts zu entdecken.

Nächtlicher Besuch

Allgemeine Informationen:

Mitternacht kann nicht mehr fern sein, als plötzlich die Natur um Euch zu verstummen scheint. Ein leises, eindringliches Summen erfüllt die laue Nachtluft. Irgendwo ertönt der heisere Ruf eines Raben und dann Flügelschlagen. Jetzt seht Ihr es ... Ein mächtiger Schatten, der sich bedrohlich gegen die Finsternis abzeichnet. Schwarz wie nur die dunkelsten Abgründe der Niederhöhlen sind ...

Meisterinformationen:

Vor den Helden steht ein Troll. Wie versteinert rührt er sich nicht von der Stelle, ein tiefes, leises Summen dröhnt aus seiner Kehle, gleichmäßig, ohne auch nur einmal lauter oder leiser zu werden oder auch nur für einen Herzschlag zu verstummen. Jetzt ertönt das Summen auch neben ihnen und in ihrem Rücken. Überall stehen plötzlich gigantische Gestalten. Solange die Gefährten keinen Versuch unternehmen, zu fliehen, werden sich die Trolle nicht von der Stelle bewegen, wer aber davonlaufen will, dem stellen sie sich in den Weg oder halten ihn im Zweifelsfall gar mit ihren riesigen Pranken fest. Ganz egal, ob die Helden ein festes Lager aufgeschlagen haben oder versuchten, aus den Bergen zu fliehen, sie können den Trollen nicht entkommen. Kassadan hatte mit seinen Befürchtungen recht. Von dem Augenblick an, in dem die Abenteurer den Lagerplatz der Trolle gefunden hatten, wurden sie beobachtet.

Die Bergschräte sind riesige, vier Schritt hohe Gestalten mit stark behaarter, graubrauner, ledriger Haut. Wollende, ungepflegte Bärte fallen ihnen weit über die Brust hinab und ihr Haupthaar hängt in verfilzten Strähnen bis fast zu den Hüften. Sie tragen Schurze aus ungegerbtem Leder, die mit Stricken oder von handbreiten Gürteln gehalten werden. Einige

haben Perlen aus Holz und Stein oder getrocknete Vogelflügel in ihre Haare geflochten. Alle stützen sich auf baumdicke Keulen oder zwei Schritt hohe Streitäxte. Aufmerksam verfolgen sie jede Bewegung der Helden, doch rühren sie sich nur von der Stelle, wenn jemand einen Fluchtversuch unternimmt. Der einzige Laut, den sie von sich geben, ist das monotone Summen.

Ein Held, dem eine *Magiekunde*-Probe +5 gelingt, kann erkennen, daß die Trolle offenbar irgendeine Art von Ritual vollziehen und daß die Helden in dessen Mittelpunkt stehen.

Das Ritual

Allgemeine Informationen:

Mit einem Mal wird das Summen der Trolle lauter. In der Ferne könnt Ihr ein mattes Glühen erkennen, und dann seht Ihr eine Gestalt, die selbst für einen Troll riesig ist. Um fast einen halben Schritt überragt er noch den größten seiner Brüder. Auf der flachen Hand trägt er eine steinerne Schale mit glühenden Kohlen. Im flackernden roten Licht lassen tiefe Furchen seine Züge fast wie aus verwachsenem Wurzelholz geschnitzt erscheinen. Die Augen, schwarz wie Onyx, gleiten über Eure Gesichter. Leise klappern die dünnen Vogelknochen, die in sein graues Barthaar geflochten sind. Auf ein flüchtiges Nicken des Hünen ergreifen Euch die übrigen Trolle. Dumpf wie Trommelschlag könnt Ihr die Herzen der Trolle schlagen hören, die Euch gepackt halten. Schneller und schneller ... Und Ihr begreift, selbst sie haben Angst vor dem, was nun kommen mag.

Die Hand des 'Trollschamanen' verschwindet in einem großen, hölzernen Gefäß, das von seinem Gürtel hängt. Als sie wieder hervorkommt glänzt sie feucht. Langsam streckt er die gichtkrummen Finger vor und berührt den ersten von Euch an der



Stirn. Sanft zieht er einen feuchten, grauen Strich, der vom Haaransatz bis zu Nasenspitze reicht. Dann ertönt seine rauhe Stimme. "Moigh!"

Meisterinformationen:

Nur, wer die Sprache der Trolle beherrscht, versteht, was "Moigh" heißt. MEINS! Jedem jedoch sollte klar werden, daß die Gruppe zum Mittelpunkt eines mächtigen Zauberrituals wurde. (Auch wenn Gildenmagier Zweifel haben mögen, daß solch primitive Kreaturen überhaupt über Zauberkräfte verfügen.) Will einer der Helden versuchen, den Lehmstreifen von Stirn und Nase zu wischen, muß ihm dazu eine Probe auf seinen halben MU-Wert gelingen. (Jeder der Helden sollte in seinem tiefsten Inneren ahnen, daß dies keine gute Idee ist.)

Marrakah Nahr

Allgemeine Informationen:

Nachdem Ihr alle gezeichnet seid, gibt der Schamane einem der Trolle einen Wink, und dieser breitet eine große Felldecke auf dem Boden aus. Die Trolle lassen die Gefährten nun wieder frei. Ihr Anführer weist mit einladender Geste auf die Decke. Dann deutet er auf seine Brust und murmelt mit tiefer Stimme: "Marrakah Nahr."

Meisterinformationen:

Marrakah Nahr ist natürlich der Name des Schamanen. Er ist über dreihundert Jahre alt und ganz egal, ob sich die Abenteurer nun setzen oder nicht, wird er auf der Decke Platz nehmen. Marrakah spricht ungefähr hundert Worte Garethi und das mit einem Dialekt, daß man zweimal hinhören muß, um überhaupt zu merken, daß er nicht mehr in der Sprache seines Volkes redet. Er wird keinen Satz formulieren können, ohne sich mit Gesten weiterzuhelfen. Im Spielkontext ist es durchaus beabsichtigt, daß es aufgrund der Verständigungsprobleme zu Mißverständnissen kommt. Als Spielleiter sollten Sie allerdings darauf achten, daß diese nicht allzu gravierend sind. (Daß heißt, die Gruppe sollte schon einigermaßen verstehen, was Marrakah eigentlich will.)

Die Geschichte von Bagsh

Meisterinformationen:

Der Schamane erklärt den Helden, daß in sechs Tagen, wenn das Madamal für eine Nacht nicht am Himmel leuchtet, ein großes Thing aller Trolle stattfinden wird. Sämtliche Sippen werden dabei vertreten sein. Die Blutulmenmänner haben gefordert, daß man den "kleinen Mann, der immer wiederkehrt" (Borbarad) unterstützen und er so, wie es sein Wunsch ist, den "weißen Berg" nahe dem "großen Wasser" bekommen soll, von wo aus man den "Wald der toten Bäume" (die toten Bäume sind Schiffsmasten und gemeint ist der Kriegshafen von Perricum) sehen kann. Marrakah und seine Steinmänner halten nichts davon, doch fürchtet der Schamane, daß er bei der Abstimmung knapp unterliegen könnte. Obwohl seine Sippe größer ist, hat sie dennoch weniger Stimmen. Deshalb muß dringend ein junger Troll namens Bagsh wiedergefunden werden und bis zum Thing in die Trollzacken zurückkehren. Obwohl dieser Bagsh erst knapp hundert Jahre alt ist, verfügt er bereits über drei Stimmen. (Sollten die Helden Einzelheiten über das Wahlrecht der Trolle erfragen, überschüttet Marrakah sie mit einer Vielzahl verwirrender Details. Offenbar hängt die Zahl der Stimmen, die ein einzelner Troll auf sich vereint, keineswegs von so banalen Dingen wie dem Alter oder der Zahl der von ihm erschlagenen Feinde ab. Bagsh zum Beispiel bekam eine Stimme, weil er als einziger Troll jemals eine Eichel in der Farbe von Elfenbein gefunden hat. Die zweite Stimme hingegen hat er sich verdient, weil er Zwetschgensteine weiter als irgendein anderer spucken kann.)

Vor drei Monden brach Bagsh auf, um, wie jeder Troll es einmal in seinem Leben tut, die Blitzkeiche zu besuchen. Von dieser Reise ist er nicht mehr zurückgekehrt. Marrakah ist sich völlig sicher, daß Bagsh immer noch lebt und nicht sehr weit weg ist. (So sagten es ihm die Geister der Ahnen.) In diesen unsicheren Zeiten mögen der Schamane und seine Sippe jedoch nicht die Berge verlassen. Marrakah befürchtet, daß "die kleinen Männer hinter den Bergen" sie für Angreifer halten könnten, weil Krieg herrscht. Außerdem ist er in Sorge, daß



die Blutulmenmänner die Abstimmung beim Thing nicht mehr abwarten würden, wenn er die Berge verläßt und sie dann auf der Stelle ein Bündnis mit dem "kleinen Mann, der immer wiederkehrt" eingehen werden. Aus diesem Grunde hat er die Gefährten auserwählt, um nach Bagsh zu suchen.

Auch wenn der Schamane den "weißen Berg" nur am Rande erwähnt, ist dieser für Bagsh von größter Bedeutung, denn dort wurde er geboren. Erinnern sich die Helden später an dieses Detail und erwähnen gegenüber dem Troll, daß die Blutulmenmänner den "weißen Berg" verschenken wollen, wird er sich trotz seiner Scham über seinen verunstalteten Bart sofort den Helden anschließen, um rechtzeitig zum Thing in den Trollzacken zu sein.

Schamanenzauber

Meisterinformationen:

Marrakah hatte in seinem langen Leben schon häufig Umgang mit den 'kleinen Männern' (den Menschen) und seine Meinung von ihnen ist nicht die beste. Immer wieder hat er erleben müssen, wie die Trolle betrogen wurden, und daß das Wort der 'kleinen Männer' nichts zählt. Deshalb wollte er sich nicht darauf verlassen, daß eine Gruppe Fremder vielleicht so höflich wäre, ihm einen Gefallen zu tun.

Nachdem er mit der Geschichte über Bagsh fertig ist, erklärt er den Abenteurern ohne Umschweife, daß er sie mit einem mächtigen Zauber belegt habe. Ihnen bleibt bis zu jener Nacht Zeit, an der das Madamal nicht am Himmel steht, um zu ihm

zurückzukehren. Wird der Zauber nicht spätestens in der Neumondnacht gebrochen, so wird er den Gefährten von nun an den Geist verwirren, bis sie zuletzt vollkommen wahnsinnig sind.

Haben die Gefährten Erfolg, so will er jeden von ihnen mit einem Trollstein beschenken. (Was das ist, mag Marrakah nicht verraten.)

Der alte Schamane ist ein Lügner, der mit allen Wassern gewaschen ist. Er hat nicht die Macht, einen solch mächtigen Zauber auf die Gefährten zu wirken. Die Paste aus Lehm und etlichen anderen unsäglichen Zutaten, mit der er die Abenteuerer zeichnete, besitzt jedoch eine schwache magische Aura. Den Bluff des Schamanen zu durchschauen, ist somit für die Helden unmöglich.

Marrakah warnt eindringlich davor, das Zauberzeichen zu entfernen, weil die Wirkung des Fluches dann sofort eintritt. Wäscht sich einer der Helden auf der Reise die Paste ab, so befallen ihn gräßliche Kopfschmerzen, die für W6 Tage anhalten. (Alle Talent- und Zauberproben sind in dieser Zeit um 3 Punkte erschwert.) Gelingt demjenigen, der sein Zeichen verliert, eine AG-Probe, so ist der Betreffende davon überzeugt, daß der Fluch bei ihm zu wirken begonnen hat, und er bekommt solche Angst, daß er tatsächlich vorübergehend einen Punkt seiner KL einbüßt.

Nachdem der Schamane den Gefährten alles erklärt und ihnen das Versprechen abgenommen hat, die Spur von Bagsh bei der Blitzzeich aufzunehmen, läßt er sie von einem Troll sicher bis zu den Ausläufern der Trollzacken bringen.

Die Suche

Aschweiler

Einwohner: 52

Garnisonen: keine

Tempel: ein kleiner Traviashrein

Vor vielen Jahren hat ein Feuer fast das ganze Dorf vernichtet. Nur sieben Familien leben noch hier. Die meisten Häuser sind ausgebrannte Ruinen. Es gibt weder eine Schenke noch ein Gasthaus. Die Helden können in der Scheune eines der Bauern übernachten. Aschweiler liegt weit ab aller Wege zwischen den Hügeln verborgen. Fremde empfängt man sehr freundlich, aber mit fast schon aufdringlicher Neugier.

Man redet hier nicht so schlecht von den Trolen wie anderswo. Fast jeder Einwohner dieses nahe bei den Bergen gelegenen Dorfes hatte in seinem Leben schon einmal eine Begegnung mit einem Troll. Da das Dorf weit ab von allen Straßen liegt, hat man bislang noch so gut wie nichts vom Krieg gegen Borbarad gehört. Sollten die Einwohner erfahren, daß die finsternen Heerscharen nur wenige Meilen entfernt stehen und womöglich bald auch in Aschweiler erscheinen werden, reagieren sie zutiefst beunruhigt.

Dorkum

Einwohner: 172

Garnisonen: keine

Tempel: eine dem Efford geweihte Kapelle

Spezielle Informationen:

Dorkum ist ein armes Fischerdorf, das zunehmend darunter zu leiden hat, daß die Perlenmeerflotte kaum noch ihre Häfen verläßt. Die Häuser sind aus Fachwerk oder Holz errichtet und machen einen etwas heruntergekommenen Eindruck. Ein langer Steg aus grauem Holz führt fünfzig Schritt aufs Meer hinaus. Der Fischkopf ist die einzige Schenke. In einem angrenzenden Schuppen können anspruchlose Gäste übernachten. Man sieht kaum jemanden auf der Straße. Über dem Dorf lastet eine bedrückende Stille.

Die Einwohner reagieren Fremden gegenüber abweisend. Seit zwei Jahren schon leiden sie unter den Schrecken, die das Perlenmeer heimsuchen. Drei Boote samt Besatzung sind in dieser Zeit verschwunden, man hat Seeschlangen sogar in Ufernähe gesichtet und auf offener See Geschöpfe, für die den einfachen Fischern die Worte fehlen. Die meisten Boote sind weit auf den Strand



gezogen. Der *Fischkopf* ist ständig überfüllt, doch kaum jemand hat Geld, um sich etwas zu bestellen, obwohl die Preise sehr niedrig sind. (50% der üblichen Listenpreise für Essen und Getränke. Es gibt allerdings auch nur die billigsten Lebensmittel.)

Heimbach

Einwohner: 453

Garnisonen: keine

Tempel: ein Travia- und ein Peraine-Schrein

Zwischen den Hügeln voller abgeernteter Felder liegt ein langgezogenes Straßendorf. Die Häuser sind aus grauem Stein erbaut. Am Rand der Siedlung steht ein verfallener Wehrturm. In Heimbach ist die Welt noch in Ordnung. Man hat zwar vom

Krieg in Tobrien gehört, doch glaubt keiner der Dorfbewohner, daß Borbarad jemals bis nach Heimbach kommen würde. *Elchreiter* heißt das große Gasthaus am Rande des Dorfes, das von einem Bornländer betrieben wird und für wenig Geld gutes Essen und bequeme Betten bietet.

Es gibt nichts Geheimnisvolles in diesem verschlafenen kleinen Nest. Den Berichten der Helden über den Krieg hört man ungläubig zu.

Wenn man nachfragt, kann man erfahren, daß die Jäger der Region den größten Teil ihrer Beute zur nahegelegenen *Blitzeiche* bringen, wo sie jeden Nachmittag ein verummter Händler erwartet. Die Dörfler raten allerdings dringend davon ab, diesen Ort bei Nacht aufzusuchen.

Die Ruine des Wehrturms am Rand des Dorfes birgt keinerlei Geheimnisse.

Was man sich erzählt

Meisterinformationen:

Falls die Helden sich nicht direkt auf den Weg zur *Blitzeiche* machen wollen, können sie eines der Dörfer der Region aufzusuchen, um dort Informationen zu sammeln. Von der *Blitzeiche* hat man nur in Heimbach schon gehört, in allen anderen Ortschaften ist sie unbekannt. Die Heimbacher raten davon ab, den Baum zu besuchen, weil es dort nicht ganz geheuer ist.

In allen Dörfern ist man der Meinung, daß man Trolle besser aus dem Weg gehen sollte. Sie gelten als vollkommen unberechenbar und jähzornig. Auf der anderen Seite heißt es aber auch, daß man sich auf das Wort eines Trolls verlassen kann. Ähnliches kann man von Köhlern und Jägern oder auch in einsamen Gehöften hören, die sich manchmal in der Nähe des Waldes finden. Bei jeder Begegnung, bei der die Helden ein längeres Gespräch führen, können sie eines der Gerüchte aus der folgenden Liste hören. Würfeln Sie dafür mit dem W20:

Spezielle Informationen:

1-3 "Hütet euch vor Quellen, Wasserfällen und besonders alten Bäumen. Dort treiben Feen und Kobolde ihr Unwesen. Ich selbst habe sie schon gesehen! Wenn man ihnen entgegen will, muß man ihnen ein Geschenk machen. Eine Honigwabe oder eine Zuckerstange ..." (Wahr, zumindest was die Kobolde angeht.)

4-6 "Man sagt, daß sich bei Nacht allerlei übles Dämonengezücht in den Wäldern herumtreibt. Wer seine Sinne beisammen hat, sieht zu, daß er bis Sonnenuntergang sichere Zuflucht in einem soliden Haus gefunden hat." (Unwahr.)

7-8 "Alle Jäger dieser Gegend haben einen Pakt mit einem gräßlichen, gesichtslosen Wesen geschlossen. Jeden Tag verschlingt diese Kreatur eine ganze Wagenladung rohes Fleisch." (Teilweise wahr. Siehe: *Der Mann ohne Gesicht*, S. 54.)

9-10 "Tief in den Wäldern soll es einen verzauberten See geben, wo eine Feenkönigin auf einem steinernen Schiff Hof hält." (Unwahr.)

11-12 "Drei Jahre muß es her sein, als ein alter Kerl mit einem ganzen Wagenzug und wohl zwanzig Knechten in den Schattenforst gezogen ist. Man hat nie wieder etwas von ihm gehört. Ich sage euch, dort ist es nicht geheuer." (Wahr.)

13-14 "Trolle? Mit denen kann man wenigstens noch reden ... Ich sag euch, vor einem Jahr hatte ich mich im Schattenforst verirrt und bin auf einen leibhaftigen Drachen gestoßen. Meinen Jagdgefährten hat er mit seinen Krallen zerrissen und auch mich hat er übel zugerichtet!" (Wer weiß?)

15-16 "Mitten im Schattenforst soll es eine Insel geben, auf der ein verrückter Zauberer von allen Geschöpfen, die unter Praios' Sonne leben, ein Pärchen gefangen hält." (Teilweise wahr.)

17-18 "Die Gegend von Heimbach macht eine Koboldsippe unsicher, die vor allem nachts ihr Unwesen treibt. Wer ihnen begegnet, kann froh sein, wenn er am nächsten Morgen noch seine Sinne beisammen hat." (Wahr.)

19-20 "Die *Blitzeiche*? Das ist doch der Ort, wo sich die Jäger mit dem Fleischhändler aus dem Schattenforst treffen. Der Kerl soll gutes Silber zahlen ... Aber ich hab auch gehört, daß er nicht ganz geheuer ist." (Wahr.)

Die Blitzeiche

Allgemeine Informationen:

Schon von weitem ist der halb verkohlte Stamm einer riesigen Eiche zu sehen, die sich hoch über die anderen Bäume erhebt. Dichtes Unterholz verwehrt einem den Weg. Die Luft ist erfüllt von Grillenzirpen. Irgendwo erklingt das heisere Rufen eines Eichelhäfers.

Spezielle Informationen:

Auf der Rückseite des Wäldchen führt von Norden kommend ein schmaler Weg zu der Lichtung, an der die *Blitzeiche* liegt. Karrenspuren haben sich tief in den weichen Boden gegraben. Die *Blitzeiche* besteht genau genommen aus drei Stämmen, die



über die Jahrhunderte untrennbar miteinander verwachsen sind, so daß sie dem flüchtigen Betrachter leicht als nur ein Baum erscheinen können. Einer der Stämme ist schwarz verkohlt und scheint nach einem Blitzschlag Feuer gefangen zu haben. Die beiden anderen aber sind wie durch ein Wunder verschont geblieben. Der Baum hat einen so gewaltigen Umfang, daß fünf ausgewachsene Menschen ihn kaum mit ausgestreckten Armen umspannen können.

