

ADVENTURIEREN

FÜNF DSA-KURZABENTEUER FÜR 3 – 6 EINSTEIGER-HELDEN

NR. 123
EINSTEIGER

PFADE DES LICHTS

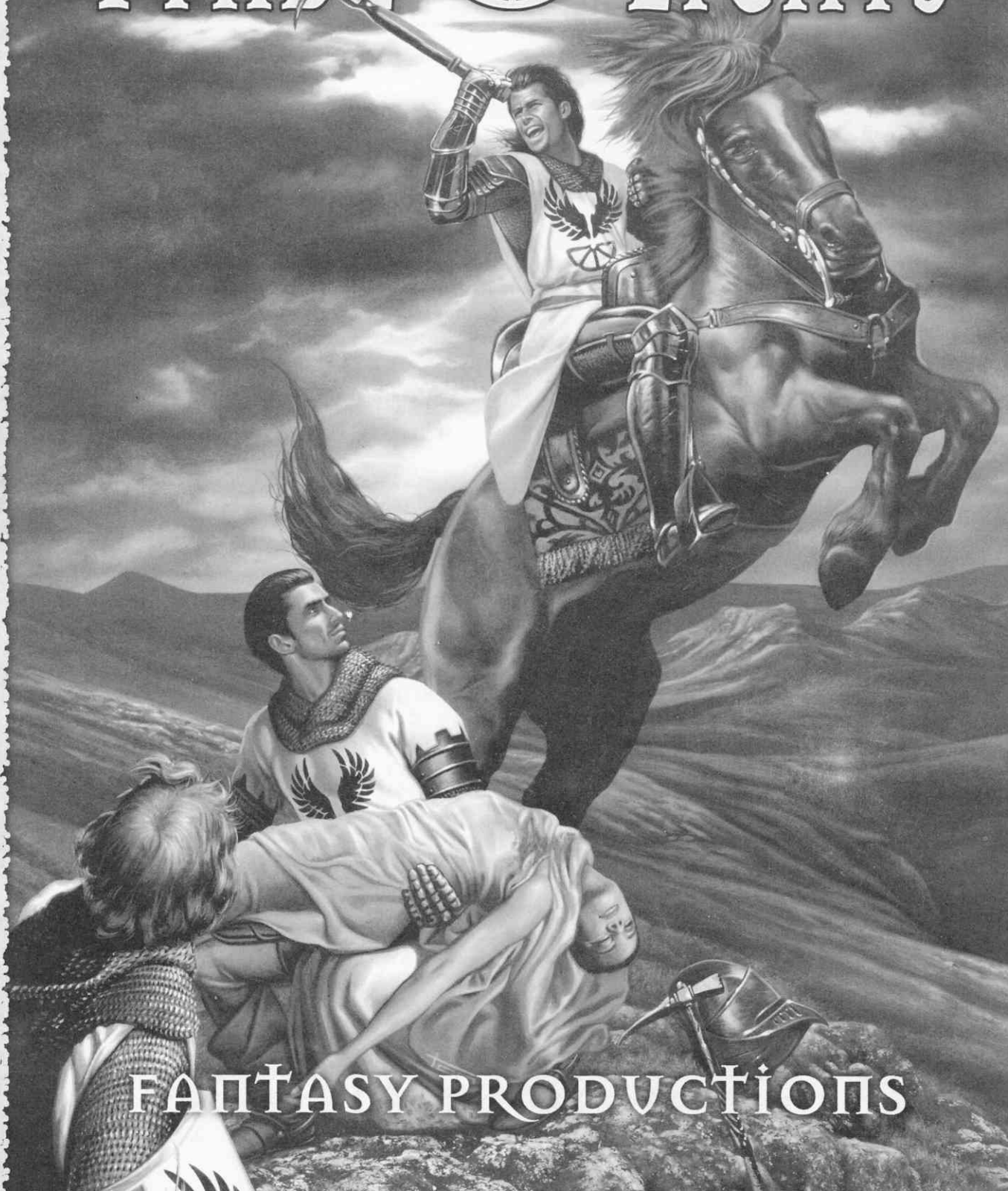


Das Schwarze Auge

13001

Das Schwarze Auge

PFADE DES LICHTS



FANTASY PRODUCTIONS

AVENTURIEN

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION

TOM THIEL

INNENILLUSTRATIONEN

ANDREAS ADAMEK (RASTULLAHS RACHE), CHRISTOPH
CLASEN (DAS KLOSTER DES WAHREN GLAUBENS),
JEPPY DOLFFEN (DER JADEBERG), MIA STEINGRÄBER
(MIT FREMDEN FEDERN), SABINE WEISS (STUNDEN DES
SCHWEIGENS), INA KRAMER (HELA-HORAS)

KARTEN UND PLÄNE

SABINE WEISS

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

LEKTORAT

MOMO EVERS, FLORIAN DOP-SCHAVEN, CATHERINE BECK

GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

SATZ

DANIELA GROBE, FLORIAN DOP-SCHAVEN

BELICHTUNG, DRUCK UND AVFBIINDUNG

DRUCKEREI KRULL, PEUSS

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright © 1997, 2003 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

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

1 2 3 4 5 6 07 06 05 04 03

Printed in Germany 2003
ISBN 3-89064-382-5





PFAD DES LICHTS

FÜPF ABENTEUER IM NAMEN DER GÖTTER UND GEISTER

REDAKTION: MOMO EVERS

AUTOREN UND AUTORINNEN: TIMO GLEICHMANN,
LARS KLAPPERT, MARTINA POETH, JÖRG RADDATZ,
PIKLAS REIPKE, STEPHANIE VON RIBBECK

Mit DANK AN:

PETER „DRACHENTÖTER“ DIENH FÜR RAT UND HILFE, CHRIS GOSSE FÜR SEIN VERSTÄNDNIS,
FALK BEHR UND TOM FINN FÜR STETIGE RETTUNG VOR DEM WAHNSINN,
DIE DREI GEDULDIGSTEN HEIKES DIESER WELT MIT DEN VERMUTLICH UNORGANISIERTESTEN
MÄNNCHEN DER ROLLENSPIELGESCHICHTE FÜR UNERMÜDLICHE MITHILFE,
ULLI „KANZLER, MEIN KANZLER!“ KNEIPHOF FÜR SPONTANE AUSBREITUNGSERLAUBNIS
IN TOBRIEN, STEFAN „DER BEWAHRER“ KÜPPERS FÜR STETES KOORDINIEREN,
ELIAS „GOLGARI“ MOUSSA FÜR SEINEN KÜHLEN KOPF IM KREUZFEUER,
GREGOR ROT (VERSprochen ist versprochen – ALSO: FLUGS STUDIEREN. WIR WARTEN ...)
FÜR EINEN ORGANISIERTEN RÜCKTRITT
SOWIE AN DIE GESAMTE DSA-REDAKTION.

DER BESONDERE DANK DER REDAKTEURIN GILT – NICHT NUR FÜR DIE UNVERZICHTBARE
MITHILFE BEI DER FERTIGSTELLUNG DIESES BANDES – HEIKE LAJDA.

DANK FÜR ALLES, WAS DU FÜR MEINEN LIEBLINGSHOBBIT GETAN HAST.

DU BIST (m)eine HELDIN!



FANTASY PRODUCTIONS

INHALT

Vorwort	5	
Dem Meister zum Geleit	5	
Die Abenteuer in Kürze	6	
Pfade des Wanderers: Mit fremden Federn	8	
Eine aventurische Sage	8	
Das Abenteuer im Überblick	8	
Der Einstieg	10	
Brechnow	12	
Der Handlungsverlauf	13	
Das Finale	22	
Der Ausklang	22	
Dramatis Personae	23	
Pfade der Stille: Stunden des Schweigens	27	
Ein Blick durch Ymras Augen	27	
Das Abenteuer im Überblick	28	
Und am Anfang war die Stille	29	
Auf verschlungenen Pfaden	31	
Schweigen umfängt die sterbliche Hülle	31	
Hör' das Lied der Schwingen	33	
Sie klingen vom Nirgendmeer	34	
Frieden bringen sie der Seele	36	
Des Todes Tanz	39	
Träume bis in Ewigkeit!	40	
Anhänge	40	
Pfade des All-Einen: Rastullahs Rache	44	
Zum Geleit	44	
Die Amhashal von Ferchaba	46	
Reisevorbereitungen	46	
Der Pilgerzug	47	
Die Karawane	49	
Die Pilgerfahrt nach Keft	51	
Der Überfall des Pyrdacor-Kultes	55	
Die Pilgerreise geht weiter	56	
Das Heilige Keft	57	
Angriff des Humus-Drachen	59	
Das Wunder von Keft	59	
Ein Blick durch Fatas' Augen	60	
Pfade der Geister: Der Jadeberg	61	
Dem Meister zum Geleit	61	
Strandpiraten	64	
Bei den Darna	66	
Bei den Haipu	69	
Rennen mit einem bösen Geist	72	
Ausklang	73	
Anhang: Personen und Werte	73	
Pfade des zwölfgöttlichen Bundes:		
Das Kloster des wahren Glaubens	76	
Ein Blick durch Ymras Augen	76	
Das Abenteuer in Kürze	76	
Der Beginn	77	
Das Abenteuer beginnt	78	
Hinein ins Land der Träume	79	
Das Bekehren der Mönche	83	
Die Amulette der Zwölfgötter	85	
Die Umgebung des Klosters	87	
Das große Finale	91	
Der Ausklang	93	
Kopiervorlagen	94	

VORWORT

Reisen im Namen der Götter und Geister – was kann es Schöneres in einer Heldenlaufbahn geben? Wenn die Großmeisterin der Golgariten um Hilfe bittet, wenn ein Aves-Tempel bedroht ist, ein heiliges Tabu zu brechen droht oder wenn es gar um das Seelenheil von Mönchen des Bundes des Wahren Glaubens geht – welcher Aventurier könnte da schon “Nein” sagen?

Das Begleiten einer Rastullah-gefälligen Pilgerreise nach Keft mag sich für einige Aventurier zwar schlichtweg verbieten, für andere hingegen stellt es neben einer überaus spannenden Erfahrung eine Möglichkeit dar, um sich sein ‘täglich Brot’ zu verdienen. Und andererseits: Bietet sich hier nicht auch für Geweihte und Gläubi-

ge der Zwölfgötter eine hervorragende Möglichkeit, die ‘Ungläubigen’ zu bekehren – oder es zumindest zu versuchen?

Pfade des Lichts ist eine vielgestaltige Abenteuersammlung: Krimi, Drama, Intrige und Traum geben einander die Hand. Beschreiten Sie mit uns die Pfade der Götter und Geister, vollbringen Sie wahre Heldentaten, und sichern Sie sich so (mit etwas Glück) einen Diwan zu Füßen Rastullahs, einen Zwischenstopp Ihres Tapams im Land hinter der Sonne – oder einen Platz in Alveran.

Halle/Saale im September 2003

Für die Autoren

Momo Evers

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die Abenteuer in dem vorliegenden Sammelband sind in altbewährter Manier aufgebaut: Zu Beginn finden Sie eine Zusammenfassung der Handlung, während Personen- oder Ortsbeschreibungen zumeist in übersichtlichen Kästen untergebracht sind. Die Informationen zum Vorlesen oder Nach erzählen finden Sie wie üblich umrahmt.

Neu ist ein Einordnungskasten zu Beginn eines jeden Abenteuers, der Ihnen das Wichtigste in Kürze darlegt: Ort, Zeit, Anforderungen an die Heldengruppe sowie eine stichwortartige Einordnung und die Religion, mit dem das Abenteuer sich beschäftigt. Weiterhin finden Sie eine Übersicht, welches Abenteuer in welcher aventurischen Region spielt.

Zur Hervorhebung der Talent- und Zauberproben wird wie üblich die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gedruckt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber oder andere magische Handlungen, KAPITÄLCHEN Vor- und Nachteile.

Wo keine Werte für Meisterpersonen angegeben sind, sind wir davon ausgegangen, dass sie nicht benötigt werden – notfalls sollten Sie diese an die Werte Ihrer Heldengruppe anpassen. Bedenken Sie aber bei allen Gegnern, dass jeder Bewohner Deres einen eigenen Hintergrund, eine eigene Geschichte, eigene Sehnsüchte, Ziele und Wünsche hat – lassen Sie also niemanden zu purem ‘Metzelfutter’ verkommen. Lassen Sie Gegner sprechen, während diese kämpfen, sei es mit einem Fluch, einem Schwur oder einem Gebet auf den Lippen. Und scheuen Sie nicht, Gegner auch einmal fliehen oder wimmernd (oder mit dem Hinweis auf ihre Familien) um Gnade flehen zu lassen, wenn es zur Situation passt.

Die genaue Höhe von Proben-Zuschlägen sollten Sie in erster Linie als Richtlinie und nicht als ehernes Gesetz betrachten. Wählen Sie immer diejenigen Fertigkeiten aus, die Ihnen in der jeweiligen Situation für Ihre individuelle Heldengruppe am geeignetesten erscheinen. Aventurischen Helden sollte, wo immer es möglich und sinnvoll ist, eine Chance zugestanden werden, durch Proben ein mögliches Wissensdefizit der Spieler auszugleichen – damit die Charaktere auch inneraventurisch als das erscheinen, was sie sind: besondere Bewohner Deres.

Da **Pfade des Lichts** Ihnen fünf Abenteuer auf begrenztem Raum präsentiert, sind lediglich für die Handlung wichtige Szenen aus-

föhrlich beschrieben. Solche, in denen es vielerlei Unwägbarkeiten gibt, sind angerissen und mit alternativen Möglichkeiten und den daraus resultierenden Ereignissen versehen. Ergänzend finden sich Anregungen für weitere, ausschmückende Stimmungssequenzen. An einigen Stellen ist eine strikte szenische Abfolge der Ereignisse nicht möglich, da nicht vorausszusehen ist, welchen Weg die Helden zuerst beschreiten werden. An diesen Stellen wird eine Abfolge der Ereignisse lediglich vorgeschlagen.

REISELEKTÜRE

Sie werden beim Durchlesen dieses Abenteuers an einigen Stellen auf Quellenverweise stoßen. Die weiterführenden Hinweise sind nicht notwendig für dieses Abenteuer, können es jedoch bereichern. Außerdem können Sie aus den angegebenen Werken nach Belieben Quellen heraussuchen und als Vorlesetexte für die Abenteuer verwenden. Unterstützendes Material für die vorliegende Sammlung können Sie vor allem in der Box **Götter und Dämonen** sowie in den Regionalbeschreibungen der jeweils bespielten Landstriche finden. Denkbar sind hier **Die Wüste Khom und die Echsensümpfe** (für *Rastullahs Rache*), **Borbarads Erben** sowie **Rauhes Land im Hohen Norden** (für *Mit fremden Federn*) oder **In den Dschungeln Meridianas** (für *Der Jadeberg*, erscheint in Kürze).

IM AUFTRAG DER GÖTTER

In den folgenden Szenarien reisen und handeln die Helden im Auftrag höherer Mächte – oder doch zumindest im Auftrag von deren Stellvertretern. Und so kommt Ihnen als Spielleiter hier eine ganz besondere Verantwortung zu: Sie sind es, der die Erlebnisse der Helden mit Leben erfüllt, bei ihnen eine wohlige Gänsehaut erzeugt und ihnen das Wirken der ‘Überderischen’ mit dem Zauber und Pathos nahe bringt, der ihm gebührt. Wir möchten Sie ermuntern, sich nach Herzenslust Ihrer pathetischen ‘Erzählader’ hinzugeben. Untermalen Sie Ihre Spielrunden mit Musik, schaffen Sie ein stimmungsvolles Ambiente, dimmen Sie das Licht bei Ihrem Aufenthalt in der Golgaritenburg, spielen Sie am Boden auf

Kissen im Schneidersitz, wenn Sie die Wüste Khôm bereisen, suchen Sie alle Ihre Pflanzen zusammen und schrauben Sie gelbe oder grüne Birnen in die Lampe, wenn Sie sich auf die Reise in den Dschungel begeben. Gönnen Sie Ihren Spielern 'großes Kino' und 'Pathos in Tüten' und gestalten Sie Szenen so dramatisch wie möglich: Ein schlichter Schwerthieb wird unterstützt durch das Umstoßen eines Tisches, ein Gegner der Helden tritt stets mit einem Sprung oder an einem Kronleuchter schwingend in eine Szene etc. Und vergessen Sie nicht, dass auch einem aventurischen Helden mehr Sinne als das Sehen zur Verfügung stehen. Beschreiben Sie Ihren Spielern, was ihre Charaktere fühlen, hören, riechen und schmecken, und ziehen Sie sie so noch tiefer in den Bann der Geschehnisse.

Ihre Helden sind auserwählt, diese Abenteuer zu erleben – und niemand sonst. Vermitteln Sie ihnen das Gefühl, etwas Besonderes zu sein: Sie haben es sich verdient.

Ein letztes Wort gilt den Helden, die für die jeweiligen Abenteuer sinnvoll erscheinen. Die Autoren haben zu Beginn der jeweiligen

Szenarien speziell auf günstige und ungünstige Charakterswahl hingewiesen. Generell aber gilt: In diesem Abenteuerband soll unterschiedlichsten Helden die Möglichkeit gegeben werden, auch andere Kulturen und Glaubenseinflüsse als die eigenen zu erfahren und sich so das Wissen um andere Völker Deres zu 'erspielen'. Ein Zwölfgötter-Geweihter auf dem Weg nach Keft? Ein Rastullah-Gläubiger im Auftrag Bishdariels? Ein Darna im Aves-Tempel? Wieso nicht, wenn der Spieler den Charakter verantwortungs- und stimmungsvoll zu führen weiß. Bedenken Sie: Kein derischer Vertreter einer Gottheit hatte je Erfolg damit, 'mit der Holzhammermethode' zu bekehren. Auch in der irdischen Welt können Buddhist und Christ, Hinduist und Muslim sich großartig verstehen, auch wenn sie in Glaubensdingen andere Präferenzen pflegen. Extremisten gibt es allerorten, doch glücklicherweise bilden sie 'hüben wie drüben' die Ausnahme. Eine – auch hitzige – Glaubensdebatte zwischen Mitgliedern unterschiedlichster Kulturen bietet unzählige Möglichkeiten zu spannendem und unterhaltsamem Rollenspiel.

GUTER RUF UND GUTER NAME: KIRCHLICHE UND SPIRITUELLE AUFTRAGGEBER IN ABENTURERIEN

Ein Wort noch zu den 'Spätfolgen' der Abenteuer: Ihre Helden werden sich im Lauf der folgenden Erlebnisse (so hoffen wir zumindest) bei etlichen einflussreichen Personen der Götter- und Geisterwelt einen guten Namen machen. Auch in Aventurien gilt: Referenzen sind ein wichtiges Gut. Verlieren Sie den Stein, den die Charaktere nun bei einigen aventurischen Wesen (und Wesenheiten) 'im Brett haben', auch in zukünftigen Abenteuern nicht aus dem Auge. Und vergessen Sie auch nicht eventuelle Feinde, die sich der ein oder andere aus Ihrer Spielgruppe ge-

macht hat. Nicht nur Spieler schätzen es, wenn die Welt, in der ihre Charaktere leben, sich organisch weiterentwickelt.

Und wer weiß: Vielleicht eilt der Ruhm den Helden voraus und sie erhalten gleich im Anschluss an die jüngst erlebten Abenteuer eine weitere Anfrage eines kirchlichen oder spirituellen Auftraggebers, der sich auf die Erfolge der Helden in der Vergangenheit beruft. Ihrer Phantasie sind – gerade in Aventurien – keine Grenzen gesetzt.

In diesem Sinne: Auf zu neuen Ufern!

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Wer den 'Pfad des Wanderers' folgt, den führt der Weg ins Bornland. Hier verschwinden seit einiger Zeit immer wieder Menschen spurlos – und das, obwohl der Bronnjar seine Untertanen anscheinend gut behandelt. Ob der Aves-Tempel Schuld daran hat? Oder jener seltsame Köhler des Dorfes, der eigentlich gar kein Mensch ist? Und was hat es mit dem jungen Geweihten auf sich, der allen Frauen die Köpfe verdreht, aber noch nicht einmal auf die einfachsten Fragen zur kirchlichen Glaubensstruktur eine Antwort zu geben weiß? **Mit Fremden Federn** von Lars Klappert (ab S. 8, auf der nebenstehenden Karte Nr. 1) ist ein phantastisches Abenteuer, das auch für Einsteiger gut spielbar ist. Liebevoller Charaktere und ein vielschichtiger Plot bieten Spielspaß für mehr als einen Abend und spiegeln die Welt Aventuriens in all ihren Facetten wider.

Die 'Pfade der Stille' führen die Helden in ein Golgaritenkloster, in dem Boron allzu reiche Ernte hält. Der kriminalistisch angelegte Intrigenplot mit herrlich düsterer Grundstimmung wird nicht nur Freunden des epischen Rollenspiels gefallen.

Liebe und Verrat sind die Hauptzutaten der **Stunden des Schweigens** (ab S. 27, Nr. 2). Martina Noeth und Timo Gleichmann entführen die Helden in die Mauern der Ordensburg der schweigsamen und undurchsichtigen Golgariten – und zeigen, dass auch der Gläubige nicht unfehlbar ist. Das Abenteuer kann in

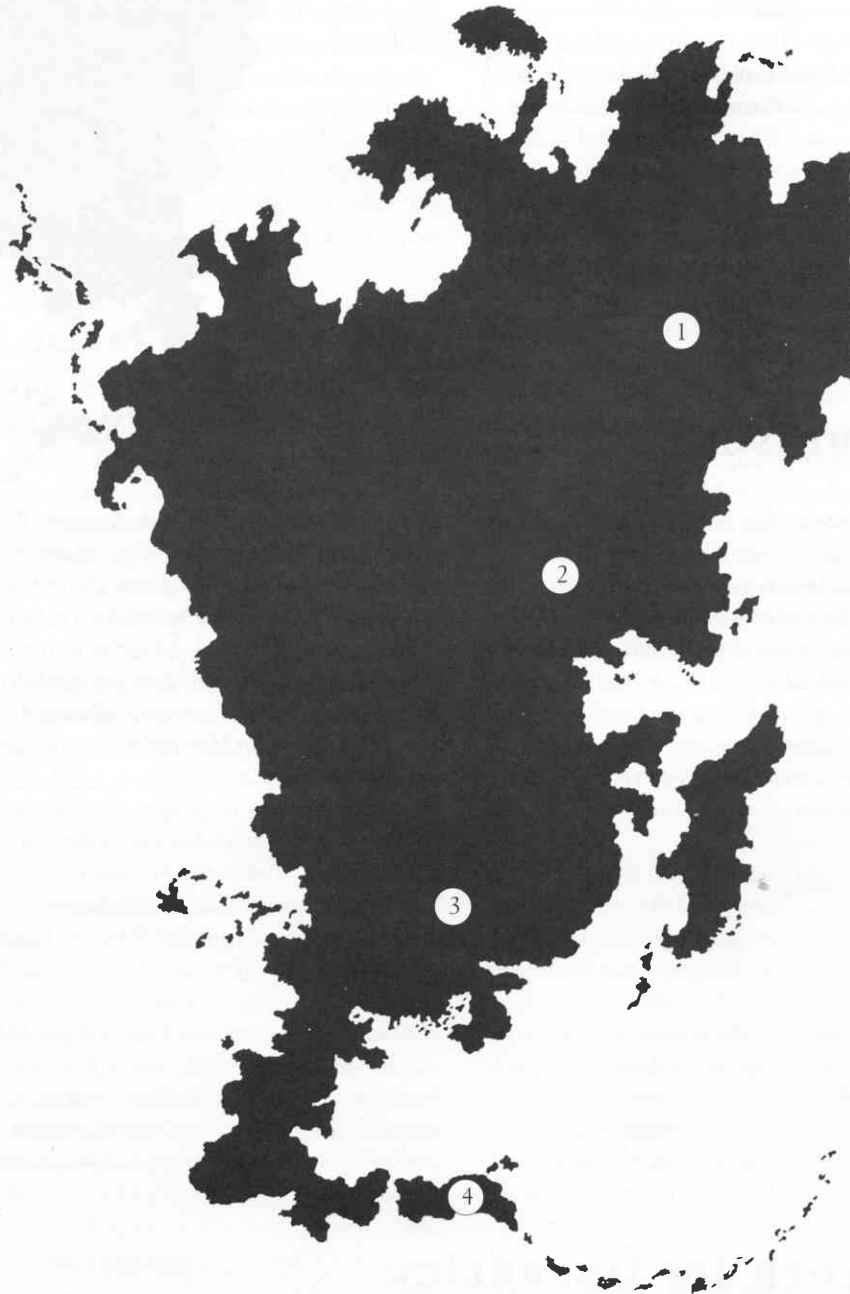
einem Tag durchgespielt werden und erfordert von den Helden eine gehörige Portion an diplomatischem Geschick.

Eine Pilgerreise nach Keft erwartet die Helden auf den 'Pfad des as'Salis, des All-Einen'. Niklas Reinke knüpft mit **Rastullahs Rache** (S. 44, Nr. 3) an die Geschehnisse seines Abenteurers **Erben des Zorns** an. Es ist allerdings nicht notwendig, dieses vorab gespielt oder gelesen zu haben. Neben einer langen Reise durch die Wüste, in der die Helden etliche Aufgaben zu lösen haben, erwartet sie auf ihrer Reise auch eine Begegnung, die sie so schnell nicht vergessen werden: Ein Drache 'erwacht' – und er meint es nicht gut mit Dere. Wenn er zum Ende des Abenteuers am Horizont verschwindet, ist vor allem eines gewiss: Aventuriens Helden werden ihn nicht zum letzten Mal erblickt haben ...

Auf den 'Pfad der Geister' wandern die Helden nach Altoum, um den Jadehandel neu zu beleben. Stephanie von Ribbeck führt die Helden durch den Dschungel des Südens: eine gute Gelegenheit, die Waldmenschen, die der 'gemeine Aventurier' sonst gern als "die Wilden" bezeichnet, einmal von einer ganz anderen Seite kennen zu lernen. Entdecken Sie die Kultur und den Glauben der Darna und Haipu. Ein gemeinsamer Feind bringt in **Der Jadeberg** (S. 61, Nr. 4) Helden und Regenwaldbewohner zusammen. Auch wenn Interessen und Motivation der Verbündeten verschieden sind, so bietet dieses Abenteuer eine einmalige Möglichkeit, Völker haut-

nah zu erleben, die dem Mittelaventurier für gewöhnlich wohl ebenso fremdartig erscheinen wie ein Gjalskerländer oder Goblin. **Das Kloster des wahren Glaubens** (S. 76, keine Eintragung auf der Karte) ging vor langer Zeit unter, die Umstände sind ungeklärt. Heute stehen nur noch Ruinen, und der Wind pfeift hohl durch die alten Gemäuer. Doch ein alter Frevel lässt die ehemaligen Bewohner des Klosters nicht zur Ruhe kommen – bis Bishdaniel

selbst sich ihrer erbarmt und ihnen mittels der Helden eine letzte Chance gibt. Traum und Wirklichkeit sind auf den 'Pfad des Bundes' eng miteinander verflochten. Lassen Sie sich von Jörg Raddatz in eine Zeit zurückversetzen, in der sich Hela-Horas in Aventurien zur Göttin und Stellvertreterin der Zwölfe ausrufen ließ. Und lassen Sie Ihre Helden am eigenen Leibe erleben, dass der Glaube allein Berge versetzen kann.



PFAD DES WANDERERS: MIT FREMDEN FEDERN

VON LARS KLAPPERT

Mit Dank an die Testspielrunde, namentlich Heiko, Monsen, Oliver, Monika und Momo für Kritik und Anregung, und speziell Letzterer für ellenlange Geduld.

– Für die Frau und den kleinen Mann in meinem Leben –

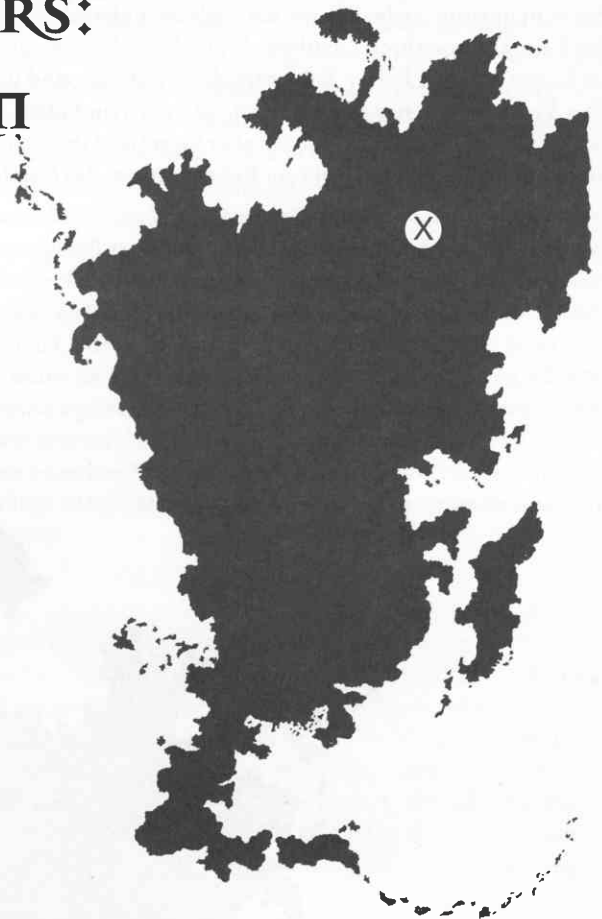
Glaube: Aves

Stichworte zum Abenteuer: Detektivplot um falsche und echte Geweihte, Verantwortung und Abenteuer, Verwünschtes und Alltägliches – und um den Wanderer mit der bunten Feder

Spielort: Bornland

Zeit: Efferd 1026 BF

Schwierigkeit: Spieler: niedrig (als Einsteigerabenteuer geeignet) / Meister: hoch



EINE ABENTURISCHE SAGE

»Zwölf mal zwölf Jahre, nachdem Phex mit Rahja die Lagerstatt geteilt hatte, rief der Fürst der Götter seine Geschwister zu sich: "Es kann nicht angehen, dass die Frucht eurer Verbindung weiterhin in der Welt der Sterblichen verweilt. Fortan soll Aves den Platz in Alveran einnehmen, den seine Abstammung ihm zuweist. Ich will Großes an ihm tun und werde ihm die Lüfte zu seinem Reich befehlen. Er soll den Winden als seinen Herolden gebieten, und die Vögel sollen sein Hofstaat sein!"

Aves aber erschrak sehr, als er von seinen Eltern den Befehl des Götterfürsten vernahm, und er weinte bitterlich, da er die Welt liebte und nicht von ihr lassen wollte.

Die Göttin der Liebe dauerte es, ihr eigenes Fleisch leiden zu sehen, und so sprach sie zu ihrem Geliebten: "Unseren Sohn in die goldenen Mauern Alverans zu zwingen wäre so grausam, als würde man einen Vogel in einen goldenen Käfig sperren. Gehe zu unserem Bruder und bitte für ihn!"

Phex aber wusste, dass ein Wort des Praios ewig und unabdingbar ist. Und so griff er zu einer List, als er vor seinen Bruder trat: "Ich habe unserem Sohn deinen Befehl überstellt und ihm von deinen Plänen berichtet. Es hat ihn zu Tränen gerührt, wie sein Oheim seiner gedachte. Selbstverständlich habe ich ihm unmittelbar befohlen, sich gewis-

senhaft auf seine Aufgabe vorzubereiten. Will er rechtschaffen den Winden befehlen, so muss er freilich wissen, woher diese kommen und wohin sie wehen. Ich weiß, du bist gründlich, Bruder, und deine Ansprüche sind hoch. Und so bat ich Aves, er möge sich sputen und in die Götterfeste zurückkehren, sobald er sich mit allen Orten und allen Wesen seines zukünftigen Wirkens gewissenhaft vertraut gemacht habe." Es heißt, dass es nicht dämmern wollte am Abend jenes Tages, und die Sonne so glühend am Himmel brannte, als wollte sie die Sterne zum schmelzen bringen.

Äonen sind seitdem vergangen. Aves aber wandert in Gestalt eines einfachen Sterblichen immer noch durch die Welt, denn die Winde wehen überall. Und vielleicht – wer weiß? – bist auch du ihm schon einmal begegnet, ohne ihn zu erkennen.«

—aus Vogelfrei und mit den Winden, Sagen und Märchen des fahrenden Volkes, Anonym, ca. 110 BF, in neuerer Übersetzung

»Du willst wissen, welches Geschenk der Herr Aves den Menschen macht, mein Junge? Nun, das ist ganz einfach: Du trittst auf die Straße, und wenn du deine Füße nicht streng im Zaum hältst, dann kannst du nicht wissen, wohin sie dich tragen!«

—der Zugvogel Tronde Taschner zum jungen Raidri Conchobair, 970 BF

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Das vorliegende Abenteuer führt die Heldengruppe in den Norden des Bornlandes, genauer in die abgelegene Fronsiedlung Brechtnow, die östlich des Rechten Born liegt, unweit der Grenze zu dem dunklen Eisreich Glorania.

Die Helden werden von einem scheinbaren Handwerksgehlen mit dem örtlichen Bronnjaren bekannt gemacht und von diesem beauftragt, das mysteriöse Verschwinden etlicher Leibeigener zu untersuchen, das vor zwei Monden begann. Der nahe liegende

Verdacht, dass die Bauern einfach davongelaufen sein könnten, scheint sich nicht zu bestätigen. Wer aber steckt nun hinter den Vorkommnissen? Und was hat es mit dem im Bornland äußerst unüblichen Tempel des Aves auf sich, der am Rand der Siedlung steht? Ist der reisende Geweihte tatsächlich das, was er vorgibt zu sein?

Die Abenteurer müssen das Vertrauen der örtlichen Bevölkerung erlangen und sich mit der bornischen Bronnjarenherrschaft und dem Kult des Paradiesvogels der Götter auseinander setzen, um schließlich einer Bande skrupelloser Sklavenhändler das Handwerk legen zu können.

EIN WORT ZUR HELDENGRUPPE

Für das Abenteuer empfehlen sich unerfahrene Charaktere, die entweder eine hohe Moral oder zumindest eine gewisse Treue zum zwölfgöttlichen Glauben aufweisen. Die Helden sollten bereit sein, sich entsprechend des Aves-Ideals auf ein 'Abenteuer um des Abenteuers willen' einzulassen, ohne dafür eine üppige Belohnung zu erwarten. Falls Sie neu erschaffene Charaktere in Ihre Spielrunde einführen oder gar eine komplette Gruppe von 'Junghelden' ihr erstes Abenteuer bestehen lassen wollen, bietet sich hier eine gute Gelegenheit.

WAS BEREITS GESCHAH – EIN BLICK DURCH YMRAS AUGEN

Der Drahtzieher hinter den Vorkommnissen in Brechnow ist der angebliche neue Geweihte des Tempels Philiander Wetterstein alias Geppert Elenbronn. Der Räuber und Menschenhändler plant mit einer Hand voll Spießgesellen seinen bislang größten Coup: Er will eine komplette Schiffsladung Bauern als Sklaven ins nahe Glorania verschachern. Zu diesem Zweck hat er Natassa, die alte Geweihte des Aves-Tempels, überwältigt und in den Tempelkeller gesperrt, während er sich nun als ihr Nachfolger ausgibt.

Es fiel ihm nicht schwer, sich das Vertrauen der Bevölkerung zu erschleichen und seine Ränke zu spinnen. Seit Wochen schürt er die Angst der Bevölkerung, dass ihr Herr, Baron Lyschko von Garskje, sein gesamtes Hab und Gut an den benachbarten Bronnjaren

Fiete von Eberskojes verlieren könnte, der im Ruf steht, ein selbst für bornländische Verhältnisse besonders brutaler Schinder zu sein. Er aber, Philiander, könne ihnen eine angeblich sichere Fluchtmöglichkeit in die Stadt Festum oder sogar das Kaiserreich anbieten. Mittlerweile ist es dem falschen Geweihten ein gutes Dutzend Mal gelungen, einen oder mehrere Menschen zur Flucht zu überreden und in die Arme seiner Spießgesellen zu führen.

Die alte Tempelgeweihte Natassa hat, als sie von Geppert Elenbronn gefangen genommen und in die Grabkatakomben des Tempels gesperrt wurde, ihren Herrn mittels einer Liturgie gebeten, ihr 'einen Freund in Zeiten der Not' zu senden. Durch einen seherischen Traum wurde Aveslieb Grauninger, ein alter und erfahrener Geweihter des Abenteurer-Gottes, der sich gerade in der Gegend aufhält, auf die Sache aufmerksam. Aber er sieht es nicht als seine Aufgabe, selbst gegen Elenbronn vorzugehen, denn für so etwas gibt es ja Abenteurer. Hinzu kommt, dass er erst vor kurzem auf einen jungen Mann aufmerksam geworden ist, von dem er überzeugt ist, er sei hervorragend als Aves-Geweihter geeignet.

Wenig später hat Pedder Waldroder, so heißt dieser Schankbursche aus Eberskoje, scheinbar unglaubliches Glück. Aveslieb, der sich nicht als Geweihter zu erkennen gibt, sondern als wandernder Handwerker auftritt, überredet ihn zu einem Abend mit Würfelspiel und fädelt es so ein, dass der Schankbursche innerhalb von kurzer Zeit Avesliebs gesamten Besitz gewinnt: einen Wagen, der mit allerlei skurrilen Waren bestückt ist, samt Zugpferd.

Pedder hat seit längerer Zeit ein geheimes, rahjagefälliges Techtelmechtel mit Katjeschka von Garskje, der wohl behüteten Tochter des Bronnjaren von Brechnow. Von den abenteuerlichen Erzählungen des Fremden inspiriert, reift in ihm ein Plan: Er zieht das Gewand eines Aves-Priesters an, das sich unter seinen neuen Besitztümern befindet, und nimmt von seinem despotischen Herren Reißaus. In der Verkleidung des reisenden Geweihten 'Salandrian' lenkt er seinen Wagen nach Brechnow, um sich so ungestört in der Nähe seiner Geliebten aufhalten zu können.

Er selbst hält sich dabei für einen Hochstapler, was aber tatsächlich nicht ganz richtig ist – in Wirklichkeit ist er schon von dem Licht des Göttersohnes erfüllt, und er braucht nur noch eine helfende Hand, um die Liturgien zu erlernen, die ihn zu einem Geweihten machen.

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Mit fremden Federn ist, obwohl ein relativ kurzes Szenario, kein leichtes Abenteuer für den Meister. Ein paar Dinge sollten Sie im Vorfeld gut vorbereiten.

● Das Spiel in einem überschaubaren, abgegrenzten Umfeld wie dem Dorf Brechnow bringt die Eigenheit mit sich, dass hier jeder jeden kennt. Ihnen als Meister fällt die schwierige Aufgabe zu, eine kleine Dorfgemeinschaft mit dem dazugehörigen Dorfklatsch und den üblichen Animositäten und Freundschaften zu simulieren. Die für das Abenteuer relevanten Personen des Dorfs sind im Anhang ab Seite 23 mit kurzer Beschreibung namentlich erwähnt, aber natürlich kann es sich dabei nicht um eine komplette Aufstellung aller Bewohner handeln. Unser Tipp: Schreiben Sie sich eine Namensliste! Vornamen sind dabei absolut ausreichend. (Eine Liste mit bornländischen Namen finden Sie in *Aventurische Helden* auf S. 135.) Und improvisieren Sie. Die Helden wollen den Schwager des Schmiedes sprechen? **Prima!** Schreiben Sie sich hinter einen beliebigen Männernamen

Ihrer Liste "Schwager des Schmieds". Weisen Sie jedem Dorfbewohner eine bestimmte, leicht wiedererkennbare Eigenschaft zu ('stottert', 'redet langsam und schleppend', 'kaut Tabak') und vermerken Sie diese ebenfalls. Ihre Spieler werden überrascht sein, wie Sie scheinbar mühelos zwischen einer Unzahl verschiedener Charaktere hin- und herwechseln – und werden überdies selbst durch diesen Kniff die einzelnen Personen besser unterscheiden können.

● Sie haben direkt zu Beginn des Abenteuers die diffizile Aufgabe, einen äußerst wichtigen Charakter auftreten lassen zu müssen, an den sich die Spieler noch zum Ende des Spiels erinnern können sollen. Hinweise und Tipps hierzu finden Sie in dem Kasten auf Seite 10. Je besser Sie die Darstellung dieses Charakters vorbereiten, je lebhafter Sie ihn ausspielen, desto mehr wird er den Spielern in Erinnerung bleiben. Über seine wichtigste Grundeigenschaft aber verfügen Sie bereits selbst: die Abenteuerlust.

WIE KOMME ICH INS BORDLAND?

Wie Sie Ihre Abenteurergruppe in die verlassensten Winkel Deres lotsen können, wissen Sie, verehrter Meister, für gewöhnlich selbst am besten. Für das vorliegende Abenteuer bieten wir Ihnen eine Möglichkeit an, die dem Charakter des Abenteuers am besten entspricht: Erklären Sie gar nichts. Schenken Sie Ihren Spielern, wenn diese fragen, was in aller zwölfte Namen sie ausgerechnet nach Wosna verschlagen hat, ein freundliches Lächeln. Teilen Sie ihnen mit, dass sie in den letzten Wochen die reine, schiere und unverfälschte Reiselust gepackt hat und sie sich unverhofft

hierher begeben haben. Was sie hier wollen? Gar nichts! Ein Abenteuer erleben vielleicht ...

Allerdings gelingt diese Variante nur, wenn Ihre Spieler bereit sind, sich auf solche 'mystischen' Erklärungen einzulassen. Ist dies nicht der Fall, dann könnte es geschehen, dass Ihre Gruppe sich bevormundet fühlt – und so etwas kann ein denkbar schlechter Einstieg in ein Abenteuer werden. Überlegen Sie sich also, wie Ihre Spieler reagieren, und erklären Sie den Aufenthaltsort dementsprechend.

DER EINSTIEG

DAS GASTHAUS ZUM WILDEN WEIDENMANN IN WOSNA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr befindet euch in einem kleinen Ort nordöstlich von Norburg: Wir schreiben den 16. Effedd des Jahres 1026 BF, und es beginnt, wo es immer beginnt ...

Das Gasthaus in Wosna ist ein stattliches Fachwerkgebäude, das offensichtlich als Bauernhaus gebaut wurde. Über der zweiflügeligen Holztür befindet sich ein hölzernes Kneipenschild, auf das unter dem Namen *Zum Wilden Weidenmann* das Bildnis eines Waldschrates geschnitzt ist, der eine Frau auf

seinen Armen trägt. Der ehemalige Stall des Hauses (die jetzige Schankstube) ist mit groben Holztischen und einem wuchtigen gemauerten Tresen eingerichtet.

Die Schänke ist gut besucht. Auf einer kleinen Bühne, die aus ein paar Strohballen aufgebaut wurde, steht ein in ein buntes Flickengewand gekleideter Mann und unterhält die anwesenden Gäste mit allerlei Geschichten und Heldensagen. Vor seinen Bauch hat er eine kleine Puppenbühne geschnallt, die er mit Fingerpuppen bespielt, um seine Erzählungen zu illustrieren.

VON DER DARSTELLUNG DES WANDERERS

Bekanntlich wandeln Götter nicht leibhaftig durch Aventurien. Aber wissen das auch Ihre Helden? Nicht einmal Ihre Spieler können sich dessen völlig sicher sein, und deswegen sollten Sie sie auch möglichst lange in dem Glauben lassen, dass sie es vielleicht mit Aves persönlich zu tun hatten. Vor allem die Legende, die am Anfang dieses Textes steht und die den Helden irgendwann unterkommen sollte, dient dazu, den Verdacht zu nähren. Aveslieb wird von sich aus nichts tun, das den Helden diesen Glauben nehmen wird, im Gegenteil liebt er es, geheimnisvoll zu tun und die Abenteuerlust und Neugier seiner Gesprächspartner anzustacheln, sich aber möglichst nie zu einer konkreten Aussage hinreißen lassen. Erst gegen Ende des Abenteuers gibt er sich zu erkennen.

Wenn es Ihnen also gelingt, Aveslieb so darzustellen, dass er den Helden zu Beginn zwar sympathisch, aber dennoch mysteriös vorkommt, und Ihre Spieler sich erst später überlegen, ob er nicht vielleicht doch Aves sein könnte, dann bekommt das Abenteuer die Atmosphäre, die wir uns vorstellen.

Dementsprechend stellt Aveslieb sich auch nicht unter diesem Namen vor, sondern nennt sich schlicht Alrik der Scherenschleifer. Es ist für die Dramaturgie des Abenteuers absolut zwingend notwendig, dass die Spieler (nicht nur etwa die Spielcharaktere) nicht bereits schon jetzt auf die Idee kommen, der Fremde sei etwas anderes als eine normale Reisebegegnung. Nichtsdestotrotz ist es wichtig, dass den Spielern diese Person für den Rest des Spiels im Gedächtnis bleibt. Beschreiben Sie den Wanderer genau. Geben Sie sich eine weit ausladende Gestik, während Sie die Rolle übernehmen. Begrüßen Sie Heldinnen mit einem Handkuss und spielen Sie dies auch am Tisch aus. Stoßen Sie mit den

Spielern real an und trinken Sie "auf die Welt, auf den Horizont: Mögen wir ihn nie erreichen!"

Versuchen Sie, ihn möglichst überzeugend darzustellen. Er liebt die Welt – und ihre Bewohner.

Die Auskünfte, die er dabei über sich selbst gibt, sind dabei immer vage und ungenau. Benutzen Sie Phrasen, welche die Spieler im Nachhinein interpretieren können. Zum Beispiel:

- "Solange ich noch auf Wanderschaft bin, habe ich noch keinen richtigen Namen. Aber ihr könnt mir gern einen geben."
- "Die Wanderschaft ist schon manchmal beschwerlich, aber Lehrjahre sind halt keine Herrenjahre. Glücklicherweise."
- "Ich gehe dorthin, wohin der Wind mich treibt. Ich komme von überall und nirgends. So sind wir Zugvögel nun einmal ..."

AVES?

Wenn Sie abweichend von dem offiziellen Aventurien-Bild sehr wohl der Meinung sind, dass der eine oder andere Gott auch mal persönlich nach seinen Schäfchen schaut, dann können Sie diesem Abenteuer noch eine ganz eigene Note geben: In diesem Fall kann es wirklich Aves sein, der zunächst Pedder mit einem fahrenden Tempel ausgestattet hat und anschließend die Helden auf die richtige Fährte bringt.

In diesem Fall sollten Sie den Handwerker als jungen Burschen schildern, und wenn die Helden vor dem Bild im Keller des Aves-Tempels (s. S. 21) stehen, dann erkennen sie sein Bild wieder. Andererseits taucht der Auftraggeber dann am Ende natürlich nicht mehr auf, um den jungen Novizen in die Lehre zu nehmen – dann kommt diese Aufgabe der Tempel-Geweihten Natassa zu.

Die Luft ist vom Rauch der Pfeifen und dem Geruch von deftigem Essen geschwängert. Ein großer, runder Tisch in der Nähe der Tür ist bis auf einen älteren Mann in vielfach geflickter Kleidung unbesetzt.

Die meisten Menschen im Raum sind Bauern, was schon an ihren einfachen Kitteln leicht zu erkennen ist. Der Puppenspieler wird von Zeit zu Zeit von musikalischen Darbietungen einer jungen Frau auf der Laute begleitet. An einem etwas abseits stehenden Tisch sitzen zwei feinere Herren beim Würfelspiel: Der Bronnjar Fiete von Eberskojes ist gerade damit beschäftigt, den Bronnjaren Lyschko von Garskje auszunehmen.

Der oben erwähnte einzeln sitzende Mann nickt den Helden freundlich zu und lädt sie mit einer Geste ein, sich zu ihm zu setzen.

Ein freundlicher Fremdling

Der etwa fünfzigjährige, sympathische Mann ist recht schnell als fahrender Handwerker zu erkennen: Neben der sehr einfachen Kleidung trägt er einen breiten Handwerksgürtel, an dem allhand Werkzeuge und Beutelchen hängen. Er hat halblanges, dunkles Haar und trägt einen kleinen goldenen Ohrring. Um seinen Hals hängt ein hölzernes Vogelpfeifen, auf der Rückenlehne ein breitkrepiger Hut. An seinem Stuhl lehnt ein mit bunten Bändern geschmückter Wanderstab mit einem schlichten Reisebündel. Ein in solchen Dingen erfahrener Held kann ihn als Anhänger des Abenteuer-Gottes Aves einschätzen.

Ein entspannender Abend

Der Geschichtenerzähler gibt die schreckliche Geschichte von dem alten Weidenmann zum Besten, einem Baumgeist, der in den Wäldern der Umgebung haust. Als die ersten Menschen ins Bornland kamen, kannten sie ihn nicht und schlugen deshalb die junge Blutulme, in der sein Weib lebte, als Brennholz. Seit dieser Zeit sucht der Weidenmann, außer sich vor Trauer, nach seiner toten Gefährtin. Jedes Mädchen, dessen Haar die Farbe der Blutulme hat und das er allein in den Wäldern trifft, verschleppt er seit dieser Zeit in seinen Baum. Keine dieser Unglücklichen wurden jemals wieder gesehen.

Beschreiben Sie den Spielern einen beschwingten Abend. Lassen Sie die Helden zechen und die gute Hausmannskost des Weidenmanns genießen. Gönnen Sie ihnen, erfolgreich mit dem Personal anzubändeln, und lassen Sie zu, dass sie ein paar halbstärke Bauernlummel beim Armdrücken besiegen. Auch eine freundliche Keilerei vor der Gaststätte kann nicht schaden. Falls Ihre Spieler bereits erfahrenere Recken geführt haben, lassen Sie den Puppenspieler deren Heldentaten imposant ausgeschmückt erzählen und mit Handpuppen nachspielen.

Im Verlauf des weiteren Abends wird ihr neuer Freund die Abenteuerer auf Baron Lyschko von Garskje aufmerksam machen, der offensichtlich gerade beim Würfelspiel verliert. Dieser Mann, so teilt er ihnen mit, habe ein Problem, von dem ihm eine Freundin berichtet habe. Die Spatzen pfliffen es von den Dächern, dass aus seinem Dorf Menschen verschwinden würden. Es bräuchte wohl wirkliche Helden, die bereit wären, dort einmal nach dem Rechten zu schauen. Sobald die Abenteuerer den Köder geschluckt haben, verabschiedet sich der Handwerker mit den Worten, er wolle am kommenden Morgen sehr früh aufbrechen, da es in diesem Ort

keine Arbeit mehr für ihn gäbe. Er sei sich aber sicher, dass man sich noch einmal irgendwo über den Weg laufen werde.

Der Auftrag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr euch dem Tisch des beschriebenen Bronnjaren zuwendet, könnt ihr sehen, wie dieser ein Papier unterzeichnet und es dem fetten Glatzkopf übergibt, der nun gemeinsam mit zwei jungen Männern das Fest verlässt. Der zurückbleibende Mann sieht müde, angetrunken und ein wenig schwermütig aus. Er starrt einen Moment verzweifelt auf die Leere vor sich und dreht sich dann abrupt euch zu: "Ja, ich bin betrunken", ruft er trotzig, als er merkt, dass ihr ihn anschaut, "und ich gedenke, noch betrunken zu werden! Also kommt schon herüber. In Gesellschaft erledigt sich derlei wesentlich besser! Oder trinkt ihr nicht mit einem menschenschinderischen Bronnjaren?"

Baron Lyschko von Garskje stellt sich den Helden vor. Er ist in einer selbstmitleidigen Säuerlaune und beklagt sich über den schlechten Ruf des bornländischen Adels und die Ungerechtigkeit der Welt. Gerade ihm, der immer wegen seiner Nachsicht von seinen Nachbarn verspottet werde, laufen die Bauern fort.

Er erklärt den Abenteurern – gefragt oder ungefragt –, dass 23 seiner Leibeigenen (immerhin ein Drittel der Bevölkerung) innerhalb der letzten zwei Monde verschwunden seien. Eine Erklärung dafür hat er nicht. Sie seien einfach eines Morgens nicht mehr da gewesen und hätten auch das Meiste ihrer persönlichen Habe zurückgelassen.

Von Garskje hat über Gründe für die Vorkommnisse nachgedacht, ist aber bis jetzt zu keinem Ergebnis gekommen. Auffällig findet er vor allem, dass nur die jungen und arbeitsfähigen, nie aber Alte unter den Verschwundenen sind. Mit den wenigen jetzt noch in Brechtnow verbliebenen Menschen wird es ihm nicht mehr lange möglich sein, das Gut am Leben zu erhalten, da es jetzt schon klar ist, dass er die Ernte nicht einfahren können wird.

Von Garskje bietet der Gruppe eine Bezahlung von 5 Dukaten pro Held, wenn sie sich in Brechtnow umsehen und herausbekommen, was dort vor sich geht. Falls seine Leibeigenen wieder gefunden würden und noch leben sollten, bietet er des Weiteren eine Kopfprämie von einem weiteren Dukaten für jeden Gutsbewohner, den die Helden zurückholen können.

Mit ein wenig Menschenkenntnis ist unübersehbar, dass von Garskje sich um seine Leute wirklich sorgt. Trotzdem versucht er, hart und geschäftsmännisch zu wirken, und weist darauf hin, dass es ihm vollkommen egal sei, ob sie freiwillig zurückkehren oder nicht. Bei der Prämie handele es sich um eine reine 'Wiederbeschaffungsprämie'. Da er während des Gesprächs kontinuierlich Meskinnes trinkt, wird es nach und nach immer schwieriger, irgendwelche nützlichen Informationen aus ihm herauszuholen. Gezielt nach einem Verdacht befragt, bietet von Garskje folgende Erklärungsansätze an:

● Es könnte mit dem jungen Wanderpriester zu tun haben, der sich mit seinem Wagen seit einiger Zeit in der Nähe des Dorftempels herumtreibt und aufrührerische Reden schwingt. Vielleicht hat er die dummen Bauern aufgewiegelt. Der Tempel ist dem Göttersohn Aves geweiht. Er wurde von der Ahnenherrin gestiftet, die das Land für seine Familie gewonnen hat, wodurch seine Familie sich gezwungen sieht, ihn zu akzeptieren. Der Tempelgeweihte Phil-

ander, der ein vernünftiger Mann ist, mit dem man umgehen kann, mag den jungen Herumtreiber auch nicht und misstraut ihm.

- Die frühere Geweihte des Tempels hat nicht verwunden, dass sie von ihrer Kirche abgerufen worden ist, und treibt nun ihr Unwesen.

- Irgendwelche Monstrositäten kommen aus dem im Norden gelegenen Glorania durch die Wälder und holen seine Leute.

- Vielleicht sind es aber auch Kreaturen, die aus dem mysteriösen Totenmoor stammen und sich in diese Gegend verirrt haben.

Von Garskje wird, so gut er es kann, die Nachfragen der Helden beantworten und ihnen sofort die vereinbarte Prämie zahlen. Er weist die Gruppe darauf hin, dass er am nächsten Morgen sehr früh zusammen mit ihnen aufzubrechen gedenkt, stürzt noch einen letzten Meskinnes herunter und schlägt nach einem genuschelten "Alle Getränke gehen auf mich!" mit dem Kopf auf der Tischplatte auf.

Gegen Mittag des nächsten Tages hat er seinen Rausch so weit ausgeschlafen, dass man nun endlich aufbrechen kann.

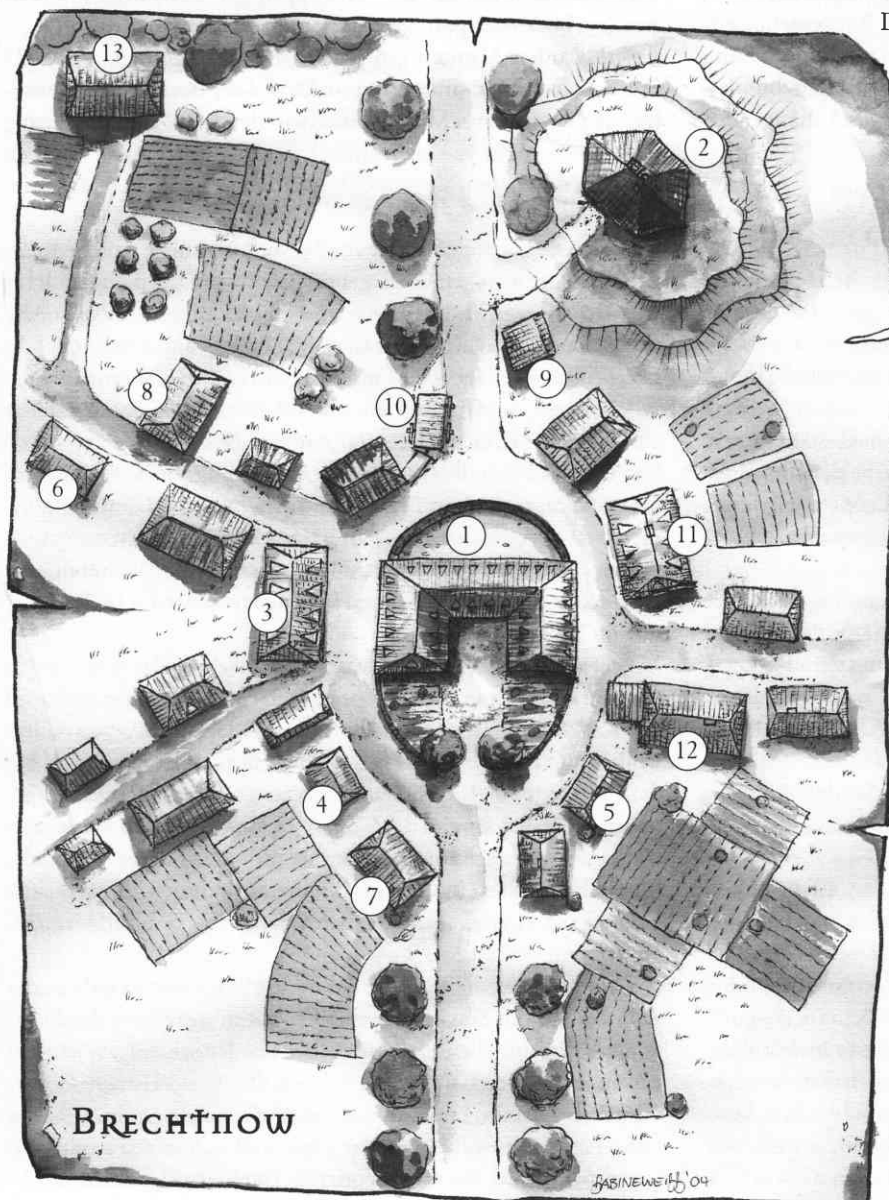
BRECHTNOW

DIE ANREISE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Auftraggeber ist am heutigen Tag übellaunig und wortkarg. Man sieht den geröteten Augen in seinem bleichen Gesicht die Geschehnisse des letzten Abends an. Zusammen folgt ihr einem schmalen, ungepflasterten Weg in nordöstliche Richtung, bis dieser sich nach etwa zehn Meilen gabelt.

"Geradeaus geht es nach Eberskojes, wo die Welt noch in Ordnung ist!", stößt von Garskje bitter hervor. "Biegen wir also nach links ab und nähern uns dem schrecklichsten Ort auf Dere, den die Fremden meiden wie die Rehe die Wolfsscheiße!" Und richtig: Kurze Zeit, nachdem ihr der Abzweigung nach Nordwesten genommen habt, seht ihr die ersten in voller Frucht stehenden Felder, Viehweiden und Heuschobber in der grünen Hügellandschaft: Ihr habt Gut Brechnow erreicht.



Die wenigen Bauern, die sich auf den Feldern befinden, begrüßen ihren Herrn unbekümmert und wenig förmlich. Sie wirken offen und wohlgenährt. Viele tragen als Beweis eines bescheidenen persönlichen Wohlstandes Lederschuhe an den Füßen. Von Garskje wechselt im Vorbeireiten mit einigen ein paar kurze, freundliche Worte. Helden mit landwirtschaftlich geprägten Professionen bemerken, dass die diesjährige Ernte nicht vorankommt: Das Korn keimt auf den Ähren, die Obstbäume werfen ihre Früchte bereits ab, und das Heu sollte dringend eingebracht werden, wenn es nicht verfaulen soll.

BRECHTNOW IM ÜBERBLICK

Die Fronsiedlung Brechnow besteht aus rund zwei Dutzend unterschiedlich großen Bauernhäusern, die sich um den eigentlichen Gutshof (1) drängen. Der einzige ordentliche Weg führt als kleine Allee auf das Eingangstor des Gutshauses zu, teilt sich dort und führt als Oval um das Gebäude herum. Auf der gegenüberliegenden Seite vereint er

- 1: Der Gutshof
- 2: Aves-Tempel
- 3: Schänke
- 4 bis 6: leerstehende Häuser
- 7: Schmiede
- 8: Korbflechterin Wosnareff
- 9: Schindelmacher Ruhloff
- 10: Fahrender Tempel
- 11: Familie Karmaske
- 12: Käserei Watzlaff
- 13: Scheune

sich wieder zu einer kleinen Allee, die sich am Tempelhügel vorbei in nordwestlicher Richtung bis zum Wald fortsetzt. Die Bauernhäuser sind durch kleine Feldwege mit dem Hauptweg und untereinander verbunden. Das wuchtige, eine imposante Grundfläche einnehmende Gutshaus und der weithin sichtbare dunkle Bau des Tempels auf dem Tempelhügel (2) kämpfen miteinander um die optische Vorherrschaft über die Ansiedlung. Auf den umgebenden Feldern findet sich eine große Anzahl kleiner Schober, Ställe und Scheunen.

Gut Brechnow ist mit einer kleinen Mauer von dem das Anwesen umgebenden Weg abgetrennt. Hinter den offen stehenden Holzflügeln des großen Eingangstores eröffnet sich ein kleiner, von Blumen- und Kräuterbeeten gerahmter Vorplatz, der mit Kopfstein gepflastert ist. Die Eingangstür des Haupthauses von Gut Brechnow wird von zwei mächtigen alten Weiden flankiert. Auf dem Vorplatz treffen die Helden auf Katjeschka von Garskje, die sich nach kurzer Begrüßung voller Sorge ihrem erschöpft wirkenden Vater zuwendet.

DETEKTIVISCHES SPIEL

Ihnen, verehrter Meister, kommt ab nun die schwierige Aufgabe zu, die Spurensuche der Helden geschickt zu lenken. Nachdem zuerst das Wirtsehepaar Janussen die Befürchtung, dass die Bauern tatsächlich einfach durchgebrannt sein könnten, bekräftigen, sollte die Begegnung mit der Schmiedin dieses Konzept ins Wanken bringen.

Versuchen Sie weiterhin, den Verdacht recht bald auf Salandrian zu lenken. Die Abenteurer sollten bald genug Indizien gesammelt haben, um zumindest argwöhnen zu können, dass dieser nicht das ist, für was er sich ausgibt. Machen Sie Salandrian nicht nur für die Helden, sondern auch für Ihre Spieler verdächtig. Beschreiben Sie, wie er sich, sobald er in eine brenzlige Gesprächssituation kommt, für kurze Zeit unter einem fadenscheinigen Vorwand davontiehlt (er muss austreten / will Pfeifenkraut holen / muss umgehend das große, allen Aves-Geweihten zwingend vorgeschriebene Sonnenuntergangsgebet sprechen). Sobald Sie das Gefühl haben, dass die Gruppe kurz davor steht, ihn gewaltsam zur Rede zu stellen, lenken Sie die Helden durch ein anderes Handlungselement ab. Lassen Sie durch seine tollereisten abendlichen Lügengeschichten im Wirtshaus den Ver-

dacht wieder aufflammen, und verwirren Sie Ihre Spieler dann durch Salandrians wundersames Spiel auf der Flöte. Enttarnen Sie ihn als harmlosen Hochstapler, machen ihn zu einem Verbündeten und rücken Sie dann durch Katjeschkas Wissen den Baron von Eberskojes ins Zentrum der Verdächtigungen.

Lassen Sie Philiander das Gerücht in die Welt setzen, dass Natassa sich noch immer im Umfeld des Gutshofes verborgen hält und die Menschen zur Flucht drängt. Spielen Sie mit den Möglichkeiten und servieren Sie Ihrer Gruppe immer wieder neue Theorien. Weisen Sie als einfacher Bauer die Helden auf verdächtige Spuren hin, die sich dann als Fußabdrücke des Köhlers Borisлав entpuppen. Lassen Sie den alten Wanja Ruhloff ein seniles "Der alte Weidenmann wird sie alle holen, das ganze Dorf" vor sich hinplappern, und lehnen Sie sich genüsslich zurück, um zu beobachten, wie die Spieler verzweifelt dieser neuen Theorie hinterherjagen. Beachten Sie aber vor allem eines: Lenken Sie den Blick der Helden erst, wenn all diese Möglichkeiten ausgereizt sind, auf den Tempel und dessen angeblichen Geweihten. Denn von diesem Augenblick an laufen die Helden direkt auf die Auflösung des Abenteuers zu.

DER HANDLUNGSVERLAUF

Als Spielleiter können Sie die Handlungen Ihrer Spieler nur schwer voraussagen oder lenken, so dass der folgende Handlungsverlauf lediglich den 'Idealfall' darstellt, an dem Sie sich in groben Zügen orientieren können.

DER ERSTE TAG

NACHMITTAG, ERSTE ERKUNDUNGEN

Katjeschka, die Erste

Die Helden kommen in Brechnow an. Sie lernen Katjeschka von Garskje kennen, die sie begrüßt und ihnen mitteilt, dass sie in der Schänke (3) essen und sich in einem der verlassenen Häuser (4, 5 oder 6) einquartieren können. Katjeschka präsentiert sich als schüchternes, kleines Mädchen (womit sie ihrem Vater zu gefallen versucht, um so ihre heimliche Leidenschaft besser zu vertuschen).

Die Schänke des Dorfes (3)

Als Dorfschänke dient nichts anderes als die gute Stube eines Bauernhauses, in der das Wirtsepaar Janussen den Bewohnern des Ortes und – falls sich mal jemand verirrt – Reisenden für geringes Geld Getränke und Hausmannskost anbietet. Der von außen mit-

tels einer Holzklappe erreichbare Lagerkeller ist nicht mit dem Hausinneren verbunden, so dass die Janussens, sobald etwas aus dem Keller benötigt wird, immer erst durch die Stube gehen müssen.

Die Janussens

Melko Janussen verweist die Abenteurer auf die Frau des Schmiedes Urschula Patschewski (7), deren Mann seiner Meinung nach mit seiner Tochter durchgebrannt ist. Er selbst könne nichts für das Verhalten seiner Tochter und habe auch von nichts gewusst. Seine Frau Tramasche weigert sich zunächst, mit den Helden zu reden. Sie glaubt nicht daran, dass ihrer Tochter etwas zugestoßen ist, befürchtet aber, dass die Abenteurer sie wieder einfangen wollen.

Urschula Patschewski (7)

Die Frau des Schmiedes, Urschula Patschewski, lebt in dem ersten steinernen Haus am Ortseingang. Das Innere des Hauses ist beim Eintreffen der Helden in einem grauenhaften Zustand: Der Inhalt aller Truhen und Schränke liegt quer über den Boden verteilt, vom Herd dringt ein grauenhafter Geruch nach verdorbenen Nahrungsmitteln, und der Boden ist stark verschlammmt. Was zuerst wie

drian hat offensichtlich wenig bis keine Ahnung von Kirchenstrukturen und -politik, verfügt aber über alle Informationen, die ein Bewohner eines angrenzenden Dorfes hat. Er weiß also, dass es hier lange Zeit eine Geweihte gegeben hat, die offensichtlich deutlich härter gegen das Bronnjarentum gepredigt hat, als es Philiander tut.

LIEBESMA(H)L

Sollte es jetzt oder zu einem späteren Zeitpunkt zu einem Techtelmechtel mit Salandrian kommen (was von seiner Seite aus nicht besonders schwer ist), werden folgende Punkte offenbar:

- Er sieht nicht nur gut aus, sondern weiß seinen Körper auch einzusetzen.
- Seine Hände sind schwielig wie die eines Mannes, der täglich harte, körperliche Arbeit verrichtet.
- Auf seinem Rücken finden sich lange, dünne, senkrechte Narben und etwas breitere, frisch verschorfte, waagerechte Wunden. Es handelt sich bei Ersteren um die Relikte der sadistischen Bestrafungsmaßnahmen des Barons von Eberskojes und bei Zweiteren um die Liebesmäle der einzigen Frau in Brechtnow, die sich es leisten kann, ihre Fingernägel nicht zu stutzen: Katjeschka von Garskje.

DER FAHRENDE TEMPEL (10)

Der einspännige Planwagen hat einen Kastenaufbau auf der hinteren Achse und ist knapp zwei Schritt hoch. Im hinteren Wagenbereich ist ein kleines Zimmer mit einem winzigen Wohn- und Schlafbereich untergebracht. Das Bett und zwei Schränke sind fest mit den Holzwänden verschraubt; ein flacher Tisch und eine kleine Truhe sind frei verschiebbar.

Die rechte Zimmerwand über dem Bett wird von einem großen Ölbild eingenommen, das die fleischliche Vereinigung von Rahja und Phex auf sehr explizite Art und Weise zeigt. Eine Unzahl verschieden großer Regalbretter aus unterschiedlichsten Hölzern sind scheinbar wahllos und ungeordnet an den Wänden befestigt. Sie sind allesamt leer. In dem einen Schrank befinden sich mehrere Bekleidungsstücke für unterschiedlichste Temperaturen und Wetterverhältnisse, die alle aus bunt durchwirktem, leicht glitzerndem Stoff gefertigt wurden. Die Ausrüstung ist von Schneeschuhen und einem schweren Mantel bis zu einem leichten Kaftan und einem Turban mit Gesichtsschleier ausgesprochen vollständig. Im zweiten Schrank befinden sich einige ausgezeichnete Flaschen Wein, ein langstieliges Pfeifchen mit einem Beutelchen Tabak und ein Döschen, das mit berausenden Kräutern gefüllt ist. Überdies gibt es hier ein kleines Fläschchen mit dem Saft von 12 Einbeeren, eine wunderschöne, in bunten Farben schillernde Schreibfeder, ein gefülltes Tintenfasschen und ein schweres, in Leder gebundenes Buch, das bis auf einen einzigen fein verschnörkelten handschriftlichen Eintrag vollkommen leer ist. Dieser lautet:

1. Tsa des Jahres 1. Hier beginnt deine Reise, Salandrian!

Der Rahmen der nach außen führenden Tür ist über und über mit reichen Schnitzereien exotischer Vögel und Pflanzen bedeckt. Fast wirkt er wie der Rahmen eines Altarbildes, der die Welt außerhalb des Wagens zum Altar erhebt. Eine kleine Klappe in der Rück-



wand ermöglicht es, in den nur mit der Plane abgedeckten Bereich des Wagens zu gelangen. Dort befinden sich Reisevorräte, Kochgeschirr, Gegenstände zur Pferdepflege, eine Lampe, ein Rucksack, eine Decke, 10 Schritt Seil etc. – alles in allem sozusagen eine komplette, generische 'Abenteurergrundausstattung'.

Tatsächlich ist der Wagen ein dem Aves geweihter Tempel.

WEITERE BEGEGNUNGEN IM DORF

Familie Karmaske (11)

Diese Bauernfamilie lebt in einem geräumigen Fachwerkhaus mit Steinfundament. Weibje und Gorlewin Karmaske haben die enerzierende Angewohnheit, die Sätze des jeweils anderen zu vollenden. Sie können den Helden von ihrem Knecht Joost und ihrer Magd Jadvige berichten, die über Nacht aus dem Dorf verschwanden – sie gehörten zu den ersten Verschwundenen. Hier können Sie den Helden noch einmal die Theorie von den undankbaren Bauern nahe bringen, welche die Schwäche des Herren ausnutzen. Weibje fordert die Helden auf, zwei Stunden nach Sonnenuntergang im Tempel der Andacht beizuwohnen, und bietet an, sie bei der Gelegenheit Philiander und einigen Leuten aus dem Dorf vorzustellen.

Joost Watzlaff (12)

Der Milchbauer lebt mit Frauen und drei Töchtern in einem relativ bescheidenen Holzhäuschen, das streng nach alten Socken riecht, da in dem wesentlich größeren, einstöckigen Anbau seine Käserei untergebracht ist. Er sollte den Helden auf jeden Fall im Lauf des ersten Tages begegnen, da er in der kommenden Nacht verschwin-

Philiander verabschiedet sich von den Helden, da seine Geweihtenpflicht ihn veranlasse, noch nach dem neuen kleinen Dorfbewohner zu schauen.

Einem aufmerksamen Charakter kann auffallen, dass der linke Arm des Priesters steif zu sein scheint.

Die Schänke (3)

Abends versammelt Salandrian eine Hand voll Bauern um sich (unter anderen Vito und Olja Karmaske) und beginnt, Reise- geschichten und Abenteuer "aus seinem Leben" zu erzählen. Er beginnt mit der Sage aus dem Anfang dieses Abenteuers (siehe Seite 8). Danach wechselt er in die Abteilung 'persönliche Heldentaten' über, bei der Sie sich an folgenden Ideen orientieren können: "Wie ich einmal die schöne aranische Prinzessin Nedime im fernen Al'Anfa rettete: (...) also ging es los: Cuano, Raidri und ich (...) ich also zu Yppolita: Erst einmal runter mit den Fetzen! (...) entzündete ich ein kleines Feuerchen auf dem Kopf des Zauberers (...) denkt euch, die Bäume, die Blumen, ja selbst die Wolken am Himmel waren ganz aus Stein (...)"

Wenn die Namen Ihrer Helden bereits einen einschlägigen Ruf in Aventurien haben, dann wird Salandrian sie als seine guten, alten Kumpels erwähnen und sie einen Moment später in der Erzählung ihrer größten Heldentaten zu reinen Stiefelknechten degradieren. Obwohl er spannend und unterhaltsam erzählt, lügt er wie gedruckt. Die Bauern aber kleben förmlich an seinen Lippen.

Von Garskje betrinkt sich derweil planlos und geht mit den Worten: "Jetzt gehe ich erst mal noch einen kleinen Absacker heben, und wenn du dann noch hier bist, Euer Gnaden, weißt du, was ich dann mit dir mache? Dann werd ich dir die Fresse polieren, Euer Gnaden, jawoll!"

Für den Rest der Nacht schläft er daheim seinen Rausch aus.

Die beiden Schläger des Fiets von Eberskojes, denen die Abenteurer schon kurz im *Wilden Weidenmann* begegnet sind, kommen zu späterer Stunde in die Schänke und gebärden sich laut und aufdringlich. Als sie mit einem Schuldschein von Garskjes über 30 Dukaten bezahlen und den Restbetrag ausgezahlt bekommen wollen, von Garskje aber nicht mehr aufzutreiben ist, kommt es zum Eklat, der je nach Verhalten der Helden mit einer gebrochenen Nase oder auch blutiger ausgehen kann.

Die Werte der Schläger des Bronnjaren finden Sie auf S. 26.

Die Schänke schließt pünktlich zwei Stunden vor Mitternacht.

DIE ERSTE NACHT: SCHLAFLOS IN BRECHTNOW

Da die Menschen grundsätzlich in der Nacht verschwinden, sollten die Helden eigentlich auf die Idee kommen, Nachtwachen einzuteilen und das Dorf zu überwachen. Dabei können sie folgende Szenen beobachten:

- Salandrian schleicht zu dem Haus des Bronnjaren, wo er versucht, durch ein Fenster einzusteigen. Wird er dabei gestört, entfällt das Schäferstündchen und er behauptet, am heutigen Tag vor dem Haus etwas verloren zu haben.

- Eine weitere Gestalt huscht durch das Dorf: Wenn die Helden sie stellen wollen, flüchtet sie panisch. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd kann sie in einer Scheune (13) gestellt und in die Ecke gedrängt werden. Es handelt sich um den Knecht Waldemar aus Eberskojes, den Vater des heute geborenen Kindes von Nessa Wosnareff. Eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe entscheidet, ob der verfolgende Held noch rechtzeitig mitbekommt, dass Borislav be-

schlossen hat, den völlig verängstigten Mann zu beschützen. Der Köhler hat mittlerweile den gesamten Vorrat an Elixier ausgetrunken (weil die Helden das Schloss nicht oder nicht gut genug erneut versiegelt haben) und ist furchtbar betrunken, aber auch geistig so wach wie nie zuvor in seinem Leben.

Wenn er den vermeintlichen Angreifer zu packen bekommt, wirft er ihn einmal quer durch die Scheune an die nächste Wand, was dem unglücklichen Helden eine üble Platzwunde (1W+2 SP) zufügt. Machen Sie dem betroffenen Spieler klar, was für ein imposanter Anblick der hünenhafte, wutschnaubende Borislav ist, damit er selbst einschätzen kann, ob er sich wirklich auf einen Kampf einlassen sollte. Sobald der Köhler bemerkt hat, dass dem Knecht, der mittlerweile vor Angst in gnädige Ohnmacht gefallen ist, nichts passiert ist, beruhigt er sich. Er streichelt Waldemar sanft und legt ihn auf einen weichen Strohhaufen, bevor er sich trollt. Nach dieser Aktion wankt er noch ein wenig ziellos durchs Dorf, bis es sich schließlich im Keller der Schänke noch weiter betrinkt und dort einschläft.

Sobald Waldemar wieder zu sich kommt, möchte er völlig verängstigt so schnell wie möglich nach Eberskojes zurückkehren, da er, wenn seine nächtlichen Besuche auffallen, mit einer schrecklichen Strafe zu rechnen hat. Er bittet die Helden, Nessa auszurichten, dass er sich morgen Nacht mit ihr treffen wird. Außerdem überreicht er ihnen eine kleine Flickenpuppe, die sie der Mutter für das gemeinsame Kind übergeben sollen.

Zur gleichen Zeit: Nessa Wosnareff und Joost Watzlaff

Während die Heldengruppe am Dorfrand beschäftigt ist, wickelt die von ihrer Entbindung noch geschwächte Nessa Wosnareff ihren Säugling in ein Tragetuch und schleppt sich, von Joost Watzlaff gestützt, in den Wald. 'Seine Gnaden' Philiander hat ihr versprochen, dass sie dort zusammen mit ihrem Geliebtem (dem Knecht Waldemar aus Eberskojes, siehe oben) von einer Kutsche erwartet wird, die die beiden ins sichere Festum bringen wird.

Der Aufbruch bleibt vermutlich unentdeckt, da beide Flüchtenden ihren zurückbleibenden Angehörigen, wie geraten, etwas von dem Schlafpulver des Priesters in den Nachtkrug getan haben.

DER ZWEITE TAG

MORGEN DES ZWEITEN TAGES: DER MORGEN DANACH Bornländische Gerichtsbarkeit

Frühmorgens wird der schlafende Borislav im Keller der Schänke gefunden. Von Garskje will angesichts des angerichteten Schadens keine Entschuldigungen der Helden oder seiner Tochter (die sich für den Riesen einsetzt und ihn sehr zu mögen scheint, was offensichtlich auf Gegenseitigkeit beruht) mehr hören: Sein Urteil lautet: "Zehn auf den Buckel!"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der immer noch halb bewusstlose Borislav wird von mehreren Männern zum Vordereingang des Gutshofs geschafft. Dort bindet man ihn an den Armen, das Gesicht zum Haus gewandt, zwischen die beiden großen Weiden, die rechts und links des Eingangs stehen. Der riesige Körper zwischen den mächtigen Bäumen bebt und zittert: "Borislav, nein, nein, guter Borislav, da hast du, das ist deins, Borislav!"

Von Garskje wählt eine lange, dünne Reitgerte und übergibt sie seiner Tochter: "Ich tue dies nicht gern, aber ich werde keinen Widerspruch dulden", hört ihr seine heisere Stimme. "Ich denke, dass es für dich an der Zeit ist, zu lernen, dass ein Bronnjar auch in der Lage sein muss, Härte zu zeigen. Tue deine Pflicht!"

Die Hand des jungen Mädchens zittert leicht, aber das Gesicht verrät keine Bewegung, als Katjeschka ausholt und einen Hieb auf die schorfige Haut des Riesen niederfahren lässt. Dann tritt sie entsetzt zurück: Borislav bäumt sich auf, und als sich die Muskeln seines breiten Rückens verkrampfen, scheint sich der Schmerz auf die Stämme der alten Bäume auszubreiten. Wie Wellenringe auf einer Wasseroberfläche fährt eine Bewegung durch die mächtigen alten Stämme und lässt die dicken Stricke wie mürbe Wolle zerreißen. Ein Laut tiefster Verwundung dringt aus Borislavs Mund, als er sich, nun von den Fesseln befreit, zu den gaffenden Dorfbewohnern jenseits des Zaunes umdreht. Aus seinen Augen laufen kleine, kristallklare Tränen, die auf ihrem Weg über das entsetzte Gesicht langsam dunkler werden und schließlich als kleine, dunkle Harztropfen hängen bleiben. Keiner der Anwesenden wagt es, sich Borislav in den Weg zu stellen oder auch nur einen Laut von sich zu geben. Der Hüne dreht sich um und verschwindet mit großen, schweren Schritten in Richtung des Waldes, ohne noch einmal zurückzublicken.

Von Garskje, der mit leichenblasser Miene dem Schauspiel beige-wohnt hat, reist überstürzt "geschäftlich nach Wosna" ab.

Zaubermelodie

Salandrian sitzt auf dem Bock seines Wagens und spielt auf seiner Flöte, als die Helden in der Nähe sind. Plötzlich bemerken sie, dass die Musik eine Wirkung auf die Umgebung zu haben scheint: Mehrere Vögel kommen herbeigeflogen und lassen sich andächtig lauschend auf Salandrians Schultern und Knien nieder, eine Gänseschar kommt ohne jegliches Schnattern herbeigewatschelt, als wolle sie nachschauen, wer da so schön spielt, und sogar eine Mäusefamilie traut sich aus ihrem Loch und versammelt sich neben dem Wohnwagen.

Sobald der letzte Ton der Melodie verklungen ist, verfliegt auch die Wirkung: Die Tiere fliegen, watscheln oder huschen eilig davon, das Geschnatter der Gänse ist so laut wie je zuvor. Der junge Mann hat gerade, ohne es zu bemerken oder es zu beabsichtigen, eine Liturgie gewirkt.

Wahrscheinlich werden Ihre Spieler Magie als Erklärung annehmen. Wenn sie in der Lage sind, solche zu erkennen, wird sich allerdings herausstellen, dass keine im Spiel war. Lassen Sie Ihre Helden also noch ein wenig schmoren.

Im Haus der Wosnareffs tut sich, auch auf mehrfaches Anklopfen, noch gar nichts. Die Helden sollten annehmen, dass die Bewohner noch von der Geburt erschöpft sind.

Mittag: Besuch lädt sich zum Essen ein

Baron Fieta von Eberskojes kommt mit einigen Schlagetods nach Gut Brechtnow. Wie aggressiv er zu Beginn ist, hängt davon ab, was die Helden am letzten Abend mit seinen Leuten angestellt haben. Er verlangt, umgehend mit Lyschko von Garskje zu sprechen. Obwohl er für seine Verhältnisse ausgewählt höflich mit Katjeschka umgeht, benimmt er sich doch so, als befände er sich auf eigenem Grund und Boden.

Falls die Helden sich gerade in Salandrians Nähe aufhalten, können sie beobachten, dass er, sobald er die Abordnung aus Eberskojes bemerkt, in Deckung geht und auf keinen Fall gesehen werden will.

Als der Bronnjar von Eberskojes feststellt, dass von Garskje nicht anwesend ist, präsentiert er Katjeschka einen Bündel Schuldscheine. Er ist bereit, diese ihrem Vater zurückzuerstatten, wenn sie einwilligt, mit ihm den Traviabund zu schließen. Katjeschka lehnt dies rundweg ab und lacht ihn aus. Sie teilt dem dicken Mann mit, dass er in einigen Tagen sein Geld erhalten werde, da sie einen Geldgeber gefunden habe, der weniger opulente Zinsen fordere. Die Situation droht zu eskalieren, als der Bronnjar seinen Männern befiehlt, ins Haus einzudringen und alle Wertgegenstände einzupacken, die sie finden können.

Salandrian beobachtet das Geschehen aus seinem Versteck heraus sehr aufmerksam und greift ein, als einer der Schläger Katjeschka, die sich tapfer in die Tür gestellt hat, grob beiseite stößt. Von Eberskojes erkennt ihn als einen seiner Leibeigenen und begrüßt ihn hämisch. Sobald er aber erkennt, dass Salandrian und Katjeschka ein Paar sind, verliert er die Beherrschung: "Deine Mutter hat mich wegen deines Vaters verschmäht und du Schlampe wirfst dich für ein Stück Bauernschwanz in die Gosse? Zieht dem Kleinen das Fell vom Balg und zündet die Häuser an! Ich werde hier ein für alle Mal aufräumen!"

Zeit für wahre Helden, einzugreifen. Die Werte des Barons und seiner Schläger finden Sie auf S. 26.

Wenn die Übermacht zu deutlich werden sollte, haben Sie die Möglichkeit, den Helden einige Dorfbewohner an die Seite zu stellen, die ihre Häuser schützen wollen.

Würfeln Sie dennoch nicht gegen sich selbst. Geben Sie einfach den Spielern die Werte der Dorfbewohner und lassen sie diese als Zweitcharaktere für den Kampf führen.

Sobald die LeP eines Angreifers unter 10 sinken, sucht er sein Heil in der Flucht. Wenn die Helden zu stark verletzt sein sollten, wird Salandrian den Einbeerensaft aus seinem Wagen zur Verfügung stellen.

Schließlich wird der Bronnjar mit seinen Leuten abziehen, nicht ohne fürchterliche Rache zu schwören. Vor allem verlangt er bei seinem Abzug die Auslieferung seines Leibeigenen, der sich jedoch inzwischen versteckt hält.

Katjeschka und Salandrian

Nach der öffentlichen Bloßstellung durch Baron von Eberskojes bleibt Salandrian und Katjeschka nichts anderes übrig, als alles zu gestehen: Er ist kein Priester, sondern hat den Wagen nur beim Spiel gewonnen. Bei dem ganzen Gerümpel auf dem Wagen war sogar ein Portrait des Vorbesitzers, das er wegen des schönen Rahmens Katjeschka geschenkt hat.

Wenn die Helden sich das Bild zeigen lassen, können sie feststellen, dass dies der Mann war, mit dem sie in Wosna getrunken haben.

Dortje Wosnareff und Ursula Watzlaff

Die Hebamme fragt nach, ob jemand ihren Mann gesehen habe. Sie hat ungewöhnlich lange geschlafen, genau wie ihre drei Töchter. Dies ist ihr sehr peinlich, da sie doch schon längst hätte nach der Wöchnerin sehen müssen.

Wenn die Helden sich gewaltsam Zugang zum Haus der Korb-flechterin verschaffen, finden sie dort eine immer noch betäubte Dortje Wosnareff, nicht aber deren Tochter und Enkelkind. Niemand kann etwas über den Verbleib der beiden sagen.

DER NACHMITTAG DES ZWEITEN TAGES:

ECHTE FALSCH UND FALSCH ECHTE GEWEIHTE

Die Spieler könnten sich jetzt zum Beispiel daran erinnern, dass die beiden in der Nacht verschwundenen Personen am Vortag mit Philiander Gespräche unter vier Augen geführt haben.

Falls die Indizien noch nicht ausreichen, packt der Wirt Melke Janussen angesichts der offenen Kämpfe aus und erzählt den Helden, dass er froh ist, dass der Geweihte sich geirrt hat. Dieser habe nämlich mehrfach erzählt, dass es beschlossene Sache sei, dass das gesamte Gut an von Eberskojes übergehen werde.

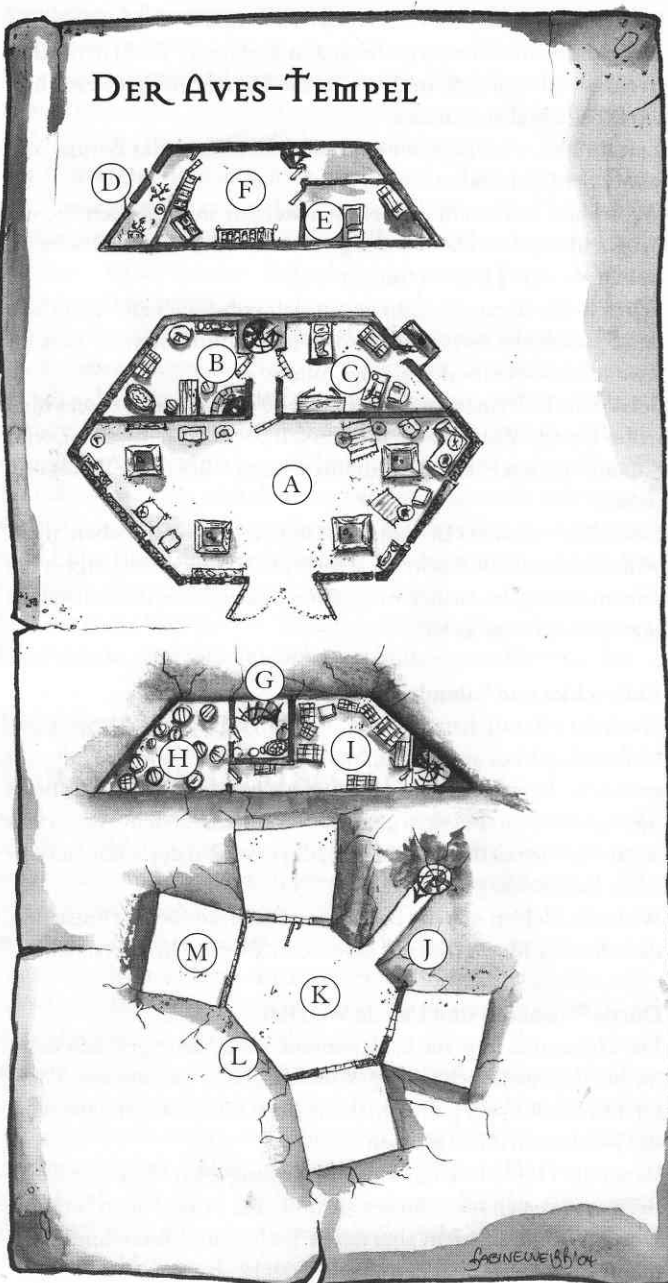
Wie auch immer Sie es deichseln: Es wird Zeit, den Tempel mal etwas näher anzuschauen. Salandrian folgt der Gruppe, sobald sie sich auf den Weg macht.

DER AVES-TEMPEL ZU BRECHTPOW (2):

JENSEITS DER ÖFFENTLICHKEIT

Das Erdgeschoss

A: Der Tempel des Aves ist menschenleer und wirkt verlassen. Eine Beschreibung des Hauptraumes finden Sie auf Seite 17.



Hinter der Tür, die zu den Privaträumen des Priesters führt, beginnt ein kleiner Flur, von dem zwei Türen in zwei weitere Zimmer führen:

B: eine große, gut eingerichtete Küche. Im Raum befindet sich außer einem Tisch, den üblichen Kücheneinrichtungen und einem großen Badezuber nichts von weiterem Belang.

C: der Schlaf- und Wohnraum des Geweihten mit einem benutzten Bett, einer großen Truhe, einem Schrank und einem Schreibtisch. Im Schrank befindet sich Kleidung, die anhand eines fehlenden Beines unschwer der ehemaligen Geweihten Natassa zugeordnet werden kann. In der Kiste liegen, flüchtig durch ein Leintuch abgedeckt, die privaten Besitztümer einer Frau. Bei einem kleinen Dolch und einem Haarkamm wurden die Ziersteine heraus gebrochen. Durch eine kleine Tür in der Außenwand lässt sich eine vollkommen verschmutzte Latrine erreichen. Auf dem Schreibtisch liegen einige blutige Verbandstreifen, unbeschriebene Pergamentstücke sowie eine Schreibfeder und ein fast leeres Tintenfass, und auf der polierten Tischplatte sind eingetrocknete, nur nachlässig aufgewischte Reste einer Tintenlache zu finden. In einem Papierkorb unter dem Schreibtisch liegen mehrere zerknüllte, teilweise mit Tinte besudelte Pergamente. Eines davon ist zu Teilen lesbar:

9. Phex: 2 Stück, ca. 75 und 82 Stein, männlich, eines leicht verletzt,
12. Phex: 1 Stück, ca. 65 Stein, weiblich, jungfräulich
[...]
17. Phex: 3 Stück, ca. 68 Stein, männlich, ca. 69 Stein, weiblich,
schwach, + ca. 5 Stein Säugling, weiblich (nachverhandeln!)

Der Flur endet rechts in einem Treppenhaus, von dem Stiegen nach oben und unten abgehen.

Die obere Etage

D: ein Vogelschlag mit zwei nach außen geöffneten Flugluken. Es riecht nach Verwesung. Zwei Vogelkadaver liegen am Boden unter den Sitzstangen. Die Körner in der Futterschale sind mit einem weißen Pulver bestreut. Der falsche Geweihte hat hier die Stärke seines Schlafgiftes an den unglücklichen Tieren getestet und dabei überdosiert.

E: ein Gästezimmer. Der Raum beinhaltet nichts von Belang.

F: die Tempelbibliothek. In den Regalen stehen zwei Dutzend Bücher. Es handelt sich ausschließlich um Reiseberichte oder theologische Werke. Auf dem Lesepult liegt ein kleines aufgeschlagenes Buch im Quartformat, das eine Art Tagebuch oder Chronik des Tempels darzustellen scheint. Ein Auszug:

Der Entschluss ist heute gefallen. Wir werden von dem Geld, das uns so unvorhergesehen in den Schoß gefallen ist, einen Tempel zu Aves' Ehren errichten. Er soll eine Speerspitze des Glaubens in dieser gottlosen Öde sein. Rovena hat als offizielle Landesherren jedes Recht, erbauen zu lassen, was auch immer ihr gefällt. Arombolesch ist ganz aufgeregt, dass er eine solch gewagte Konstruktion entwerfen soll. [...]

Olara steht kurz vor der Geburt. Ich fürchte, sie hofft insgeheim, dass sie sich mit dem Bau des Tempels ein normales Kind von den Göttern erkaufen kann. Sooft ich ihr sage, dass die Götter keine Krämer sind und das Kind eines Waldgeistes und einer Sterblichen nicht wie ein Menschenkind sein wird - sie klammert sich an die Hoffnung.

[...] sind heute unsere Grabstätten fertig gestellt worden. Der kleine Mann

hat es sich nicht nehmen lassen, einige seiner Spielzeuge einzubauen. [...] Der Bau ist vollkommen. Oloras Kind wächst zu schnell, sie hat begonnen, mit irgendetwas zu experimentieren. [...] Heute hat sie ihren Sohn zu einem Köhler in die Lehre gegeben. Ein Köhler! Wenn das bloß gut geht. Der 'Kleine' scheint auf die Medizin, die sie ihm gibt, gut anzusprechen und hat lange nicht mehr getobt. Rorenas Tochter gedeiht prächtig. [...] haben wir heute Rorena zu Grabe getragen. Ihre Tochter hielt eine ergreifende Rede über ihre Mutter, die Abenteurerin. Recht hat das Kind. Solche, wie wir es einmal waren, gibt es heute nicht mehr. Das Kreuz wieder, ich sollte mehr schlafen. [...] habe mir meinen zukünftigen Ruheplatz angeschaut. Das Bild ist sehr gut geworden. Genau so sah er damals aus. Arombolosch wird uns einen nach dem anderen zu Grabe tragen. Aber wer wird ihm diese Ehre erweisen? Ich bin müde. [...]

Der Keller

G: Lagerkeller: Fässer mit Öl, Kerzen, Werkzeugen etc.

H: Obst und Lagerkeller: bescheidene Lebensmittelvorräte

I: Der Gerümpelkeller ist voll gestopft mit Kisten und Schachteln voller Sammelobjekte aus aller Welt. In zwei Schränken lagern alte Gewänder längst verstorbener Geweihter. In der linken Ecke befindet sich ein großer Wandschrank, dessen aufgebrochene Türen einmal mit einem soliden Schloss gesichert waren. Hinter den Türen liegt eine Wendeltreppe, die in die Grabstätte der Tempelstifter hinunterführt.

Die Gruft

Die Treppe endet in einem schmalen Gang (**J**), der einige Meter in südöstlicher Richtung verläuft und dort in einen Raum mündet

(**K**). Etwa in der Mitte des Ganges ragen drei Holzstiele aus runden Löchern in der Decke. Die Speere, die hier wohl auf einen Eindringling herunterschossen sind, haben ihre Wirkung nicht verfehlt: An einer der drei abgeschlagenen Speerspitzen, die im Gang liegen, und am Boden unter der Falle klebt eingetrocknetes Blut. In ausgelöstem Zustand lässt sich der Mechanismus der Falle leicht durchschauen. Der Gang endet in einem sechseckigen Raum, von dem vier Türen abgehen.

Die dem Gang gegenüberliegende Wand wird von einem großen Bild ausgefüllt (**L**), das offensichtlich Aves darstellt: Um seinen Hals baumelt eine Flöte aus einfachem Holz, und auf seinem Kopf trägt er einen Hut mit breiter Krempe und einer großen, bunten Feder. Über der Kleidung befindet sich ein breiter Handwerksgürtel, an dem allerlei Werkzeug, ein Zirkel und ein Fernglas baumeln. Während er in der linken Hand einen einfachen Wanderstab hält, stemmt er die Rechte in die Seite. Auf seinem angewinkelten Oberarm sitzt ein kleiner Paradiesvogel mit extrem langen Schwanzfedern. Irgendwie erinnert euch die Kleidung dieser Aves-Darstellung an den Handwerker, der euch überhaupt erst in dieses Abenteuer verwickelt hat.

Natassas Gefängnis (**M**)

Plötzlich hört ihr leise Flötenklänge hinter einer der Türen.

Drei der vier Türen sind von sehr solider Bauart und obendrein verschlossen. Über ihnen sind die Namen »Olora von Punin«, »Rovena von Garskje« und »Amenelaos dylli Brechnow« eingemeißelt. Der Ursprung der Flötenklänge liegt hinter der vierten Tür, die im Gegensatz zu den anderen noch nicht genau eingepasst ist. Ein verkanteter Krückstock hält sie verschlossen. Der Name über der Tür lautet »Arombolosch Sohn des Argolon«.



Falls Ihre Helden sich jetzt ernsthaft an einer der verschlossenen Grabtüren zu schaffen machen, anstatt Natassa aus ihrem Gefängnis zu befreien, lassen Sie ihnen bitte einfach einen soliden Steinquader auf den Kopf fallen. Sie sind gewarnt worden: Es gibt hier Fallen.

Die alte Natassa wirkt hoch erfreut, aber nicht sonderlich überrascht über ihre Rettung. Nachdem sie den vollkommen perplexen Salandrian mit den Worten "Was hat dich so lange aufgehalten, Bruder?" begrüßt hat, wird sie trotz ihrer Schwächung sehr gesprächig: Sie weiß, dass der Mann, der sie gefangen genommen hat, plant, möglichst viele Bewohner dieses Dorfes zu entführen und mit einem Boot den Rechten Born hinaufzubringen, wo er sie an einer ihr unbekannten Stelle an irgendwelche üblen Schurken verkaufen will. Wenn es noch nicht zu spät ist, müssen die Helden sich sputen und verhindern, dass das Schiff ankommt. Salandrian bleibt bei Natassa und wird ihr helfen.

DAS FINALE

Der Fluss ist aufgrund der jahreszeitlichen Regenfälle über die Ufer getreten und an einigen Stellen auf stolze 30 Schritt Breite angeschwollen.

Richten Sie es so ein, dass die Helden recht bald das Boot sehen, das gerade flussaufwärts geschleppt wird. Es handelt sich um einen alten, kaum noch schwimmfähig aussehenden Windenfrachter. Das heißt, dass ein kleineres Ruderboot einen an einer Kette liegenden Anker vorschleppt und dann auf Grund lässt. Das größere Transportboot wird dann ein Stück flussaufwärts gezogen, indem die Ankerkette über eine Winde eingeholt wird. Währenddessen transportiert das Ruderboot einen zweiten Anker nach oben.

Dies ist freilich keine sehr schnelle Form des Schiffsverkehrs. Und so sollte es den Helden schließlich trotz des morastigen Ufers gelingen, das Schiff zu erreichen. Dann gilt es allerdings noch, das Schiff möglichst überraschend zu entern und die anwesenden Schurken zu überwinden. (Deren Werte finden Sie auf Seite 25.) Wenn Sie es noch spannender machen wollen, dann können Sie entscheiden, dass das Schiff im Laufe des Kampfes leckschlägt und unterzugehen droht, was für die Gefangenen in seinem Laderaum einen feuchten Tod bedeuten würde, wenn es den Helden nicht gelingt, sie rechtzeitig zu retten.

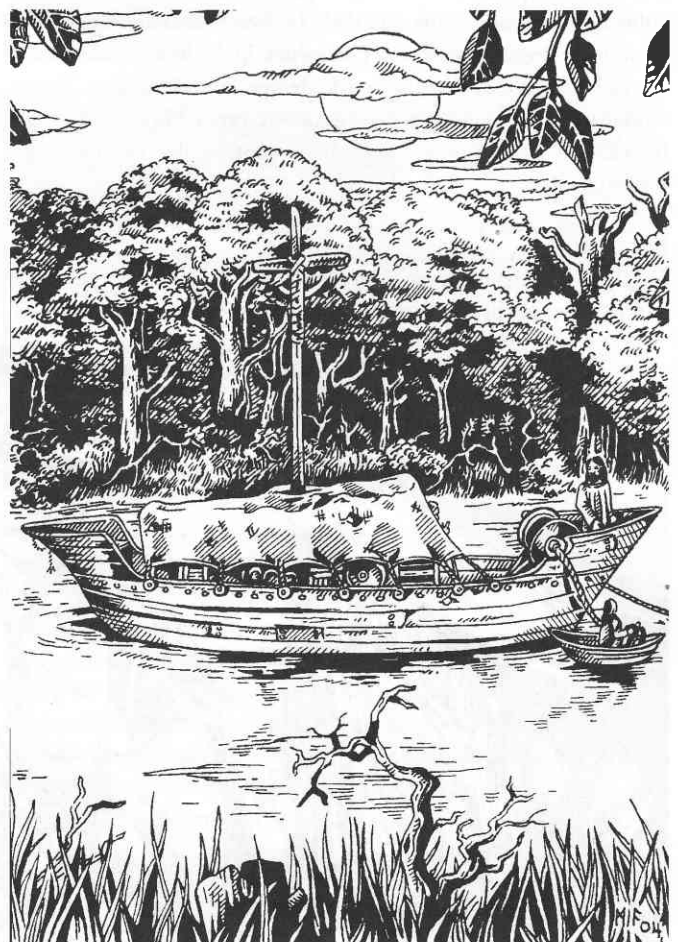
DER AUSKLANG

Wenn die Dörfler befreit und sicher an Land gebracht sind, ist es an der Zeit, sich auch von Borislav zu verabschieden. Der Lärm der vielen jubelnden Menschen, die auch ihm für ihre Rettung danken wollen, ist zu viel für ihn. Er klopft den Helden noch einmal auf seine sanfte Art auf die Schultern. Dann tritt er unbeirrt auf eine große alte Weide zu, die am Ufer des Flusses ihre Wurzeln geschlagen hat – und verschwindet in ihr. Ob die kräftigen Arme, die ihn dabei ergreifen und in das Bauminnere ziehen, Realität oder Einbildung sind, sei der Phantasie Ihrer Helden und Ihrer Entscheidung überlassen.

DER WEG ZUM RECHTEN BORN: AUF ZU NEUEM UFERN!
Der schnellste Weg zum rechten Quellfluss des Born führt direkt durch den Wald. Hier treffen die Abenteurer auf einen merklich veränderten Borislav, der mit einem sehr bestimmten "Nein, nicht da! Macht da Weg, guter Borislav!" auf den Weg tritt und sie direkt in das tiefste und dichteste Unterholz winkt.

Wenn die Helden Borislav folgen, machen sie eine seltsame Beobachtung: Der Riese geht erst mit normalen Schritten los, wird dann aber stetig schneller, bis er in ein sanftes Trotten verfällt. Doch obwohl rechts und links das Unterholz und die Bäume dicht an dicht stehen, scheint er einen frei begehbaren Weg zu finden. Es hat den Anschein, als würde nicht er den Bäumen, sondern die Bäume ihm ausweichen. Sollte einer der Helden den Anschluss verlieren, findet er keinen Weg mehr und muss sich durch das Dickicht schlagen.

Nach etwa einer halben Stunde erreichen die Helden das Ufer des Rechten Borns – wenn sie Borislav nicht folgen, brauchen sie dafür wenigstens die dreifache Zeit.



Lyschko von Garskje nimmt seine Bauern natürlich erleichtert wieder bei sich auf. Da er nicht herausfindet, welche seiner Leute freiwillig gegangen sind und wer mit Gewalt entführt wurde, verzichtet er auf jede Bestrafung. Die versprochene Belohnung der Helden stockt er auf runde 50 Dukaten auf.

Dem betrügerischen Salandrian verzeiht er die Lügen, nicht aber das Tschelmechtel mit seiner Tochter, und nur der Respekt vor Natassa verhindert, dass er den jungen Mann aus dem Dorf jagen lässt oder sogar an den Baron von Eberskojes ausliefert. Während seiner kurzen Abwesenheit hat er den neuen Geldgeber getroffen,

den ihm seine Tochter vermittelt hat, und kann nun den Bronnjar von Eberskoje auszahlen.

Nessa Wosnareff besteht darauf, ihre Tochter nach den Helden ihrer Gruppe zu benennen – was für ein Name dabei herauskommt, sei Ihrem Einfallsreichtum überlassen.

Noch während die Helden unterwegs waren, um die Dorfbewohner zu befreien, ist **Aveslieb Grauninger** in dem Dorf eingetroffen. Er hat seine alte Freundin Natassa begrüßt und dem überraschten Salandrian eröffnet, dass er ihn als seinen Novizen annehmen will. Auch den Helden wird er nach ihrer Rückkehr augenzwinkernd erklären, dass Aves selbst ihn beauftragt hätte, sie in dieses Abenteuer zu schicken. Nun, da alles geregelt sei, gelte ihnen sein Dank und Aves' Segen.

Salandrian zögert nicht lange, bis er seinem zukünftigen Lehrherren zustimmt. Wenige Tage später werden die beiden das Dorf in dem fahrenden Tempel verlassen, und wer weiß, vielleicht begegnen die Helden ihnen irgendwo in Aventurien wieder einmal.

DRAMATIS PERSONAE

DIE GEWEIHTEN DES AVES

Salandrian

Pedder Walroder ist ein Schankbursche aus Eberskojes. Der 23-jährige, außerordentlich gut aussehende junge Mann war seit jeher von allen Geschichten aus der Ferne fasziniert. Er hat ein flexibles Verhältnis zu dem Begriff der Wahrheit, ist den Segnungen Rahjas nicht abgeneigt und bereit, sich in das erste sich bietende Abenteuer zu stürzen.

Seit Aves sich seiner angenommen hat, ist er, ohne dies selbst zu wissen, ein 'stiller Wanderer' geworden: Er ist von der Kraft des Aves erfüllt und kann mitunter unbewusst auch so etwas wie eine Liturgie wirken, kennt aber keinerlei wirkliche Liturgien und ist dementsprechend nicht in der Lage, seine Fähigkeiten gezielt einzusetzen.

Er hat keinerlei Ahnung vom Kult des Göttersohnes, verkörpert aber dessen Ideale in nahezu perfekter Art und Weise. Er ist ein neugieriger und Menschen liebender Tunichtgut mit einem starken Drang zum Fabulieren.

'Salandrian' hat seit längerer Zeit ein Verhältnis mit Katjeschka von Garskje. Er wird erst während des Abenteuers mit Hilfe der Heldengruppe erfahren, was er wirklich ist, sich aber bereits die ganze Zeit wie ein Geweihter des Aves verhalten.

Natassa

Die alte Geweihte des Tempels von Brechnow versieht ihren Dienst, seit sie vor über dreißig Götterläufen in der Blüte ihrer Jahre ein Bein an das Wundfieber verlor und fortan nicht mehr reisen konnte. Sie hat es sich zur Aufgabe gemacht, die Bewohner des Ortes für die Wunder der Welt zu begeistern, wo auch immer diese sich finden. In ihrer Zeit in Brechnow hat sie lediglich zwei Dorfbewohnern geraten, in die Welt zu ziehen, da sie weiß, dass nicht jeder zum Abenteurer berufen ist.

Nachdem sie in ihrem Tempel überwältigt wurde, bat sie Aves um Beistand und wartete unverzagt auf ihre Rettung. Natassas Vertrauen in ihren Gott ist grenzenlos. Sie nimmt die Ereignisse mit freudiger Überraschung auf, da sie in ihrem hohen Alter nicht mehr darauf gehofft hatte, ein solches Abenteuer erleben zu dürfen.

Katjescha von Garskje fühlt sich zwar weiterhin von Salandrian angezogen, sieht aber nun endgültig den Punkt gekommen, um diese unstandesgemäße Liaison zu beenden. Außerdem fühlt sie sich durch die ganzen Vorfälle darin bestärkt, dass es an der Zeit ist, ihrem Vater auch offiziell die Regierungsgeschäfte aus der Hand zu nehmen.

Die alte Tempelpriesterin Natassa aber findet auf ihrem Bett [Anzahl der Helden] bunt schillernde Paradiesvogelfedern, die sie ihnen mit einigen Erläuterungen übergibt und die ihnen eines Tages einmal sehr von Nutzen sein können. (Über die genaue Wirkungsweise dieser Federn können Sie selbst entscheiden, sie sollte halt zu dem Abenteurgott Aves passen.)

Die Erfahrung von **300 Abenteuerpunkten** möge den Helden die Weisheit verleihen, sie gut einzusetzen. An **speziellen Erfahrungen** sind von unserer Seite die **Talente Götter/Kulte** und **Menschenkenntnis** vorgesehen, aber je nach Erlebnissen Ihrer Helden können Sie diese Liste gerne noch erweitern.

DIE DORFBEVÖLKERUNG

Baron Lyschko von Garskje

Der Bronnjar von Brechnow ist seit dem Tod seiner Frau Worschula vor einem guten Jahr ein gebrochener Mann. Lediglich die Liebe zu seiner Tochter und die Verantwortung, die er für seine Leute empfindet, halten ihn noch davon ab, sich völlig der Trunksucht zu ergeben. Als achter Bronnjar seines Namens von Gut Brechnow fühlt er sich Land und Leuten verpflichtet und versucht, ein strenger, aber gerechter Patron zu sein. Er hat den größten Teil seines Vermögens in den letzten Monden zum Spieltisch getragen, glaubt aber, diese Tatsache vor den Brechnowern und speziell vor seiner Tochter Katjeschka verborgen gehalten zu haben. Der erste Ansatz eines Rundbauches und einige graue Haarsträhnen weisen darauf hin, dass der groß gewachsene, vollbärtige Mann auf die fünfzig Götterläufe zugeht. Für einen bornländischen Adligen ist von Garskje auffallend gebildet und von fast umstürzlerischer Nachsichtigkeit mit seinen Bauern. Obwohl ihm naturgegeben der Dorftempel ein Dorn im Auge ist, fühlt er sich der Stiftung seiner Vorfahrin Rovenas von Garskje verpflichtet und liefert dem Tempel zähneknirschend die festgelegten jährlichen Abgaben.

Wenn Sie wollen, können Sie den neuen Geldgeber des Bronnjars als Aufhänger für ein neues Abenteuer benutzen – vielleicht handelt es sich ja um einen Händler, der die Schulden von Garskjes benutzen will, um ihm die Herrschaft über sein Land abzupressen. Vielleicht ist es aber auch ein finsterner Zauberer, der irgendein Geheimnis der Gegend kennt, zum Beispiel eine alte Goblin-Kultstätte oder dergleichen, die er für irgendwelche finsternen Rituale benutzen will.

Baron Lyschko von Garskje, nüchtern

Schwert:	INI 12+W6	AT 15	PA 14	TP 1W+4	DK N
Faust:	INI 13+W6	AT 14	PA 14	TP(A) 1W	DK H
LeP 35	AuP 35	KO 14	MR 5	RS 3	

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

In betrunkenem Zustand halbieren sich alle Kampfwerte.

ein Einbruchsszenario aussieht, erklärt sich, wenn man Urschula sieht: Die Frau ist, seit ihr Mann und ihr Sohn nicht mehr vom Holzkohleholen nach Hause gekommen sind, vollkommen verstört. Sie hat überall verzweifelt nach einer Nachricht oder einem Hinweis auf ihre Männer gesucht und ist mittlerweile zu dem Ergebnis gelangt, dass die beiden tot sind. Als kein Alkohol mehr im Haus war, hat sie aufgehört zu essen. Sie will möglichst schnell ihrem Mann über das Nirgendmeer folgen.

Die Frau des Schmiedes wird die Aufmerksamkeit der Helden auf den Wald lenken, da ihr Mann und ihr Sohn am Abend ihres Verschwindens dort mit einer Schubkarre beim Köhler Holzkohle abholen wollten. Sie hält es für möglich, dass der gruselige Köhler sie erschlagen und aufgegessen hat.

Dortje und Nessa Wosnareff, Urjela Watzlaff

Dortje Wosnareff, die Korbflechterin, geht aufgeregt vor ihrem Haus (8) auf und ab. Im Innern kümmert sich Urjela Watzlaff, die Kräuterfrau und Hebamme des Dorfes, um Dortjes Tochter Nessa, bei der soeben die ersten Wehen eingesetzt haben.

Es ergibt sich die Möglichkeit, mit beiden Frauen zu reden. Die resolute Frau Watzlaff trägt den Helden auf (ja, richtig: sie bittet nicht!), ihre drei Töchter, die sie mitgenommen hatte, um die Geburt zu beobachten, wieder an die Arbeit zu schicken, da "das hier noch einen halben Tag dauern wird". Arlinja, Gritten und Paale, besagte Töchter, finden sich tatsächlich etwas weiter den Weg in Richtung Tempel, wo sie kichernd hinter einer Ecke der Hütte des alten Schindelmachers Wanja Ruhloff (Nr. 9) stehen und den jungen Geweihten Salandrian am Dorfbrunnen beobachten.

Katjeschka, die Zweite

Während die Helden mit Salandrian reden, können sie beobachten, dass Katjeschka alleine ohne Begleitung aus dem Wald zurückkehrt. Sie hat dort Borislav seine tägliche Dosis des Elixiers verabreicht, möchte dies aber nicht mit den Helden besprechen, da sie befürchtet, dass diese Borislav zu sehr aufregen könnten. Ihr Auftritt soll den Spielern den Wald für weitere Untersuchungen schmackhaft machen.

STOCK UND HUT STEH'N IHM GUT: DER FAHRENDE TEMPEL DES SALANDRIAN

Falls sich eine oder mehrere Heldinnen in Ihrer Spielrunde befinden, wenden Sie sich bitte jetzt ausschließlich in diese Richtung. Kennen Sie die irdische Werbekampagne für Coca Cola Light? Ja? Dann dürfte Ihnen Aufbau und Ziel der folgenden Szene klar sein.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im letzten Schein der Abendsonne seht ihr die Silhouette eines jungen Mannes vor dem gemauerten Dorfbrunnen. Das warme Licht spielt sanft in seinem langen, offenen Haar, das ihm leicht gewellt über die Schultern fällt. Er trägt eine enge Hose aus bunt durchwirktem Tuch und ein ebensolches Hemd, das er soeben abstreift und dabei einen schlanken, überaus wohlproportionierten Oberkörper entblößt. Dein Blick wandert kurz von den breiten Schultern über die unbehaarte, kräftige Brust zu dem muskulösen Bauch. Dieser Körper scheint von einem Meister der Bildhauerei geschaffen worden zu sein. Nein, bei Rahja und Hesinde, korrigierst du dich in Gedanken selbst, es muss eine Bildhauerin gewesen sein.

Das markante Gesicht des Jünglings wendet sich in deine Richtung, und ein Blick aus seinen großen, tiefen, fast elfisch anmutenden Augen trifft dich. Ein freches, offenes Grinsen huscht über die vollen Lippen des jungen Rahja-Lieblings. Während sein Blick dich fesselt, greift er langsam zu seinem Hosengürtel und öffnet ihn unbekümmert, um seine Beinkleider abzustreifen. Er ist jetzt vollständig nackt, nur eine kleine Flöte aus blauem Stein baumelt an einem Band um seinen Hals. Du kommst nicht umhin festzustellen, dass auch der Rest seines Körpers, den deine ungehorsamen Augen dich zu betrachten zwingen, alles andere als schlecht gewachsen ist.

Der junge Mann nimmt den Brunneneimer und gießt sich den Inhalt über den Kopf. Er prustet lachend, schüttelt sich wie ein junger Hund und wirft die nassen Haare in weitem Schwung in den Nacken. Dann füllt er einen weiteren Wasserteimer. Diesen stellt er vor einem Pferd ab, das vor einen zweiachsigen, mit vielen bunten Farben bemalten Kastenwagen gespannt ein paar Schritt entfernt auf ihn wartet. Immer noch nackt, wie ihn Frau Tsa erschaffen hat, streicht er sanft über die Blässe der Schimmelstute und pustet ihr zärtlich in die Nüstern, bevor er wieder in seine Beinkleider schlüpft und sich euch zuwendet: "Verzeiht meine Neugier, aber Euch habe ich noch nicht hier gesehen (schöne Frau), es ist mir ein besonderes Vergnügen, Eure Bekanntschaft zu machen. Wenn ich mich vorstellen darf: Salandrian, reisender Geweihter meines Herrn Aves. Zum Gruß!"

Lassen Sie sich die Zeit, Salandrian in allen Einzelheiten zu beschreiben. Der junge Mann ist schon von Natur aus gut aussehend. Darüber hinaus ist er aber noch seit einiger Zeit von dem Hauch eines Rahja-Sohnes durchdrungen. Er hat einen perfekten Körper, ein umwerfendes, strahlendes Lächeln, ist offen und unbekümmert, sich seiner Präsenz selbst nicht einmal bewusst, und ist sogar lieb zu seinem Pferd. Kurz: Wenn alle Männer am Spieltisch diese Figur hassen, alle Frauen sie aber lieben, dann haben Sie Ihr Ziel erreicht.

Salandrian hat nichts gegen ein Gespräch, ein kleines Gläschen oder eine gemeinsam gerauchte Pfeife einzuwenden, und es sollte den Helden nicht schwer fallen, mit ihm ins Gespräch zu kommen. Er ist fasziniert von der Möglichkeit, mit echten, weltgewandten, reisenden Abenteurern zu reden, und wird jede Form der Annäherung (in welcher Form auch immer) begeistert aufnehmen. Salandrian hat (wen wundert es?) volles Verständnis dafür, dass Bauersleute den Bronnjaren fortlaufen und ihr Glück selbst in der Ferne versuchen wollen. Er bestätigt jedoch, dass von Garskje für einen Bronnjaren ausgesprochen umgänglich ist, und findet es unverständlich, dass gerade ihm die Leute in Scharen ausreißen. Sollten die Helden ihm vorschlagen, sie zu dem wöchentlichen Praiostagsgebet zum Sonnenuntergang in den Aves-Tempel zu begleiten, dann lehnt er ab und behauptet, dass seiner Meinung nach Aves kein steinernes Gemäuer benötigt, um verehrt zu werden. Tatsächlich ist dies eine Ausrede, denn er befürchtet, dass Seine Gnaden Philiander ihn als Hochstapler entlarven könne. Auf den Tempelpriester angesprochen, versucht Salandrian schnell und hartnäckig das Thema zu wechseln. Beharren die Abenteurer darauf, wird er behaupten, sich mit ihm darauf geeinigt zu haben, dass dies hier die Gemeinde des Tempels sei und er sich aus 'Göttersachen' heraushalte.

Sein Verhalten an dieser Stelle soll ihn verdächtig machen. Salan-

det. Männliche Helden warnt er davor, sich mit seiner Frau anzulegen, da selbige sie sonst mit dem bösen Blick belegen und ihnen die Manneskraft rauben werde, wie sie es auch mit ihm getan habe. Vermitteln Sie den Helden, dass der kleine, ständig zusammenzuckende und hinter seinen Rücken schauende Mann sehr, sehr unzufrieden mit seiner Lebenssituation ist. Da er sich für die heutige Nacht mit Philiander in einer Scheune am Waldrand (13) verabredet hat, reagiert er auf das Thema Wald nervös und abweisend. (Eine weiterführende Beschreibung der Familie Watzlaff finden Sie auf S. 25.)

Ein sanfter Riese: Der Köhler Borislav

Borislav lebt im Wald in einer schlichten, aber gemütlichen Holzhütte, deren Außenwände über und über mit Ranken bewachsen sind (nordwestlich des Dorfes, außerhalb der Karte). In dem einzigen Innenraum, der mit einem gemauerten Kamin beheizt werden kann, finden sich fast keine Gegenstände. Als Möbel dienen nur ein schwerer Tisch mit einem groben Stuhl und ein mit Moos gestopfter Sack als Bettstatt. Seine wenigen Habseligkeiten bewahrt der Köhler in einer Truhe neben der Lagerstätte auf.

Borislav hat soeben einen frischen Meiler befeuert. Der Rauch erleichtert es, den Trampelpfad zu finden, der vom Weg abzweigt und zu seiner Behausung führt.

Neben der Hütte findet sich die Schubkarre des Schmieds, die hier liegen blieb, als dieser entführt wurde. Wenige Schritte entfernt steht ein anderthalb Schritt hoher, etwa einen Rechtschritt großer, leicht morscher Holzverschlag, dessen einfache Tür mit einem soliden Bügelschloss gesichert ist.

Wenn die Helden die Truhe durchwühlen sollten, können sie neben sehr einfacher Kleidung und Alltagsgegenständen ein kleines Glas und ein silbernes Amulett entdecken. In dem aufklappbaren Amulett findet sich ein Miniaturportrait von Borislavs Mutter und eine Locke ihres Haars. Das Glas trägt in halber Höhe einen eingekratzten Strich, der zur Dosierung der täglichen Menge seines Elixiers dient.

Einem elfischen oder naturverbundenen Charakter kann nach einer geeigneten Probe auffallen, dass die Ranken an der Hütte außergewöhnlich gleichmäßig gewachsen sind – fast so, als wollten sie die Wände von sich aus stärken. Eine magische Analyse ergibt eine schwache Aura, die auf Borislav und den Pflanzen in der Umgebung seiner Hütte liegt: Mehrere übereinander gewirkte Zauber entstammen einer fremdartigen Repräsentation und haben als bestimmende Merkmale *Element Humus, Umwelt* und *Form*. Die Pflanzen der Umgebung formen sich schlicht und ergreifend nach Borislavs Bedürfnissen.

Zu Borislavs Hintergrund und seiner auffälligen Erscheinung finden Sie weitere Informationen unter **Dramatis Personae** auf S. 25. Borislav begegnet den Fremden zuerst ängstlich, begrüßt sie dann aber in freundlich-tölpelhafter Art und Weise. Er klopf einem Helden, der sich besonders um ihn bemüht, auf die Schulter, was diesen bei einer misslungenen KK-Probe –3 dazu bringen kann, sich unfreiwillig auf den Boden zu setzen. Dann reibt er sich die Hände, weist mit dem Kopfbedeutungsvoll in Richtung des Verschlags und wartet ab.

Vom Öffnen

Verschlossener Gegenstände

Jetzt ist von Ihnen etwas Fingerspitzengefühl gefragt. In den meisten Fällen wird der Heldengruppe allein die Tatsache, dass sich mitten im Wald ein verschlossenes Objekt befindet, als Grund ausreichen, um selbiges 'routinemäßig' zu öffnen. Wenn Ihre Gruppe allerdings aus Wehrheimer Wachsoldaten und Praios-Akoluthen besteht, könnten sie etwas Motivation Ihrerseits brauchen. Lassen Sie Ihr Riesenbaby ein freundliches "Guter Borislav, netter Borislav, da hast du, Borislav! Das ist deins, Borislav!" von sich geben, und schalten Sie (in der Verkörperung von Borislav) auf stur. Sie erwarten, bevor Sie sich mit etwas anderem beschäftigen, erst Ihren Hustensaft. Basta!

Es sollte den Helden irgendwie gelingen, den immerhin uralten Verschlag zu öffnen. In seinem Inneren finden sie sechs bauchige Flaschen. Wenn die Helden Borislav tatsächlich eine der Flaschen geben, macht er aufgrund der unerwarteten Menge ein hocherfreutes Gesicht, trinkt sie in einem einzigen Zug aus und möchte mehr.

Das Elixier

Der Olor von Punin

Borislavs Mutter, die Alchimin Olor von Punin, entwickelte dieses Mittel aus einer Kombination verschiedener pflanzentötender Gifte mit einem starken Beruhigungsmittel, um ihren Sohn damit zu behandeln. Nähere Einzelheiten hierzu finden Sie auf S. 25. Die verblüffend einfache Rezeptur beschreibt ein für Menschen scheußlich schmeckendes, leicht giftiges (1W SP) und geistig betäubendes Tonikum (MU, IN, KL, CH je –2 für 1W3 Stunden) von tiefgrüner Farbe, das stark nach fauligem Holz riecht. Die Rezeptur wird in der Familie von Garskje seit Oloras Tod in weiblicher Linie weitergereicht. Eine Überdosierung des Giftes (so sie überlebt wird) verursacht bei normalen Menschen starke Schmerzen und Entkräftung (3W6 KR lang jeweils 1 SP, Giftstufe 7), bei Überleben ist der Betroffene aber vollständige immun gegen das Gift.

Mit sanftem Nachdruck lässt sich Borislav von den Flaschen ablenken. Wenn sich ein Charakter intensiv mit ihm beschäftigt, zeigt Borislav dem Held einen dunklen Fleck auf dem Waldboden. Dabei scheint er ängstlich und streichelt den Boden sanft und mitleidig. Eine nähere Untersuchung zeigt, dass der Fleck von Blut verursacht wurde, und einem besonders sinnenscharfen Helden können hier auch einige menschliche Haare auffallen.

An dieser Stelle wurde Tannjev Patschewski, der Schmiedesohn, von Philiander bei seiner Entführung verletzt. Fuß- oder Kampfspuren sind allerdings nicht mehr zu finden.

Wanja Ruhloff (9)

An der dem Wald zugewandten Dorfseite, am Fuße des Tempelhügels, steht das kleine, halbverfallene Häuschen des alten Wanja Ruhloff. Da er ziemlich senil ist und die Gegenwart nicht von der Vergangenheit unterscheiden kann, wettet er, die aktuelle Lage verkennend, über den Tempel und über die unverantwortliche Pries-

terin – ganz so, wie er es schon seit vierzig Jahren tut. Für die Helden wird sich Etliches, das ihnen der alte Schindelmacher berichtet, recht verworren anhören: Es freut ihn, dass der junge Herr Lyschko nun endlich von seiner Worschula erhört worden ist und sie sich gegen den fiesen Eberskojes entschieden hat. Sie ist ein gutes Mädchen, das auf den wilden Weidenmann Acht geben wird, weil die alte Herrin doch nicht mehr jeden Tag in den Wald gehen und auf ihn Acht geben kann, krank wie sie ist. Einzelheiten zu dem senilen Mann finden Sie auf Seite 24.

DER ERSTE ABEND: ANDACHTEN

DER TEMPEL DES AVES ZU BRECHTPOW (2, GEBÄUDEPLAN AUF S. 20)

A: Das Kabinett

Der Aves-Tempel ist ein helles Gebäude von etwa sechs Schritt Höhe, das auf einer sechseckigen Grundfläche auf der Spitze eines kleinen Hügels errichtet worden ist. Die einstmals wohl recht bunt bemalte Fassade hat in den fast 200 Jahren ihrer Existenz bereits starken Schaden genommen. Nur noch an wenigen Flecken auf der windabgewandten Seite lassen sich Bildfragmente erkennen, auf denen ein goldener Wagen von einem ganzen Schwarm Pfauen durch die Luft gezogen wird.

In verschiedener Höhe und in ihrer Verteilung keinem erkennbaren Muster folgend, finden sich an der Außenwand zahlreiche kleine Fenster mit buntem Glas. Das durch die Fenster einfallende Licht erleuchtet die Innenräume in einem durch den Lauf der Sonne ständig wechselnden Farbenspiel.

Wenn man durch die große zweiflügelige Tempelpforte tritt, öffnet sich vor dem Betrachter ein großer Raum, der die komplette Höhe und mehr als zwei Drittel der Grundfläche einnimmt. Vier große, mit Sitzbänken umbaute Kachelöfen laufen in schlanken Kaminen aus, die als Säulen die Dachkonstruktion tragen und für behagliche Wärme sorgen. Eine große Zahl unterschiedlichster bequemer Sitzgelegenheiten aus aller Herren Länder laden den Gläubigen ein, Platz zu nehmen. An den Wänden befinden sich in allen Höhen Regalbretter, die mit den unterschiedlichsten Kuriositäten aus allen Teilen der Welt bestückt sind. Hier finden sich etwa das Skelett eines Rotpüschels, fein von Drähten zusammengehalten, oder ein einzelner, sieben Finger breiter Schneidezahn unbekannter Herkunft. Auch Bücher, Steindrusen, der Panzer einer Schildkröte, eine riesige, mit Borsten behaftete Nuss, ein ausgestopft kleines Tier mit vier unterschiedlich langen Beinen, Hasenohren und einem Geweih, allerlei Wimpel und Fahnen, eine fratzenhafte Holzmaske, Spieluhren und, und, und ...

Die Helden könnten Stunden hier verbringen, bevor sie jedes einzelne Objekt betrachtet hätten.

Die verbleibenden freien Flächen an den Wänden sind mit Kartenwerk der verschiedensten Regionen Deres und religiösen Bildern aufgefüllt: zum Beispiel ein Bild eines gleißenden Paradiesvogels oder eines, das Aves als Kartographen (mit Kaiser-Reto-Bart) zeigt. Eine andere Abbildung zeigt ihn als Führer einer Forschergruppe in einem Urwald, die gerade einer Schar dunkelhäutiger Waldmenschen erklärt, wie man ein Feuer entfacht. Der gesamte Tempel wirkt wie eine Mischung aus einer guten Stube und einem Kuriositätenkabinett.

Es gibt keinen abgegrenzten Altarbereich. In der breiten Rückwand des Tempelraumes befindet sich eine einzelne Tür, die offensichtlich zu den Privaträumen des Geweihten führt.

Die Helden haben die Möglichkeit, zwei Stunden nach Sonnen-

untergang in der Halle des Tempels die wöchentliche Praiostags-Predigt mitzuerleben. Die Bewohner des Dorfes sind bis auf wenige Ausnahmen erschienen und haben auf den verschiedenen Sitzgelegenheiten Platz genommen. Wenn die Abenteuerer auf die Idee kommen sollten, vor den Augen des ganzen Dorfes Untersuchungen anstellen oder, noch schlimmer, lange Finger machen zu wollen, werden sie mit Sicherheit erwischt und sofort streng zur Ordnung gerufen.

Philiander Wetterstein tritt aus der Tür zu seinen Räumlichkeiten und begrüßt jeden einzelnen Anwesenden. Dann erhebt er die Stimme und fragt in die Runde, wer denn von etwas Neuem in seinem Leben berichten könne, das er in der vergangenen Woche entdeckt habe. Weibje Karmaske meldet sich streberhaft eifrig und teilt der Gemeinde mit, dass vor ihrem Haus im Garten eine Blume aufgegangen sei, die sie noch nie gesehen habe, und dass sie sich frage, wie diese dort wohl dahin gekommen sei. Einige der Anwesenden brummen unmutig, als sie sich meldet, ergeben sich dann aber gequält in Weibjes ebenso langweilige wie detailfreudige Geschichte. Philiander hingegen bestätigt sie und dankt ihr für den Beitrag. Zwei weitere Dörfler haben ähnlich faszinierende 'Abenteuer' zu erzählen. Im Anschluss an die Fragerunde nimmt der Geweihte einen Zeigestock und weist auf einer Aventurienkarte auf einen südlichen Punkt.

"Das Sumpfland", beginnt er zu dozieren, "ist ein heißer und unwirtlicher Ort. Schlangen, Spinnen, Riesensalamander und anderes schreckliches Getier wimmelt dort durcheinander und macht den armen Menschen das tägliche Leben zur Qual!"

Er berichtet ausführlicher über die Schrecken dieses Landstriches und geht dann, ein Fazit ziehend, mit der Einwohnerschaft streng ins Gericht, indem er unmissverständlich klarstellt, Aves wolle nicht, dass Menschen planlos in die Ferne ziehen. Das Abenteuer ließe sich auch in den Kleinigkeiten des Alltags oder rein im Geiste erleben: "Die wahren Abenteuer sind im Kopf oder direkt vor euren Füßen!"

Falls die Helden selbst intensive Erfahrungen mit dem Sumpfland haben, könnte es sein, dass ihre Erfahrungen nicht ganz mit Philianders Beschreibungen übereinstimmen. Sollten sie jedoch widersprechen, ernten sie damit nicht nur den Unmut des scheinbaren Geweihten, sondern auch den Unwillen der anderen Anwesenden, da es als eine ausgemachte Respektlosigkeit von 'dahergelaufenen Fremden' empfunden wird, dem Geweihten Unwissen vorzuwerfen.

Mit einem gemeinschaftlichen Gebet an die Zwölfe und an Aves wird die Andacht beschlossen. Von Garskje ist mit dem Ablauf der Andacht hoch zufrieden. Im Anschluss bietet Philiander einzelnen Dörflern (u. a. Joost Watzlaff) die Gelegenheit, noch mit ihm in seinen Privaträumen unter vier Augen zu reden. Als die Dorfgemeinschaft den Tempel verlässt, erscheinen die drei Watzlaff-Mädchen und teilen die freudige Nachricht mit, dass Nessa Wosnareff eine gesunde Tochter zur Welt gebracht hat.

Wenn die Helden Philiander auf die verschwundenen Dörfler ansprechen, macht er unverhohlen Salandrian und seine allabendlichen Auftritte in der Dorfschänke dafür verantwortlich. Er berichtet den Helden, dass einige Tage vor Salandrian Ankunft ein ähnlich unverschämter Kerl auf einem verblüffend ähnlichen Wagen auf dem Gut erschienen sei. Er habe sich in seiner Predigt ausgesprochen störend und pöbelnd hervorgetan (das entspricht der Wahrheit) und stecke wahrscheinlich mit dem Wanderpriester und der alten Tempelpriesterin, die abzulösen er von seiner Kirche hierher geschickt worden sei (eine Lüge), unter einer Decke.

Katjeschka von Garskje

Die Tochter des Bronnjaren ist ein reizend anzuschauendes Mädchen von 16 Götterläufen. Sie hat strohblonde Haare, einen reinen Porzellan-Teint und ein zumeist ruhiges Wesen. Seit dem Tod ihrer Mutter Worschula, der sie wie aus dem Gesicht geschnitten ist, wird sie von ihrem Vater weitestgehend von der Außenwelt abgeschirmt. Das zerbrechlich wirkende Wesen ist trotz ihrer Jugend und ihres zarten Äußeren wesentlich belastbarer, als es den Anschein hat. Sie hat nach der Trauer um ihre Mutter nach und nach die Geschäftsführung des Gutes übernommen. Da sie um die Spielsucht ihres Vaters weiß, hat sie heimlich in dessen Namen einen potentiellen Geldgeber in Norburg angeschrieben, um so seine offenen Spielschulden begleichen und die Schuldscheine zurückkaufen zu können.

Seit sie vor drei Jahren bei einem Besuch in Eberskojes den hübschen Schankburschen Pedder kennen lernte, hat sie ihn regelmäßig zu nächtlichen Schäferstündchen in einer der Scheunen der Umgebung getroffen. Obwohl sie seine Vorzüge zu schätzen weiß, gibt sie dieser unstandesgemäßen Beziehung keine große Zukunft, sondern genießt sie, solange sie existiert. Da sie fürchtet, ihr Vater könne hinter die wahre Identität des Geweihten Salandrian kommen, möchte sie ihren Geliebten täglich zur Abreise auffordern, verschiebt es dann aber doch jeweils für einen weiteren Tag.

Katjeschka hat von ihrer Mutter die Verpflichtung übernommen, Borislav täglich mit seiner 'Arznei' zu versorgen. Die Rezeptur für das Tonikum bewahrt sie in ihrem Zimmer auf.

Dortje Wosnareff, die Korbflechterin

Seit der Mann der etwa Fünfzigjährigen an der Keuche verstarb, lebt sie mit ihrer Tochter zusammen in einer kleinen Hütte. Dortje weiß, dass ihre Tochter bald niederkommen wird, und kennt und schätzt den Kindsvater, Waldemar, einen Knecht aus Eberskojes. Sie hat bereits diskret mit Lyschko von Garskje verhandelt, ob es nicht eine Möglichkeit gäbe, die werdende Familie zusammenzuführen. Dabei war ihr die Tatsache nützlich, dass auch von Garskje (und nicht ihr verstorbener Mann) Nessas Vater sein könnte. Sie hat ebenfalls bei dem letzten Gespräch mit Katjeschka von Garskje diskret angedeutet, sie habe beobachtet, wie diese des Nachts die verschlossenen Fensterläden öffnete und sich aus dem Fenster in Richtung des Tempelwagens davonestahl. Dortje ist eine stille und verschwiegene Frau. Sie wird ohne triftigen Grund nichts von ihrem Wissen preisgeben. Wenn sie jedoch erfährt, dass ihre Tochter ohne Waldemar verschwunden sein soll, wird sie sich an die Helden wenden. Sie weiß, dass ihre Tochter über eine Flucht aus dem Dorf nachgedacht hat, ohne ihren Geliebten aber wäre sie niemals gegangen.

Nessa Wosnareff

Die Tochter der Korbflechterin ist schwanger von Waldemar und kommt am Abend der Anreise der Abenteurer mit einer Tochter nieder. Wenn die Helden sie befreien, wird sie das Kind nach ihrem Retter oder ihren Rettern benennen. Sie ist unter keinen Umständen bereit, den Vater ihres Kindes zu benennen, um diesen nicht in Gefahr zu bringen. Für den aufmerksamen Beobachter ist tatsächlich eine gewisse Ähnlichkeit zwischen Nessa und Katjeschka von Garskje zu erkennen. Aufgrund ihrer Schwangerschaft ist Nessa derzeit 'dem Herrn Efferd sehr verbunden', sprich, sie ist launisch und bricht bei jeder Gelegenheit in Tränen aus.

Nessa wird in der zweiten Nacht mit ihrem neugeborenen Kind in Philianders Netz gehen. Denn dieser verspricht ihr, sie mit Wal-

demar außer Landes zu bringen, damit ihr Kind nicht in die Hände des Bronnjaren von Eberskojes fällt. Nessa kann den Helden vermitteln, dass von Eberskojes im Gegensatz zu ihrem Herrn ein arger Schinder ist, der von allen gefürchtet wird.

Wanja Ruloff

Der älteste Dorfbewohner ist bereits über neunzig Götterläufen alt. Da er viel zu gebrechlich ist, um noch auf dem Feld arbeiten zu können, macht er sich als Schindelmacher nützlich. Wanja kennt viele Geschichten über das Dorf und ist gerne bereit, sie zu erzählen. Dies gestaltet sich allerdings schwierig, da er schon sehr vergesslich ist und sich am Ende eines Satzes häufig nicht mehr an dessen Anfang erinnert. Auch erzählt er dieselbe Geschichte gerne mehrmals hintereinander.

Mit verschwörerischer Miene und unter Verschwiegenheitsversprechen verrät er jedem immer wieder sein 'großes Geheimnis': Sein Großvater sagte ihm, er habe mit eigenen Augen gesehen, wie unter dem Tempelhügel eine fremde Magiermogulin von einem Zwergenkönig bestattet wurde.

Wanja kennt Natassa von allen Dorfbewohnern am besten, kann aber mit ihrer 'Herumtreiberreligion' nicht viel anfangen. Er behauptet (zutreffend), Borislav habe schon immer so ausgesehen wie jetzt, und vermutet (nicht ganz zutreffend), der Köhler sei in Wirklichkeit der alte Weidenmann, den die Vorfahren "des jungen Herrn" mit einem Zauber belegt haben.

Wanja ist als Informationsquelle für aktuelle Geschehnisse aufgrund seines Alters nur begrenzt einsetzbar. Für ihn ist Natassa nach wie vor die "junge Geweihte mit dem appen Bein", die sich "nie von irgendwem was sagen lässt und alle Leute verrückt macht, wenn die junge Herrin das nicht verhindert". Wenn Ihre Heldengruppe am zweiten Abend partout nicht bereit ist, den Tempel zu erkunden, kann Wanja sie auf die alte Priesterin hinweisen oder die Gruppe direkt dorthin führen, um "der jungen Frau mal die Meinung zu sagen".