Schlangengleich windet sich knorriges Wurzelwerk über den Boden. Hier und dort sieht man kleine Erdhöhlen. Offenbar lebt eine Dachsfamilie tief unter den Wurzeln. Neben der Eiche liegt eine annähernd kreisrunde, fünfzig Schritt durchmessende Lichtung.

Jeden Tag, zwischen Mittag und der zweiten Stunde wartet der Fleischhändler mit seinem Karren unter den weit ausladenden Ästen der Eiche.

Meisterinformationen:

Die Ereignisse bei der Blitzeiche spielen eine Schlüsselrolle in diesem Abenteuer. Nur von hier aus können die Helden ge-

zielt die Fährte von Bagsh aufnehmen. Folgen sie hingegen den Hinweisen auf den Schattenforst, werden sie zufällig zu dem verlorenen Troll gelangen.

Abhängig von der Tageszeit, zu der die Gefährten zur Blitzeiche gelangen, können sie dort sehr unterschiedliche Begegnungen haben. Zwischen Mittag und der zweiten Nachmittagsstunde wartet dort der Fleischhändler auf neue Ware, doch diesmal kommen keine Jäger. Nach Sonnenuntergang erscheinen die Kobolde. Die übrige Zeit herrscht tiefster Frieden in dem kleinen Wald.

Der Held mit dem höchsten *TaW: Gefahreninstinkt* hat ein ungutes Gefühl, wenn er die Dachlöcher unter den Wurzeln der Blitzeiche betrachtet. Bei einer sehr genauen Untersuchung der verschiedenen Löcher (*Fährtsuche*-Probe+7) kann der Abdruck einer Kinderhand gefunden werden, und es scheint, als sei ein Kleinkind in eine der Höhlen gekrochen.

Sollten die Abenteurer in die Erdlöcher rufen, reagieren die Kobolde nicht. Sie schlafen tagsüber. Gelingt es den Helden dennoch, sie zu wecken, dann werden sie sehr schlechte Laune haben.

Die Heimsuchung

Meisterinformationen:

Zu einer Begegnung mit den Kobolden kommt es nur, wenn sich die Gruppe nach Sonnenuntergang im Umlauf von hundert Schritt um die Blitzeiche aufhält. Es liegt nicht in der Absicht der Kobolde, jemanden zu verletzen oder gar zu töten. Sie wollen lediglich ein wenig Spaß haben, doch darüber, was witzig ist, kann man ja bekannterweise sehr unterschiedlicher Meinung sein.

Spezielle Informationen:

Der Held mit dem höchsten Aberglauben-Wert hat als erster das Gefühl, beobachtet zu werden. Wann immer er sich umdreht, glaubt er, ganz am Rande seines Gesichtsfeldes eine flüchtige Bewegung gesehen zu haben. Als nächstes macht ihm der Schatten der Blitzeiche Angst, und schließlich glaubt er, daß sich die Wurzeln des Baumes wie Schlangen winden. Von all dem fällt seinen Kameraden allerdings nichts auf. Wann immer er sie auf etwas aufmerksam machen will, scheint alles wieder ganz normal zu sein.

Die Eichenmännlein (Meisterinformationen)

In den Legenden heißt es, das Volk der Kobolde sei von den Göttinnen Tsa und Ilesinde aus ungebundener Astralenergie geformt worden. Sie leben stets in engem Kontakt mit der Natur und den Elementen. Die Nähe der Menschen schätzen sie, weil man mit keinen anderen Geschöpfen unter der Sonne so viel Spaß haben kann. Nur selten trifft man jedoch einen Kobold, der seine Opfer wirklich schädigen will. Versteht man es richtig, mit ihnen umzugehen, können sie vorübergehend sogar eine Hilfe sein. Doch nichts ist so unbeständig wie die Launen eines

Kobolds. So kann es durchaus sein, daß man im einen Augenblick noch ein freundliches Gespräch führt und sich in der nächsten Sekunde die Kleider am Leib in welkes Laub verwandelt, ohne daß nachzuvollziehen wäre, warum einem der Kobold diesen Streich spielt.

Die Sippe der Eichenmännlein hat einen äußerst derben Humor und ist sehr bewandert in der Beherrschungs-, Illusions- und Verwandlungsmagie. Insgesamt sieben Kobolde widmen sich der Heldengruppe – gegen sie kämpfen zu wollen, ist so sinnlos, wie sich einer Naturgewalt mit dem Schwert in der Hand zu stellen. Da die Kobolde die meisten ihrer Werte durch Magie verändern können, mögen die folgenden Daten nur zur groben Orientierung dienen:

Größe: 3 bis 4 Spann **Gewicht:** 15 bis 20 Stein
MU W6+10 **KL** W6+12 **IN** W6+12 **CH** W6+9
GE W6+7 **FF** W6+11 **KK** W6+2

Besondere negative Eigenschaften: NG>6

AT*/PA 18 (2 PA je KR)

LE 15-50 **AE** ** **RS** 1 **TP** *

GS 10 **AU** 50-150 **MR** 10-30

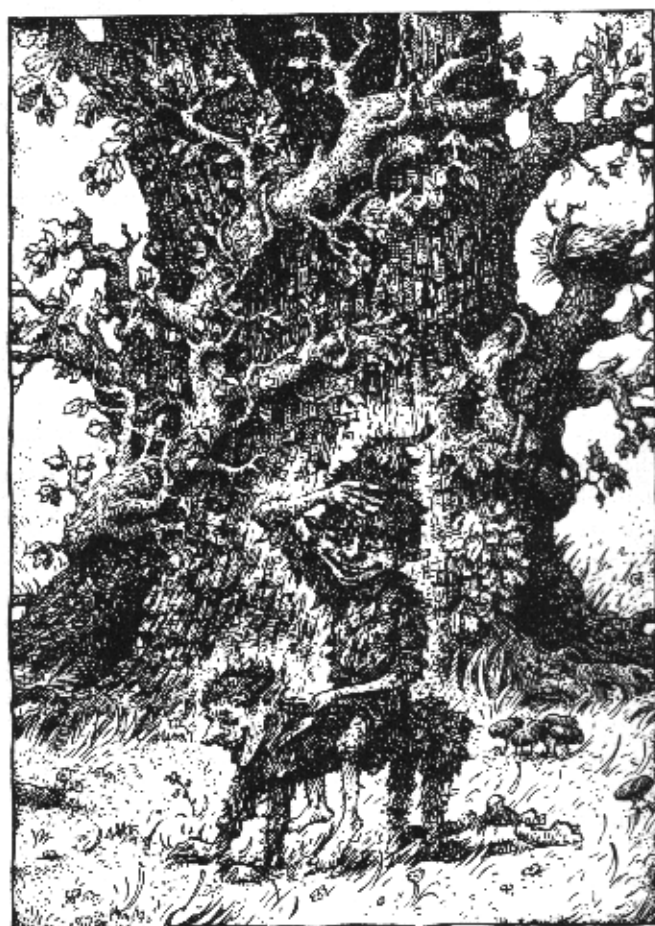
*) Kobolde greifen nie mit einer Waffe an.

**) Kobolde besitzen keine Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben ihrer Umgebung.

Magie: Alle Kobolde sind Freizauberer, was heißt, daß sie nicht an die im Magiesystem vorgegebenen Zaubersprüche gebunden sind. Als Vorbilder zur spielerischen Umsetzung der Koboldmagie mögen Sprüche aus den Bereichen der Schelmenmagie sowie der Illusions-, Beherrschungs- und Verwandlungsmagie dienen.



Erscheinung: Die Größten unter den Eichmännlein reichen den Helden gerade einmal bis zu den Hüften. Sie haben eine runzlige, graubraune Haut, die ein wenig an Baumrinde erinnert. Ihre Augen sind ungewöhnlich groß und rot wie glühende Kohlen. Sie tragen spitze Hüte, die an Tannenzapfen erinnern, und Kleider, die aussehen, als seien sie aus welkem Laub gefertigt. Sobald sie in ein Gebüsch springen, sind die Kobolde fast nicht mehr auszumachen. Sie scheinen förmlich mit den Blättern und Ästen zu verschmelzen. Manchmal nehmen sie auch die Gestalt kleiner Waldtiere an oder machen sich gar unsichtbar.



Meisterinformationen:

Solange sich die Abenteurer über ihre Streiche ärgern oder erschrocken sind, werden die Kobolde mit ihren Späßen nicht aufhören, sie zeigen sich dabei allerdings nicht. Sollte einer der Helden durchschauen, was geschieht, und den Kobolden Geschenke anbieten, so treten zwei der kleinen Kerle neben

die Eiche und beginnen zu verhandeln. Besonderen Gefallen haben die Eichmännlein an Süßigkeiten oder glitzernden Dingen. Die Kobolde fangen ihre Späße damit an, daß sie einem der Helden Angst machen. Dann suchen sie sich ein zweites Opfer und verraten sich schließlich durch schallendes Gelächter, wenn die Gäste im Schatten ihres Baumes in heilloser Panik geraten. Sie können das Wurzelwerk als Illusion zu Schlangen werden lassen, aber auch einzelne Wurzeln tatsächlich in Reptilien verwandeln, die sich dann um die Füße der Helden ringeln. Auch mögen die Äste des Baumes nach den Gefährten greifen, an ihren Kleidern zupfen oder gar die Helden in die Höhe heben, wobei dann im Baumstamm ein riesenhaftes Gesicht erscheint und die Eiche ein Gespräch darüber beginnt, wie langweilig es ist, nur von Sonne und Regenwasser zu leben.

Eine andere Variante besteht darin, daß die Kobolde die Abenteurer verzaubern. Menschennasen, die sich in Tannenzapfen verwandeln, Schuhe, die mit dem Boden verwurzeln oder ein argloser Held, der plötzlich nur noch bellt, wenn er sprechen will, das sind Späße, die so recht nach dem Geschmack der Eichmännlein sind.

Die meisten der Zauber verlieren bei Sonnenaufgang ihre Wirkung. Dennoch muß jeder der Spieler mit dem W20 würfeln, um zu sehen, ob er durch die Begegnung mit den Kobolden einen dauerhaften Schaden davonträgt. Wer eine 20 würfelt, dem werden die Kobolde auf immer in Erinnerung bleiben. So würde zum Beispiel ein Held, der sich nur noch bellend verständigen konnte, in Zukunft, wann immer es etwas zu lachen gibt, wieder anfangen zu bellen oder ein anderer beginnt im Zorn zu schnauben wie ein wilder Stier. Ein dritter hat vielleicht das Pech, daß künftig all seine Schuhe, wenn sie länger als sechs Stunden an einem Ort stehen, Wurzeln treiben werden. Für alle diese 'Zauberpannen' gilt:

- daß sie den Helden nicht sofort klar sein sollten,
- daß etwas mit ihnen nicht stimmt,
- daß sie das Leben nicht zu stark beeinträchtigen dürfen,
- daß sie eher komisch als wirklich tragisch sind.

Ansonsten sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Werden die Kobolde nach dem Troll befragt, kann man von ihnen lediglich erfahren, daß vor einer Weile ein sehr großer Mann bei der Eiche war, der überhaupt keinen Sinn für ihre Späße hatte. Auch scheint irgend etwas mit dessen Bart geschehen zu sein, doch wollen die Eichmännlein darüber keine nähere Auskunft geben. Noch vor Morgengrauen ist dieser große Mann in Richtung Norden gegangen. Seitdem haben die Kobolde von ihm nichts mehr gehört und gesehen.

Der Mann ohne Gesicht

Allgemeine Informationen:

Ein von zwei wohlgenährten Pferden gezogener, zweirädriger Karren kommt den Weg hinab. Der Kutscher hat seinen Schlapphut tief ins Gesicht gezogen. Er trägt einen langen Mantel und einen Schal, obwohl es drückend heiß ist.

Nähern sich die Gefährten dem Karren, so sehen sie, daß das Gesicht des Kutschers vollkommen bandagiert ist. Nur zwei graue, von breiten Adern durchzogene Augen lugen zwischen den Verbänden hervor. Der Mann trägt schwarze Handschuhe und hohe Stulpenstiefel. Er spricht kein Wort.

RÜCKKEHR ZUM SCHWARZEN KEILER



Meisterinformationen:

Molan den Kutscher können die Helden entweder in der Mittagszeit an der Blitzleiche treffen oder auf dem Weg, der von dort nach Norden zum Steinernen Schiff führt. Molan benötigt für den Weg bis zum Schiff fünf Stunden. Zu Fuß dauert es sechs Stunden. Der Kutscher kann nicht reden, und es kommt nicht von ungefähr, daß sein Gesicht völlig bandagiert ist, denn er machte den Fehler, vor kurzem eine Bemerkung über Bagshs Bart fallen zu lassen. Da der Kutscher weder lesen noch schreiben kann, muß man sich mit ihm in Zeichensprache verständigen. In seinem Zorn auf den Troll und seinen Herrn Zargor wird er den Gefährten alle Informationen über das Steinernen Schiff geben ... jedenfalls, so weit man sie durch Gesten vermitteln kann. Er hat auch nichts dagegen, die Abenteurer auf seinem Karren mit bis zum See im Schattenforst zu nehmen.

Molan ist eine Figur, die den Abenteurern zunächst unheimlich sein sollte, auch wenn er in Wirklichkeit vollkommen harmlos ist.

Sein Gesicht ist so bandagiert, weil Bagsh ihm mit einem Kinnhaken den Unterkiefer zerschmettert hat. Durch den straffen

Verband ist es Molan beim besten Willen nicht möglich, mehr als nur ein Grunzen hervorzubringen. Er trägt Winterkleidung, weil er sich vor Jahren in den Seimer Sümpfen ein Fieber zugezogen hat, von dem er nie mehr ganz genesen ist. So friert er auch in der größten Sommerhitze. Die Aufgabe des Kutschers besteht darin, möglichst viel frisches Fleisch zum Steinernen Schiff zu bringen, damit Zargor seine 'Gäste' gut verköstigen und bei Laune halten kann. Für die Einkäufe führt er fünfzig Silbertaler mit sich. Sollten die Gefährten ihn angreifen, verteidigt er sich mit Peitsche oder Messer und versucht mit seinem Karren zu entkommen.

Molan der Fleischhändler

MU 10 KL 9 CH 9 GE 11 FF 10 KK 12
AG 4 HA 3 RA 3 TA 5 GG 4 JZ 5
ST 3 MR -1 LE 36 AT/PA 13/11 (Peitsche/Messer)
TP 1W6 RS 1 (Ledermantel)

Haarfarbe: braun Augenfarbe: grau

Herausragende Talente: Fahrzeug lenken

Zitate: "Hrrnn. Hhhmmmm!"

Der Schattenforst

Spezielle Informationen:

Das ausgedehnte Waldgebiet erstreckt sich entlang der Trollzacken. Vor allem Schwerttannen, Lärchen und Firsöhnen prägen die Vegetation. Die dunklen, dichten Wälder sehen auf einiger Entfernung fast schwarz aus, was dem Wald seinen Namen einbrachte. Die Nadelbäume dulden nur wenig Bodenvegetation.

An manchen Stellen erinnert das Gehölz vage an Tempelhallen mit einer dunklen Kuppel, die von hunderten hölzernen Säulen gestützt wird. Die Landschaft ist hügelig und geht nach Osten hin schließlich in Gebirge über.

Verborgen zwischen den Hügeln liegt der kleine See, in dessen Mitte sich das Steinernen Schiff befindet.

Das Steinernen Schiff

Meisterinformationen:

Von der kleinen Felsinsel, die einst inmitten des Sees lag, hat der Zauberer Zargor nicht viel übrig gelassen. Aus solidem Stein ließ er das Vorder- und das Achterkastell einer Karavelle nachbauen. Mittschiffs erheben sich zwei gewaltige Masten mit vollständiger Takelage. Nur die Segel fehlen. Die Reling zwischen den beiden Kastellen liegt kaum einen halben Schritt über dem Wasserspiegel, so daß der Eindruck entsteht, daß das Schiff sehr tief im Wasser liegt.

Allgemeine Informationen:

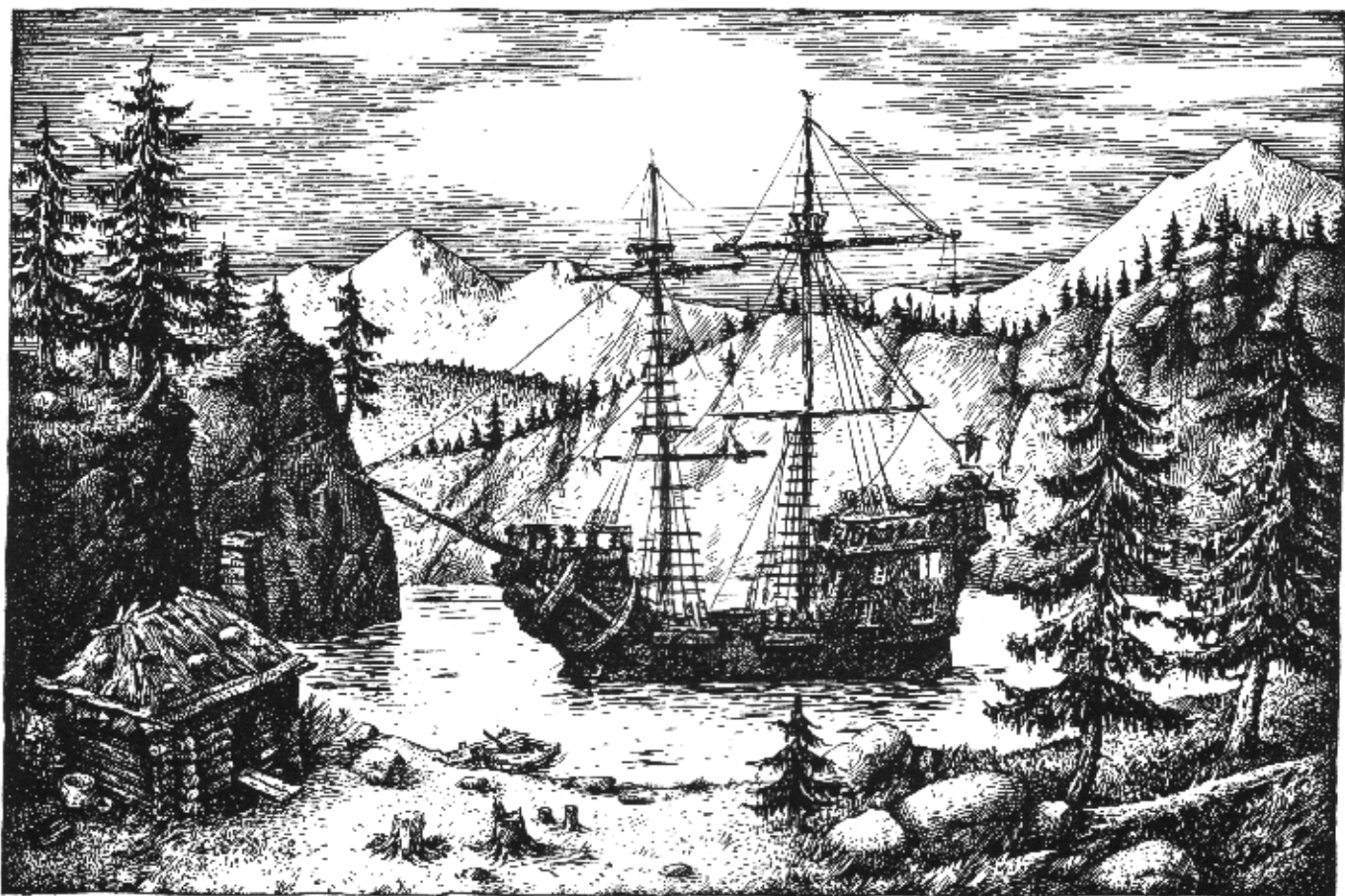
Als Ihr aus dem Wald tretet, seht Ihr einen über eine Meile durchmessenden See. In der Mitte liegt ein großes Schiff vor Anker. Eine Karavelle, wie man sie auf allen Meeren sehen kann. Auf einem See jedoch scheint ein solches Schiff fehl am Platze. Erst auf den zweiten Blick bemerkt Ihr, daß es aus Stein besteht.

Spezielle Informationen:

Ein schmaler Weg, der täglich vom Kutscher Molan benutzt wird, führt von der Blitzleiche direkt bis zum See. Nach einigen Stunden Fußmarsch wird das Waldgelände hügeliger. Plötzlich stehen dicht neben dem Weg zwei Schilder. Das eine zeigt einen schwarzen Totenkopf auf weißem Grund und daneben eine Henkerschlinge. Auf dem zweiten steht in mehreren Sprachen: VORSICHT LEBENSGEFAHR!!!

Ignoriert man die Schilder und geht den Hügel ein Stück weiter, dann kann man den See und das Schiff entdecken.