Melko und Tramasche Janussen

Dieses ältere Paar betreibt neben der Feldarbeit die Schankstube des Dorfes. Ihre Tochter Helvja verschwand vor einer knappen Woche – in der gleichen Nacht wie der Schmied und dessen Sohn. Melko ist vollends von der makellosen Ausnahmeschönheit seiner etwas pummeligen Tochter überzeugt. Deswegen scheint für ihn die einzige Frage zu sein, mit welchem von den beiden Männern seine Tochter durchgebrannt ist. Er gibt voller Eifer jeden Tratsch, der im Dorf kursiert, an die Helden weiter und kann diese somit auf die anderen Dorfbewohner hinweisen.

Trajasche wird ihren Mann, solange sie in der Nähe ist, davon abhalten, zu viel zu erzählen. In ihren Augen sind die Helden nichts anderes als "vom Herrn gedungene Menschenjäger", was sie ihnen aber nicht ins Gesicht sagt.

Gorlewin Karmaske

Der vergleichsweise wohlhabende Fronbauer befürchtet, in diesem Jahr seine Ernte nicht mehr einbringen zu können, da sein Knecht Jarl und seine Magd Jadwige die Ersten waren, die vor einem Mond verschwanden. Die beiden waren ein Paar. Der Herr hatte eigens Jadwige, welche aus Eberskojes stammt, gegen ein anderes Mädchen getauscht, damit sie mit Jarl zusammenleben konnte. Gorlewin geht davon aus, dass die beiden durchgebrannt sind. Vermutlich hätten sie dem Geweihten Philiander nicht gut zugehört, der allen Dorfbewohner mehrfach am Praiostag erklärt hat, dass der Herr

Aves es nicht gerne sieht, wenn Menschen in ihr Unglück rennen, und man Abenteuer auch zu Hause erleben könne. Sowohl er als auch seine Frau Weibje sind streng traviagläubig und daher Anhänger des neuen Geweihten.

Vito und Olja dagegen, ihre halbwüchsigen Kinder, können den Helden hinter vorgehaltener Hand mitteilen, dass der neue Priester dem Herrn "nach dem Maul redet", was die alte Geweihte nie gemacht hat.

Udjela und Joost Watzlaff

Udjela ist Bäuerin und gleichzeitig Kräuterfrau und Hebamme des Dorfes. Die harsche und strenge Frau hat mit ihren drei halbwüchsigen Töchtern Arlinja, Gritten und Paale klar die Herrschaft über das Haus inne. Die Töchter sind allesamt sehr von dem Charme des jungen Wanderpriesters Salandrian angetan.

Joost Watzlaff ist Milchbauer und stellt Käse her. Der kleine, schreckhafte Mann lebt in ständiger Angst vor der Welt im Allgemeinen und den vier Frauen in seinem Haus im Speziellen. Er ist felsenfest davon überzeugt, mit einer zaubermächtigen Hexe verbunden zu sein, weswegen er als potentiell Opfer bereits von Philiander angesprochen wurde. Unter normalen Umständen wird er einen Dämon tun und den Helden auf die Nase binden, dass Philiander außerhalb des Praiostagegens ganz andere Reden schwingt.

In der zweiten Nacht betäubt Joost seine Familie und geht mit Nessa Wosnareff und deren neugeborener Tochter in den Wald, wo er von Philiander und dessen Schergen überwältigt wird. Falls die Helden ihn befreien, ist er der einzige der Bewohner Brechnows, der darum bittet, nicht nach Hause zurückkehren zu müssen.

Urschula Patschewski

Urschulas Ehemann Travin, der Schmied, verschwand vor einer knappen Woche zusammen mit dem Sohn und Schmiedelehrling Tannjew. Da die Patschewskis eine sehr glückliche Ehe führten und ihr Sohn bis über beide Ohren in Gritten Watzlaff verliebt ist, kommt für Urschula nur die Erklärung in Frage, dass die beiden tot sein müssen. Tatsächlich sind die beiden Männer die einzigen Bewohner Brechnows, die mit Waffengewalt festgesetzt wurden. Als sie am Abend von Borislav einige Säcke Holzkohle holen wollten, wurden sie Zeuge, wie Philiander mit Unterstützung dreier Bewaffneter Helvja Janussen entführten. Als sie einzugreifen versuchten, gelang es dem kräftigen Tannjew, Philianders Arm mit einem Hieb zu verletzen.

Urschula Patschewski ist durch den erlittenen Verlust überwältigt. Sie ist vollkommen apathisch und droht, ihren Verstand zu verlieren.

Werte eines durchschnittlichen Dorfbewohners

Improvisierte Waffe:	INI 8+W6	AT 9	PA 8	TP 1W+1	DK N
Faust:	INI 10+W6	AT 10	PA 9	TP(A) 1W	DK H
LeP 30	AuP 30	KO 12	MR 3	RS 0	GS 8

Borislav

Der Köhler entstammt der Verbindung seiner menschlichen Mutter Olora von Punin, einer Gefährtin der Rovena von Garskje, mit dem Baumgeist, der in den Geschichten der Umgebung als der 'alte Weidenmann' bekannt ist. Die Alchiministin erkannte sofort nach seiner Geburt, dass sie etwas nicht Menschliches zur Welt gebracht hatte, und entwickelte das Rezept für ein Tonikum, das dieses Erbe unterdrücken sollte. Um sich an dem Weidenmann dafür zu rächen, dass er sie mit seiner Magic verführt hatte, gab

Olora von Punin ihren Sohn noch zu Lebzeiten bei dem Köhler von Brechnow in die Lehre.

Da sich durch die Wirkung des Tonikums nur sein Körper, nicht aber sein Geist weiterentwickelt hat, ist Borislav ein gutmütiger Koloss mit dem Wesen eines kleinen Kindes. Er hat trotz seiner Größe von deutlich über zwei Schritt eine gebeugte Körperhaltung.

Einem besonders sinnesscharfen Helden können an seiner Physiognomie einige unverkennbar nichtmenschliche Züge auffallen: Neben seiner borkigen Haut sind dies vor allem die langen, verfilzten Haare, die wie die Zweige einer Trauerweide von seinem verhältnismäßig kleinen Kopf abstehen und seine leicht spitzen Ohren verdecken. Obwohl Borislav nahezu zweihundert Götterläufe alt ist, kann er lediglich seinen Namen sowie einige kurze Wörter in einer unangemessen tief klingenden Kinder-Sprache von sich geben. Seine unter der Wirkung des Elixiers deutlich abgeschwächte magische Aura wird, wenn diese nachlässt, schlagartig stärker werden.

Borislav hat gesehen, wie der angebliche Geweihte Philiander den Schmied und seinen Sohn entführt hat, ist aber unter der Wirkung der Droge nicht in der Lage, etwas derart Komplexes mitzuteilen. Erst wenn sein Geist klar genug ist, kann er die Helden zu dem ihm bekannten Ankerplatz der Menschenjäger führen.

Borislav der Köhler, ohne Elixier im Blut

Faust:	INI 9+W6	AT 18	PA 14	TP (A) 2W+4	DK H
LeP 60	AuP 56	KO 21	MR 10	RS 3 (Haut)	GS 8

Borislav verfügt als Sohn eines Waldgeistes über eine fremdartige Magie, die den elementaren Aspekt des Humus mit der Fremdheit der Feenwelt verbindet.

Solange er unter der Wirkung der Droge steht, kämpft Borislav nicht, sondern reagiert auf jede Form von Aggression verängstigt.

DIE SCHURKEN

Philiander Wetterstein

Der angebliche Geweihte des Tempels von Brechnow wurde unter dem Namen Geppert Elenbronn im Gerberviertel von Festum geboren. Trotz seines wettergegerbten Gesichts und einer deutlichen Narbe auf der rechten Gesichtshälfte strahlt 'Philiander' eine souveräne Seriosität aus. Der Mittdreißiger mit den feinen weißen Schläfen hat einfach das 'gewisse Etwas', das Menschen dazu bringt, ihm eine Schindmähre als Schlachtross abzukufen. Obwohl er immer eher eine Neigung zu geringeren Delikten wie Betrug und Schieberei hatte, ist er doch skrupellos genug, um nicht vor Raub und Entführung oder, wenn es zwingend nötig ist, Mord zurückzuschrecken. In seiner Rolle als Geweihter tritt er bescheiden, aufgeräumt und an seinem Gegenüber persönlich interessiert auf. Er ist ein brillanter Lügner, Schauspieler und Manipulator ohne jegliche Moral.

Philiander Wetterstein alias Geppert Elenbronn, falscher Geweihter des Aves

Schwert:	INI 13+W6	AT 14	PA 18	TP 1W+4	DK N
Faust:	INI 13+W6	AT 14	PA 14	TP(A) 1W	DK H
LeP 36	AuP 38	KO 14	MR 7	RS 1	GS 7

Philianders Helfer

Die Größe von Elenbronn's Bande sollten Sie von der Stärke Ihrer Heldengruppe abhängig machen. Es handelt sich um tumbe Strauchdiebe, die nichts von der Raffinesse ihres Anführers haben.

Die Handlanger

Schwert:	INI 9+W6	AT 11	PA 11	TP 1W+4	DK N
Faust:	INI 9+W6	AT 12	PA 11	TP(A) 1W	DK H
LeP 30	AuP 30	KO 13	MR 4	RS 3	GS 6

Baron Fiete von Eberskojes

Der Bronnjar des benachbarten Gutes wird von seinen Leibeigenen aufgrund seiner unverhohlenen Brutalität gefürchtet. Er herrscht mit eiserner Knute und presst mit drakonischen Leibesstrafen aus der Bevölkerung so viel heraus, wie irgend möglich ist. Dass die junge Worschula ihm vor 25 Jahren einen Korb gab, um mit von Garskje den Traviabund einzugehen, hat er nie verwunden. Seit ihrem Tod hat er sich regelmäßig mit seinem Nachbarn getroffen, um über alte Zeiten zu plaudern. Mit großen Mengen Branntwein, einigen eingeweihten Mitspielern und einem Paar gezinkter Würfel hat er mittlerweile ein kleines Vermögen in Schuld-

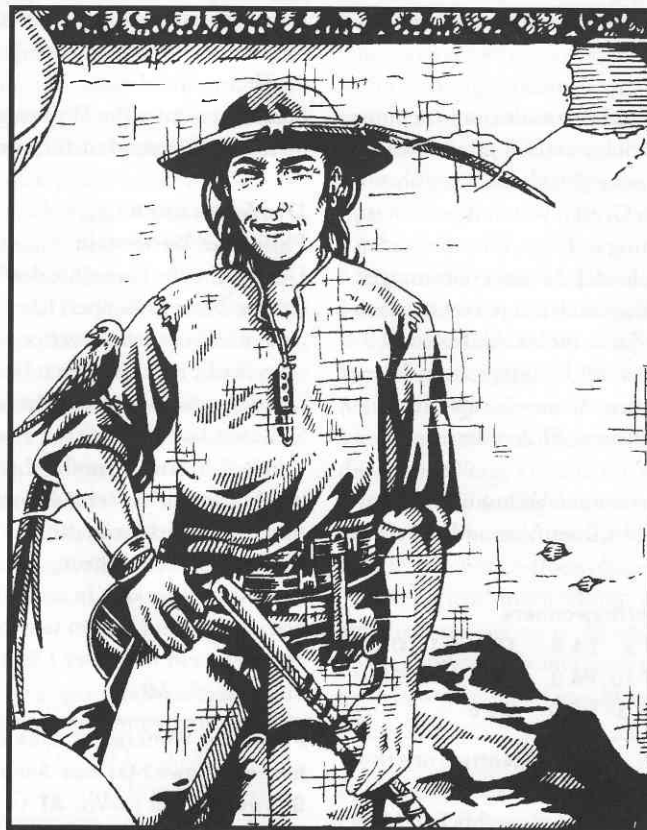
scheinen von diesem gewonnen, die er nun einzulösen gedenkt – gegen die Hand von Worschulas einziger Tochter Katjeschka von Garskje. Der schmerzbäuchige, hellhäutige Mann hat rote Haare, die ihm aus Nase und Ohren sowie als stutzerhaft gezwirbelter Bart wachsen – nur nicht auf dem Kopf. Er hat die Angewohnheit, Menschen, die nicht von Stand sind, zu treten, wenn sie ihm nicht sofort aus dem Weg gehen.

Baron Fiete von Eberskojes, Bronnjar von Eberskojes

Schwert:	INI 12+W6	AT 15	PA 14	TP 1W+4	DK N
Faust:	INI 13+W6	AT 14	PA 14	TP 1W	DK H
LeP 35	AuP 35	KO 14	MR 5	RS 3	GS 7

Schläger des Bronnjar von Eberskojes

Schwert:	INI 9+W6	AT 13	PA 11	TP 1W+4	DK N
Schlagring:	INI 9+W6	AT 12	PA 9	TP 1W+1	DK H
LeP 30	AuP 30	KO 12	MR 3	RS 2	GS 8



PFAD DER STILLE: STUNDEN DES SCHWEIGENS

VON TIMO GLEICHMANN UND MARTINA PÖTH

Glaube: Boron (Golgariten)

Stichworte zum Abenteuer: stimmungsvolles Detektivabenteuer in düsterem Ambiente um Liebe, Leid, Glauben und Intrige, gewürzt mit einem guten Schuss Pathos

Spielort: die Ordensburg der Golgariten in der Schwarzen Sichel

Zeit: Tsa 1026 BF

Schwierigkeit: Meister: hoch / Spieler: mittel

EIN BLICK DURCH YMRAS AUGEN

EINE SAGE AUS ALTEN ZEITEN ...

Düsteres Zwielicht liegt über dem Land. Die Sonne ist eine kraftlos bleiche Scheibe, die nur dann als geisterhafter Schemen sichtbar wird, wenn der warme, von Verwesungsgeruch geschwängerte Wind die Massive aus schwarzen und violetten Wolken verdrängt.

Der Großmeister nimmt den geschwärzten Helm in Form eines Rabenkopfes ab. Sein Gesicht ist von Schmutz und Blut verschmiert, und in seinen Augen glänzt etwas, das Roderik Sorgen macht. Sein alter Freund und vertrauter Weggefährte – wie sehr hat er sich verändert! Etwas ist mit ihm geschehen, und Roderik kann bei allen Erz-Alveraniaren nicht herausfinden, was es ist, kann nichts gegen den verbitterten Kampftun, den Lucardus von Kémet in seinem Inneren austrägt.

Es bleibt nicht viel Zeit zu grübeln, nicht viel Zeit bis zum nächsten Angriff des endlosen Heerwurms, allenfalls eine kurze Atempause. Er wendet sich um, als Hufgeklapper sich nähert; der Großmeister tut es ihm gleich. Ein Knappe in grauem Mantel kommt heran, vor sich auf dem Pferd ein Bündel, wohl eine Person, in blutige Tücher gehüllt. Das Gesicht des Jungen ist verzerrt, entsetzt.

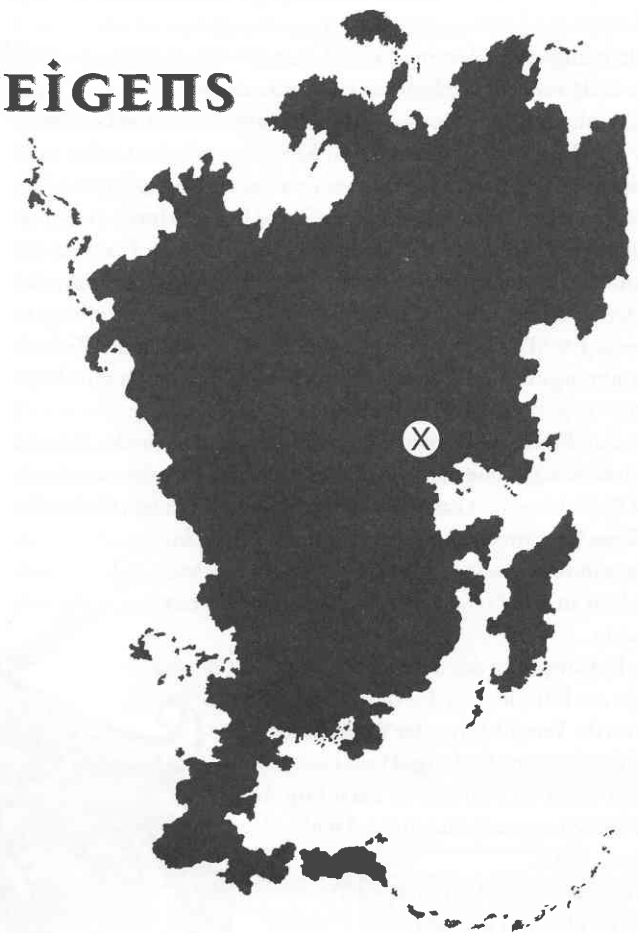
“Exzellenz! Exzellenz von Kémet! Sie ... sie wurde am Weg gefunden. Überfallen wohl ... sie wurde überfallen und dann ... sie wollte vermutlich zu Euch ... Es ist furcht ... es tut mir ...”

“Was redest du, Knappe?” Lucardus’ Stimme klingt barsch. Ungeduldig springt er vom Pferd. Roderik folgt seinem Vorbild. Er sieht die Hand des Freundes zittern und spürt die gleiche beängstigende Vorahnung die eigenen Glieder schütteln. Barmherzige Marbo, lass es nicht zu ...

Der Knappe schlägt das Tuch beiseite, und ihr Gesicht erstrahlt – makellos schön, wie er es in Erinnerung hatte, aber besudelt von dem Blut, das ihrer aufgeschlitzten Kehle entronnen ist.

“Nein!” So kalt und bitter klingt Lucardus’ Stimme, so bar jeglichen Lebens, dass dem Knappen vor Schreck ihr Körper zu entgleiten droht. Roderik fängt sie auf, ist ihr so nahe, so nahe, wie er es im Leben nie gewesen ist. Nur in seinen Träumen ...

Nun endlich hält er sie in seinen Armen, aber ihr Haar duftet nicht



mehr, und der Blick ihrer strahlenden Augen ist gebrochen. Er streicht ihr über den zerfetzten Hals, der einst die Kette trug, die er ihr geschenkt hat. Sie ist fort. Er schließt ihre Augen und sein Herz zerspringt vor Schmerz.

Durch den Nebel aus Leid dringt schließlich die Erkenntnis, dass Lucardus starr und reglos neben ihm steht. Zu ihm, sie wollte zu ihm! Hilflos hält er dem Freund ihren toten Leib entgegen. Aber der weicht zurück, marionettenhaft, mit aufgerissenen Augen, schwingt sich unvermittelt auf sein Ross, und sein heiserer Schrei hallt weit, als er den Rappen brutal wendet, ihm die Sporen gibt und über das Schlachtfeld prescht.

“Lucardus!”, brüllt Roderik ihm nach. Doch Lucardus von Kémet, der Großmeister des Golgariten-Ordens, treibt sein Pferd nur noch härter an.

“Lucardus!”

Der schwarze Rossschweif, die Helmszier des Großmeisters, verschwindet vor Roderiks Augen in der Dämmerung.

Schmerz, Verzweiflung und Angst wüten in Roderik, schon entschließt er sich, dem Freund zu folgen, ihm beizustehen – da erklingen hinter ihm Alarmrufe und Hörner. Die Niederhöhlen brechen auf! Der endlose Heerwurm ist zurück ...

Roderik erwacht, schweißnass, von seinem eigenen Schrei. Und als er mühsam die geballten Fäuste öffnet, rollen aus den Wunden, die die Nägel seiner Finger tief in die Handflächen gegraben haben, feine Blutstropfen über seine Hände, als wären es bittere, dunkelrote Tränen.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK (MEISTERINFORMATION)

In dem folgenden Abenteuer wird die trutzige Golgariten-Burg Boronia zum Schauplatz einer unheimlichen Mordserie. Noch unter dem ersten Großmeister der Golgariten, Lucardus von Kémet, wurde der Orden zum erbitterten Gegner des Al'Anfaner Zweigs der Boron-Kirche. Die Mächtigen in Al'Anfa reagierten auf diese Entwicklung, indem sie einige ihrer besten Agenten entsandten, um den offenbar gefährlichen Orden zu infiltrieren. Der Auftrag dieser Spione war, den Orden durch langsames, subversives Wirken von dessen hartem Kurs gegen Al'Anfa abzubringen, Informationen über die Ordensvereinigung zu sammeln und diese, falls möglich, massiv zu schwächen.

Seit dem Verrat von Lucardus von Kémet, der sich in die Dienste des untoten Drachen Rhazzazor begab, und der schwerwiegenden Bedrohung im Osten mehrten sich die Konflikte im Orden des heiligen Golgari. Gerade jüngere Ritter sehen nicht länger in Al'Anfa den ärgsten Feind ihrer Kirche, sondern in der Gefahr, die von den Heptarchen ausgeht.

Die Bekämpfung der Schwarzen Lande ist mittlerweile auch in der *Lex Boronia* festgehalten, womit die Verschiebung der 'Ordensziele' also eine beschlossene Sache und kein Diskussionspunkt mehr ist (obwohl es auch innerhalb des Ordens unterschiedliche Denkrichtungen gibt).

Larissa, eine der alananischen Agentinnen, wirkt schon seit Jahren im Verborgenen und hat es in der Ordenshierarchie bereits bis zur Schwingenträgerin geschafft – einem Amt, das mit dem eines Richters und Henkers in Personalunion vergleichbar ist. Sie versorgt seit längerem den stark abhängigen Ritter Jorge mit einem besonders wirksamen Rauschkraut, das nur über Al'Anfa bezogen werden kann. Jorge ist einer der Fürsprecher für eine Öffnung der Golgariten gegenüber dem alananischen Ritus, und Larissa nutzt ihren Einfluss auf ihn, um die Diskussion über die Tolerierung des südlichen Boron-Kultes voranzutreiben.

Der schöne Plan Larissas gerät ins Wanken, als der intrigante Knappe Boronmar einen tödlichen Streit zwischen Roderik, dem Kriegsherrn des Ordens, und Anshag, dem Geliebten Jorges, provoziert. Um ihre Tarnung nicht zu gefährden, tötet Larissa schweren Herzens Jorge. Zusammen mit Larissa werden die Helden in diesem mysteriösen Doppelmord ermitteln und sich hoffentlich nicht zu Werkzeugen der Agentin machen lassen.

HANDLUNGSVERLAUF

Die Helden werden von der Großmeisterin des Ordens gebeten, in der Ordensburg Boronia zu ermitteln, da der Verdacht besteht, dass einige der dortigen Ritter mit dem Feind kooperieren. Mit einem Geleitschreiben ausgestattet, begeben sich die Helden unter dem Vorwand, sich im Schutz der Kirche des Schweigsamen von den Strapazen einer Mission in den Dunklen Landen erholen zu müssen, auf die Ordensburg.

Nachdem sie einen Tag auf der Burg verbracht haben, geschieht in der zweiten Nacht ihrer Anwesenheit zunächst der Mord an dem Ordensritter Anshag und später der zweite, zunächst unbemerkt gebliebene Mord an dem Ritter Jorge.

Am nächsten Morgen nehmen die Helden zusammen mit der Schwingenträgerin Larissa die Ermittlungen auf. Dabei mehrten sich die anfänglich schwachen Indizien, dass der Mörder der Kriegsherr Roderik von Streitzig-Gareth sein könnte. Larissa lenkt den Verdacht der Helden aus gutem Grund in diese Richtung: Roderik ist einer der größten Feinde Al'Anfas im Orden.

Kronzeuge und Schlüsselfigur der Ermittlungen ist der Knappe Boronmar. Dieser überaus intrigante Knabe versteht den Schein des Musterknaben sehr gut zu wahren, verbirgt hinter dieser Fassade aber ganz andere Charakterzüge, was sein Mentor, Ritter Anshag, früh erkannte und Boronmar entsprechend hart behandelt hatte.

Boronmar fand vor kurzem beim Stöbern in der Vorratskammer in einer alten Kiste einen seltsamen Beutel mit Rauschkraut. Er ahnte nicht, dass er damit den 'toten Briefkasten' entdeckt hatte, über den die Agentin Larissa mit der Hand Borons den Austausch von Informationen und Lieferungen von Rauschkraut abwickelt. Mit der letzten Lieferung wurde, tief im Beutel versteckt, auch ein Amulett auf die Burg geschmuggelt, das der Kriegsherr Roderik vor Jahren seiner unglücklichen Liebe Madalena, der Geliebten des Lucardus von Kémet, zum Geschenk gemacht hatte. Als Lucardus und Roderik während des Krieges Madalenas Leiche fanden, war das Amulett von ihrem blutigen Hals gerissen worden. Lucardus lief zum Feind über, und Roderik redete sich im Laufe der Jahre ein, dass die Schuldigen an Madalenas Tod in Al'Anfa zu finden seien. Dass eben dieses Schmuckstück eine echte Waffe gegen den gestrengen Kriegsherrn des Ordens sein könnte, war das eigentliche Ansinnen der Hand Borons.

Indes reifte in Boronmar ein Plan, wie er sich des gestrengen Mentors entledigen konnte: Er nahm den Beutel und platzierte ihn bei Ritter Anshag, um diesen dann als alananischen Verräter beim Kriegsherrn der Ordensburg denunzieren zu können – wohl wissend, wie hart dieser mit jedem der Häresie Verdächtigten umging. Nach dem Hinweis des Knappen eilte Roderik nach der Abendmesse zu Anshag, um ihn zur Rede zu stellen. Er fand den versteckten Beutel genau an dem Ort, den Boronmar ihm genannt hat, schüttete wütend den Inhalt auf den Boden und sah das Amulett, das daraus zu Boden fiel. Ohne ein weiteres Wort zog er das Schwert und erschlug Anshag.

Der Tod Jorges hingegen, der am nächsten Morgen erst entdeckt wird, sieht zunächst nach einem klassischen Selbstmord aus. Tatsächlich jedoch musste Larissa ihn töten und einen Abschiedsbrief fälschen. Denn sie begriff, dass Jorge ein gefährlicher Zeuge war, der ihre Tarnung auffliegen lassen konnte. Schließlich handelte es sich bei dem Opfer des ersten Mordes um seinen Liebhaber.



Sobald die Helden zu ermitteln beginnen, führt sie die Spur zu Roderik. Doch noch während die Spieler den Kriegsherrn verhören, geschieht ein weiteres Attentat: Boronmar wird ermordet. Diese Nachricht trifft den Kriegsherrn über die Maßen. Er selbst beauftragt die Helden nun mit allem Nachdruck, den Mörder zu finden.

Der Knappe wurde von Larissa getötet, weil er ihre Tarnung durchschaut hatte. Dies aber werden die Helden erst in letzter Minute durchblicken können. So kommt es schließlich zu einem Finale mit allen Beteiligten, in dem der Kriegsherr überführt wird, aber auch Larissas Tarnung endgültig zerbricht.

Der eigentliche Grund für die Anwesenheit der Helden, nämlich der Verdacht, es gäbe in der Burg einen Verräter, der Kontakt mit der Warunkei hat, wird sich als hinfällig erweisen.

EIN WORT ZUR HELDENGROUPE

Das Abenteuer findet in sehr religiöser Umgebung statt, und die Helden handeln im Auftrag der Großmeisterin des Golgariten-Ordens. Dementsprechend verbieten sich alle Helden mit 'zweifelhafter Weltanschauung'. Brabaker Dämonologen, Berufs-Häretiker

und überzeugte Atheisten werden es schwer haben und wohl kaum von Borondria angesprochen werden.

Ein Teil der Grundstimmung des Abenteuers beruht auf dem besonderen Flair der Ordensburg. Charaktere wie Hexen, Schelme und Gaukler passen hier wie die berühmte Faust aufs Auge und können, wenn sie nicht verantwortungsvoll gespielt werden, die Stimmung komplett ruinieren.

Da es sich um ein Detektivabenteuer handelt, erschweren Zauberer mit entsprechenden Sprüchen den Ablauf des Abenteuers erheblich. In **Tipps für den Meister** auf Seite 30 haben wir ein paar Ideen zusammengefasst, wie Sie mit problematischen Zauberelementen umgehen können.

Grundlage für die Auswahl der Helden ist, dass sie sich bereits durch irgendeinen Dienst im Auftrag einer der Zwölfgöttlichen Kirchen hervorgetan haben und die Abenteurer sozusagen weiterempfohlen worden sind. Ebenso kann eine erfolgreiche Mission in den Schwarzen Landen ein Aufhänger sein, von dem die Boronkirche über tobirische oder darpatische Kontakteute oder aufgrund eines Geheimdienstes erfahren hat. Auch ein besonders guter Ruf, durch entsprechend hohen Sozialstatus repräsentiert, bietet sich als Aufhänger an.

UND AM ANFANG WAR STILLE - DER WEG INS ABENTEUER

DIE ANWERBUNG

Das Abenteuer kann an einem beliebigen Ort im Mittelreich beginnen. Die Helden werden von einem Ritter des Ordens aufgesucht und ohne viele Worte zu einer Audienz bei Ihrer Exzellenz Borondria geladen, der Großmeisterin des Ordens vom Heiligen Golgari. Es handle sich um eine Sache von großer Wichtigkeit.

Zu besagter Stunde empfängt Borondria die Helden dann im örtlichen Boron-Tempel. Ein Boron-Geweihter führt die Helden in eine einfache Kammer im Erdgeschoss, in der Borondria an einem Tisch sitzt, sich bei der Ankunft der Helden kurz erhebt und sie hereinbittet. Der Ritter, der die Helden angesprochen hat, steht links hinter ihrem Stuhl. Borondria spricht so knapp wie möglich und vermeidet jedes überflüssige Wort und jeden unnötigen Nebensatz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Der Segen des Schweigsamen und seiner elf Geschwister mit Euch! Ihr seid meinem Ruf gefolgt. Meinen Dank.

Ihr habt den zwölfgöttlichen Kirchen bereits einen Dienst erwiesen. Ich bitte Euch um einen weiteren. Vertrauenswürdige Quellen berichten von einem Verräter in einer unserer Ordens-

burgen. Vielleicht plant er eine Kooperation mit dem Feind. Es gelang uns nicht, Namen oder Ziele in Erfahrung zu bringen. Reist zu unserer Ordensburg Boronia in Darpatien. Ein Schreiben an den Landmeister, den Verwalter der Burg, wird Euch als Kriegsversehrte ausweisen. Ihr sucht den Schutz des Ordens und den Segen Borons. Euch verfolgen Alpträume, seit einem Aufenthalt in den besetzten Landen. Ein zweites Schreiben erklärt, dass Ihr in meinem Auftrag reist. Es ist nur im absoluten Notfall zu zeigen und enthüllt die wahren Gründe Eures Aufenthaltes.

Berichtet mir über Boten nach Garrensand. Die Kirche wird für notwendige Aufwendungen aufkommen. Seid Ihr bereit, dem Orden des Heiligen Golgari diesen Dienst zu erweisen?" Sie blickt in die Runde und wird bei einer Bestätigung ruhig nicken. "Ich danke Euch. Weitere Fragen gern – an mich oder Ritter Marbonian." Sie deutet auf den Mann, der die Helden herbestellt hat. "Erfolg bei Eurem Tun! Borons, Golgaris und Rethons Segen ruhe wie eine schützende Schwinge über Euren Häuptern."

Sie zeichnet den Segen in Form eines zerbrochenen Rades und entlässt die Helden.

TIPPS FÜR DEN MEISTER

Detektivabenteuer und ihre Tücken

Gerade Kriminalabenteuer sind für den Meister eine besondere Herausforderung. Leider lässt sich nie vorhersehen, wann welcher Held die richtige oder gar eine vollkommen falsche Idee hat und sich die gesamte Gruppe hoffnungslos 'nach Güldenland vergaloppiert'. Die Erfahrung lehrt, dass gerade Kriminalgeschichten in keiner Gruppe gleich ablaufen. Machen Sie sich deshalb mit den einzelnen Ereignissen, den Örtlichkeiten und den Meisterpersonen mit ihren Zielen und Plänen gut vertraut. Scheuen Sie sich nicht, eigene Indizienketten zu erfinden oder besonders gelungene Nachforschungen der Spieler mit Erfolg zu krönen. Wichtig ist nur, dass Larissa erst am Ende des Abenteuers enttarnt wird.

Lästige Zauberei?

Es klingt banal, aber für Zauberei braucht man Astralenergie. Lästige Zauberer wollen Beschäftigung, sprich Möglichkeiten, ihre Energie zu verbrauchen. Sorgen Sie schon bei der Anreise für Gelegenheiten zum Heilen, Verbannen oder Analysieren. So könnten die besonders intensiven Träume die Neugier des Magiers wecken (obwohl sie göttlichen Ursprungs sind). Oder die Spielleute (siehe **Szenarien zur Anreise** auf der gegenüberliegenden Seite) könnten noch ein Artefakt aus Galottas Reich dabei haben, und die Wegelagerer könnten auch einen Feld-, Wald- und Wiesenzauberer in ihren Reihen haben.

Auf der Burg selbst wird Zauberei gar nicht gerne gesehen. Bereits bei der Ankunft werden Roderik und Marbolieb zaubernde Helden auf jeden Fall darauf hinweisen, dass diese ohne explizite Erlaubnis keinerlei Zauberei anwenden dürfen. Auf eventuelle Nachfragen erklärt man, dass sie als Boron-Gläubige mitnichten prinzipiell etwas gegen Magie vorzubringen hätten. In der Ordensburg aber würden Regeln herrschen, und unvermittelt auftauchende magische Phänomene würden die hier Lebenden beunruhigen. Kurz: Man möchte wissen, was in den eigenen Mauern geschieht, und ersucht die Gäste höflich, aber unmissverständlich, das Gastrecht nicht zu missbrauchen. Folgende Zaubersprüche können Ihnen als Spielleiter lästig werden:

- **BLICK DURCH FREMDE AUGEN / BLICK IN DIE GEDANKEN:** Bedenken Sie immer, dass Sie es in der Hand haben, wohin das Opfer gerade blickt oder was es gerade denkt. Ein solcher Zauber gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Spieler mit genau den Informationen zu versorgen, die die Gruppe gerade braucht, ohne dabei schon die komplette Lösung zu offerieren.
- **BLICK IN DIE VERGANGENHEIT:** Der Zauberer nimmt die Vergangenheit in einer solchen Geschwindigkeit wahr, dass er keine Hinweise auf die jüngsten Morde erhält.
- **KÖRPERLOSE REISE:** Auch in der Burg ist der Limbus

kein Ort, in dem man lange verweilen sollte. Sie haben es in der Hand, den Limbus genau dann unangenehm zu bevölkern, wenn der Zauberer gefälligst in seinen Körper zurückkehren sollte.

● **NEKROPATHIA:** Gehen wir einmal davon aus, dass die Opfer bereits in Borons Paradies sind, also in der Fünften Sphäre – dann hat es sich mit der Zauberei. Überdies ist dies wirklich etwas, das Borons Diener nicht schätzen werden.

● **NEBELLEIB:** Wenn der Nebelleib zur falschen Zeit am falschen Ort sein sollte, dann lassen Sie es die entsprechenden Meisterpersonen bemerken – und sich entsprechend verhalten.

● **OBJEKTOVOCO:** Sie haben es in der Hand, wie intelligent und eingeschränkt die Wahrnehmung jedes Objektes ist.

● **RESPONDAMI:** Dieser Zauber ist leider genau für Verhöre entwickelt worden. Daher gibt es nur die Möglichkeit, deutlich zu machen, dass Aussagen unter dem RESPONDAMI nicht als Beweismittel Gültigkeit haben. Das wird die Helden höchstwahrscheinlich nicht davon abhalten, den Zauber trotzdem einzusetzen. Deshalb empfiehlt es sich wirklich zu überlegen, ob Sie einen Zauberer mit diesem Spruch für dieses Abenteuer zulassen.

Trotz aller hier aufgeführten 'Gegenmaßnahmen' sollten Sie Ihrem Zauberer auch Erfolge gönnen. Er soll zwar nicht durch einen einzelnen Spruch das komplette Abenteuer lösen können, aber Hinweise und Ideen sollte ein gelungener Zauber auf jeden Fall hervorbringen.

Schweigsames Spiel?

Ein besonderer Reiz dieses Abenteuers liegt darin, dass die Spieler auf einen Teil ihrer gewohnten Kommunikationsmittel, nämlich der Sprache, zumindest zeitweilig verzichten müssen. In der Nacht und während der Boronstunde wird niemand mit ihnen sprechen – und eigentlich sollten auch die Helden schweigen. Sollten die Helden während der Stunden des Schweigens durch Gespräche auffallen, wird Roderik ihnen sehr deutlich machen, was er von Verstößen gegen die Ordensregeln hält. Pantomime und Interpretation von Gesten verleihen dem Spiel garantiert eine neue Note.

Zu viele Meisterpersonen?

Stellen Sie die vielen Personen der Ordensburg der Reihe nach und ruhig sehr archetypisch dar. Es ist völlig in Ordnung, wenn sich Ihre Spieler zuerst die Funktion, wie der 'Streber-Knappe' oder der 'Stallknecht', und erst nach und nach die Namen merken. Suchen Sie sich für jede Figur eine Eigenart aus, die Sie darstellen können. So spricht Etiliana zum Beispiel mit starkem Dialekt, Jorge blickt nie jemandem direkt in die Augen, während Larissa bei jeder Begegnung abschätzend eine Augenbraue hochzieht und den Kopf schräg neigt.

AUF VERSCHLUNGENEN PFADEN – DER WEG NACH BORONIA

Die Ordensburg Boronia liegt im nördlichen Darpatien in der Wildnis der süd-westlichen Ausläufer der Schwarzen Sichel. Der etwa 30 Meilen lange und stetig ansteigende Pfad zur Burg zweigt bei Gallys von der Reichsstraße ab und führt von dort fast gerade

in nördliche Richtung. Eine detaillierte Beschreibung der Landschaft können Sie dem Heft **Land der Stolzen Schlösser** aus der Box **Stolze Schlösser, Dunkle Gassen** entnehmen.

SZENARIEN ZUR ANREISE

Ars Moriandi

Konfrontieren Sie die Helden mit dem Thema Tod und Vergänglichkeit auf philosophischem oder musikalischem Niveau. Möglich wären Begegnungen mit der aventurischen Bardin Amber, die den Helden den *Choral der Vergänglichkeit* vorträgt, oder mit der aus dem Abenteuerband **Kreise der Verdammnis** bekannten Spielmannsgruppe Saltatio Mortis, die den Helden den *Totentanz* vorspielt*. Auch ein Dichter, der entsprechende Lyrik vorträgt, kann zur Stimmung beitragen. Entsprechende Literatur findet sich im Internet zu diesem Thema zuhauf.

Findet eine solche Begegnung statt, so werden die Helden vor Wegelagerern gewarnt, die in der Gegend ihr Unwesen treiben.

Ich hab heut' Nacht vom Tod geträumt

Bishdaniel bringt im Namen seines Herren Träume zu den Helden. Spielen Sie mit Symboliken. Lassen Sie etwa einen Raben wie eine Nachtigall singen und blutige Tränen weinen (Tod des Knappen Boronmar) oder eine Gestalt in dunkler Kutte eine Maske tragen, die zerspringt. Darunter befindet sich eine weitere und unter dieser noch eine weitere, die in immer schnellerer Folge zerbersten (die Lügengebilde und ihr Scheitern). Oder lassen Sie einen pechschwarzen Raben einer am Boden liegenden weißen Stute (Liebschaft von Lucardus und Roderik) die Augen aushacken, während sich sein Gefieder dabei blutrot färbt (Lucardus' Verrat). Auch ein verstorbener Gefährte könnte erscheinen und die Helden zur Wachsamkeit ermahnen.

Es gibt kein ewig Leben

Etwa einen Tag vor der Ankunft in der Ordensburg finden die Helden in der Abenddämmerung am Wegesrand die Leichen

zweier südländisch anmutender Männer – nackt, gefesselt, geknebelt und erschlagen. Es handelt sich um zwei Agenten der Hand Borons (**Fürsten, Händler, Intriganten**, S. 106, **Die Unsichtbaren Herrscher**, S. 78), die Larissa Rauschkraut und die Kette Roderiks überbracht haben und auf dem Rückweg überfallen wurden. Das Blut ist noch frisch, der Mord allenfalls eine Stunde her.

Kurz darauf treffen die Helden auf die Gruppe der Mörder, die ein wenig abseits des Weges ihre Beute sichten und die Helden sofort angreifen. Jeder einzelne Räuber ist jedem Helden deutlich unterlegen. Dafür sind es aber doppelt so viele ...

Bei der Durchsuchung der Räuber finden die Helden die Ausrüstung der zwei nackten Leichen vom Wegesrand. Es handelt sich um zwei dunkle Umhänge und sehr gut gearbeitete Kleidung, eine Geldkatze mit 10 Dukaten und einigen Silbertalern sowie einen auffälligen, sehr schön gearbeiteten, dunkelgrünen, doppelwandigen Lederbeutel, der leer ist, aber auf der Innenseite eine Prägung trägt (siehe Kasten auf Seite 34: **Das heilige Kraut**). Außerdem finden sich ein Mengbilar und zwei Phiolen mit Kukris sowie ein kleines Mohagoni-Kästchen mit zwei Amuletten in der Größe eines Fingergliedes. Die Amulette sind aus Obsidian und haben die Form einer Hand. Es handelt sich um die jüngsten Beutestücke der Bande, die sie den Agenten abgenommen haben. Eine erfolgreiche Probe auf *Götter/Kulte*, *Geschichtswissen* oder *Sagen/Legenden* (jeweils +3) enthüllt die Amulette als Zeichen der Hand Borons. Die Angreifer sind für ihren 'Stand' vergleichsweise gut ausgerüstet, ihre Klingen sind alt und von mittelmäßiger Qualität, aber scharf und gepflegt. Vermutlich ist ihr Lager nicht sehr weit entfernt, denn sie tragen außer ihren Kleidern und ihren Schwertern nichts am Leib.

SCHWEIGEN UMFÄNGT DIE STERBLICHE HÜLLE – DER ERSTE TAG AUF BORONIA

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon lange bevor ihr sie erreicht, seht ihr die dunklen, trutzigen Mauern der Feste Boronia, die sich imposant vor dem kahl geschlagenen Hügel in den wolkenverhangenen Himmel reckt. Über den Zinnen des Bergfrieds, um den einige Raben kreisen, flattert die Fahne der Golgariten, die schwarzen Schwingen

über zerbrochenem Rad auf weißem Grund, weithin sichtbar im auffrischenden Wind. Dies, so wird euch schnell klar, ist keine Stätte, an die man sich begibt, wenn man nach Gastlichkeit und freundlicher Aufnahme sucht. Dies ist ein kaltes, wehrhaftes Heiligtum des Herrn der Toten und ein Bollwerk gegen all jene, die seinen Namen schmähen.

*) Für diese beiden Begegnungen seien Ihnen die CDs der irdischen Entsprechungen dieser Musiker ans Herz gelegt: 'Amber und Gefährten: Bardensang' sowie 'Saltatio Mortis: Tavernakel'.

Die Beschreibung der Feste entnehmen Sie bitte beiliegendem Plan im Anhang auf Seite 40.

Nach ihrem Eintreffen werden die Helden sofort von einem wachhabenden Knappen nach ihrem Begehr gefragt und dem Verwalter der Burg geführt, dem Landmeister Marbolieb von Eschengrund. Dieser empfängt das Schreiben und heißt die Helden mit kurzen, aber freundlichen Worten willkommen. Er hofft auf einen ruhigen und heilsamen Aufenthalt für die Helden, bittet jedoch, der hier gepflegten Lebensweise Respekt und Verständnis zu erweisen und sich den getroffenen Regularien anzupassen. Zauberer sind nicht befugt, ohne Erlaubnis zu zaubern (siehe Seite 30). Dann lässt er ihnen ihre einfachen Gemächer zeigen.

DIE PROTAGONISTEN STELLEN SICH VOR

Der erste Tag auf Boronia hat den Zweck, die Helden mit der Burg, dem Ordensleben und den Meisterpersonen vertraut zu machen. Folgende Szenen sind ein paar Vorschläge, um die Protagonisten einzuführen. Eine detaillierte Beschreibung der Charaktere und ihre Motivation finden Sie ab Seite 41. Fügen Sie nach Bedarf und Geschmack weitere Alltagsszenen hinzu.

Lektion in Demut

Ziel der Szene: Machen Sie klar, warum Boronmar allen Grund hat, Anshag zu hassen. Anshag sieht in Boronmar einen Günstling und hält ihn, nicht ganz zu unrecht, für einen skrupellosen, berechnenden Karrieristen, den er mit viel Härte auf den rechten Weg bringen will.

Inhalt der Szene: Wenn die Knappen auf dem Übungsplatz unter Ritter Anshag mit Holzscheren fechten üben, fällt Boronmar den Helden wegen der vielen blauen Flecken und blutigen Striemen auf, die er von Anshag beim Vorführen der Lektionen bekommt. Hier werden keine überflüssigen Worte verloren, aber die Blicke der beiden sprechen Bände.

Stimmung der Szene: Hass auf den Lehrmeister

Der Rabe und die Nachtigall

Ziel der Szene: Stellen Sie Boronmar als Wunderkind und Hoffnungsträger Roderiks dar, und unterstreichen Sie das besondere Verhältnis der beiden.

Inhalt der Szene: Lassen Sie bei der Messe zum Schrei des Raben (siehe Kasten auf der gegenüberliegenden Seite) den Knaben mit klarer Stimme das *Boronslob* singen. Alle Anwesende wird ein kalter Schauer überlaufen, und Roderik wird der Stolz ins Gesicht geschrieben sein.

Stimmung der Szene: sakrale Gänsehaut

Knappen, Tratsch und junges Gemüse

Ziel der Szene: Geben Sie den Helden Anlass, zu gegebener Zeit auch nach der Herkunft von Boronmar zu recherchieren. Stellen Sie noch einmal das besondere Verhältnis von Roderik und Boronmar dar.

Inhalt der Szene: Drei Knappen können beim Gemüseputzen im Hof belauscht werden, wie sie leise darüber schwatzen, dass Boronmar der Liebling aller sei, besonders des Kriegsherrn. Dass er immer bevorzugt werde, immer größere Portionen bekomme und überall hin mitdürfe. Wahrscheinlich sei er ein Balg aus hohem Hause, vielleicht sogar aus dem Kaiserhaus selbst.

Stimmung der Szene: Klatsch und Tratsch auf dem Pausenhof

Zwischen Abscheu und Mitleid

Ziel der Szenen: Stellen Sie Jobst als das von allen geduldete Kuriosum der Burg dar. Machen Sie es den Helden schwer, abzuschätzen, ob er harmlos oder vielleicht doch gefährlich ist.

Inhalt der Szenen: Jobst wird die Pferde der Helden versorgen, ihnen dabei jedoch unfreundliche Blicke zuwerfen. Nachts kann Jobst beobachtet werden, wie er über den Burghof läuft und aus der Küche ein Stück Schinken stiehlt. Beim Gottesdienst brummt er leise mit, bis er von einem Knecht in die Seite gestoßen wird und daraufhin fast aus der Bank fällt, wobei er erstaunlich viel Lärm erzeugt.

Stimmung der Szenen: Der Glöckner von Notre Dame

Ohne Worte

Ziel der Szene: Stellen Sie Roderik als den überkorrekten, sehr konservativen Ordenskrieger dar. Er hält jedes gesprochene Wort für eines zu viel und wird die Helden kaum beachten, sie allenfalls an ihre Pflichten erinnern oder auf Verstöße ansprechen. Er ist derjenige, der hier mit harter Hand das Regiment führt.

Inhalt der Szene: Sobald sich Ihre Helden zum ersten Mal etwas lauter unterhalten oder einen Witz reißen, lassen Sie Roderik um die Ecke biegen und sehr bestimmt feststellen: "Dies ist ein Hort der Ruhe und kein Freudenhaus."

Stimmung der Szene: von der Autorität ertappt

In meinem Traum, da sah ich ...

Ziel der Szene: Charakterisieren Sie Jorge, und stellen Sie den Streit über die Feindbilder des Ordens dar.

Inhalt der Szene: Im Skriptorium sitzt Jorge mit Marbolieb und den Knappen Sammel sowie Benion zusammen und erzählt mit gläsernen Augen seinen Traum der letzten Nacht. Er handelte von zwei Raben (Punin und Al'Anfa), die gemeinsam ausflogen. Die Zuneigung der beiden Vögel zueinander war deutlich zu sehen, während sie sich friedvoll über das Land glitten. Doch dann fiel ein drohender Schatten über die Szenerie: Ein großer, halb skelettierter Vogel stieß bedrohlich auf die Raben hinab und schlug seine Klauen in den Leib des ersten Raben. Der zweite Rabe hackte nach den Augen des Untiers und blendete es schließlich. Gemeinsam besiegten die Tiere das Ungeheuer.

Seine drei Zuhörer hängen an Jorges Lippen, und ein besonderer Zauber liegt über Szenerie. Die fast schon heilige Rede wird jäh unterbrochen, als Etiliana hinzutritt und Jorge anschnauzt, er solle aufhören, die Knappen mit diesem Geschwätz zu verblenden. Es entspannt sich ein hitziger Disput über die getrennten Kirchen, die Richtung des Ordens und die Zusammenarbeit in den Schwarzen Landen. Wenn die Helden Spaß an theologischem Disput haben, ist hier die richtige Gelegenheit dazu.

Zu spät

Ziel der Szene: ein erstes Indiz

Inhalt der Szene: Zur Fünften Messe des ersten Abends kommt Boronmar etwas zu spät und drückt sich unauffällig in die Bank der Knappen. Anshag bedenkt den Jungen mit einem Blick, der selbst Tsas persönliche Lieblingseidechse auf der Stelle verenden lassen würde. Boronmar wirkt nervös und blickt schuldbewusst zu Boden.

Hintergrund: Der Knappe hat soeben den Beutel mit Rauschkraut in Ritter Anshags Kemenate versteckt.

ORA ET LABORA! - EIN TAG IM LEBEN EINES GOLGARITEN

Der Tagesablauf auf Burg Boronia wird von den heiligen fünf Messen bestimmt (siehe Kasten unten). Alle Burgbewohner bis auf die Wachhabenden finden sich zu diesen Messen ein, und auch die Helden werden dazu angehalten, diesen Tagesablauf zu teilen (auch in den Ermittlungsphasen).

Die *Stunden des Schweigens* dauern von dem *Gebet zur Nacht* bis zur *Messe zum Schrei des Raben* – also von ca. 21:00 bis 5:00 Uhr irdischer Zeitrechnung. In dieser Zeit ist das Reden nur in Notfällen gestattet.

Nach dieser zweiten Messe erfolgt ein gemeinsames Frühstück. Ein einfaches Mittagmahl wird nach der *Lichtmesse* eingenommen. Warmes Essen gibt es beim Abendbrot, das nach der *Fünften Messe* erfolgt. Die Mahlzeiten sind bescheiden, es gibt Kraut, Brot und Käse, wenig Fleisch und lediglich Wasser und Bier als Getränk. Vor jedem Mahl wird gemeinsam gebetet, doch während den Mahlzeiten wird eisern geschwiegen.

In den Zeiten zwischen den Gebeten werden die Angelegenheiten des täglichen Lebens geregelt, die Knappen werden in Theorie und Praxis ausgebildet und auch die Ritter festigen ihre Fertigkeiten. Nach dem Abendessen ist Zeit für persönliche Ge-

sprache oder Gebete, bis zum *Gebet zur Nacht*. Da es als Sünde gilt, sich dem Schlaf, dem Geschenk Borons, zu verwehren, ist es Usus, dass außer der Nachtwache niemand nachts in der Burg umherstreunt. Zuwiderhandeln wird mit großer Missbilligung begegnet und in der Regel auch bestraft.

Sorgen Sie während des Spiels für eine dunkle, mystische Stimmung. Arbeiten Sie mit trübem Dauernieselregen, düsterer Symbolik, der Unheimlichkeit einer finsternen, kalten Burg und des beständigen Schweigens der Burgbewohner. Keine Musik ist hier zu hören, allenfalls sakrale Gesänge.

Die Helden sollen sich durchaus als Ausgeschlossene, als Fremdkörper in dieser Welt fühlen. Zeichnen Sie das Leben eines Ordensritters als hartes Dasein und die Golgariten als schwer durchschaubare Mystiker, die Geselligkeit meiden. Untereinander wirken sie vertraut, und oft verstehen sie einander, ohne dass ein Wort fällt. Verhaltene Herzlichkeit im – durchaus achtungsvollen und sorgsam – Umgang untereinander erkennt nur der aufmerksame Beobachter. Zumindest in Gegenwart Fremder wahren die Golgariten – wahlweise kühle oder verklarte – Distanz.

HÖR' DAS LIED DER SCHWINGEN – ANSHAGS LETZTE NACHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist eure zweite Nacht auf Boronia. Wieder ist es dunkel und still, fast zu still, um einschlafen zu können. Umso lauter scheint euch das hallende Geräusch von festen, schnellen Schritten in genagelten Stiefeln auf dem Kopfsteinpflaster des Innenhofes, begleitet vom hohen Klingen eines Kettenhemdes, das plötzlich durch die Stille an euer Ohr dringt. Es ist der Landmeister, Marbolieb von Espengrund, der mit einer Laterne in der Hand über den Hofhastet. Kurz darauf werden im Haupthaus weitere Lichter entzündet, und ihr seht, wie die

Schwingenträgerin, der Landmeister und der Ordenskriegerherr nebst zwei Knechten aus dem Haus drängen und schnellen Schrittes zum Trakt der Knappen eilen.

Wenn die Helden hinzu kommen, werden sie den Tod Ritter Anshags feststellen können, der erschlagen auf dem Boden liegt. Knecht Alrik fegt gerade das Rauschkraut in einen Jutesack, um es zu verbrennen. Ein flüchtiger Blick zeigt, dass eine Menge Kraut und ein Lederbeutel bereits in den Sack gefegt wurden. Mit knappen Gesten sorgen Kriegsherr und Landmeister dafür, dass der Sack sofort und unter ihrer Aufsicht verbrannt wird. Die Helden dürfen

DIE HEILIGEN FÜNF MESSEN

Gebet zur Nacht (precatio ad horam nocti): Dieses lange gemeinsame Gebet findet zur 9. Stunde statt, dem Beginn der Nacht, der Zeit Borons. Hier beginnt der 'boronische Tag' mit der heiligen Phase des Schlafes und des Traumes. Bis zur nächsten Messe herrschen die *Stunden des Schweigens*. Es darf nur in Notfällen gesprochen werden, und die Stimmung einer vollkommen schweisgsamen Burg sollte selbst für hartgesottene Recken beklemmend sein.

Messe zum Schrei des Raben (missa ad corvi cantum): Der Name dieser Messe geht auf den frühen Rabenflug zurück, wenn die Vögel zwei Stunde vor Tagesanbruch zur Nahrungssuche ausfliegen. Sie wird traditionell mit der *Laudes Boroni*, dem Boronslob, begonnen.

Messer zur Rückkehr der Raben (missa ad corvi reditum): Die dritte Messe findet um die neunte Morgenstunde statt und beschreibt die Heimkehr der Raben, die sich anschicken, ihre Jungen zu füttern. In dieser Messe wird Brotbrei an die Gläubigen

verteilt. Es ist Nahrung für den ewigen Kreislauf von Leben und Tod.

Lichtmesse (missa solemnis): Diese Messe zur Praios-Stunde erinnert an das unzertrennbare Zusammenspiel vom Licht und Schatten (Leben und Tod), symbolisiert durch Praios und seinen Bruder Boron.

Fünfte Messe (missa quinta): Zur wichtigste Zeremonie des Tages, zur fünften Stunde, ertönen fünf Gongschläge, woraufhin sich jeder schweigend zum Tempel begibt. Dort versammeln sich alle für eine Stunde in stillem Gebet. Zum Abschluss wird gemeinsam das hohe Lied des Herrn Boron gesungen. Die *Missa Quinta* bezieht ihre Bedeutung unter anderem aus der Zahlenmystik der Fünf. So ist Boron der fünfte Gott im Zwölferkreis, und die fünfte Stunde ist die des schweisgsamen Gottes. Die fünfte Sphäre ist Alveran, der Sitz der Götter, und die fünfte Phase im Lebenszyklus ist der Tod.

das Kraut weder anfassen noch etwas davon entnehmen, es gilt als unrein und unheilig.

Ohne viel Aufhebens wird der Leichnam dann von den Knechten aufgebahrt und zu Bruder Rethonasius Gnatenbichel gebracht, wo er gewaschen und für das Totenritual vorbereitet wird.

Anshags Tod scheint die Anwesenden zwar zu treffen, sie jedoch nicht maßgeblich zu bedrücken oder aus der Bahn zu werfen – vermitteln Sie den Spielern, dass die Anwesenden eine völlig andere Art haben, mit dem Tod umzugehen, als die Helden es vermutlich gewöhnt sind: Die Burgbewohner beschäftigen sich tagtäglich mit ihm und betrachten ihn als göttliches Geschenk. Natürlich wird dieser Tat, die selbstredend nicht göttergefällig ist, nachgegangen werden – aber erst, wenn die Stunden des Schweigens vorüber sind. Selbst in dieser Situation wird nicht gesprochen, allenfalls die Helden knapp auf den Morgen verwiesen, wenn sie es denn nonverbal nicht begreifen wollen.

DER MORD AN ANSHAG (MEISTERINFORMATION)

Wie bereits in der Abenteuer-Übersicht auf S. 28 beschrieben, wurde Anshag vom Kriegsherrn Roderik erschlagen. Boronmar hatte zufällig in der Vorratskammer den Platz entdeckt, wo die Agenten der Hand Borons den Beutel mit Rauschkraut und darin verborgen das Amulett Roderiks platziert hatten. Er nahm den Beutel an sich und versteckte ihn vor der *Fünften Messe* in Anshags Schlafgemach. Unmittelbar vor dem *Gebet zur Nacht* schlich er dann zum Kriegsherrn und erzählte ihm, dass er den Verdacht habe, Anshag würde mit Al'Anfa kooperieren und auch Rauschkraut konsumieren – er habe es zufällig in seinem Schreibtisch gesehen.

Der Plan ging auf, Roderik suchte nach der Messe Anshag auf, um ihn zur Rede zu stellen. Dieser, völlig überrascht und in seiner Ehre gekränkt, bot sofort seinen Raum zur Untersuchung an. Der Kriegsherr aber fand zu Anshags Entsetzen tatsächlich einen Rauschkrautbeutel, den er verächtlich auf den Boden entleerte. Dabei fiel eine silberne Kette aus dem Säckchen.

Schon immer hatte Roderik die Al'Anfaner als Mörder seiner Geliebten vermutet – und nun sah er den Beweis vor sich. Wortlos zog er seinen Rabenschnabel und streckte den völlig überraschten Anshag mit einem Streich nieder, verließ den Raum, ohne die Tür zu schließen, und begab sich in seine Gemächer, um zu Herrn Boron zu beten.

Boronmar hatte übrigens keine Ahnung davon, dass in jenem Beutel unter dem Kraut ein Druckmittel gegen den Kriegsherrn versteckt war, das die Diener der Hand Borons der Agentin Larissa zuspiesen wollten: das Amulett von Madalena, Roderiks tragischer Liebe (siehe Vorgeschichte auf S. 27).

DAS HEILIGE KRAUT – САНКТ НЕМЕКАТН

Bei dem Rauschkraut, das Larissa von der Hand Borons bezieht, handelt es sich mitnichten um gewöhnliches Kraut, sondern um eine dem Al'Anfaner Kult besonders heilige Substanz, die nur den engsten Eingeweihten unter dem Namen 'Sankt Nemekath' bekannt ist. Besonders rein geerntetes Rauschkraut wird mit den Fasern einer Liane versetzt, die 'Boyahuasca' genannt wird, und gemeinsam zu einem sehr feinen Pulver zermahlen. Das Endergebnis ist eine Droge, die besonders beeindruckende Halluzinationen verursacht, wenn sie durch die Nase eingeatmet wird. Die empfangenen Visionen werden häufig dem Herrn der Träume selbst zugeschrieben.

Das Sankt-Nemekath-Kraut ist ein hohes Sakrament des alfanischen Boron-Kultes und wird mit entsprechendem Respekt behandelt. Wenn es transportiert wird, dann nur und ausnahmslos in speziellen geweihten Beuteln. Diese haben eine ungewöhnlich längliche Form, sind meist aus feinem Leder und auf der Innenseite mit einer zweiten Schicht dickem Glattleder verstärkt, damit kein Stäubchen der heiligen Substanz verloren gehen kann. Das Innere des Beutels, der mit genau fünf speziellen Knoten verschlossen wird, ist über und über mit Lobpreisungen Borons, Bishdariels und Golaris beschriftet.

Der Nachteil der rituell zubereiteten Droge ist, dass Boyahuasca stark ätzend wirkt und bei Berührung einen juckenden Ausschlag verursacht. In dem Rauschmittel ist die Konzentration der Liane jedoch so gering, dass sich die Reaktion erst etwa einen Tag nach dem Kontakt mit der ungeschützten Haut zeigt.

Ihren Helden sollten Sie diese Informationen nur zugänglich machen, wenn einem Helden sowohl eine *Pflanzenkunde*- als auch eine *Götter/Kulte*-Probe gelingt, die beide um je 7 Punkte erschwert sind.

SIE KLINGEN VOM PIRGENDEMEER – JORGES TOD

Am nächsten Morgen finden sich die Burgbewohner vor Tagesanbruch zur *Messe zum Schrei des Raben* ein. Doch anstelle des *Boronslobs* bittet der Kriegsherr die Anwesenden, das *Requiem eternam* zu singen – für den vergangene Nacht heimgegangenen Bruder Anshag. Nach kurzem, betroffenem Schweigen wird eine sehr feierliche Messe zelebriert.

Den Helden fällt auf, dass auch der Platz des Ritter Jorge leer bleibt. Nach der Messe schickt der Ordenskriegsherr den Knappen Jospo, um nach Jorge zu sehen. Schwingenträgerin Larissa und Landmeister Marbolieb treten derweil an die Helden heran.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr werdet von der Ritterin Larissa angesprochen: "Ihr habt gestern eure Anteilnahme gezeigt und viele Fragen gestellt.

Nun, nach den Stunden des Schweigens, wollen wir diesen nachgehen. Ein Verbrechen ist geschehen. Der Täter muss gefasst und gerichtet werden. Als Schwingenträgerin führe ich die Ermittlungen. Ich bin für jede Hilfe dankbar."

In diesem Augenblick kommt sehr langsam der totenbleiche Jospo angelaufen und teilt mit, dass Ritter Jorge sich umgebracht hat.

DER MORD AN JORGE

Als Larissa klar wurde, dass ein Mordfall in Verbindung mit Rauschkraut untersucht werden würde und das Opfer der Geliebte des Mannes war, den sie damit versorgte, handelte sie schnell. Sie suchte

te noch in der gleichen Nacht Jorge auf und bot ihm ein besonders gutes, neues Kraut: ein feines Häuflein sehr süß riechender gelber Blütenpollen.

Jorge probierte es – und starb kurz darauf an der Überdosis an Schleichendem Tod (**Herbarium Aventuricum**, S. 88). Larissa, zu deren alananischer Ausbildung auch das Fälschen von Handschriften gehörte, fertigte einen Abschiedsbrief an und beseitigte alle Spuren, die auf sie oder das Rauschkraut hinweisen könnten. Kriegsherr, Landmeister, Schwingenträgerin und die Helden finden Jorge in seiner aufgeräumten Kammer, in vollem Ornat auf dem Bett liegend, unter den gefalteten Händen ein Abschiedsbrief, in dem steht, dass er nach dem Tod des Geliebten keinen Sinn mehr im Leben findet. Es sind keine Spuren von Gewalt oder Gift zu finden. Die Durchsuchung seiner Kammer bringt nichts Ungewöhnliches zutage.

ERMITTLUNGSERGEBNISSE

Natürlich werden Ihre Helden darauf brennen, die Ermittlungen aufzunehmen und mit dem Auftrag Borondrias herauszufinden, was vor sich geht. Zeit für Fragen bleibt nur zwischen den Messen und vor den Stunden des Schweigens.

● **Spuren des Sankt-Nemekath-Krauts:** Wie in dem Kasten auf der gegenüberliegenden Seite beschrieben, hinterlässt die Berührung des Krautes einen leichten Ausschlag, der allerdings erst einen Tag später zu sehen ist. Als Erster ist Boronmar betroffen (mit starkem Ausschlag an der rechten Hand und um die Nase), da er bei der Untersuchung des gefundenen Beutel etwas Kraut herausnahm und daran roch. Wenig später zeigt sich der Ausschlag auch bei Roderik (schwach ausgeprägt, an allen fünf Fingern der rechten Hand), der beim Aufheben des Amulettes mit Resten des Krauts in Berührung kam. Der Einzige, der den Ausschlag nicht zu verbergen versucht, ist der Knecht, der das Kraut beim Verbrennen berührte (starker Ausschlag an beiden Händen). Außer diesen Personen hat niemand Hautkontakt mit der Droge gehabt (Jorge und Larissa wussten, wie sie sich schützen mussten). Wichtig ist die zeitliche Reihenfolge, in der die Personen mit dem Kraut in Berührung gekommen sind.

● **Untersuchung der Toten:** Die Helden können die Leichen bei Bruder Rethonasius betrachten, der ihnen gerne hilfreich zur Seite steht. Über die Ereignisse auf der Burg und die Ritter weiß Rethonasius wenig zu berichten, da er normalerweise in den Gärten der Burg arbeitet. Beachten Sie, dass eine Öffnung der Körper oder magische Untersuchungen auf keinen Fall geduldet werden. *Anshags* Todesursache ist problemlos zu erkennen – welche Details Sie weitergeben wollen, hängt von den TaW Ihrer Helden in *Heilkunde Wunden* und *Anatomie* ab, oder aber von den Fragen, die sie Rethonasius stellen: Der Mann starb an einem Hieb, der von rechts oben nach links unten geführt wurde. Dies lässt einen Rechtshänder mittlerer Größe als Täter vermuten, der über die Kraft eines Erwachsenen verfügt. Die Art der Wunde lässt auf eine Hiebswaffe mit einer schmalen Klinge schließen (viele Rabenschnäbel tragen auf der einen Seite eine solche Klinge), und die Präzision des Hiebs weist auf einen geübten Kämpfer hin. Außerdem muss der Mörder Anshag mit dem Hieb überrascht haben, da es weder im Raum noch an Anshag Zeichen für irgendeine Gegenwehr gibt – die tödliche Wunde ist die einzige. Der Zeitpunkt des Todes muss etwa um Mitternacht gelegen haben.

Jorge hingegen weist keine Spuren äußerer Gewalteinwirkung auf, er verstarb vermutlich in den Stunden nach Mitternacht. Verätzte

Nasenschleimhäute weisen darauf hin, dass er über einen längeren Zeitpunkt hinweg irgendetwas Ätzendes durch die Nase konsumiert hat. Ein Held mit einem guten Talentwert in *Heilkunde Gift* kann an den geschwellenen Lymphdrüsen einen vermutlichen Rauschkrautkonsum ablesen. Nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 können am linken Nasenrand Spuren eines gelblichen Pulvers entdeckt werden. Wer es näher untersucht, kann es mit *Pflanzenkunde* +7, *Heilkunde Gift* +5 oder *Alchimie* +7 als 'Schleichenden Tod' identifizieren: Blütenpollen, die bei den Al'Anfanern auch 'Samthauch' genannt werden (**Herbarium Aventurium**, S. 88). Weisen Sie darauf hin, dass dies ein Rauschmittel ist, kein tödliches Gift – außer es wird in einer Überdosis zu sich genommen.

● **Der Abschiedsbrief:** Alle Ordensleute, die gefragt werden, können bestätigen, dass der Brief Jorges Handschrift trägt. Larissa ist eine gute Fälscherin, hatte aber wenig Zeit. Vergleichen die Helden die Schriften anhand einer von Jorge kopierten *Lex Boronia*, die ihnen der Landmeister aushändigen kann, so wird ihnen bei gelungener *Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen]*-Probe +3 auffallen, dass sich die Schrift zwar ähnelt, in einigen Details aber doch deutlich abweicht: Der Verdacht einer Fälschung liegt nahe. Behält der betreffende Held bei dieser Probe noch 7 oder mehr TaP* übrig, dann kann er vermuten, dass die Fälschung von einer Frau angefertigt wurde.

VERHÖRE DER BURGBEWohner

Larissa: Die Schwingenträgerin sucht die Helden von sich aus schon am Morgen auf und begleitet sie bei ihren Recherchen bzw. bestätigt den Auftrag, dass sie den Fall aufklären sollen. Die Aufklärung der Ereignisse liegt in ihrer Zuständigkeit, und die Helden tun gut daran, mit ihr zusammenzuarbeiten. Larissa berichtet, dass sie die Nacht in ihrer Kammer zugebracht habe, bis der Landmeister sie zum toten Anshag rufen ließ. Den Rest der Nacht habe sie gebetet und geruht.

Sie zeigt sich kooperativ und ist peinlich darauf bedacht, zu keinem Moment verdächtig zu erscheinen, wird aber ihrerseits auch wissen wollen, wo die Helden in der Mordnacht waren. Larissa achtet sehr genau darauf, jeden Verdacht der Helden in Richtung Roderik subtil zu bestärken.

Roderik: Der Ordenskriegsherr sagt aus, er sei die ganze Nacht in seinem Zimmer gewesen (wie sich das gehört) und habe die Leiche erst gesehen, als ihn der Landmeister bzw. die Schwingenträgerin geholt habe. Stellen Sie Roderik noch abweisender als sonst dar. Er ist innerlich sehr aufgewühlt und verbirgt das hinter einer noch härteren Fassade.

Marbolieb: Der Mann erzählt von den Gerüchten, dass Jorge und Anshag mehr als nur brüderliche Liebe füreinander empfunden hätten. Er selbst war selbstverständlich die ganze Nacht in seiner Kammer und hat auch nichts gehört.

Marbolieb will die Helden auf jeden Fall unterstützen und erzählt eher zu viel als zu wenig. Bereits nach einem halben Tag sollte er ihnen auf die Nerven fallen, weil ihm immer neue Geschichten einfallen, die ja vielleicht wichtig sein können und er deswegen berichten will. Er eignet sich vorzüglich, um übereifrige Helden auch mal auf eine falsche Fährte zu locken.

Etiliana: Von der alte Freundin und Weggefährtin Roderiks können die Helden mit ein bisschen Geduld allerlei Einzelheiten über den Ordenskriegsherrn von Gareth-Streitzig erfahren, unter anderem, dass Roderik ein Vertrauter Lucardus von Kémets war. Vor einigen Jahren sei Roderik noch sehr idealistisch und romantisch

verliebt gewesen – in eine junge Frau namens Madalena, die jedoch vorzeitig zu Boron gegangen sei. Auf Anshag hielt Etiliana große Stücke, er sei ein sehr korrekter Ritter gewesen. Jorge hingegen habe sie immer als Versager und Schwächling empfunden. Bemühen Sie sich bei der Darstellung Etilianas, sie als alte und wunderliche, aber auch Respekt einflößende Frau darzustellen. Sie spricht einen starken bornländischen Dialekt.

Jobst: Jobst hat den jungen Boronmar kurz vor dem *Gebet zur Nacht* zum Ordenskriegsherrn gehen sehen, als er gerade Reste aus der Küche stibitzt hat. Er wird nur widerwillig und gegen Belohnung reden und glaubt insgeheim, der Kriegsherr habe eine Vorliebe für den Knapen und habe mit ihm 'gespielt'.

Boronmar: Der Junge ahnt, dass etwas schief gelaufen ist, traut aber seinem Mentor und Kriegsherrn eine solche Tat nicht zu, sondern ist fest von der Ehrbarkeit und Unschuld Roderiks überzeugt. Bleich und besorgt wird er den Helden zunächst aus dem Weg gehen und immer irgendwie beschäftigt sein. Er hat Angst vor dem Mörder und fürchtet aufzufliegen. Boronmar sollte sich den Helden so lange entziehen können, bis diese alle wichtigen Informationen gesammelt haben.

Wenn die Helden ihn schließlich verhören, ist der Ausschlag des Sankt-Nemekath-Krautes schon deutlich sichtbar. Der Junge hat sich die Hände bereits aufgekratzt, glaubt aber, er hätte sich den Ausschlag beim Ausmisten des Stalles zugezogen. Achten Sie darauf, dass Larissa auf jeden Fall bei diesem Verhör anwesend ist.

Boronmar erzählt, er habe Anshag dabei beobachtet, wie dieser Rauschkraut in einen Beutel füllte und diesen dann in den Schreibtisch legte. Danach habe er Meldung beim Kriegsherrn gemacht, da Rauschkraut doch eine der schlimmsten Sünden sei. Von Ritter Jorge weiß er nichts.

GEZEICHNET

Wenn die Helden später das Mysterium um das Sankt-Nemekath-Kraut gelöst haben, dann werden sie die Aussage von Boronmar ad absurdum führen können, da es keinen Ausschlag bei Anshag

zu entdecken gibt und Boronmar bei gezielten Nachfragen natürlich davon ausgeht, dass Anshag beim Umfüllen der Beutel keine Handschuhe trug.

Als Larissa Boronmars Ausschlag sieht, weiß sie natürlich sofort, dass dieser von dem Rauschkraut herrührt. Von nun an sucht sie einen Augenblick, um mit dem Knaben allein zu sein: Er ist ihr wichtigster Zeuge gegen den Kriegsherrn. Mit seiner Aussage will sie ihn zu Fall bringen.

Zunächst schickt Larissa den Jungen zu Rethonasius, der auch der Heiler auf der Burg ist. Sie selbst wird sich zurückziehen, um 'heldenfreien' Handlungsspielraum zu bekommen. Sie lenkt nach diesem Verhör den Verdacht verstärkt auf Roderik und bittet die Helden, weitere Ermittlungen anzustellen, da sie, ob der nunmehr prekären Situation, noch einmal dringend die Ordensstatuten und einschlägigen Gesetzestexte studieren wolle.

Nach dem Zusammentragen der Informationen sollten die Helden nochmals den Kriegsherrn verhören. Sorgen Sie dafür, dass dieser erst kurz vor dem *Gebet zur Nacht* Zeit für die Helden hat

DAS ZWEITE VERHÖR DES KRIEGSHERRN

Roderik trägt bei dem Gespräch Kettenhemd, Wappenrock und Handschuhe, da er gerade von einem Ausritt zurückgekehrt ist. Er empfängt die Helden sehr steif und widerwillig, beantwortet die Fragen möglichst knapp, hört sich alle Ausführungen zunächst stumm an und reagiert dann mit großer Ablehnung und Überheblichkeit. Auf die Vorhaltung, dass der Knappe bei ihm war, antwortet Hochwürden Roderik: Ja, er habe mit ihm über einige Dinge gesprochen. Die Angelegenheit mit dem Rauschkraut habe er natürlich klären wollen, aber selbstverständlich nicht in den Stunden des Schweigens. Und überhaupt: Was werde ihm den hier unterstellt? Soll er etwa wegen eines Beutels Rauschkraut einen Ritter erschlagen haben?

Hier sollten Sie die Situation langsam verschärfen, Roderiks Emotionen steigen lassen und die Helden mit der Tatsache konfrontieren, dass tatsächlich nur Indizien vorliegen.

FRIEDEN BRINGEN SIE DER SEELE – BORONMARS TOD

Larissa und Boronmar allein

»Die Fakten sprechen für sich: Du hast ihm von Anshag und dem Rauschkraut erzählt, dann ging er hin und hat ihn erschlagen. Du wirst jetzt sofort mitkommen und gegen den Kriegsherrn aussagen.«

»Niemals! Das werde ich nicht tun! Hochwürden Roderik würde so etwas nie tun, und ich werde niemals ein Wort sprechen, das ihm schaden könnte. Lieber schweige ich für immer.«

»Spar dir dein hehres Geschwätz, du Narr! Oder soll ich erzählen, dass du das Kraut zu Anshag gebracht hast? Er war dir wohl zu unbequem? Das würde deinen Heiligenschein schnell zum Erlöschen bringen.«

»Woher wollt Ihr das wissen? Ihr könntet das niemals beweisen!«

»Natürlich!« Sie packt ihn am Arm. »Dein Ausschlag! Er kommt vom Rauschkraut: Du hast Sankt Nemekath berührt, ohne Handschuhe zu tragen.«

»Sankt Neme... Das Rauschkraut gehörte Euch! Ihr seid eine alananische Spionin!«

Unvermittelt knallt sie die Fersen zusammen – so schnell erfolgt ihr Tritt gegen seine Wade, dass er sie nur erstaunt anblickt, ehe die Wirkung des am Rittersporn angebrachten Schlafgiftes einsetzt.

Larissa schneidet dem Jungen die Kehle durch, vergewissert sich, dass sie keine Spuren hinterlassen hat, und eilt auf ihre Kammer, um Wappenrock und Mantel zu wechseln. Es könnte ja sein, dass darauf Spuren zurückgeblieben sind, die sie in der Eile nicht bemerkt hat. Dann begibt sie sich zum Landmeister, um sich noch ein Alibi zu verschaffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Roderik von Streitzig-Gareth hört sich ruhig an, was ihr vorzubringen haben. Er schweigt. Die Zeit vergeht. Dann hebt er unvermittelt den Kopf, Wut flackert in seinem Blick: "Es ist lächerlich, was Ihr hier veranstaltet. Ihr beschuldigt mich, einen Kriegsherrn der Golgariten, eines Mordes, und zwar wegen fadenscheiniger Indizien und haltloser Vermutungen? Ist Euch eigentlich klar, was Ihr da gerade tut?"

Sein Blick würde einen Drachen niederzwingen. In diesem Augenblick klopft es an die Tür.

"Ja?", sagt der Kriegsherr unwillig.

Herein kommt der Landmeister. "Hochwürden, es ist ein wei-



terer Mord geschehen, gerade eben erst!
Leider konnte der Täter fliehen ...”
Roderik schließt für einen kurzen Moment die Augen und reibt sich die Schläfen.

“Und”, sagt er dann bissig zu den Helden, “soll ich diesen Mord auch begangen haben? Mit der Kraft meiner Gedanken vielleicht?”

Er wendet sich kopfschüttelnd an Marbolieb. “Möge Boron der armen Seele gnädig sein! Wer ist es, Bruder Marbolieb?”
“Boronmar.”

Alle Farbe weicht aus Roderiks Gesicht, und für einen Augenblick scheint es, als würde er zusammenbrechen. Dann hastet er wortlos nach draußen. Der Landmeister folgt ihm.

Der nächste Tote

Boronmar liegt im Treppenabgang zum kleinen Speisesaal, ein Golgaritenmantel ist über ihn gebreitet. Neben ihm stehen Larissa, Etiliana und drei Knechte mit Fackeln. Offensichtlich wurde auf das Eintreffen des Kriegsherrn gewartet. Roderik sinkt neben dem Jungen zusammen und murmelt leise: “Seine Kehle ... bei Boron, nicht auch du ...”

Dann zieht er den leblosen Körper an sich und verharrt eine Weile so, von Schluchzen geschüttelt, während seine Begleiter peinlich berührt und ratlos neben ihm stehen. Als er plötzlich die Stimme erhebt, klingt sie wie das heisere Krächzen eines Raben: “Mein Freund, meine Geliebte, mein Sohn! Ich schwöre Euch, bei allem,

was mir heilig ist: Dies wird nicht ungerächt bleiben! Rheton sei mein Zeuge!”

Er zieht die Handschuhe aus und schließt dem Knaben die Augen. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +4 können die Helden in diesem Moment erkennen, dass auch der Kriegsherr an den Fingern der rechten Hand rote Pusteln hat. Erkennen sie es nicht, wird Larissa sie wenig später verschwörerisch auf dieses Indiz hinweisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich richtet sich Roderik auf. Mit blutunterlaufenem Blick sieht er euch an: “Findet heraus, wer das gewesen ist! Ihr habt alle Vollmachten, nichts und niemand soll Euch aufhalten können. Aber findet heraus, wer das getan hat.”

Schwer atmend hebt er den toten Knaben auf und schreitet schwankend und gestützt vom fassungslosen Landmeister ins Haus.

Wenn die Helden ihm folgen wollen, hält Ritterin Etiliana sie sehr entschieden zurück – es sei nun nicht der richtige Zeitpunkt für Fragen. Verdeutlichen Sie das für Golgariten untypische Verhalten: Der Kriegsherr, der mit dem Tod lebt und tagtäglich mit ihm konfrontiert ist, verliert völlig die Beherrschung beim Anblick des toten Knaben. Von nun an ist er zu allem fähig.

Roderik begibt sich zum Boron-Schrein, wo er die Aufbahrung des Jungen abwartet und die Totenwache übernimmt. Das heißt, dass er den Helden von diesem Augenblick an bis zum Finale nicht mehr für Fragen zur Verfügung steht.

NEUE ERMITTLUNGEN

Bruder Rethonasius Gnatzenbichel: Der nächste Besuch bei Rethonasius verlangt ein wenig Fingerspitzengefühl und gute Planung von den Helden, denn Roderik lässt Boronmar nicht aus den Augen. Lediglich für eine kurze Zeit ist es Rethonasius gelungen, allein mit der Leiche zu sein, um diese vorzubereiten.

Der Knappe ist in den frühen Abendstunden gestorben, offensichtlich wurde ihm mit einem scharfen Messer die Kehle durchtrennt und die Klinge dann an seinem Hemd abgewischt. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 bemerkt ein Held den Einstich vom Rittersporn in Boronmars linker Wade.

Woher der blutige Ausschlag an Boronmars Händen rührt, weiß Bruder Rethonasius nicht, er kennt sich damit auch nicht aus. Fragen die Helden, ob eine Ähnlichkeit zur Verätzung in Jorges Nase besteht, können Sie das guten Gewissens verneinen: Die schleichende Veränderung der Schleimhäute und der aufgekratzte Ausschlag auf der Haut ähneln sich kaum.

Als Bruder Rethonasius die Helden nach draußen bringt, wartet dort schon der Knecht Alrik, mit ebenfalls blutig gekratzten Händen, auf den Heilkundigen. Seit zwei Stunden hat er diesen furchtbaren Ausschlag, und er fleht Rethonasius um ein Mittel dagegen an. (Alrik ist derjenige, der das Kraut verbrannt hat.)

Larissa: Wenn die Helden wieder einmal die Schwingenführerin befragen, sagt sie aus, sie habe die *Lex Boronia* studiert und sei dann zum Landmeister gegangen, um mit ihm die Lage zu besprechen. Dort sei sie gewesen, bis Knappe Irmenfried die beiden geholt habe.

Marbolieb: Der Ritter war in seinen Gemächern und hat gebetet, bis Schwester Larissa zu ihm gekommen sei und mit ihm über die Lage gesprochen habe. Dann sei irgendwann der völlig aufgelöste Irmenfried gekommen und habe sie zu Boronmar gerufen.

Irmenfried: Der Knappe ist völlig verstört. Er fand die blutüberströmte Leiche seines Freundes, als er zum Knappentrakt laufen wollte. Er hat nichts und niemanden gesehen und steht noch immer unter Schock.

Etiliana war die ganze Zeit in ihren Gemächern, bis sie von Irmenfried geholt wurde.

Das entscheidende Indiz, um auch weiterhin gegen Roderik zu ermitteln, ist der Ausschlag an seiner Hand. Die Helden sollten spätestens nach dem Ausschlag an Alriks Händen darauf kommen, dass alle, die mit dem Kraut in Berührung gekommen sind, diesen Ausschlag haben. Notfalls hilft Larissa bei dieser Schlussfolgerung nach. Sie will die Helden als unabhängige Zeugen in einem potentiellen Verfahren gegen Roderik verwenden. Larissa wird auch eine Durchsuchung der Kammer des Kriegsherrn anregen, während dieser Totenwache hält, um möglicherweise weitere Hinweise zu finden.

IM ZIMMER DES KRIEGSHERRN

Die Kammer ist schlicht eingerichtet: ein schmales Bett, eine Kleiderkiste, in der Wäsche, Wappenrock, Mantel und Decken zu finden sind, ein weißes Banner mit dem Ordenswappen an der Wand, darunter eine dicke weiße Kerze in einem schweren Leuchter.

Auf dem Schreibtisch stehen neben Feder und Tinte eine Schatulle mit Siegelwachs, Siegelschnur und einem feinen Messer, ein Haufen unbenutzter Pergamente, fein säuberlich gestapelt und mit einem schweren Karneol in Form eines Rabenkopfes beschwert, sowie eine halb abgebrannte Kerze in einem goldenen Leuchter.

Die Schublade des Schreibtisches ist verschlossen und lässt sich durch *Schlösser Knacken* +3 oder einen FORAMEN +3 (für 5 AsP) öffnen. Darin liegen zunächst eine schwere Ledermappe, in der Namen und Ausbildungsstand der Knappen, das Curriculum und die relevanten Unterlagen zu den einzelnen Rittern und Knappen verzeichnet sind, außerdem in einem schwarzen Samtkästchen der Siegelring des Großmeisters. Im hintersten Bereich der Schublade findet sich eine wunderschöne Mohagoni-Schatulle, die nicht abgeschlossen ist. Sie birgt einen Stapel ungeöffneter und noch versiegelter Briefe auf älterem Pergament, einen geöffneten Brief und ein Päckchen, das mit weißem Stoff umwickelt ist.

Der geöffnete Brief ist von Madalena an Roderik gerichtet, die ungeöffneten hatte der Kriegsherr an die Geliebte geschrieben, diese hatte sie jedoch nicht angenommen. Öffnen die Helden die Briefe, so werden sie Liebesbezeugungen und Treueschwüre Roderiks finden.

Das Stoffpäckchen enthält das Amulett (siehe Abbildung auf S. 28). In den feinen Blättern der Rose haben sich winzige Reste des Rauschkrautes verfangen, die die Helden bei näherer Betrachtung mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe entdecken können.

MADALENAS BRIEF AN RODERIK

Roderik, mein lieber Freund!

Es schmerzt mich, diese Zeilen an dich richten zu müssen. Obwohl ich viel für dich empfinde und du einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen einnimmst und immer einnehmen wirst, kann ich deine Gefühle nicht erwidern, zumindest nicht so, wie du es dir erhoffst. Ich liebe Lucardus und diese Liebe verzehrt mich, so dass nichts neben ihr bestehen kann. Und die Herrin Tsa schenkte mir voll Güte ein heiliges Zeichen dieser Liebe, denn ich trage seinen Sohn unter meinem Herzen. Sobald das Kind geboren ist, werde ich ihn im Feld aufsuchen, um ihm davon zu erzählen, bewahre bitte solange Schweigen darüber! Ich weiß, ich verlange viel von dir. Aber ich bitte dich, mir trotz alledem deine Freundschaft nicht zu entziehen, sondern das Glück, das die Götter Lucardus, von dem ich weiß, dass du für ihn wie einen Bruder fühlst, mir und unserem gemeinsamen Sohn Boronmar geschenkt haben, mir uns zu teilen. Ich sende dir anbei deine Briefe zurück. Da du es ausdrücklich wünschst, behalte ich die Rose und trage sie an meinem Herzen, in unendlich warmer und freundschaftlicher Liebe für dich, mein lieber Freund!

Vergiß mich!

Madalena

DAS ROSEAMULETT

Es handelt sich bei dem Anhänger um eine wunderschön gearbeitete Rosenblüte aus filigran verschlungenen, feinen Silberfäden, auf deren Blättern winzige tropfenförmige Edelsteine wie Morgentau funkeln. Das Schmuckstück ist ein Familienerbstück, das sich bereits seit mehreren Generationen in Roderiks Familie befand, bis er es Madalena schenkte, der großen Liebe seines Lebens. Als diese überfallen und getötet wurde, ging das Amulett verloren und geriet schließlich in den Besitz der Hand Borons. Hier konnte es aufgrund seiner Einzigartigkeit identifiziert und als Waffe gegen Roderik verwahrt werden. Neben Roderik würde auch Etiliana das Schmuckstück erkennen.

DES TODES TANZ: DAS FINALE

Noch immer sollten Sie den Helden keinen Grund geben, ihrer 'Verbündeten' Larissa zu misstrauen. Wenn die Helden mit den Ergebnissen ihrer Ermittlungen zurückkommen und Bericht erstatten, sieht Larissa eine ausreichende Möglichkeit, Roderik endlich zu Fall zu bringen. Sie wird die Helden dazu antreiben, den Kriegsherrn des Ordens jetzt mit den Fakten zu konfrontieren. Auf ihrem Weg in die Totengruft konsultiert sie den Landmeister und fordert ihn auf, als Zeuge mitzukommen.

Doch in der Eile begeht sie einen verhängnisvollen Fehler: Sie greift nach dem falschen Mantel und trägt nun denjenigen, den sie beim Mord an Boronmar getragen hat und der im Mantelinneren einen Blutspritzer davon getragen hat.

Ab hier gibt es nun mehrere Möglichkeiten, das Szenario zu beenden. Wir haben daher als Orientierung ein paar Ideen aufgeführt, die einzeln oder in beliebigen Kombinationen ein Ende ergeben können.

IM TEMPEL

Larissa, Marbolieb und die Helden begeben sich in den Tempel, wo Roderik noch immer Totenwache hält. Dort fordert Larissa die Helden sofort auf, den schweigenden Roderik mit den zusammengetragenen Fakten zu konfrontieren und ihm Brief und Amulett zu zeigen. Notfalls treibt sie die Anklage selbst voran.

Roderik lässt die Helden sprechen, zollt richtigen Schlussfolgerungen ein freudloses Klatschen und stellt Fehlschlüsse in zynischem Tonfall richtig. Ohne Reue, aber voller Verbitterung und als gebrochener Mann stellt er sich der Wahrheit. Sorgen Sie dafür, dass die ganze Geschichte in diesem Gespräch bekannt wird und eventuelle Wissenslücken der Helden geschlossen werden.

Suchen Sie sich im Verlauf dieser Unterhaltung einen Helden aus, der weniger am Gespräch beteiligt ist. Stecken Sie ihm einen verdeckten Zettel mit der Information zu, dass er Blutspritzer im Inneren von Larissas Mantel bemerkt. Achten Sie darauf, wie er reagiert – wenn er diese Information an die anderen Helden weitergibt, ist auch Larissa gewarnt. Sollte der Spieler also Rückfragen haben, dann sollte er sie ebenfalls mittels verdeckter Zettel stellen. So könnte er mit einer kombinierten *Sinnenschärfe*- und *Heilkunde Wunden*-Probe erkennen, dass die Farbe des Blutspritzers darauf schließen lässt, dass er noch nicht sehr alt ist. Eine *Schneidern*-Probe verrät weiterhin, dass der Mantel erst vor sehr kurzer Zeit gereinigt wurde, man sieht sogar noch in Ansätzen die Glättungsfalten. (Eine spätere Nachfrage unter den Knechten kann diese Beobachtung erhärten.) Gegen Ende der Szene entdeckt ein weiterer Held ein anderes Indiz, wenn ihm eine einfache *Sinnenschärfe*-Probe gelingt: Als Larissa sich einmal aufgeregt nach vorne beugt, fällt ein ungewöhnlicher Lederbeutel an ihrem Gürtel nach vorne. Er sieht genauso aus wie der Beutel, den die Helden während der Anreise unter der Beute der Straßenräuber gefunden haben.

Während des folgenden Monologs von Larissa sollten die Helden sich schnell ihre Gedanken machen und hoffentlich die Schwingenträgerin ebenfalls mit den Fakten konfrontieren. Denn nach dem Geständnis Roderiks sind noch zwei Morde ungeklärt.

Larissa triumphiert derweil. Sie hat den dritt wichtigsten Mann des Ordens erfolgreich demontiert und einen weiteren bedeutenden Gegner Al'Anfas ausgeschaltet. In ihrem Triumph verkündet sie: "Kraft meines Amtes als Schwingenträgerin, namens des Richtenden Rethon und in Vollmacht des heiligen Raben, enthebe ich

dich, Roderik von Gareth-Streitzig, mit sofortiger Wirkung bis auf weiteres all deiner Ämter und stelle dich unter Arrest, bis deine Verurteilungen gemäß und rechtens der *Lex Boronia* erfolgt ist. So sei es im Namen des Herrn!"

Sobald die Helden ihren Verdacht gegen Larissa aussprechen, springt Roderik auf. Bereits die Andeutung, dass sie die Mörderin gewesen sein könnte, reicht aus, um ihn in Raserei verfallen zu lassen. Wortlos zieht er sein Schwert und greift Larissa an. Etiliana, die an seiner Seite steht, unterstützt ihn, während der Landmeister Larissas Aussagen glaubt und sich auf ihre Seite schlägt. Die Schwingenträgerin versucht gleichzeitig, sich unter den Schutz der Helden zu stellen – nötigenfalls mit dem Hinweis auf ihr Recht auf ein ordentliches Gericht. Marbolieb bestätigt ihr Anrecht darauf, nach der *Lex Boronia* eine Verhandlung zu bekommen, aber Roderik ist offensichtlich nicht gewillt, sie ihr zu geben. Ohne Unterlass versucht er Larissa anzugreifen, und die Helden müssen sich schnell entscheiden.

Auch hier gibt es verschiedene Varianten:

- Die Helden können die Verräterin gegen Roderik und Etiliana verteidigen. In diesem Fall wird Etiliana laut nach der Wache rufen, die wenig später herbeikommt und in den Kampf eingreift – natürlich auf der Seite Roderiks.

- Eine andere Alternative ist es, dass Roderik sich an die Helden wendet und einen Zweikampf mit der Mörderin seines Mündels verlangt. Diese Variante sollten Sie besonders pathetisch gestalten: Beschreiben Sie Schlag für Schlag das erbitterte Duell dieser beiden außergewöhnlichen Schwertkämpfer. Lassen Sie Roderik schließlich mit einem lauten: "Für Boronmar und seine Mutter!" den tödlichen Streich führen und Larissa danach mit erstauntem Gesicht und brechendem Blick wortlos zu Boden sinken.

Es folgt gespenstische Ruhe, bis Roderik sich an die Helden wendet: "Danke, dass ihr mir diesen letzten Kampf nicht verwehrt habt. So ist mein Schwur erfüllt."

Mit diesen Worten stürzt er sich in sein Schwert und spricht mit seinen letzten Atemzügen ein inniges, ersterbendes Gebet an den Herrn Boron für seine eigene Seele.

DURCH ENGE GÄNGE UND ÜBERLUFTIGE ZINNEN

Theoretisch haben die Helden aber auch die Möglichkeit, Larissa noch in deren Kammer zu überführen. Gerade wenn die Helden schon die ganze Zeit misstrauisch waren, können sie den Blutspritzer am Mantel und den verrutschten Beutel bereits vorher bemerken. Sobald Larissa von den Helden in die Ecke gedrängt wird, versucht sie zu fliehen. Dabei setzt sie ihre ganzen Fähigkeiten als eine gründlich ausgebildete Agentin der Hand Borons ein. Konfrontieren Sie die Helden mit Gift, Wurf dolchen, gewagten akrobatischen Einlagen und dreisten Täuschungsmanövern. Gestalten Sie eine wilde Jagd durch die ganze Burg, wobei Larissa versucht, die Wache davon zu überzeugen, dass die Helden eingeschleuste Mörder seien.

Nachdem sich alle Beteiligten müde gekämpft haben, sollten Sie Roderik mit wildem Blick und gezogenem Schwert heranstürmen lassen: "Wer wagt es, die Ruhe der Toten zu stören? Was geht hier vor?" Was nun folgt sind Lügen von Larissa und Erklärungen der Helden. Sobald Roderik den Eindruck gewinnt, Larissa sei Boronmars Mörderin, greift er sie wild entschlossen an. Ab hier gibt es wieder die gleichen Optionen wie schon im Abschnitt zuvor.

TRÄUME BIS IN EWIGKEIT! – PACHLESE

So oder so, die Helden werden sich lange mit Borondria unterhalten müssen, bis wirklich alle Details aufgeklärt sind. Falls Larissa und Roderik überleben, werden die beiden natürlich angeklagt und vom Orden gerichtet. Was aber bleibt, ist der bittere Nachgeschmack und schließlich die Freude, in eine Welt

der Lebenden voller Sonne und Lebensfreude zurückzukehren. Jeder der Spieler hat sich seine **250 Abenteurerpunkte** redlich verdient und hat wenigstens im Talent *Götter/Kulte* eine **Spezielle Erfahrung** gemacht.

ΑΠΗΛΑΓΕ

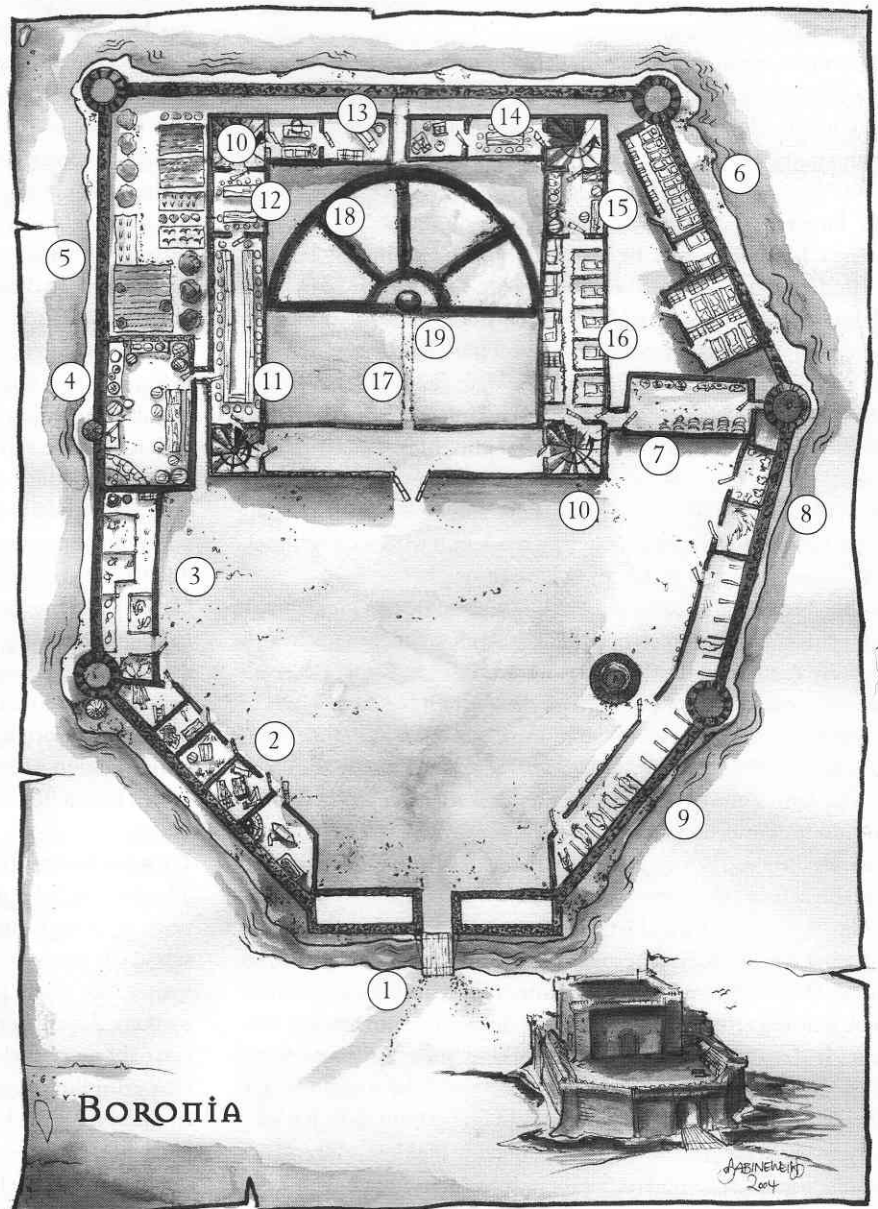
BORONIA

Die Golgariten-Festung liegt an den südwestlichen Ausläufern der Schwarzen Sichel, etwa 30 Meilen nördlich des Weilers Gallys. Die genaue Geschichte der Burg verliert sich irgendwo im bornischen Unabhängigkeitskrieg. Der heutige Pallas entspricht wohl dem Grundriss der ersten Burg, die zu dieser Zeit noch Rabenstein hieß. Der Bau der zweiten Mauer mit den erweiterten Wirtschaftsgebäuden ist vermutlich erst knappe hundert Jahre alt (Helden mit dem Talent *Baukunst* o. ä. erkennen so etwas natürlich sofort).

Seit die Burg in den ersten Jahren der Herrschaft Kaiser Hals aufgegeben wurde, stand sie bis zur Schenkung an den Orden leer. In den Zeiten von Borbarads Rückkehr erlangte die Festung neue Bedeutung, nicht nur für den Orden. Von hier aus wurden viele geheime Missionen in die Schwarzen Lande gestartet. Nach der Dritten Dämonenschlacht entschloss der Rabe von Punin sich zur Gründung des Heiligtums Boronia und schenkte die Burg den Golgariten. Den vielen Gefallenen zu Ehren sollte ein Heiligtum direkt auf dem Schlachtfeld errichtet werden, das von der Feste aus den notwendigen militärischen Rückhalt bekommen soll. So tragen die alte Festung und das junge Heiligtum einmütig den Namen Boronia.

Die Feste ist aus dunklem Gestein erbaut und wirkt gerade in der Dämmerung wie ein schwarzes Ungeheuer aus lange vergessenen Zeiten. Die genaue Lage der Räume und die Abmessungen entnehmen Sie bitte der beiliegenden Karte. Neben den aufgeführten Bewohnern der Burg leben dort derzeit noch etwa 20 weitere Bedienstete. Neben Köchen, Knechten und Mägden finden sich noch insgesamt sechs weitere Ritter und acht Knapen.

Die Burg ist damit nicht voll besetzt, die anderen Bewohner weilen in den Schwarzen Landen.



Erdgeschoss

- 1: Zugbrücke
- 2: Handwerkertrakt
- 3: Stallungen für Kleinvieh
- 4: Küche und Vorratsräume
- 5: Gemüse-/Kräutergarten
- 6: Gesinde, Waffenknechte

7: Waffenkammer

8: Zeughaus

9: Pferdeställe

10: Treppenturm

11: Refektorium

12: Kleiner Speisesaal

13: Schreibstuben des Marschalls etc.

14: Besprechungszimmer

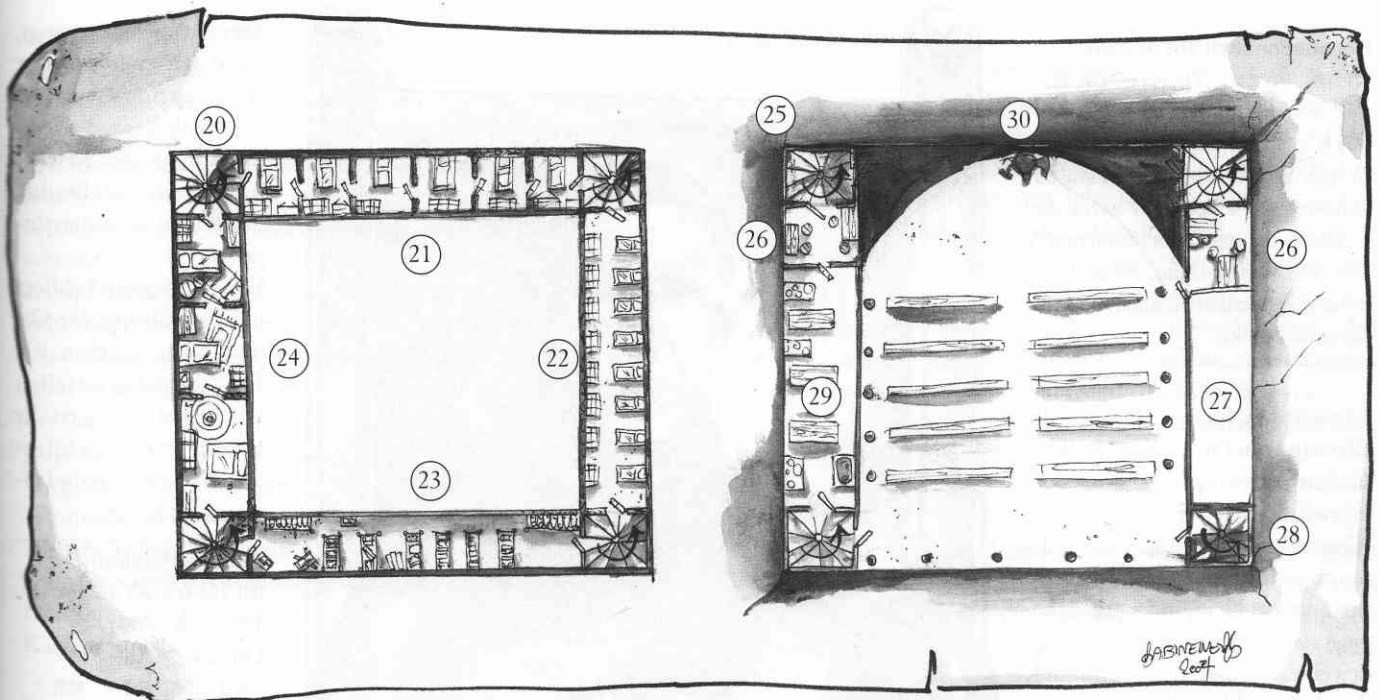
15: Kräuterzimmer

16: Gästetrakt

17: Weißer Kiesweg

18: Schwarze Kieswege

19: Brunnen



Obergeschoss

- 20: Treppenturm
- 21: Rittertrakt
- 22: Knappentrakt
- 23: Bibliothek und Skriptorium
- 24: Gemächer des Ordensmarschalls, des Landmeisters und der Schwingenträgerin

Keller

- 25: Treppenturm
- 26: Vorraum
- 27: Totenhalle (unzugänglich)
- 28: Treppe nach unten zu den letzten Ruhestätten (unzugänglich)
- 29: Räume zum Vorbereiten der Toten
- 30: Rabenstatue aus schwarzem Marmor

DRAMATIS PERSONAE

Lucardus von Kémet, ehemals Baron von Ebelried

Lucardus von Kémet ist der ehemalige Großmeister des Ordens, der seit 1021 BF zu den dunklen Schergen Rhazzazors gehört. Nähere Informationen entnehmen Sie bitte **Unter der Dämonenkrone**, S. 94.

Exzellenz Borondria, Ritterin vom Orden des Heiligen Golgari, Großmeisterin des Ordens vom Heiligen Golgari und Deuterin Golgaris

Borondria ist eine schmale und sehr zierliche Frau, die gerade einmal 1 Schritt und 3 Spann misst. Ihr ebenmäßig geformter Schädel ist kahl geschoren, was die dunklen Augen in dem schmalen Antlitz noch größer erscheinen lässt. Obwohl ihr glattes, bleiches Gesicht seltsam alterslos wirkt, zeugt der Ausdruck ihrer fesselnden Augen von Alter und Erfahrung. Sie trägt zumeist ein geschwärztes Kettenhemd und den Wappenrock des Heiligen Golgari, an ihrem Gürtel hängt der Endurium-Rabenschnabel *Târnu'shin*, das höchste und heiligste Ordensinsignium.

Die Bestrebungen Borondrias konzentrieren sich derzeit auf ein Ziel: den Sieg über die Untoten in Tobrien und die Rückeroberung und Einsegnung der geschändeten Heiligen Stätten des Boron. Anders als ihr Vorgänger begegnet Borondria dem Al'Anfaner Ritus nicht mit offener Feindseligkeit, dennoch ist sie eine Gegnerin desselben. Sie hat den Disput innerhalb des Ordens zu diesem Thema jedoch zugunsten anderer Problematiken vorläufig in den Hintergrund gedrängt.

Hochwürden Roderik von Streitzig-Gareth, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari, Kriegsherr des Ordens vom Heiligen Golgari (Abbildung siehe folgende Seite)

Der Kriegsherr des Ordens, auch 'Hand Uthars' genannt, ist ein beeindruckender Mann, der etwa 50 Götterläufe gesehen hat. Er hat ein scharfes, markantes Gesicht, dunkelbraune Augen und dunkles Haar, das von weißen Strähnen durchzogen und straff zu einem Zopf im Nacken zusammengebunden ist. Bei einer Größe von etwa neun Spann wirkt er sehr drahtig und trägt das geschwärzte Kettenhemd, den Kettenkragen und den Wappenrock der Golgariten mit ebenso ruhiger Würde wie den Rabenschnabel an seiner Seite. Seine Stimme ist ruhig und befehlsgelehrt, sein Verhalten stets beherrscht. Er achtet streng auf Einhaltung aller Regularien des Ordens.

Niemand ahnt, wie sehr er dem Knappen Boronmar zugetan ist, der ihm wie ein eigener Sohn geworden ist – der einzige Mensch, für den er noch etwas empfinden kann. Denn nur Roderik weiß, dass Boronmar das Kind von Lucardus von Kémet ist. Er fühlt sich verantwortlich für den Sohn des Freundes – vor allem aber für den Sohn der Frau, die auch er einst geliebt hat.

Dem Kriegsherrn obliegt die Aufstellung und Ausbildung der Ordenstruppen und ihre militärische Ausrüstung. Er wacht über die Ausbildung der Knappen und führt im Feld den Oberbefehl über alle Truppen.

Roderik ist als ehemaliger Freund Lucardus von Kémet in seiner Ausrichtung sehr konservativ und gilt als Befürworter des alten, primär gegen Al'Anfa gerichteten Kurses.

Rabenschnabel: INI 12+W6
AT 18 PA 16 TP 1W+4 DK N
LeP 38 AuP 40 KO 15 RS 5
MR 8

Sonderfertigkeiten: nach Wahl des Meisters, sicherlich aber bewandert in allen grundlegenden Kampfmanövern wie Wuchtschlag, Finte, Meisterparade und den unterschiedlichen Varianten davon.

Ehrwürden Larissa Marschelk, Ritterin vom Orden des Heiligen Golgari, Schwingenträgerin

Ehrwürden Marschelk, die sich als Almadanerin ausgibt, ist eine ausnehmend schöne Frau. Mit acht Spann recht klein und zierlich, bewegt sie sich mit der Geschmeidigkeit einer Tänzerin – ein Eindruck, den ihre dunklen Augen und das lange schwarze Haar, das sie zu einem Zopf geflochten trägt, noch unterstützen. Doch sie kämpft mit ebenso präziser wie tödlicher Eleganz und Schnelligkeit.

Sie gibt sich sehr freundlich und offen, lacht und lächelt häufig, wenn auch leise, wie es sich geziemt. Wenn sie spricht, dann mit sehr sanfter Stimme und stets sehr langsam und bedacht. Als Zeichen ihres Amtes trägt Larissa einen silbernen Halschmuck in Form zweier Rabenschwingen. Privileg und Pflicht der Schwingenträgerin ist es, als unabhängige Instanz Ordensmitglieder, die sich eines Vergehens schuldig gemacht hat, zu finden und zu richten.

In Wirklichkeit ist sie halb Al'Anfanerin, halb Almadanerin, heißt Ysabella Yazira Mechilljah und ist als Mitglied der Hand Borons eine überzeugte Anhängerin des Al'Anfaner Ritus.

Rabenschnabel: INI 14+W6 **AT 17 PA 17 TP 1W+4 DK N**
Dolch: INI 14+W6 **AT 15 PA 13 TP 1W+1 DK H**
Wurfdolch: INI 14+W6 **FK 20 TP 1W+1**
LeP 39 AuP 39 KO 13 RS 4 MR 7

Sonderfertigkeiten: Meisterparade, Defensiver Kampfstil, Binden, Entwaffnen, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Finte, Betäubungsschlag und weiteres, wenn Sie es passend finden.

Seine Gnaden Marbolieb von Espengrund, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari, Landmeister zu Boronia

Der untersetzte, breitschultrige Mann ist etwa achteinhalb Spann groß und um 40 Götterläufe alt. Er trägt sein dünnes, braunes Haar zurückgekämmt und blickt mit freundlichen Augen durch seine stets verschmierten Brillengläser, die er bei Kampfübungen allerdings absetzt. Nichts an ihm ist unheimlich, er ist ein sehr freundlicher und herzenguter Mann, der sich den Helden gegen-



über aufgeschlossen zeigt, mit den Ereignissen aber stark überfordert ist. Er wird sich ganz den Anweisungen des Kriegsherrn fügen und alles tun, um diesen zu unterstützen.

Von Espengrund obliegt die Verwaltung der Ordensburg, mithin die Entscheidung in allen weltlichen Belangen. Er ist ein treuer Gefolgsmann Borondrias und ihres neuen Kurses.

Rabenschnabel:
INI 10+W6 AT 15 PA 15
TP 1W+4 DK N
LeP 34 AuP 36
KO 13 RS 4 MR 7

Sonderfertigkeiten: nach Wahl des Meisters

Ihro Gnaden Ettiliana Slatwodan, Ritterin Golgaris

Die mittelgroße, dürre Frau hat wasserblaue Augen, die von tiefen Falten umkränzt

werden. Sie hat die 60 schon lange hinter sich gelassen, ist aber von einer beeindruckenden Rüstigkeit und zeigt keine Schwäche. Das dünne, weiße Haar im Nacken zu einem Knoten gebunden, die schmalen, von Altersflecken überzogenen Hände auf dem Schwertknauf verschränkt, versieht sie ihren Dienst ebenso gewissenhaft wie jeder andere in der Burg. Und sobald die begnadete Reiterin mit der Eleganz eines jungen Mädchens im Sattel sitzt, vergisst man ihr Alter.

Ettiliana ist seit langen Jahren eine enge Freundin Roderiks, vielleicht die einzige Vertraute, die er noch hat. Sie ist ihm treu ergeben und unterstützt ihn in allen Belangen. Die alte Ritterin hat eine raue, ein wenig ruppige Art, ist aber herzengut und spricht mit starkem bornischen Akzent.

Seine Gnaden Anshag von Kressenburg, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari

Der fast zwei Schritt große Mann mit langen blonden Haaren und hellblauen, eindringlichen Augen unterrichtet die Knappen in religiösen wie weltlichen Dingen und sorgt auch sonst dafür, dass sie ihre Pflichten wahrnehmen. Der Enddreißiger versteht es, sich gewählt auszudrücken, besticht durch seinen scharfen Verstand und seine ebenso gute Beobachtungsgabe. Mit dem Blick eines Adlers wacht er darüber, dass die Knappen ihre Aufgaben erfüllen. Seine einzige Schwäche ist seine Liebe zu Ritter Jorge. Borondrias Ordenspolitik kann er nachvollziehen und gutheißen.

Seine Gnaden Jorge Falstroem, Ritter vom Orden des Heiligen Golgari

Das schmale Gesicht des dünnen, kleinen Mann Ende Zwanzig wird von einer überlange Nase dominiert und von wirren, rotblonden Locken umgeben, die kaum zu bändigen sind. Mit einem feinen Lächeln auf den Lippen, den Blick der hellblauen Augen verschleiert, schreitet Jorge durch die Burg, scheint oft geistig abwesend zu sein, und nur selten übt er sich mit Ritter Anshag im Kampf. Tatsächlich konsumiert Jorge regelmäßig Rauschkraut, das er heimlich von Larissa bekommt. Er ist ein starker Charismatiker, seine Eloquenz unglaublich, und wenn er einmal zusammenhängend zu reden beginnt, scharen sich schnell faszinierte Zuhörer um ihn.

Jorge ist ein Visionär und jeglicher Öffnung und Weiterentwicklung des Ordens zugetan. Er versteht es, Zweifler schnell von Borondrias richtigem Kurs zu überzeugen. Mit seinen theologischen Schriften und aufgrund der Niederschrift seiner Träume gilt er im Orden als ein wichtiger Quell von Ideen.

Der Ritter erwidert Anshags Liebe, der ihn regelmäßig in seiner Kammer aufsucht.

Boronmar, Novize vom Orden des Heiligen Golgari

Der schlanke, hoch gewachsene Junge hat blondes, schulterlanges Haar und braune Augen. Mit seinen 14 Götterläufen ist er der einzige Novize in den Mauern der Ordensburg, da die anderen in Krähenwacht ausgebildet werden. Er ist der Hoffnungsträger des Ordens, vorbildlich im Verhalten, überdurchschnittlich in allem, was er tut. Daher wurde akzeptiert, dass der Kriegsherr ihn in jungen Jahren quasi 'an Knappen statt' nach Boronia holte.

Für sein Alter wirkt der Junge sehr reif und auf den ersten Blick kaum jünger als die ihn umgebenden Knappen. Obgleich er offen und freundlich ist, scheint er stets gemäßigt und entsprechend der Tugenden des Schweigsamen Gottes zu handeln und über die Maßen von ihm gesegnet zu sein. Tatsächlich aber ist der Junge alles andere als ein Heiliger. Er setzt seine Fertigkeiten und seinen Charme sehr bewusst ein, um seine Ziele zu erreichen, manipuliert und intrigiert, um sich seine Chancen zu schaffen. Vom wahren Wesen des Knaben ahnt aber nur Ritter Anshag etwas. Boronmar ist der Schützling des Kriegsherrn Roderik, den er achtet und schätzt und dessen stark konservativer, gegen Al'Anfa gerichteter Linie er folgt.

Bruder Rethonasius Gnatzenbichel

Der Akoluth ist ein mittelgroßer, etwa 60 Götterläufe alter, dicker Mann mit kurz geschorenem, schwarzbraunem Haar, kleinen braunen Augen und einer spitzen Nase, der in seinem Erscheinungsbild stark an einen Maulwurf erinnert. In allem, was er tut, ist er ein wenig übereifrig und hält seine Arbeit für extrem wichtig.

Bruder Rethonasius ist seit langer Zeit dafür zuständig, verstorbene Bewohner der Burg für die Bestattungszeremonie vorzubereiten. Er bekleidet jedoch kein offizielles Amt, lediglich die Jahre und die Macht der Gewohnheit haben ihm die Zuständigkeit für diesen heiligen Dienst übertragen. So hat Rethonasius beschlossen, unauffällig zu bleiben, um den hohen Herren keine Gelegenheit zu geben, ihm dieses Amt wegzunehmen.

Böse Zungen behaupten, er habe eine nekrophile Neigung und sei nur deshalb so begierig auf seinen Posten. Abgesehen davon hat er sich auch einen recht guten Ruf als Kräuterkundiger und Heiler auf der Burg gemacht.

Jobst, der Stallknecht

Jobst kümmert sich schon seit Jahren um die Pferde, und das kann er gut. Er ist ein riesiger Mann, massig und breitschultrig trotz seiner gekrümmten Haltung, mit großen, stark behaarten Händen. Auch sein Gesicht ist im Gewirr des graubraunen Bart- und Haupthaars kaum zu erkennen. Jobst schielt und hat große Probleme, seinen Blick an einer Stelle zu lassen. Aber wenn er es tut, ist seine Miene meist unfreundlich. Doch meist gehorcht er ohne Widerspruch. Im Verhalten wirkt Jobst wie ein großes, verschrecktes und bockiges Kind. So wird er sich auch den Helden gegenüber verhalten. Er spricht sehr undeutlich, kann sich nur schwer artikulieren, stammelt unzusammenhängende Brocken, die er mit Gesten oder Zeichnungen in den Schmutz unterstützt, stets unterbrochen von einem unkontrollierten Knurren.

Weitere Ritter

Eberwulf von Aschenfeld ist mit seinem Knappen Gregorius Balthazar von Weidenhain im Auftrag des Kriegsherrn unterwegs und auf der Burg nicht anzutreffen. Eberwulf ist Schwingenführer der Schwingen *Borons Faust*, die ebenfalls am Arvepass weilt.

Die Knappen

Der Knappenrang ist der Einstiegsrang für jeden Aspiranten, der dem Orden der Golgariten beitreten will. Ein 40-jähriger Krieger steigt also ebenso als Knappe in den Orden ein wie ein 18-jähriger bisheriger 'Taugenichts'. Als Knappe wird man in das 'Handwerk' eines Golgariten eingeführt und einem Ritter als Mentor unterstellt. Die Knappenzeit dauert maximal fünf Jahre und ist auf den jeweiligen Knappen zugeschnitten. Bei einem ehemaligen Krieger stehen die geistlichen Lehren im Vordergrund, bei einem Boron-Geweihten die körperlichen Ertüchtigungen. Wird der Knappe als würdig befunden, erhält er in Garrensand die Weihe zum Ritter Golgaris (und damit die niedere Weihe eines Akoluthen der Boron-Kirche) und gilt von nun an als vollwertiges Mitglied des Ordens – und als Elitekrieger und Spezialist auf dem Gebiet der 'Untoten-jagd'.

Neben dem Novizen Boronmar bestreiten die nachfolgenden Personen auf der Burg ihre Knappschaft:

- **Josper**, Boronmar bester Freund, ebenso berechnend und darauf bedacht, die Karriereleiter möglichst schnell zu erklimmen. Nach Boronmars Tod ist der gerade 18-jährige derjenige, der bei den Knappen das Sagen hat.

- **Sammel**, eine dickliche, ernste junge Frau mit feuerroten Haaren von 17 Jahren, still und unauffällig, die aber immer zur rechten Zeit am rechten Ort zu sein scheint und ohne viel Fragen weiß, was zu tun ist.

- Der dünne **Benion**, ein stark lispelnder Mann von etwa 33 Götterläufen mit einem unglaublichen Gedächtnis und unermüdlichem Lernwillen, der ständig etwas umwirft und sich dabei oft selbst verletzt, weil niemand erkennt, dass er stark kurzsichtig ist.

- Der weißblonde **Irmenfried**, der begabteste Schwertkämpfer unter den Novizen, fast 18 Götterläufe alt, dem es aber sehr schwer fällt, die Schweigegelübde einzuhalten.

- **Puratin**, die 20 Götterläufe zählende Bornländerin mit der warmen Stimme und den traurigen, großen Augen, die immer zu spät kommt und eine wunderbare Hand für Pferde hat.

- Und schließlich **Delo**, 33 Götterläufe zählend und von sehr kleinem Wuchs, der ob der Anstrengungen des Knappenlebens ständig einzuschlafen droht.

PFAD E DES AS'SALIS, DES ALL-EIPEN: RASTULLAHS RACHE

VON PIKLAS REIPKE

Glaube: Rastullah

Stichworte zum Abenteuer: Pilgerreise, umrankt von alten Mysterien und mit einem spektakulären Ende

Spielort: die Wüste Khôm, Süd-Aventurien

Zeit: 1026 BF

»Für Sterbliche ist ein Aon eine lange Zeit, doch es könnte sich erweisen, dass [RSTK]s bislang zaghaftes Eingreifen in die Welt nur Vorbote von da Kommendem ist: Wenn der Weltenbrand an der Zeitengrenze das Erwachen des Giganten beflügelt, so bange man, wie er der Ordnung der Welt gegenüberstehe. Nimmt er beim Erheben das Schwert seines Bruders auf, um am Ende der Welt gegen ihre Verderber zu ziehen? Oder stellt er sich gegen die Mächte Alverans, die ihn einst in die Dritte Sphäre zwangen?«

—Am 50. Tor – Von der Problematik weit herreichender Prophezeiungen, *Kapitel IV: Das Ende der Welt, 932 BF*

ZUM GELEIT

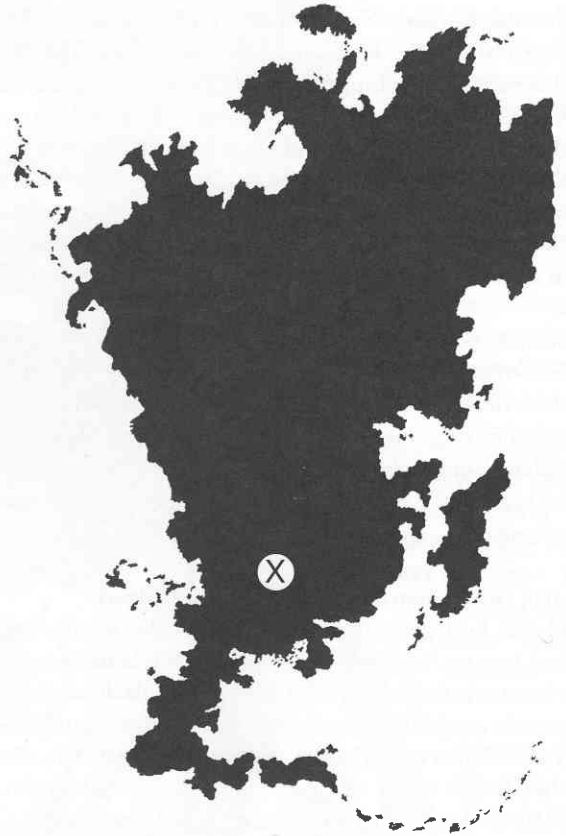
Die Wüste Khôm: Gleißende Luft umfängt den Reisenden, der sich von den umgebenden Bergketten hinab begibt in die glühende Ebene der größten Wüste Aventuriens. Vom ewigen Wind sanft gezeichnete Dünenlandschaften, ausgedehnte Kakteenfelder, tief in rotbraunes Gestein eingeschnittene Wadis, gesäumt von vereinzelter Palmenhainen, ausgedorrtten Salzseen, lebensspendenden Oasen und bizarren Felsformationen, die von elementaren Erschütterungen vergangener Zeitalter zeugen – nur auf den ersten Blick ist diese Landschaft eintönig.

Kein Fremder und kaum ein Ortskundiger kann die Gefahren dieser unendlichen Weiten fernab jedweder Zivilisation überstehen. Die Hitze des Tages weicht den oftmals bitterkalten Nächten. Sandstürme rauben Sicht und Orientierung, Atemluft, Reittier und Ausrüstung. Seltener, doch unverhofft fallender Sturzregen vermag das ewige Sandmeer binnen kürzester Zeit in gefährliche Schlicksümpfe zu verwandeln, und vermeintlich geschützte Wadi-Täler in todbringende Wasserläufe.

In der Wüste liegen die Mittel zum Überleben im Verborgenen: urzeitliche Höhlen, Wasser, das in einer begraben Pflanze ruht, verborgene Ruinen ehemaliger Schutzburgen.

Dies das Land der Beni Novad. Nur ihnen gestattet es der allmächtige Rastullah, selbst hier die Weisheit des Lebens zu erkennen. Denn sie sind erwählt von dem Einen, der immer war und immer sein wird, der sich erhebt, um die Herrschaft der Welt zurückzufordern von seinen zwölf Dienern. Ihm dienen die Novadis bedingungslos – und sie pilgern zum Heiligen Feld seiner Offenbarung in die Oase Keft.

Wir laden Sie ein, Ihre Spieler auf eine solche Pilgerfahrt zu begleiten. Füllen Sie Ihre Wasservorräte, kochen Sie süßen Tee und beschaffen Sie ein paar Schalen getrockneter Datteln, Pinienkerne



oder Baklava. Sorgen Sie mit Musik und entsprechender Dekoration für passendes Wüstenflair, und begeben Sie sich auf eine Reise durch das heilige Land der Novadis, über das einst nur einer herrschte: der Gottkaiser Pyrdacor.

DER PILGERZUG DES BEY VON FERCHABA

Bei dem vorliegenden Abenteuer handelt es sich um eine Fortführung der Geschehnisse um das 'Gelege des Pyrdacor', die mit den **Erben des Zorns (EdZ)** ihren Anfang nahmen. Um seinen verhassten Rivalen Famerlor besiegen zu können, hatte Pyrdacor aus seiner ureigensten Kraft mächtige elementare Kreaturen (von der Macht eines Elementaren Meisters, wenn nicht sogar mächtiger) in der Form von kristallinen 'Eiern' geschaffen. Ihre Aufgabe sollte es sein, Famerlor zur gegebenen Zeit in einem elementaren Netz gefangen zu setzen, um ihn damit wehrlos gegen Pyrdacors Angriffe zu machen. Doch die Geschichte verlief anders, Pyrdacor ging unter und sein Plan geriet in Vergessenheit.

Eines dieser Artefakte, das Feuer-Ei, gelangte unlängst in die Hände des Bey Keshmal al'Harim von Ferchaba (siehe **EdZ**), der von seiner herrschaftlichen Residenz Amhashal inmitten der Amhallassih-Kuppen aus allerlei Intrigen spinnt. In einer groß angelegten Prozession will er nun das Ei, dessen wirkliche Bedeutung er nicht kennt, zur Oase Keft transportieren, um es dort Rastullah darzubringen. Und in der Begleitung dieser Prozession befinden sich die Helden.

Unterwegs gerät die Prozession in einen Überfall der Pyrdacor-Kultisten, die schon einmal kurzzeitig in den Besitz des Feuer-Eis gelangt waren. Dabei erhalten die Helden einen (weiteren) Ein-

DIE AMHASHAL VON FERCHABA

Hoch in den Amhallassih-Kuppen residiert Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin auf einer altehrwürdigen Feste. Über drei Höhen-ebenen erstreckt sich die Palastanlage mit ihren herrschaftlichen Prachtgärten, Residenzen, Bädern, Stallungen und Wehranlagen.

Sie ist nicht nur Wohnstatt für fast 600 Personen, sondern zugleich eine der wichtigsten Passfesten des Emirats Amhallassih. Von hier führen bedeutende Handelsrouten nach Mhanadistan und das Shadif sowie ins Mittelreich.

DIE AMHASHAL

Eine ausführliche Beschreibung samt Plan können Sie **EdZ 49ff.** entnehmen. Für den kurzen Aufenthalt der Helden sind folgende Kurzinformationen ausreichend.

Stadtherr: Bey Keshmal al'Harim ben Beruddin

Einwohner: etwa 480 (dazu gut 100 Sklaven und Unfreie); 70 % der Bewohner sind Novadis, 20 % Tulamiden, 10 % andere

Wappen: goldener Khunchomer über goldenem Turm auf blauem Grund

Heraldische Farben: Blau-Gelb

Garrison: 1 Lanze Askarija, 1 Lanze Spahija, 30 Palastwachen, 25 Elitekrieger der Leibgarde, 25 Bogenschützen

Tempel: Bethalle des Rastullah, Schrein der Marhibo

Handwerk und Gewerbe: durchreisende Händler, Teppichknüpfer, Töpfer, Waffenschmiede, Zureiter, Medici, Astronomen, Schriftgelehrte, Alchimisten und andere Wissenschaftler

Gasthäuser und Schenken: keine (Wer dem Bey als Gast nicht willkommen ist, sollte Ferchaba so schnell wie möglich wieder verlassen.)

Der Bey hatte zum 2. Rastullahellah im 265. Jahr Rastullahs (18. Peraine 1025 BF) auf die Amhashal geladen, um das Fasalleh zu feiern, den glorreichen Sieg der Novadis gegen die Almadaner an der Yrosa-Mündung 924 BF. Auf dem Höhepunkt dieses Festes präsentierte er der staunenden Festgesellschaft das Feuer-Ei, das er als Opfergabe an Rastullah nach Keft zu bringen gedachte. Hierbei aber kam es zu einem Überfall von menschlichen wie einigen echsischen Pyrdacor-Kultisten, der jedoch – mit Mühe – zurück-

geschlagen werden konnte. Diese Ereignisse sind in **EdZ** ausführlich beschrieben. Wenn Sie möchten, können Sie das Fasalleh mit seinen Ring-, Schatten- und Schaukämpfen, der Musik, den Tanzdarbietungen von Sharisadim, der Reiter-Fantasias, den üppigen Gelagen und natürlich den Anrufungen Rastullahs auch für Ihre Heldengruppe erlebbar machen. Und wenn Sie **EdZ** mit den gleichen Spielern bereits gespielt haben, können die jetzigen Helden sogar sehen, wie die anderen Helden agieren.

REISEVORBEREITUNGEN

AUSRÜSTUNG

Die Novadis kennen keine spezielle Pilgerkleidung. Da das ganze Leben Dienst an Rastullah ist, wird der Alltagskaftan auch zum Pilgergewand, das demnach bei dem einen prächtiger, bei dem anderen schlichter ausfällt.

Ermahnen Sie Ihre Helden, sich angemessen auszurüsten. Dazu gehören ausreichend Wasserschläuche, hitzeresistenter Proviant (Fladenbrot, Dauerwurst, getrocknete Datteln), luftige und leichte Kleidung, die Haut und Kopf bedeckt, Decken und Zelte für die Nacht sowie Lampenöl und Feuerstein.

Nur in der Oase Al'Marim erhalten die Helden eine (kurze) Gele-

genheit, spezielle Ausrüstung für eine Reise durch die Wüste zu erstehen. Sollten sie also eigens angereist sein, um den Pilgerzug nach Keft zu begleiten, sollten sie sich ihre Ausstattung bereits im Vorfeld besorgt haben, zum Beispiel in Punin, Omlad oder Amhallah.

Auch auf der Feste des Beys gibt es eine begrenzte Möglichkeit, diverse brauchbare Gegenstände zu erwerben. Dies ist jedoch eine mühsame Angelegenheit, da die Helden von Händler zu Händler weitergereicht werden, bis sie endlich die gesuchten Dinge finden. Würzen Sie dies noch mit einer gehörigen Portion novadisch-tulamidischem Feilsch- und Tauschgebar.

PYRDACORS FEUER-EI

Wie die anderen elementaren 'Eier' platzierte der Gottdrache die Hülle seines elementaren Feuer-Wächters unter einem Felsmassiv entlang des Yaquir, der Grenze, hinter die er einst durch Brandans Pakt und Märtyrertod gezwungen wurde (**Das Königreich Almada**, S. 11; **Die Zwerge Aventuriens**, S. 10; **MWW**, S. 203). Das Feuer-Ei wurde vom Derwisch Ramal in einer Kaverne unter der almadanischen Zollfeste Then aufgespürt und auf die Amhashal gebracht. Zum Zeitpunkt des Fasallehs weiß außer dem Anführer der Pyrdacor-Kultisten jedoch niemand, dass es sich bei den Artefakten um Gefäße für äußerst mächtige Elementarwesen handelt – und es kann daher in diesem Abenteuer nicht als gegebenes Wissen einer Meister- oder Spielerfigur

dienen. Das Feuer-Ei hat die Form eines 20 Finger durchmessenden Kubus aus reinstem Rubin, in dessen Innerstem tiefrote Flammen lodern. Schon das Anheben dieses Artefaktes erfordert eine Mindest-KK von 15. Ein **OCULUS ASTRALIS +3** oder ein **BLICK DER WEBERIN** enthüllt eine sehr reine Struktur des Elementes Feuer, wie sie selbst erfahrenen Elementarmagiern aus keiner schriftlichen Überlieferung bekannt ist.

Während des Pilgerzuges wird das 'Artefakt des Feuers', wie es von dem Bey und dem Derwisch bezeichnet wird, auf einer kunstvoll geschnitzten Bahre aus Zedernholz von neun seiner Leibwächter getragen.

Bei dieser Gelegenheit können die Helden bereits die Bekanntheit mit einigen anderen Teilnehmern des Pilgerzuges machen. So könnten ihnen andere Pilger wichtige Ausrüstungsgegenstände vor der Nase wegkaufen, sie mit allerlei Gerüchten über Keshmals Vorhaben versorgen oder sie bereits vor Beginn der spirituellen Fahrt zu religionsphilosophischen Disputen oder zur Aufklärung über das Wesen einer novadischen Pilgerfahrt in die Gärten oder das Hamam einladen.

REITTIERE

Es ist unentbehrlich, dass ein Held, der weder Gefangener noch Sklave ist, über ein eigenes Reittier verfügt – und das sollte für eine Wüstenexpedition ein Kamel sein. Selbst die Frauen und Töchter hoch gestellter Persönlichkeiten sind beritten.

GERÜCHTE

Folgende Gerüchte und Informationen können die Helden von den Pilgern erhalten (auf der Amhashal oder unterwegs). Schmücken Sie diese nach Belieben und in der blumigen Sprache der Novadis aus, und lassen Sie die Helden nach Möglichkeit bis kurz vor dem ersten Überfall der Kultisten oder gar bis in deren Schlucht über die potentielle Macht des Feuer-Eis im Unklaren. Gewissheit, ob aus dem Feuer-Ei ein ähnlich mächtiges Wesen wie der Humus-Drache 'schlüpfen' könnte (siehe **EdZ**), wird es in diesem Abenteuer für die Helden nicht geben.

- Bey Keshmal hat im Süden gegen die Echsen gekämpft. (Wahr)
- Dort lernte er den Derwisch Ramal kennen. (Wahr)
- Keshmal nahm ihn als Gelehrten auf die Amhashal. (Wahr)
- Ramal hat die Aufgabe, eine wirkungsmächtige Waffe gegen das Echsenvolk entwickeln. (Falsch)
- Von Amhashal aus führt der Derwisch seine Studien über die alten Mächte der Echsen fort. (Wahr)
- Dabei stieß er auf das 'Artefakt des Feuers'. (Wahr)
- Was auch immer es ist, es darf nicht in die Hände der Echsen fallen. (Das sehen die Echsen sicherlich anders.)
- Daher will es der Bey ins heilige Keft zur Verwahrung bringen. (Wahr)
- Durch die Darbringung des 'Artefakts des Feuers' an Rastullah wird das Echsenvolk massiv geschwächt werden, und die Novadis können sich erheben, so wie es Rastullah tut. (?)
- Die wachsende Macht Rastullahs wird ihm die Herrschaft über die Welt zurückbringen, die seine zwölf Diener ihm so selbstherrlich vorenthalten. (?)

Weiterhin bietet das Mitführen eines Reittieres in der Wüste diverse Möglichkeiten für das Rollenspiel: halsbrecherische Ausfälle, atemberaubende Flucht, pompöse Auftritte, ergreifende Treue, Diebstahl oder Verfolgung, langsames Zuschandenreiten, plötzlicher Verlust oder tragischer Tod, Kauf auf dem Basar oder Fang und Zähmung eines wilden Tieres.

Wenn man sein Kamel nicht regelmäßig (etwa fünf Minuten pro Stunde) am Zügel führt und es während der Mittagshitze 1 bis 2 Stunden lang schont, verliert es zusehends an AU und LE, bis es schließlich eingeht. In den Oasen können neue Kamele erstanden werden, und der Kauf eines Reittieres ist stets eine Gelegenheit, den Helden ihr Geld aus der Tasche zu ziehen – gerade im novadischen Kulturraum.

- Bey Keshmal erhofft sich aber auch den Beistand Rastullahs für seine Pläne im Norden: Die Almadanis müssen aus Omlad zurückgedrängt werden. (Wahr)
- Es soll sich ein Spion des Pentagrammatons in Punin in den Pilgerzug eingeschlichen haben. (Falsch, wenn Sie es nicht anders entscheiden.)
- Es soll noch mehr dieser einer falschen Echsen Gottheit geweihte Artefakte geben. (Wahr)
- Mit Rastullahs allgegenwärtiger Weisheit wird sie der 'Goldene Löwe von Ferchaba' ebenfalls aufspüren und Rastullah darbringen. (Das bleibt abzuwarten.)
- Ramal stand kurz davor, ein weiteres dieser Artefakte in Brig-Lo zu erringen, wurde jedoch von einer Übermacht düsterer Echsenkreaturen niedergestreckt. (Prinzipiell wahr, aber stark übertrieben: **EdZ**, S. 40ff.)
- Eine materielle Opfergabe an Rastullah ist ungewöhnlich. (Wahr)
- Keshmal allerdings ist als glühender Anhänger seines Gottes der Auffassung, dass durch größere Opfer das Erwachen Rastullahs beschleunigt wird. (Wahr: Keshmal ist dieser Auffassung. Ob sie zutrifft, ist hingegen eine ganz andere Frage.)
- Keshmal hatte im Kampf gegen die Echsen eine mächtige Vision über die Zukunft des Reiches Rastullahs. Kein anderer Gott hat dort mehr Platz, jeder Ungläubige wird vergehen.

Weitere, durchaus falsche Gerüchte können von Ihnen nach Belieben entwickelt und gestreut werden.

DER PILGERZUG

PILGER

Der Pilgerzug besteht aus gut 80 Männern, 25 Frauen und 150 Kamelen. Im Folgenden stellen wir Ihnen die wichtigsten Persönlichkeiten vor. Ergänzen Sie diese Liste nach Belieben mit weiteren Personen unterschiedlicher Herkunft, um das Bild der Karawane möglichst bunt und vielfältig zu gestalten: Händler, Bauern, Teppichknüpfer, Sharisadim, Sühnende, Bittende, Dankende, Sterbende ...

Keshmal al'Harim ben Beruddin

Der Bey von Ferchaba ist ein glühender Verehrer Rastullahs, dessen Lehre er offensiver nach Norden verbreiten will, als es Emir oder Kalif gestatten. Die luxuriöse Lebensweise des Beys mag leicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich bei dem Novadi um einen gebildeten und weltgewandten Mann handelt, der sich auch als brillanter Reiter und Kämpfer einen Namen gemacht hat. Bei Feinden und Verbündeten gleichermaßen gefürchtet wie bewundert, hat sich al'Harim den Beinamen 'Goldener Löwe von Ferchaba'

eingehandelt – und dies nicht ohne Grund. Der Bey fürchtet sich nicht vor seinen Feinden (eher noch vor seinen Freunden). Auch wenn er gelegentlich unvorsichtig und großspurig erscheinen mag, sollte man ihn genauso wenig unterschätzen wie eine schlafende Raubkatze.

Erst nachdem die Helden das Artefakt des Feuers zurückerobert haben, wird der 40-jährige nicht nur etwas zugänglicher für sie werden, sondern sie zugleich einladen, die restlichen Tage der Pilgerfahrt in seiner unmittelbaren Umgebung zu verbringen. Bei weiblichen Charakteren könnte diese Nähe enger sein, als ihnen lieb ist. Über seine politischen Pläne wird er den Helden jedoch nichts verraten.