Am Ufer gibt es eine Anlegestelle, wo ein kleines Ruderboot vertäut ist. Daneben steht eine windschiefe Hütte, in der Molan sein Quartier hat. Ein Stück weiter am Ufer steht ein Stall, in dem Pferde und Karren untergestellt werden können. Ansonsten zeigen sich am See keine weiteren Spuren menschlicher Behausung.



Meisterinformationen:

Die beiden Schilder dienen dazu, die abergläubische Landbevölkerung abzuschrecken, falls sich tatsächlich einmal ein Bauer oder Holzfäller so tief in den Wald verirren sollte. Zargor weiß aber auch, daß herumziehende Abenteurer von solchen Verbotsschildern auf geradezu magische Weise angelockt werden. Dies ist ihm recht, bieten dahergelaufene Plünderer doch eine gute Gelegenheit, daß Verhalten seiner 'Gäste' unter extremen Bedingungen zu studieren. Damit diese 'Streuner und Tagediebe', wie er sie nennt, es leicht haben, an Bord zu kommen, liegt stets ein Boot am Ufer.

Die Hütte besteht aus einem einzigen Raum: Neben einem Kamin steht ein schmutziger Kessel und etwas Geschirr. Dicht

neben der Tür befindet sich ein Bett, auf der gegenüberliegenden Seite eine Truhe mit alten Kleidern. Dicht beim Kamin laden ein grob gezimmerter Tisch und zwei Stühle ein, Platz zu nehmen.

Unter dem Tisch verbirgt sich eine Falltür. Darunter liegt eine drei mal drei Schritt große Kammer, in der es auffallend kühl ist. Die Wände sind mit dicken Holzbalken verschalt. Hier lagert Molan das Fleisch, das er einkauft, bevor er es zum Steinernen Schiff schafft.

In der Hütte finden die Gefährten nichts Besonderes. Von zwei Dukaten abgesehen, die der Kutscher unter einer Bodendiele verbirgt, gibt es hier keine Schätze aufzustöbern, und auch im Stall am Seeufer findet sich nichts Ungewöhnliches.

An Bord

Allgemeine Informationen:

Das Deck des Schiffes ist wider Erwarten aus Holz gefertigt. Zwischen den beiden Masten befindet sich eine große, weit offstehende Ladelupe.

Spezielle Informationen:

Blicken die Gefährten zurück zum Ufer, so ist dieses verschwunden. Soweit das Auge reicht, sehen sie nur noch Wasser. Außer

der Luke im Boden gibt es jeweils im Vorder- und im Achterkastell eine Tür. Beide Türen sind verschlossen.

Meisterinformationen:

Auf der Spitze des Hauptmastes dreht sich leise quietschend eine silberne Wetterfahne, die wie ein Haifisch geformt ist. Erklimmt man den Mast, so kann man aus nächster Nähe erkennen, daß die Wetterfahne über und über mit magischen Sym-



holen ziseliert ist. Sie ist der Fokus für einen mächtigen, permanenten Illusionszauber, der jedem an Bord vorgaukelt, das Schiff befände sich auf hoher See. Steigt man über die Reling ins Boot zurück, verläßt man den Wirkungsbereich des Zaubers und kann wieder das Seeufer sehen.

Alle Charaktere (außer Seeleuten), die in die Takelage steigen wollen, müssen dazu eine *Klettern*-Probe +1 ablegen. Wird die Wetterfahne von der Mastspitze entfernt, ist der Zauber sofort gebrochen. Um dies zu vollbringen, muß ein Held jedoch eine *Klettern*-Probe +3 bestehen, um das letzte Stück des glatten Mastbaums hinaufzuklettern. Mit einer *FF*-Probe +2 kann

dann die Wetterfahne auf der Verankerung gelöst werden.

Was auch immer die Abenteurer an Bord tun, man wird sie zunächst nicht behelligen. Der Held mit dem höchsten *IN*-Wert hat allerdings das Gefühl, beobachtet zu werden.

Die Tür zum Vorderkastell, in dem sich die beiden Söldner Ramos und Dugal aufhalten, ist mit einem schweren Querbalken verschlossen (*Schlösser knacken*-Probe +6 oder *FORAMEN* mit 5 ASP). Die Tür zum Achterkastell, hinter der sich die Gemächer des Magiers Zargor befinden, wurde durch einen *CLAUDIBUS CLAVISTIBOR* (zu 3 ASP) magisch verschlossen.

Erstes Unterdeck

Raum 1

Allgemeine Informationen:

Eine außerordentlich massive und breite Leiter führt in den Bauch des Schiffes. Fünf Schritt müßt Ihr hinabsteigen, um den Boden des Frachtraums zu erreichen. Dort findet Ihr einen großen Käfig. Eine zierliche Gestalt duckt sich leise zischelnd in der entferntesten Käfigecke.

Spezielle Informationen:

Im Käfig befindet sich ein völlig verängstigter Echsenmensch. Er spricht kein Wort Garethi und fürchtet sich zu sehr, um sich mit den Helden in Zeichensprache zu verständigen. Der Käfig ist mit einem rostigen Schloß zugesperrt. Zwei Stangen sind auseinandergebogen.

In der Nordwand des Raumes gibt es eine riesige Tür, in der Südwand eine zweite von normaler Größe.

Die Wände bestehen aus drei Finger dicken Planken und werden wie bei einem richtigen Schiff von Spanten gehalten. Klopf man an die Wände, so klingen sie massiv.

Meisterinformationen:

Alle Räume des Steinernen Schiffs sind mit Holz ausgekleidet, und man hat sich die größte Mühe gegeben, den Eindruck zu erwecken, daß man sich tatsächlich im Inneren eines Schiffes befindet. Zargor fand die Idee seines Lehrmeisters genial, ein schwimmendes Verlies zu erschaffen – so können die Gäste nicht ungebeten gehen. Durch den Illusionszauber glauben die Orks und der Troll tatsächlich, sie befänden sich irgendwo auf hoher See. Die Gäste aus dem zweiten Unterdeck wissen es allerdings besser.

Überall auf dieser Ebene hat die Decke eine Höhe von fünf Schritt. So könnte der Troll theoretisch alle Räume im ersten Unterdeck aufsuchen, wenn nicht manche Türen für ihn zu klein wären. Sollten die Helden es schaffen, Bagsh richtig wütend zu machen, werden ihn aber auch die niedrigen Türen nicht aufhalten.

Der Echsenmensch ist der letzte Überlebende von drei Achaz, die Zargor eine Woche zuvor von einem befreundeten Magier

auf Maraskan geschenkt bekommen hat. Leider hatten Bagsh und die Orks am Abend zuvor eine unselige Debatte darüber, ob Echsenfleisch wie Vogelfleisch schmeckt. Mittlerweile wissen sie es, und die verbogenen Stangen des Käfigs kündeten davon, wie sie sich Zugang zu den Echsen verschafft haben. Mit dem überlebenden Achaz Kontakt aufzunehmen ist so gut wie unmöglich (*CH*-Probe +8). Sollten die Helden ihn angreifen, zieht er sich in die äußerste Ecke des Käfigs zurück und wehrt sich mit Klauen und Zähnen. Von sich aus verhält sich der Echsenmensch jedoch friedlich.

Der Echsenmensch

MU 8 LE 22 AT 6/8 PA 6 RS 2 MR 7
TP W6 (Biß) / W6-1 (Kratzen)

Raum 2

Allgemeine Informationen:

Euch schlägt ein Geruch wie aus einem Raubtierkäfig entgegen. Es stinkt nach Schweiß, Blut, altem Rauch, gebratenem Huhn und so, als würde sich in den Winkeln des unbeleuchteten Raums eine ganze Bärenfamilie verstecken. Plötzlich werdet Ihr in einer kehligen, fremden Sprache angesprochen. "Woschra, yaschai Arbakka, gro ramram Karraka!" Die Stimme klingt bedrohlich.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Raums steht auf einer Steinplatte eine große Feuerschale mit matt glimmenden Kohlen. Dies ist abgeschen von dem Licht, das durch die Tür zu Raum 1 hereinfällt mag, die einzige Lichtquelle. In den Ecken gibt es Lager aus fauligem Stroh. Neben der Feuerstelle liegen Knochen und zwei recht große Bratenkeulen. Drei Orks hausen hier, und da sie gerade sehr reichlich gegessen haben, sind sie in leidlich friedlicher Stimmung (jedenfalls nach orkischen Maßstäben). An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine große Tür.

Meisterinformationen:

Wer *Orkisch* mit mindestens einem Talentpunkt beherrscht, versteht, was der Anführer der Schwarzpelze will: "Blankhäute,



gebt uns eure Klingen, oder wir spalten euch die Schädel!" Kommen die Abenteurer dieser Aufforderung nach, sind die Orks zunächst einigermaßen verblüfft, dann laden sie die Fremden zum Essen ein. (Es gibt Fehsenmenschenkeule.) Anschließend dürfen die Helden gehen, wohin sie wollen. Dauert die Begegnung eine Stunde oder länger, öffnet sich die Tür zu Raum drei und Bagsh läßt sich, nachdem er 'die Neuen' mißtrauisch gemustert hat, neben der Feuerschale. Übrigens sind sowohl der Troll als auch die Orks der Ansicht, daß sie sich weitab jeder Küste auf hoher See befinden, weshalb sie bislang keinerlei Versuche unternommen haben, das Steinerte Schiff zu verlassen.

Wollen die Abenteurer mit den Orks kämpfen, ergeben sich diese, sobald sie jeweils 15 LP verloren haben. Töten die Hel-

den Dragga, der ein guter Freund von Bagsh ist, werden die Aussichten, friedlich mit dem Troll reden zu können, deutlich geringer.

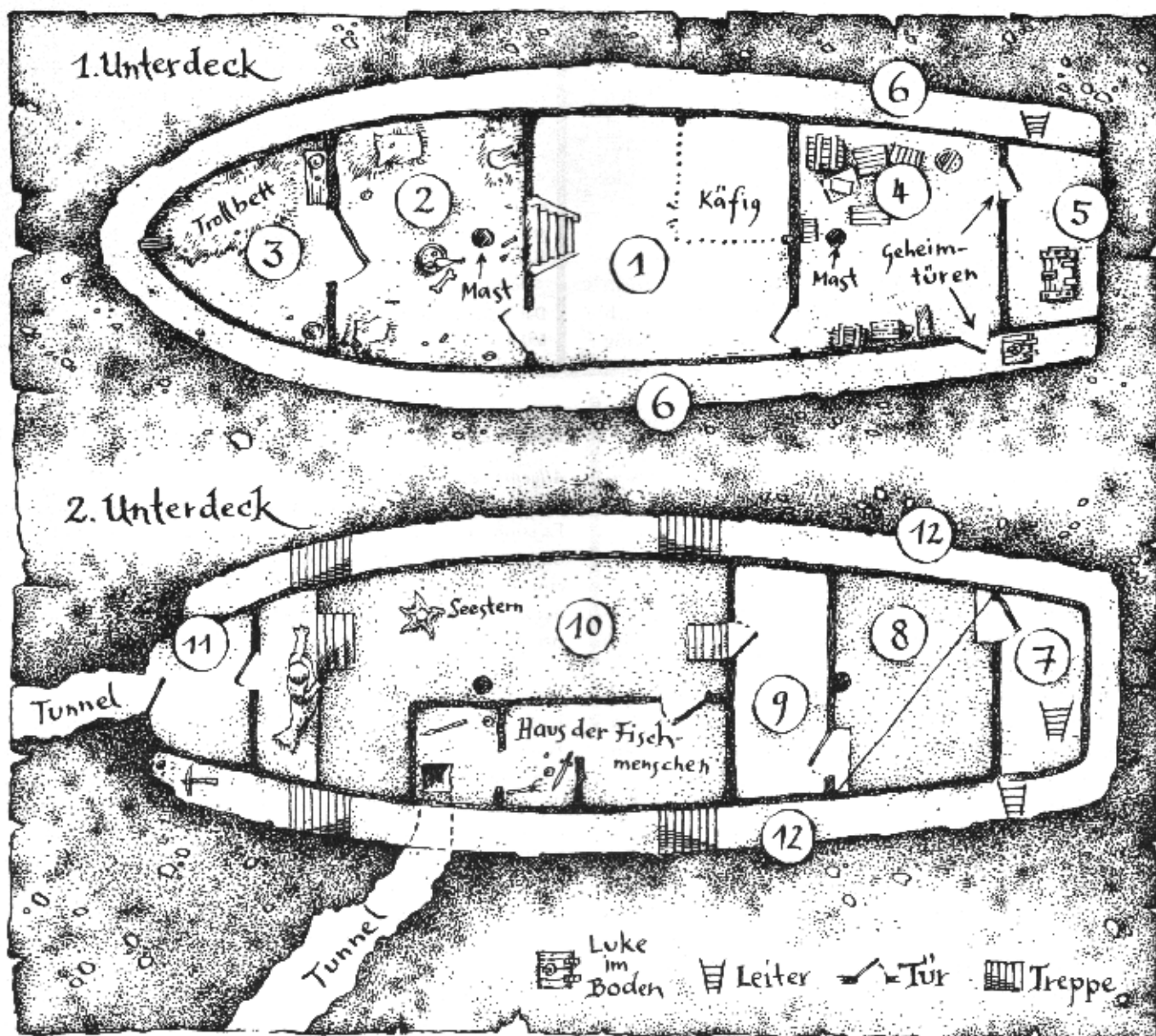
Die Tür zu Raum 3 ist mit einem CLAUDIBUS CLAVISTIBOR (zu 5 ASP) für eine Stunde verschlossen. Kommt es zum Kampf, können die Abenteurer den wütenden Troll in seinem Gefängnis fluchen hören. Er feuert die Orks zum durchhalten an, und die mächtige Tür erbebt unter seinen Faustschlägen.

Die Orks

MU 9/11 LE 20/30 AT 9/11 PA 5/7 RS 2 MR -4

TP 1W+4 (Arbach)

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für Dragga.





Raum 3

Allgemeine Informationen:

Eine riesige Gestalt erhebt sich unfreundlich brummend. Obwohl der Raum an die fünf Schritt hoch sein muß, reicht das Haupt Eures Gegenübers bis fast an die Deckenbalken. Ein Anblick zum Fürchten, wenn da nicht dieser wallende, rosafarbene Bart wäre.

Spezielle Informationen:

Die Wirkung des Zaubers auf die Tür zu Raum 3 endet erst eine Stunde, nachdem die Helden das Schiff betreten haben (siehe Meisterinformationen zu Raum 2). In der Kammer duftet es würzig nach Kräutern und Waldmoos, woraus sich der unglückliche Troll eine Bettstatt bereitet hat. Abgesehen von einem breiten Regal, auf dem allerlei Kleinkram wie Tonfigürchen, bunte Steine und einige Glasperlen herumliegen, gibt es außer dem Troll nichts Aufsehenregendes in diesem Raum. Ach ja, da wäre natürlich noch die riesige Axt, die neben der Tür lehnt.

Meisterinformationen:

Seit ihm die Kobolde bei der Blitzkeule den Bart ruiniert haben, ist Bagsh ein gebrochener Troll. Natürlich wagte er es nicht, so zu seiner Sippe zurückzukehren. Er geriet in die Fänge von Zargor, der ihm versprochen hat, mit ihm eine Schiffsreise weit in den Osten zu machen, wo es eine Insel voller Schamanen gebe, die jeden Zauber aufheben können. Das heißt, Bagsh ist freiwillig an Bord gekommen, und er ist auch nach wie vor der Überzeugung, daß Zargor ihm helfen will. Es wird also nicht leicht werden, ihn davon zu überzeugen, das Schiff zu verlassen.

Auch wenn Bagsh zweifellos nicht der klügste ist, erweist er sich als überraschend sensibel (vor allem, was seinen Bart angeht). Getuschel in seiner Gegenwart deutet er stets als Spöttelei über sein Mißgeschick. Sieht man den Bart auffällig an, wird der Troll wütend, sieht man hingegen auffällig in eine andere Richtung, gilt das gleiche.

Haben die Helden den Ork Dragga getötet, will Bagsh für seinen Freund fürchterliche Rache nehmen. (Erinnern Sie Ihre Spieler an Molan. Die Begegnung mit einem wütenden Troll kann ein ganzes Leben drastisch verändern.) Auch die Lehmstreifen auf ihren Nasen und der Hinweis, daß sie von Marrakah geschickt wurden, hilft nicht mehr, wenn Bagsh die Trollwut packt.

Auf der anderen Seite gilt es zu berücksichtigen, daß die Ereignisse der letzten Götternamen Bagsh, der nach Trollmaßstäben noch sehr jung ist, zutiefst verwirrt haben. So kommt es bei ihm in allen nur erdenklichen Gelegenheiten zu überraschenden Stimmungswechseln.

Alles andere wird für Bagsh zur Nebensache, wenn er erfährt, daß die Sippe der Ulmenmänner beabsichtigt, den "weißen Berg" an die Menschen zu verschenken. Auf diesem Berg wur-

de der Bagsh geboren, und er wird nichts unversucht lassen, um ihn vor menschlicher Besiedlung zu bewahren.

Wenn die Helden in der Lage sind, Bagsh ein Färbemittel für seinen Bart zu verschaffen, wird er sie in sein Herz schließen und all ihre anderen Taten vergessen. Er wird allerdings nur jemanden an seinen Bart lassen, dem er vertraut, und darauf bestehen, daß zunächst ein anderer an seinem eigenen Haar die Wirkung des Mittels demonstriert. Zu guter Letzt ist noch anzumerken, daß Bagsh sehr anfällig für Magie ist. Merkt er allerdings, daß man ihn verzaubert, um ihm seinen freien Willen zu nehmen, packt ihn die kalte Trollwut.

Bagsh von der Sippe der Steinmänner

Größe: 4,3 Schritt Gewicht: 620 Stein

MU 24 KL 7 IN 9 CH 8 GE 6 FF 8 KK 35

Besondere negative Eigenschaften: Trollwut 11, NG 6, AG 7

AT 13/10* PA 8 LE 85 RS 3** TP 2W+1/4W+8 (Faust/Axt)

GS 7 AU 120 MR -5

*) Der zweite Wert gilt für den Angriff mit der Faust.

**) Natürlicher Rüstungsschutz durch die Haut.

Raum 4

Allgemeine Informationen:

Der Raum scheint ein Lager zu sein. Bis unter die Decke türmen sich Kisten und Fässer. Es ist dunkel. Nur an der Decke sieht man den schwachen Widerschein einer Kerze, die irgendwo hinter all dem Plunder am anderen Ende des Raums stehen muß. In der Luft hängt der Geruch von billigem, saurem Wein. Wenn Ihr Euch durch die schmalen Gänge, die zwischen den Kisten geblieben sind, hindurchzwängt, schrammen Eure Schultern am Holz entlang. Plötzlich hört Ihr einen majestätischen Rülpsen.

Spezielle Informationen:

In den Kisten, die leicht zu öffnen sind, findet sich aller erdenkliche Plunder. Alte Gewänder und Lebensmittel, rostige Nägel, ausgestopfte Eulen, ein verbogenes Astrolabium ... Folgt man den verwinkelten Gängen zur gegenüberliegenden Wand, stößt man auf einen hageren Kerl, der nur mit einem Lendenschurz bekleidet ist und auf einem Stapel alter Teppiche neben einem Faß Wein liegt. In der Hand hält er einen großen Krug und protestet den Gefährten zu.

"Endlich einmal vernünftige Menschen." Sind seine ersten Worte, und er lädt die Abenteurer ein, sich zu ihm zu setzen und mit ihm etwas zu trinken. Er stellt sich als Magister Orlando, den Herrn der Wälder, vor und behauptet, ein Gast von Magister Zargor, dem Besitzer des Schiffes, zu sein. Offenbar ist der Alte sturzbetrunkene. Er warnt sie wortgewaltig vor dem finsternen Magier, der dieses Schiff erschaffen hat, und erklärt gleichzeitig, Zargor allein mit der Magie, die in seinem kleinen Finger sitzt, bezwingen zu können. Sollte Orlando aufgefordert werden, sich



den Helden anzuschließen, versucht er torkelnd, auf die Beine zu kommen, schafft es aber nicht ohne Hilfe. Dann behauptet er, geschworen zu haben, diese Kammer nicht zu verlassen, bevor er das Faß Wein niedergekämpft hat.

Wenn er zaubert, um den Helden zu helfen, produziert er ausschließlich Patzer. Schließlich zeigt er ihnen eine Geheimgtür an der Rückwand, durch die Magister Zargor angeblich verschwunden ist.

Meisterinformationen:

Magister Orlando ist in Wahrheit kein anderer als der Zauberer Zargor. Wenn er auch sehr überzeugend den Betrunkenen spielt, so ist er doch stocknüchtern. Zargor treibt diesen Mummenschanz, um seine neuen Gäste ein wenig besser kennenzulernen, bevor er sie ins Verderben schickt. Sollten die Helden sein Spiel durchschauen, reißt er an seinem silbernen Ohring und aktiviert damit einen TRANSVERSALIS TELEPORT, der ihn augenblicklich in sein Arbeitszimmer versetzt.