Keshmal ist begeisterter Großwildjäger. Auch wenn er sich auf einer Pilgerfahrt befindet, frönt er dieser Leidenschaft – und er wird nicht zögern, die Karawane eine überraschende Pause von mehreren Stunden einlegen zu lassen, sobald er die Spur einer interessanten Jagdbeute entdeckt. Helden, die ihm dabei helfen, steigen in seiner Gunst. Wenn Sie und Ihre Helden mögen, können Sie also als Abwechslung unterwegs eine spannende Großwildjagd nach allen Regeln der Kunst gestalten (MFF 27). Weitere Informationen über den Bey finden Sie in EdZ, S. 52f.

Religiöse Grundsätze: Der Bey ist ein schon fast fanatischer Glaubenskrieger der Kefters Schule. Er ist fest davon überzeugt, dass Rastullah sich bald erheben und die Weltherrschaft wieder übernehmen wird; durch aufrechten Glauben und Opfergaben kann dieser Akt beschleunigt werden.

Verhalten während des Pilgerzugs: Nach den täglichen Prüfungen versammelt er willkürlich Pilger zum Gespräch über erlebte Visionen, wobei er sich als guter Zuhörer erweist; die Nächte verbringt er mit seiner zweiten Frau – oder einer Heldin.

Mawdli Hasrun ben Chadifar

Der Mawdli mit seinem ausgezehrten Gesicht und den durchdringenden Augen ist ein vorzüglicher Gelehrter der heiligen Schriften. Mit seinen 65 Jahren ist er ein langjähriger Berater des Beys.

Religiöse Grundsätze: Hasrun vertritt die strenge Kefters Schule: Eine Vision Rastullahs empfängt nur der, welcher ohnehin auf dem vorbestimmten Weg zu ihm reist (eine Aussage, die 'Ungläubige' später in religiöse Zweifel stürzen könnte).

Verhalten während des Pilgerzugs: Zu gegebener Zeit wird der Mawdli die täglichen Prüfungen für jeden Pilger verkünden und für Rat und (konservative) Interpretation möglicher Visionen zur Verfügung stehen. Den Helden sollte es jedoch schwer fallen, persönlichen Kontakt mit dieser honorablen Persönlichkeit aufzunehmen. Sollten sie sich als wahrhaft ehrenwerte Gläubige bewiesen haben, kann er ihnen einiges über die Geschichte des Glaubens sowie die

Jahrhunderte während Auseinandersetzung zwischen Menschen und Echsen erzählen, welche die Schöpfung Rastullahs in ständiger Bedrohung hält (vgl. hierzu das Kapitel über den Rastullah-

Glauben in GKM 126, die Geschichte des Landes der Ersten Sonne in Khôm 17–24 sowie die aktuelle Berichterstattung im Aventurischen Boten).

Ramal Derembar kar Rastullah ben Dervez

Der Derwisch lernte den Bey während des gemeinsamen Kampfes gegen die Echsen im Süden kennen. Der Glaube des 56-jährigen ist jedoch weitaus weniger fanatisch, als er vorgibt. Er weiß, dass er unter religiösen Vorwänden fast jegliche Unterstützung des Beys erhält, was für seine teuren Studien unverzichtbar ist. Hinweise auf die Herrschaft Pyrdacors verknüpft er mit der Theorie, dass die Khôm einst durch ein gewaltiges echsisches Ritual entstand. Nähere Informationen über Ramal finden Sie in EdZ 53.

Religiöse Grundsätze: Rastullah gestattet gemäß der Schule von Unau den Umgang mit Ungläubigen, wenn man diese nur strafend anblickt. Ramal glaubt nicht an eine schnellere Auferstehung Rastullahs

durch Opfergaben, wähnt das Feuer-Ei in Keft jedoch in größtmöglicher Sicherheit.

Verhalten während des Pilgerzugs: Wenn es um das Feuer-Ei geht, spricht er in Rätseln: "Eine feuersprühende Waffe der im Schlamm Krauchenden." – "Wenn die Erben des Zorns zusammengebracht sind, wird das Land der Ersten Sonne in die Dämmerung treten." – "Daher sei es Al'Abu anvertraut, die niederen Kreaturen zu zertümmern."

Ramal verbirgt wortgewandt, dass er noch nicht herausgefunden hat, wie man das 'Artefakt' aktiviert. Er weiß aber von der Existenz eines alten echsischen Kultes, der ebenfalls hinter der 'elementaren Waffe' her ist und für den Überfall während des Fasallehs verantwortlich war. Zum Zeitpunkt des Abenteuers ist Ramal durch die vorausgegangenen Auseinandersetzungen mit dem Kult äußerst geschwächt und kann höchstens Rat erteilen.

Abidallu Spinalis

Der etwa 60-jährige gilt als einer der erfahrensten Karawanenführer der Khôm. Er trägt langes, schlohweißes Haar mit für einen Novadi ungewöhnlichen Locken, einen kurzen Vollbart und hat fast schwarze Augen. Sein vom Wetter gegerbtes Gesicht ist etwas weniger scharf geschnitten als bei anderen Novadis – ein Hinweis auf seine teilweise zyklöpäische Abstammung.

Abidallus Stellung als Anführer der Karawane ist unbestritten. Er bestimmt den Aufbruch (oft in der Kühle vor Sonnenaufgang), die Route und die Geschwindigkeit. Bemerkt er etwas Sonderbares, pfeift er leise durch seine Zähne.



Keshmal al'Harim ben Beruddin, der Bey von Ferchaba

Religiöse Grundsätze: Als Wanderer zwischen den Welten ist er Fremden gegenüber aufgeschlossen und verfolgt den Kurs der Unauer Schule; seine Entscheidungen entnimmt er stets dem Fingerzeig Rastullahs: "Zunächst nach Südosten, denn dorthin rief Ar'-Raschtul den Khômfinck nach Sonnenaufgang als Erstes."

Verhalten während des Pilgerzugs: Während der Arbeit ist er ausgesprochen wortkarg, im Lager zum Leidwesen des Mawdli jedoch schwatzsüchtig. So weiß er von sagenhaften 'Riesenechsen' zu berichten, die Rastullah ihn leibhaftig habe sehen lassen. Natürlich glaubt ihm niemand diese Geschichte – Sie selbst können seine Kämpfe mit den Achaz und die Begegnung mit den Leviatanim hingegen im älteren (und leider vergriffenen) Abenteuer **Wie Sand in Rastullahs Hand** nachlesen. Es sollte für aufgeschlossene Helden leicht sein, ihn als Freund zu gewinnen.

Yezemin

Die zweite Frau des Beys ist eine der wenigen, die ihre Erbfolge noch in direkter Linie auf die Beni Novad zurückführen kann. Sie ist eine spröde, tief religiöse, junge Frau, die allen Andersgläubigen heftigen Hass entgegenbringt. Alles, was die Helden der 25-jährigen herben Schönheit anvertrauen, wird sie dem Bey erzählen. Seine erste Frau ließ der Bey auf der Amhashal, für sein religiöses Streben scheint Yezemin die geeignetere Begleitung.

Religiöse Grundsätze: Rastullah ist alles, durchdringt alles und sieht alles; der Umgang mit Ungläubigen macht auch den Rechtgläubigen unrein.

Verhalten während des Pilgerzugs: Sie führt das Frauenlager gebieterrisch an und mag es, aus dem Schatten zu treten, wenn keine heimlichen Zuhörer erwünscht sind.

Asch'na Gar (in etwa: 'der Zurückgelassene')

Der erste Schüler des Mawdli Hasrun gab sich seinen Namen selbst. Er ist eine äußerst ernste, dabei doch aufgeweckte Persönlichkeit von tiefer Frömmigkeit. Stets trägt er weite, dunkle Gewänder, die bis auf seine hellblauen Augen den gesamten Körper umhüllen, und spricht mit einer für einen Novadi zu hellen Stimme. Legt er seine Kleidung einmal ab, so kommt ein aschblonder Jüngling von 15 Jahren zum Vorschein, dessen Züge denen des mittelreichischen

Erzmarschalls Leomar vom Berg wie aus dem Gesicht geschnitten sind. Das ist kein Zufall: Leomar hinterließ einer betörend schönen Sharisad nach dem Khômkrieg 17 Hal einen Sohn, von dem er selbst jedoch nicht weiß.

Religiöse Grundsätze: Auch er folgt der Keftur Schule, obgleich sein religiöses Bewusstsein noch nicht zur Gänze gefestigt ist. Versehen Sie ihn mit einer gehörigen Portion Staunen über die vielfältigen Wunder Rastullahs.

Verhalten während des Pilgerzugs: Er kümmert sich im Auftrag seines Meisters vornehmlich um die einfachen Pilger, dabei nachdrücklich auch um jene, die unter der Last der Prüfungen zu zerbrechen drohen – anders, als dies Hasrun tun würde. Asch'na Gar, der seine Herkunft in zorniges Schweigen hüllt, ist mit seinem jugendlichen Charisma der ideale Gesprächspartner für die Helden, in weltlichen wie auch in religiösen Angelegenheiten.

Fahdim ben Husami ben Yakuban

Der Hauptmann der Leibgarde ist äußerst humorlos und wortkarg. Dem 51-jährigen sollten die Helden lieber aus dem Weg gehen, denn er könnte jeden Gesprächsversuch als Ablenkungsmanöver interpretieren.

Religiöse Grundsätze: Fahdim ist Pragmatiker und nur oberflächlich religiös: "Was Rastullah dir gibt, wird er dir auch wieder nehmen." Sein Ziel ist es, Letzteres möglichst hinauszuzögern.

Verhalten während des Pilgerzugs: Er geht verbissen seiner Aufgabe nach, mit seinen 18 Männern für die Sicherheit des Beys und seiner Frau, des Artefaktes, der Ausrüstung und Verpflegung und der übrigen Pilger zu sorgen – in dieser Reihenfolge.

Für die Leibgarde können Sie folgende Werte benutzen:

Novadikämpfer

Khunchomer und Schild:	INI 13+W6	AT 15	PA 15	TP 1W+5
DK N				
Waqif:	INI 11+W6	AT 13	PA 10	TP 1W+2
DK H				
LeP 32	AuP 34	KO 14	RS 2	MR 4 GS 8
<i>Bevorzugte Manöver:</i> Wuchtschlag, Niederwerfen				

DIE KARAWANE

GENERELLER TAGESABLAUF

Die Karawane legt am Tag etwa 50 Meilen zurück, was nur durch enorme Anstrengung erreicht werden kann, aber der Bey will die Pilgerfahrt in heiligen neun Tagen abschließen. Hierbei konzentriert sich Abidallu mit seinen acht Gehilfen darauf, dass der Zug nicht zum Stehen kommt. Hierbei ist durchaus einmal eine helfende Hand von Nöten: Kamele bocken, Khoramsbestien erhoffen sich leichte Beute am Ende des Zuges, ein Pilger oder Kamel strauchelt oder bricht sich den Knöchel an einem Geröllhang, ein Pilger erträgt die sengende Hitze der Khôm nicht oder hat vor innigem Dauergebet das Trinken vergessen. Hier Abhilfe zu schaffen bedeutet sicherlich keine großen Heldentaten, dafür aber Dienst am gemeinsamen Pilgerzug – und, wer weiß, eines Tages vielleicht besondere Erleuchtung.

Geweckt wird zwei Stunden vor Sonnenaufgang durch einen Lobgesang des Mawdli, der während des Frühstücks dann den

Teil der mystischen Erzählung *Auszug der neun Reiter von Keft* vorträgt (siehe unten), der auf die tägliche Prüfung einstimmt.

Für die meisten Reisenden ist dies nicht ihre erste Pilgerreise, so dass sie den Inhalt der Prüfungen kennen. Die Helden werden wahrscheinlich ab und an ihren Rat benötigen, denn selbstverständlich werden auch sie an den Prüfungen teilnehmen (müssen).

Eine Stunde vor Sonnenaufgang gibt Abidallu durch mahrende Rufe, die von seinen Helfern weitergegeben werden, das Signal zum Aufbruch – und man hat dann besser bereits gepackt.

Solange es noch kühl ist, hört man die Pilger laut vor sich himmelmelnd Gebete oder Gesänge anstimmen. Doch da der Rastullah-Glaube eine zutiefst individuelle Religion ist, kommt es nur äußerst selten einmal zu gemeinsamen Gesängen oder Gebeten. Später reist man vornehmlich schweigend in stille Andacht versunken. Während der Mittagshitze wird eine mindestens vierstündige Rast eingelegt, in der gegessen, vor allem aber viel getrun-

ken wird. Da jeder für seine eigene Verpflegung verantwortlich ist, fallen auch die Speisepläne höchst unterschiedlich aus: Hirsefladen und getrocknete Datteln mit verdünnten Kräuteraufgüssen im Tross der einfachen Pilger, kandierte Speckpflaumen, Melone-spießchen und Fasanenkeulchen mit aufregend gewürzten Tees im Zelt des Beys. Tatsächlich bevorzugt man gekochte Getränke, da so das Wasser rein gehalten wird und man weniger leicht ins Schwitzen gerät.

Kurz vor Sonnenuntergang wählt Abidallu in Rücksprache mit dem Bey eine geeignete Stelle für das Nachtlager aus. Geschlafen wird ganz individuell, denn obwohl es am nächsten Morgen wieder in aller Frühe weitergeht, so ist eine Pilgerfahrt für manchen Novadi auch ein Grund zu ausgelassenen Feiern. Also können die Helden aus dem Mund eines weit gereisten Haimamud geheimnisvolle Märchen vernehmen, aber werden auch selbst nach eigenen Berichten gefragt. Je übertriebener und spannender diese erzählt werden, desto mehr Gunst erlangt der Erzähler bei Erwachsenen und Jugendlichen.

Beliebt ist auch das Lesen in den Schlieren auf dem Boden eines Dattelweinbechers, wenn man etwas über den Trinkenden herausfinden will. Andere Reisende vertreten die Ansicht, dass das Leben eines Menschen in den Adern seines Augapfels vorgezeichnet ist. Was also wird das Gegenüber über die Helden herausfinden? Und was die Helden über diesen?

ORDNUNG INNERHALB DER KARAWANE

Während des Tages reitet Abidallu in der Regel an der Spitze des Pilgerzugs und gibt durch Pfliffe oder knappe Gesten Anweisungen an seine Helfer. Ihm folgt ein Teil der Leibwache des Beys mit dem Artefakt sowie den etwa 20 Gefangenen, dahinter Keshmal umgeben von Hasrun und Ramal. Ihnen schließen sich die übrigen Leibwächter an. Mit gebührendem Abstand folgen nun die höheren Gäste des Beys sowie dessen Gefolge, dann die Lastkamele mit der Ausrüstung und Verpflegung. Hinter dieser reisen die einfacheren Pilger und schließlich die Frauen.

Im Nachtlager ist die Aufteilung eine ganz ähnliche. Die prächtigen Zelte des Beys und seines Gefolges werden umgeben von denen seiner Leibwache, der Gäste und der Sklaven – Gefangene müssen in Eisen gelegt unter freiem Himmel schlafen. Im Zentrum dieser Zeltstadt, unmittelbar vor dem Zelt des Beys, wird das Feuer-Ei von neun Wachen beschützt aufgestellt. Etwas abseits dieses Lagers schlagen die einfachen Pilger ihre kunterbunten Zelte auf, ebenso die Frauen (die während der Pilgerfahrt nur dann in Kontakt zu den Männern treten dürfen, wenn diese danach verlangen). Irgendwo dazwischen werden die Kamele platziert.

REISEN DURCH DIE WÜSTE KHÔM

Die Wüste Khôm zu bereisen ist, selbst im Frühjahr, nicht ohne Risiko. Zwar hat die Karawane mit Abidallu einen hervorragenden Führer, den Gefahren der extremen Temperaturen muss jedoch jeder selbst vorbeugen. Aufgrund der generellen Strapazen der Fahrt ist die nächtliche Regeneration um jeweils zwei Punkte niedriger als sonst. Helden mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht während des Tages Überhitzung, die zu 1 bis 3 Punkten Erschöpfung führen kann (**Basisregeln 114**). In der Nacht jedoch droht bei unzureichender Vorsorge Unterkühlung (1 bis 6 SP; Meisterentscheid).

Die gleißende Sonne kann bei unzureichender Kopfbedeckung (Meisterentscheid) rasch zu Sonnenbrand (W3 SP) oder gar Hitzschlag (KO-Probe +3, bei Misslingen W6 SP; Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage – KL, GE, KK, KO je –2) führen. Dick aufgetragenes Schweinefett soll schützen, Quark sorgt bei Sonnenbränden für Linderung – beides erscheint einem echten Novadi reichlich suspekt.

Zu langes Starren in den hellen Wüstensand kann zu Sandblindheit führen.

Führen Sie Buch über die Trinkwasservorräte der Helden und fragen Sie, wie diese transportiert werden. Die Frischwasserversorgung können Sie als ein eigenes kleines Abenteuer ausgestalten. Trinkt ein Held weniger als 5 Maß Wasser am Tag, so kann es zu leichten Halluzinationen kommen, seine KO sinkt um 1, seine AU um W6. Bei weniger als 3 Maß kommt es zu schwereren Halluzinationen: FF, KK und KO sinken um 2, die AU um 2W6, die LE um W6. Bei weniger als 1 Maß für über einen Tag fällt der Held zunehmend ins Delirium und ist nicht

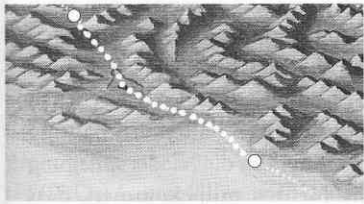
handlungsfähig. Er braucht einen weiteren Tag, um sich bei Versorgung mit Wasser und etwas Nahrung davon zu erholen. Mehr als zwei Tage ohne Wasser bedeuten den sicheren Tod. Die Kamele brauchen 40 bis 50 Maß pro Tag, allerdings können sie auch bis zu 5 Tage ohne Wasser auskommen. Tiere, die unter Wasserentzug leiden, können nicht mehr galoppieren und legen nur noch zwei Drittel ihrer üblichen Tagesstrecke zurück. Angeblich können Kamele verborgene Wasseradern aufspüren – versuchen kann man es.

Aus gewissen mannshohen Kakteenarten lässt sich binnen einer Stunde etwa ein Maß Wasser gewinnen, wenn man ihn zerstört, sogar der Tagesbedarf für einen Menschen. Doch sollte man die genießbaren Arten kennen.

Ein Kamel ist kein Pferd. Ist der Held nicht an das Reiten des Bidenhöckers gewöhnt, lassen Sie ihn beim Besteigen eine *Reiten*-Probe –4 (oder alternativ eine einfache *Körperbeherrschungs*-Probe) ablegen, um zu erkennen, ob er sich überhaupt beim Aufstehen des Tieres festhalten kann oder aber in den Sand fliegt (in diesem Fall bei einer misslungenen *Körperbeherrschungs*-Probe: W3 TP). In den folgenden 3 SR sind noch jeweils eine weitere *Reiten*-Probe erforderlich, und zwar jeweils um einen weiteren Punkt erleichtert (also zunächst –5, dann –6 und –7), bis sich der Held an den schaukelnden Gang des Wüstenschiffes gewöhnt hat. Das Scheitern der Probe hat eine klassische Seekrankheit zur Folge: FF, GE, KK und KO werden um ein Drittel reduziert (aufgerundet), für jede darauf folgende gelungene Probe erhält der Held je einen Punkt zurück. Auf festem Boden kehrt pro 3 SR ein Punkt auf jede Eigenschaft zurück.

DIE PILGERFAHRT NACH KEFT

ERSTER TAG



Route: die schroffen Amhallassih-Kuppen hinunter (Das Königreich Almada 54), vorbei an der üppigen Oase Al'Marim (S. 56)

Gelände: enge Schluchten, abgeschliffene Felstürme,

scharfkantige Geröllhalden und Akazienhaine

Wetter: Morgennebel, leichter Hochnebel, abends bedeckt und schwül, kalte Fallwinde

Mögliche Ereignisse: Ferkinas, die sich über die Abfälle oder Zurückbleibende hermachen; Klapperschlangen (**Bestiarium** 152), Khoramsbestien (78), Schwarzgeier (122), Gabelantilopen (44), Warzennashörner (89) und ein Raschtulsluchs (84), der unter Novadis als Glücksbringer gilt.

Nachtlager: vier Stunden hinter Al'Marim entlang der Karawanenroute in einer hügeligen, rot-braunen Geröllsteppe mit wenigen Dornenbüschen und einer zur Dämmerung von allerlei Wild besuchten Wasserstelle

DIE ERSTE PRÜFUNG

»Raglim Ach'bash also war der erste Reiter, der sich nach der heiligen Offenbarung mit gestärktem Selbst aufmachte, den Nomaden von der Herrlichkeit, die er gesehen, zu berichten. Denn sie waren zu fern gewesen an jenem Tag, als das Weiße Zelt hernieder kam. Dennoch sollten sie der Freude teilhaftig werden. Raglim spornte sein Pferd, das hieß Erinmahal, und es war das stolze von allen. Als er aber die Oase verlassen wollte, da gebot man ihm Halt, sich zu erklären.

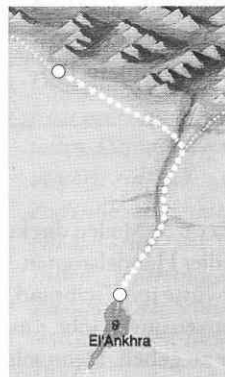
»Wer aber bist du, dass du würdig bist, als Sendbote des Großen Zeltes hinauszuziehen«, wollten die Leute wissen. Raglim aber antwortete: »Aufrecht habe ich vernommen, was offenbart wurde, und ich habe geweint. Mein Leben galt dem falschen Kampf, doch soll es verwirkt sein, wenn ich meine Schuld nicht durch den Dienst an Ihm rein waschen darf.«

Dies sprach er und ritt fort gen Süden.«

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die erste Prüfung kommt unvorbereitet, denn der Mawdli erzählt diese Geschichte erst am Ende des Tages. Während der ersten Stunden des Pilgerzuges kommt es zu aggressiv erscheinenden Streitgesprächen, in die auch die Helden verwickelt werden. Man fragt dabei den anderen herausfordernd, warum er meint, würdig zu sein, zur Ehre Rastullahs nach Keft zu ziehen. Die Frage ist Anlass zu ausschweifenden Erzählungen, was man getan habe, um sich zum Feld der Offenbarung begeben zu dürfen. Spieltechnisch sollten sich die Helden nach einer ersten Offensive durch eine Meisterperson, beispielsweise Asch'na Gar, gegenseitig herausfordern und kritisch lauschen. Für Sie bietet sich hierdurch die Möglichkeit, einen Einblick in das Rastullah-Bild der Helden zu gewinnen, auf das Sie spätere spirituelle Ereignisse abstimmen können.

ZWEITER TAG



Route: entlang des Wadi Ankarech der Handelsroute folgend bis unmittelbar vor die Oase El'Ankhra

Gelände: rotbrauner Wadi bis zu 300 Schritt breit und 40 Schritt tief mit geringem Wasserfluss und wilden Rosen, rotgelbe Sandwüste

Wetter: wolkenlos, glühende Hitze; am Abend Sturzregen in den flimmernden Ausläufern der Amhallassih-Kuppen zu erahnen, der den Wadi überraschend anschwellen lässt (**Wettervorhersage** +3).

Mögliche Ereignisse: Dem Pilgerzug kommt eine Karawane mit Händlern aus Unau entgegen. Abidallu kennt den Führer, es kommt zu einem kurzen Informationsaustausch – Zeit für die Helden, eventuell vergessene Utensilien zu hohem Preis zu ersteilen. Gabelantilope (**Bestiarium** 44), Warzennashörner (89), einige Sandwölfe (112), Schwärme von Khômfincken im Wadi, deren Bewegungen zu allerlei Prophezeiungen anregen. Was meinen die Helden?

Nachtlager: Der alte Sultan Suleyman ben Rayall verwehrt dem Bey den Zugang zur Oase, da dieser ihm zuletzt deutlich überzogene Zölle auf Ferchaba abverlangt und seine älteste Tochter verführt hat. Der Tross des Beys hat genügend Wasser, man rastet am auslaufenden Wadi. Viele ärmere Pilger haben aber keine ausreichenden Vorräte dabei, und sie schöpfen aus dem Rinnsal im Wadi, der aufgrund des Sturzregens im Norden bald gefährlich schnell anschwillt und Pilger mitzureißen droht: Zeit für Helden.

DIE ZWEITE PRÜFUNG

»Farchid Al'Terachbar war der zweite Reiter, der sich nach der heiligen Offenbarung aufmachte, und sein Herz war voller Demut. Tagelang ritt er auf seinem Pferd, das hieß Garlatan, und es war das schönste von allen. Als er aber in der Oase Manesh im Südwesten angelangt war, da wollte man wissen, worin denn die Macht des offenbarten Gottes begründet läge. Farchid schaute hinauf in die gleißende Sonne, wies auf die schneebedeckten Berge und schöpfte das Wasser mit bloßer Hand, als er sprach: »Alles besteht aufgrund Seiner Allmacht. Er ist die Sonne, der Berg, das Wasser. Er bringt die Freude, den Schmerz, den Zorn. Er gibt all das in unsere Hand, auf dass wir es mehrten und für Ihn verteidigen. Denn auch wir bestehen einzig aufgrund Seiner allumfassenden Macht.«

Da sanken die Nomaden in den Wüstensand und waren erleuchtet.«

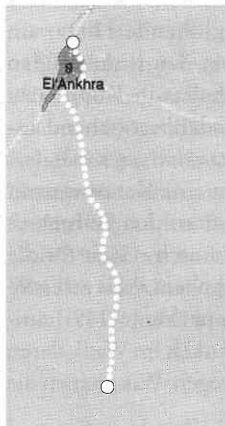
—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die zweite Prüfung läuft weniger offensiv ab als die erste. Durch sie soll dem Novadi die Allmacht Rastullahs bewusst werden. Eher beiläufig wird man am zweiten Tag die Schöpfung Rastullahs preisen, beispielsweise an einer Oase, bei einer

besonders erfolgreichen Jagd oder der Geburt eines Kindes. All dem versucht man, durch Weissagungen und Prophezeiungen besondere Bedeutung beizumessen – wobei es wieder einmal zum Streit kommen kann, da es durchaus unterschiedliche Interpretationsmöglichkeiten gibt.

Schildern Sie Ihren Helden am zweiten Tag genügend kleine Begebenheiten, die die Vielfalt von Rastullahs Allmacht und Allgegenwärtigkeit erspüren lassen, und lassen Sie sie darüber in Gedankenaustausch über die eigene Bedeutung in Rastullahs Welt geraten.

DRITTER TAG



Route: von El'Ankhra ca. 50 Meilen direkt nach Süden, abseits aller Handelsrouten
Gelände: gelbe Sandwüste mit Treibsand, weshalb Abidallu Anweisungen gibt, nur noch hintereinander zu gehen. Dennoch droht hin und wieder ein Kamel samt Reiter oder Last einzusinken (steigende GE- und KK-Proben der Retter, bei wiederholtem Missraten droht selbst das Einsinken); vereinzelt Yucca und Kakteen.

Wetter: blauer Himmel mit einzelnen, tief hängenden Wolken

Mögliche Ereignisse: Die Jagdgesellschaft eines Sohnes des Sultans, der ein gefährliches Rudel Löwinnen (**Bestiarium** 80) stellen will, zieht im Morgengrauen vorbei. Keshmal beschließt, sich für den verweigerten Zutritt zur Oase, ein kapitaless Verbrechen in der Wüste, zu rächen und bricht seinerseits zur Jagd auf, wozu er alle waffenfähigen Männer mitnimmt. Keshmal erlegt nach ausgedehnter Pirschjagd nicht nur die sieben Löwinnen und wird bei seiner Rückkehr zur Karawane überwältigend gefeiert, sondern tötet auch den Sohn des Sultans und dessen acht Gefolgsmänner. Die Rolle der Helden bei dieser Jagd dürfte interessant werden. Ansonsten: Wüstenskorpione (197) und – in der Nähe des Treibsandes – Riesenameisen (194)

Nachtlager: im Wüstensand unter sternklarem Himmel

DIE DRITTE PRÜFUNG

»Kobash Ter Sulam war der dritte Reiter, der sich nach der heiligen Offenbarung aufmachte. Es zog ihn gen Sonnenuntergang, war dies doch der gefährlichste Weg. Voll der Schuld war sein Herz, denn sein ganzes Leben war Sünde, bis er das Große Zelt erkannte. Doch als er es erkannte, überkam ihn Furcht vor Seiner Strafe. So ritt er tagelang auf seinem schwarzen Pferd Lobajin, und es war das kühnste von allen. Keinen Menschen traf Kobash, kein Tier kreuzte seinen Weg und kaum Wasser konnte er dem Sandmeer entlocken. Da gelobte er, bis zum Meer vorzustoßen, um Rastullahs Reich mit der Kraft seiner Klinge zu vergrößern, so er nur wieder eine Oase erblicken würde. Da fügte das Große Zelt, dass Kobash auf einen mächtigen Reiterstamm stieß, und gemeinsam brachen sie auf, die ehern Städte der falschen Götter im Westen zu erobern.«

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die dritte Prüfung legt jeder Novadi vor sich selbst ab. Er spricht laut sein ganz persönliches Schuldbekenntnis vor sich hin, bezieht sich selbst seiner Verfehlungen und zählt seine Schwächen auf. Dieser oftmals detaillierten und auch bei aufrechten Gläubigen erstaunlich langen Auflistung folgt ein Gelöbnis zur Besserung. Mit kräftiger Stimme und selbstbewusstem Nachdruck verkündet der Novadi schließlich, wie er seine vergangene Schuld Rastullah gegenüber zu begleichen gedenkt. Einfache Bauern schwören die gewissenhaftere Einhaltung der 99 Gesetze, Kriegsherren wie der Bey die Niederschlagung Ungläubiger (lassen Sie die Helden mitbekommen, dass Keshmal einen Rückeroberungsangriff auf die von Almadanis besetzte Yaquirstadt Omlad plant) und Helden gottgefällige Questen. Mit etwas Glück offenbart sich Ihnen hier viel Material für künftige Spielabende.

VIERTER TAG



Route: weitere ca. 35 Meilen südwärts

Gelände: weiß-gelbe Sandwüste mit verdorrten Sträuchern und vereinzelt Kakteen

Wetter: blauer Himmel mit tief hängenden Wolken, kurzer Regenguss am Nachmittag, nach dem sich die Wüste binnen kurzer Zeit (und nur für kurze Zeit) in ein eigentümliches Blütenmeer verwandelt: feuerrote und gelbe Rosen, blau und violett sprießende Büsche und sogar dünnes Steppengras sowie die heilkräftigen Menchal-Kakteen (**Herbarium** 38) und Khômknollen (33) sind zu sichten. Ein Fingerzeig Rastullahs, dass man auf dem richtigen Weg ist.

Mögliche Ereignisse: Sobald es angefangen hat zu regnen, kriechen nie gehante, schillernd bunte Käferarten aus Steinritzen, fliegen Schwärme von Khômammern und einzelne Blaufalken in das bewässerte Gebiet, zeigen sich fleißige Ameisen und Termiten, erscheinen Antilopen und ihre Jäger, die Sandlöwen. Für die Karawane ist das Vorwärtsskommen aufgrund kurzzeitig entstandener Seen und Sandsümpfe allerdings deutlich schwieriger geworden.

Nachtlager: im Wüstensand unter bedecktem Nachthimmel – am nächsten Morgen ist alle Blumenpracht vergangen.

DIE VIERTE PRÜFUNG

»Hassain ibn Reshmar war der vierte Krieger, der sich nach der heiligen Offenbarung aufmachte. Er verließ Keft gen Nordwesten auf seinem Pferd, welches hörte auf den Namen Zarzim, und es war das gewissenhafteste von allen. Loyalität und Gesetzes-treue lehrte Hassain die Nomaden, auf dass die Menschen die Gebote Rastullahs auf ewig im Herzen trügen.«

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die vierte Prüfung hat die 99 Gesetze zum Inhalt, die den ganzen Tag über repetiert werden. Dabei kommt es dem Novadi nicht nur auf ihren Wortlaut, sondern auf ihre Bedeutung an. Das 41. Gebot lautet beispielsweise: »Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde; das heißt ...« – und was dies heißt, mag für jeden Gläubigen etwas Unterschiedliches sein.

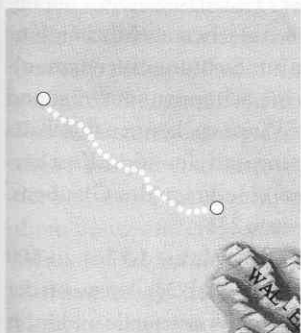
Bedenken Sie, dass sowohl Anhänger der Kefter als auch der Unauer Schule in der Karawane vertreten sind, es also durchaus zu heftigen Disputen über die Auslegung der Gesetze kommen kann – und soll! Verwickeln Sie die Spieler in wortreiche Diskussionen. Beispiele:

“16. Der Gottgefällige speist nichts, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser ist.” (Siehe GKM 129.)

“36. Der Gottgefällige befließigt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf.”

“62. Der Gottgefällige meidet die Ungläubigen und wechselt mit ihnen weder Wort noch Blick – es sei denn, um sie zu tadeln oder zu belehren.”

FÜNFTER TAG



Route: bis zur Ruine Khômwatch Praiossieg (**Die letzte Bastion** 27), etwa 70 Meilen südwestlich der Oase Kireh

Gelände: endlos weiß-gelbe Sandwüste mit leichter Dünung

Wetter: leicht bewölkt, Hitze nur gerade erträglich

Mögliche Ereignisse: Vorbeizug an einer ausgetrockneten und verlassenen Oase, die Moral bei den weniger religiös Gefestigten sinkt; Gelbschwanzskorpione (**Bestiarium** 196), Termitenburgen (208). Khômgeier (121) hocken auf Menschen- und Kamelskeletten – eine kleine Handelskarawane scheint weniger Glück gehabt zu haben. Die wenige Ausrüstung, die eine berüchtigte Räuberbande zurückgelassen hat, besteht vornehmlich aus Gewürzen. Keshmal will jede Begegnung mit der Bande vermeiden und befiehlt für eine Stunde ein schnelleres Tempo. Ohne die organisatorische Mithilfe der Helden droht die Karawane dadurch in zwei Teile auseinander zu brechen.

Nachtlager: Zum Sonnenuntergang erscheint am Horizont eine alte Sandsteinfestung. Vor der Ruine des 700 Jahre alten, menschenleeren Praios-Klosters gebietet der Mawdli das Aufschlagen des Lagers.

Geschichtswissen +3:
Gelungen: Diese Festung stammt aus der Tyrannenzeit der Priesterkaiser zu Gareth.

3 TaP*: Diese Epoche dauerte von 424–294 v.d. Offenbarung (334–464 BF) und wurde durch Rohal den Weisen beendet.

4 TaP*: Das Kloster zeugt von dem gescheiterten Versuch, die Tulamiden zu unterwerfen.

5 TaP*: Die Khôm sollte damals als ‘geheiltes Sonnenland’ Gareth einverleibt werden. (Mehr zur Priesterkaiserzeit in **Land der Stolzen Schlösser**, S. 12f.; **Lexikon**, S. 201.)

Das Kloster ist zwar reichlich zerfallen, es macht aber den Anschein, als sei es vor wenigen Jahren für kurze Zeit bewohnt gewesen, was zur unheimlichen Stimmung beitragen mag (es waren die Helden aus **Die letzte Bastion**). 500 Schritt von der Festung entfernt liegt ein fast vollkommen versandetes Gräberfeld, auf dem sich aber noch grobe Namen der priesterkaiserlichen Besatzung und Greifen-/Sonnen-/Boronrad-Symbolik ausmachen lassen.

Während der vierten Prüfung kommt es zunächst zu lauter werdendem Protest, dann zu Aufstand und Fluchtversuch der Ge-

fangenen in das ehemalige Praios-Heiligtum. Mit oder ohne die Helden wird der Bey sie einfangen lassen. Wenn die Helden ihn nicht umstimmen können, lässt er neun von ihnen zur Strafe an die ehemaligen Tempelmauern ketten, wo sie die Barmherzigkeit ihres Gottes am nächsten Tag spüren werden.

DIE FÜNFTE PRÜFUNG

»Qinajal Shagir ibn Jassef war der fünfte Reiter, und er war Diener derjenigen, die sich zu falschen Göttern erhoben hatten. In jener geheiligten Nacht aber erblickte er ihren Trug und sah sie fallen. Daraufhin sprach er: “Ich habe die selbst ernannten Götter verehrt, ein Leben lang. Meine Zunge hat ketzerisch gebetet, doch nun soll sie zum Schwert des Weißen Zeltes werden.”

Qinajal bestieg sein Pferd Barim, und es war das edelste von allen. In den Norden trug es ihn, wo er die verleumderischen Tempel der Zwölf mit der Stimme des Herrn schliff.»

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Kefi, um 764 BF

Die fünfte Prüfung wendet sich, insbesondere bei den orthodoxen Anhängern der Kefter Schule, gegen die Zwölfgötter, die Rastullahs Werk verrieten. Während man den ganzen Tag über verächtlich über die Ungläubigen spricht und Berichte über deren fehlgeleitete Seelen austauscht (Berichte weit gereister Helden sind hier besonders gefragt), nimmt die Atmosphäre bei der Ruine Khômwatch fanatische Züge an. Der Bey lässt dreizehn Feuer in der Ruine entfachen, Gläubige stimmen hasserfüllte Kampfgesänge an, und der Mawdli schreibt mit Holzkohle die mahnend vorgetragenen 99 Gesetze an die zerfallenen Wände des einstigen Praios-Tempels. Hier entlädt sich auch die Wut derer, die von den Almadanis aus ihrer Heimat Omlad vertrieben wurden.

Den Anhängern der Unauer Schule geht all dies zu weit, weswegen es zu handfestem Streit zwischen ihnen und den ‘Keftern’ kommt. Lassen Sie die Helden zwischen die Fronten geraten, bis sie vom Aufstand der Gefangenen hören. Die Helden haben hier einen schwierigen Weg zwischen Religion, Diplomatie und Menschlichkeit zu suchen, den sie wohl nur auf Basis ihres eigenen Glaubens finden dürften.

SECHSTER TAG



Route: ostwärts bis zur Oase Yiyimris

Gelände: Umgehung eines weiteren Treibsandfeldes südlich des Klosters, dahinter fruchtbare Kakteen- und Sträucher-Oase (Zeichen Rastullahs für die Aufrichtigkeit gegen den Unglauben), die zunächst nur als Fata Morgana erscheint (so auch heilige, aber giftige Cheria-Kakteen; **Herbarium** 71); ansonsten ewiger flacher Erg (gelbe Sandwüste) mit Wanderdünen.

Wetter: äußerst heiß und trocken, gleißend brennende Sonne unter wolkenlosem Himmel. (Eine Strafe des Praios? Der Rechtgläubige wird es eher als weitere Prüfung seines Herrn verstehen.)

Mögliche Ereignisse: Spuren von 2 Khômgeparden (**Bestiarium** 92), denen der Bey mit einem kleinen Tross (und den Helden?) erfolg-

reich nachgeht und zwei gefangene Jungtiere zurückbringt; Feuer-skorpion (195), eine Khoramsbestie trotzt in sicherer Entfernung vorbei (78).

Nachtlager: Oase Yiyimris – sorgen Sie für eine erleichterte, würdevolle und tiefgläubige Oasen-Stimmung mit rituellen Tänzen, Musik, Schaukämpfen und Märchenerzählungen (und überall sollten sich die Helden, je nach Können, beteiligen) unter der Gastfreundschaft des Sultans Gulshev ben Sahir ben Kasim. Bei religiösen Gesprächen erweisen sich die stets verschleierte Beni Kasim größtenteils als fanatische Kasimiten: "Nur derjenige, der aus der Khôm kommt, kann ein rechtgläubiger Rastullah-Anhänger sein." – "Nur diejenigen Güter, die aus der Khôm kommen, sind dem Rechtgläubigen erlaubt."

Sie tragen den Stolz im Herzen, einst die Ssrkhrsechim vertrieben zu haben – ein guter Ansatzpunkt, um das Thema 'Kampf gegen Geschuppte' zu vergegenwärtigen, bevor am nächsten Abend der Überfall der Pyrdacor-Kultisten erfolgt.

DIE SECHSTE PRÜFUNG

»Kosalim ibn Al'Beni war der sechste Ritter, der sich nach der heiligen Offenbarung aufmachte. Sein Pferd hieß Kesh'Mara, und es war das mutigste von allen. Mutig war auch Kosalim, denn er sprach: "Die verdorbenen Feinde des Großen Zeltes haben wir gesehen, daher sollen sie niedergestreckt werden."

Also führte ihn Rastullahs Weg nach Südwesten, wo er seine feurige Lanze in die elenden Leiber der Sumpfechsen stieß, auf dass sie für nimmermehr aufbegehren in Seinem Reich.«

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

In der sechsten Prüfung stellt sich der Novadi seinen erbittertesten Feinden, den Echsen und Geschuppten. Jeder Novadi begeht sie unterschiedlich: Jugendliche begnügen sich, ähnlich dem Basiliskentag in Punin (EdZ 23), mit dem Aufspießen von Schlangen und Eidechsen auf Holzstecken oder dem Erschlagen durch Steine. Krieger, wie der Bey, berichten von ihren (geschlagenen oder künftigen) Schlachten gegen den Feind und laden alle zum Zuhören und Mitplanen des nächsten Feldzugs ein. Die meisten Pilger aber entfachen kleine Feuer, in die sie leicht berauschende Kräuter werfen (MU +2, KL -2, FF -2).

Während des *Shefteli*, einem Trancetanz der Männer, kann es zu einer visionären Begegnung mit einer Echsenkreatur kommen. Dies geschieht, wenn von 4 jeweils um 1 schwieriger werdenden KO-Proben wenigstens eine scheitert. Wählen Sie je nach Intensität, mit welcher sich der Held dem Shefteli widmet, ein passendes Echsenwesen aus dem **Bestiarium** aus. Dieses stellt sich der Novadi mit seiner tatsächlich gezogenen Waffe im imaginären Kampf (bei scheinbarem LeP-Verlust werden dem Tänzenden AuP abgezogen). Siegt er, ist sein Selbstbewusstsein für den nächsten Tag deutlich gestärkt, unterliegt er, so zeigt er sich besonders demütig, denn nur mit Rastullahs Hilfe kann der ewige Kampf gelingen. Am Ende des Shefteli steigen die Novadis über die verglimmenden Kohlen: *Selbstbeherrschung* +3, um sich den Schmerz (W6 SP) nicht anmerken zu lassen.

SIEBTER TAG



Route: die Handelsroute nach Süden bis zum Erreichen des Wadi Yiyila

Gelände: hügelige Kieswüste mit vereinzeltm Bewuchs von Steppenhexe, Eselsdistel und Salbei

Wetter: Morgentau, leichter Nebel, der sich am späten Vormittag auflöst, dann staubig heiß, nach blutrotm Sonnenuntergang (einem Zeichen der Herausforderung) eine ungewöhnlich milde, finstere Nacht

Mögliche Ereignisse: Insbesondere bei den einfacheren Pilgern stellt sich mehr und mehr Erleuchtung ein. Nach fast einer Woche Wüste kommt es zu vermehrten Visionen und Tagträumen, über deren Interpretation sich die Pilger wild gestikulierend streiten. Auch die Meinung der Helden ist gefragt – überlegen Sie sich also einige Visionen (von einfachen natürlichen Fingerzeigen für das Alltagsleben bis hin zur Sichtung einer dämonischen Gestalt, die lange Ohren hat, eine Schuppenhaut trägt und offensichtlich im Wasser lebt). Diese 'Visionen' können durchaus auch von mangelnder Wasserversorgung und einseitiger Kost herühren. Letztendlich aber bleibt dies eine Frage des Glaubens. Ansonsten: 4 bis 6 Harpyien (**Bestiarium** 231)

Nachtlager: am oberen Rand des Großen Wadis, der bis zu 600 Schritt tief reicht und an seiner breitesten Stelle 3 Meilen misst; der Strom im Wadi ist die einzige vorhandene Wasserquelle und führt gurgelnd einen erstaunlichen Strom von Regen- und Schmelzwasser aus dem Wal-el-Khômchra, der erst vor Keft gänzlich zum Versiegen kommt.

DIE SIEBTE PRÜFUNG

»Aslam von Eslamsbad war der siebte Reiter, der sich nach der heiligen Offenbarung aufmachte. Er war Heiler und stammte aus der Oase Al'Marim, sein Pferd aber hieß er Kabashir, und es war das tollkühnste von allen. Es trug Aslam nach Westen, wo er auf die Oase Al'Rifat stieß. Nicht glauben wolle man ihm dort, was er mit seinen Augen gesehen, seinem Herzen gefühlt und seinem Mund nun berichtete. Da reichte er ihnen vom Cheriacha, und auch sie erfuhren ihre wahre Berufung.«

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die siebte Prüfung beinhaltet die Einritzung von Narben mit den Stacheln des giftigen und eine wohlige Lethargie erzeugenden Cheria-Kaktusses (**Herbarium** 71): KL, GE, IN, FF und LE je -2. In der folgenden Vision (die vor allem aus Farben und Gerüchen besteht), über die nicht immer gerne berichtet wird, erkennt der Novadi seine Bestimmung in Rastullahs Reich oder eine unmittelbar zu erledigende Aufgabe. Die Vision ist höchst individuell und sollte von Ihnen für jeden Helden separat vorbereitet und ausgespielt werden. Gelingt keine KO-Probe, so fällt man nach der Vision für 4 bis 7 Stunden in einen unruhigen Tiefschlaf (keine Regeneration).

DER ÜBERFALL DES PYRDACOR-KULTES

Im Schatten der Nacht tauchen sieben

Achaz aus dem Wadi auf und klettern fast lautlos dessen steile Wände hinauf. Bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +10 wacht ein Held davon auf, dass aus dem Wadi trotz des lauten Wasserrauschens das Fallen von Steinen zu hören ist – ein Wache schiebender Held benötigt nur eine *Sinnenschärfe*-Probe +3. Zum gleichen Zeitpunkt tauchen in der gleichen Richtung Flugechsen aus der Deckung des Wadi auf, auf denen 14 menschliche Kultisten sowie ihre 'Anführerin' mit einem saphirblauen und einem smaragdgrünen Auge sitzen, allesamt gewandt in schwarz-goldene Kuten.

Da die meisten Novadis im Bann des Rauschkrautes schlafen, wird es wohl kaum zu einem großen Kampf kommen (sparen Sie sich diesen für das Finale auf). Die 'Hohepriesterin', die in Wirklichkeit weder weiblich noch menschlich ist, will das Feuer-Ei möglichst heimlich in ihren Besitz bringen – schon einmal sind ihre Anhänger mit Waffengewalt auf der Amhashal gescheitert.

Ihre Kultisten werden jeden auftretenden Widerstand niederstrecken – und dabei so leise vorgehen wie möglich. Sie selbst nimmt derweil – zur Not mit Hilfe von Beherrschungs-Magie – das Ei in ihren Besitz und entkommt auf einer Flugechse.

Wenn die Helden nicht unvorbereitet sind, kann die Hohepriesterin durchaus einige Mühe mit ihnen haben. Mit unmenschlicher Kaltblütigkeit aber wird sie schließlich ihr Ziel erreichen. Geben Sie dem Ganzen die Atmosphäre eines Assassinen-Überfalls und den Helden das Gefühl, dass es besser wäre, sorgsam zu beobachten als überstürzt einzugreifen.

Sollte es zum Kampf kommen, verwenden Sie bitte für die Kultisten und die Flugechsen bitte die Werte aus dem Finale (S. 59).

VERFOLGUNG

Das Beste wäre es, wenn sich die Helden unmittelbar auf die Fersen der Kultisten machen würden, um das Ei zurückzuerobern. Die Wachen des Beys sind zu sehr dem Cheriacha verfallen, um dies jetzt in Angriff nehmen zu können.

Wenn die Helden das nicht tun, dann steht ihnen am nächsten Morgen eine etwas mühsamere Spurensuche entlang des Wadis bevor. Entscheiden Sie selbst über die Höhe der abzulegenden Proben in *Fährten suchen*, *Sinnenschärfe*, *Klettern*, *Schleichen*, *Sich Verstecken* und *Orientierung*, und zwar so, dass die Verfolgung spannend, aber nicht unmöglich wird. Einige Achaz sind im Wadi zurückgeblieben (nach Tagesanbruch anschließend im Wasser), menschliche Kultisten lauern entlang seines Randes, um mögliche Verfolger abzufangen. Spicken Sie diese kleinen Scharmützel mit besonderen

Schwierigkeiten aufgrund des Geländes (Gefahr des Absturzes oder Untergehen in den Fluten, Steinschlag, (Unter-)Wasserkampf).

Lassen Sie die Helden während der gut dreistündigen Verfolgung die Frage quälen, wie es, in Rastullahs 99 Namen, Echsen so tief in die glühende Khôm schaffen konnten.

Die Verfolgung geht etwa sechs Meilen den Wadi entlang bis zu einer halb gefluteten, jedoch ansteigenden, etwa 350 Schritt hohen Schlucht, deren Eingang etwa 30 Schritt Breite misst. Benutzen Sie einen göttlichen Fingerzeig, um die Helden auf diese aufmerksam zu machen: "Während ihr noch suchend um euch blickt, weht euch Rastullahs ewiger Atem den erdig-feuchten Geruch südlicher Sümpfe entgegen."

Ein Tor der Welten? – Die Kultisten-Schlucht im Wadi Yiyila

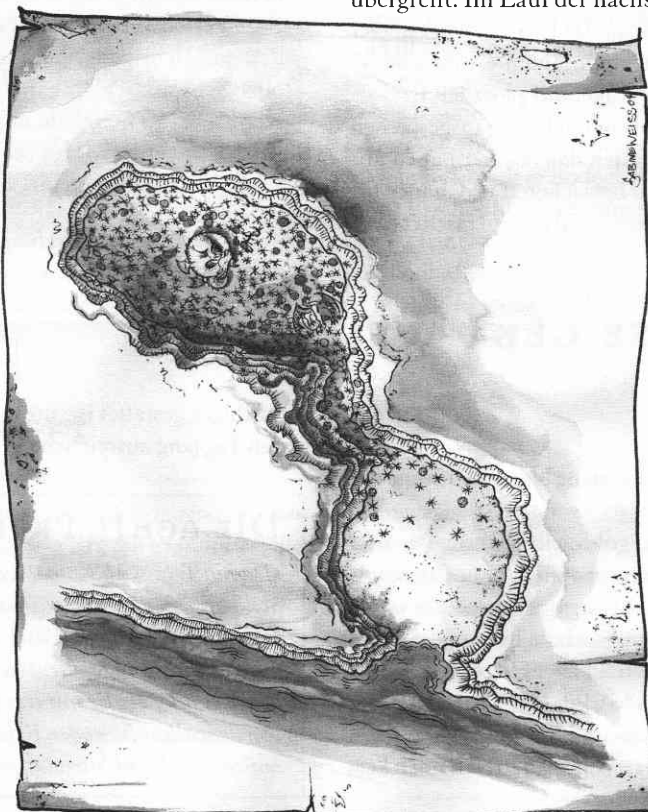
Der Schluchtmündung schließt sich ein etwa 100 mal 200 Schritt großer Kessel an, der sich am hinteren Ende auf bis zu zehn Schritt verengt. Nach 150 Schritt weitet sich die Schlucht wieder zu einem abschließenden zweiten Kessel von 150 mal 250 Schritt. Aus diesem hinteren Teil strömt schwüle Luft, erdig-modriger Geruch, gleich so, als wenn der üppigste Regenwald inmitten der Khôm wachsen würde.

Dieser Regenwald existiert tatsächlich, denn die Präsenz und Magie des Humus-Drachen schuf hier, an der einstigen Stelle eines großen Pyrdacor-Heiligtums, einen Übergang zur Globule des alten, einst von Pyrdacor beherrschten und am Ende des Zweiten Drachenkriegs vor etwa 3.000 Jahren entrückten Echsenreiches von Zze Tha (MMW 180), die hier nun begrenzt in die hiesige Welt übergreift. Im Lauf der nächsten zwei Monate wird im Wadi ein

dauerhaft bestehender Regenwald mit einem Durchmesser von etwa zwei Meilen entstehen – ein für Novadis verfluchtes und gemiedenes Gebiet.

Auch die 'Hohepriesterin' ist nach dem Erweckungsritual und der Flucht vom Raschtulsturm (EdZ 62) sowie der Eroberung des Feuer-Eis erschöpft. Das Artefakt hat sie am Eingang des zweiten Kessels zu Füßen einer fünf Schritt großen, goldenen Pyrdacor-Statue abgelegt, wo sie sich gehäutet hat, um anschließend in einen zweitägigen Tiefschlaf in unmittelbarer Nähe des Humus-Drachen zu versinken.

Für die Helden hat sie dabei die Gestalt einer nackten Frau mit dünner roter Haut (wie bei einem Neugeborenen). Die beim Ei zu findende Haut jedoch spricht eine andere Sprache. Auch für nicht magisch begabte Helden



wird nun erkennbar, dass es sich bei ihr offenkundig um mehr als eine mächtige Magierin handeln muss. Die vage humanoide, eher an einen aufrecht gehenden Drachen erinnernde, etwa 3,5 Schritt lange Hülle aus rot-goldener Drachenhaut wäre für die Gelehrten aller Reiche und vieler Wissenschaften ein begehrtes Studienobjekt. Bis zu 2.000 Dukaten würden alananische Schwarzmagier für sie bieten. Falls die Helden sie wirklich mitnehmen, wird Ramal nach ihrer Rückkehr ins Lager jedoch darauf bestehen, die Haut für seine Forschung dem Derwisch-Orden zuzuführen (was Stoff für ein kleines eigenes Abenteuer sein könnte).

Sorgen Sie möglichst dafür, dass die Haut im Wadi oder im Lager bleibt, denn sie wird zu einem späteren Zeitpunkt der Kampagne um die Erben des Zorns noch eine Rolle spielen.

DIE RÜCKEROBERUNG

Ist es in der Schlucht während des Morgengrauens zunächst noch frisch, so dringt mit dem Sonnenaufgang recht schnell die Tagesglut der Wüste ein. An diesen Vorteil sollten die Helden denken, denn Echsen werden bei trockener Hitze träge bis aktionsunfähig und müssen ohne Wasser schneller sterben als Menschen (*Tierkunde* +1, *Anatomie* +4).

Dies gilt für die Echsen, nicht aber für die 'Hohepriesterin'. Ein OCULUS ASTRALIS +3 oder ein BLICK DER WEBERIN zeigen, dass sie von einem äußerst komplexen magischen Muster umgeben ist, das keinesfalls menschlich ist, sondern auf eine etwa 4 Schritt große, nur äußerst vage humanoide, drachenähnliche Kreatur schließen lässt. Betreten die Helden die Höhle zu früh und werden entdeckt, wäre dies ihr sicherer Tod. Bereits am späten Vormittag jedoch haben sie eine reelle Chance.

Je nachdem, wie viele Kultisten die Helden bereits auf dem Hinweg ausgeschaltet haben, müssen sie sich nun noch um die übrigen kümmern, um bis zum zweiten Kessel vordringen zu können. Lassen Sie etwa drei Kultisten auf Flugechsen nach Nordwesten entkommen – sie müssen Nachschub für das Finale holen.

Selbst jetzt ist es keinesfalls einfach, an das Ei zu gelangen. Der Humus-Drache ist inzwischen zur imposanten Größe von 35 Schritt herangewachsen und in der Lage, mit plötzlich hervorschnellenden Lianen, Wirbelwinden von Laub oder ausgespienen Heerscharen von Würmern und Maden das Feuer-Ei auch aus 100 Schritt Entfernung instinktiv zu bewachen. Die Chance für die Helden besteht in schnellem Agieren und ebenso rascher, viel-

leicht panischer Flucht durch die enge Schlucht, verfolgt von einer Lawine aus Knochenmalm, Humus und Dornenranken. Auch die Entführung einer Flugechse könnte Erfolg bringen. Denken Sie bei der Verteilung von Schaden daran, dass die Helden noch den Rückweg zum Lager überstehen müssen – und der neunte Tag auf dem Feld der Offenbarung ebenfalls anstrengend werden wird.

Erst in einiger Entfernung sollten die Helden das soeben Geschehene allmählich verarbeiten – denn gegen die Macht eines derartigen Ungetüms wie eines Feuerdrachens würde keine noch so große Heldentat bestehen können. Vergewissern Sie sich, dass die Helden diese Lehre tatsächlich ziehen, denn nur dann wird der später auftretende Hagelschlag als wahrhaft göttliches Eingreifen gedeutet werden können.

Zurück im Lager wird der Bey sich den Zurückeroberern des 'Artefaktes des Feuers' äußerst erkenntlich zeigen. Für den Rest der Reise sind sie seine persönlichen Gäste, unabhängig von ihrem sozialen Status, ihren religiösen Einstellungen, ihrer regionalen Herkunft oder sogar ihres Geschlechtes. Immer wieder will er ihre Geschichte hören, speist mit ihnen und schenkt ihnen teure Kleidung, Waffen oder ein Reittier. Es ist aber auch schnell offensichtlich, dass er die Helden gleichzeitig unter Beobachtung hält – denn sie haben sich als mächtiger als seine Wachen erwiesen.

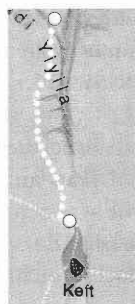
DER HUMUSDRACHE

Der Humusdrache scheint aus pulsierender Erdmasse zu bestehen, die durchsetzt ist von bunten Käfern, Würmern, Knospen und Wurzelwerk. Seine beiden Schwingen wechseln ihre Flughäute beständig zwischen Leder, Holz, Knochen und welktem Laub. Würde ihm eine Wunde geschlagen, so wächst sie augenblicklich mit dichtem Flechtwerk wieder zusammen. Sein 'Einatmen' saugt dem Gegner Lebenskraft direkt aus dem Leib (W6 SP), und er speit wachsende Ranken, die den Helden fesseln (*Entfesseln*- oder GE-Probe, pro KR um zwei Punkt erschwert) und zu ersticken drohen (nach 5 KR). Er bewegt sich behäbig, dafür mit ertümlischer Kraft (ein Flügel- oder Schwanzschlag kann 4W TP kosten und macht eine KK-Probe +3 nötig, um nicht umgeworfen zu werden).

Auch hier geben wir für ihn keine Werte an, da er ein mystisches, uraltes und im direkten Kampf nicht zu besiegendes Wesen ist.

DIE PILGERREISE GEHT WEITER

ACHTER TAG



Route: den Wadi Yiyila entlang bis in Sichtweite der Oase Keft

Gelände: Wadi Yiyila, gold-gelbe Sandwüste und bizarre Felsformationen aus orange-braunem Sandstein

Wetter: gleißender Sonnenschein bei wolkenlosem Himmel und gerade erträglicher Hitze

Mögliche Ereignisse: andere Pilger, die nach Keft ziehen; kreisende Schwarz- und Khômgeier

Nachtlager: vor der Oase, die zu betreten noch kei-

nem Pilger gestattet ist; die mitgebrachten Vorräte müssen noch einen Tag lang ausreichen.

DIE ACHE PRÜFUNG

»Dashin Tulam Ak'Kamal war der achte Reiter, der sich nach der heiligen Offenbarung aufmachte. Den längsten Weg von allen legte er zurück, durch Wüste und Steppe, über Berge und Flüsse, durch Dörfer und Städte. Mit der Rastlosigkeit des Wüstenfalken lehrte er alle, die Er mit einem aufrechten Geist gesegnet hatte, von dem allumfassenden Reich des Großen Zeltes. 99 Tage ritt er auf seinem Pferd Singalaf, und es war das kräftigste von allen.

Doch als er schließlich den blaugrünen Ozean im Nordosten erblickte, da ruhte er, wie es Rastullah am achten Tag getan hatte, nur, um am nächsten Morgen voller Kraft vor Ihn zu treten.»

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die achte Prüfung dient der mentalen und körperlichen Vorbereitung der neunten. Meditation, Übungen der Selbstdisziplin (selbst auferlegte Proben der Helden), Schatten- oder Schaukampf und innere Einkehr bestimmen das Bild im Lager. Man trauert um Verstorbene und gedenkt der Vorfahren in Liedern oder Geschichten. (Was wissen die Helden über ihre Vorfahren?) Hasrun und Asch'na Gar beantworten in den letzten Tagen aufgetauchte religiöse Fragen oder interpretieren die Visionen vom Vortag. Außerdem wäscht man sich mit besonderer Sorgfalt, um am nächsten Tag rein und in neuen, nie zuvor getragenen Gewändern (haben die Helden solche dabei?) auf das Feld der Offenbarung zu treten.

Lassen Sie die Helden zur Ruhe kommen und schildern, wie sie sich auf die spirituelle Prüfung am nächsten Tag vorbereiten.

NEUNTER TAG

Route: Zug auf das Heilige Feld der Offenbarung, dann in die Oase Keft

Wetter: gleißender Sonnenschein bei wolkenlosem Himmel und trockener Hitze

Nachtlager: je nach finanziellen Möglichkeiten in Keft oder im Zelt

DIE NEUNTE PRÜFUNG

»Kashandjin Eru Al'Tebak war der neunte und letzte Reiter, der sich am Tag nach der heiligen Offenbarung aufmachte. Er aber zog nicht weit, sondern rief die nun schlafenden Menschen aus der Oase: „Das Große Zelt kam zu uns hernieder, lasst uns hinausgehen, um voll Demut und Dank Seine Lehre zu verinnerlichen, auf dass die Erleuchtung der vergangenen Nacht unser Volk bis an das Ende der Zeit durchdringe“, sprach er, der die Menschen anführte, hinaus auf das Feld der Offenbarung. Dort beteten sie und aßen oder tranken nichts einen ganzen Sonnenlauf lang, um Ihm nah zu sein. Viele überstanden diese Prüfung nicht, denn sie waren schwach. Kashanjin aber saß aufrecht bis zum Sonnenun-

tergang auf seinem Pferd Elindin, und es war das treueste von allen.«

—Kasalim ibn Tachban, Auszug der neun Reiter von Keft, um 764 BF

Die neunte Prüfung ist eine extreme mentale wie körperliche Herausforderung. Vor Sonnenaufgang wird etwas leichte Kost und reichlich Wasser zu sich genommen, dann bis zum Sonnenuntergang elf Stunden später nichts mehr. Jeder Pilger trägt einen weißen Stein, den er zuvor auf der Reise sorgfältig ausgesucht hat, auf das Feld, und legt ihn dort auf einen der unzähligen kleine Steintürmchen nieder, die als Sinnbild für das Weiße Zelt Rastullahs stehen. Die Frauen beten hinter einem weißen Felsen getrennt von den Männern. Auch die Gefangenen werden, in Eisen gefesselt und geknebelt, an den Rand des Feldes gebracht, wo sie gleichfalls unter der Hitze des Tages zu leiden haben (aufgrund des Eisens 2 bis 3 Punkte Erschöpfung pro Stunde – etwa die Hälfte der Gefangenen überleben den Tag nicht).

Es folgt ein Tag voller Gebet, Meditation und Repetieren der 99 Gesetze. Die Novadis bitten Rastullah, wieder die uneingeschränkte Herrschaft über die Welt zu übernehmen und sein Volk zum glorreichen Sieg über alle Feinde zu führen. Einige fanatische Gläubige ritzen sich während des Tages immer mehr Wunden mit ihrem Waqqif in den Leib, aus denen Blut in den weißen Sand tropft – einige sterben daran, und dies ist auch durchaus ihre Intention.

Je intensiver sich der Held mental und körperlich der Prüfung öffnet – und das hängt von seiner religiösen Motivation ab –, desto stärker zehren Hitze und Trockenheit an seiner Konstitution. Nehmen Sie sich die Regeln zur Erschöpfung vor (**Basisregeln 115**): Pro Stunde erhält der Held 1 bis 4 Punkte Erschöpfung (Meisterentscheid). 'Belohnen' Sie besonders in-niges Auftreten auf dem Feld der Offenbarung mit verstärkten Visionen am Nachmittag, die aber auch durchaus nur Halluzinationen sein können. Berücksichtigen Sie zudem die Trinkregeln.

Nach Sonnenuntergang machen sich Erschöpfung, Hysterie und selbstverleugnende Demut breit. Viele Novadis liegen weinend auf dem Boden, andere sind apathisch oder schlicht vor Erschöpfung zusammengebrochen. Später füllt ein jeder ein kleines Beutelchen mit dem Sand des heiligen Feldes der Offenbarung ab, um es fortan als Talisman bei sich zu tragen. Wichtig ist jetzt vor allem aber eines: Wasser.

DAS HEILIGE KEFT

»Die wahre Weisheit des Herzens aber findet der Gottgefällige stets nur an der Stätte des Ursprungs. Mag sein Weg ihn weit führen, die heilige Oase wird stets der Quell sein, daraus er Glück trinkt.«

— Die 999 Gaben Rastullahs, Omjaïd dhar Gheref, ca. 860 BF

Einwohner: um 1.500, dazu stets ca. 600 Pilger

Wappen: ein weißes Zelt auf Gold

Herrschaft / Politik: Höchste Autorität genießt der oberste Mawdlî Ruhollah Marwan al-Hendj.

Garnisonen: 150 Murawidun (Säbelkämpfer), 20 Tempelwachen
Tempel: Rastullah

Besonderheiten: Auch heute besitzt Keft nur flache Lehmbauten, weder Kuppeldächer noch Minarette – die Zeit scheint seit Jahrhunderten stehen geblieben zu sein. Abgegrenzt vom übrigen Keft ist die ebenso schlichte Rechtsschule der strengen und jeder Verstädterung abholden Mawdliyat.

Stadtgeschichte: Die Oase wurde erst mit der Offenbarung Rastullahs bekannt und ist seitdem geistiger Mittelpunkt der Novadis.



Stimmung in der Stadt: Der Konservatismus der noch immer halbnomadischen Kefter ist ebenso stark wie die Abneigung gegen ungläubige Fremdlinge; Handel und Gewerbe wird nur von

Zugezogenen betrieben. Zwischen den Pilgern sind Kämpfe aus nichtigem Anlass nicht selten. Eine nähere Beschreibung der Oase finden Sie in **Khôm 103** und **Lexikon 142**.

DIE ZEREMONIE IN RASTULLAHS BETHAUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach Sonnenuntergang lässt Bey Keshmal seinen Pilgerzug ein letztes Mal zusammenrufen, um ihm und dem 'Artefakt des Feuers' einen prächtigen Einzug in die Oase zu bereiten. Die Karawane begleitet ihn bis zu dem großen Bethaus, das an eine halb überdachte Arena erinnert. Nur begleitet von Hasrun, Ramal und den Helden betritt er das heilige Gebäude. Hier erwarten ihn die Neun Mawdliyat, die beobachten, wie der Bey seine Opfergabe vor dem marmornen Weißen Zelt in der Mitte der Arena darbringt: "Zweimal entrissen wir, die wir aufrechten Schrittes vor dich treten, um dir, As'Sali, mit der Lohe deiner Allmacht im Herzen zu huldigen, diese prächtige Gabe. Mit der Inbrunst des Löwen bringen wir sie dir, Al'Abu, dar als Spiegel deiner unbezwingbaren Kraft, deiner schöpferischen Glut und deines infernalischen Himmelsfeuers, das du über all jene, die gestraft mit lästerlichem Unglauben

im niederen Dreck wimmern, entfachen wirst. Dann werden aufewig die Beni Novad über das Reich deiner Herrlichkeit walten, um dich, der du alles geschaffen und über alles waltest, bis an das Ende der Zeit, zu preisen."

Der Bey platziert das Feuer-Ei auf einem bereitgestellten schlichten Marmorsockel, wo es fortan für alle Gläubigen zu bestaunen ist.

Kein noch so verdorbener Novadi käme auf die Idee, im Heiligen Kef einen Diebstahl zu begehen – schon gar nicht aus dem von 20 Tempelwachen gesicherten und stets gut besuchten Bethaus.

DAS ENDE?

Damit ist die Mission des Beys von Ferchaba – und die der Helden – beendet. Lassen Sie das Abenteuer in der Oase mit einem stimmungsvollen Fest am späten Abend (bei dem der Bey allen überlebenden Gefangenen mit großzügiger Geste die Freiheit schenkt), einem Schlendern durch die Heilige Oase am nächsten Morgen und der Suche nach einer weiteren Reisemöglichkeit ausklingen.

Jedem Helden stehen **300 AP** zu, dazu **spezielle Erfahrungen** in *Götter/Kulte*, *Reiten*, *Orientierung* und, je nach Rollenspiel, *Philosophie*, *Überzeugen* und *Menschenkenntnis*. Geld gibt es freilich kei-

nes, schließlich handelte es sich um einen Pilgerzug. Erst wenn jeder Spieler seine Unterlagen bereits zur Seite legen will, fahren Sie fort:

ANGRIFF DES HUMUS-DRACHEN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon den ganzen Tag über war es eigenartig schwül, doch jetzt, am Nachmittag, verdunkelt sich der Himmel über Keft. Es sind keine Gewitterwolken, welche die Kefter Bevölkerung in Panik versetzen, sondern ein gewaltiges Monstrum aus waberndem Erdreich, dunstenden Sumpfdämpfen und knirschendem Knochenwerk, das sich in Form eines gut 35 Schritt großen Drachens behäbig, aber mit urtümlicher Kraft auf die Oase niederschwingt. Auf ihm reitet eine zornige Frau in goldener Rüstung. Begleitet wird der Drache von einem Schwarm Flugechsen, die von etwa 30 menschlichen und 10 echsischen Reitern gelenkt werden und die allesamt kobaltblaue und scharlachrote Schuppenrüstungen tragen.

Die fliegenden Reiter sind gekommen, um das Feuer-Ei zurückzuerobern, und sie wollen alle, die sich ihnen in den Weg stellen, aus dem Weg räumen.

Entfachen Sie einen turbulenten Endkampf. Der Drache kommt in 300 Schritt Höhe heran und gibt während seines bedrohlich langsamen Sinkfluges über dem Bethaus vor allem den Kultisten Deckung, die in das Gotteshaus einzudringen trachten.

Die Novadis reagieren sehr unterschiedlich: Einige ergreifen die Flucht und schlagen Rastullah gefällige Schutzzeichen, viele werfen sich augenblicklich auf den Erdboden, um Rastullah um Hilfe anzuflehen, andere wiederum geraten beim Anblick der Echsen hier, in ihrer heiligen Stätte, in gottgefälligen Zorn und greifen zur Waffe. Raschul Bedi al-Novad (**GKM 132**), der charismatischste der neun Mawdliyat, zieht mit feuriger Rede scheinbar unberührt von all dem Blutvergießen mitten durch die Kämpfenden hinaus zum Feld, um Rastullah um Beistand zu bitten.