Zargor würde sich in keinem Fall auf einen Kampf mit den Abenteurern einlassen, sondern immer auf eine Gelegenheit warten, mit Hilfe des magischen Ohrings zu fliehen.

An der Südwand der Kammer findet sich eine gut getarnte Geheimgtür, die ihnen Orlando gerne zeigt und auch für die Gefährten öffnet. Natürlich braucht er ein wenig, bis er damit Erfolg hat.

Eine zweite Geheimgtür findet sich hinter einem Stapel Holzkisten in der Südwestecke des Raums. Dreht man dort ein Faß, so schwingen die Kisten zur Seite und geben den Eingang zu den Visitationsgängen frei.

Raum 5

Allgemeine Informationen:

Bis auf eine große Kiste in der Mitte des Raumes ist diese Kammer völlig leer.

Meisterinformationen:

Klappt man den Deckel der Kiste hoch, so findet man eine Leiter, die auf das untere Deck führt.

Raum 6: Der obere Visitationsgang

Meisterinformationen:

Man kann diesen Teil des Schiffes nur durch die Falltür im Arbeitszimmer von Zargor oder durch die Geheimgtür in der Vorratskammer betreten. Nur die zum Schiff hin gewandte Seite des schmalen Ganges ist noch aus Holz gearbeitet. Die Außenwand hingegen besteht aus gewachsenem, dunklem Fels. Hinter der Geheimgtür führt eine Leiter zu den unteren Visitationsgängen und hinauf zum sogenannten "Rundgang". Aus Sicherheitsgründen führt die Leiter neben der Geheimgtür drei Schritte nach oben. Der Gang, der sich rund um das Schiff zieht, fängt erst auf dieser Höhe an. In Augenhöhe sind hier zahlreiche kleine Schlitze ins Holz eingearbeitet. So ist es für Magister Zargor möglich, in aller Ruhe jede der Kammern unter Deck zu beobachten, ohne daß seine Gäste dies merken. Von den Inneren Kammern kann man die Schlitze nur bemerken, wenn man bis unter die Decke klettert. Am Südostende des Visitationsganges führt eine eiserne Leiter in der Felswand hinauf zu einer Falltür, über der Zargors Arbeitszimmer liegt.

Zweites Unterdeck

Spezielle Informationen:

Für alle Räume dieser Ebene gilt, daß sie eine Deckenhöhe von knapp zwei Schritt haben, soweit dies nicht ausdrücklich anders vermerkt ist.

Auch hier sind die Wände beplankt und erwecken den Eindruck, daß man sich im Inneren eines Schiffes befindet.

Raum 7

Allgemeine Informationen:

Eine fest verankerte, eiserne Leiter führt hinauf zu Raum 5. Diese Kammer ist leer. An der Nordwand gibt es eine Tür.

Meisterinformationen:

Die Tür in der Nordwand ist durch einen komplexen Mechanismus mit dem Deckel der Truhe in Raum 5 verbunden. Die Tür läßt sich nur öffnen, wenn der Truhendeckel geschlossen ist. Solange die Tür dann aber offen steht, ist der Truhendeckel verriegelt.

Raum 8

Allgemeine Informationen:

Als Ihr den dunklen Raum betretet, schlägt Euch schwüle Feuchtigkeit entgegen. Leises Plätschern ist zu hören.

Spezielle Informationen:

Hinter der Tür liegt ein kaum einen halben Schritt breiter Sims. Schon für zwei Abenteurer ist es schwierig, hier nebeneinander zu stehen, für drei ist dies unmöglich.

Machen die Helden Licht, können sie schräg gegenüber eine zweite Tür erkennen, vor der ein zweiter schmaler Sims ebenfalls kaum Platz zum Stehen bietet. Zwischen den Türen spannt sich in Griffhöhe ein Hanfseil. So kann man sich von einer Tür zur anderen hangeln. Der Boden des Raums ist abgesenkt, um ein Becken zu schaffen. Einen halben Schritt unterhalb des Simses liegt die Wasseroberfläche.

Wird in dem Raum Licht gemacht, kann man deutlich zwei große dreieckige Rückenflößen im Wasser kreisen sehen.



Meisterinformationen:

Wer als erster den Raum betritt, muß eine GE-Probe ablegen, um nicht aus Versehen über den schmalen Sims hinauszutreten und ins Wasser zu stürzen. Befinden sich zwei Helden gleichzeitig auf dem Sims, müssen sie ebenfalls durch GE-Proben beweisen, daß sie sich nicht gegenseitig anrennen und ins Wasser stossen. Mit einer erfolgreichen *Körperbeherrschungs-Probe* erreicht man, ohne vom Seil abzurutschen, die gegenüberliegende Wand. Die Tür dort ist unverschlossen.

Wenn Sie sich als Spielleiter nicht um den Spaß bringen wollen, sollten Sie die dreieckigen Flossen im Wasser erst erwähnen, wenn der erste Held abstürzt. Natürlich handelt es sich hier nicht um Haie, sondern um zwei große Wasserschildkröten, denen Zargor jeweils eine hölzerne Flosse auf den Rückenpanzer geklebt hat. Die Tiere schlafen die meiste Zeit in einer Nische unterhalb des Sims, auf den die Helden treten, wenn sie in den Raum kommen. Die Schildkröten sind es gewohnt, von Zargor mit Salat gefüttert zu werden. Deshalb reagieren sie sofort, wenn sie etwas ins Wasser fallen hören und gleiten aus ihrem Versteck. Beide sind völlig friedlich.

Die Gefährten können nur dann erkennen, um was es sich hier wirklich handelt, wenn sie den Raum zumindest halbwegs ausleuchten. Übrigens führt ein Sturz ins Wasser bei einem Würfelergebnis von 11 oder mehr auf W20 dazu, daß die Lehmstreifen aus den Gesichtern der Helden gewaschen werden. (Welche Auswirkungen das hat, ist im Kapitel *Schamanenzauber* auf Seite 51 beschrieben.) Wer den Lehmstreifen auf Nase und Stirn behält, muß bei späteren Stürzen ins Wasser erneut würfeln.

Raum 9

Allgemeine Informationen:

Als Ihr die Tür zu diesem Raum öffnet, wird hundertfach das Licht Eurer Fackeln zurückgeworfen. Von der Decke hängen unzählige polierte Kristallkugeln, in denen kleine Reptilien und Insekten eingeschlossen sind. Offenbar wurden die reglosen Tiere in diesen Kugeln konserviert.

Spezielle Informationen:

Die Kugeln hängen an dünnen Seidenfäden von der Decke. Die Fäden sind unterschiedlich lang. Es ist keinerlei System in ihrer Anordnung zu erkennen. Schräg gegenüber der Eingangstür liegt eine zweite Tür.

Meisterinformationen:

Die Kristallkugeln bestehen aus einem magischen Glas, das die Geschöpfe, die darin gefangen sind, in einen Zauberschlaf versetzt. Wird das Glas zerbrochen, erwachen sie. Es handelt sich dabei um 'Abfallprodukte' einer langwierigen Forschungsreihe von Zargor. Der Magier hatte gehofft, durch den Zauberschlaf der Unsterblichkeit nahe zu kommen, doch erwies es sich als unmöglich, Kugeln mit einem Durchmesser von mehr als 15 Fingern herzustellen.

Wollen die Abenteurer den Raum durchqueren, müssen sie eine GE-Probe +1 bestehen, ansonsten zerbrechen sie W6 Kristallkugeln und verlieren ebenso viele LE durch Stiche und Bisse. Gelingt nun keine *Selbstbeherrschungs-Probe*, die um die Anzahl der zerbrochenen Glaskugeln erschwert wird, zerschlägt der betroffene Abenteurer bei den Versuchen, sich der kleinen Quälgeister zu erwehren, noch weitere W6 Kugeln und erleidet erneut entsprechend Schaden. Für jeden Helden, der nach dem ersten seiner Kameraden den Raum durchquert, gilt, daß der Schaden durch Moskitos, Wespen, Spinnen, Skorpione und Schlangen um einen Punkt je W6 zerstörter Kugeln steigt. (So erleidet der Abenteurer, der als Dritter geht und dessen Vorgänger schon drei ihrer Proben verwürfelt haben, nach einer mißglückten Gewandheitsprobe W6+3 Schadenspunkte. Mißlingt ihm nun auch noch die *Selbstbeherrschungs-Probe*, beträgt der nächste Schaden W6+4.) Gegen die Stiche der Insekten und Reptilien hilft kein Rüstungsschutz (sehr wohl aber der Zauber *ARMATRUTZ*).

Raum 10

Allgemeine Informationen:

Hinter der Tür führen sechs Stufen zu dunklem Wasser hinab. Am hinteren Ende des Raums leuchtet ein Licht im Wasser. Manchmal könnt Ihr dunkle Schatten durch die Fluten gleiten sehen. Auf der anderen Seite des Raums erheben sich rissige, algenbewachsene Treppenstufen. Dort steht ein steinerner Fischgötze vor einer Wand, die mit Kreidezeichnungen von Meerestieren geschmückt ist.

Meisterinformationen:

Die Schatten im Wasser stammen von einer kleinen Gruppe feingliedriger Fischmenschen, die in diesem Wasserbecken leben und die Statue am anderen Ende des Raumes als ihren Gott verehren. Die Gestalten mit ihren großen Augen und der silbrig glänzenden Schuppenhaut sehen unheimlich aus. Im Wasser bewegen sie sich sehr schnell und geschickt. Die Fischmenschen, auch als Ziliten bekannt, sind friedlicher Natur, so lange man sie nicht angreift oder eines ihrer Tabus verletzt.

Das Becken in diesem Raum ist mit fast zehn Schritt sehr tief. Am Grund befindet sich ein langgezogener, steinerner Bau, in dem die Ziliten einige Bronzewaffen verbergen, geschnitzte Knochen und etliche ungewöhnliche Muscheln.

Das Leuchten im Wasser rührt von einem Gwen-Petryl-Stein, so groß wie ein Kinderkopf, der am Grund des Beckens liegt. Ein mehr als einen Schritt durchmessender Seestern hält den Stein umklammert. Zargor ist der irrigen Auffassung, daß es sich bei dem Seestern um einen Daimoniden handeln muß. Der Seestern ist jedoch völlig harmlos. Seine fünfzackige Form, gepaart mit einer seltenen Mutation führt dazu, daß er ungebundene Astralenergie fokussiert, die er gelegentlich freisetzt, indem er intensiv rot zu glühen beginnt. Versuche, mit ihm zu kommunizieren, sind so erfolglos wie mit einem Stein zu reden. Die Ziliten verehren den Seestern (was Zargor in seinem



Irrglauben noch bestätigt). Die Meereswesen schätzen den Seestern jedoch nur als besonders schönes Efferdsgeschöpf. Greifen die Helden den Seestern an, kann sich dies arme Kreatur nicht zur Wehr setzen. Die Ziliten jedoch werden alles tun, um den Seestern vor den Helden zu schützen. Es kommt ebenfalls zum Konflikt mit den Fischmenschen, wenn die Charaktere den Schrein des Fischgottes entweihen, das heißt, die Götterstatue berühren.

Den Ziliten ist völlig bewußt, wo sie sich aufhalten. Ihnen ist bekannt, daß dieses merkwürdige Schiff inmitten eines kleinen Sees liegt, der von Festland umgeben ist. Da sie eine natürliche Angst vor Land haben, würden sie sich niemals freiwillig weiter als höchstens fünfhundert Schritt vom Ufer entfernen. In ihrem Haus gibt es eine Verbindung zum See. Verhalten sich die Abenteurer respektvoll und freundlich, zeigen die Fischmenschen ihnen den Fluchtweg.

Kommt es zum Kampf, werden die Ziliten versuchen, zu dritt oder viert jeweils einen der Helden zu packen und zum Grund des Beckens zu zerren. Dort halten sie ihn fest, bis er vor Luftmangel ohnmächtig wird. Zur Verteidigung setzen sie auch ihre dreizackigen Fischspieße ein. Es ist nicht die Absicht der Ziliten, die Eindringlinge zu töten. Ergeben sich die Abenteurer oder sind sie alle ohnmächtig geworden, werden sie von den Fischmenschen nach Raum 11 gebracht und eingesperrt. Mit den Ziliten reden zu wollen, ist aussichtslos, wenn man über keine telepathischen Fähigkeiten verfügt. Untereinander verständigen sich die Efferdsgeschöpfe durch rhythmisches Klappern mit den Kiemendeckeln.

Zehn Ziliten

MU 11 AT 10 PA 11 LE 15+2W6 (22)

RS 2 (Schuppenhaut)

TP W+3 (Fischspieß) GS 6 AU 30 MR 7

Besondere negative Eigenschaften: 'Landangst' >10

Raum 11

Meisterinformationen:

Die Tür zu dieser Kammer liegt hinter dem Götzenbild in Raum 10 verborgen und wird nur bei einer geglückten *Sinneschürfe*-Probe +3 entdeckt. Dann kann sie ohne Probleme geöffnet werden. Solange die Helden nicht das Götzenbild berühren, dulden es die Ziliten, wenn man sich hier umsieht.

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist leer, stinkt aber nach brackischem Wasser. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine Tür, auf der in großen roten Buchstaben "NICHT ÖFFNEN! LEBENSGEFAHR!" steht.

Meisterinformationen:

Die beschriftete Tür kann nur geöffnet werden, wenn der Ausgang zu Raum 10 geschlossen wird. Selbst dann muß man zum Öffnen eine KK-Probe bestehen, denn die Tür ist auf der Rück-

seite mit Pech abgedichtet. Sollten die Helden die Tür trotz des Warnung öffnen, verriegelt ein Mechanismus den Ausgang zu Raum 10, so daß dieser nun nicht mehr aufzusperren ist. Durch die andere Tür jedoch ergießt sich ein Sturzbach von Wasser. Zwei dünne Luftkanäle unter der Decke verhindern, daß sich eine Luftblase bilden kann. Der Gefängnisraum wird also wirklich vollständig mit Wasser gefüllt.

Hinter der Tür, durch die das Wasser eindringt, liegt ein kurzer Gang, der zum See führt. Am Ende dieses Ganges befindet sich ein stark verrostetes Gitter, das bei einer geglückten KK-Probe +3 aus der Verankerung gebrochen werden kann. Die Helden müssen eine *Schwimmen*-Probe ablegen, um durch den kurzen Gang bis zum Gitter zu gelangen. Für jeden Versuch, das Gitter aus der Verankerung zu brechen, ist eine weitere *Schwimmen*-Probe notwendig. Glückt der Ausbruch auf Anhieb, gelangen die Gefährten mit einer dritten Probe zur Oberfläche des Sees. Bei der ersten mißglückten *Schwimmen*-Probe verliert man W6 LP; die nachfolgende Probe wird um einen Punkt erschwert. Beim zweiten Mißerfolg verliert der Held W6+1 LP, und die nächste Probe wird um zwei Punkte erschwert usw.

Zargor vertritt die These, daß durchschnittliche Abenteurer sehr dumm sind, oder daß sich in einer Gruppe zumindest einer befindet, der seine Kameraden durch sein Fehlverhalten in Lebensgefahr bringt. Er hat diesen Raum, der eigentlich völlig ungefährlich ist, so lange man die Warnung auf der Tür beachtet, angelegt, um seine Theorie in der Praxis zu überprüfen und hat bislang stets Recht behalten. Er betrachtet die Kammer als eine bequeme Möglichkeit, um sich jener Helden zu entledigen, an denen er sein Interesse verloren hat. Daß sich das Gitter am Ende des Ganges zum See in einem so schlechten Zustand befindet und es somit einen Fluchtweg gibt, weiß er nicht.

Raum 12: Der untere Visitationsgang

Meisterinformationen:

Der Gang entspricht dem oberen Visitationsgang. Auf Höhe von Raum 10 gibt es Treppen, die nach unten führen, so daß Zargor auch beobachten kann, was im Wasser vor sich geht. Alle Gucklöcher auf dieser Ebene sind mit Glasscheiben gegen Feuchtigkeit abgedichtet. (Zum Ärger des Magiers führt dies allerdings auch oft dazu, daß sie beschlagen sind.) Außer dem Abstieg vom oberen Visitationsgang gibt es keinen Zugang hierher.

Raum 13: Das Vorderkastell

Meisterinformationen:

Um die Tür zum Vorderkastell zu öffnen, muß den Helden eine *Schlösser Knacken*-Probe +6 gelingen.

Allgemeine Informationen:

In der engen Kammer ist es stickig. Es riecht nach Schweiß und



Branntwein. Zwei höhnisch grinsende Männer mit blanken Waffen in den Händen erwarten euch.

Spezielle Informationen:

Zwei Hängematten, zwei Kisten, ein Tisch und zwei kleine Stühle sind die einzigen Einrichtungsgegenstände. Außerdem gibt es noch einen kleinen gemauerten Kamin und einige Küchengeräte aus Kupfer.

Meisterinformationen:

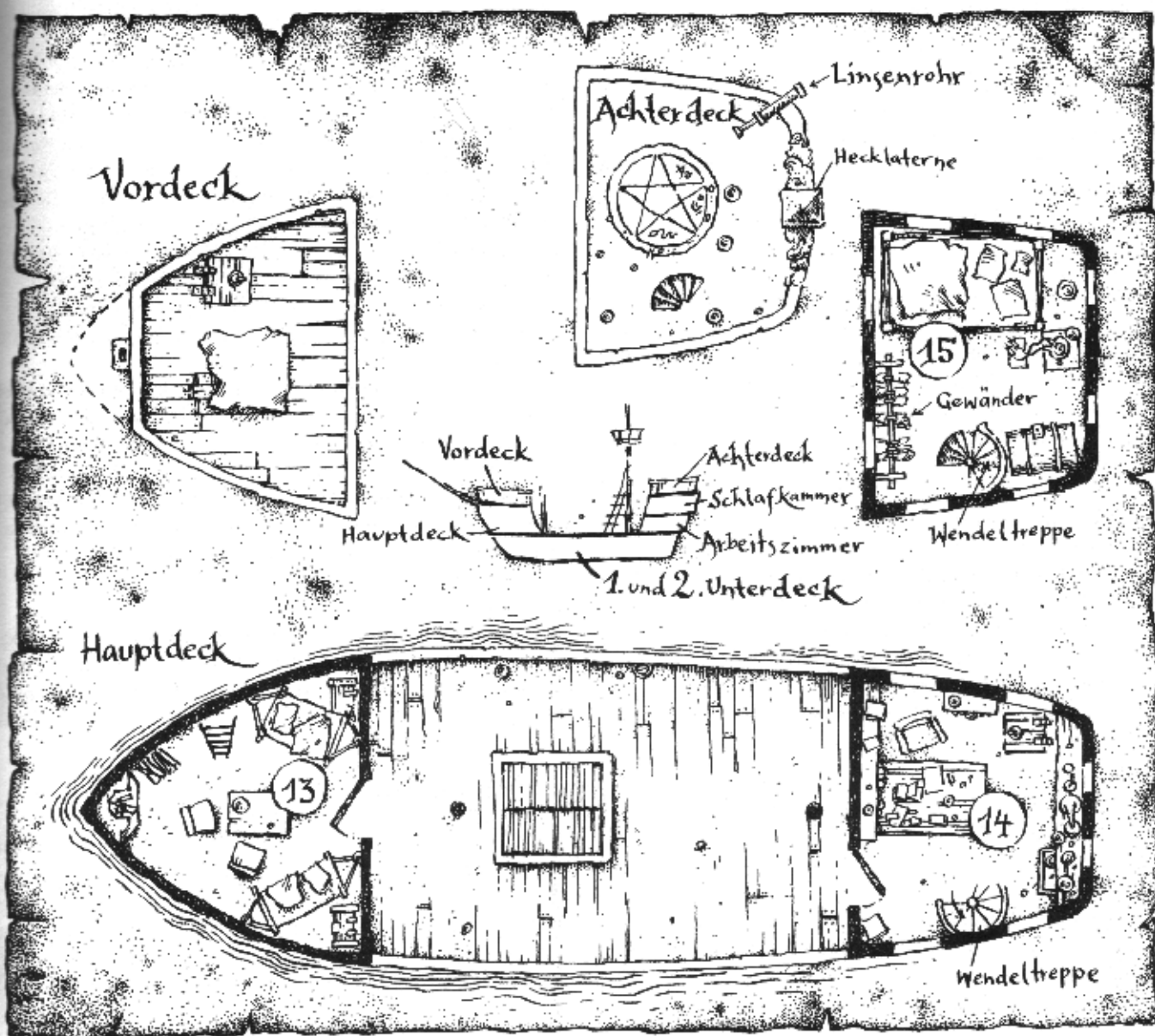
Im Vorderkastell sind zwei Söldner einquartiert, die Zargor angeheuert hat, um im Zweifelsfall Unstimmigkeiten mit Gästen oder Besuchern zu bereinigen. Dugal ist ein blonder, hochgewachsener Nordländer, der mit einer Streitaxt kämpft. Ramos kommt aus dem Horasreich und bevorzugt das Rapier. Beide sind keineswegs so fanatisch, sich für Zargor töten zu lassen.

Zeichnet sich ab, daß sie in einem Kampf unterliegen würden, werden sie versuchen zu fliehen oder sich ergeben.

An der Westwand führt eine Leiter zum Vordeck. Dort liegt unter einer Ölplane eingeschlagen eine Hornisse, die mit wenigen Handgriffen auf der umlaufenden Reling montiert werden kann. Je nach Situation werden die beiden Söldner versuchen, entweder die Gefährten auf dem Deck mittschiffs zu beschießen oder wenn sie mit dem Beiboot vom Schiff fliehen wollen.

Dugal trägt in einem Lederbeutel an seinem Gürtel 12 Dukaten mit sich. Ramos hat seinen Schatz von 33 Dukaten in einem Geheimfach in seiner Kiste versteckt. Nur wenn beim Durchsuchen der Seekiste eine *Sinnenschärfe*-Probe +10 glückt, vermag das Fach zu entdecken.

Wenn Zargor glaubt, daß die Helden in Raum 11 ertrunken sind, spendiert er den beiden Söldnern zwei Flaschen Brannt-





wein. Sollte es danach zu einem Gefecht mit den beiden kommen, haben Ramos und Dugal Abzüge von 3 auf AT/PA und von 8 auf den Fernkampfwert.

Dugal

MU 13 KL 9 IN 11 CH 11 GE 10 KK 15
ST 5 MR 1 LE 44
AT/PA 13/11 TP W+6 (Kriegsbeil) RS 3 (Krötenhaut)

Ramos

MU 12 KL 12 IN 11 CH 11 GE 15 KK 14
ST 6 MR 4 LE 49
AT/PA 14/13 TP W+3 (Rapier) RS 3 (Küraß)

Besondere Eigenschaften: Richtschütze (Im Fernkampf mit der Homisse hat Ramos einen Wert von 21.)

Raum 14 - Das Achterkastell

Meisterinformationen:

Eine Stunde, nachdem die Helden das Steinerne Schiff betreten haben, ist der Zauber auf dem Schloß der Kajüte aufgehoben. Nun kann das dahinterliegende Arbeitszimmer Zargors leicht betreten werden, es sei denn, der Magier hat die Helden kommen sehen. Dann wird er die Tür auf ein Neues mit einem CLAUDIBUS CLAVISTIBOR (zu 5 ASP) verschließen.

Allgemeine Informationen:

Die Wände des Raums sind mit Regalen bedeckt. Die Rückwand unterhalb der Fenster wird von einem Arbeitsbort eingenommen, auf dem alchemistische Apparaturen aufgebaut sind. Die Mitte der Kammer aber beherrscht ein gewaltiger Schreibtisch, auf dem sich allerlei Manuskripte und Bücher türmen. Eines der Bücher ist aufgeschlagen, und die Tinte auf der neu beschriebenen Seite ist noch frisch.

Spezielle Informationen:

Der gerade geschriebene Text bezieht sich auf die Ankunft der Helden an Bord und kommentiert höhnisch ihr Verhalten in den verschiedenen Räumen unter Deck. Das Buch trägt den Titel *Studie über das Sozialverhalten primitiver humanoider Wesen, die gezwungen werden, innerhalb einer hierarchischen Struktur auf engem Raum zusammenzuleben*. An der Westwand führt eine Wendeltreppe zum Schlafgemach des Magiers. Unter einem Teppich

an der Ostwand verbirgt sich die Falltür, die hinab zum oberen Observationsgang führt.

Meisterinformationen:

Die 'Studie ...' ist das Lebenswerk des Magiers Zargor. Er ist besessen von der Idee, die alten Zeiten wieder aufleben zu lassen, in denen jeder Magier, der etwas auf sich hielt, sich mit einer ganzen Schar von Monstern umgeben hat. Welche Spezies dazu besonders geeignet sind und mit welchen Aufgaben betraut werden können, überprüft er in einer nun bereits drei Jahre andauernden Forschungsreihe.

Sollte das Buch den Helden in die Hände fallen, wäre Zargor zu jeglichen Zugeständnissen bereit, um es wiederzubekommen.

Raum 15

Allgemeine Informationen:

Der hintere Teil dieser Kajüte wird gänzlich von einem prächtigen seidenbezogenem Bett eingenommen, dessen samtener Bettstempel mit silbernen Sternen und dem halbrunden Madamal bestickt ist. An der Nordwand hängen auf einer langen Stange etliche magische Gewänder und einige Alltagskleider. An der Wand lehnt ein Zauberstab, in dessen Spitze ein großer Rauchkristall eingefaßt ist. Unter einem der Fenster steht eine mit schweren Eisenbändern beschlagene Kiste. Neben dem Bett befindet sich ein mit reichen Intarsien verzierter Tisch mit einer silbernen Wasserpeife.

Spezielle Informationen:

In der Truhe stapeln sich Bücher wie *Das Delta der Rahja* oder das *Charismata* in der reich bebilderten Khunchomer Ausgabe, mit denen der Magier sich seine einsamen Stunden vertreibt. Die Wendeltreppe aus dem Arbeitszimmer führt hier noch höher bis zum Achterdeck. Dort ist ein Pentagramm für Beschwörungen aufgemalt, und es gibt ein Linsenrohr, mit dem der Magier gelegentlich den Sternenhimmel beobachtet.

Meisterinformationen:

Wenn Zargor glaubt, er hätte die Helden in Raum 11 ertränkt, begibt er sich hierher, zündet sich eine Wasserpfeife an und feiert für sich, im Stillen, den Sieg des Geistes über die rohe Gewalt.

Magister Zargor Nagachot

Meisterinformationen:

Magister Zargor Nagachot ist von hochgewachsener, hagerer Gestalt.

Er hat seinen Schädel kahl rasiert und eine prächtige Haken-nase zierte sein langes Pferdegesicht. Sein Alter ist schwer zu schätzen, doch wird er wohl irgendwo zwischen Mitte vierzig und Mitte sechzig sein.

Der Magier ist von maßloser Arroganz und hält sich für so genial, daß es ihm vollkommen unmöglich erscheint, von einer dahergelaufenen Abenteurergruppe bezwungen zu werden. Seine Ignoranz geht jedoch nicht so weit, daß er sich für völlig unbesiegbar hält. Deshalb trägt er stets ein kleines Lederbeutelchen mit Knochen und Asche an seinem Gürtel (siehe unten).



Meist ist der Zauberer in ein schlichtes, bodenlanges, weißes Gewand, das seine dunkle Haut betont, gekleidet. Manchmal, an heißen Sommertagen, gefällt es ihm aber auch, in einem Schurz aus Leopardenfell an Bord herumzustolzieren. Der einzige Schmuck, den er trägt, ist ein Paar unscheinbare, silberne Ohrhinge. (Im linken Ohrhinge ist ein Teleport-Zauber gespeichert, mit dem Zargor sich gegebenenfalls in Sicherheit bringt.) Kommt es zur direkten Konfrontation mit dem Magier, verteidigt er sich mit verschiedenen Beherrschungs- und Kampfzaubern. Zargor verläßt sich auch wesentlich darauf, seine Soldner, die Orks und den Troll zu Hilfe zu rufen. Einen Kampf in seinen Gemächern zu führen, versucht Zargor zu verhindern.

Hat Bagsh sich den Helden angeschlossen, versucht Zargor, den Troll noch einmal durch einen Beherrschungszauber auf seine Seite zu ziehen.

Muß der Magister einschen, daß weiterer Widerstand aussichtslos ist oder wird er ernsthaft verletzt, greift er zum letzten Mittel: Er bittet um Gnade und ergibt sich. Dabei preßt er die Hände auf eine Wunde und tut so, als läge er im Sterben. Gleichzeitig wirkt er den Zauber **BLENDWERK** und erschafft eine Illusion, bei der er zunächst dichten Rauch aus seinen Wunden aufsteigen läßt. Dadurch gedeckt erzeugt er ein Abbild seiner selbst, das rasant zu altern beginnt und schließlich zu Asche zerfällt. (Helden, die keine AG-Probe bestehen, werden sich in Panik abwenden.) Immer noch in Rauch gehüllt, verstreut er die Asche aus dem Lederbeutel an seiner Tasche, greift nach dem magischen Ohrhinge und teleportiert sich in ein dichtes Gebüsch am gegenüberliegenden Ufer. Von dort aus beobachtet er den Abzug der Helden und kehrt dann zurück, um sich wieder der "Studie ..." zu widmen.

Zargor Nagachot

MU 12	KL 15	CH 12	IN 13	GE 11	FF 12	KK 10
AG 2	HA 4	RA 2	TA 2	GG 3	NG 7	JZ 4
ST 8	MR 7	LE 31	AE 51	AT 11	PA 13	
TP W+2 (Zauberstab)			RS 0			
Alter: 58			Größe: 1,89 Schritt			
Haarfarbe: ?			Augenfarbe: schwarz			

Herausragende Talente: Alte Sprachen, Alchimie, Betören, Heilkunde
Seele, Magiekunde, Lesen und Schreiben

Wichtige Zauberfertigkeiten: Claudibus clavisitor 10, Bannbaladin 8,
Blendwerk 10, Blitz dich find 7, Ignifaxius 6, Horripobus 7, Imperavi 6,
Schwarzer Schrecken 7, Transversalis 8
Auf Zargors Zauberstab liegen die ersten fünf Stabzauber.

Typische Zitate:

»Ob ein Mensch wohl in der Lage ist, ein Jahr lang in einem Becken mit Ziliten zu leben ...?«

»Es war interessant, euch zu studieren, auch wenn ihr euch exakt so verhalten habt, wie ich es erwartete. Doch nun bin ich des Studiums müde und gedenke mich wieder ernsteren Dingen zuzuwenden ...«

»Eine interessante Reaktion - für einen Menschen ... Könnte es sein, daß es in deiner Familie einen Goblin gab?«

Rückkehr zu den Trollzacken

Meisterinformationen:

Sobald die Helden mit Bagsh das Steinerte Schiff verlassen haben, steht einem erfolgreichen Abschluß des Abenteuers nichts mehr im Wege, es sei denn, Sie wollen den Gefährten noch ein paar Steine in den Weg legen. Schließlich gibt es den

Zeitdruck, innerhalb von sechs Tagen nach der Begegnung mit Marrakah wieder zurückzukehren, so daß man die Rückreise durchaus mit ein paar überraschenden Begegnungen noch zu einem eigenen Abenteuer gestalten kann, um den Aspekt des Zeitdrucks bis auf die Spitze zu treiben.



Dazu ein paar Anregungen:

—Was geschieht, wenn die Gefährten auf eine kaiserliche Kavalleriepatrouille stoßen? Eine Gruppe abgerissener Gestalten in Begleitung eines Trolls ist in Zeiten, in denen man damit rechnen muß, daß jeden Tag die Truppen Borbarads die Trollzacken überqueren, alles andere als ein vertrauenerweckender Anblick.

—Was macht man, wenn Bagsh sich beim Klettern den Fuß verstaucht und nicht mehr weiter kann?

—Womöglich vergreift sich der Troll auch in einem Anfall von Heißhunger an einer Ziegenherde, und die Gefährten sehen sich plötzlich mit einem ganzen Dorf aufgebrachter Bauern konfrontiert.

—Zu guter Letzt könnten auch die Blutulmenmänner davon Wind bekommen haben, was Marrakah unternommen hat, um die Abstimmung beim Thing doch noch zu gewinnen und einen anderen Troll ausgeschiedt haben, um Bagsh abzufangen.

Das Ende (Meisterinformationen)

Bringen die Helden Bagsh schließlich zu Marrakah, so erklärt ihnen der Troll, daß sie sich wegen seines Zaubers keine weiteren Sorgen mehr machen müssen. Der alte Schamane bedankt sich überschwänglich für die Befreiung von Bagsh und beschenkt jeden der Gefährten mit einem fast kindskopfgroßen Stein, in dessen Oberfläche einige merkwürdige Zeichen eingeritzt sind. Der Alte erklärt, daß, wann immer man diese Steine einem Troll vorzeigen würde, man darauf rechnen kann, freundlich behandelt zu werden. Es hat jedoch noch eine andere Bewandnis mit den auf den ersten Blick unscheinbaren Steinen. Zerschlägt man sie, so zeigt sich, daß sie hohl sind und die Innenwände mit den

prächtigsten Kristallen bewachsen sind. Ein solcher Trollstein kann je nach Reinheit der Kristalle unterschiedlich wertvoll sein und bringt beim Verkauf 2W20 Dukaten ein.

Beim Thing wird die Sippe der Steinmänner dank Bagsh die Abstimmung gewinnen. Die Blutulmenmänner haben ihren Plan, den 'weißen Berg' den Borbaradianern zu überlassen, allerdings noch nicht aufgegeben. Dies jedoch ist eine andere Geschichte ...

Als Lohn für ihre Mühen sollten die Spieler insgesamt **200 Abenteuerpunkte** erhalten, wobei besonders gutes Rollenspiel vom Spielleiter noch einmal extra belohnt werden sollte.

Glossar

Achaz: die Eigenbezeichnung der Echsenmenschen

Bannstrahler: Laienorden der Praioskirche, für seine fanatische Ablehnung jeglicher Zauberei berüchtigt

Borbaradianische Invasion: der seit dem Ende des Jahres 26 Hal andauernde Versuch der Diener und Anhänger des wiedergekehrten Dämonenmeisters Borbarad, Aventurien von Osten her zu besetzen

Daimonide: ein Mischwesen aus einem Dämon und einem derischen Lebewesen

Darpatien: ein Fürstentum des Mittelreichs, dessen östliche Ländereien der Borbaradianischen Invasion anheimgefallen sind

Echsenmenschen: eine Rasse aufrecht gehender Echsenwesen, die vor allem in Südostaventurien beheimatet sind

Freizauberer: magisch begabte Wesen, die allein mit der Kraft ihres Willens Astralenergie zu Zaubereffekten formen können; außer bei Kobolden sehr selten

Garethi: verbreitetste Sprache der Menschen

Gwen-Petryl: ein in kaltem, blaugrünen Licht leuchtender Stein, der meist als Efferdgeschenk angesehen wird

Hornisse: ein leichtes Schiffsgeschütz, das in schneller Folge Armbrustbolzen verschießt

Karavelle: ein aventurischer Schiffstyp, schlank, schnell und meist zweimastig

Kobold: ein äußerst magiebegabtes und meist mit zuviel

schlechtem Humor gesegnetes Völkchen

Madamal: der aventurische Mond

Perlenmeerflotte: die in den östlichen Meeren operierende Flotte des Mittelreichs; im Rahmen der Borbaradianischen Invasion schwer angeschlagen; Heimathafen: Perrium

Perrium: mittelreichische Garnisons- und Hafenstadt am Perlenmeer

Praiosscheibe, -gestirn: verbreitete aventurische Bezeichnung für die Sonne

Schamane: ein Zauberkundiger bei sogenannten 'primitiven' Völkern und Rassen, der sich meist darauf versteht, mit den Geistern der Ahnen zu reden, zu heilen und die Elemente nachs einem Willen zu lenken

Steinmänner: eine Sippe der Trolle

Thing: Bezeichnung für ein Zusammentreffen des Stammesrates der Trolle

Tobrien: ein Herzogtum des Mittelreichs, an der Küste des Perlenmeers gelegen; im Verlauf der Borbaradianischen Invasion fast völlig erobert

Trollzacken: schroffes und zu großen Teilen unerforschtes Gebirge im nördlichen Ostaventurien, im Fürstentum Darpatien gelegen; Heimat der Trolle

Ulmenmänner: eine Sippe der Trolle

Ziliten: eine Rasse von Fischmenschen, üblicherweise in den südlichen Meeren beheimatet



Geisterstunden

von Stefan Küppers

Ein Abenteuer für 3 – 5 Helden der Erfahrungsstufen 1 – 5

Was bisher geschah (Meisterinformation)

Etwa zwei Monate, bevor die Helden den Schauplatz des Abenteuers erreichen, hatte der Müller des kleinen Dorfes Mühlingen wichtige Arbeiten zu erledigen: Am Mühlrad seiner wassergetriebenen Mühle mußten einige morsche Bretter erneuert werden, eine Arbeit, die dem Müller nicht sonderlich viel Freude bereite und die zum Glück nur alle paar Jahre fällig war. Um so größer war jedoch die freudige Überraschung, als er auf dem Grund des Mühlbaches etwas glitzern sah ... Gold.

Da der Müller Alrik ein gieriger Mensch war, der sich zudem noch mehr Gold erhoffte (und tatsächlich auch fand), beschloß er, seinen Fund geheim zu halten und auch die Ausbeutung der vermeintlichen Goldquelle allein zu betreiben. Da er aber nicht nur gierig, sondern auch schlau war, beschloß er, einen Magier zu suchen, um mit seiner Hilfe die Dorfbewohner zu vertreiben. Nach kurzer Suche (etwa einen Monat vor Beginn des Abenteuers) traf er in Greifenfurt auf den Magier Elgor von Sturmfels – und kurze Zeit später begann es im Dorf zu 'spuken': nach ersten harmlosen Erscheinungen verschwand bald Müller Alrik, blutige Spuren in der Mühle hinterlassend. Weitere Geistererscheinungen bringen die Perainegeweihte des Ortes dazu, hilfesuchend zum Baron aufzubrechen; auf dem Weg wird sie jedoch von Müller und Magier abgefangen (vor drei Wochen).

Bald wird es den Bauern Mühlingens zu unheimlich, und die ersten beginnen, sich bei Verwandten in weiter entfernten Ortschaften einzuquartieren (vor zwei Wochen).

Als es vor einer Woche wiederum umgeht, greift sich der Schmied seinen Hammer, stürmt in die Nacht hinaus und verschwindet; da er von Elgor mittels BANNBALADIN gefangen wird.

Schließlich flüchten auch die restlichen Bauern – der finstere Plan Alriks und Elgors scheint aufzugehen ...

Geisterstunden spielt in den letzten Tagen des Monats Rahja im Jahre 28 Hal in der Baronie Nebelstein in der Markgrafschaft Greifenfurt im Norden des Mittelreichs. Es ist jedoch leicht möglich, es als Zufallsbegegnung an den Rand einer Reise zu legen, die Ihre Helden in einem Ihrer eigenen oder einem 'offiziellen' Abenteuer machen. Auch der genaue Zeitpunkt ist von recht geringem Interesse.

Einzige Bedingung für die mühelose Integration des Abenteuers ist das Fehlen von örtlicher Autorität und Ordnungskräften. Es wäre unlogisch, daß die Bauern ihr Dorf verlassen, wenn es eine schnelle Möglichkeit gäbe, Hilfe zu holen. Solch ein Aufbruch, bei dem man Haus und Hof auch nur für kurze Zeit im Stich läßt, ist keine leichte Entscheidung für einen Bauern und wahrhaft der letzte Ausweg. Er muß nicht nur damit rechnen, Land und Gut zu verlieren, sondern auch Ärger mit seinem Lehnsherren zu bekommen.

Den Hauptausschlag zum Aufbruch haben die nahenden Namenlosen Tage gegeben, an denen man viel Schlimmeres befürchtete.

Geisterstunden ist für eine Gruppe von 3 – 5 Helden gedacht, deren Stufensumme 15 nicht überschreiten sollte.

Erfahrenere Helden könnten über die Perainegeweihte ins Spiel gebracht werden (was jedoch nicht unbedingt zu empfehlen ist), die nicht ihren Baron, sondern den nächstgelegenen Perainetempel in der Nachbarbaronie Greifenhorst informierte, welcher wiederum den Baron Ottwin von Greifenhorst-Schwarzberg in Kenntnis setzte, der sich wiederum an die Helden wendet, um das Problem für ihn zu lösen. (Ihm selbst sind wegen des Reichsfriedens die Hände gebunden.)

Hinein ins Abenteuer

Allgemeine Informationen:

Wir schreiben das Jahr 28 Hal. Es ist ein wunderschöner Spätnachmittag im Sommermonat Rahja. Links und rechts des Weges liegt der Wald, ab und an von im Wind wogenden Roggen- oder Gerstenfeldern unterbrochen. Wenn die Sonne und der Regen das Korn weiterhin mit ausgleichender Gerechtigkeit bedenken, wird es wohl in einem oder anderthalb Monaten reif sein. Die Straße, die von Greifenfurt nach Norden führt, ist zwar keine Reichsstraße, aber dennoch ist sie gerade zu dieser Jahres-

zeit gut passierbar. Euer Weg führt euch am Kloster Arras de Mott vorbei, über den Saljethweg durch den Finsterkamm, weiter ins Svellthland und nach Lowangen ...