Sinnvoll lässt sich eine Verteidigung in dem ausbrechenden Chaos nicht organisieren. Gewähren Sie den Helden aber Teilerfolge, indem sie kleine Scharen von Kämpfern für einen Vorstoß gegen die Kultisten versammeln können. Das wichtigste Ziel sollte das heftig

umkämpfte Bethaus sein. Kreieren Sie auf dem Weg dorthin einige kurze Randereignisse: Kinder müssen aus den Klauen einer Flugechse befreit werden; eine alte Novadi drischt mit einem Stock auf einen Echsenkrieger ein und wird niedergestochen, wenn kein Held augenblicklich eingreift; ein menschlicher Kultist ist im Begriff, Brand zu legen ...

Am Bethaus kommt es zu einem dramatischen Hin und Her. Erst erobern die Kultisten das Ei, der Weg hinaus aus dem einzigen Portal ist jedoch versperrt, bis von hinten die Nachhut kommt und die Novadis in einen Zangenangriff verwickelt, während von oben immer mehr Humus-Attacken niedergehen. Koordinieren Sie den Kampf dergestalt, dass die Übermacht des Gegners, insbesondere die des näher kommenden Drachen, die Novadis immer mehr zu zerschmettern droht. Nur noch ihr tiefer Glaube hält sie in diesem aussichtslosen Todeskampf.

Menschliche Kultisten

Zyklopäisches Schwert: INI 12+W6 AT 15 PA 13 TP 1W+5
DK N

LeP 30 AuP 32 KO 14 RS 4 MR 5 GS 8

Bevorzugte Manöver: Ausfall, Wuchtschlag

Echsische Kultisten

Klingen-Kampfstab: INI 13+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+4
DK NS

Wurfdolch: INI 11+W6 FK 15 TP 1W+3

LeP 28 AuP 30 KO 15 RS 4 MR 4 GS 8

Bevorzugte Manöver: Entwaffnen, Umreißen, Klingensturm

Flugechsen

Biss: INI 10+W6 AT 11 PA 4 TP 1W+5 DK HN

LeP 25 AuP 40 KO 9 RS 1 MR 8 GS 14

Die Flugechsen greifen stets im Sturzflug an.

DAS WUNDER VON KEFT

Die 'Hohepriesterin' kann selbst nicht eingreifen, solange sie mit ihrer Magie den Drachen kontrollieren muss. Kurz bevor sie ihn landen kann, beginnt der Hagelschlag. Über der Oase – und nur hier – hat sich ein bedrohlich düsteres Wolkengebirde aufgetürmt (manche meinen, darin die Form eines Zeltes zu erkennen), aus dem nun, erst schwach, dann bis zu einer für Leib und Leben gefährlichen Macht, Hühnerei große Eiskörner hernieder gehen. Will man nicht pro Spielrunde 2W6 SP erleiden, sollte man schleunigst Unterschlupf suchen.

Die allgemeine Verblüffung über dieses Wetterphänomen, generell äußerst selten und in dieser Heftigkeit seit Menschengedenken nicht verzeichnet, weicht bald dem Entsetzen über ein ohrenbetäubendes bebendes Grollen, den 'Schmerzensschrei' des Humus-

Drachen, dem die Gewalt des ihm entgegengesetzten Elementes zusetzt (zur Macht der Elemente siehe **MWW 98**). Beschreiben Sie einen atemraubenden Kampf der Elemente, den das Eis aufgrund seiner schieren Menge zu gewinnen scheint.

Die Novadis betrachten das Schauspiel freilich gänzlich anders: Rastullah setzt ein göttliches Zeichen gegen die Urfeinde der Menschheit, die Geschuppten. Unter rhythmischen, lauter werdenden und fanatisch-triumphalen Sprechgesängen rufen sie die Auferstehung des Eingottes herbei, vergessen dabei aber die Kultisten, die in einem letzten Ansturm versuchen, das Feuer-Ei doch noch für sich zu gewinnen. Lassen Sie dies die Helden als ihren Erfolg während all des übermenschlichen Treibens unterbinden.

Währenddessen wird der Humus-Drache von der 'Hohepriesterin' mit letzter Kraft aus dem Hagelfeld gebracht. Denn hier droht nicht nur ein weiteres Scheitern im Kampf um das Feuer-Ei, sondern auch der Verlust des Humus-Drachen.

DAS ENDE

Kampf und Hagelschauer haben viele Tote und noch mehr Verwundete gekostet, die nach dem Inferno versorgt werden müssen. Die Toten werden in den nächsten Tagen auf den dunkelbraunen Felsnadeln südlich von Keft bestattet, von wo aus ihre Seelen den Weg zum auferstandenen Einen finden sollen. Gestalten Sie diese atmosphärisch noch wichtige Szene aus, denn auch neue Freunde und Bekannte dürften sich unter den Toten befinden, zum Beispiel Mawdli Hasrun.

Nun trifft der Name des blonden Novadi Asch'na Gar wieder zu, denn jetzt ist er auch von seinem Lehrmeister zurückgelassen worden. Er wird in Keft bleiben und von hier aus bald Reisen durch die

Khôm unternehmen, um aller Welt von Rastullahs Wunder zu berichten (**Aventurischer Bote 103**).

Nun, war es wirklich ein Wunder Rastullahs? Initiiert durch Raschuls flammendes Gebet? Oder gar das Eingreifen eines anderen Gottes? Vielleicht doch nur ein spektakuläres Wetterphänomen, aber just zum rechten Zeitpunkt am rechten Ort?

Da sich in Keft auch zwölfgöttergläubige Reisende aufhalten, wird diese Frage noch am Abend desselben Tages für feurige Diskussionen sorgen, in die Sie die Helden noch einmal einbinden sollten. Für einen aufrechten Novadi aber bedarf es höchstens einer Interpretation für das Geschehene. War das Opfer an Rastullah ausschlaggebend? Sollte man in Zukunft stärker auch materielle Opfergaben darbringen? Ist der Eingott endgültig erwacht? Wird Rastullah zürnen, da es die Beni Novad nicht ohne seinen Beistand gegen die Geschuppten geschafft haben? Was ist zu tun, dies zu verhindern? Wie kann man seine eigene Schuld reinwaschen? Fragen, deren Antworten allein im Glauben liegen.

Für den Abschlusskampf können Sie jedem Helden noch einmal **50 Abenteuerpunkte** zugestehen.

Ein Blick durch Fatas' Augen

Wenn Sie von Keft aus weiterspielen möchten, bietet der Ausgang von **Rastullahs Rache** hierfür unter anderem folgende Möglichkeiten: Die freigesetzten Gefangen müssen aus der Wüste herausgebracht werden, ansonsten droht ihnen sogleich wieder die Versklavung oder der Tod, denn mittellos werden sie sich keiner Karawane anschließen können. Auch können die Helden sicherlich bei diversen anderen, illustren Pilgern anheuern, die sich zu diesem Zeitpunkt in Keft aufhalten. Es könnte aber auch sein, dass sie dem Bey von Ferchaba durch ihre aufrechte Art imponiert haben,

so dass dieser sie bittet, zurück mit ihm auf die Amhashal zu ziehen. Auf dem Rückweg plant er eine wahrhaftige Großwildjagd – und auf der Amhashal ist er dann dankbar für jede helfende Hand bei der Rückeroberung der von den heimtückischen Almadanis besetzten Stadt Omlad. Schließlich möchten wir die Möglichkeit nicht ausschließen, dass sich ein konvertierter Held in Keft zur Ruhe setzt, um das in späteren Jahren viel gelesene Werk *Das Wunder von Keft* niederzuschreiben ...

PFAD DER GEISTER: DER JADEBERG

VON STEPHANIE VON RIBBECK

Glaube: Schamanismus

Stichworte zum Abenteuer: eine gefährliche Reise in den Regenwald, die 'grüne Hölle' Aventuriens, um Handelsbeziehungen wieder aufzufrischen. Die Helden haben Teil an der Aufhebung einer Tabuzone und erhalten einen stimmungsvollen Einblick in Glauben und Wesen zweier aventurischer Waldmenschenstämme.

Spielort: Altoum, Süd-Aventurien

Zeit: zu einem beliebigen Zeitpunkt von 1024 bis 1026 BF

Schwierigkeit: Meister: mittel / Spieler: niedrig

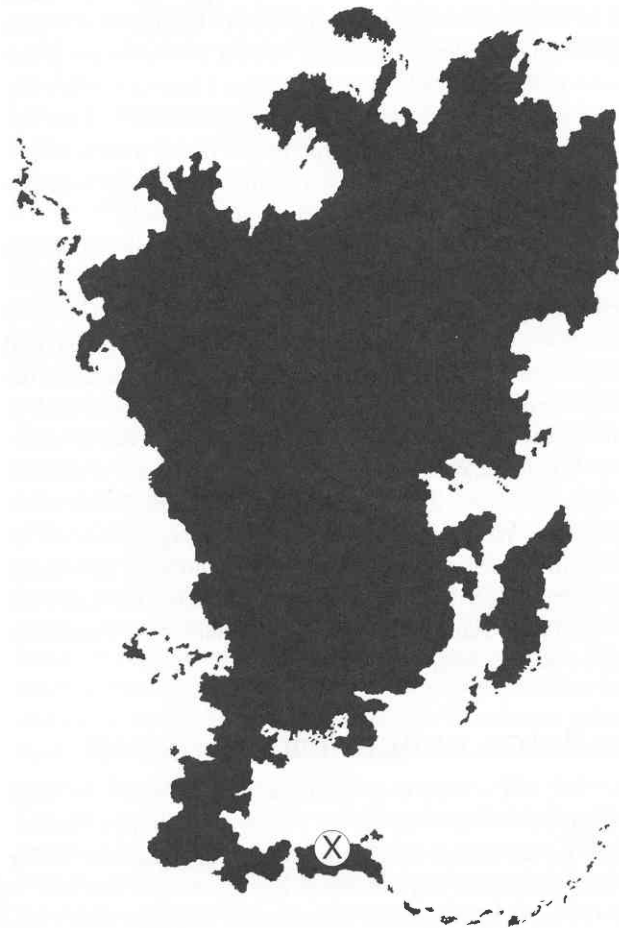
DEM MEISTER ZUM GELEIT

Das folgende Abenteuer spielt zu einem beliebigen Zeitpunkt im Jahr 1026 BF auf der Insel Altoum. Sie können es auch ein oder zwei Jahre vorverlegen, wenn Sie davon ausgehen, dass der Aufschwung im Jade-Handel langsam vonstatten geht und sich nicht schnell herumspricht.

Wenn Sie Ihre Heldengruppe während einer der Regenzeiten (Rondra bis Efferd und Tsa bis Phex) in den tiefen Süden schicken wollen, dann müssen Sie einige Anpassungen vornehmen. Denn in diesen Phasen gehen sintflutartige Regenfälle nieder, und Stürme fegen über die Waldinseln hinweg. Normalerweise ruht während dieser Zeiten die Schifffahrt.

ZUR AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer wendet sich an Helden mit geringer bis mittlerer Erfahrung. Es ist zu empfehlen, dass sich in Ihrer Gruppe wenigstens



eins ein 'Wildnis-Charakter' befindet, damit die Helden nicht ständig von Einheimischen 'an der Hand geführt' werden müssen. Und mindestens ein Held sollte leidlich Mohisch sprechen. Nötigenfalls kann ein Held, der einige AP übrig hat, während der

JADE – STEIN DER EWIGKEIT

Jade ist ein harter, zäher, nicht durchsichtiger Halbedelstein, der in Aventurien nur auf der Insel Altoum gefunden wird – hier gibt es ihn jedoch reichlich: Das Gebirgsmassiv des Altimont besteht zum größten Teil daraus. Die vorherrschende grün-weißliche, graugrüne, schwarz gesprenkelte oder gemaserte Jade ist als Schmuckstein allerdings praktisch wertlos. Das Gestein wird nur von den Eingeborenen verwendet, die Beilklingen, Dolche und Werkzeuge daraus herstellen. Wertvoll sind dagegen rein smaragd- oder dunkelgrüne Steine sowie seltene Farbvarianten wie Weiß, Gelb und Rottöne.

In der tulamidischen Mystik wird Jade Satinav und der Zeit zugeordnet. Weiße Jade steht für die Zukunft und wird in der Wahrsagerei verwendet (etwa für Würfel und Lose). Gelbe – etwa im Farbton von vergilbtem Papier – symbolisiert die Vergangenheit, grüne unterstützt Veränderungs-Magic, braune steht für Beständigkeit, schwarze für das Ende. Rosafarbene oder violette Jade gilt als ideale Verbindung der Aspekte Satinavs und

Rahjas und ist aufgrund der kosmologischen Bedeutung seit der Dritten Dämonenschlacht sehr gefragt, aber kaum erhältlich. Für den Waldmenschenstamm der Haipu dagegen symbolisiert Jade die Ur-Schildkröte und Erdgöttin Shamata und verleiht dem Boden Fruchtbarkeit.

Einige Sippen treiben trotzdem Handel damit und verkaufen die kostbaren Steine, die sie im Tausch gegen Salz und Muschelketten von den Darna erhalten, an Tocamuyac oder Weiße. Andere lehnen einen solchen 'Ausverkauf der Fruchtbarkeit des Landes' ab.

Der Stamm der Darna selbst, der im Inneren Altoums lebt, schreibt Jade keine spirituelle Bedeutung zu. Er verwendet sie nur zur Herstellung von Gebrauchsgegenständen, und – die seltenen, farbreinen Sorten – als Geld. Vom gelegentlichen Einkauf von Importwaren abgesehen brauchen die Darna ihr Geld vor allem für einen Zweck: Wer im Kampf unterliegt, muss dem Sieger eine bestimmte Summe zahlen.

Seereise von einem der Matrosen die wichtigsten Bruchstücke dieser Sprache erlernen. Weiterhin wäre es günstig, wenn einer der Helden über das Talent *Gesteinskunde* verfügen würde. Bei nicht allzu niedrigem Sozialstatus könnte dieser Held mit der Leitung der gesamten Expedition beauftragt werden. Besonders gut geeignet sind dafür natürlich Prospektoren. Vom Hintergrund her bieten sich aber auch Alchimisten, Händler, Fernhändler und Gelehrte an, die allerdings in den körperlichen Talenten wie *Schwimmen*, *Schleichen* und *Klettern* besser nicht ganz ungeübt sein sollten, wenn man die Gruppe nicht häufig trennen will.

Ungeeignet sind Charaktere mit massiver Meeresangst. Religiöse Fanatiker, die 'die Wilden' mit dem Schwert bekehren wollen, scheiden ebenfalls aus. Achaz verbieten sich, weil die Haipu sie zu ihren Todfeinden zählen. Und schließlich sind versierte Exorzisten (egal ob magisch oder geweiht) ungeeignet, weil sie dem Schamanen die Schau stehlen könnten. Einen Schamanen zu spielen bietet sich in einem Abenteuer, dessen Reiz in der Fremdartigkeit des Schamanismus liegen soll, natürlich auch nicht an. Gegen ein gewöhnliches Stammesmitglied aus einer schamanistischen Kultur, selbst einer anderen Waldmenschen-Kultur, spricht dagegen nichts. Jeder Stamm hat seine eigenen Traditionen und jeder Schamane seinen eigenen Stil, die Geister anzusprechen. Die Gebräuche der Darna und Haipu können daher für einen Anoiha oder Tocamuyac durchaus exotisch sein.

Ein Blick durch Ymras Augen

Etwa 1000 v.BF. entdeckten tulamidische Seefahrer die Insel Altoum und erforschten das dortige Flusssystem des Ilara. Vermutlich kam bereits damals der Handel mit Jade in Gang. Am Ort der späteren Stadt Altaia wurde in dieser Zeit ein Tempel errichtet.

Etwa 450 Jahre später gab das Diamantene Sultanat – auf Drohungen des bosparanischen Reiches hin – seine Kolonien im Süden auf. Viele Siedlungen wurden verlassen, darunter auch Altaia. Wahrscheinlich begründeten zurückgelassene Kolonisten und entlaufene Sklaven damals die Kultur der Bukanier. Im Laufe der Zeit fiel die Insel jedoch wieder fast gänzlich an die einheimischen Stämme zurück.

Im Jahre 761 BF gründete der aus dem Mittelreich verbannte Adlige Kynos von Cres die Stadt Altaia auf den Ruinen der alten Tempelanlage. Die Siedler rodeten den Wald und erlernten den Reisanbau. Handel mit Holz, Gewürzen und Jade verhalf der jungen Stadt schnell zu Wohlstand. Aventurienweit bekannt wurde Altaia dagegen als Wallfahrtsort: Im örtlichen Hesinde-Tempel wurde ein sehr heiliges Artefakt aufbewahrt, die 'Leuchtende Kugel der Hesinde', und auf einer Insel im Fluss Ianur befand sich ein Orakel, das den Göttern Efferd, Hesinde und Phex gemeinsam zugeschrieben wurde und zu würdigen Besuchern sprach.

Im Jahre 1017 BF erschufen Anhänger Borbarads unter der Leitung des Magiers und späteren Heptarchen Galotta in einem Lager am Fuß des Altimont eine Chimäre aus Krakenmolch, Nebelspinne, einem jungen Purpurnorm und einem Azzitai. Die Anrufung der erzdämonischen Macht Calijnaars geriet jedoch außer Kontrolle, als Krieger der Haipu und Darna angriffen. Die meisten der Zauberer und ihrer Schergen (überwiegend angeworbene Bukanier) und auch der Angreifer starben oder wurden in die Niederhöhlen gerissen. Die Chimäre entkam, vernichtete Altaia und verging dabei selbst*. Der Beschwörungsplatz blieb von der Macht

des Erzdämonen durchdrungen. Er wurde von den Schamanen der umliegenden Stämme zur Tabuzone erklärt und magisch gesichert.

Kurz vor Beginn des Abenteuers, also vermutlich im Jahr 1026 BF, sind Anhänger der Skrechu, der echsischen Heptarchin aus dem Inneren Maraskans, nach Altoum gereist und haben dortige Achaz und Bukanier unterwandert. Denn das Gefolge der Skrechu benötigt viel Jade für rituelle Masken und Schuppen-Imitationen. Diese tragen die Menschen unter ihnen, um in den Augen ihrer Herrin erträglich echsisch auszusehen (siehe **Blutrosen und Marasken 121**). Außerdem sind die Diener der Skrechu an dem verwüsteten Beschwörungsplatz interessiert, den sie in Besitz nehmen wollen – schließlich trägt die Skrechu den Asfaloth-Splitter aus der Dämonenkrone.

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden fahren in diesem Abenteuer mit einem Handelsschiff nach Altoum. Ihr Auftrag besteht darin, den Handel mit Jade wieder in Gang zu bringen. Ganz besonders zeigt sich ihr Auftraggeber an rosafarbener Jade interessiert. Diese wurde aber bisher nur an einem Ort gefunden, und genau dieser ist dämonisch verseucht und tabu: Es ist der Beschwörungsplatz, an dem Galotta und seine Schergen die Chimäre erschufen.

Übrigens ist davon auszugehen, dass die Magier diesen Platz mit Bedacht ausgewählt hatten und sich von der Jade einen günstigen Effekt für ihre Zauberhandlung erhofften. Das Ergebnis spricht allerdings dafür, dass sie damit falsch lagen – oder von ihrem Meister Borbarad absichtlich falsch informiert worden waren.

Auf Altoum angekommen, geraten die Helden mit einigen Bukaniern aneinander, die sich als Strandpiraten betätigen. Aus deren Händen können sie einen Schamanen vom Stamm der Darna befreien, der sich entsprechend dankbar zeigt und verspricht, dafür zu sorgen, dass die Helden ihre Jade erhalten.

Damit rosafarbene Jade abgebaut werden kann, muss allerdings zunächst der 'böse Geist' entfernt werden, der diesen Ort in Besitz genommen hat. (Magietheoretisch gesehen handelt es sich zwar um eine diffuse dämonische Einflussnahme, um eine Perversion der Landschaft, wie man sie auch in den Heptarchien und in der Dämonenbrache bei Gareth beobachten kann, nicht um einen anwesenden niederen oder gehörnten Dämon – der Schamane betrachtet und behandelt dies dennoch als 'bösen Geist').

Für das Reinigungs-Ritual benötigt der Schamane einige Utensilien, die die Helden ihm beschaffen müssen: Perlen und eine große Meeresmuschel. Dafür müssen sie einen erfahrenen Perlentaucher von Stamm der Haipu um Rat fragen und können schließlich selbst die wunderbare Unterwasserwelt eines Korallenriffs aus der Nähe bestaunen.

Bei der Bannung des 'bösen Geists' lässt der Schamane ihn in seinen Körper einfahren. In diesem 'besessenen' Zustand sollen die Helden ihn zu einem tief im Landesinneren gelegenen Tabu-Platz bringen, wo sein Stamm von alters her böse Geister in Krügen und anderen Behältnissen deponiert (vergleiche das Ritual **GEISTERKERKER, Aventurische Götterdiener 146**), damit sie nicht wiederkommen können.

Bei alledem bleiben die Schergen der Skrechu natürlich nicht untätig. Sie versuchen, die Helden an der Verwirklichung ihrer Pläne zu hindern, und stacheln immer wieder die eigentlich friedlieben-

*) Diese Geschichte ist nachzulesen im Heyne-Roman **Und Altaia brannte** von Momo Evers.

den Stammes-Achaz der Gegend zu Angriffen auf. Letztendlich sollten aber die Helden Erfolg haben, mit voll beladenem Schiff die Heimreise antreten und ihrem Auftraggeber von guten Handelsaussichten berichten können.

ANWERBUNG UND ANREISE

Das vorliegende Abenteuer kann direkt im Anschluss an das vorangehende Abenteuer dieser Anthologie, **Rastullahs Rache**, gespielt werden. In diesem Fall begegnen die Helden in Keft dem berühmten Piraten El Harkir, der sich gerade dort aufhält, um seinen religiösen Pflichten als Novadi nachzukommen. El Harkir ist nicht nur seit Jahrzehnten einer der erfolgreichsten Kaperfahrer des Südens, er ist Kapudan Pascha (Admiral) des Kalifats (dessen Flotte zu einem nicht unbeträchtlichen Teil aus seinen privaten Schiffen besteht) und trägt den Titel 'Sultan von Souram und Al'Toum'. Ihm ist nicht entgangen, dass der Handel mit Jade großen Gewinn abwerfen könnte, wenn es gelänge, ihn wieder anzukurbeln. Dafür braucht er allerdings Helfer, die sich im Gebirge besser auskennen und im Umgang mit 'ungläubigen Wilden' geübt sind als seine Piratenmannschaft: zum Beispiel die Helden.

Die Reise von Keft nach Altoum kann selbst schon ein kleines Abenteuer sein. Spätestens auf Altoum trennt sich der erfahrene Pirat von den Helden und stellt ihnen eine kleine Thalukke, einige Seeleute und Tauschwaren zur Verfügung, um an einem anderen Ort Eingeborene zu kontaktieren, bei denen er und seine Mannschaft noch nicht unangenehm aufgefallen sind.

El Harkir ist keineswegs der Einzige, der den Jade-Handel wiederbeleben möchte. Das Königshaus von Brabak, chronisch in Geldnot, ist sehr an den wertvollen Steinen interessiert. Man träumt sogar von einer dauerhaften brabakischen Kolonie auf Altoum, vielleicht dem wiedererrichteten Altaia – mit Bergwerken und allem, was dazu gehört. (Dass die eingeborenen Darna selbst Jade abbauen, als Geld benutzen und damit Handel treiben, ist in Brabak nicht bekannt.) Kronprinz Peleiston rüstet heimlich ein

Schiff aus, das die Lage sondieren und natürlich erste Gewinne einfahren soll. Damit die übrigen wichtigen Familien Brabaks nichts davon erfahren (der Prinz gedenkt nicht, die Gewinne zu teilen), werden bevorzugt Fremde engagiert. Sollten die Helden sich also zufällig in Brabak aufhalten, können sie auch dort angeheuert werden.

Die dritte interessierte Partei ist das Handelshaus Dhachmani aus Khunchom, das schon seit Generationen mit den Stämmen Altoums und der Waldinseln Handel treibt. Familienpatriarch Ruban 'der Rieslandfahrer' ist zwar schon seit längerer Zeit mit einer Expedition im Gildenland unterwegs*, doch seine Söhne führen das Geschäft weiter. Familie Dhachmani hat eine besondere Methode, um selbst mit sehr misstrauischen Stämmen Geschäfte zu machen: Die Waren werden am Strand ausgeladen, ein 'Totempfahl' des Handelshauses aufgestellt und ein Signalfeuer angezündet. Das Schiff entfernt sich ein Stück weit, so dass am Tauschhandel interessierte Eingeborene ohne Furcht vor Sklavensjägern an den Strand kommen können. Sie nehmen sich von den ausgelegten Waren, was ihnen gefällt, und legen Gold, Jade oder andere Produkte ihrer Insel als Bezahlung hin, soviel ihnen angemessen erscheint. Wenn die zurückgekehrten Kaufleute damit zufrieden sind, packen sie alles ein, lassen das Feuer ausgehen und segeln davon. Andernfalls entfernen sie sich wieder vorübergehend, damit die Eingeborenen mehr Tauschwaren nachlegen. Die Methode beruht offensichtlich auf einem Generationen alten Brauch und auf Vertrauen. Helden, die bei Familie Dhachmani anheuern, wird daher unbedingt höfliches, zurückhaltendes Verhalten gegenüber den Kunden eingeschärft.

Die Dhachmanis sind auch Geschäftspartner Stoorrebrandts. Gemeinsam betreibt man zum Beispiel das so genannte 'Maraskan-kontor', das zu Zeiten, als Maraskan noch mittelreichisch war, einen beträchtlichen Teil des Schmuggels abwickelte. Die Helden können also auch in einer nordaventurischen Stadt bei einer Niederlassung Stoorrebrandts angeworben und von dort aus nach Khunchom geschickt werden.

ALTOUN

Das westliche Drittel der Insel Altoum ist flach bis hügelig und von den Sümpfen des Ilara, seiner Seitenarme und Nebenflüsse durchzogen. Die einzigen größeren Siedlungen sind die Piratenstadt Charypso an der Nordwestspitze der Insel und die Kleinstadt Edas ein kleines Stück flussaufwärts davon, inmitten ausgedehnter Plantagen und Reisfelder. Weiter landeinwärts leben die Nachkommen der Siedler, die sich einst in Dörfern niedergelassen hatten (oder dorthin verbannt worden waren), die zu Altaia gehörten. Sie ernähren sich von der Jagd, Flussfischerei und Brandrodungsfeldbau, ganz ähnlich wie einige kleine, mit den Darna verwandte Waldmenschenstämme, die schon immer dort lebten.

Der Ostteil der Insel wird vom 'Altimont' genannten Bergmassiv dominiert, zu dem auch einige Vulkane gehören. Die Hochlagen der Hänge sind mit feucht-kaltem Nebelwald bewachsen, der weiter unten in feucht-heißen Regenwald übergeht. Zur Küste hin schließt sich ein lichter Trockenwald aus Fassbäumen, Dorngebüsch und diversen Palmenarten an, durchsetzt von mit

Gras bewachsenen Lichtungen. Wo Bäche ins Meer münden, die vom Altimont herunter kommen, schieben sich mit Mangroven bewachsene Schlammبانke weit ins Meer hinaus. Dazwischen erstrecken sich meilenlange tropische Sandstrände, durch Kokospalmenhaine vom Inland abgegrenzt. Stellenweise sind der Küste Felsen und Riffe vorgelagert.

Im Bergwald lebt der Stamm der Darna, im Küstenbereich dagegen die Haipu.

Einige Sippen von Echsenmenschen hausen versteckt vor den Kriegern der Haipu und zugleich vor den Piraten El Harkirs im Dickicht der Mangrovensümpfe. Nach jahrtausendelanger Verfolgung haben sie große Angst vor Menschen und meiden jeden Kontakt.

Im Südosten der Insel, nahe der Mündung eines kleinen Flusses, liegt die Festung *Aram Balayan*, Amtssitz des Sultans von Souram und Al'Toum im Dienst des Kalifats – anders ausgedrückt: das größte und wichtigste Versteck des Piratenkapitäns El Harkir und seiner Bande.

*) Den Hintergrund hierzu finden Sie im Heyne-Roman **Erde und Eis** von Hadmar von Wieser.

Wie Sie die Anwerbung ausspielen, richtet sich natürlich danach, wen Sie als Auftraggeber der Helden auswählen. In jedem Fall sollte ein Alchimist oder Juwelier konsultiert werden, der sich mit Jade auskennt, den Helden einige Stücke im unbearbeiteten Zustand zeigen kann und ihnen erklärt, woran sie Steine von hoher Qualität erkennen können.

Und was springt dabei für die Helden raus? Das Angebot des Auftraggebers lautet: "Für jeden eine goldene Dublone als Vorschuss; fünf weitere, wenn Ihr mir das Schiff heil und voll beladen zurückbringt." (Eine Dublone ist zwei Dukaten wert.)

Sollten die Helden zu feilschen versuchen, so wird der Auftraggeber sie darauf hinweisen, dass sie sich nebenher auf Altoum die Taschen mit allem, was hineinpasst, vollstopfen können. Einige billige Ausrüstungsgegenstände (wie leichte, dschungeltaugliche Kleidung) können die Helden aber noch herausschlagen, wenn sie sie wirklich dringend benötigen.

Egal in wessen Auftrag sie nun unterwegs sind, letztendlich fahren die Helden mit einer kleinen Thalukke unter dem alten Kapitän Jassafer (dessen sechs Matrosen nicht fürs Kämpfen bezahlt werden) nach Altoum. Die Ladung besteht aus Stoffballen, Tongefäßen, Salz, Rum, Metallwaren und billigem Schmuck und Tand wie etwa Glasperlen. Sollte keiner der Helden über das Talent *Gesteinskunde* verfügen (oder entsprechende Kenntnisse vortäuschen), so geben Sie der Expedition noch den Alchimisten Morad el-Alam mit. Dieser blasse, junge Mann hat Angst vor der Wildnis, möchte am liebsten auf dem Schiff bleiben und sich aus allem heraushalten.

Sie können die Reise als ereignislos übergehen oder aber mit einigen Schwierigkeiten würzen (insbesondere wenn die Helden in Khunchom aufbrechen und die Blutige See passieren müssen). Übertreiben Sie es aber nicht. Die Helden sollten wenigstens lebendig am Schauplatz des Abenteuers ankommen.

STRANDPIRATEN

DER ÜBERFALL

Vom Meer aus ist Altoum traumhaft schön: weißer Strand, sich sanft wiegende Palmen, im Hintergrund die waldgrüne Bergkette, deren Gipfel in weißen Wolken verschwinden. Sobald die Helden jedoch den baumlosen Strand ohne jeglichen Schatten betreten haben, ist die Hitze kaum auszuhalten.

Egal in wessen Auftrag die Helden unterwegs sind: Auf der Suche nach trinkbarem Wasser und frischem Proviant müssen sie im trocken-heißen Küstenwald ein gutes Stück weit laufen. Als sie zurückkehren, werden die Matrosen, die am Strand ein Nachtlager aufgeschlagen haben, gerade von einigen verwehrlosten Strolchen überfallen: Bukanier haben das Schiff aus der Ferne gesehen und hoffen auf leichte Beute. Gestalten Sie einen kurzen, eher harmlosen Kampf zwischen den Helden und ungefähr ebenso vielen Strandpiraten (die Werte finden Sie im Anhang auf S. 73). Die Bukanier haben nicht mit energischer Gegenwehr gerechnet und sind nicht sehr mutig. Sie fliehen, sobald sie merken, dass sich der Kampf zu ihren Ungunsten entwickelt.

DIE SCHÖNE ТАНИНИ

Während des Kampfes werden die Helden beobachtet: von Tanini (siehe S. 75), einer jun-

gen Frau vom Stamm der Darna. Sie hatte zusammen mit ihrem Vater, der Schamane ist, vor Tagen die Berge verlassen, um befreundete Haipu zu besuchen. Auf dem Rückweg wurden die beiden, als sie im Dschungel übernachteten, von Bukaniern überfallen. Tanini konnte entkommen, ihr Vater jedoch nicht. Er befindet sich seitdem als Gefangener im Lager der Strandpiraten. Aus ihrem Versteck auf einem Palmwipfel hat Tanini gesehen, dass die Helden eindeutig Feinde der Bukanier sind. Die Helden sind nah,

Darna und Haipu weit weg – Tanini beschließt in ihrer Not, die hellhäutigen Fremden um Hilfe zu bitten.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du vom Feuerholzsammeln aufschaust, steht wenige Schritte vor dir zwischen den Palmen, barfuß im weichen Sand, eine ... eine *Baumnymphe*. Blauschwarzes Haar, mit Blüten durchwirkt, fällt der jungen Frau über zierliche, braune Schultern. Sie trägt einen Lendenschurz, einen Dolch an der Seite, Halsketten und Armbänder aus sorgfältig bearbeiteten Jadedstückchen, Tierzähnen, Muscheln und Federn – und sonst nichts.

Das bezaubernde Wesen macht einen Schritt auf dich zu, zögert, verdeckt mit einer mädchenhaften Geste den Mund und lächelt scheu. Als du ihr Lächeln freundlich erwidert,

nestelt sie eine Blüte aus ihrem Haar und hält sie dir entgegen:
"Aloha. Caye Tanini."

Tanini spricht nur Mohisch. Beachten Sie also, dass Helden, die diese Sprache nicht beherrschen, auch nicht direkt mit ihr sprechen können. Spielen Sie ein Kennenlernen mit Sprachschwierigkeiten aus. (Kapitän und Matrosen halten sich abergläubisch zurück.)

Tanini als unbefangenes Naturkind lacht gern über possierliche Fremde, die kämpfen wie die Riesenaffen und riechen wie die Selemferkel, aber nicht einmal richtig sprechen können. Hat man sich erst einmal bekannt gemacht, erzählt sie (zur Not mit Händen oder Füßen) von dem Überfall und bittet die Helden, ihren Vater zu befreien. Sie kann die Helden zum Lagerplatz der Bukanier führen.

Was Bukanier für Leute sind, wie sie leben und womit man sie ködern könnte (wie etwa mit dem mitgebrachten Rum), das können die Helden von Kapitän Jassafer erfahren. Dieser kann auch die Vermutung äußern, die Strandpiraten hätten den Schamanen gefangen genommen, um von seinem Stamm Lösegeld zu erpressen – denn Zauberer sind als Sklaven so gut wie unverkäuflich. (In der Tat wurden die Bukanier von den Handlangern der Skrechu zu der Gefangennahme überredet. Ziel ist es, von den Darna die begehrte Jade zu erpressen.)

IM LAGER DER BUKANIER

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Schutz der Dunkelheit schleicht ihr von Baum zu Baum bis in den Schatten der ersten Hütte. Die Bukanier haben sich schäbige Behausungen aus Treibgut, Palmwedeln und Segeltuchfetzen gebaut. Zwei Boote sind auf den Strand hochgezogen, Fischernetze zum Trocknen aufgehängt. Ein etwas größeres Gebäude scheint als Wirtshaus zu dienen. Unter seinem Vordach wüffeln verwahrloste Gestalten auf leeren Fässern und trinken aus Kokosnusshälften irgendein Gesöff, über das sie kräftig schimpfen: zu dünn.

Die Bukanier sind ein typisch südländisches Völkergemisch. Hier sitzt der Tulamide neben der Utulu, der Waldmensch neben der Mittelländerin. Sie tragen mehr oder weniger zerlumppte Seefahrerkleidung, Selbstgeschneidertes aus billigem Tuch oder sogar Felle und Bananenblätter. Die Männer haben struppige Bärte. Die meisten sind recht jung, alle sind bewaffnet. Einige haben frische Wunden, die mit Blättern und Ranken verbunden sind. Die Gesichter dieser Bukanier kommen euch bekannt vor.

Über einem großen Feuer wird ein fettes, saftiges Selemferkel am Spieß gebraten. Den Schamanen seht ihr nicht, dafür etwas anderes Interessantes: zwei Personen, ein Mann und eine Frau, schlendern ins Gespräch vertieft umher. Sie sind wohl neu bei den Bukaniern. Auffällig sauber leuchten die Stoffe ihrer Kleider: weite Kittel und Pluderhosen mit bunten Blumenmustern, Gamaschen und Kopftücher. Beide sind mit Tuzakmessern bewaffnet.

Nicht weit von eurem Versteck bleiben sie stehen und unterhalten sich leise. Sie sprechen einen starken Dialekt, den jene von euch am besten verstehen, die schon einmal auf Maraskan waren.

"Also gut, Ferujian, wir sagen es ihr. Aber nicht mehr heute."

Man weiß nie, was da unterwegs ist, und es würde auch auffallen. Und ob dieser Waldmensch da in der Schänke bei den Palmwein-Töpfen wirklich sicher liegt ..."

"Amarsabu, es ist wichtig. Man weiß nicht, was diese Fremden vorhaben. Vielleicht wollen sie auch an die Jade. Chtmok ..."

"Die Sh'cha!"

"... Die Sh'cha muss das entscheiden. Du weißt, wozu sie fähig ist. Außerdem können wir ohne Jade auch keinen höheren Grad erreichen, es sei denn, wir lassen uns verwandeln. Aber das will ich nicht."

"Das solltest du aber wollen. Sieh mal, es ist doch in Wirklichkeit ihre Insel: Marustan, das Land der Geschuppten. Und wir können dazugehören..."

Ein Nachtfalter ist auf der Schulter der Frau gelandet. Sie steht starr vor Schreck und gibt quietschende Laute von sich. Ihr Freund versucht, ihr Mut zu machen, doch auch er zittert am ganzen Körper: "H-h-hier si-sind sie nicht g-giftig, M-Mara."

Mit sehr langsamen Bewegungen zieht er das Tuzakmesser und führt es mit einem sehr exakten Hieb. Der Schmetterling fällt, sauber gespalten, zu Boden; die Frau hat keinen Kratzer. Mit weichen Knien wanken die beiden zum Wirtshaus, um auf den Schreck zu trinken.

DIE BEFREIUNG

Der Schamane liegt tatsächlich gefesselt im Wirtshaus zwischen Krügen, Gärbottichen und Vorräten. Bei dem Lärm, den die Zecher vorn machen, sollte es möglich sein, unbemerkt ein paar der morschen Bretter aus der Rückwand zu lösen. Die Spieler können aber natürlich auch irgendeinen anderen Plan aushecken. Letztendlich sollte es ihnen gelingen, den Schamanen zu befreien. Sollte Tanini nicht bei den Helden sein, genügt eine Erwähnung ihres Namens, damit der Schamane seinen Befreier nach einem dankbaren Nicken schnell und wortlos folgt.

Aus dem belauschten Gespräch kann man folgern, dass die beiden Tuzakmesser-Schwinger aus Maraskan stammen und irgendeiner obskuren Organisation angehören, die in Konkurrenz zu den Helden steht, dass sie gute Kämpfer sind, und dass sie Angst vor Insekten haben. Letztere Schwäche können die Helden vielleicht später einmal gegen sie verwenden.

Die Helden sollten eigentlich nicht auf die Idee kommen können, dass das Pärchen im Auftrag der Skrechu hier ist, denn schon allein die Existenz der echsischen Heptarchin ist kaum einem Dutzend Aventuriern außerhalb ihrer Heptarchie bekannt – und wir gehen an dieser Stelle nicht davon aus, dass Ihre Helden zu diesen wenigen Eingeweihten gehören.

WAPIYA DER SCHAMANE

In sicherer Entfernung der Hütte hält der Schamane inne.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schamane Wapiya bedeutet euch, einen Moment zu warten. Er pflückt einige Kräuter, an denen ihr gerade achtlos vorbeigehen wolltet, wobei er in seiner fremdartigen Sprache ein paar Worte murmelt – irgendwie wirkt es, als würde er sich gerade bei dem Geist der Pflanze entschuldigen. Während der Schamane die Blätter kaut, stimmt er einen tonlosen Sing-

sang an und wiegt sich im Takt. Seine Augen sind geschlossen, sein Geist scheint in weite Ferne entrückt. Nach Minuten beginnt er, mit einem Stock gegen einen Baum zu schlagen, immer lauter und immer schneller. Dazu ruft er in Mohisch: "Geist meiner Keule, ich bin hier."

Als daraufhin nichts passiert, wird Wapiya wütend. Er tritt um sich, trommelt mit den Fäusten auf den Boden und fängt an zu schreien: "Komm sofort hierher! Geist, ich habe dich gebannt. Ich kenne deinen Namen. Du kommst jetzt sofort hierher!"

Ihr traut euren Augen kaum, als ein großer weißer Knochen mit Griff und Federn daran durchs Unterholz saust und ziel-sicher in Wapiyas Hand landet. Sofort beruhigt sich der Schamane, und ihr könnt euren Weg fortsetzen.

Wenn die Helden die beiden Darna direkt um Hilfe bitten, sind diese zu einer Gegenleistung gern bereit. Fragen die Helden nicht, ergreift Wapiya selbst das Wort und gibt den Helden zu verstehen, er stehe in ihrer Schuld. Da die Darna recht zurückgezogen leben, haben sie kaum schlechte Erfahrungen mit weißen Sklavenjägern gemacht und stehen den Fremden weitaus weniger skeptisch gegenüber als andere Waldmenschenstämme.

Die Helden werden jetzt sicherlich darauf zu sprechen kommen, dass sie gern Jade eintauschen möchten, insbesondere rosafarbene. Das bringt Wapiya ins Grübeln: Auch die Bukanier, bei denen er

gefangen war (genau genommen: Ferujian und Amarsabu, "der Mann und die Frau mit den sehr langen Messern"), hatten schon Jade als Preis für seine Freilassung verlangt und sich nach dem "Ort der rosa Jade" erkundigt.

Wenn so viele Weiße nach dieser Jade verlangen, dann wird früher oder später (eher früher als später) jemand die Tabuzone aufbrechen und damit den 'bösen Geist' freisetzen, der dort gefangen ist, denkt sich der Schamane. Das könnte verheerende Folgen haben. Es ist also notwendig, den bösen Geist möglichst bald von dem gefährdeten Ort zu entfernen und in ein wirklich sicheres Gefängnis zu stecken, auch wenn das riskant ist.

Es bleibt keine Zeit, um alle Schamanen der – teils verfeindeten – Stämme der Umgebung zur Beratung zusammen zu rufen. Außerdem ist Wapiya sehr von sich überzeugt. Er traut es sich zu und nimmt es allein auf sich, den bösen Geist zu bannen – mit tatkräftiger Unterstützung durch die Helden natürlich. Es sind allerdings einige Vorbereitungen zu treffen. Und so lädt Wapiya die Helden in sein Dorf ein.

Nach einem Abstecher zum Schiff, damit die Helden den Kapitän informieren und einige Gastgeschenke bzw. Warenproben einpacken können, nehmen Wapiya und Tanini die Helden mit in die Berge. Der Aufstieg dauert zwei bis drei Tage (je nachdem, wie weit das Gepäck der Helden ihre Tragkraft übersteigt) und sollte ereignislos verlaufen, weil die beiden Darna sich hier gut auskennen.

BEI DEN DARNA

EIN DORF IN DEN BERGEN

Das Dorf liegt an einer Bergflanke oberhalb der Felder, auf denen Mais und Maniok wachsen. In dieser Höhe, wo der Dschungel allmählich in Nebelwald übergeht, sind die Nächte bereits empfindlich kühl. Zwischen die tropischen Bäume und Schlingpflanzen mischen sich Berg-Bambus und Nadelbäume.

Auf einer Lichtung steht ein Dutzend Langhäuser auf Pfählen. Eins davon dient dem Dorf als Versamlungs- und Gästehaus. Hier werden die Helden einquartiert. Der lang gestreckte Raum ist mit Holzschnitzereien verziert und enthält eine Feuerstelle, deren Rauch durch das Grasdach abzieht. Die Einrichtung besteht aus einigen Matten, Hockern und Küchengeräten (darunter Hausmesser, Beile und Mörser aus Jade). Da sie das Vertrauen des Schamanen besitzen, können die Helden hier fast alles machen, was sie wollen. Es wird allerdings erwartet, dass sie sich selbst mit Essen versorgen: Felder und Obstgärten sind ohnehin Gemeinschaftsbesitz. Die Gäste können sich frei bedienen und auch im Wald auf die Jagd gehen. Die Mauern, die die Felder vor wilden Schweinen schützen, bestehen übrigens aus Jade-Brocken (allerdings Jade von minderer Qualität).

Die Darna sind schöne und sanfte Menschen. Sie baden gern und oft in den Gebirgsbächen und flechten sich Blüten ins offene Haar. Wenn es warm genug ist, verzichten sie in der Regel auf Kleidung. Ist es kühler, tragen sie Lendenschurze aus Leder oder weich geklopfter Rinde und regenfeste Umhänge aus langem Gras. Dank ihrer Magie können die Darna recht 'unbeschwert in den Tag hinein' leben. So kann etwa die Wipfelläuferin Tanini mühelos die Früchte der bis zu hundert Schritt hohen Turupa-Bäume ernten und wundert sich sehr, wenn keiner der Helden das fertig bringt.

Für die Darna sind die Helden mindestens so exotisch wie umgekehrt. Neben der seltsamen Sitte, in nassen "Leichentüchern" herumzulaufen (die Darna verwenden gewebte Stoffe nur als solche) und der ungesund-bleichen Haut nordaventurischer Helden bieten blonde Haare Gesprächsstoff: Gelb ist die Farbe der Geister. Kommentare können bewundernd sein ("Groß wie ein Baum") oder kritisch ("Haare im Gesicht wie ein Affe"). Es könnte sein, dass jemand aus Neugier die Gedanken der Helden magisch zu lesen versucht oder sich unsichtbar in ihr Haus einschleicht, um sie zu beobachten.

Natürlich müssen die Gäste dem ganzen Dorf vorgestellt werden, und zum ganzen Dorf gehören auch die Ahnen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wapiya teilt euch mit, dass er euch dem ganzen Dorf und dem Ältestenrat vorstellen muss. Offensichtlich haben sich die ganzen Bewohner schon auf dem Dorfplatz versammelt. Der Schamane steigt auf die Veranda eines mit figürlichen Schnitzereien verzierten und mit Spinnen-Motiven bemalten Hauses und öffnet die Tür. Drinnen stehen in Tücher, wie ihr sie mitgebracht habt, eingewickelte Krüge und Bündel sowie Waffen und Masken. Einige der Bündel trägt der Schamane heraus. Sie werden von den Dorfbewohnern fröhlich begrüßt: "Mein lieber Mann! Endlich sehe ich dich wieder!" oder "Großmutter! Großmutter!"

Vorsichtig werden die brüchigen, alten Tücher entfernt, und Knochenbündel kommen zum Vorschein. Die Darna befin-gen sie ohne Scheu und reden mit ihnen. Wapiya stellt euch allen auf einmal vor, den lebenden wie den toten Mitgliedern des Stammes. Und ihr werdet als Gäste akzeptiert: Ein kleines

Mädchen fällt spontan in Trance, heißt euch mit der Stimme eines alten Mannes willkommen und dankt euch für die schönen neuen Kleider, die ihr mitgebracht habt.

Wenn ein oder mehrere Helden sich in Tanini verguckt haben, können Sie für Konfliktstoff sorgen. Tanini erzählt ihrer toten Mutter ausführlich, welche Ansprüche sie an einen Mann stellt, dass sie erst kürzlich einen Haipu namens Cudahahe abgewiesen hat, weil er ihr zu arm war, dass sie aber schon "etwas Neues" in Aussicht habe. Namen nennt sie nicht – jeder Held kann sich angesprochen fühlen.

Die Helden werden einige Tage im Dorf verbringen, während Wapiya sich mit den Ahnen berät, wie er den bösen Geist von der rosafarbenen Jade entfernen kann.

EINE HEILUNG NACH DARNA-ART

Im Regen- wie im Nebelwald grassiert *Blutiger Rotz* (eine Krankheit der Stufe 3), und Vampirfledermäuse übertragen *Lutanas* (Stufe 5). Wer ungekochtes Wasser trinkt oder mit ungekochtem Wasser gewaschenes Obst oder Gemüse isst, zieht sich mit großer Wahrscheinlichkeit *Flinken Difar* (Stufe 2) zu (*Heilkunde Krankheiten* +7, um solche Fehler zu vermeiden, gegebenenfalls erleichtert durch die Sonderfertigkeiten *Dschungel-* und *Sumpfkundig*). Offene Wunden, selbst kleine Kratzer, entzünden sich leicht und führen zu *Wundfieber* (Stufe 2 bis 6). Verbinden hilft hier wenig, da die Verbände sich mit Luftfeuchtigkeit vollsaugen. Zudem locken blutige Verbände viele kleine, kaum sichtbare Insekten an, die unter

den Stoff kriechen können. Sinnvoller ist es, klaffende Wunden zu nähen oder von Ameisen-Soldaten, die sich in die Wundränder verbeißen, 'klammern zu lassen' und sie mit Pflastern aus Baumharzen zu bedecken (*Heilkunde Wunden* +7, ggf. erleichtert durch die SF *Dschungelkundig*, nicht erschwert für Helden aus der Kultur *Dschungelstämme* oder *Darna*).

Die Darna selbst sind gegenüber den dschungeltypischen Krankheiten abgehärtet und haben auch Methoden, sich zu schützen. Sie trinken selten aus den meist trüben Gewässern, sondern hauen, wenn sie auf einer Wanderung durstig werden, lieber einen geeigneten Pflanzenstengel durch und trinken den ausströmenden Saft. (Auch dafür muss man sich auskennen, sonst kann man giftige Pflanzen erwischen.)

Nachts verschließen sie die Tür- und Fenster-Öffnungen mit reich beschnitzten und bemalten Brettern (die Schrecken erregenden Fratzen und Tier-Darstellungen sollen böse Geister fern halten) oder sie wehren die Fledermäuse mit stark rauchenden Feuern ab. Wunden werden in der Regel magisch behandelt (vorzugsweise mit BALSAM; mehrere Leute aus dem Dorf beherrschen diesen Zauber). Lassen Sie die Spieler bei jeder Gelegenheit würfeln, oder würfeln Sie verdeckt, bis ein Held sich eine Krankheit zuzieht. Sobald die ersten Symptome deutlich werden, diagnostiziert der Schamane einen bösen Geist, der vom Helden Besitz ergriffen habe und die Beschwerden verursache. Er müsse schnellstens und fachmännisch ausgetrieben werden, damit er sich nicht weiter – auf Stammesmitglieder – ausbreiten kann. Nur ein schamanistisches Ritual könne dies sicherstellen. Auf eventuelle Heilungsversuche von Helden wird Wapiya sich daher nicht verlassen.



Der Schamane kennt zwei Möglichkeiten, einen bösen Geist aus dem Körper des Besessenen zu entfernen: Entweder lockt man ihn heraus, fängt ihn ein und sperrt ihn weg, oder man macht es ihm im Wirtskörper so ungemütlich, dass er das Weite sucht und nicht wiederkommt. Nach gründlicher Untersuchung des kranken Helden entscheidet sich der Schamane für die zweite Variante. Dieser spezielle Geist, so der Schamane, gehöre zu einer Sorte, die sich üblicherweise nicht einfangen lässt.

An dem Ritual nehmen alle Dorfbewohner teil, also auch die restlichen Helden: einerseits aus Solidarität mit dem Kranken, andererseits, weil sie durch zeremonielle Handlungen davor geschützt werden sollen, dass der Krankheitsgeist auf ein anderes Opfer überwechselt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Vorbereitungen für das Ritual nehmen den halben Tag in Anspruch. In angespannter, freudiger Erwartung verstreicht die Zeit bis zum Einsetzen der kurzen tropischen Dämmerung. Die Darna fürchten sich nicht vor dem Krankheitsgeist, sondern vertrauen felsenfest auf ihren Schamanen, und so ist für sie das bevorstehende Ritual in erster Linie eine willkommene Abwechslung vom Alltag.

Alle Gespräche drehen sich darum, ob der kranke Fremde wohl eine gute Figur machen werde, wenn der böse Geist ihn noch einmal richtig durchschütteln und in seinen Eingeweiden wühlen würde, bevor er den Körper verlassen muss.

Die Nacht ist die Zeit der Geister, und so zaubert Wapiya bevorzugt bei Nacht. Die Hitze des Tages ist gewichen, und im nahen Dschungel hat der Chor der Frösche und Zikaden die Vogelstimmen des Tages abgelöst. Auf dem Dorfplatz aus hart gestampftem Lehm qualmt ein Feuer aus bitter riechenden Zweigen und Rinden. Die Darna setzen sich mit Trommeln und Flöten im Kreis um das Feuer; selbst die kleinsten Kinder sind mit dabei. Wapiya füllt eine Schale mit Glut aus dem Feuer, legt duftende Hölzer darauf und trägt sie zum Haus der Ahnen, die er um Beistand bittet. Der kranke Held wird aus seiner Unterkunft geholt und gefesselt neben das Feuer gelegt. Die anderen werden aufgefordert, ihn mit der Kriegsbemalung zu schmücken*, die in seinem und ihrem Stamm üblich ist, damit der Geist sich fürchtet.

Unter den im Kreis Versammelten wird eine klobige Pfeife aus Bambusrohr hergereicht. Alle 'trinken' den Rauch in tiefen Zügen und nebeln sich (und die kleinsten Kinder) gründlich damit ein – das soll den Krankheitsgeist fern halten.

Kundige Helden erkennen Mohacca (wilden Tabak, wildes Pfeifenkraut) und Ilmenblatt in der Kräutermischung. Wapiya selbst raucht am meisten. Mit der Knochenkeule in der Rechten und einem bunt bemalten Schild in der Linken führt der Schamane einen wilden Tanz auf, um sich in Stimmung zu bringen. Zwischendurch ruft er immer wieder die Ahnen und seine persönlichen Hilfsgeister an und schnupft zerkrümelte

Kräuter. Als ein Zittern durch seinen Körper geht und er den Schild wegwirft, um die Keule in die linke Hand zu wechseln, setzen die Trommeln ein. Der Schamane springt auf den Gefesselten zu und schreit ihn an: "Da, du böser Geist, sieh mich an! Sieh meine Keule! Ich bin stärker als du. Ich zerschlage dich. Ich schlage dir den Schädel ein. Ich reiße dich auseinander und verteile deine Rippen im ganzen Wald. Hörst du mich?"

Mit rollenden Augen und Schaum vor dem Mund packt der Schamane den Helden und schüttelt ihn kräftig. Dann wird er abrupt ruhig und setzt tonlos hinzu: "Das hast du wohl gehört. Jetzt gehst du besser, bevor ich richtig wütend werde."

Ähnliche Szenen wiederholen sich mehrere Male. Zwischendurch werden dem Helden Brechmittel und bittere Tees eingeflößt, und man hält ihn in den Rauch des Feuers, um dem Krankheitsgeist den Aufenthalt zu verleiden. Das Ritual gipfelt darin, dass der Schamane eine bedrohlich aussehende Puppe aus Fellfetzen, Leder, Stroh und Tierkrallen über dem Helden zerreißt: "Sieh her, böser Geist, das kann ich auch mit dir machen! Verschwinde!"

Die Begeisterungs-Schreie der Zuschauer und die Trommelwirbel verklingen, der Schamane sinkt erschöpft in sich zusammen, der Morgen dämmt, die Geister ziehen sich zurück – und der Held ist gesund. Selbst von dem Ritual sind keine Spuren zurück geblieben. Er fühlt sich frisch, ausgeruht und voller Tatendrang.

Ein Geisterkerker aus dem Meer

Am nächsten Morgen kommt Wapiya zu den Helden und erzählt, er habe nun auch für ihr Problem eine mögliche Lösung gefunden. Wapiya erklärt den Helden, dass er eine große Muschel oder Meeres-schnecke benötigt. Der böse Geist wird sich von dem wechselnden Farbenspiel des Perlmuts angezogen fühlen. Um den Geist ganz sicher in sein zukünftiges Gefängnis zu locken, sollen zusätzlich Perlen hinein gegeben werden, je mehr, je besser. Beide 'Zutaten' müssen die Helden besorgen, während der Schamane selbst sich auf das Ritual vorbereitet. (Und Tanini lässt er auch nicht mit den Helden gehen.)

Die Helden erhalten eine Wegbeschreibung zum nächsten befreundeten Haipu-Dorf und jedem wird ein kompliziertes, farbenprächtiges Luloa-Muster auf die Schultern gemalt, das sie als Freunde ausweisen soll. (Das setzt natürlich voraus, dass die Helden mit nacktem Oberkörper durch den Wald laufen. Moskitos, Blutegel oder – im lichten Küstenwald – Sonnenbrand sind überzeugende Gegenargumente.)

Wenn Sie und Ihre Spieler keine Freunde ausgespielter Wildnis-reisen sind, können Sie den etwa zweitägigen Marsch übergehen. Auch verlaufen werden die Helden sich kaum, da sie die meiste Zeit einem Bach folgen können. Andernfalls finden Sie im nebenstehenden Kasten Hinweise zur Ausgestaltung; lassen Sie dann auch einige *Orientierungs*-Proben würfeln.

*) Spielen Sie dies ruhig aus: Fragen Sie die Spieler, wie sie ihren Kumpan bemalen wollen, lassen Sie Proben auf *Malen/Zeichnen* würfeln, und verlangen Sie später auch Proben auf *Zechen* und auf *Musizieren*.

BEUTE, KRÄUTER, SCHWIERIGKEITEN

Falls die Helden sich auf ihren Märschen durch den Dschungel nicht mit Proviant abschleppen wollen, sondern lieber jagen gehen, finden Sie hier einige Anregungen. Fruchtttragende Bäume sind ziemlich leicht zu finden: Man muss nur dorthin gehen, wo sich ein Schwarm kreischender Papageien in einer Baumkrone um etwas zankt. Im Bergwald nach besonderen Kräutern zu suchen ist ohne Ortskenntnis völlig aussichtslos, da die Sicht nur wenige Schritte beträgt. Ob die Helden hier etwas finden, ist reine Glückssache (sprich: liegt im Ermessen des Meisters). Im Küstenwald dagegen, wo man das Gelände überblicken und gezielt suchen kann, sollten Sie ausdauernd suchende Helden nach einigen Stunden mit irgendeinem Fund belohnen – vorausgesetzt, die Helden kennen die betreffenden Kräuter überhaupt. Die spieltechnischen Werte der Tiere und Pflanzen finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

BERGWALD

Jagdbares Wild: diverse Äffchen und Vögel, Faultiere, Fledermäuse, Frösche, Leguane, Schildkröten, Sumpfratten, verwilderte Hausschweine und Wasserbüffel

Essbare Pflanzen: Mangos, Papayas, Turupa-Früchte, diverse Zitrusfrüchte; in tieferen Lagen auch Bananen

Kräuter: Arganstrauch (Heilkraut), Finage (bringt durch Gift, Zauberei oder Erschöpfung modifizierte Eigenschaften wieder auf den normalen Stand), Guraan (Hesindigo, berauscht und wird als blauer Farbstoff verwendet), Höllenkraut (Wurara, leichtes Waffengift), Ilmenblatt (Rauschkraut), Orazal (Klebstoff), Quinja (steigert die Körperkraft), Rahjalieb (empfangnisverhütend), Rote Pfeilblüte (Heilkraut), Zunderschwamm (leicht entzündlich); an Tümpeln diverse Arten Lotos (berauschend bis giftig)

Gefahren: dichter Nebel (nachts, morgens), Gewitter (Blitzschlag, umstürzende Bäume, Sturzbäche); Krankheiten (Flinker Difar, Blutiger Rotz, Lutanaz); fleischfressende Pflanzen: Boronsschlinge, Disdychonda, Waldwebe; Tiere: Baumspinnen, Giftschlangen (Blattkopffotter, Mysobvipere), Grünschrecken

(Schwarmspinnen), Riesenamöben, Vampirfledermäuse, Würgeschlangen

Besonderheiten: unterhalb des Nebelwalds eventuell verminderte Regeneration infolge der Hitze

STRAND UND STRANDWALD

Jagdbares Wild: diverse Äffchen, Vögel, Flughunde und -hörnchen, Landschildkröten, Strandkrabben, verwilderte Ziegen, Esel und Hausschweine

Essbare Pflanzen: Kokosnüsse, Datteln, Ölpalmenfrüchte, wilder Maniok und vergleichbare Wurzelknollen

Kräuter: Finage (s.o.), Ilmenblatt (s.o.), Kajubo (ersetzt die Atemluft), Rahjalieb (s.o.), Rote Pfeilblüte (s.o.), Wirselskraut (Heilkraut), Zwölflblatt (beugt Krankheiten vor)

Gefahren: fallende Kokosnüsse, Hitzeschlag / Wassermangel, Krankheiten (Flinker Difar); Würgedattel (fleischfressende Pflanze); Tiere: Feuerskorpione, Palmvipere, Vogelspinnen; an Flussläufen Krokodile, Mysobvipere, Würgeschlangen

Besonderheiten: eventuell verminderte Regeneration infolge der Hitze

MEER

Jagdbare Fische: Zackenmakrele, Zedrakkenfisch, diverse Arten bunter Riffische von Finger- bis Unterarmlänge, Meeresschildkröten, Langusten, diverse Muscheln

Essbare Pflanzen und Kräuter: keine

Gefahren: tückische Strömungen, scharfkantige Korallen; Tiere: Blindfische (Muränen-ähnliche Schwarmfische), Brabacudas, Feuerquallen, Messermuscheln, Muränen, Perlbeißer, Pfeilseeigel (verschießen die Stacheln), Riesenschalen (mannsgröße Mördermuscheln), Riesen-Seesterne, Rotfeuerfische (giftig), Streifenhaie

Besonderheiten: Etwa jede zwanzigste Perlmuschel enthält eine Perle. 'Swafnirstaler' sind Meerestiere, die unter Wasser Silbermünzen täuschend ähnlich sehen und sich auch so anfühlen. Doch über Wasser beginnt das 'Meeresgeld' bald nach totem Fisch zu stinken.

BEI DEN HAIPU

DER ERSTE KONTAKT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Dorf muss ganz in der Nähe sein. Ihr riecht schon zum Trocknen ausgelegten Fisch, hört spielende Kinder und dumpfe Schläge, wie wenn jemand Kokosnüsse spaltet. Da erregt eine Bewegung in einer Astgabel eure Aufmerksamkeit. Eine seltsame Puppe aus Kokosnusshälften, Nägeln und Tierhaaren glotzt euch aus Muschelaugen an und klappert mit den Haifischzähnen. Jetzt reißt sie das Maul auf und heult wie eine Horde Brüllaffen, bis sie hintenüber fällt. Sekunden später seid ihr von wild bemalten Kriegerern und Kriegerinnen umzingelt, die euch mit ihren Speeren bedrohen.

Was die Helden gesehen haben, ist ein 'Aufmerksamer Wächter' (siehe **Aventurische Götterdiener 144**). Wenn sie nicht feindlich

reagieren, bleibt es bei Drohgebärden und die Krieger führen sie ins Dorf.

Das Dorf der Haipu liegt fast eine Meile vom Strand entfernt, hinter Bäumen und Hecken vor den Augen seefahrender Sklavensjäger verborgen. Ein gutes Dutzend kleiner runder Hütten aus Palmwedeln und Gras steht im Kreis um den sandigen Dorfplatz herum. Auf hohen Gerüsten trocknen Fische; vor einigen Hütten schwelen kleine Feuer aus Kokosnussschalen.

Die Haipu sind Waldmenschen wie die Darna: klein, braunhäutig und zierlich. Männer wie Frauen tragen ihre schwarzen Haare als kurzen, dicken Zopf; oft umwickelt mit Perlen- oder Korallenketten. Sie sind in Baströcke oder Lendenschurze aus weich geklopfter Rinde gekleidet und schmücken sich mit Muschelketten.

Den Helden sollte früher oder später auffallen, dass etwa die Hälfte des Stammes (Männer wie Frauen) gelb und rot bemalt ist und Waffen trägt, die restlichen dagegen nicht. Die Haipu haben eine

strenge Einteilung in 'Bluttrinker' (Krieger) und Friedliche. Dementsprechend werden die Helden auch von zwei Häuptlingen begutachtet und begrüßt: Kriegshäuptling Panhahe, eine junge Frau mit Narben von einem Krokodilbiss quer über Bauch und Brust, führt den Tanz an; Friedenshäuptling Maroru, ein alter Mann mit Lachsfaltchen um die Augen, hält beschwichtigende Reden, fragt die Helden aus und heißt sie willkommen. Beachten Sie auch hier, dass Gespräche normalerweise auf Mohisch geführt werden und nur einige (hauptsächlich ältere) Leute ein paar Brocken Tulamidy verstehen.

BEGRÜßUNGSTÄNZE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Krieger stellen sich im Halbkreis vor euch auf, stampfen mit den Füßen, schütteln die Speere und brüllen euch an. Sie täuschen an, euch mit den Speeren zu bewerfen, drehen sich dann um und beginnen von vorn. Nachdem sie ihre Wildheit eindrucksvoll demonstriert haben, tanzt eine mit Narben bedeckte junge Frau mit knallrot angemaltem Gesicht nach vorn und beginnt einen rhythmischen Sprechgesang: "Wir sind die Bluttrinker. Wir sind das Gesicht des Krieges. Wenn wir wollen, nehmen wir eure Köpfe."

Die Krieger hinter ihr stampfen bekräftigend auf. Von der Seite her betritt ein alter Mann den Platz, einen Palmenzweig in der Hand. Er spricht versöhnlicher: "Wir haben aber auch ein friedliches Gesicht. Unsere Freunde sind uns willkommen."

Die Frau fällt ein: "Wir töten unsere Feinde."

Der Mann erwidert: "Wir bewirten unsere Gäste."

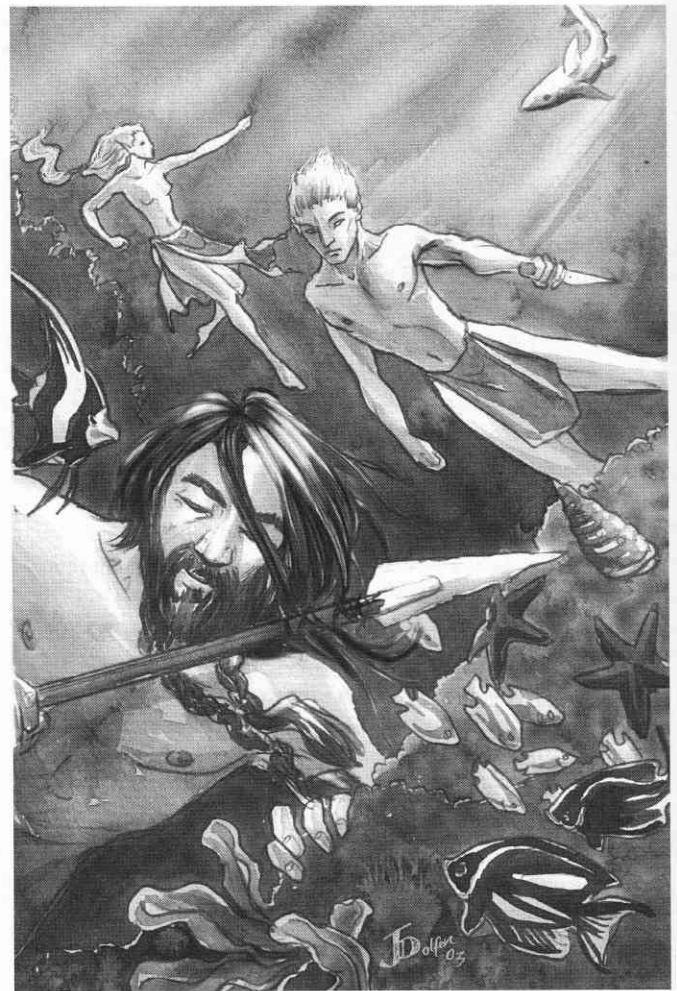
Offensichtlich wird erwartet, dass ihr euch nun vorstellt – in ähnlichem Stil.

Als Freunde Wapiyas werden die Helden vom Schamanen des Dorfes, Ranga-Ka-Te, in seine Obhut aufgenommen. Da seine Hütte zu klein ist für so viele Gäste, errichtet man daneben rasch ein Sonnendach. Ranga-Ka-Te hält den Plan seines Kollegen, die Tabuzone aufzuheben, für sehr gefährlich und ist verstimmt, weil niemand nach seiner Meinung gefragt hat. Wenn die Helden ihm erklären, dass Wapiya Eile für geboten hält, weil außer ihnen selbst auch noch andere Leute (die Maraskaner, die sich bei den Bukaniern aufhalten) hinter der Jade her sind, wird er Wapiyas Vorgehen jedoch einsehen. Er ist bereit, die Helden zu unterstützen, und stellte ihnen sein Boot und sogar einige Kajubo-Knospen (die für bis zu 3 SR die Atemluft ersetzen) zur Verfügung. Dafür müssen sie allerdings versprechen, seinem Sohn Cudahahe zu helfen, die Liebe der schönen Tanini zu gewinnen. (Cudahahe ist eben jener junge Krieger, den Tanini kürzlich verschmähte – siehe **Ein Dorf in den Bergen**, S. 66.)

UNTERWASSERWELT

Das Riff ist keine schmale Mauer zwischen Lagune und Meer, sondern ein mehrere hundert Schritt breiter Korallengarten, der bei Flut zwei Schritt unter Wasser steht. Es gibt 'Schluchten' darin, große und kleine Höhlen, tiefe Becken und Kanäle mit überraschend starker Strömung. Das Wasser der Lagune ist türkisblau, warm und vergleichsweise ruhig, das des offenen Meeres dunkler, tiefer, aufgewühlt und merklich kühler.

Bei Ebbe kann man von der flachen Lagune aus den inneren Rand des Riffs absuchen, ohne befürchten zu müssen, aufs Meer hinaus



getrieben zu werden. Wirklich viele und große Muscheln sind aber nur in den Nischen, Spalten und von Licht durchfluteten Grotten des Riffs zu finden. Diese sind nur bei Flut zugänglich, wenn mächtige Brecher gegen die Riffrante donnern und die Haie genug Wasser unter den Brustflossen haben, um auf die Jagd zu gehen. Wer versucht, bei Ebbe oben auf dem Riff entlang zu spazieren, wird das schnell bereuen: Korallen sind ebenso scharfkantig wie zerbrechlich.