Meisterinformationen:

Vielleicht ist das Svellthland der Grund, warum Ihre Helden den Weg in den Norden eingeschlagen haben. Lowangen hat durch die Zerschlagung des Svelltschen Handelsbundes zwar bei Weitem nicht mehr die einstige Bedeutung, doch unwich-



tig ist die Stadt keineswegs. Lowangen ist eine der wenigen Städte mit zwei Magierakademien, und so mag es sein, daß ein magiekundiger Spielerheld sich dorthin begibt, um altes Wissen aufzufrischen und neues zu erlangen. Warum auch immer die Helden sich nach Norden wenden, Wissen suchend, einen Handelszug begleitend, die Lage im Svelltland aufklärend oder einfach aus purer Abenteuerlust (auch das soll es geben!), in den Ausläufern des Finsterkamms haben die Helden folgende Begegnung:

Allgemeine Informationen:

Langsam nähert sich Euch eine seltsame Karawane: Drei hoch gepackte Ochsenkarren rollen heran. An die Seiten der Wagen sind Käfige mit gackerndem und schnatterndem Geflügel ge-

bunden, dazwischen Werkzeuge wie Schaufeln, Eggen und Rechen; auf den Karren sind Bündel, Kisten und Kästen gestapelt. Neben- und hinterher laufen Erwachsene, aber auch Kinder, die Schweine, Kühe und Ziegen vor sich her treiben. Kleine Kinder sitzen auf den Wagen, ein Säugling wird von seiner Mutter gestützt, die auf dem Kutschbock des ersten Wagens sitzt.

Spezielle Informationen:

Insgesamt sind es etwa 20 Personen, die hier umherziehen. Es ist offensichtlich, daß hier mehr als ein kompletter Hausrat transportiert wird. Das sollte eigentlich genügen, um das Aufsehen der Helden zu erregen, zumal man eigentlich erwartet, daß Flüchtlinge (aus den von den Borbaradianern verheerten Ländern) in die entgegengesetzte Richtung ziehen würden ...

Die "Anwerbung"

Meisterinformationen:

Falls die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, so faßt sich eine hübsche Magd ein Herz und spricht einen der vertrauenerweckenden Helden an, fragt nach Weg und Ziel und warnt natürlich ausdrücklich vor einer Übernachtung in Mühlingen. Von den Dörflern ist zu erfahren, daß sie aus selbigen kleinen Dorf stammen, das neuerdings "verflucht sei" und "in dem Geister und Dämonen" umgingen.

Der Spuk begann mit dem Verschwinden des Müllers vor einem Monat; kurz darauf ging seine kopflose Gestalt im Dorf um. Vor drei Wochen ging die Perainegeweihte Hilfe holen und kam nicht wieder, vor einer Woche folgte dann das Verschwinden des Schmiedes ...

Es bedarf keiner *Rechtskunde*-Probe, um den Helden klar zu machen, daß diese Bauern offensichtlich verzweifelt oder in Not sein müssen. Andernfalls würden sie als Leibeigene niemals den ihnen zugewiesenen Grund und Boden verlassen. Keiner der Dörfler lügt. Sollte sich ein 'Hoher Herr', jemand von Stand oder gar ein Geweihter bei den Helden befinden, wird diesem besondere Aufmerksamkeit zuteil: Nachdem er Interesse bekundet hat, wird er von einem halben Dutzend Bauern bedrängt, die gleichzeitig versuchen, ihm die Spukgestalten des Dorfes in den grausigsten Farben zu schildern. Schmücken Sie die Erzählungen der Bauern kräftig aus: Eine

einfache, kopflose Gestalt wird schnell zu einer trollgroßen Kreatur mit rotglühenden Augen und niederhöllischkalten Pranken.

Bei den Berichten der Bauern sollte auch mehrmals der "seltsame Zugezogene" Ziganto (siehe **Anhang 1**, S. 74) erwähnt werden, der sich vor drei Jahren im Dorf ansiedelte.

Zitate:

"Ja, nur der Ziganto ist noch da, ein wunderlicher Geselle, der manchmal seltsames Zeug redet."

"Und der Axhold hat mir erzählt, wie der Geist ihm nachgelaufen ist, drei Schritt mit einem Satz!"

"Es geht in Mühlingen mit Dämonen und dem Namenlosen zu."

"Aber die Angunde hat's gesehen!"

"Und da, wo der Ziganto vor Jahren dieses komische Zeug angebaut hat, hat es auch gespukt."

"... und dann ist der Müller hinter mir her. Ganz lautlos ist er über den Boden geglitten."

Beispielnamen für Bauern:

w: Agneta, Althea, Angunde, Lilian, Mara, Miralda,

m: Axhold, Barwein, Magnus, Olgerd, Torlok, Trutz.

Die weitere Reise

Nur eine Stunde, nachdem die Helden auf die Bauern getroffen sind, steht links des Weges ein schiefer Wegweiser mit der ungelassenen Aufschrift *Mühlingen*. In das Schild wurden außerdem einige Symbole gebrannt, die, je nach Phantasie, entweder eine Riesenamöbe oder ein paar aufeinandergestapelte Säcke darstellen könnten.

Folgen die Helden dem Weg entlang eines Baches, erreichen sie nach kurzer Zeit eine Mühle und sehen dahinter, in einer Senke zwischen den Hügeln, ein kleines Dorf. Die Mühle und fast alle Häuser sind offensichtlich verlassen, nur aus einem Kamin steigt Rauch auf.

Was bisher geschah	67
Hinein ins Abenteuer	67
Die "Anwerbung"	68
Das Dorf Mühlingen	69
Die Mühle	70
Spurensuche	72
Die Zuflucht der Schurken	73
Das Ende des Abenteuers	74
Anhang 1 – Dramatis Personae	74
Anhang 2 – Neue Monster	75



Das Dorf Mühlingen

Spezielle Informationen:

Alle Häuser des Dorfes ähneln einander: Die Wände bestehen aus Fachwerk und bräunlichem Lehmputz, das Dach ist strohgedeckt, die Fenster sind mit Holzläden zu verschließen und selbstverständlich glaslos; als Windschutz dienen ausschließlich die Läden.

Fast jedes der Häuser hat nur einen Raum, in dem man arbeitet, ißt und schläft. An einer der Wände befindet sich ein offener Kamin, der als Kochstelle und im Winter als Heizung dient. Der Boden besteht aus festgestampftem Lehm.

Es gibt nur wenig Einrichtungsgegenstände: Mehrere Betten (mehr eine Art strohgefüllte Kästen), in denen immer mehrere Personen schlafen, ein Tisch, ein paar Stühle, ein Regal und eine Truhe oder ein Schrank. Die wenigen persönlichen Gegenstände wie Kleidung, hölzernes oder tönernes Geschirr und Lebens-

mittel haben die Bauern bei der Abreise mitgenommen. Hinter den Häusern liegt jeweils ein Stall für das Kleingetier, bei Ankunft der Helden natürlich leer.

Meisterinformationen:

Insgesamt hatte Mühlingen stolze 36 Einwohner; inzwischen ist nur noch der ehemalige Abenteurer Ziganto übriggeblieben, der sich hervorragend als falscher Verdächtiger eignet.

Haus A: Ehemals 6 Bewohner. Keine weiteren Besonderheiten.

Haus B: Ehemals 5 Bewohner. *Besonderheiten:* Ein zerbrochener Krug, eine vergessene Holzpuppe.

Haus C: Ehemals 7 Bewohner. *Besonderheiten:* Ein großer Stall, der in den Wohnraum übergeht.

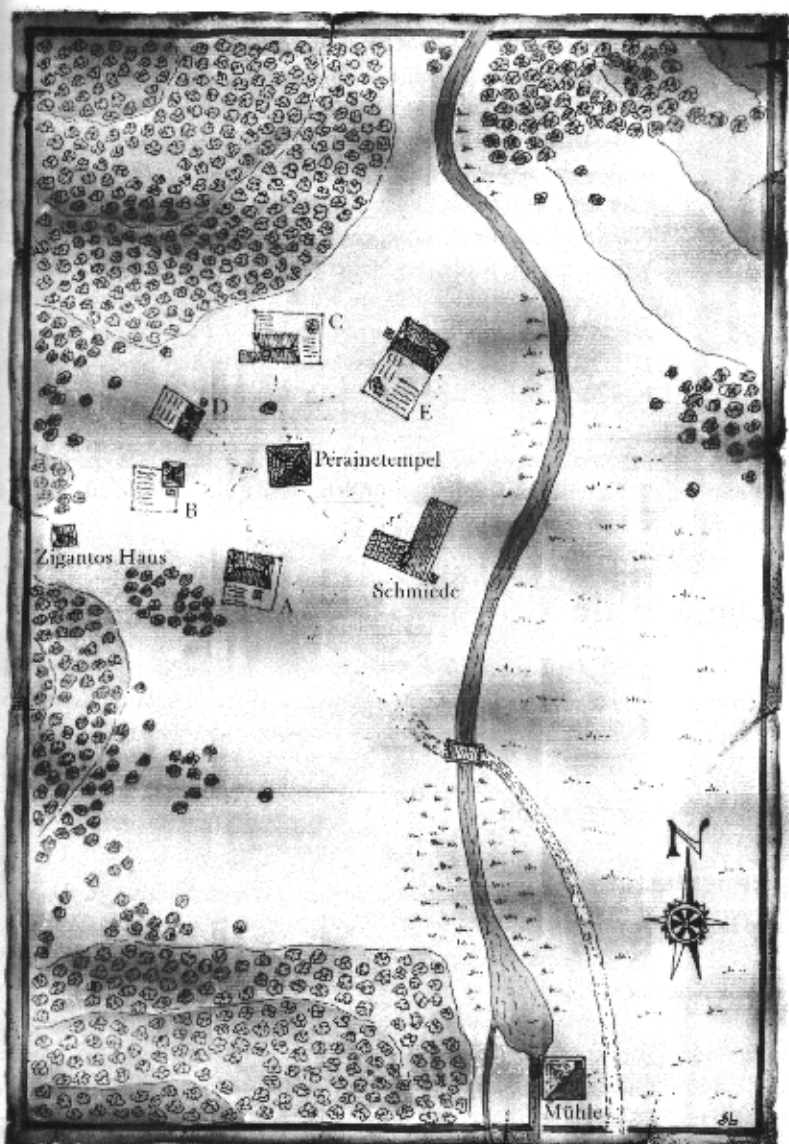
Haus D: Ehemals 6 Bewohner. *Besonderheiten:* Ein streunender Hund, der seine Herrchen sucht.

Haus E: Ehemals 8 Bewohner. *Besonderheiten:* Einige Schlafplätze befinden sich auf einer Zwischendecke, die man mit einer Leiter erreichen kann.

Der Perainetempel: Ehemals eine Bewohnerin. *Besonderheiten:* Der Tempel hat als eines der wenigen Häuser des Dorfes einen Holzboden. *Beschreibung:* Durch die einzige Tür des Tempels betritt man einen einfachen Betraum ohne Sitzgelegenheiten. Ein einfacher Holztisch, über den eine grüne Leinwand gebreitet ist, dient als Altar vor einem auf die Wand gemalten Storch. Links des Altars führt ein nur von einem Vorhang verdeckter Durchgang zum Wohn- und Schlafraum der Geweihten. Außer einem moosgefüllten Kasten (offensichtlich die Schlafstatt der Priesterin) und einer kleinen Kochgelegenheit sind hier ein Schrank und eine Truhe zu finden, die nur zwei Gewänder (davon ein edleres für Festtage), ein Paar Sandalen, zwei Untergewänder, etwas hölzernes Geschirr, ein paar Stricke und andere persönlichen Dinge aufweisen.

Die Schmiede: Normalerweise ein Bewohner, bisweilen aber auch derer zwei, da der Schmied und die Perainegeweihte ein Liebespaar sind. Als eines der wenigen Häuser des Dorfes hat die Schmiede einen Holzboden. Das Wohnhaus des Schmieds ist gut eingerichtet – offensichtlich war er recht wohlhabend. Der komplette Hausrat des Hauses ist noch vorhanden. Die Wand zwischen Feuerstelle und Wohnhaus ist aus Bruchsteinen gemauert. Die eigentliche Schmiede, der offene Arbeitsbereich mit Feuerstelle, Amboss und allerlei Werkzeug ist mit einem Schieferdach überdeckt.

Sonstige Gebäude und Dinge: Mehrere große und kleine Scheunen bzw. Heuschuber, Gatter für kleines und großes Vieh, eine hölzerne Brücke über den Mühlbach und 3 Vogelscheuchen auf den Feldern.





Zigantos Haus

Allgemeine Informationen:

Dies ist das einzige Haus mit einem offensichtlichen Lebenszeichen, einem rauchenden Kamin. Alle Fensterläden und auch die

Tür für das Vieh sind von innen versperrt. Erst nach ausdauerndem oder sehr energischem Klopfen fragt eine dunkle Stimme wer denn da sei und störe.

Meisterinformationen:

Ziganto läßt sich nur schwer überzeugen, die Tür zu öffnen. Ein Apellieren an Travias Gebote oder das Pochen auf Autorität durch Geweihte oder Adlige wirkt jedoch Wunder: Mißtrauisch öffnet ein etwa sechzigjähriger Mann die Tür.

Spezielle Informationen:

Ziganto lädt die Helden widerstrebend in seine bescheidene Hütte ein, macht jedoch direkt klar, daß er hier niemanden, den er nicht kennt, über Nacht duldet. Geweihten und anderen Autoritäten versucht er, eine Unterkunft im Perainetempel schmackhaft zu machen, quartiert sie jedoch bei genug Hartnäckigkeit von deren Seite gezwungenermaßen ein. Zu Auskünften steht er gerne bereit, leider weiß auch er nicht mehr als die anderen Bauern (siehe auch Zitate in Anhang 1, S. 75).

Zigantos Hütte ist kaum besser als die der anderen Bauern, auf dem Boden liegt jedoch ein Teppich, der allerdings inzwischen reichlich mottenzerfressen wirkt und von undefinierbar dunkler Farbe ist. Über dem Kamin hängt ein Degen in einer dunkelroten Lederscheide. Auf dem Kaminsims und einem Regal stehen oder liegen folgende Dinge: Ein ausgebleicher Zettel mit dem Namen "Lupino", eine verschrumpelte Echsenhand, ein Yetizahn, eine Karte des Nebelmoors, ein Dankeschreiben einer gewissen Silvana und ein Kästchen mit Gratenfelder Gießmünzen, alles Andenken an Episoden aus Zigantos Leben.

Eine Ecke des Raumes ist durch eine aranische Wand abgetrennt, hinter der sich Zigantos Bett befindet.

Meisterinformationen:

Unter dem Bett liegen üblicherweise eine Armbrust und ein Dutzend Bolzen.

Die Mühle

Allgemeine Informationen:

Hinter der Mühle ist der Mühlbach aufgestaut. Dort hat sich ein kleiner, schmaler See gebildet. Durch ein Stauwehr mit einem, durch einen langen Hebel zu öffnenden Schieber wird das Wasser auf das Mühlrad geleitet. Die Mauer des Stauwehrs und die Einfassungen des Mühlbachs auf Höhe der Mühle sind aus Bruchsteinen gemauert. Das zweieinhalb Schritt durchmessende Rad treibt über eine Achse und eine Umlenkspindel den Mühlstein im Inneren der Mühle an. Neben dem Mühlrad liegt ein Stapel neuer Bretter.

Meisterinformation:

Die Bretter waren für die Ausbesserung des Rades gedacht und sind teilweise schon auf Radbreite zurecht gesägt. Bei einer gelungenen Mechanik-Probe + 5 kann man erkennen, daß das

Gelände auch ein überschlächtiges Gerinne, bei dem das Wasser von oben auf das Mühlrad gelenkt wird, erlaubt hätte, wobei die Kraftausnutzung des Wassers sicherlich besser wäre.

Erdgeschoß

Allgemeine Informationen:

Das Erdgeschoß wird von dem gewaltigen Mahlwerk, das vom Mühlstein im Obergeschoß gekrönt wird, sowie dem Auffangbehälter für das gemahlene Korn beherrscht. Im Norden steht eine Truhe an der Wand. In der Südostecke des Raumes stapeln sich volle Säcke. Im Nordosten findet sich der durch eine dünne Bretterwand abgetrennte Wohnbereich des Müllers. Dort gibt es eine kleine Feuerstelle, eine Schlafstatt und ein Regal mit ein paar Kleiderhaken.

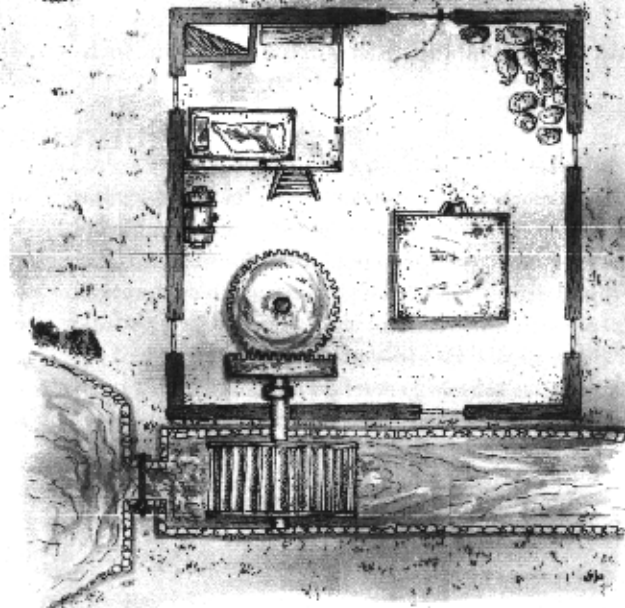


Spezielle Informationen:

Der Boden der Mühle besteht aus Holzbohlen, allerdings ist dies erst auf den zweiten bis dritten Blick oder am Klang der Schritte zu erkennen, da schier alles in der Mühle von einer dicken Mehl- und Staubschicht bedeckt ist. An der südlichen Innenwand sind zwei braune Handabdrücke auf der Wand zu sehen. Die Säcke im Südosten beinhalten Mehl.

Meisterinformationen:

Die mit breiten und stabil aussehenden Eisenbändern umschmiedete Truhe im Norden ist verschlossen und durch innen anbrachte Schrauben am Boden befestigt. Eine *Schlösser Knacken*-Probe +5 (geeignetes Werkzeug: Dietriche, eine dünner Draht, eine Haarspange, etc.) läßt das Schloß aufsnappen. In der Truhe finden sich Waagen und Gewichte sowie ein Buch, in dem die Einnahmen und Ausgaben des Müllers verzeichnet sind. Jedem, der in den Talenten *Rechnen* und *Lesen/Schreiben* mindestens einem TaW: 3 hat, ist der Inhalt einigermaßen verständlich. Die letzte größere Ausgabe lautet 'Bauholz' und ist 2 Monate alt. Die letzte Anlieferung von Korn ist 5 Wochen her und war Teil des Gemeindevorrats eines Nachbardorfes. Wie an den teilweise noch gefüllten Säcken mit Korn im Obergeschoß zu sehen ist, hatte Alik offensichtlich Wichtiges zu tun, als sich um das Mahlen von Getreide zu kümmern ...



Da im Wohnbereich der Mehlstaub wesentlich dünner liegt, ist zu erkennen, daß auf dem Regal bis vor kurzem noch ein paar Töpfe standen. Außer einem Topf mit süßem Greifenfurter Goldsirup (einem Rübenmus) gibt es keine Lebensmittel. Diese wurden selbstverständlich vom Müller mitgenommen, als er sich ins Gebirge zurückzog, man könnte aber auch vermuten, daß Diebe am Werk waren.

Die Abdrücke auf der Wand sind als getrocknetes Blut zu erkennen und wurden vom Müller angebracht. (Im Abdruck fehlt der kleine Finger der linken Hand, den der Müller vor einigen Jahren bei einem Unfall verlor.)

Aus dem Kassenbuch geht hervor, daß die Mühle auch für die umliegenden Dörfer das Korn gemahlen hat und daß sie dem Baron von Nebelstein gehört.

Ein Aufstemmen des Holzbodens enthüllt keine Geheimnisse, sondern löst nur eine Panik bei den zahlreichen Mäusen aus, die sich hier sehr heimisch fühlen.