Die Helden können sich, wenn sie wollen, langsam mit dem Meer vertraut machen, nah am Strand schwimmen und tauchen üben oder sich – sicher im Boot sitzend – die Gefahren des Riffs erklären lassen. Vielleicht möchten sie auch einmal auf einem Wellenreitbrett durch die Brandung rasen, wie die jungen Leute von den Haipu es zum Vergnügen tun. (Wir empfehlen hierbei Proben in den Talenten *Akrobatik* und / oder *Körperbeherrschung*.) Früher oder später müssen sie aber selbst am Riff nach Muscheln tauchen. Sie können mehrere Tauchgänge ausspielen, bis die Helden genug Perlen beisammen haben, und sie in dieser Zeit mit den Gefahren der Unterwasserwelt konfrontieren. Wenn Ihre Spieler aber lieber schnell 'zur Sache' kommen wollen, dann lassen Sie schon beim ersten Tauchgang die Achaz angreifen, und die Helden finden bei einem getöteten Angreifer ein Säckchen mit Perlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Schamane und sein Sohn Cudahahe paddeln mit euch in einem großen Ausleger-Kanu zum Riff. Zuvor werden die Geister des Meeres mit einem Opfer von Blütenkränzen freundlich gestimmt. Diejenigen von euch, die nicht so gut schwim-

men können, bleiben im Boot, um den Fang zu sortieren und die Perlmuscheln aufzubrechen. Die anderen zerkauen die Kajubo-Knospen und tauchen zwischen Korallenfächern, bizarr geformten Schwämmen und Schwärmen farbenfroher Fische. Ein Zedrakkenfisch mit ausladenden Flossen schwebt majestätisch über seinem Revier. Seesterne kriechen gemächlich über eine Muschelbank. Endlich entdeckt ihr unter einem Überhang eine Schnecke mit unterarmlangem, gedrehtem Gehäuse, die sich für eure Zwecke eignen könnte. Das nächste, was ihr seht, sind mehrere Echsenmenschen, die pfeilschnell wie die Haie auf euch zu schießen.

Beim Kampf unter Wasser sind alle Attacken und Paraden um 6 Punkte erschwert, es sei denn, der betreffende Held besitzt die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf*. Nur Dolche, Speere und Ringen-Angriffe richten den vollen Schaden an, bei anderen Kampftalenten fallen TP-Abzüge an (siehe **MBK 35** und **65**); Raufen etwa verursacht nur halben Schaden. Nehmen Sie ein oder zwei Achaz-Fischer mehr, als Helden im Wasser sind. Oder, wenn unter den Helden im Boot noch Kämpfer sind, verlegen Sie den Kampf nah an die Wasseroberfläche, wo man vom Boot aus mit Harpunen eingreifen kann, und erhöhen Sie die Zahl der Angreifer noch weiter. Unterlegene oder schwer verletzte Helden sollten sich ins Boot retten können oder von den Bootsinsassen gerettet werden.

EINE HEILUNG AUF HAIPUTISCH

Sorgen Sie dafür, dass im Kampf mit den echsischen Fischern oder in einem früheren Tauchgang mindestens ein Held ernsthaft verletzt wird, beinahe ertrinkt oder durch den Biss eines giftigen Fisches bewusstlos wird. (Regeln zum Ertrinken finden sich in der **Basisbox** auf Seite 117.)

Im Glauben der Haipu kann ein Krieger nur so schwach sein, wenn sein Nipakau – der Geist, der in seinem Körper wohnt – beschlossen hat, ihn zu verlassen. Denn wollte der Geist im Körper bleiben oder dorthin zurückkehren (wie von einer Traumreise), dann würde er ihn doch beschützen.

Der Schamane untersucht den verletzten Helden gründlich und findet seine Ansicht bestätigt: Der Geist dieses Kriegers ist auf See geblieben. Aber noch besteht Hoffnung, ihn zurückzulocken. Während der Schamane mit Rindenbast und Heilkräutern die Wunden des Helden schließt, damit der Geist später nicht gleich wieder entweicht, heben die 'Friedlichen' des Stammes eine flache Grube aus und entzünden ein Feuer darin. Die Glut des niedergebrannten Feuers wird mit großen Blättern abgedeckt. Auf diese häufen sie, bunt durcheinander, wild gesammelte Wurzeln und Zwiebeln, Nüsse, Muscheln und Schnecken, ausgenommene frische Fische, Langusten, eine Schildkröte, sauber zerlegte Vögel, Flughörnchen und Affen sowie Salz und Gewürze. Darauf kommen wiederum Blätter und Erde, und obenauf ein kleines Feuer. Die Haipu nutzen die Garzeit des Erdofens, um zu baden, sich zu frisieren und mit Blumenkränzen und Muschelketten herauszuputzen. Die Krieger entfernen ihre Kriegsbemalung. Man gibt sich Mühe, dass auch die Helden manierlich aussehen (nach dem Geschmack der Haipu). Trommeln und Muschelhörner werden hervorgeholt und mit den Zeichen der Familie, Freundschaft und Zuneigung frisch bemalt.

Der Schamane bittet die Helden, etwas von dem "Wasser, das brennt und tanzen macht" herzustellen, das seiner Meinung nach die Weißen anlockt "wie gärender Palmensaft die Purzelaffen". Sollte einer der Helden noch eine Feldflasche Rum oder Vergleichbares bei sich haben, ist es Zeit, sie nun zu zücken. Andernfalls ist als Ersatz der klebrig-süße, schwach alkoholische Palmensaft reichlich vorhanden und wird dem kranken Helden eingebläst, damit sein Geist, angetrieben von Genusssucht, zurückkommt.

Wenn die Helden sich ausgesprochen passiv zeigen und nicht von selbst zu den Vorbereitungen beitragen, dann fragen Sie als Schamane nach: Was mag der Kranke besonders gern? Was für ein Geschenk, Tanz oder Loblied könnte seinen Nipakau anlocken? Wie heilen die Schamanen der Weißen die Kranken in solchen Fällen? (Es ist für ihn selbstverständlich, dass jedes Volk Schamanen hat.)

Wenn den Helden etwas einfällt, dann bittet er sie darum, diesen Gegenstand zu besorgen oder herzustellen und während des Rituals ihrem Freund zu überreichen. Sie sollten auch möglichst die Muschelhörner blasen und natürlich mittanzen (*Musizieren-* und *Tanzen*-Proben, deren Misslingen allerdings keine Auswirkungen auf die Heilung, sehr wohl aber auf das Ansehen des Helden bei den Haipu hat).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach einigen Stunden steigt ein zarter Duft aus dem Erdofen auf. Der Schamane raucht Ilmenblatt, pustet den Rauch hinaus aufs Meer und ruft immer wieder den Namen eures Kameraden. Junge Tänzerinnen* in Bastrock, Blütenkranz und Muschelketten stellen sich in einer Reihe am Strand auf und wiegen die Hüften zum Trommelklang. Die Muschelhörner rufen weit über das Meer. Nach und nach gesellen sich immer mehr Menschen zu den Tanzenden. Der Schamane fällt in rhythmischen Sprechgesang; die Tänzer wiederholen seine Worte im Wechsel.

"Nipakau dieses Kriegers!" – "Nipakau dieses Kriegers!"

"Wir erwarten dich hier." – "Wir erwarten dich hier."

"Wir haben ein Festessen für dich gemacht." – "Ein Festessen haben wir für dich gemacht."

"Junge Mädchen tanzen für dich." – "Junge Mädchen mit leuchtenden Augen."

"Deine Freunde bringen Geschenke für dich." – (?) ...

Tanz und Trommeln werden allmählich schneller, bis alle in einer Art rauschhafter Trance umherwirbeln. Nacheinander tanzen Einzelne vor und rühmen sich laut und inbrünstig ihrer Beiträge zum Fest. Auch diese Beiträge werden von den anderen im Chor wiederholt oder kommentiert.

"Ich grub den Maniok aus." – "Er grub den Maniok aus."

"Ich stieg auf die hohe Palme, die hohe Palme, und holte den Palmensaft." – "Sie hat die Palme bestiegen. Die große, dicke Palme."

"Ich fing einen fetten Affen." – "Ein winziges Flugäffchen fing er."

Als der pflegebedürftige Held nicht mehr still liegen kann, aufspringt und sich unter die Tanzenden mischt, bricht lauter Jubel aus. Sein Lebensgeist ist wiedergekehrt, er ist gesund.

Wunden und Verletzungen sind nach dem Ritual vollständig ver-

*) In dem Vorlesetext wird von einem männlichen Verletzten ausgegangen. Handelt es sich hingegen um eine Patientin, dann wird die Reihe am Strand von den jungen Männern des Stammes gebildet, und das Zitat heißt dann: "Junge Krieger tanzen für dich." – "Krieger mit leuchtenden Augen."

heilt. Während der stundenlangen Vorbereitungen für das Ritual konnte der Held seine Ausdauer regenerieren und Erschöpfung und Überanstrengung entsprechend abbauen.

Beim anschließenden Festmahl wird das weitere Vorgehen besprochen. Häuptling Panhahe und die Alten des Stammes beschreiben die Achaz aus den nahe gelegenen Sümpfen als feige, scheu und

harmlos. Niemand kann sich ihr Verhalten erklären. Die Haipu wollen zunächst nichts weiter in dieser Sache unternehmen; für sie ist das primär eine Angelegenheit zwischen Achaz und Weißen. Der Schamane hat aber das unbestimmte Gefühl, dass die Echten etwas im Schilde führen, und rät den Helden zur Eile. Ist das Ritual erst ausgeführt, kann niemand es mehr stören.

REPPEN MIT EINEM BÖSEM GEIST

DER WEG ZUM ZIEL

Mit Perlen und dem Schneckenhaus einer großen Meeresschnecke ausgestattet, begeben sich die Helden zurück zum Dorf der Darna. Wapiya erklärt den Helden, dass er folgendermaßen vorgehen will: Schneckenhaus und Perlen werden zu einer Tabu-Höhle in den Bergen gebracht, wo der Stamm traditionell alle eingefangenen bösen Geister einsperrt. Die Schutzgeister des Ortes dort werden aufmerksam gemacht und alle notwendigen Vorkehrungen getroffen. Dann wird er mit den Helden den 'Ort der rosafarbenen Jade' aufsuchen und die Tabuzone an einer Stelle öffnen. Der böse Geist wird in Wapiyas Körper einfahren, den die Helden dann so schnell wie möglich zu der Höhle bringen müssen. Dort werden die guten Geister den bösen aus dem Körper des Schamanen vertreiben, und er wird stattdessen in das Schneckenhaus einfahren, das verschlossen und in der mit mächtigen Zaubern gesicherten Höhle abgelegt wird.

Man bricht also zu der Höhle auf und sorgt auch dafür, dass der Weg gangbar wird. Eine Schneise wird durch das Unterholz geschlagen, Hängebrücken über Schluchten und Flüsse angelegt. Die Darna schwingen sich jeweils an Lianen auf die andere Seite und ziehen ein Seil hinter sich her. An diesem folgt der nächste Kletterer mit einem zweiten, und den Darna reicht das schon: ein Seil zum Stehen, eins als Handlauf. Wapiya opfert den Geistern der Schluchten und Flüsse kleine Strohfiguren, damit sie keine Menschen in die Tiefe ziehen. Nach Abschluss der Vorbereitungen suchen Helden und Schamane den ehemaligen Beschwörungsplatz auf.

DER EHEMALIGE BESCHWÖRUNGSPLATZ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von einem benachbarten Hügel aus seht ihr den Jadeberg, der einen rosafarbenen Fuß ins Flachland ausstreckt. Die Oberfläche dieses Sockels ist mit großen und kleinen Felsbrocken übersät, als hätten Urgewalten hier getobt: lauter Jadebrocken. In einiger Entfernung sind die überwucherten Trümmer eines Gebäudes aus schwarzem Basalt zu erkennen. Der Wald dazwischen und in der Umgebung wirkt krank und entstellt. Aus der Nähe wird deutlich: Jeder Ast an jedem Baum trägt andere Blätter, häufig verkrümmt und von seltsamer Farbe. Die Rinde ist mit Geschwüren bedeckt, lässt Saft austreten oder fehlt ganz. Aufblätterlosen Schlingpflanzen hocken Vögel mit drei Augen, die sich hektisch die Federn ausreißen. Am Boden kriechen Raupen, aus deren Körpern Pilze sprießen, und flügellose Fliegen, denen Beine aus den Augen wachsen. Eine magische Grenze, mit Totempfählen abgesteckt, trennt den kranken Wald scharf vom gesunden daneben. Wapiyas

Keule rasselt kräftig, als er einen der Pfähle mit ihr berührt und ... umstößt. Einen Augenblick lang hält der Wald den Atem an. Dann fährt eine schillernde Wolke in den Mund des Schamanen ein. Er würgt, seine Augen treten hervor, seine Haut bekommt Beulen; irgendetwas kriecht seinen Rücken hinab.

"Looooos, lauuuuf!", röchelt er.

LAUF IN DEN KAMPF

Der Schamane ringt mit der dämonischen Essenz und nimmt seine Umgebung nicht wahr. Die Helden müssen ihn stützen und ziehen, wenn nicht sogar tragen.

Ab und zu gewinnt die fremde Essenz sogar ein wenig die Überhand. Dann werden zum Beispiel seine Arme weich wie Butter, ihm wachsen lange Krallen oder er versucht, sich mit Schlägen und Tritten freizukämpfen. Derartiges geschieht vor allem dann, wenn die Helden eine Pause machen wollen oder sich gerade auf einer Hängebrücke befinden.

Die Helden werden den ganzen Weg (eine Tagesreise!) an einem Stück zurücklegen müssen. Einige Darna-Krieger haben sich als Streckenposten aufgestellt und reichen den Helden Wasser. Aber auch der Feind schläft nicht ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid nah am Ziel und hundemüde, aber weiter geht es nicht. Die Brücke über diesen Fluss ist abgeschnitten, die Kriegerin, die hier auf euch gewartet hat, liegt von einem Wurfspieß durchbohrt auf dem Boden. Aus dem Wald treten hoch gewachsene Echsenmenschen mit Schilden und Speeren, aus dem Hintergrund kommandiert von einer kleineren, rotbäuchigen Echse, die eine Art Marschallsstab zu tragen scheint. Hinter euch kommen die beiden Maraskaner den Weg hoch gekeucht, die ihr bei den Strandpiraten belauscht habt. Ob sie euch die ganze Zeit gefolgt sind?

Der 'Marschallsstab' ist das rituelle Zepter der Achaz-Schamanin. Ob Sie den Kampf gegen Chtmok, die Maraskaner und einige Achaz-Stammeskrieger ganz normal ausfechten lassen wollen, sei Ihnen überlassen. Vielleicht gelingt es den Helden ja auch, so lange zu verhandeln, bis die kühle Abendluft die Achaz träge macht. Oder sie können die Maraskaner über deren Insekten-Angst in die Flucht schlagen.

Von einem hohen Baum hängen immer noch einige Lianen herab. Es wäre also auch möglich, dass einige Helden eine neue Brücke errichten, wie sie es bei den Darna gesehen haben, während die anderen ihnen die Feinde vom Leib halten. Wenn Ihre Helden weniger kampfstark sind, können Sie es so einrichten, dass die Krieger der Achaz unter wütenden Gesten in Richtung der

Maraskaner im Wald verschwinden: Sie werden nicht Seite an Seite mit Menschen kämpfen. Im Notfall könnte ein Trupp Darna zu Hilfe eilen. Wenn der Fluss überquert und der Schamane heil bei

der Höhle angekommen ist, läuft alles ab wie geplant. Wapiya kann noch die Schnecke in die Höhle schaffen und den Eingang verschließen, bevor er erschöpft zusammenbricht.

AUSKLANG

Nach dem mörderischen Lauf über Stock und Stein müssen die Helden sich sicherlich einige Tage im Dorf der Darna ausruhen. Anschließend findet ein großes Treffen von Haipu, Darna und den Helden (stellvertretend für die Schiffsbesatzung) am Strand statt, bei dem die Tauschgeschäfte getätigt werden. Salz, Kochtöpfe, Nägel und Schmuck finden glückliche neue Besitzer. (Den Rum, wenn er nicht für die Bukanier verwendet wurde, haben inzwischen die Matrosen niedergemacht.) Im Gegenzug füllt sich die Thalukke mit Edelhölzern, Jadebrocken verschiedener Qualitäten (darunter natürlich auch rosafarbene), Federn, eingelegten Kräutern, Gewürzen und frischen Kokosnüssen (letztere als Proviant für die Heimfahrt). Der Auftraggeber wird zufrieden sein. Neben der versprochenen Belohnung erhalten die Helden **250 Abenteuerpunkte**. Spezielle Erfahrungen haben sie sich in *Athletik, Schleichen, Schwimmen, Tanzen, Wildnisleben, Geographie, Ge-*

steinskunde, Magiekunde, Handel, Heilkunde Krankheiten und Kochen erworben.

Der Handel mit Jade wird in den nächsten Jahren sicherlich einen Aufschwung nehmen, und Ihre Helden können gern daran beteiligt sein. Darna und Haipu werden aber nach ihren schlechten Erfahrungen mit Fremden (nämlich Galottas Magiern) der Einrichtung neuer Handelsposten nicht zustimmen. Allenfalls käme ein Wiederaufbau Altaïas in Betracht. An ein Monopol für ein Handelshaus ist somit nicht zu denken, zumal man schon aus Tradition weiterhin an die Tocamuyac verkaufen wird. Falls die Helden weitere Expeditionen auf Altoum planen, etwa einen Besuch im zerstörten Altaïa oder die Suche nach alten echsischen oder tulamidischen Siedlungen, die der Dschungel überwuchert hat, dann werden die Kontakte zu den Darna und zum Auftraggeber ihnen dabei sicher sehr behilflich sein.

ANHANG: PERSONEN UND WERTE

Bukanier (unerfahrene Bauern, Jäger, Seefahrer und Wirte)

Hau- oder Entermesser: INI 9+W6 AT 9-12 PA 8-10

TP 1W+3 DK N

Raufen: INI 10+W6 AT 10-13 PA 9-10

TP(A) 1W DK H

Wurfmesser: INI 10+W6 FK 10-14 TP 1W

LeP ca. 30 AuP ca. 30 KO 10-12 MR 2 RS 0-1

Vorteil: Balance

Nachteile: Aberglaube oder Arkanophobie 5-10, Randgruppe, Vorurteile (Obrigkeit und Hierarchien, Zivilisation) 5

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil Bornländisch; Fußfeger, Schmutzige Tricks, Tritt

Besondere Talente: erfahren in *Fallenstellen* oder *Menschenkenntnis*, *Schleichen* oder *Zehen*, *Sinnenschärfe*

Ferujian und Amarsabu, unerfahrenes maraskanisches Söldnerpärchen in Diensten der Skrechu bzw. Chtmoks

Beide haben sich, wie es unter den menschlichen Gefolgsleuten der Skrechu üblich ist, komplett enthaart. Ihre kahlen Schädel sind mit grünen Schuppen tätowiert. Bei den Bukaniern haben sie sich als Schiffbrüchige ausgegeben, tragen Kopftücher und ziehen sich die Augenbrauen mit Ruß nach.

Beide werden in zukünftigen DSA-Publikationen nicht mehr auftauchen, sind also 'zum Abschuss freigegeben'.

Tuzakmesser: INI 11+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+6 DK NS

Dolch: INI 10+W6 AT 13 PA 8 TP 1W+1 DK H

Diskus: INI 10+W6 FK 11 TP 1W+3

LeP 30 AuP 32 KO 13 RS 4 MR 4 GS 6

Vorteile: Resistenz gegen Waffengift

Nachteile: Angst vor Insekten 6, Arroganz 5, Neugier 9, Unstet

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besondere Talente: unerfahren in *Menschenkenntnis*, *Schleichen*, *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung*; erfahren in *Selbstbeherrschung*

Unerfahrene Achaz-Fischer

Ausgewachsene Waldinsel-Achaz sind 2,10 bis 2,25 Schritt groß und sehr schlank. Ihre Schuppenhaut ist zumeist in Grüntönen getigert; bei den Frauen ist der Rückenrücken rot. An den Füßen haben sie fünf Zehen mit Schwimmhäuten dazwischen, an jeder Hand jedoch nur drei Finger. Von Gürteln oder Umhängetaschen abgesehen tragen sie keinerlei Kleidung.

Hauptanliegen der hiesigen Fischer ist es eigentlich, satt und zufrieden in der Sonne zu liegen. Sie fürchten die Menschen und die H'Ranga. Gegen die Helden gehen sie deswegen vor, weil Chtmok ihnen mit dem Zorn eines mächtigen H'Ranga droht.

Messer: INI 9+W6 AT 9 PA 7 TP 1W DK H

Raufen: INI 11+W6 AT 12 PA 11 TP(A) 1W DK H

Leichtes Wurfnetz: INI 11+W6 FK 17 TP 1W+2 (kein Schaden, sondern Erschwernis der *Fesseln/Entfesseln*-Probe)

LeP 28 AuP 28 KO 14 RS 2 MR 5 GS 8

Vorteile: Herausragende Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Richtungssinn

Nachteile: Dunkelangst 5, eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Biss, Kampf im Wasser, Schwanzschlag, Unterwasserkampf

Besondere Talente: erfahren in *Sinnenschärfe*, durchschnittlich in *Fischen/Angeln*, kompetent in *Schwimmen*

Besonderheiten: Einige der Fischer sind Magiedilettanten. Sie verfügen über bis zu 12 AsP und sind erfahren in einem oder mehreren

der folgenden Zauberei: Axxeleratus, Blitz, Chamaelioni, Lunge des Leviathan (Eigenschaftswerte: KL 10 / IN 16 / CH 9 / GE 15).

Unerfahrene Achaz-Stammeskrieger

Wie die Fischer, so suchen auch die Krieger des Stammes eigentlich keinen Streit. Sie beschützen ihr Dorf, das schon oft Angriffsziel der Haipu war. Es mag sein, dass einige der älteren Krieger Mohisch oder Garethi (bzw. den Charypto-Dialekt der Bukanier) gut genug verstehen, dass theoretisch eine Verständigung möglich wäre.

Holzspeer und Lederschild: INI 15+W6 AT 12 PA 16

TP 1W+3 DK S (ohne Schild PA 10)

Raufen: INI 15+W6 AT 13 PA 10 TP(A) 1W
DK H

Wurfspeer: INI 15+W6 FK 15 TP 1W+4
LeP 28 AuP 32 KO 14 RS 2 MR 5 GS 8

Vorteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Richtungssinn

Nachteile: Dunkelangst 5, eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Schildkampf I, Schwanzschlag

Besondere Talente: erfahren in *Schleichen, Schwimmen, Sich Verstecken, Sinnenschärfe*

Chtmok, Achaz-Schamanin aus Maraskan im Dienst der Skrechu

Von den ortsansässigen Achaz hebt Chtmok sich deutlich ab: Sie ist kleiner (1,70) und stämmiger, ihr Bauch ist ebenso leuchtend rot wie der Rückenrücken, und sie hat an ihren Händen je fünf Finger mit Schwimmhäuten. Sie ließ die vorherige Schamanin und den Häuptling des Dorfes durch ihre menschlichen Schergen umbringen und verkaufte den Achaz das als Strafe der H'Ranga; seitdem herrscht sie unumschränkt. Chtmok ist keine Paktiererin und weiß sehr wenig über die Skrechu und ihren Hofstaat*. Den Auftrag, der sie nach Altoom führte, nahm sie an, weil sie hoffte, sich für 'höhere Weihen' zu empfehlen und womöglich eines Tages gar die Kunst der Kristallomantie zu erlernen, die ihr Stamm nur noch aus Sagen kennt.

Chtmok wird in zukünftigen DSA-Publikationen nicht mehr auftauchen, ist also 'zum Abschuss freigegeben'.

Zepter: INI 9+W6 AT 10 PA 13 TP 1W+3 DK N

Raufen: INI 10+W6 AT 9 PA 12 TP(A) 1W DK H

LeP 27 AuP 29 AsP 26 RS 2 MR 8 GS 8

MU 13 KL 13 IN 13 CH 14 FF 12 GE 12 KO 13 KK 10

Vorteile: Affinität zu Elementaren, Balance, Dämmerungssicht, Halbzauberer, Natürlicher Rüstungsschutz, Richtungssinn, Schutzgeist

Nachteile: Arroganz 7, Dunkelangst 7, Eingeschränkte Elementarnähe (Wasser, Feuer, Erde), Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Verpflichtungen (Skrechu), Vorurteile (Menschen) 10

Besondere Talente: erfahren in *Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe, Menschenkenntnis, Überreden, Gesteinskunde, Magiekunde*

Sonderfertigkeiten: Maraskankundig, Verbotene Pforten, Ritualkenntnis (Achaz-Schamane): durchschnittlich in Geister rufen und

Geister bannen, erfahren in Geister binden und Geister aufnehmen; Schwanzschlag

Rituale: Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Geistheilung, Hilferuf, Kristallkraft bündeln (siehe **MWW 71**), Macht der Elemente, Schlangegeist, Weckruf

Besonderheiten: Schamanenkeule (echsches Szepter) mit Gespür der Keule (Magiegespür 5)

Chtmok besitzt einen Edelstein (Mondstein, ca. 20 ST wert), den sie mit *Kristallkraft bündeln* als 20 zusätzliche AsP in dem Ritual *Schlangegeist* einsetzen kann. Das würde allerdings ihre Kräfte übersteigen, könnte also unerwartete zerstörerische Effekte haben.

Wapiya, erfahrener Schamane vom Stamm der Darna

Taninis Vater ist Mitte vierzig und für einen Waldmenschen recht stämmig. Wie alle Moha-Schamanen kleidet er sich asymmetrisch, und das nicht nur zu Ritualen (aber natürlich da ganz besonders prächtig). Seine linke, den Geistern zugewandte Seite ist stets mit gelben Lulua-Malereien verziert, die vor allem Spinnen zeigen. Rechts trägt er Schweine-Hauer in Nasenflügel und Ohrfläppchen. Armبänder und Fußkettchen aus Jade beweisen, dass er der richtige Kontaktmann für die Helden ist. Wapiya spricht passables Garethi und ein paar Brocken Tulamidya. Im alltäglichen Umgang ist er sehr ruhig, ernst und beherrscht; seine Wutausbrüche reserviert er für widerspenstige Geister. Wapiya war früher mehrmals in Altaia und er hat mit einigen Augenzeugen der Ereignisse, die zur Zerstörung der Stadt führten, gesprochen. Somit kann er den Helden in groben Zügen erklären, was damals passiert ist.

Mittelgroße Knochenkeule: INI 11+W6 AT 11 PA 10

TP 1W+3 DK N

Raufen oder Ringen: INI 11+W6 AT 15 PA 11

TP(A) 1W DK H

Kurzbogen: INI 11+W6 FK 14 TP 1W+4

LeP 33 AuP 35 AsP 37 RS 0 MR 6 GS 8

MU 14 KL 12 IN 13 CH 14 FF 12 GE 12 KO 14 KK 13

Vorteile: Affinität zu Geistern, Halbzauberer, Hohe Magieresistenz, Schutzgeist

Nachteile: Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Eitelkeit 5, Jähzorn 6, Medium, Wahrer Name

Besondere Talente: durchschnittlich in *Menschenkenntnis* und *Überreden*, kompetent in *Selbstbeherrschung, Sagen/Legenden, Heilkunde Krankheiten* und *Heilkunde Wunden*, meisterlich in *Heilkunde Gift, Körperbeherrschung* und *Pflanzenkunde*

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Ritualkenntnis (Waldmenschen-Schamane), erfahren in Geister rufen und Geister binden, kompetent in Geister aufnehmen und Geister bannen; Waffenloser Kampfstil Hruruzat: Handkante, Kreuzblock, Sprungtritt, Wurf

Rituale: Aufmerksamer Wächter, Blick ins Geisterreich, Farben des Krieges, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Geleit des Nipakau, Herz des Tieres, Macht der Elemente, Rat der Ahnen, Schlangenfluch, Stimme des Nipakau, Tabuzone

Besonderheit: unzerbrechliche Schamanenkeule mit Gespür der Keule (Magiegespür 3) und Apport

*) Tatsächlich ist dieses Wissen für das vorliegende Abenteuer selbst völlig belanglos. Bei Interesse schlagen Sie in **Blutrosen und Maraskan** nach, um mehr über die Skrechu zu erfahren.

Tanini

Die siebzehnjährige Schönheit ist das einzige Kind des Schamanen Wapiya und seiner verstorbenen Frau. Als verwöhnte Tochter des wichtigsten Mannes im Dorf ist sie sehr von sich überzeugt, anspruchsvoll und mehr als nur ein bisschen eitel. Verzärtelt ist sie jedoch nicht, das Leben im Dschungel hat sie zu einer geschickten Jägerin gemacht. Ihre Bewegungen sind katzenhaft geschmeidig, sie kennt die heilsamen wie die giftigen Pflanzen und sie weiß mit den Gefahren der Wildnis umzugehen.

Derzeit sucht Tanini nach einem Mann, der zu ihr passt. Er müsste ein guter Jäger oder Krieger sein, reich an Jadegeld, Besitzer eines großen Feldes, das er natürlich allein bestellt, geübt in Hausbau und Holzschnitzerei, kinderlieb, ein guter Koch, möglichst ein wenig aufregend-exotisch (also jedenfalls nicht aus ihrem Dorf) und natürlich magiebegabt wie alle normalen Menschen. Mindestens.

Vorteile: Herausragendes Aussehen, Viertelzauberin (15 AsP)

Nachteile: Aberglaube 5, Eitelkeit 9, Goldgier 5, Neugier 10, Unstet

Besondere Talente: durchschnittlich in *Klettern*, *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe*, erfahren in *Gefahreninstinkt*

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig

Besonderheiten: erfahren in Chamaelioni, Hexenspeichel, Wipfellauf

MU 13 KL 10 IN 14 CH 15 FF 12 GE 15 KO 13 KK 10

Ranga-Ka-Te

Der Haipu-Schamane ist ein Gemütsmensch und vor allem an gutem Essen interessiert, was man ihm auch ansieht. Als Schamane steht er außerhalb des Zweiklassensystems der Haipu. Seine Beziehung zu den Geistern lässt sich als freundschaftlicher Austausch von Gaben und Gegengaben beschreiben. Gemeinsam mit seiner Frau und zahlreichen Kindern bewohnt er eine viel zu kleine Hütte, aus der Cudahahe, sein Ältester, gern endlich ausziehen würde. Die Frau, mit der er eine eigene Hütte bauen möchte, hat der junge Krieger schon ausgemacht: Tanini. Magielos und arm konnte er aber bei ihr bisher nicht landen, und so spielt er immer noch den großen Bruder für seine jüngeren Geschwister. Das könnte sich ändern, wenn die Helden ihm etwas von der Jade abgeben und bei Tanini ein gutes Wort für ihn einlegen. Sollten dagegen ein oder mehrere Helden sich auch in Tanini verliebt haben, so ist Cudahahe ein direkter Nebenbuhler und es wird umso schwerer sein, ihn und seinen Vater zur Zusammenarbeit zu überreden, um an Muscheln und Perlen zu kommen.

Sie können Cudahahe als Joker im Endkampf einsetzen, der den Helden die nötige Zeit verschafft, um über die Schlucht zu setzen, wenn sie es alleine nicht schaffen.

PFAD DES ZWÖLFGÖTTLICHEN BUNDES: DAS KLOSTER DES WAHREN GLAUBENS

VON JÖRG RADDATZ

Glaube: Zwölfgötter (Bund des Wahren Glaubens)

Stichworte zum Abenteuer: eine phantastische Spukgeschichte auf der Basis wahrer Gegebenheiten im alten Bosparan

Spielort: beliebig innerhalb der Grenzen des alten Bosparanischen Reiches

Zeit: beliebig

Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: hoch

Ein Blick durch Ymras Augen

Dieses Abenteuer spielt vollständig in einem (Alp-)Traum, einer von dämonischen Kräften erschaffenen Kopie eines zwölfgöttlichen Klosters, das im wahren Aventurien vor gut tausend Jahren untergegangen ist. Daher sind Ort und Zeit des Abenteuers frei wählbar.

Das auslösende Ereignis ist das Eintreffen der Helden an einem abgelegenen Ort, an dem vor über tausend Jahren der Bund des Wahren Glaubens ein Kloster errichtete. Von hier aus missionierten die Geweihten das Umland und versuchten, die Einheimischen auf den zwölfgöttlichen Weg zu führen. Gestützt auf die militärische Macht des Bosparanischen Reiches und die eigene Überzeugungskraft, machten die Mönche einige Fortschritte, bis sich bei den zwölfgöttertreuen Mönchen eine drastische Veränderung anbahnte: Aus der bosparanischen Heimat kam die Nachricht, dass sich die verehrte Stifterin des Klosters, die junge und hübsche Kaiserin Hela-Horas, auf den Rat der Hochgeweihten hin selbst zur Gottheit erklärt habe. Die meisten Klostersgeschwister nahmen diese Entscheidung als göttergewollt hin. Der Abt Silemian (selbst ein Mitglied der kaiserlichen Familie) unterstützte diese neue Entwicklung sogar voller Entschlossenheit, trotz warnender Träume, die einige Mönche hatten.

Überzeugt von der eigenen Mission, überfielen die Ordensbrüder schließlich ein traditionelles Heiligtum des alten Naturglaubens der Einheimischen, das von einer besonders mächtigen Zauberpriesterin geführt wurde. Die Eingeborene wurde mit allen Gefolgsleuten ermordet, doch im Tode verfluchte sie das Kloster und

all seine Insassen mit den Worten: "Euer Kloster möge zerfallen und verrotten, wie ihr in eurem Innersten verrottet seid. Die Götter mögen euren Frevel richten!"

Zuerst konnte der Fluch nichts bewirken, denn die Macht der Zwölfgötter schützte das Kloster und die Mönche. Schließlich aber, als sie zusammenkamen, um den neuen Tempel der Götterfürstin Hela einzuweihen, wandten die Zwölfe im Zorn ihre Augen vom Kloster des Wahren Glaubens ab. Tobendes Chaos und wilde Zerstörung brachen über das alte Gemäuer herein, doch in ihrer Verblendung riefen die Ordensleute die 'Göttin' Hela an, sie zu retten.

An dieser Stelle drehte sich das Schicksalsrad erneut, und eine weitere Macht mischte sich in das Geschehen ein: Einem Dämon gefiel es, den Ordensbrüdern als Hela zu erscheinen. Mit großer Geste 'rettete' die scheinbare Hela generös Burg und Besatzung. In Wahrheit aber zog der Dämon die Brüder und Schwestern des Bundes in seine Arme – in eine dauerhafte Alptraumwelt, in der sie seitdem ohne Zeitgefühl existieren, nichts von den Geschehnissen in der wahren Welt wissen und jeden Tag erneut dem als Hela erscheinenden Dämonen huldigen. Seit Äonen schon ...

Aus der Sicht der Außenstehenden war das Kloster durch ein Naturereignis zerstört worden, dessen Ursache nie geklärt werden konnte. Andere Dinge geschahen: Die Garethier Bürger begehrten gegen die Herrschaft der Hela-Horas auf, und die nachfolgende Errichtung des neuen Reiches sorgte dafür, dass das rätselhafte Verschwinden des Klosters bald in Vergessenheit geriet.

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden in die Sache verstrickt, wenn sie (aus welchen Gründen auch immer) den Hela-Altar des zerstörten Klosters erreichen. Dort 'packt' sie die örtliche Magie und reißt sie in den Traum der Ordensbrüder hinein. Doch die Götter haben die lange geplagten Mönche nicht vergessen und statten die Helden mit einer Gabe aus, um innerhalb des Traumes erneut den Glauben an die Überlegenheit der Wahrhaftigen Zwölfe zu erwecken: zwölf Amulette, die jeweils die Gabe haben, eine bestimmte Plage zu besiegen und so zu zeigen, wie ohnmächtig 'Hela-Horas' doch ist, obgleich diese scheinbar seit langem mit ihren täglichen Wundern

das Leben der Geweihten und den Bestand des Kloster rettet. Denn der Dämon hat einen grundlegenden Fehler gemacht: Um seine Opfer zu quälen, erlaubt er ihnen nur ein recht jämmerliches Dasein, und dank der Göttergaben sollte es den Helden möglich sein, die Mönche davon zu überzeugen, dass die wahrhaften Götter weit mehr bewirken können als die angebliche Göttin Hela-Horas.

Wenn dies erreicht ist und der Dämon ausgetrieben wurde, dann erwachen die Helden wieder in der 'wahren' Welt.

DER BEGINN

Der Einstieg in dieses Abenteuer ist ausgesprochen anpassungsfähig. Letzten Endes kommt es nur darauf an, dass die Helden an den Ort kommen, wo einst das reale Kloster stand. Hier einige denkbare Ansätze:

Ein Auftrag

Die Helden werden in konventioneller Weise angeworben, um den alten Legenden um das Kloster nachzugehen. Mögliche Auftraggeber sind etwa der Bund des Wahren Glaubens selbst, die Hesinde- oder Nandus-Kirche im Rahmen eines (für den 'Normalsterblichen') kuriosen Forschungsvorhabens oder eine Magierakademie wie Punin oder Khunchom. Auch denkbar sind reine Schatzsucher, die den Helden die Ausrüstung und eine Wegbeschreibung gegen einen Anteil an allen Fundsachen zur Verfügung stellen, oder örtliche Machthabende und Adlige, die es gerne sehen, wenn man die alten Legenden über ein so seltsames Ereignis in ihrem Hinterhof aufklärt. Nicht zuletzt könnte selbstverständlich auch eine Person Ihrer Wahl auf der Suche nach dem Kloster verschwunden sein und den Helden obläge es, sie zu suchen und zurückzubringen. Wenn Sie Spaß daran haben, könnte dies auch eine hochstufige und dementsprechend bekannte Figur aus Ihrer eigenen Spielrunde sein. Die Verhandlungen über Vergütung und Ausrüstung der Helden sollten Sie nach den üblichen Gepflogenheiten abwickeln.

Eine Verfolgungsjagd

Die Helden sind aus ganz anderen Gründen einem flüchtigen Übeltäter auf der Spur, der vergeblich darauf hofft, sie seien abergläubisch und er könne sie abschütteln, wenn er zu den Ruinen des verwunschenen Klosters flieht. Ersinnen Sie bei einem solchen Einstieg in jedem Fall etliche lokale Gerüchte und Schauermärchen um die alten Gemäuer.

Eine zufällige Begebenheit

Wenn Sie eine Region wählen, in der die Helden ohnehin unterwegs sind, dann kann es auch passieren, dass sie zufällig auf die Ruinen stoßen und sie entweder aus Neugierde untersuchen oder aber schauen, ob sie dort ein Nachtlager finden, das sicherer ist als das offene Land unter freiem Himmel.

DIE LAGE DES KLOSTERS

Im Grunde kann das Kloster überall innerhalb der Grenzen des Bosparanischen Reiches zur Zeit der Hela-Horas gelegen haben, sprich: überall im Süden der Linie Mendena-Trallop-Havena. Ausgenommen sind nur die Inseln des Perlenmeeres samt Maraskan und Altoum sowie das unabhängige Aranien und natürlich das heutige almadanisch-liebfeldische Gebiet am Yaquir, da in dieser Gegend ja bereits das Ordensmutterhaus von Mantrash'Mor bestand. Gleichfalls unwahrscheinlich ist es, dass dieses Kloster in der Umgebung Gareth's lag, wo das Kloster Marano bestand. Damit bleiben aber immer noch zahlreiche Regionen übrig:

Mhanadistan

Hier ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass die Bosparaner ein Kloster des Wahren Glaubens etablierten, um die erst kurz zuvor unterworfenen Tulamiden zum Zwölfgötterkult zu führen und damit deren hoch entwickelte Spiritualität zu 'zähmen'. Als die Zauberpriesterin eignet sich eine frühere Hofgeweihte des Diamantenen Sultans. Das Verschwinden des Klosters wiederum würde in einem Land der 1001 Dschinnmärchen keine übermäßige Aufregung auslösen. In diesem Fall wären die Awallakim-Berge südlich von Khunchom oder die Aschubim-Berge bei Rashdul eine gute Wahl, da man von dort aus auch gute Verbindungen zu den Städten im Mhanadital hat und doch die Abgelegenheit genießen kann. Wenn Sie einen lokalen Auftraggeber verwenden wollen, würde sich der geschichtsbewusste und immer an alten Schätzen interessierte Khunchomer Akademieleiter Khadil Okharim gut eignen, während die Rashduler Reiter des Sultan Hasrabal eine gute Wahl sind, um die Helden auf dem Weg zu belästigen und herauszufordern.

Regengebirge

Auch der Tiefe Süden ist ein plausibler Ort für die Lage des Klosters, das sich dann vor allem um die Bekehrung der Waldmenschen gekümmert haben dürfte. Hier wäre besonders der Südrand des Regengebirges geeignet, was möglicherweise die Boron-Kirche von Al'Anfa und / oder Nekromanten der Brabaker Dunklen Halle der Geister in die Ausgangslage verwickelt. Als Zauberpriesterin wäre natürlich eine mächtige Schamanin der Waldmenschen passend.

Südliche Eternen

In diesem Falle wäre die Bekehrung der Tulamiden im Szintotal (die früheren Untertanen des Großsultans von Elem) und der Achaz von Selemers Sümpfen und Loch Harodrol eine der Hauptaufgaben des Klosters gewesen. Auch hier lassen sich die Al'Anfaner Boron-Geweihten und die geheimnisvollen Machthaber der verfallenden Ruinenstadt Selem gut am Anfang des Abenteuers verwenden. Hier wäre es naheliegend, entweder eine selemitischen Ahnenpriesterin oder aber ein echsische Kristallomantin als Zauberpriesterin zu wählen.

Tobrien

Die Länder östlich der Schwarzen Sichel und der Trollzacken waren von einem 'ungläubigen' Volk bewohnt, nämlich den Vorfahren der heutigen Norbarden. Naheliegenderweise wäre die Zauberpriesterin dann eine bedeutende Zibilja der Norbarden gewesen. Hier können Sie überlegen, den Aspekt Mokoschas in den Erzählungen der Ordensbrüder (die 'Zauberhexe' betreffend) auszubauen. Hilfestellungen hierzu finden sich in der Box **Götter und Dämonen**. Wenn Sie das Kloster hier ansiedeln, muss natürlich bedacht werden, dass sich hier derzeit die Schwarzen Lande ausbreiten. Zwar bietet die nekromantische Magie des untoten Kaiserdrachen von Warunk eine gute Erklärung dafür, dass das Alptraum-Kloster nach tausend Jahren der Ruhe auf einmal wieder Seelen gefangen nimmt. Doch handelt es sich natürlich um eine sehr gefährliche Gegend, die weniger erfahrenen Helden schnell den Tod und Schlimmeres einbringen kann.

Weiden

Das ritterliche Land nördlich der Inneren Provinzen ist ein gutes, durchschnittliches Gebiet, an dem einst ein derartiges Missionskloster existiert haben mag. Da hier einige schaurige Ereignisse um Borbarads Rückkehr stattfanden, ist es sehr gut vorstellbar, dass die herzogliche Obrigkeit nunmehr aufmerksam Legenden über ver-

wunschene Klöster untersuchen lässt. Als Zauberpriesterin bietet sich hier vorzüglich eine mächtige Hexe an, etwa aus dem Blautann. Doch auch eine Schamanin der Goblins oder (unter Änderung des Geschlechtes) ein Tairach-Priester der Orks würde passen.

Nordmarken / Albernias

Zuletzt sei noch das Land zwischen Kosch und Westmeer erwähnt, wo sich das Kloster am interessantesten im Norden Albernias lokalisieren lässt. In diesem Fall wollte man die Bewohner der unabhängigen Länder Nostria und Andergast bekehren, deren Stellung zum Zwölfgötterglauben mehr als undeutlich war. Zugleich rückt dies das Kloster in die Nähe des berühmten Farindelwaldes, wo die Feen leben, so dass Sie am besten zusätzlich Bezüge zur Feenwelt andeuten. Dementsprechend könnte die Zauberpriesterin entweder eine (vielleicht halbfische?) Feenfreundin gewesen sein oder aber gar eine außergewöhnlich mächtige Goblinschamanin.

DIE AUSWAHL DER HELDEN

Welche Helden für dieses Abenteuer in Frage kommen, hängt vor allem vom gewählten Einstieg ab: Wenn es einen Auftraggeber gibt, wird er niemanden ausschicken, der ihm inkompetent erscheint oder hochgradig unsympathisch wirkt. Generell ist das

Abenteuer für jede Art von Helden geeignet. Allerdings: Helden mit einem deutlichen Schwergewicht auf körperlichen Eigenschaften (KK, KO, GE, FF) und schlechten geistigen Eigenschaften (MU, CH, KL, IN) erleben in dem Traum eine sehr drastische Entkräftung, was ihnen nicht gerade Freunde bereiten wird (aber durchaus eine lehrreiche Erfahrung sein kann). Natürlich dürfen die Spieler davon nichts vorab erfahren.

Zum anderen ist es ratsam, dass wenigstens ein Geweihter einer Zwölfgöttheit bei der Gruppe ist: sowohl, um das nötige Götterwissen beizusteuern und seine (hoffentlich ausgeprägten) Fähigkeiten im Überzeugen auszuspielen, als auch, weil solche Charaktere besonderes Interesse an den seltsamen Vorgängen, den rätselhaften Entdeckungen und dem abschließenden Kampf gegen die Hela-Dämonin haben dürften.

DIE 'ZAUBERPRIESTERIN'

Wir haben bei den verschiedenen Regionen passende magische Traditionen für diese Person vorgeschlagen, ansonsten aber bewusst keine weiteren Angaben gemacht, da sie die Entstehung des Alptraumklosters nur sehr indirekt verursacht hat. Daher ist es ganz Ihnen überlassen, ob Sie diese mit einer bereits benannten aventurischen Person aus jener Epoche identifizieren und eine mögliche Fortsetzung rund um das frühere Heiligtum ersinnen.

DAS ABENTEUER BEGINT

Das Kloster liegt abseits der üblichen Reisewege in einem Gebirge. Die Einheimischen der Umgebung wissen sehr wenig darüber und meiden die Ruinen und ihre Umgebung. Ihnen ist nur bekannt, dass die Gegend verflucht ist und man dort besser nicht hingeht, angeblich soll es dort in manchen Nächten sogar spuken: Geister von seltsam gewandeten Leuten sollen dort unheimliche Rituale abhalten. Auf Nachfrage können die Helden eine abergläubisch verbrämte Beschreibung der schwarz-weißen Tracht der Glaubensbündler erhalten – ob sie diese Beschreibung richtig zuordnen können, müssen Sie vom Hintergrundwissen der Helden abhängig machen.

Das ehemalige Kloster liegt in einer Senke zwischen drei Gipfeln, die nur an der Nordseite offen ist. Das Flachland ist von hier aus nur als schmaler grüner Streifen am Horizont zu sehen. Im weitesten Sinne ähnelt die Lage daher der des Mutterhauses Mantrash'-Mor in Yaquirien, und wer weiß, vielleicht sollte ja einmal auch hier der Fels mit den titanenhaften Darstellungen der Himmlischen verziert werden. Heute zeugen nur noch verwiterte Trümmer von dem einst stattlichen Bauwerk.

DIE PYRAMIDEN DES ÄUßEREN RINGS

Ganz gleich, von welcher Seite man sich den Ruinen nähert, man erreicht zuerst einen Ring aus etwa anderthalb Schritt hohen Steinpyramiden (insgesamt über zwei Dutzend), der sich in erheblichem Umkreis rings um die ganze frühere Klosteranlage zieht. Bei Tag kann man hier wenig Beeindruckendes feststellen. Es sind sehr alte Gebilde (etwa 1.000 Jahre), die aus den örtlichen, unbehaue-

witterung und Überwucherung durch Moose, Flechten und kleinere Sträucher aufweisen.

Helden mit guter Kenntnis der Wildniskunde bemerken zusätzlich, dass keinerlei Tiere auf den Pyramiden zu finden sind: weder sonnende Eidechsen noch hungrige Vögel, nicht einmal Insekten und andere Kleinsttiere. Es sind auch keine Tierspuren auf ihnen zu finden, und der Bewuchs ist auf Pflanzen beschränkt, die zur Fortpflanzung keinen Besuch von Bienen oder Schmetterlingen benötigen.

Wenn die Charaktere so tollkühn sind, eine der Pyramiden abzutragen, geschieht – gar nichts. Die Steine bewirken an sich nichts, sie wurden nur errichtet, um den gefährlichen Bereich zu markieren. Sparen Sie beim eventuellen Abtragen der Steine (je Steinhauwerk eine gute Stunde) dennoch nicht mit düsteren 'Omen' wie dem Schrei eines Aasvogels, der die Stille zerreißt, oder einem Blitz, der aus heiterem Himmel in den umliegenden Hügeln niedergeht. Am Boden einer jeden Pyramide findet sich das Skelett eines Hundes, der hier als symbolischer Wächter lebendig begraben wurde. Die Knochen zerfallen zu Staub, wenn man sie berührt. (Wenn Sie wollen, können Sie natürlich entscheiden, dass die seltsame Magie der Gegend den Hund tatsächlich in einen Geist verwandelt hat: Es wäre eher unpassend, wenn er als untoter Skelett-Köter die Helden angreift, aber stellen Sie sich nur vor, ein unsichtbarer und immaterieller Geisterhund folge stets knurrend und winselnd einem bestimmten Helden, um in unpassendsten Momenten in ein schrilles Gebell auszubrechen. Selbst wenn nur dieser Held das Knurren und Gekläff hören kann, die anderen es aber höchstens als das Heulen einer jähren Windbö wahrnehmen, so dürfte das doch einige erhebliche Abzüge auf alle Proben mit sich bringen, bis der Geist exorziert ist.)

DIE RUINEN

Hinter dem weiten Ring der Pyramiden liegt das, was einst das Kloster des Bundes des Wahren Glaubens war. In der 'normalen Welt' stehen hier nach über 1.000 Jahren nur noch Ruinen. Wie es dort einst aussah, illustrieren der Lageplan (S. 88) sowie die Beschreibung des Klosters in der Alptraumwelt. Die äußeren Wohn- und Wirtschaftsräume sind heute nur noch vage zu erkennen: Sie sind reduziert auf einzelne Ziegelbrocken und Mauerreste von maximal Kniehöhe, deren Innenräume völlig leer sind und keinerlei Reste von früheren Nutzgegenständen mehr aufweisen.

Eine Ausnahme stellen nur die aus Stein errichteten Gebäude des Inneren Klosters dar. Hier sind zwar auch alle Dächer eingestürzt, doch ansonsten sind die Bauwerke intakt und aufgrund ihrer Gestalt und den verzierten Säulen auch unschwer als Klosterruinen erkennbar.

Der zentrale Platz mit dem Hela-Tempel schließlich ist in besonderem Maße von dem Fluch der Zauberpriesterin getroffen worden – oder war es doch eher der Zorn der Zwölfe?

Kein einziges Bruchstück des Tempels ist erhalten: An dieser Stelle gähnt ein großes Loch im Boden, das etwa zwanzig Schritte Durchmesser hat und in der Mitte zwei Schritt tief ist. Das Erdreich ist



hier dunkler als in der Umgebung, und wer ganz genau sucht, kann sogar kleine Bruchstücke von Knochen finden. Als einziger Überrest erhebt sich mitten in dem Krater ein erstaunlich gut erhaltener Altar, der zwar das Bild einer schönen jungen Gottheit mit hoher Kronenhaube trägt, aber keinen Namen.

MAGISCHE ANALYSEN

Für den Fall, dass ein Held die Anlage mittels eines Hellsichtzaubers auf magische Kräfte untersuchen will, kann er feststellen, dass die Ruinen der Wirtschaftsräume völlig unmagisch sind, und auch in den Überresten des Inneren Klosters ist keine aktive Zauberei zu finden. Nur rund um den Altar ist Magie vorhanden, die jedoch ungemein schwer zu bestimmen ist.

Gelungener Analys: Das Merkmal Schaden herrscht vor.

3 ZiP*: Auch dämonische Magie ist vorhanden.

6 ZiP*: Der Zauberer kann die Repräsentation erkennen, in der die Magie gewirkt wurde. (Welche das ist, hängt davon ab, was für eine Identität Sie der Zauberpriesterin zugeordnet haben. Siehe S. 78.)

9 ZiP*: Vor allem der dämonische Aspekt scheint mit allerlei anderen Spielarten der Magie verwoben zu sein: Die Merkmale *Hellsicht* und *Illusion* sind ebenso in Spuren erkennbar wie zum Beispiel *Einfluss*, *Herrschaft* und *Metamagie*.

HINEIN INS LAND DER TRÄUME

Durch die rätselhafte Magie dieses Ortes werden die Helden beim ersten näheren Kontakt mit dem Hela-Tempel von dem hier entstandenen Traum 'eingefangen' und geistig in ihn hineingezogen, während ihre Körper mit allen Besitztümern reglos rund um den Altar zurückbleiben. Was mit diesen Körpern genau geschieht, ist Ihre Entscheidung. Wir empfehlen, dass sie in irgendeiner Weise 'versteinern' und nicht von kleinen Tieren angefressen oder von waghalsigen Schatzsuchern durchsucht und ausgeplündert werden können.

Achten Sie darauf, die ersten 'Alptraum-Gefangenen' in möglichst unauffälliger Pose versteinern zu lassen. Wenn die Gruppe sich trennt und nicht alle Charaktere gemeinsam zum Standbild gehen, sollten die anderen nach ihren Kameraden sehen wollen – und sich so auch in das Einzugsgebiet des Zaubers begeben.

IN DER WELT DER ALPTRÄUME

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ratsch! Etwas zerrt an euch, zerreißt euch, wie eine alte Flickpuppe. Das Blut rauscht in euren Ohren. Die Welt um euch her flackert, schneller, dreht sich, grelles Licht, schreiende Farben, euer Schrei verzerrt, der Fluss der Zeit dehnt sich wie zäher Teig. Dann: Schwärze.

Aus der Finsternis erklingt das Rauschen großer Schwingen, und der ferne Schrei eines Raben hallt herüber. Ist das Gulgari, der Seelengeleiter, der euch nach einem jähen Tod über das Nirgendmeer tragen wird? Langsam löst sich die Gestalt des

mächtigen Vogels aus den Schatten, und ja, es ist ein Rabe, und ihn umgibt eine Aura der Erhabenheit. Ein Bote der Götter nähert sich euch.

Dann ertönt eine Stimme in euren Köpfen: "Fürchtet euch nicht. Bishdaniel bin ich, der Bote der Träume. Vor langer Zeit entstand an diesem Ort ein frevelhafter Traum, der noch immer währt und in den auch ihr gezogen werdet. Doch die Götter vergessen nicht und ihr sollt eine Chance bekommen, nicht allein euch zu retten, sondern auch die, die schon lange tot und doch in ihren Träumen gefangen sind. Nehmt diese Gabe an und ihr könnt diese Welt verändern, wenn ihr gläubig und weise handelt."

Vor euren Augen erscheint in den Krallen des Raben eine Kette, gemacht aus zwölf verbundenen Amuletten. Ein strahlendes Licht geht von ihr aus, vertreibt die Dunkelheit und hüllt euch ein.

Einen Wimpernschlag später ist es vorbei. Irgendjemand atmet hastig neben euch, und bei jedem Atemzug mischt sich ein pfeifendes Rasseln darunter. Während ihr euch umschaut, stellt ihr fest, dass die Stimme von irgendwo jenseits eines Brokatvorhangs an einer der Wände zu kommen scheint. Die gesamte Umgebung hat sich verändert. Ihr befindet euch nicht mehr inmitten eines Ruinenfeldes unter freiem Himmel, sondern in einem kostbar ausgestatteten Heiligtum. Zwischen euch liegt auf einem einfachen schwarzen Tuch die Kette der Zwölf Amulette, die ihr schon in den Krallen Bishdaniels gesehen habt.

DIE REGELN DER TRAUMWELT

Die Welt, in der sich die Helden nun wieder finden, ähnelt so sehr einem Alptraum, dass es durchaus zulässig ist, sie anhand der Traum-Regeln aus **MWW 173 ff.** zu beschreiben. Die Geister zahlreicher Sterblicher sind hier gefangen, ohne sich der Illusion ihrer Umwelt bewusst zu sein. Sie fühlen sich immer noch als Teil der wirklichen Welt.

Dennoch gibt es hier einige wichtige Unterschiede zu herkömmlichen Träumen: Es ist schwierig, die Ordensleute vom Bund des Wahren Glaubens als 'Träumer' zu bezeichnen, sind doch ihre sterblichen Leiber seit gut eintausend Jahren tot. Zwar glauben sie, das Geschehen so beeinflussen zu können, als seien sie lebendig und wach, doch im Großen und Ganzen können sie die sich ewig wiederholende Natur des Traumes nicht ändern.

ZUR PRÄSENTATION DER TRAUMWELT

Es ist zugegebenermaßen nicht so einfach, diesen Teil des Abenteuers zu leiten, denn vieles hängt vor allem von Stimmung und Atmosphäre ab. Wenn Sie daran Freude (und geeignete Räumlichkeiten) haben, können Sie zu stimmungsunterstützenden Mitteln wie meditativer Musik oder kirchlichen Chorälen als Hintergrundmusik sowie Räucherwerk greifen.

DER REALISMUS DES TRAUMES

Vor allem zwei Umstände führen dazu, dass die Realitätsdichte dieser Welt enorm hoch ist und dieser Alptraum beinahe als eine eigene, reale Nebenwelt oder Globule gelten könnte. Zum einen ist der mächtige dämonische Traumverursacher einem gewöhnlichen sterblichen Zauberer deutlich überlegen, zum anderen 'stützt' die große Zahl der Seelen, die in dieser Illusion gefangen sind, deren 'Realität'.

Rein regeltechnisch erzeugt das einen RD von deutlich über 25, dem höchsten erfassten Schwellenwert. In Situationen, in denen ein spezieller Wert nötig wäre, ist dies im Fließtext geregelt.

DIE HERRIN DES TRAUMES

Traumverursacher im Sinne der Regeln ist die dämonische Wesenheit, die Geist und Seele der Klosterleute eingefangen und den Traum geschaffen hat. Es ist für die Zwecke dieses Abenteurers komplett unnötig, die exakte Natur dieses Dämons zu bestimmen – es könnte sich um den Erzdämonen Iribaar oder einen Gehörnten aus seinem Gefolge handeln, aber genauso gut um eine Entität aus der Domäne der Thargunitoth. Schließlich kommt sogar eine 'verspielte' Wesenheit ohne Bindung an einen der Erzdämonen in Frage. Eines aber ist sicher: Im Rahmen dieses Traumes erscheint der Traumverursacher stets in der Maske der 'Schönen Kaiserin' Hela-Horas, einer mächtigen Staatenlenkerin und Zauberin, die Bosparans Fall verschuldete, weil sie sich zur Göttin der Götter erklären ließ. In dieser Maske gaukelt die dämonische Entität den 'Träumern' vor, sie gegen den Fluch der Zauberpriesterin zu schützen, so lange sie ihr huldigen. Daher wird sie im Folgenden als 'Hela-Dämonin' bezeichnet.

Im Rahmen des Traumes ist sie fast allmächtig und könnte theoretisch die gesamte Gestalt des Traumklosters verändern. In der Praxis wird sie das aber nicht tun, da bei zu drastischen, unerklärlichen Vorfällen das Risiko besteht, dass die Träumer an der Realität ihrer Umgebung zweifeln – mit unkalkulierbaren Folgen für den Bestand des tausendjährigen Traumes. Deshalb beschränkt die Hela-Dämonin in den meisten Fällen ein Eingrei-

fen gegen unbotmäßige Träumer darauf, irgendwelche Ungeheuer zu erschaffen, die dann als die Früchte des Fluches gelten, vor dem Hela-Horas die Mönche generell schützt – und lässt sich dann von den Ordensbrüdern beschützen. Werte für die Hela-Dämonin sind demnach unnötig, der Weg, ihr Treiben zu beenden, wird im Laufe des Textes angegeben. Zusätzlich zu Gunsten der Helden spricht die sporadische Aufmerksamkeit, die die Dämonin dem Traum als Ganzem widmet: Sie sucht ihn nur einmal pro aventurischem Tag auf, um sich als Hela-Horas anbeten zu lassen, kümmert sich ansonsten aber um andere Dinge. Das gibt den Helden einen Traum-Tag lang Gelegenheit, die gefangenen Seelen zu bekehren und sich auf die Konfrontation mit der Dämonin vorzubereiten.

DIE HELDEN ALS TRAUMGÄNGER

Die Helden sind nicht willentlich in diesem Traum gefangen und dementsprechend kaum in der Lage, ihn zu beeinflussen. Wenn sie es mit der Methode aus **MWW** (dem Einsatz des Talent *Heilkunde Seele*) versuchen, müssen sie feststellen, dass die Gegebenheiten dieses tausend Jahre alten Traumes viel zu konservativ und beharrlich sind, um sich dadurch umstürzen zu lassen. Auf diese Weise gar die räumlichen Gegebenheiten zu ändern ist unmöglich.

Es gibt jedoch zwei andere Möglichkeiten: Mit dem Talent *Überzeugen* können die Helden es schaffen, das Bewusstsein der träumenden Klosterbewohner nachhaltig zu verändern. Man wird die Mönche nicht überzeugen können, dass sie in einem Alptraum gefangen und ihre Körper seit tausend Jahren tot sind. Möglich dürfte es aber sein, den Mönchen klarzumachen, dass die Angriffe des 'Fluchs der Zauberpriesterin' und die Erscheinungen der hilfreichen Hela-Horas Folgen der gleichen Manipulation sind und sich die Mönche ihr Schicksal selbst eingebrockt haben, als sie den Zwölfgöttern willig eine Sterbliche als Herrin überordneten. (Mehr dazu finden Sie bei der Beschreibung der Klosterbewohner ab S. 83.)

Vor allem aber sind da die zwölf Amulette, eine Gabe des Traumboten Bishdriel an die Helden, durch deren Macht sich die von der Hela-Dämonin geschaffenen Bedingungen des Alptraumes erheblich verändern lassen, nämlich jeweils zum Besseren für die gefangenen Seelen. Werden sie wohlüberlegt eingesetzt, dann sollte die Bekehrung wesentlich leichter fallen.

DER TRAUM OHNE ENDE

Es ist die vielleicht wichtigste Eigenschaft des Traumes, dass er niemals endet, solange die Hela-Dämonin ihn als interessante Unterhaltung aufrechterhält: Endlos wechseln im Rhythmus des realen aventurischen Tag-und-Nacht-Wechsels helle und dunkle Phasen einander ab, während der die Klosterbewohner monoton ihren traditionellen Pflichten nachgehen – die streng regulierte Natur des Klosterlebens macht das um so glaubhafter. Der Höhepunkt jeden Tages ist die Große Andacht, bei der alle Mönche im Hela-Horas-Tempel zu ihrer Göttin beten, ihr für den bisherigen Schutz danken und sie um weiteren Beistand anflehen – insgesamt vielleicht eine halbe Stunde, in der die Hela-Dämonin ihre Aufmerksamkeit auf den Traum richtet und diese fromme Ergebniszeit genießt. Danach überlässt sie ihre Spielzeuge sich selbst, und diese fahren mit ihren monotonen Mönchspflichten fort.

Sollte sie als die Traumverursacherin bei einem solchen 'Besuch' gravierende Veränderungen feststellen (wie sie nur durch die Zwölfgötteramulette Bishdariels entstehen können), so wird sie ihre ganze Kraft aufwenden, um Eindringlinge zu vernichten und den alten Stand wiederherzustellen, denn genau genommen sind es ja keine göttlichen Eingriffe. Für die Helden bedeutet das, dass es einen engen Zeitrahmen gibt, in dem sie etwas erreichen können, nämlich eben bis zur nächsten Morgenandacht.

DIE NEUEN WERTE DER HELDEN

Während eines Traumes haben die Kraft der Muskeln oder die Beweglichkeit der Finger keine Auswirkung auf das, was der Geist des Träumers vermag.

An die Stelle der Körperkraft (KK) tritt daher der Wert für Willenskraft und Mut (MU); die leibliche Fingerfertigkeit (FF) wird durch die geistige Präzision (KL) ersetzt; die Gewandtheit (GE) wird von der Intuition (IN) abgelöst. Wie robust der Träumer ist, das entscheidet seine Ausstrahlung – anders gesagt, für die Konstitution (KO) wird das Charisma (CH) angesetzt.

Ebenso ist die materielle Rüstung der schlafenden Körper der Helden irrelevant, doch sie können ihren halben Magieresistenzwert als geistigen RS verwenden. Der Schaden, den die Helden in diesem Traum anrichten können, hängt gleichfalls von ihren geistigen Kräften ab: Grundsätzlich wird mit dem W6 gewürfelt, und für jeweils 5 volle Punkte, die die Summe von Mut und Charisma über 15 liegt, kommt ein weiterer Punkt hinzu – bei Werten von z.B. MU 16 und CH 15 ergibt sich also ein TP-Wurf von W6+3. Der Schaden ist also unabhängig von der verwendeten Waffe.

Was sich hingegen nicht ändert, sind die Werte von Lebens-, Astral- und Karmaenergie.

DIE ERSCHEINUNG DER HELDEN

Im Grunde erscheinen die Helden so, wie sie in dem Moment waren, als sie sich dem realen Hela-Horas-Altar näherten. Es gibt allerdings leichte Abweichungen davon, die durch die veränderten Werte bedingt sind: Während die Rüstung und Bewaffnung eines üblicherweise robusten, aber abstoßenden Söldners gleich bleiben, ist er nun deutlich schwächlicher, da sein niedriges Charisma eine niedrige 'Traum-Konstitution' mit sich bringt. Umgekehrt mag der sonst schwächliche, aber willensstarke Dieb oder Magier feststellen, dass er auf einmal ein wahrer Muskelprotz ist. Rechnen Sie damit, dass Ihre Spieler einige Minuten lang darüber reden wollen, wie anders ihre Helden unter diesen Umständen aussehen.

Wenn einer oder alle Helden den Vorhang zur Seite ziehen, bietet sich ihnen ein Bild des Grauens, und es erfordert eine MU-Probe, um näher zu dem Sprecher hin zu treten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der süßliche Geruch von verbranntem Fleisch und Haaren liegt schwer in der Luft. Vor euch ist ein Mann in einer einfachen Mönchskutte mit eisernen und doch in blauschwarzem Feuer brennenden Ringen an die Wand geschmiedet. Von seinen Füßen bis zum Haupt umlodern ihn heiße Flammen der gleichen unnatürlichen Färbung und zerfressen langsam die bloßen Hände und das Gesicht des Mönches. Die verbrann-

MAGIE INNERHALB DES TRAUMES

Wie schon in **MWW** angesprochen, ist es innerhalb des Traumes im Prinzip ohne zusätzliche Schwierigkeiten möglich zu zaubern. Die extrem hohe RD aber macht das Zaubern sehr kostspielig: Es gibt keinen situationsbedingten Zuschlag auf die Zauberprobe, aber auch keine Verringerung der AsP-Kosten.

Alle Formen von Magie können nur räumlich und zeitlich beschränkte Effekte erzeugen: Die Existenz und allgemeine Natur des Traumes zu beeinflussen, ist im Rahmen des Traumes nicht möglich. Dafür ist der dämonische Traumverursacher zu mächtig.

KÄMPFE INNERHALB DES TRAUMES

Innerhalb dieser Alptraumwelt sind Kämpfe deutlich weniger fantastisch oder gar Comic-haft, als es in **MWW** vorgeschlagen wird. Der Traumverursacher hat keinerlei Interesse an hochdramatischen Kämpfen.

Zum einen sollen die Mönche keineswegs wie Fliegen ums Leben kommen, da selbst eine routinierte alltägliche Wiederbelebung der Gefallenen durch 'Hela-Horas' die Glaubwürdigkeit der Situation auf eine harte Probe stellen könnte. Auch hält die Hela-Dämonin natürlich wenig davon, dass die Mönche lernen, die Fluch-Kreaturen durch eigene Kraft zu besiegen – denn dann bedürften sie ja nicht mehr ihres Schutzes. Daher sind Kämpfe denen des realen Aventuriens sehr ähnlich. Lediglich der Schaden, den die Helden verursachen, ist in der Regel spürbar geringer als in der wachen Welt.

Wer allerdings im Normalzustand eine an sich gebundene magische oder geweihte Waffe besitzt (Magierstab, Rondrakamm, Geodensichel etc.), der führt sie auch im Traum und kann deren TP anstelle der Traum-Formel benutzen. Nicht zu diesen Ausnahmen gehören hingegen magische oder geweihte Waffen, die lediglich gerade im Besitz eines Helden sind – sofern sie nicht gezielt mit Hilfe eines Amulettes der Zwölfe (siehe dort) herbeigerufen wurden. Solche herbeigerufenen Waffen haben meist sogar sehr spektakuläre Wirkungen.

Falls ein Held innerhalb des Traumes stirbt, dann verschwindet er einfach. Es ist eine besondere Gunst der Götter, dass er nicht wirklich tot ist, sondern in seinem Körper erwacht, wenn auch die anderen Helden am Ende wieder zu sich kommen – bis dahin hat er einfach harmlose, unbedeutende Träume gehabt. Diese relative 'Unsterblichkeit' sollten Sie allerdings wirklich erst am Ende des Abenteuers enthüllen und die Spieler bis dahin möglichst im Unklaren lassen.

ten Lippen des Mannes bewegen sich zitternd, während er mühsam um Worte ringt: "Seid ihr hier, um zu plündern, bringt euch der Zufall oder bringt ihr Erlösung?"

Wenn die Helden versuchen, die Flammen zu löschen, werden sie merken, dass dies ebenso wenig möglich ist, wie die schmiedeeisernen Fesseln zu zerbrechen oder zu öffnen oder auch nur den Mönch zu töten. Eine *Götter/Kulte-* oder *Magiekunde*-Probe sollte verraten, das blauschwarze Feuer wahrscheinlich dämonischen Ursprungs ist und dass hier wohl eine Übeltat des erzdämonischen Widersacher des Ingerimm vorliegt.

Allein ein Mittel kann den unglücklichen Mönch befreien: das

Amulett des Ingerimm. Doch wenn die Ketten gesprengt sind, sinkt der Befreite leblos zusammen, tot oder doch auf der Schwelle des Todes, und nur das Amulett der Tsa kann ihn noch wiederbeleben.

An dieser Stelle können die Helden (und die Spieler) gegebenenfalls erfahren, was sich einst in dem Kloster ereignet hat. Der Gefolterte ist Bruder Tharalian. Wäre sein Glaube an die Götter nicht so stark, so wäre er schon lange Zeit wahnsinnig. Er kann ihnen, von Husten, Würgen und schmerzfühltem Seufzen unterbrochen, Folgen des berichten:

Er ist ein frommer Kusliker und hat sich dem Bund des Wahren Glaubens angeschlossen, um den unwissenden Einheimischen das Wort der Wahrheit zu bringen. Er hegte von Beginn an gewisse Zweifel, dass Hela-Horas wirklich eine fleischgewordene Göttin war, auch wenn viele andere Mönche das gerne glauben wollten.