Sollte es dazu kommen, daß die Helden in der Mühle auf 'Gespensterjagd' gehen, sollten Sie sich die Umgebung dort vor Augen führen. Niemand, der durch das Mehl schleicht, kommt ohne Spuren an der Kleidung davon. Umherliegende und eingestaubte Säcke sind kaum zu erkennen und geben eine hervorragende Stolperfalle ab. Versuchen die Abenteurer, sich an eine Spukgestalt heranzupirschen, so sollten Sie eine erschwerte Probe auf *Selbstbeherrschung* verlangen, denn durch den allgegenwärtigen Mehlstaub fängt die Nase nur allzugerne im ungünstigsten Fall an zu kribbeln. Und vergessen Sie nicht die Bewohner der Mühle: Das Rascheln der Mäuse unter dem Boden oder im Korn kann eine wunderschöne Belastung für überspannte Heldenerven sein.



Das Obergeschoß

Allgemeine Informationen:

Über eine fest montierte Leiter erreicht man das Obergeschoß. Hier befindet sich der Mühlstein, der durch einen großen Trich-

ter mit Korn beschickt wird und der sich durch einen Steg erreichen läßt. Das Mehl fällt durch einen zweiten Trichter in den Behälter im Erdgeschoß. In einer Ecke liegen auf der umlaufenden hölzernen Galerie einige Dutzend leere und einige volle Getreidesäcke.

Spurensuche

Normale Geister machen keine Spuren, unsichtbare Magier sehr wohl. Auch wenn Elgor nur ein Leichtgewicht ist, kann er in der feuchten Erde am Bachlauf einen Fußabdruck hinterlassen; aber auch ein Zipfel seines Gewandes kann an einem dornigen Strauch einen Faden hinterlassen.

Da sich die Strategie der 'Geister' auf die Anwesenheit der Helden ausrichtet, ist es schwer, generelle Richtwerte für *Fährten-suchen*, *Sinnenschärfe* oder ähnliche Talentproben anzugeben,

allzuviel hängt auch von der Umgebung ab, in der der Geist erscheint. Eine Spurensuche in Wald oder Gebirge ist annähernd aussichtslos, da schon sehr viel Glück im Spiel sein müßte (Probe + 20), um hier eine Spur zu finden. Gönnen Sie den Helden und Ihren Spielern erst dann einen glücklichen Zufall, wenn sie gar keine Ahnung mehr haben, wie sie weitermachen sollen. Vielleicht lassen Sie die Helden dann auf die mysteriösen Spuren der Ziegenkatze stoßen (siehe **Anhang 2**, S. 76).

Elgors Spukschau (Meisterinformationen):

Fast alle Geistererscheinungen werden mittels eines VISIBILITÄTAR (5 ASP/SR; Codex Cantiones, Seite 232) bewirkt. Effektiv und von Elgor beliebt ist auch der MOTORICUS MOTILITICH (Gewicht des zu bewegendes Gegenstandes in Unzen x Strecke/10 in ASP; CC 108). Bewegungslose Illusionen mittels AURIS NASUS OCULUS (5 ASP/Geruch/Geräusch/Bild; CC 149) können ebenso Verwirrung stiften, besonders wenn sie von einem VOCOLIMBO (5 ASP; CC 164) unterstützt werden. Sollte Elgor entdecken, daß sich ein Magiebegabter unter den Helden befindet, versucht er natürlich, sich außerhalb der Reichweite eines ODEM ARCANUM (5 Schritt) oder ANALUS ARCANSTRUKTUR (1 Schritt) zu halten; einem OCULUS ASTRALIS (Sichtweite) kann er jedoch nicht entgehen.

Überschlagen Sie grob, wieviel Astralpunkte Elgor hat, und gestehen Sie ihm eventuell einen Zauberrank (Qualität E) zu, um eine möglichst gespensterintensive Handlung zu erzeugen. Lassen Sie die Geister aber auch notfalls ein oder zwei Nächte pausieren, um neue Kräfte zu laden.

Nicht vergessen: Wegen des vierten Stabzaubers spart Elgor bei jedem Zaubervorgang 2 ASP.

Als Beispiele für Elgors 'Gespenster' mögen dienen:

Der kopflose Müller: Mittels VISIBILITÄTAR, der Kleidung des Müllers und einigen weißen Tüchern entsteht eine anscheinend kopflose Gestalt, die mit lautem Ächzen umgeht.

Klopfgeister: Plötzlich ist ein lautes Hämmern aus der Schmiede zu hören. Einer der Hämmer schlägt immer wieder, wie von Geisterhand (VISIBILITÄTAR) geführt auf den Amboss. Kommt ein Held dem Spuk zu nahe, schwebt der Ham-

mer auf Kopfhöhe hoch und fliegt (geworfen von unsichtbarer Hand) auf diesen zu. Eine Probe auf Ausweichen genügt, um 1W+4 TP zu entgehen.

Das Irrlicht: Der unsichtbare Magier stolziert in der Gegend herum und läßt gleichzeitig einen FLIM FLAM FUNKEL über seiner Hand schweben. Wenn Elgor dann noch ein gelegentlicher VOCOLIMBO gelingt, dann wird ein „echtes“ Irrlicht mit Trauergefang daraus!

Blutige Zeichen: Mit echtem (Hühner-) Blut werden nachts einige Pentagramme vor die Schlafstätte der Helden gezeichnet. (Magier können erkennen: Die Fünfsterne wurden offenbar von kundiger Hand in einem Strich gezeichnet.)

Der Rote Hahn: Wenn alles andere nicht hilft, entschließen sich der Müller und der Magier dazu, ein Exemplar zu statuieren und zünden die Hütte an, in der die Helden untergekommen sind. Dies geschieht möglichst, wenn die Helden alle nicht in der Nähe sind, mit normalen Fackeln, notfalls aber auch mittels eines kleinen IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL.

Spuk versinkt im Wasser: Sollte der Geist in die Enge getrieben werden, versinkt er im Wasser. Zurück bleiben nur seine Gewänder, die langsam im Wasser davontreiben. Einen unsichtbaren Taucher kann man nur mittels Hellsichtmagie entdecken, oder an den Spuren die er dort hinterläßt, wo er aus dem Wasser steigt.

Die Mühle lebt: Durch Öffnen des Stauwehres wird Wasser auf das Mühlrad gelenkt und das Mahlwerk nimmt mit einem niederhöllischen Lärm seine Arbeit auf. Besonders effektiv, wenn die Helden versuchen, in der Mühle zu nächtigen.



Die Zuflucht der Schurken (Meisterinformationen)

Irgendwann sollten die Helden erkannt haben, daß der Spuk durchaus natürliche Ursachen hat und darauf folgend eine Spur der Bösewichte finden und ihr ins Gebirge folgen können. Vielleicht, und dies hat sich in zahlreichen Spieltests als die wahrscheinlichere Lösung erwiesen, haben sie aber auch den Magier gefangennehmen können und lassen sich von ihm führen. Der Weg zur Höhle, in der die beiden Bösewichte Unterschlupf gesucht und gefunden haben, führt am Bach entlang, vorbei am Boronanger des Dorfes und windet sich nach Nordwesten durch die Hügel.

Nach einer letzten Klettertour durch felsiges Gebiet (einfache Klettern-Probe, bei Mißgelingen 1W6 Schadenspunkte durch Schürfwunden und Verstauchungen) kommen die Helden zu einem breiten Felsims im Vorgebirge des Finsterkamms, an dessen Ende eine Höhle liegt. Wenn die Helden tagsüber eintreffen, können sie eine dünne Rauchfahne erkennen, die aus dem Höhleneingang aufsteigt.

Die Höhlen

Kammer A

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen der Höhle sind dem Plan zu entnehmen, sie ist leer und bietet keine weiteren Erkenntnisse.

Kammer B

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen der Höhle sind dem Plan zu entnehmen. Der Boden der Höhle besteht aus losem Geröll und verläuft leicht abfallends; der jenseitige Höhlenausgang liegt etwas unter dem Niveau des Ganges, aus dem die Helden kommen. Ein flackerndes Feuer wirft den Schatten einer zweifach-gehörnten Kreatur an die Wand. Aus nördlicher Richtung sind undeutlich Stimmen zu hören.

Meisterinformationen:

Wenn die Spieler nicht deutlich angeben, leise zu sein (Schleichen-Probe + 4) löst sich etwas Geröll. Dies ist immerhin so laut, daß Alrik sein Gespräch, das er mit Elgor oder einem der Gefangenen führt, unterbricht und nachschauen kommt. Wegen des gehörnten Schattens ist eine AG-Probe fällig; bei Gelingen weigert sich der Betroffene vorerst weiterzugehen. Der

Schatten gehört indes nicht zu einer Kreatur der Niederhöhlen sondern zur Ziegenkatz Lenth (siehe **Anhang 2**, S. 76).

Kammer C

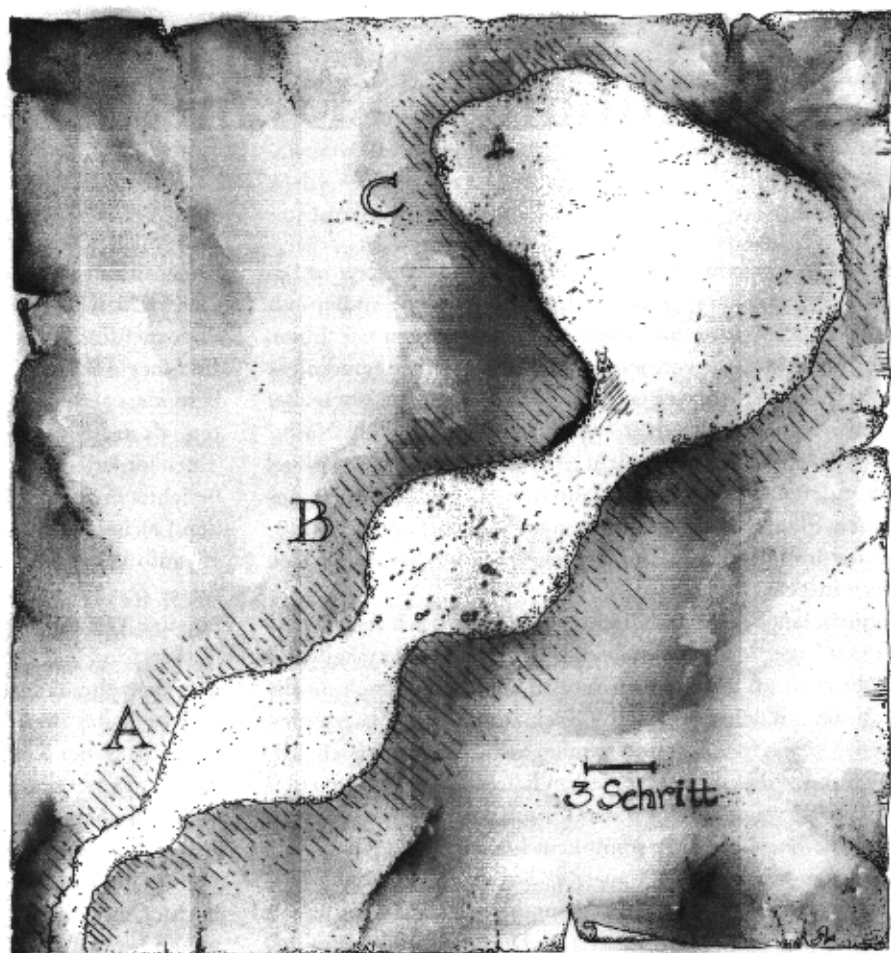
Allgemeine Informationen:

Links des Eingangs hat sich die Ziegenkatz niedergelassen, am entgegengesetzten Ende der Höhle flackert ein kleines Feuer, über dem ein kleiner Vogel brät. An der rechten Wand sitzen gefesselt der gefangene Schmied und die Perainegeweihte (falls nicht erfahrene Helden durch den eingangs besprochenen alternativen Einstieg ins Abenteuer kamen).

Die Ziegenkatz springt auf, sobald die Helden eintreten, sie greift jedoch nicht an, sondern wartet auf ein Zeichen ihres Herrn. Sobald sich Müller und Magier der Gefahr bewußt geworden sind, die von den Helden ausgeht, greifen sie an und versuchen, an den Helden vorbei aus der Höhle zu flüchten.

Meisterinformationen:

Sollten Alrik und Elgor im Kampf mehr als zwei Drittel ihrer Lebensenergie verlieren, ergeben sie sich unter gegenseitigen Schuldzuweisungen.





Der Müller hat übrigens Goldklumpen im Wert von 22 Dukaten bei sich. Es sind dieselben Goldstücke, die er bei der Reparatur seines Mühlrades fand.

Elgor hat außer seinem Zauberstab noch eine Pergamentsammlung dabei, die sich mit dem Chimärologen Hydronius

von Selem beschäftigt. Die Chimärologie ist ein Gebiet, das Elgor bisher nur rein theoretisch interessierte. Mit dem vom Müller versprochenen Entgelt wollte er eine Selemreise finanzieren, um sich dort vor Ort auch praktisch mit der Chimärenkunde beschäftigen zu können.

Das Ende des Abenteuers (Meisterinformationen)

Mit der Befreiung des Dorfes von dem spukenden Magier und dem umtriebigen Müller haben sich die Helden nicht nur **50 Abenteuerpunkte**, sondern auch das Lob des Barons Tilldan Greifentreu von Nebelstein verdient. Zudem haben sie drei Dutzend Bauern glücklich gemacht und können es sich in den nächsten Tagen in Mühlingen richtig gutgehen lassen. Die Bauern reißen sich geradezu darum, die Helden bei sich aufzunehmen. Natürlich müssen die tapferen Recken auch noch andere Heldentaten erzählen, dicke, gemütliche Bauersfrauen drücken ihnen einen dicken Schmatz auf die Wange und einen Räucher-schinken in die Hand. Spätestens jetzt taut auch Ziganto auf, redet von alten Zeiten und schüttelt anerkennend die Hände der Helden, allerdings nicht ohne zu erwähnen, daß das doch nichts

war gegen Novadis, Echsenmenschen, Oger und *richtige* Geister. Die Helden haben es natürlich besonders leicht, das Herz von Mann und Frau zu erobern, und so mancher oder manche wirft ihnen schmachthafte Blicke hinterher, wenn sie wieder weiter ziehen.

Später wird in Mühlingen kein Gold mehr gefunden. Woher die Goldklumpen im Mühlbach kamen, wird auf immer ein Rätsel bleiben, es sei denn, es gelingt, den Kobold zu finden, der sie dort deponierte.

Wenn Sie die Helden in eine Fortsetzung des Abenteuers führen wollen, so bietet sich ein Gefangenentransport an: Der Müller muß Zwangsdienst beim Aufbau von Greifenfurt leisten und Elgor soll der Gildengerichtsbarkeit zu Punin überstellt werden.

Anhang 1 - Dramatis Personae

Ziganto

Der etwa sechzigjährige, ergraute ehemalige Abenteurer ist besonders mißtrauisch gegenüber Fremden, die viele Waffen mit sich herumschleppen, und offensichtlichen Exoten wie Elfen. Seine Unterarme, die von seinem einfachen Leinenhemd nicht ganz bedeckt werden, weisen zahlreiche Narben auf. Auch über die linke Gesichtshälfte trägt er eine deutlich sichtbare Narbe. Bei den Dörflern galt er als nicht richtig im Kopf; ihnen mißfiel unter anderem, als er vor zwei Jahren versuchte, Kartoffeln anzubauen. Pflanzen, die keine Rüben und kein bekanntes Gemüse waren und deren Frucht unter der Erde wächst, waren den Bauern suspekt.

Ziganto ist lange Jahre umhergezogen. Ursprünglich aus Havena stammend, wurde ihm irgendwann das Pflaster dort zu heiß und die Obrigkeit zu aufdringlich und so entschloß er sich, in die Welt hinauszuziehen und sein Glück zu machen. Nach vielen Jahren der Wanderschaft und so manchem Abenteuer (siehe Zitate) gelang es ihm, zu bescheidenem Reichtum zu kommen und so erwarb er vor drei Jahren den Grund, den er in Mühlingen bewirtschaftet. Ziganto ist somit kein Leibeigener des örtlichen Herren, sondern ein freier Bauer.

Bei seinen Wanderungen und Abenteuern hat er vieles erlebt, gegen das die Spukerscheinungen im Dorf nicht besonders auf-

schenerregend sind. Deshalb ist er bisher hartnäckig geblieben und schläft lieber mit fest verriegelter Hütte und gespannter Armbrust, anstatt seinen Hof zu verlassen.

Den Helden gegenüber ist Ziganto sehr verschlossen. Erst wenn diese mehrfach durchblicken lassen, daß sie ebenfalls weitgereist sind, beginnt auch Ziganto, ein wenig zu plaudern. Er erzählt besonders gerne vom 'Zug der Tausend Oger' vor achtzehn Jahren, als der Kampf gegen die bleichen Unholde hundert von Toten forderte. Mit einem bedrohlichen Unterton in der Stimme berichtet er von der Zerstörung der blühenden Stadt Ysilia und den Leichenschmäusen der Oger.

Ziganto vergißt jedoch auch nicht, seine Kampfgefährten aus dieser Zeit zu erwähnen: den Vagabunden Brander Berre, seine einstige Gefährtin Galessa und den aufdringlichen Schelm Torxes. Ein Held, der das Abenteuer *Die Attentäter* gespielt hat, mag dem ehemaligen Streuner gerne vom unglücklichen Ende berichten, das Brander Berre fand. Ein ebenso beliebtes Thema Zigantos ist der Khomkrieg.

Ziganto eignet sich in Geisterstunden hervorragend für die Rolle des falschen Verdächtigen. Er sollte mysteriös genug erscheinen, damit die Helden zumindest einen Teil ihrer Aufmerksamkeit auf ihn konzentrieren – das macht es Alrik und Elgor um so leichter, ihre eigenen Pläne zum Vergraulen der Helden umzusetzen.



Zitate:

Zu den 'alten Zeiten':

»Ihr müßt euch das einmal vorstellen, da kamen diese häßlichen Kerle angerannt, jeder von ihnen so groß wie ein Haus und dann schwingen die auch noch riesengroße Keulen. Ach, was sage ich – ganze Bäume hatten die in ihren mächtigen Pranken.«

»Jetzt habe ich schon so lange nichts mehr von meinen alten Kumpels gehört, habt ihr vielleicht mal einen lustigen Kerl mit vielen Sommersprossen und Haar rötter als das eines Nivesen gesehen, der nur Unfug im Kopf hat? Torxes hieß er, war am Boden zerstört, als seine Freundin von einem Oger in Stücke gerissen wurde – Aski oder so ähnlich hieß die, kam vielleicht aus dem Bornland.«

»Und dann dachte ich schon, mein letztes Stündchen hätte geschlagen, aber da kam ein Lanzenreiter und durchbohrte den Oger, schrittweit ist das schwarze Blut gespritzt!«

Zu den Gespenstern im Dorf:

»Ich habe die Ogerschlacht, das Nebelmoor, den Khomkrieg und Fasar überlebt, da werden mich doch ein paar Gespenster nicht abschrecken!«

»Ich habe selber keinen der Geister gesehen aber dem Bauer Axhold soll der kopflose Müller fast bis ins Haus gefolgt sein.«

»Und bei der Kuh Yppolita war eines Morgens die Milch sauer.«

»Im Farindelwald habe ich schon mal Irrlichter gesehen. Hartnäckiger als die Notmarker Garde sind sie mir gefolgt und wollten mich ins Unglück ziehen.«

MU: 15 **KL:** 13 **IN:** 9 **CH:** 13 **FF:** 16 **GE:** 14 **KK:** 13
AG: 4 **HA:** 3 **RA:** 3 **TA:** 1 **NG:** 3 **GG:** 5 **JZ:** 2
ST: 16 **MR:** 8 **LE:** 80 **AT/PA:** 16/16
TP: 1W+3 (Rapier) **RS:** 1
Geb.: 27 v.H. **Größe:** 89 F. **Gewicht:** 80 St.
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün

Herausragende Talente: Zechen 12, Feilschen 13, Menschenkenntnis 13, Schätzen 12, Geographie 10, Gassenwissen 8, Heilkunde Wunden 8

Der Müller Alik

Seit dem Müller vor drei Jahren seine Frau weggelaufen ist, hat er sich immer mehr vom Dorfleben abgesondert. Immer öfter träumte er vom Leben in so fernen Städten wie Greifenfurt oder gar Lowangen. Bisher war er nur zu ängstlich, aus dem Dorf zu fliehen, da er wußte, daß dies seinem Lehnsherren mißfallen würde.

Doch mit dem Gold, das er im Bach zu finden erhoffte, schien die Aussicht auf ein bequemes Leben in der Stadt näher gerückt. Alik sah sich schon am Ziel seiner Wünsche, als die Helden auftauchten. Deshalb drängt er Elgor momentan stark darauf, ihm die "lästigen Fremden vom Halse zu schaffen".

Bei einem Unfall vor einigen Jahren verlor der Müller den kleinen Finger der linken Hand im Mühlenwerk.

MU: 12 **KL:** 15 **IN:** 9 **CH:** 8 **FF:** 12 **GE:** 11 **KK:** 14
AG: 3 **HA:** 4 **RA:** 4 **TA:** 3 **NG:** 5 **GG:** 7 **JZ:** 4
ST: 6 **MR:** 5 **LE:** 49 **AT/PA:** 10/10
TP: 1W+2 (Knüppel) **RS:** 1
Geb.: 7 v.H. **Größe:** 90 F. **Gewicht:** 86 St.
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** braun

Herausragende Talente: Schätzen 8, Rechnen 7, Mechanik 7, Berufsfertigkeit Müller 9

Der Magier Elgor von Sturmfels

Als Spätgeborener, der keinen Anspruch auf ein Erbe der weitverzweigten Familie hatte, blieb Elgor nach seiner Akademiezeit nur die Suche nach einem Dienstherren. Sein 'Traumberuf' wäre Hofmagus eines Grafen, leider hat er bisher keine geeignete Anstellung gefunden, so daß er bislang von verschiedenen Gelegenheitsarbeiten lebte. Seine Ausbildung hat er bei Magister Nairolf, Edler von Greifenfurt absolviert, sein Gildensiegel erhielt er in Punin.

Er ist aus schierer Geldnot auf das Angebot des Müllers eingegangen – leicht verdiente Dukaten, wären nicht die Helden in Mühlingen aufgetaucht. Dennoch versucht er, seinem Auftrag gerecht zu werden und das Dorf von allen Besuchern zu räumen. Elgor ist kein Mörder; alles was Leib und Leben der Helden oder Zigantos bedroht, versucht er zu vermeiden. Nur falls ihm die Helden ans Leben wollen, schlägt er mit voller magischer Härte zurück. In einem eventuellen Endkampf im Höhlenunterschlupf wird er alles versuchen, um zu entkommen – notfalls stellt er sich sogar als 'Kronzeuge' gegen den Müller zur Verfügung; und das nur, um bei nächstmöglicher Gelegenheit zu fliehen.

MU: 13 **KL:** 14 **IN:** 10 **CH:** 12 **FF:** 10 **GE:** 10 **KK:** 9
AG: 2 **HA:** 5 **RA:** 5 **TA:** 2 **NG:** 3 **GG:** 5 **JZ:** 3
ST: 7 **MR:** 7 **LE:** 33 **AE:** 80 **AT/PA:** 9/8
TP: 1W+1 (Dolch) **RS:** 1 (normale Kleidung)
Geb.: 0 Hal **Größe:** 82 F. **Gewicht:** 54 St.
Haarfarbe: Rot **Augenfarbe:** graublau
 *(als unsichtbarer 'Geist' trägt er keine Kleidung und ist unbewaffnet)

Herausragende Talente: Menschenkenntnis 10, Sinnenschärfe 9, Schleichen 6

Wichtige Zauberfertigkeiten: Orientieren Sie sich an den im Abschnitt **Elgors Spukschau** genannten Zaubern, die auch stets gelingen. Im Kampf wird er versuchen, sich mit Blitz dich Find (7), Paralü (7) oder Corpofrigo (5) eine Gasse zu bahnen, um zu entkommen.

Besondere Ausrüstung: maximal 2 Zaubertänke (E), Zauberstab mit den ersten vier Stabzaubern belegt.



Anhang 2 - Neue Monster

Die Ziegenkatz

Die Ziegenkatz ist das zahme 'Haustier' des Elgor von Sturm-
fels und hört auf den Namen Lenthe. Das Tier – von einem Mon-
ster zu sprechen, ist wahrlich übertrieben – ist eine chimärisch
erzeugte Einmaligkeit, eine Versuchskreatur des Chimärologen
Abu Terfas, die dieser einst verschenkte.

Schädel und Vorderbeine gleichen denen einer Hornziege
(*Bestiarium Aventuricum*, Seite 75). Das Gebiß, der Körper
und die Hinterläufe sind jedoch die eines Raschtulsluchs
(*Bestiarium*, S. 84).

Elgor hat Lenthe in Punin von einem tulamidischen Kuriositä-
tenhändler erworben, der keine weiteren Auskünfte über die
Herkunft des Tieres machen konnte. Lenthe gehorcht Elgor aufs
Wort und begleitet ihn auch bei Erkundungsgängen zum Dorf.
Vielleicht stoßen die Helden auf Fußspuren der Ziegenkatz, spä-
testens beim 'Endkampf' wird sie Elgor zu Hilfe eilen.

MU: 18 **AT:** 14 (Hornstoß) / 15 (Biß) **PA:** 6
LE: 35 **RS:** 1 **TP:** 1W+4 (Hornstoß) / 1W+5 (Biß)
GS: 9 **AU:** 40 **MR:** 0 **GW:** 8
Schulterhöhe: 1 Schritt **Gewicht:** 45 Stein

Hydronius von Selem (um 1700 v.Hal)

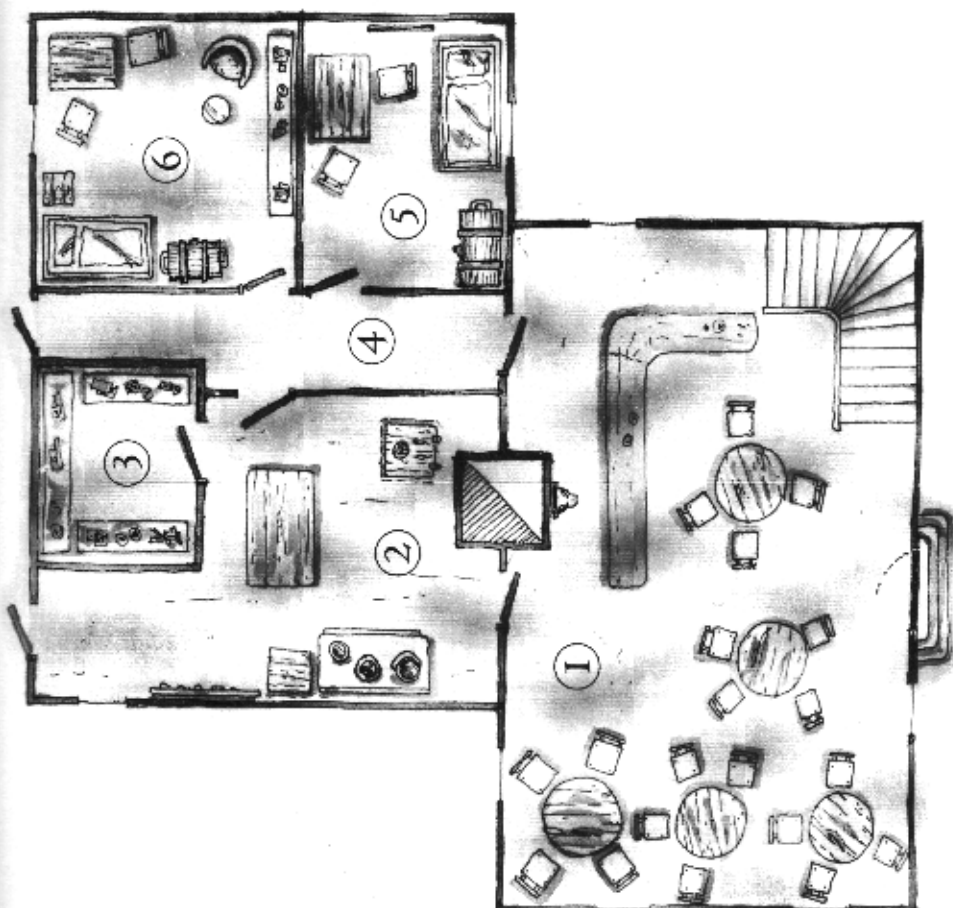
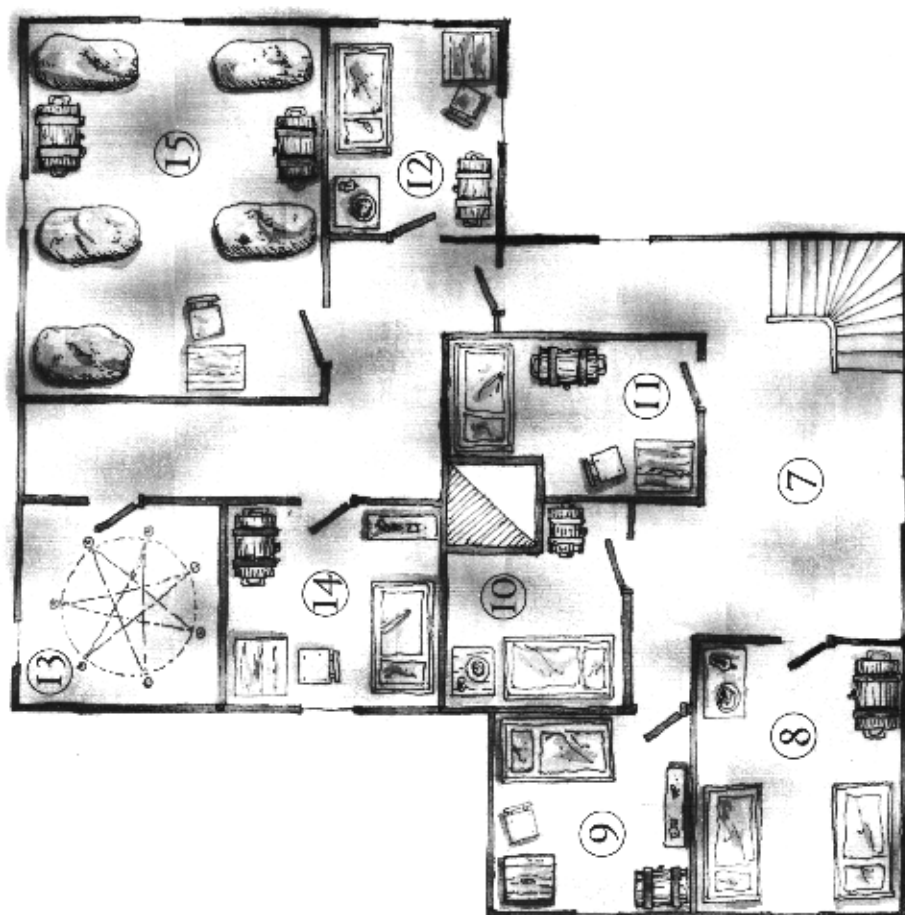
Hybridenmagier von güldenländischer Abstammung, der in der
Stadt am Szinto vor allem Echsenchimären geschaffen hat:
Chamäleonlöfler, Wolfsechsen, Ochsenfrösche (wortwörtlich)
und Fischechsenhadif. Wurde immer verrückter und formte
intelligente Mischwesen wie Salamandermenschen und die
nach ihm benannten Hydronier. Sein menschliches Dasein
starb bei einem spektakulär mißlungenen **MUTABIL
HYBRIDIL**.

Hydronius ist mitnichten bei diesem asfalthischen Desaster
ums Leben gekommen, wohl aber um seinen Leib: Noch heu-
te haust er in den verdunkelten Kammern unter der Silem-
Horas-Bibliothek in Selem, gelegentlich gefüttert von einigen
Selemiten, die ihn als heiliges Wesen ansehen und Tier- und
Menschenopfer darbringen.

Wer einen Blick in die steinerne Säulenhalle mit dem Obsidian-
becken wirft, erkennt eine Wesenheit mit gehörntem Menschen-
kopf, hochragenden Krabbenbeinen, einem wimmelnden Assel-
leib und giftgrünen Schlangenschwänzen. Mit blecherner Stim-
me faselt der Magier Litaneien in Proto-Zelemja, bisweilen löst
sich Magie aus seinen gelben Augen. Er ist ein weiteres Myster-
ium Selems geworden.

Der Schwarze Keiler, Obergeschoß

- 7) Gang
- 8) Leeres Doppelzimmer
- 9) Zimmer Larou Elsternflugs
- 10) Leeres Einzelzimmer
- 11) Zimmer des Zwergen Greifax
- 12) Zimmer von Teka Simmerlerch
- 13) Zimmer Magister Fulerins
- 14) Leeres Einzelzimmer
- 15) Schlafsaal



Der Schwarze Keiler, Erdgeschoß

- 1) Schankraum
- 2) Küche
- 3) Abstell- und Speisekammer
- 4) Gang
- 5) Wohnraum Zach Gimbel
- 6) Wohnraum Alrike Fußweisers

Der Vertrag des Kobolds

Ich mache Vertrag mit
Baron von Kranick,
daß dem Baron sein Kind - uns
und die Knecht - der Frau Baronin
gegeben sollen werden - zum Lernen!
Und das gilt ewig!
Und keiner darf den anderen betrogen!

Abdrucksiegel

Ich und der

Baron von Kranick

zum Knecht

im Jahr



Der Vertrag des Barons

Ich mache Vertrag mit
Baron von Kranick,
daß dem Baron seine Kinder uns
und die Knechtkinder der Frau Baronin
gegeben sollen werden - zum Lernen!
Und das gilt ewig!
Und keiner darf den anderen betrogen!

Abdrucksiegel

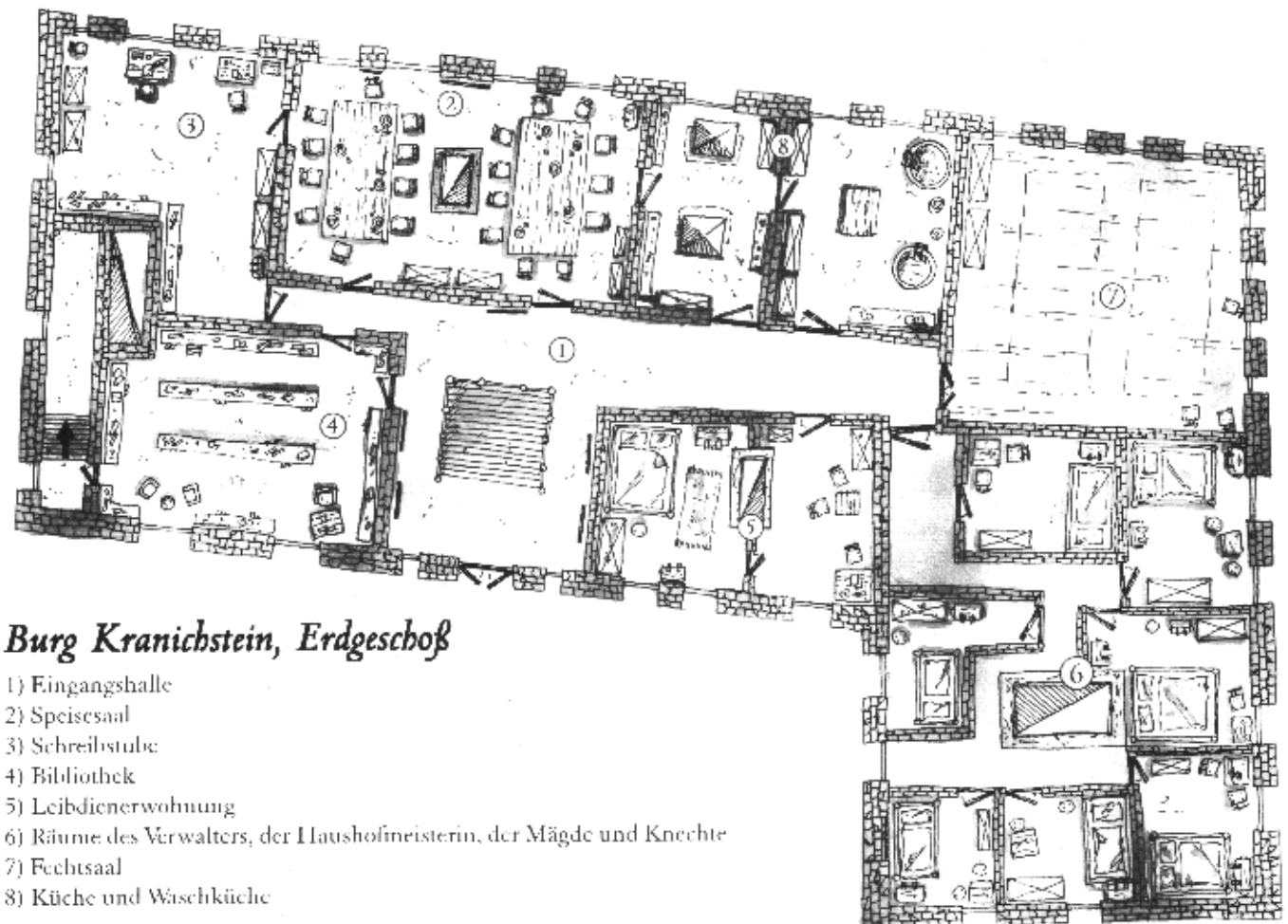
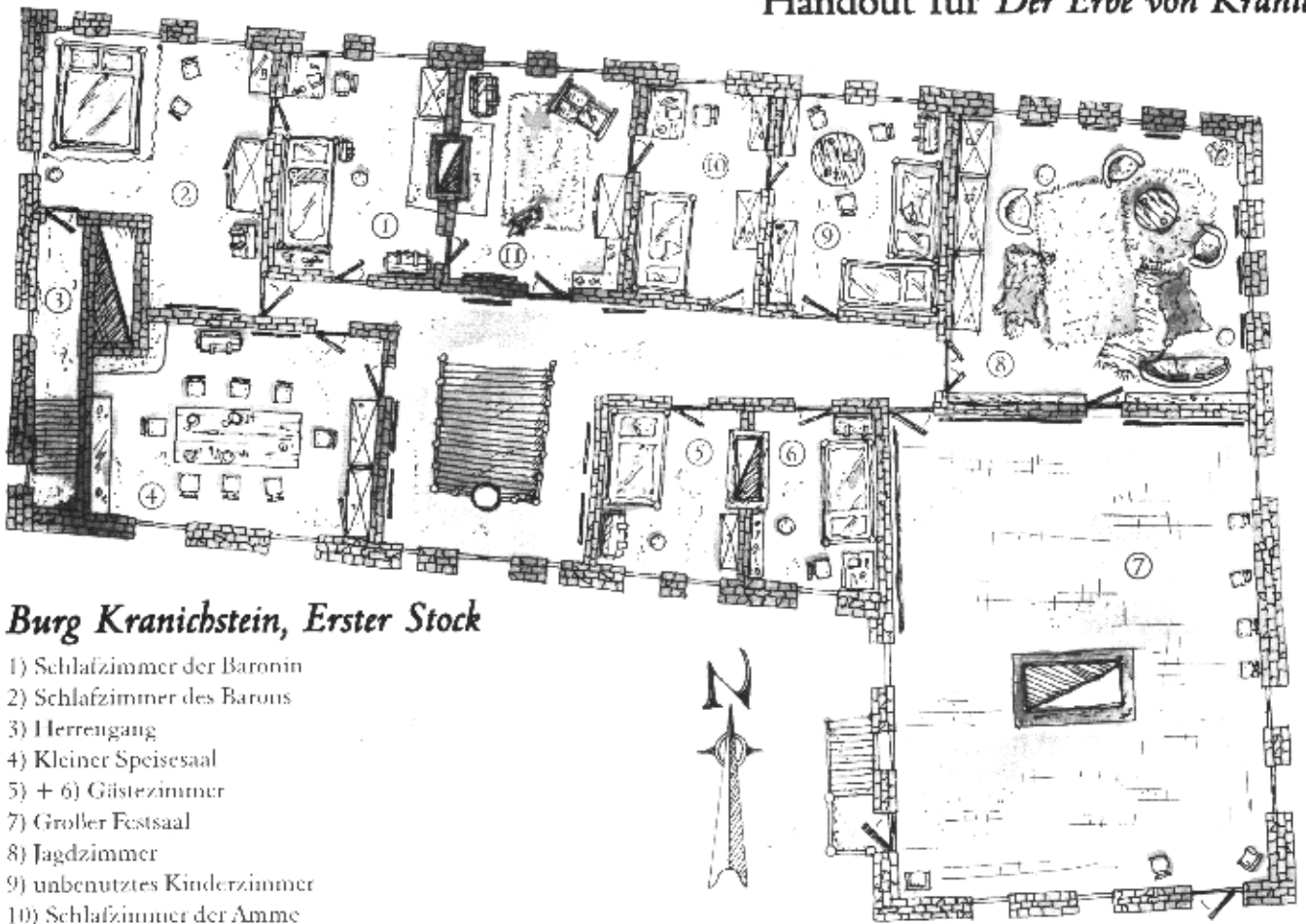
Ich und der

Baron von Kranick

zum Knecht

im Jahre 15 April





Handout für Geisterstunden: Das Dorf Mühlingen