Als dieser Tempel der Hela-Horas erbaut wurde, protestierte er. Daher wurde er bestraft, indem man ihn festband und zwang, dadurch an der Zeremonie der Einweihung teilzunehmen. Doch



selbst, als während des Rituals dämonische Angriffe begannen, seine Mitbrüder Hela-Horas um Hilfe baten und die Göttin schließlich selbst erschien und das Kloster rettete,

DER HELA-GLAUBE

Selbst die irregeleiteten Klosterbrüder glauben nicht, dass Hela-Horas die Welt geschaffen habe und die Zwölfe gar nicht existierten – denn immerhin sind sie alle im Zwölfgötterglauben erzogen und als würdig befunden worden, die Weißen der Götter zu empfangen. Der Glaube an Hela-Horas, wie er derzeit im Alptraum-Kloster besteht, umfasst daher folgende Lehrsätze:

- Die Entstehung der Welt aus dem Kampf von Los und Sumu sowie anfängliche Kämpfe gegen den Namenlosen und die Erzdämonen decken sich mit den vertrauten Lehren der Zwölfgötterkirchen, ebenso die Entstehung und 'Aufgabenverteilung' der Götter.

- Die Götter haben ihren göttlichen Funken einer bestimmten menschlichen Familie eingegeben, die nun göttergleiche Herrscher hervorbringt: die Familie der Kusliker Kaiser, die das Bosparanische Reich aus den Dunklen Zeiten heraus zu neuer Macht und Herrlichkeit führten. Kaiser Silem-Horas war der Vorläufer und Verkünder der Wahrheit, der die Kulte der Götterfeinde unterdrückte, sein Nachfahre Murak-Horas besiegte die letzten feindlichen Reiche und seine Tochter Hela vollendete die Aufgabe.

- Nun, da mit dem Bosparanischen Reich zum ersten Mal in der Menschheitsgeschichte ganz Aventurien unter einer Krone vereint ist, ist das Werk der Götter getan. Sie haben sich von der

Herrschaft über die Sterblichen zurückgezogen, um ihre Kräfte ganz auf den Abwehrkampf gegen den Namenlosen und die Erzdämonen zu richten.

- Ihre bisherigen Aufgaben in der Regentschaft über die materielle Welt haben sie komplett der von ihnen ausgewählten Hela-Horas übertragen. Sie ist die Vollendung menschlicher Existenz durch die Verbindung sterblicher und göttlicher Natur.

- Dass die Gottkaiserin sich die Zeit nimmt, ihnen täglich eine Verkörperung zu senden, um dem Kloster bei der Abwehr seiner Feinde beizustehen, ist ein Zeichen der Wertschätzung und eine besondere göttliche Gunst.

- Letzten Endes ist die genaue theologische Position noch nicht verbindlich geklärt. Als eine Schar von Glaubenslehrern messen die irregeleiteten Seelen den Feinheiten der Hela-Lehre erhebliche Bedeutung zu. Mit größter Ausdauer können die frommen Gesellen über Verbindung und Verhältnis der göttlichen und menschlichen Natur Helas, über Fragen nach ihrer Gottähnlichkeit, Gottgleichheit oder Gottmenschlichkeit, über die exakte Rolle und Wesenhaftigkeit des Propheten Silem im Weltenplan und seine jetzige Position oder über den genauen Grad der verbliebenen zwölfgöttlichen Oberaufsicht über die Sterblichen debattieren.

wollte er nicht von den Zwölfen ablassen. Also strafte die Göttin ihn, indem sie seine Fesseln härtete und ihn in ewige Flammen hüllte, dennoch weigerte er sich, Hela als oberste Göttin anzuerkennen. Für diesen Frevel hat ihn die Götzengöttin verdammt, in dieser Position bis ans Ende der Tage zu verharren.

Seitdem ist eine schier ewige Zeit verstrichen. In jeder Nacht hört er die Schreckensschreie seiner Mitbrüder, und an jedem Morgen versammeln sie sich hier, um der persönlich erscheinenden Hela für die Errettung zu danken und sich vor ihr in den Staub zu werfen. Sicherlich würde es den Helden leichter fallen, die Klosterbewohner zu bekehren und sich vor der Macht der Hela zu schützen, wenn sie die göttlichen Amulette benutzen, um sichtbare Verbesserungen zu erreichen und damit zu demonstrieren, dass die Zwölfe der falschen Göttin bei weitem Überlegen sind.

Wir gehen der Einfachheit her davon aus, dass es sich bei dem Mann um einen einfachen Klosterbruder handelt, um nicht den problematischen Präzedenzfall aufzustellen, dass der Geweihte eines der Zwölfe einsichtiger war als die der elf anderen. Sollten Sie jedoch in Ihrer Spielrunde einen besonderen Schutzgott der Gruppe haben, zögern Sie nicht, Bruder Tharalian zu einem Geweihten dieser Gottheit zu erklären.

DAS BEKEHREN DER MÖNCHE

Beim Aufenthalt im Kloster werden die Helden oft die Gelegenheit haben, mit Mönchen zu reden und in ihnen Zweifel an der Macht ihrer Göttin zu wecken. Es gibt keine stets wirkungsvollen Argumente und es hängt sehr stark von der Überzeugungskraft der Spieler ab, was sie erreichen. Andererseits müssen Sie natürlich keine ausführlichen theologischen Debatten abhalten, wenn das niemandem Vergnügen bereitet. Im Zweifelsfall haben Sie immer noch die Möglichkeit, einiges über *Überzeugen*-Proben zu klären. Folgende Modifikatoren fallen dabei an:

- Die Hälfte der TaP* einer *Götter/Kulte*-Probe kann (für Präzedenzfälle und Glaubensgrundsätze) als Bonus angesetzt werden.
- Die Hälfte der TaP* einer *Heilkunde Seele*-Probe (Ängste aufgreifen und ansprechen) werden als Bonus angesetzt.
- Jeder erkennbar Ungläubige, der sich in das Gespräch einmischt, bringt zwei Maluspunkte.
- Nach grundsätzlicher charakterlicher Einstellung ist jedem Mönch ein Erschwerungs-Wert zugeordnet – immerhin folgen sie seit Ewigkeiten dem Kultus der Hela-Horas. Eine Reihe von archetypischen Klosterbewohnern werden weiter unten vorgestellt, weitere können Sie gern hinzuerfinden.

Die Probe wird vom Wortführer der Helden gewürfelt. Sie sollten sich aber nur die TaP* nennen lassen, damit die Spieler nie wissen können, ob ihr Gegenüber überzeugt ist oder nur so tut. Ist die Probe tatsächlich gelungen, dann kann der betreffende Mönch als bekehrt gelten und wird seinerseits versuchen, auch andere Zweifler zu überzeugen. Allerdings ist es nicht möglich, den Traum so nach dem Schneeballsystem zu beenden (indem man nur einen Mönch bekehrt und den Rest ihm überlässt). Dennoch sollten Sie sich für das Finale gut notieren, wie viele Klosterbewohner zum Zwölfgötterglauben zurückgefunden haben.

Eine Besonderheit stellt der Gebrauch der zwölfgöttlichen Amu-

DIE BEWOHNER DES KLOSTERS

In dem endlosen Alptraum des Klosters gefangen, ergeht es den Mönchen eigentlich noch recht gut. Immerhin wissen sie weder von diesem Schicksal, noch betrachten sie ihr Dasein als besonders unangenehm. Für sie ist die Zeit immer noch in den Jahren von Hela-Horas Herrschaftszeit stehen geblieben. Seit der Gründung des Klosters und der Errichtung und Einweihung des Hela-Tempels ist etwas Zeit verstrichen, doch sie denken nicht darüber nach, wie viel. Wenn man einen Mönch mit hartnäckigen Fragen in die Enge treibt, wird er raten und einen Wert zwischen zwei und zehn Jahren sagen; doch offensichtlich interessiert es ihn nicht wirklich. Was seit der Zeit der Hela-Horas alles in Aventurien vorgefallen ist, würde den Helden niemand glauben. Erzählungen von Bosparans Fall, von der Kaiserstadt Gareth, von Rohal, Borbarad und den Magierkriegen tut jeder Mönch als wirres Gerede ab.

Wichtig ist hingegen, die Mönche von der Frevelhaftigkeit der Ansprüche der Hela-Horas zu überzeugen und sie damit von ihrer weiteren Verehrung abzuhalten. Dass die täglich im Traum erscheinende Göttin Hela in Wahrheit ein Dämon ist, kann anfangs eigentlich keiner der Helden wissen. Doch sie sollten schon davon ausgehen, dass mit dieser allmorgendlichen Offenbarung etwas nicht stimmen kann. Immerhin ist im wirklichen Aventurien keine solche 'Göttin' (mehr) bekannt, nicht einmal als Götze.

lette dar: Die meisten von ihnen bringen eine bestimmte Segnung mit sich, die zu den Aspekten der Gottheit gehört, sie befreien z.B. von Hunger, Durst oder Niedergeschlagenheit. Wenn eines dieser Amulette verwendet wird, dann kommt es unter den Betrachtern fast automatisch zu Bekehrungen – doch hier können nur Sie als Spielleiter entscheiden, wie gut die Helden die Kraft der Zwölfe hervorheben und wie sehr sie den Mönchen deutlich machen, dass es nicht eine Tat der Helden ist (was langfristig nichts einbringt), sondern eine Gunst der Götter.

BEISPIELHAFTE PERSONEN

Hier finden Sie einige Grundtypen für die Ausgestaltung von Mönchen, denen die Helden begegnen können. Würfeln Sie als Meister verdeckt eine *Menschenkenntnis*-Probe für den Wortführer der Helden und lassen Sie diesem dann entsprechend allgemeine oder auch detaillierte Erkenntnisse zum Charakter des Gegenübers zukommen.

Die genannten TaP* beziehen sich auf *Überzeugen*-Proben der Helden und sollen lediglich Richtwerte darstellen, dem engagiertes Rollenspiel selbstverständlich übergeordnet sein sollte. Sie können diese Proben auch je nach Vorgehen der Diskutierenden erleichtern oder erschweren.

Sollte der wortführende Held gar nicht über das Talent *Überzeugen* verfügen, dann können Sie entweder auf *Überreden* ausweichen – durch die fällige Proben-Erschwerung um 10 Punkte ist es aber kaum wahrscheinlich, dass dann noch eine ausreichende Menge an Talentpunkten übrig bleibt. Denkbar wäre daher auch eine CH-Probe, die um die entsprechende Zahl an Punkten erschwert ist – und um so viel erleichtert, wie Sie für gerechtfertigt halten.

Der Zweifler (2 TaP*)

Er ist im Grunde den Zwölfen treu geblieben, doch ihre scheinbare Abkehr von der Welt hat ihn zum Zweifler gemacht – und dass diese auf seine Gebete nicht reagieren, verstärkt seine Verunsicherung noch. Bei ihm kann man mit Argumenten nicht viel ausrichten, denn er hat sich alles schon selbst gefragt und tausenderlei mögliche Antworten, Erklärungen und Rechtfertigungen gefunden. Was dieser Mensch braucht, ist das überzeugte Zeugnis eines zwölfgöttergläubigen Helden, der ihn nicht intellektuell, sondern emotional anspricht und die Wahrhaftigkeit der Zwölfe proklamiert.

Der Praktiker (4 TaP*)

Er macht sich keine großen Gedanken über die Glaubenslehre, sondern ist einfach überzeugt, das Richtige zu wissen und zu tun. Mit ihm über religiöse Wahrheiten zu diskutieren ist fruchtlos, denn er vertraut dem Urteil der besser Gebildeten. Bei ihm nützt es nur, auf praktische, greifbare Widersprüche hinzuweisen: Warum besiegt die so mächtige Hela nicht einfach die Angreifer, damit der Orden auch außerhalb des Klosters seine Aufgaben erfüllen kann? Sollte die gotthafte Weltenherrscherin nicht einmal einen magischen Fluch permanent brechen können?

Der Theologe (7 TaP*)

Er kämpft innerlich mit den Feinheiten der Hela-Lehre, die außer ihm niemanden so sehr interessieren, und beklagt die Isolation durch die Attacken der Götterfeinde, derentwegen er nicht mit den übrigen Kirchenleuten daheim in Yaqirien korrespondieren kann. Dieser Mann ist für zwei Arten der Argumentation anfällig: Entweder ein Held macht sich wirklich die Mühe, einen theologisch-gelehrten Disput auszuspielen, oder man bekehrt ihn mit dem einfachen Hinweis, dass die ganze komplizierte Konstruktion des Hela-Glaubens unnötig wird, wenn man zur einfachen Wahrheit der Zwölfgötterlehre zurückkehrt.

Der Mitläufer (10 TaP*)

Ähnlich wie der ehrgeizige Politiker folgt er dem Hela-Glauben nicht aus Überzeugung. Er will einfach seine Ruhe haben und folgt dem Weg des geringsten Widerstands – in diesem Fall dem Kult der Hela-Horas. Wenn ihm ein Held zu sehr mit Argumenten zusetzt, dann lässt er sich auch von ihm zurück zur Verehrung der Zwölfe bekehren – doch diese Bekehrung ist wie alles nur ein Lippenbekenntnis und schnell wieder vergessen. Nur wenn die *Überzeugen*-Probe gelingt, ist er tatsächlich und dauerhaft bekehrt.

Der Politiker (14 TaP*)

Er hat sich dem Orden angeschlossen, um in seiner Kirche Karriere zu machen. Für ihn ist der Hela-Glaube schon daher das Beste, weil er so in der besonderen Gunst auch der weltlichen Obrigkeit steht. Dieser Mönch ist durch nichts von seiner Unterstützung für den Hela-Glauben abzubringen. Es ist sogar sehr plausibel, dass er die Helden anschwärzt und vor ihnen zu warnen versucht, sobald sie ihn aus den Augen lassen.

DER TAGESABLAUF IM KLOSTER

Innerhalb des Alptraumes gibt es weder eine Sonne noch einen Mond oder Sterne – es ist zu allen Zeiten bewölkt, und nur die Helligkeit zeigt, ob es Tag oder Nacht ist. Der Zeitablauf ist durch die klösterlichen Regeln festgelegt: Morgens versammeln sich alle Mönche zum Ritual im Tempel der Hela-Horas, danach gehen sie, spirituell gestärkt, an ihre monotone Tagesarbeit, die niemals fertig wird. Gegen Abend versammeln sie sich bei der einzigen warmen Mahlzeit des Tages im Speisesaal. Dann ziehen sie sich zum Schlaf oder für stille Meditation in den Schlafsaal zurück, um den gefährlichen Ungeheuern zu trotzen, die das Kloster unsicher machen, bis der Tag und Hela-Horas erscheinen, um sie wieder zu vertreiben.

Der Aufenthalt in dem Alptraum-Kloster beginnt für die Helden kurz nach dem morgendlichen Götzendienst, so dass sie bis zum nächsten Erscheinen der Hela-Dämonin einen Tag und eine Nacht zur Verfügung haben.

DIE GLEICHGÜLTIGKEIT DER INSASSEN

Die gefangenen Seelen sind von einer deutlichen Nachlässigkeit und Interesselosigkeit geprägt, was ihre Umgebung angeht: Die zahlreichen Schrecken, die ihnen von einem unbekannten, aber feindseligen Götzenkult zugeschrieben werden, haben sie so weit abgestumpft, dass sie auf seltsame Geräusche, Kampfärm und selbst Hilferufe in der Regel nicht reagieren. Das macht es Ihnen als Spielleiter auch leichter, die Helden vor wütenden Massen zu schützen: Der zahlenmäßig weit überlegene 'Mob' der Klosterbewohner wird sich kaum zu einem gemeinsamen Angriff auf die Helden entschließen können.

DIE SCHAR DER UNGEHEUER

Wie alles in diesem Alptraum sind auch sie nicht real. Die Hela-Dämonin hat keinerlei Interesse, ihre Spielzeuge mit anderen Dämonen zu teilen. Zwar ist sie theoretisch in der Lage, einer Mönchseele einen neuen Körper zu verleihen, wenn dieser innerhalb des Traumes 'getötet' wird, doch liegt ihr nichts daran, ein solches Wunder zu häufig wirken zu müssen, um nicht den Realitätssinn der Träumer zu verletzen.

Daher sind die diversen Ungeheuer eher erschreckend als verletzend. Denken Sie an einen Tentakel, der aus einer dunklen Ecke eines Raumes herausgreift, einen Schatten, der sich hinter seinem 'Herren' erhebt und ihm mit absoluter Schwärze umfängt, ein Schreien, das erklingt, wenn man eine Tür öffnet, und bis zum Morgen in den Ohren bleibt, und dergleichen. Denkbare sind auch Kreaturen, die äußerlich den herkömmlichen Minderen Dämonen ähneln. Für die Hela-Dämonin ist es ein Leichtes, die Dämonen auch mit der Illusion einer 'korrekten' arkanen Matrix zu versehen.

DIE AMULETTE DER ZWÖLFGÖTTER

Bei diesen Artefakten handelt es sich um zwölf Anhänger für eine Halskette, die jeweils das Symbol eines der Zwölfe tragen und zusammengefasst die Einheit des Pantheons bezeugen sollen. Sie sind genauso unreal wie die Alptraumwelt des Klosters und können nicht aus dem Traum in die reale Welt gebracht werden. Doch sie entstammen einer anderen Kraft als der übrige, dämonengeschaffene Traum: Sie wurden den Helden durch den göttlichen Boten Bishdaniel mitgegeben, auf dass sie bei der Befreiung der gefangenen Mönchsseelen helfen sollen.

Aufgrund dieses Ursprungs haben die Amulette auch die Kraft, die von der Hela-Dämonin geschaffene Traum-Realität deutlich zu ändern, wenn ein Traumgänger (also ein Held) sie mit der nötigen Überzeugung benutzt.

Das bedeutet, dass man sie nicht einfach aktivieren und sich selbst überlassen kann, es ist schon nötig, sie mit der Gewissheit zu verwenden, das Werk der Zwölfgötter zu tun. Ob das zutrifft, müssen letzten Endes Sie als Meister entscheiden. (Sie sollten allerdings Nachsicht mit Spielern üben, die noch nicht oft gläubige Personen dargestellt haben, denn sie tun sich oft schwer, wirkliche Frömmigkeit darzustellen.) Sie finden im Folgenden jeweils eine kurze Beschreibung des Amulettes und seiner Kräfte.

DAS AMULETT DES PRAIOS

Entgegen der (vermutlichen) Erwartung ist das Amulett überaus schlicht: Auf einem runden Goldplättchen von etwa drei Finger Durchmesser ist ein exakter Kreis als Sonnenscheibe eingraviert – nichts weiter. Gute Kenntnisse der Geschichte oder der Götterlehre (oder auch der Heraldik) verraten, dass dies in Bosparans Zeiten üblich war.

Das Amulett des Praios ist für eine ganz besondere Aufgabe gedacht: Auf einer Bank neben der Sonnenuhr (21) im Lichthof hält sich den ganzen Tag über ein greiser Mönch auf, der die Helden anspricht und sich ihnen als Luigio vorstellt, offensichtlich sucht er ein Gespräch. Er liebt es, so erzählt er, hier an der Sonnenuhr zu sitzen und an die Zeiten zu denken, als die warme Mittagssonne herunter schien und seine alten Knochen wärmte. Luigio ist sehr freundlich zu den Fremdlingen und stellt ihnen zahlreiche Fragen über die Welt draußen.

Ob sie etwas Aktuelles über seine Heimatstadt Bosparan gehört haben, ob sie zufällig wissen, wie es seiner Familie dort geht und ob sie ein zufriedenes Leben führen. Oder ob die Helden hierher ge-

kommen sind, weil sie Hela-Horas huldigen wollen, und ob sie glauben, dass er, Luigio, noch einmal einen schönen Sommermittag am Yaquir erleben wird etc.

Die Helden sollten alle Fragen wahrheitsgemäß beantworten, so naheliegend eine freundliche Notlüge auch erscheinen mag. Bosparan wurde vor tausend Jahren zerstört, seine Familie ist längst tot und vergessen, die Helden hegen keinerlei Verehrung für Hela-Horas – und Luigio selbst ist nur der Geist eines vor Ewigkeiten

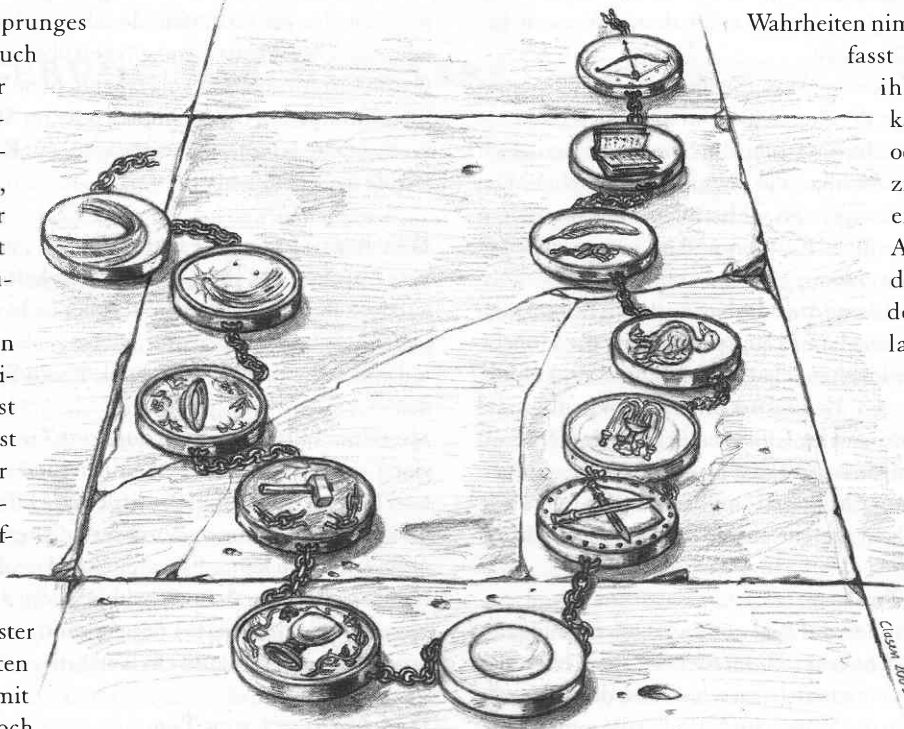
verfluchten Mannes. Derartige bittere Wahrheiten nimmt der alte Mönch ge-

fasst hin, auch wenn man ihm nicht anmerken kann, ob er sie glaubt oder nicht. Mit nur leicht zitternder Stimme dankt er den Helden für ihre Auskünfte und fährt dann fort: "Der gute Bruder Thalarion hat vor langem angekündigt, dass wohl irgendwann einmal jemand kommen und mir wahre Antworten geben wird, wo eine einfache Lüge milder und barmherziger wäre. Wisst Ihr vielleicht, wie es ihm geht? Ich habe ihn schon lange nicht mehr gesehen."

Wenn die Helden auch hier wahrhaftig erzählen, was sie über das Schicksal des frommen Mönches wissen, statt in Ausflüchte zu verfallen, wird Luigio sichtlich blässer. Dann bittet er die Helden, ihm einen unleugbaren Beweis für die Wahrheit ihrer Worte zu geben. Die beste Möglichkeit besteht darin, deren Wahrhaftigkeit bei Praios zu beschwören, woraufhin das Amulett hell zu leuchten beginnt. Der Greis reagiert mit einem Kniefall und erklärt: "Ich sehe, dass es an der Zeit, der frevelnden Herrscherin entgegenzutreten, die ihre Herrschaft nicht mehr verdient."

Dann stellt er sich als Geweihter des Praios und ehemaliger Abt des Klosters vor, der gehorsam in die Reihen der einfachen Mönche zurückkehrte, als die Kaiserin einen neuen Abt aus dem Kreis ihrer Verwandten an die Spitze des Kloster stellte, und ebenso hat er auch gehorsam alle anderen Entscheidungen der geistlichen und weltlichen Obrigkeit akzeptiert. Doch nun endlich erkennt der Greis seinen Frevel und ist entschlossen zu handeln.

Es liegt an Ihnen, wie genau sich die Unterstützung durch den ehemaligen Abt auswirken soll: Wenn Sie ihn lieber nicht zu präsent erscheinen lassen wollen, so könnte er auf eigene Faust versuchen, weitere Mönche zu bekehren (gerade dann eine gute Option, wenn die Helden damit bislang Schwierigkeiten hatten). Doch ebenso könnte er die Helden begleiten und ihnen jeweils kurze Hinweise geben, was den Charakter einzelner Mönche betrifft.



DAS AMULETT DER RONDRA

Dieses Amulett hat die Form eines kleinen ritterlichen Schildes, auf dem zwei gekreuzte Schwerter dargestellt sind. Der Anhänger ruft rondrianische Klingenwaffen in ausreichender Zahl herbei (vor allem also Schwerter, aber auch Zweihänder, Anderthalbhänder oder Säbel), so dass jeder kämpferisch gesonnene Held eine wirklich wirkungsvolle Waffe besitzt. Das sollte tunlichst spätestens vor dem Finale geschehen.

DAS AMULETT DES EFFERD

Diese kleine Scheibe aus Gwen-Petryl, dem heiligen Gestein des Gottes, strahlt in kaltem, grün-bläulichen Licht. Auf ihr ist das Bild eines sprudelnden Brunnens eingraviert, dessen Wasser in bereitstehenden Trinkgefäße fließt.

Es gibt im Kloster keine richtige Wasserquelle mehr, seit im zentralen Brunnen der Anlage (7) eine Schar von angeblich dämonischen Seekreaturen herrscht, die zwar nicht herauskommen, doch das Wasser ebenso unerreichbar wie ungenießbar machen. Die Mönche trinken notgedrungen das schlammige Wasser aus dem Fischteich (15), wo eigentlich Karpfen und andere geschuppte Tafelfreuden gezüchtet werden.

Es ist die Fähigkeit dieses Amulettes, die Kreaturen im Brunnen zu bannen und das Wasser wieder zu reinigen, auf dass die Mönche zum ersten Mal seit Ewigkeiten wieder ihren Durst am kühlen, klaren Nass stillen können. Es liegt an Ihnen, ob es genügt, das Amulett zu präsentieren und zu Efferd zu beten, oder ob (etwa wenn Ihre Gruppe kämpferische Taten favorisiert) eine wirklich furchterregende, vielarmige Multipode im Brunnen haust und die Helden mit ihren Tentakeln angreift, ehe sie verbannt werden kann.

DAS AMULETT DER TRAVIA

Eigentlich zeigt das Amulett das Bild einer sitzenden Wildgans, doch im flackernden Licht eines Herdfeuers ist stattdessen das Bild eines prachtvollen Gänsebratens zu sehen, dass dem Betrachter schon vom Hinsehen das Wasser im Munde zusammenläuft. Wenn man nun zu Travia um Speise für die Hungrigen betet, verwandelt sich das Amulett in eine fette Gans, zum Schlachten bereit. Genau das ist ihr vorherbestimmtes Schicksal: Man muss sie töten, rupfen, ausnehmen und würzen (alles zusammen kann durch eine *Kochen*-Probe erledigt werden) und dann in den großen Ofen der Klosterküche schieben. Nach der üblichen Zeit ist der Braten gar, und nun können (und sollten) die Helden freigiebig an die ausgehungerten Mönche verteilen, die einzeln oder in kleinen Gruppen erscheinen und begehrllich schnuppern. Wenn die Helden die Hungrigen zu ihrem Braten einladen, werden sie für dieses traviagefällige Verhalten belohnt, indem sich die Mönche leichter davon überzeugen lassen, dass die Macht der gütigen Göttin größer ist als die der Hela-Horas, unter deren Einfluss nur Hunger und Kargheit herrscht.

DAS AMULETT DES BORON

Der einfache, halbkreisförmige Anhänger zeigt eine Rabenfeder, die schützend über einem ruhig Schlafenden schwebt. Wenig überraschend ruft dieser Anhänger tatsächlich so viele Rabenfedern herbei, wie es Helden gibt. Die Federn sind dafür gedacht, die körperlosen Gespenster zu verbannen, die in der Nacht in das Dormitorium (4a) eindringen und das Ziel haben, die ohnehin schon entsetzten Mönche weiter in Panik zu versetzen und sie am Schlafen zu hindern. Hier erfordert es Mut und Widerstandsgeist, um für die nötige Nachtruhe zu sorgen, denn die einzelnen Geister

wehren sich ungefähr mit den Kräften eines Braggu dagegen, von einer Feder berührt und damit zerstört zu werden. Die Rabenfedern können wie Dolche geführt werden.

DAS AMULETT DER HESINDE

Auf diesem Amulett ist ein offenes Buch abgebildet, auf dessen Seiten man, wenn man ganz genau hinschaut, fromme Gebete erkennen kann. Dieses Amulett ruft durch ein Gebet zu Hesinde einen *Codex der Zwölfgöttlichen Unterweisung* herbei, der alle Gebete und Kirchenlieder enthält, die die Mönche in der langen Zeit unter dem Einfluss des Dämons beinahe vergessen haben. Mit seiner Hilfe (und eventuell einer gelungenen *Lehren*-Probe) ist es möglich, den interessierten Mönche wieder die liturgischen Feinheiten des Zwölfgötterglaubens beizubringen, was in der abschließenden Konfrontation von erheblichem Vorteil sein wird. Wird dieses Amulett in der Bibliothek oder im Skriptorium benutzt, so verwandeln sich sämtliche dortigen, mit Kauderwelsch gefüllten Bände in Gebetbücher.

DAS AMULETT DES FIRUN

Das Amulett, das sich jederzeit sehr kalt anfühlt, ist aus einem einzigen Bergkristall geschnitten, der nicht völlig klar, sondern von kleinen 'Schneeflocken' durchsetzt ist. Es zeigt einen Jagdbogen mit einem darauf liegenden Pfeil, dessen Spitze ein Eiskristall bildet.

Mit seiner Hilfe kann man durch ein Gebet zu Firun tatsächlich einen einzigartigen Pfeil herbeirufen (und auch einen Bogen, wenn kein Held so etwas besitzt), mit dessen Hilfe ein guter Bogenschütze den Anführer der vor dem Kloster lauenden Kreaturen treffen und vernichten kann. Es wäre sehr sinnvoll, dies nicht als simple Fernkampf-Probe abzuwickeln, sondern zuvor eine dramatische Handlung zu setzen, bei der ein mutiger Köder die Dämonenkreaturen anlockt, damit ein Gefährte zum Schuss kommt.

DAS AMULETT DER TSA

Der ovale Anhänger besteht aus einem perlmuttfarbenen, schillernden Metall und trägt das gravierte Bild eines Regenbogens. Die Helden können das Amulett benutzen, um Bruder Tharalion wieder zu erwecken, nachdem sie ihn aus den brennenden Ketten befreit haben. So erhalten sie die Informationen über die Geschichte des Klosters in gebündelter Form.

DAS AMULETT DES PHEX

Auf dieser mondsilberne Scheibe mit eingelegten Kristallen ist ein vorbeiziehender Schweifstern dargestellt. Entgegen der wahrscheinlichen Erwartung ist dieses Amulett tatsächlich für einen recht offenen, geradlinigen Einsatz bestimmt: Denn in der früheren Sakristei haust ein drachengestaltiger Horddämon aus Gold und Edelsteinen. Er ist am besten zu besiegen, wenn man ihn (der offenbar zur Domäne vom Widersacher des Phex gehört) im Namen des Gottes bedroht. Dann verwandelt sich das Amulett in einen geweihten Wurfstern, der die Abscheulichkeit vernichten kann. Dadurch sind die Kultgegenstände wieder zugänglich.

DAS AMULETT DER PERAINE

Das bronzene Amulett trägt das Bild der Pillenschale eines Medicus' inmitten eines Kranzes aus Heilkräutern. Es ruft eine Schale voller unidentifizierbarer Pillen herbei, die die Opfer von Krankheiten und Siechtum zu heilen vermögen. Sobald die Helden etwa beginnen, die Seuchenkranken in der Krankenstube (26) zu heilen, kom-

men auch weiter Mönche hinzu, die ihre wundersame Genesung als deutliches Zeichen dafür akzeptieren, dass 'Hela-Horas' nicht annähernd so viel Macht hat wie Peraine.

DAS AMULETT DES INGERIMM

Auf diesem schmiedeeisernen Anhänger ist das Bild eines von Flammen umzüngelten Schmiedehammers zu sehen, der sich über zersprengten Ketten erhebt. Wenig überraschend kann man durch ihn einen mächtigen Schmiedehammer herbeirufen, der es den Helden erlaubt, den unglücklichen Bruder Tharalion aus seiner Folter zu befreien, in dem man zum Ingerimm betet und gegen die

in Dämonenfeuer brennenden Ketten schlägt, die den göttertreuen Mönch gefangen halten.

DAS AMULETT DER RAHJA

Eine silberne Scheibe trägt die Abbildung eines Kelchs, der von Rosenranken umschlungen wird. Mit ihr kann man einen großen Pokal voller Wein herbeirufen, der bei allen Mönchen, die davon trinken, die stete Angst und Sorge vertreibt und sie stattdessen mit heiterer Gelassenheit füllt. Es ist daher am sinnvollsten, dieses Amulett dann zu verwenden, wenn bereits eine Schar von interessierten Mönchen versammelt ist.

DIE UMGEBUNG DES KLOSTERS

Außerhalb der Anlage existiert – nichts. Wer fliegt oder auch durch Klettern die Außenmauern überwindet, der sieht, dass ein dichter Schneesturm rund um den Komplex tobt, in den man nicht ungestraft hinein fliegen oder laufen kann – denn hier geht die Wilde Jagd des Erzdämonen Nagrach um (oder eher eine Traum-Imitation derselben, um genau zu sein). Wer immer seinen Fuß zu weit aus dem Kloster setzt, wird von diesen 'Wesenheiten' schnell aufgespürt, gehetzt und zerrissen. Die Mönche nehmen diese 'Belagerung' als einen weitere Plage der Zauberpriesterin hin und danken Hela-Horas, dass sie den Dämonen den Weg hinein ins Kloster verwehrt.

Nur das Amulett des Firun kann diese Wilde Jagd besiegen, doch auch dann ist nicht allzu viel erreicht: Der Sturm legt sich, und bis zum Horizont erstreckt sich eine farblose, von eisigem Harsch bedeckte Ebene ohne jede Abwechslung in alle Richtungen. Wer das Kloster verlässt, marschiert (oder fliegt), bis er die Gebäude aus den Augen verloren hat und um ihn nur kalte Farblosigkeit ist, bis er schließlich in der Ferne ein Bauwerk sehen kann – das sich beim Näherkommen als das Kloster entpuppt.

DIE ALLGEMEINE ERSCHEINUNG

Die Klosteranlage ist in dem hierzulande eher fremdartigen yaquirisch-südländischen Stil des bosparanischen Kernlandes erbaut, mit kalkweißen Wänden und leuchtend roten Ziegeldächern. Es lassen sich vier Bereiche unterscheiden, die jeweils um einen großen, atriumähnlichen Innenhof angeordnet sind und oftmals statt Wänden luftige Säulenreihen aufweisen.

DIE KLAUSUR

Der wichtigste Teil des Klosters ist der innere Bereich, die so genannte Klausur, die aus den Tempeln, dem Dormitorium, dem Refektorium, der Bibliothek, den Konventssaal, der Abtswohnung und zugeordneten Nebenräumen besteht (Räume 1 bis 6).

1: Der Tempel der Hela-Horas

Dieses prachtvolle Bauwerk war anfänglich gar nicht geplant und fügt sich in das Gesamtbild ein wie ein Elefant in eine Einheit von Streitrössern: Um den bestehenden Tempel der Zwölfe zu übertrumpfen und sogar zu verdecken, wurde der übermächtige Bau mit quadratischem Grundriss einfach in den großen Gartenhof der Klausur gepflanzt, wo er alle optischen Maßstäbe sprengt. Der Tempel selbst besteht aus blauem Marmor und hat eine vergoldete Kuppel. Im Inneren ist er ebenso überladen und vor allem mit

Lobpreisungen der Herrin, ihrer Familie und ihres Reiches geschmückt, zu dessen stolzen Bewohnern sich die Ordensleute zählen. Es gibt scheinbar Fenster, die umrandet sind von Reliefarbeiten, doch sind sie nur Attrappen und kein Licht fällt hier herein. Alle Beleuchtung stammt stattdessen von dreizehn schweren, mannsgroßen Kerzenständern, die an der runden Wand aufgestellt sind und Tag und Nacht brennen. Hinter einem der vielen Gobelins ist der versteinerte Mönch Tharalian verborgen. Feuerschalen, aus denen der Geruch von Duftholzern entströmt, spenden weiteres Licht. Es gibt kein Standbild der Hela-Horas, nur ihr Porträt auf dem zentral stehenden Altar, über dem sie während der Andachten leibhaftig erscheint. Vor dem Altar steht die goldene Opfer- schale auf dem Boden.

Zwei übermannsgroße Statuen flankieren auf der Außenseite das mächtige Eingangsportal. Laut der kleinen Inschrift im Sockel der Statuen soll die Gestalt in Gelehrtentracht mit der Gesetzestafel Silem-Horas und der Mann in Legionärsrüstung Murak-Horas darstellen.

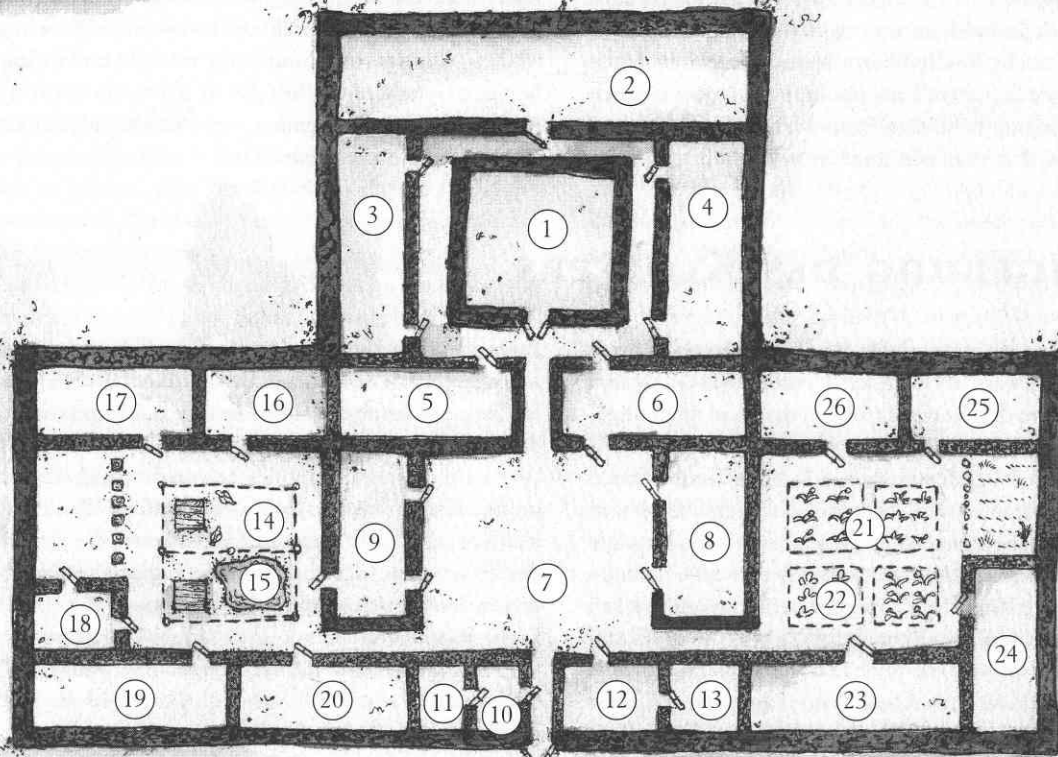
2a: Der Tempel der Zwölfe

Dieses Heiligtum wurde seinerzeit errichtet, um der höchstgelegene Bau und ein würdiger Abschluss der ganzen Anlage zu sein. Heute ist er kaum zu sehen, da der Hela-Tempel ihn völlig verdeckt. Im typisch bosparanischen Stil errichtet, besitzt dieser weißmarmorne Bau eine Reihe aus zwölf hoch aufragenden Säulen, die vor der eigentlichen Tempelmauer eine Galerie bilden. Einst ein beliebter Platz für ernste Gespräche oder ruhige Zurückgezogenheit, ist er heute fast völlig verlassen.

Anders als die meisten Tempelbauten, deren lange Halle auf den fernen Altar an ihrem Ende zustrebt, steht dieser Bau sozusagen 'quer': Nicht der lange Weg vom Portal zum Götterbild sollte den Frommen beeindrucken, sondern die unmittelbare, überwältigende Nähe der zwölf Götterbilder, die an der breiten Längsseite gegenüber dem Portal aufgereiht sind und (so weit das Auge reicht) die ganze Wand einnehmen. Vor der Wand erstreckt sich eine Empore, auf der vor jedem der zwölf Götterbilder ein Altar steht.

Die angrenzende Sakristei ist heute das Gebiet eines goldenen Drachens, der eigentlich einem Dämon aus der Domäne des Tasfarel nachempfunden ist. Die Alpträum-Kreatur hütet die dort versammelten Klosterschätze, insbesondere aber die diversen Ritualgerätschaften, die bei der Verehrung der Zwölfe verwendet wurden. Ihn kann man mit offenem Waffengebrauch kaum besiegen, nur das Amulett des Phex bietet eine gute Chance zu einer Vertreibung des Ungeheuers.

DAS VERFLUCHTE KLOSTER



GABRIELE WELB 2004

2b: Die Gruft

Unter dem Tempel der Zwölfe wurde die Gruft eingerichtet, damit die verstorbenen Mönche des Klosters in wahrhaft geweihtem Boden ruhen und den besonderen Schutz der göttlichen Präsenz genießen können würden. Selbstverständlich ist die Zahl der hier tatsächlich vor dem Untergang des realen Klosters und der Entstehung des Traumes bestatteten Mönche eher gering: zwei Unfalltote und ein Mönch, der bei der Erstürmung des Heiligtums der Zauberpriesterin ums Leben kam. Heute stirbt hier niemand mehr, und die Klosterbrüder suchen die dunklen, von zahlreichen dicken Säulen getragenen Gewölbe nur sehr selten auf.

3a: Das Refektorium

Der Speisesaal des Klosters ist sehr schlicht eingerichtet, mit langen hölzernen Tischen und harten Bänken. Auf den Tischen steht das Essen in großen Schüsseln bereit, und jeder bedient sich selbst. Die schlichten Speisen (Brot und brackiges Teichwasser, abends eine warme Suppe oder Brei) werden zu festgelegten Zeiten aufgetragen: am Morgen nach der Andacht, am Mittag und am Abend. Jeder Mönch wird dazu angehalten, bescheiden zu sein, da es nie wirklich genug gibt, und die meisten stehen mit noch knurrendem Magen wieder auf.

3b: Der Konventssaal

Der große Raum dient eigentlich als Versammlungsort für die Ordensleute. Hier wurden wichtige Angelegenheiten beraten oder dem Abt Nachrichten aus der Fremde mitgeteilt. Er ist mit prachtvollen Lehnstühlen für die höheren Würdenträger und Gäste und einfachen Bänken für die gewöhnlichen Mönche möbliert. Von der Decke hängt ein großer Kerzenleuchter über dem glänzenden Mohagoni-Tisch. Der Raum wird auch an den Festtagen zu Repräsentationszwecken benutzt und ist ohne Frage der prächtigste der allgemein zugänglichen weltlichen Räume. Da es aber dergleichen nicht mehr gibt im eintönigen Dasein der Insassen und auch Abt Silemian keine Ratschläge von Sterblichen mehr akzeptiert, ist der ehrgeizige Kirchenpolitiker hier allenfalls selbst anzutreffen, wo er fruchtlosen Träumereien über die gefährvolle, aber erhebende Gegenwart und seine glorreiche Zukunft im Bosparanischen Reich nachhängt. Nur wenn eine Übeltat abzuurteilen ist, wird der Konventssaal noch als Gerichtssaal benutzt.

4a: Das Dormitorium

Der Schlafsaal ist relativ karg und spärlich eingerichtet und enthält kaum mehr als für jeden Mönch ein eigenes Bettgestell sowie eine kleine Kiste mit Bettzeug, Kissenrolle und Wolldecke. Seit

Ewigkeiten sind die Mönche jedoch nicht wirklich zur Ruhe gekommen, da hier des Nachts unheimliche Plagegeister umgehen, angebliche Abgesandte der toten Zauberpriesterin. Nur das Boron-Amulett kann helfen, den geplagten Seelen eine erholsame Nachtruhe zu schenken.

4b: Die Kleiderkammer

Oberhalb des Schlafsaals befindet sich ein kleiner Raum, der neben Roben und Kutten der Ordensleute auch Laken und Decken, Schuhwerk, Vorräte wie Kerzen und Lampenöl beinhaltet; aber auch kleine Werkplätze für den Bruder Schneidermeister und den Bruder Schuhmacher.

5a: Die Bibliothek

Die stattliche Büchersammlung der Klosteranlage liegt im Untergeschoss und enthält zahlreiche Regale, die sich unter dicken Codizes und Folianten biegen. Was sich allerdings auf den ersten Blick wie der Wunschtraum eines historisch interessierten Gelehrten ausnimmt, erweist sich beim genaueren Hinsehen als frustrierend, denn all diese Bücher sind leer oder mit unleserlichem Geklecksel gefüllt, das offensichtlich keine Schrift, sondern wirklich nur Gekritzelt ist. Die Illuminationen der Bücher sind ebenfalls nur abstrakte Flecken in bunter Farbe.

Nur wenn die Macht des Hesinde-Amulettes genutzt wird, füllen sich die Seiten mit den Ritualen und Gebeten zu Ehren der Götter und prächtigen Bilder ihrer Glorie.

5b: Das Skriptorium

Der Schreibsaal befindet sich im Obergeschoss der Bibliothek. Früher spendeten die hohen Fenster bis zum späten Abend genügend Licht für die dort arbeitenden Klosterinsassen, heute sind ob des steten Nebels auch tagsüber oft Kerzen angezündet. Die Mönche kopieren hier Werke oder schreiben und illustrieren Bücher, die der Herrin Hela-Horas zum Geschenk gemacht werden sollen. Wer ihnen über die Schulter schaut, stellt jedoch fest, dass sie sinn- und fruchtlos einfach Kringel an Kringel setzen und die Pergamente und Papyri auf diese Weise mit substanzlosen Flecken füllen.

6a: Das Abtshaus

Hier wohnt der Abt Silemian, der wegen seiner herausgehobenen Stellung nicht bei den anderen Ordensmitgliedern im Dormitorium schläft. Diese Absonderung wurde als nötig erachtet, da der Kloostervorsteher zahlreiche repräsentative Aufgaben erfüllen und auch gelegentlich vornehme Gäste bewirten musste, ehe die Katastrophe eintrat. In dem Haus liegen die Wohnräume, das Speisezimmer und die private Küche des Abtes, ein eigenes kleines Badezimmer und ein eigener Abort.

6b: Das Gästehaus

Das Obergeschoss des Abtshauses war einst für vornehme Besucher gedacht. Der einzige 'Gast' ist heute der Abt, der ein üppiges Zimmer bewohnt.

DER BRUNNENHOF

Der Vorhof des eigentlichen Klosters ist zugleich der Teil, den Reisende üblicherweise zuerst erreichen. Die Räume rund um den Hof sind (außer den Bereichen 5 und 6) jeweils eingeschossig.

7: Der Zentralbrunnen

In der Mitte des Hofes erhebt sich der wichtigste Brunnen der Anlage. Seit Ewigkeiten ist er jedoch vom 'Fluch der Zauberpriesterin' unbrauchbar gemacht, und mehr als das: Hier hausen daimonide Seekreaturen, die das Wasser verseuchen und jeden angreifen, der sich dem Brunnen zu sehr nähert. Nur das Amulett des Efferd kann Brunnen und Wasser reinigen.

8: Der Pferdestall

Der Stall diente einst der Unterbringung der wenigen klostereigenen Reittiere und denen von Besuchern und Pilgern.

9: Die Klosterküche

An vier riesigen Feuerstellen wird hier das Essen zubereitet. Für die durchschnittliche Mahlzeit arbeiten etwa zehn Personen. Die beiden steinernen Backöfen sind fast ständig unter Feuer, um Brot herzustellen. Dies ist der beste Ort, um die Macht der Travia zu demonstrieren und hungrige Mönche mit einem unerschöpflichen Gänsebraten zu bewirten.

10: Das Torhaus

Eigentlich sitzt hier immer der Bruder Torhüter, der ein Auge auf das Kommen und Gehen hat. Doch da das Tor seit Ewigkeiten nicht mehr geöffnet wurde und Bruder Farian ein recht nachlässiger Mensch ist, verbringt er mehr Zeit an anderen Orten als auf seinem Posten – es sei denn, der Abt hat einen Mönch oder einen Besucher zum Karzerarrest verdonnert.

11: Der Karzer

Die Strafzelle für disziplinlose Klosterbrüder oder Eindringlinge wird eigentlich vom Torhüter bewacht. In dem großen, aber lichtlosen und mit einer schweren Holztür verschlossenen Raum ist außer einigen alten Strohsäcken und einem Bottich für Notdurft nichts zu finden.

12: Die Wächterstube

In diesem Raum wohnen die zwanzig Söldner, die einst zum Schutz vor wilden Bergstämmen angeworben und dann für den Überfall auf das Heiligtum der Zauberpriesterin missbraucht wurden. Durch diese Tat wurden auch sie von dem Fluch betroffen und sind ebenfalls Teil des immerwährenden Traumes. Sie haben nunmehr nur wenig zu tun, doch ihr Weibel treibt sie noch immer morgens zur Hela-Horas-Andacht und danach zum Drill im Innenhof, ehe sie dann gegen Abend zu ihren Pritschen zurückkehren oder noch eine Weile zechen und würfeln. Sie stehen Fremden eher misstrauisch gegenüber und verwehren jedem das Betreten des Raumes (und erst recht den Zutritt zur Waffenkammer dahinter), der ihnen nicht eine gute Erklärung liefert oder sich eine glaubwürdige Ablenkung einfallen lässt.

13: Die Rüstkammer

Äußerlich sind hier großartige Stücke aus Arivor und Khunchomer Fertigung zu finden, doch praktisch sind sie alle ohne Wert, da sie im Traum buchstäblich nur als Schatten ihrer selbst existieren.

Der Weiherhof

In diesem Seitenflügel der Anlage (Räume 14 bis 20) sind vor allem Vorrats- und Wirtschaftsräume zusammengefasst. Hier ist nach dem Hela-Dienst im Tempel bis zur Nachtruhe immer viel Betrieb.

14: Der Geflügelhof

In der Mitte des Hofes liegt dieser durch einen niedrigen Zaun abgeteilte Garten: ein Gehege, in dem die Hühner, Perlhühner und Pfauen nach Herzenslust scharren und picken können. Das angrenzende Hühnerhaus bietet ihnen zudem Nistmöglichkeiten. Ihre Eier sind für den Speisezettel des Abtes bestimmt und werden nur selten mit den frömmsten Hela-Gläubigen geteilt; gelegentlich kommt auch ein Huhn auf den Tisch, vor allem an Festtagen. Hauptsächlich aber gelangen sie auf die Tafel des Abtes Silemian.

15: Der Karpfenteich mit dem Fischerschuppen

Exotische und Nutzfische werden hier gezüchtet. Sie ergänzen die karge Speisekammer des Klosters und vor allem die Nahrung des Abtes. Neben dem Teich liegt die Hütte des Bruders Fischermeister mit dessen Angelzubehör.

16: Die Schreinerei

Neben einer Werkbank und anderem Schreinerwerkzeug findet man natürlich einen größeren Vorrat an Holz. Bruder Maliotto, der Schreiner, ist ein frommer Hela-Anhänger und meistens damit beschäftigt, neue Schmuckkästchen und Schreine als Opfergaben für die Herrin anzufertigen.

17: Die Schmiede

Hier werden metallene Werkzeuge repariert oder angefertigt; der Ort ist meist verlassen.

18: Der Hundezwinger und das Jägerhaus

Früher jagte vor allem der Abt gern, heute ist dies natürlich nicht mehr möglich. Bruder Meutenmeister ist ein verwirrter, trauriger Geselle, der von jedem hören will, dass er seine Hunde gut pflegt – für den Tag der Jagd, sobald der Nebel sich lichtet und das Wetter wieder besser wird.

19: Die Vorratskammern, darunter der Keller

Überall stehen Regale, in denen sich allerlei Lebensmittelvorräte stapeln, vor allem Knollen- und Hülsenfrüchte – eben alles, was im Klostergarten bei ständig schlechtem Wetter wächst. Der Eiskeller darunter ist gefüllt mit dicht gepacktem Winterschnee, in dem Fässer mit Bier stehen. Im Weinkeller zeugen nur Essigflaschen von einstigem Gaumengenuss. Das Rahja-Amulett kann sie in guten, heiter stimmenden Rosenwein verwandeln.

20: Die Kornmühle

Früher wurde hier der Weizen der umliegenden Äcker zu dem feinen Mehl gemahlen, wie es für die Fladenbrote gebraucht wird, die die Hauptnahrung der Mönche darstellen. Noch heute wird im unterirdischen Kornspeicher darunter in Säcken das Korn und das fertige Mehl gelagert, das auf 'rätselhafte Weise' niemals weniger wird, selbst wenn die Mönche essen und doch nicht ihre Felder erreichen können. Die meisten sehen das als ein Wunder der wohl gesonnenen Hela-Horas an.

DER GARTENHOF

Hier befinden sich vor allem Bereiche der Bildung, Heilung und Entspannung, die daher bewusst weit entfernt liegen vom geschäftigen Treiben des Weiherhofes und dem (erwarteten) Kommen und Gehen des zentralen Brunnenhofes (Räume 21 bis 26).

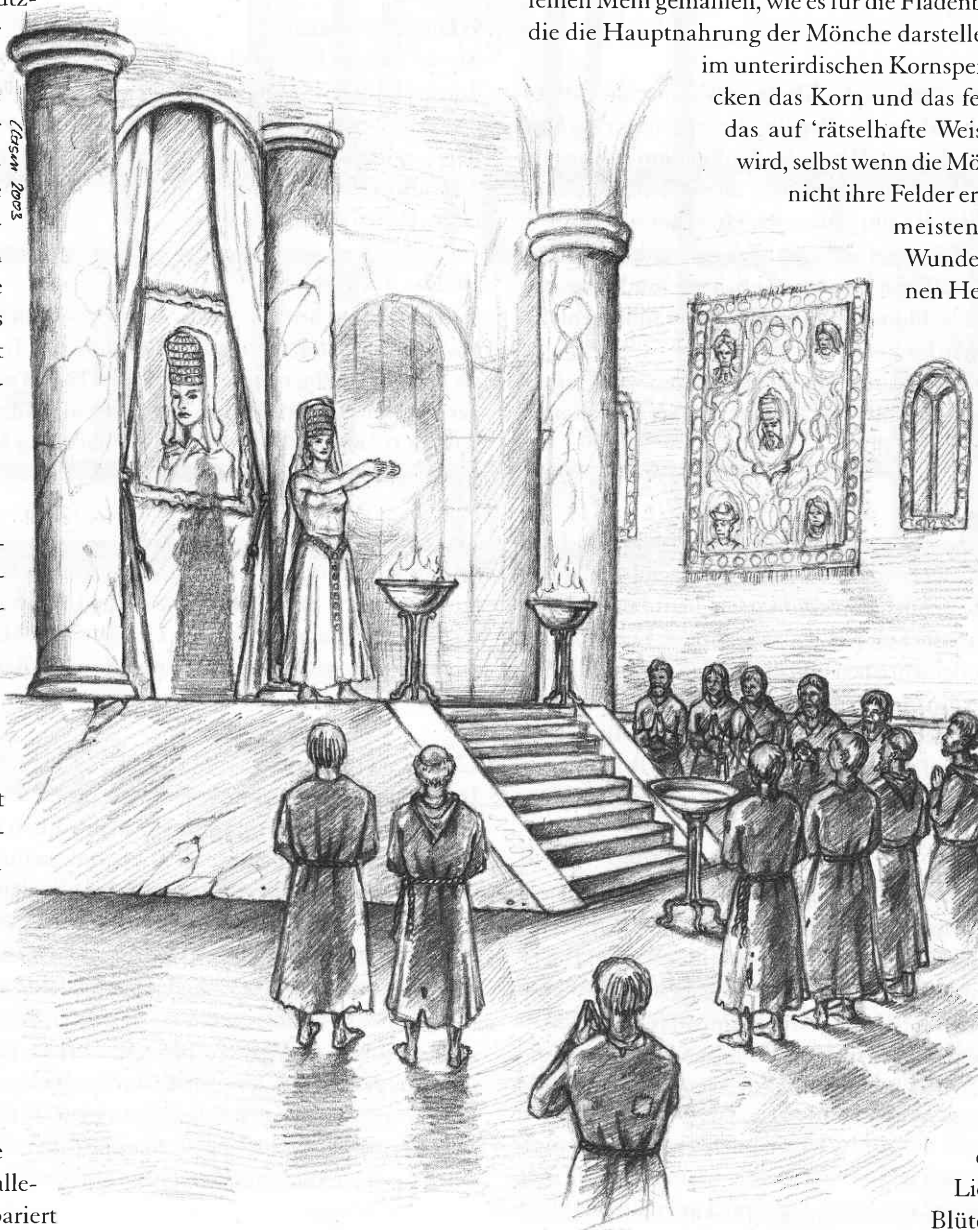
21: Die zentrale Sonnenuhr

Die Uhr ist umgeben von einem Ring aus Bänken und einer Hecke aus – trotz des mangelnden Lichts – stets grellroten Blüten. Hier ziehen sich

manchmal Mönche zur stillen Meditation zurück und hier können die Helden auch Luigio finden, den greisen ehemaligen Abt des Klosters.

22: Der Blumengarten

Im einstigen Blumengarten an der angrenzenden Klosterschule spielen einst die sehr jungen Novizen des Tempels während ihrer Freizeit.



23: Die Pilgerherberge

Ein karger Schlafsaal mit gemauerten Bänken diente einst als Unterkunft für die Pilger.

24: Die Klosterschule

In diesem Teil sollten sowohl Novizen für den Klosternachwuchs wie auch junge hochgeborene Laien aus dem Umland in der Wahrheit über die Himmlischen unterrichtet werden, um sie zu guten Untertanen und Vasallen der Horaskaiserin zu machen; dazu natürlich in Lesen, Schreiben, Rechnen, Götterkunde und bosparanisch-patriotischer Geschichte.

Das Schulgebäude hat zwei Unterrichtsräume, die mit einfachen hölzernen Bänken und Tischen und einer Schiefertafel ausgestattet sind. Heute ist die Anlage völlig leer (es sei denn, Sie wollen noch einmal eine fassbare Bedrohung mit illusionären Ungeheuern einfügen).

25: Der Obst- und Kräutergarten mit dem Gärtnerhaus

Unter einigen alten, anscheinend unfruchtbaren Birnen- und Apfelbäumen erstreckt sich ein weites Netz von Beeten, in denen allerlei Heilkräuter gezogen werden. Das Gärtnerhaus ist eine regelrechte Apotheke, wo der Bruder Kräutermeister diverse Kräutersude für das Spital und die Küche zusammenbraut. Der angrenzende Schuppen dient als Abstellkammer für Gartengeräte. Die Kräuter haben nur dann eine Wirkung, wenn es dem Hela-Dämon beliebt. Mit dem Amulett der Peraine kann hier Abhilfe geschaffen werden.

DAS GROßE FINALE

Wie sich die Helden (und die Spieler) vermutlich bereits denken können, wird das große Finale während eines 'Göttinnendienstes' zu Ehren der Hela-Horas stattfinden, da nur während dieser Zeit der Hela-Dämon als Traumverursacher erreichbar ist. Zuerst ist beschrieben, wie ein ungestörtes Hela-Ritual abläuft, und danach die verschiedenen Ereignisse, die bei einem Eingreifen der Helden geschehen können.

Die ganze Zeremonie dauert so lange, wie die Hela-Dämonin es wünscht, in der Regel zwischen einer Viertel- und einer halben Stunde. Sie beginnt, indem sich bei Sonnenaufgang sämtliche Klosterbewohner im Hela-Tempel versammeln, der Abt und die Priester in der vordersten Reihe, die einfachen Mönche in der zweiten und die wenigen gar nicht geweihten Klosterwachen irgendwo dahinter.

Auf die in Bosparano abgehaltene Ansprache des Abtes legen einige Mönche eine am Vortag produzierte Opfergabe am Altar nieder. Die genaue Art der Gabe wechselt und es gilt als große Ehre, als Handwerker für ihre Herstellung ausgewählt zu werden.

Danach opfert der Abt einige Körnchen Weihrauch in einer Brennschale auf dem Altar, und in dem daraus aufsteigenden Qualm (eigentlich viel mehr als bei so wenig Harz möglich) manifestiert sich 'Hela-Horas' als wunderschöne, reich in eine kaiserliche Tracht samt Diadem in bosparanischem Gold und Blau gehüllte junge Frau. Sie schwebt gut einen halben Schritt über dem Altar im wohl duftenden Rauch, begrüßt die Anwesenden, die sich schon während ihres Erscheinens auf den Boden geworfen haben, und gestattet ihnen, aufzuschauen, nicht aber, sich von den Knien zu erheben.

26: Die Krankenstube

Hier werden heute nur noch Klosterbrüder oder Söldner behandelt, da Hilfesuchende aus dem Umland fern bleiben. Zwei nebeneinander liegende Räume dienen der Untersuchung der Erkrankten und ihrer Behandlung. Im vorderen finden sich ein breiter Tisch mit zahlreichen anatomischen Skizzen und einige Lehrbücher sowie ein bequemer Stuhl, der aber für einige Aufgaben wie das Zahnreißen lederne Fesselriemen an den Armlehnen aufweist. Im hinteren Zimmer dominiert die große Liege, wo man Patienten mit unbekannten Krankheiten sicherheitshalber erst einmal zur Ader lässt, damit die schlechten Säfte abfließen. Dank der Ablaufvorrichtung für Blut und Scheuerwasser können hier auch andere Operationen durchgeführt werden. An den Wänden ist ein wahres Panoptikum von Skalpellen, Lanzetten, Zangen, Klammern und anderen heilkundlichen Geräten aufgehängt, wie etwa spiralförmige Haken zum Extrahieren von Blasensteinen.

Es gibt keine eigenen Krankensäle, da die meisten Vershrten einfach mit einem Verband, einem Trank und einigen Ermahnungen zurückgeschickt werden an ihre Arbeit. Davon gibt es erschreckend viele: Eine unbekannte Seuche geht um in der Anlage, die zwar nicht tötet, doch plagt und mit Schmerzen und Mattigkeit, Ausschlag und Ausfluss quält. Für die Mönche ist es eine Folge des Fluches der Zauberpriesterin und sie danken Hela-Horas dafür, dass sie sie vor dem Sterben an der Epidemie schützt.

Nur das Amulett der Peraine könnte hier eine dauerhafte Heilung bewirken.

Im Zwiegespräch mit dem Abt, den sie ihren geschätzten Vetter nennt, erfragt sie von ihm die Vorfälle der letzten Nacht und erklärt feierlich, das Kloster beschützen und die geschlagenen Wunden heilen zu wollen. Tatsächlich kehrt in diesem Moment alles weitgehend in den Urzustand zurück (mit der bereits genannten Ausnahme der Helden und aller Dinge, die sie an sich haben, also auch der schon gefundenen Amulette), Wunden der Mönche werden geheilt und zerstörte Ausstattungsgegenstände wiederhergestellt. Dann erteilt sie den Mönchen ihren Segen und nimmt ihre devoten Huldigungen entgegen, ehe sie sich zurückzieht. Erst jetzt dürfen sich die Anwesenden erheben.

DAS EINGREIFEN DER HELDEN

Es ist naturgemäß völlig unmöglich, vorherzusehen, auf welche guten Ideen die Spieler kommen, um die erschienene Hela-Horas herauszufordern. Zum Glück aber lassen sie sich auf zwei grundlegende Typen reduzieren, die auch durchaus kombiniert werden können:

● **Ein Angriff auf die 'Göttin':** Wenn die Helden einfach mittels gewöhnlicher oder magischer Waffen oder Zauberei die Gestalt der Hela-Horas angreifen, geschieht überhaupt nichts wirkungsvolles, stattdessen haben sie sich ganz der Macht der Hela-Dämonin ausgeliefert. An dieser Stelle können Sie grob mit den Ereignissen des Abschnitts **Ein völliges Scheitern** auf Seite 92 fortfahren.

Wenn die Helden hingegen voll Überzeugung eine geweihte Waffe verwenden (etwa die mittels des Rondra-Amulettes herbeigerufenen), so ändert sich die Lage und die Hela-Dämonin wird

zumindest teilweise angreifbar. Haben die Helden keine weitere fromme Unterstützung, so gewinnt der Dämon allerdings schnell die Oberhand. Fahren Sie dann am besten mit der Variante **Misserfolg** fort.

Wenn die Helden allerdings noch einige der Amulette besitzen, sieht es für sie besser aus. Als Faustregel empfehlen wir, dass bei einem kühnen Angriff unter stolzer Präsentation dieser Amulette die Variante **Ein bitterer Sieg** angemessen wäre. Wie gesagt, das gilt für den Fall, dass die Helden ihre Aktionen nicht durch eine parallele Bemühung unterstützen, die Klosterbrüder umzustimmen.

● **Eine Predigt zu Ehren der Zwölfgötter:** Es ist ebenso möglich, dem Ritual am Hela-Altar eine donnernde Predigt über die Wahrfähigkeit und Macht der Zwölfe entgegenzusetzen. Eine sollte Ansprache sollte zumindest in groben Zügen von einem Spieler entworfen und vorgetragen werden, auch wenn Sie erfahrungsgemäß keine übermäßig strengen Maßstäbe anlegen sollten.

Am einfachsten ist es, wenn Sie anhand der wirklichen Ansprache beurteilen, wie schwierig es immer noch ist, die Mönche umzustimmen – immerhin befinden sie sich im direkten Angesicht ihrer neuen Gottheit. Als wichtigste Entscheidungshilfe dient dann eine *Überzeugen*-Probe +10 (gegebenenfalls mit einer der Spezialisierungen *Demagogie* / *Plädoyer* / *Predigt*, ersatzweise kann zur Not auch eine CH-Probe weiterhelfen). Zwar scheint die Situation ebenso für eine Probe auf *Überreden* mit Spezialisierung *Aufwiegeln* geeignet, doch ist das nicht so wirkungsvoll, da es im Grunde um eine tiefgreifende Änderung des Bewusstseins der Träumer geht. Es gibt aber einige Dinge, die diese Probe erleichtern:

—Für jeden bereits zuvor bekehrten Mönch ist die Probe um 1 Punkt erleichtert, da er nun den Helden lautstark beipflichtet.

—Findet zugleich ein Angriff auf den Dämonen statt, der wenigstens ablenkende Wirkung besitzt, so ist die Probe um 5 Punkte erleichtert.

—Selbstverständlich sollten Sie als Spielleiter für besonders kluges Vorgehen und andere unvorhergesehenen Umstände weitere angemessene Modifikatoren vergeben.

Wiederum eher als Faustregel denn als 'ehernes Gesetz' wollen wir einige Erfolgsschwellen für die möglichen Entwicklungen vorschlagen:

Ist die Probe entweder ein klassischer Patzer oder aber um mehr als den TaW in *Überzeugen* misslungen, dann ist das ein **Völliges Scheitern** (siehe unten), während eine einfach misslungene Probe naheliegenderweise ein **Misserfolg** ist. Eine gerade so gelungene Probe ist ein **Bitterer Sieg**, bei einer meisterlich gelungenen Probe (10 TaP* und mehr) ein **Guter Sieg** und bei einer vollendet gelungenen Probe (18 TaP* und mehr) sogar ein **Völliger Triumph**. Hier nun eine Übersicht über die unterschiedlichen Ausgänge, natürlich zum Vorlesen oder Nacherzählen in eigenen Worten.

Ein völliges Scheitern

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Helas Blick fällt auf euch und sie deutet mit dem Zeigefinger auf euch: "Ihr närrischen Sterblichen, habt ihr im Ernst geglaubt, dass ihr euch mit der höchsten Göttin messen könnt? Und ihr, meine Kinder", ihre Hand deutet auf die versammelten Klosterbewohner, "wart ihr so blind, dass ihr die Frevler nicht früher entdeckt und bestraft habt? Habe ich euch nicht immer meine Gunst gewährt? Und wie dankt ihr es eurer Göttin? Nun, ich bin trotz allem bereit, euch weiter zu schüt-

zen. Aber dafür müsst ihr mir schon einen Beweis für eure Treue geben."

Sie deutet auf die Helden. "Zerfetzt dieses Gewürm!"

Unter lautem Geschrei stürmen alle Anwesenden los. Ihre Hände haben sich scheinbar in Pranken verwandelt und sie steigern sich in einen wahren Bluttausch und attackieren mit Klauen und Zähnen aber auch improvisierten Waffen. Ihr verspürt Schmerzen, wie ihr sie noch nie zuvor erlebt habt. Tapfer versucht ihr euch noch zu wehren, doch sie sind einfach viel zu viele und so sterbt ihr mit dem Wissen, dass selbst die Zwölfe euch nicht schützen konnten.

Hier sollten Sie einen Augenblick pausieren, um die Spieler das soeben erlebte verdauen zu lassen. Danach werden sie zwar wieder in ihren Körpern erwachen, doch sie sollten realisieren, dass sie völlig gescheitert sind. Die Spieler, denen dieses 'Ende' widerfährt, sollten dem Charakterbogen ihres Helden fortan den Nachteil *Angst vor Menschenmengen* 5 hinzufügen.

Ein Misserfolg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die schöne Göttin Hela blickt auf euch. Tapfer und unerschrocken versucht ihr, ihrem Blick standzuhalten, doch eure Kraft scheint nicht stark genug zu sein. Spöttisch lächelt sie euch an.

"Frevler in meinem Haus, wie könnt ihr euch erdreisten, hier einzudringen und die Namen der alten Götter zu nennen, als wären sie meine Feinde. Sie haben mir ihre Kräfte und Würden vererbt und werden euch nicht schützen, ihr dummen Menschlein. Auf die Knie, Sterbliche, schwört mir die Treue und bittet mich um Vergebung, dann werde ich euer wertloses Leben schützen. Trotz ihr mir jedoch weiter, so soll euer Tod qualvoll sein und ihr werdet endlos leiden."

Sollten die Helden tatsächlich den Göttern abschwören, läuft der Götzendienst normal weiter und die Helden können sich mit den Mönchen anschließend für die Nacht zurückziehen. In diesem Falle erwachen sie am nächsten Morgen wieder – und wieder und wieder. Solange keine anderen Recken mehr Erfolg haben, bleiben sie in diesem Traum gefangen, während ihre sterblichen Körper längst vergangen sind ...

Wenn die Helden hingegen stark im Glauben bleiben und die Forderung der Abgöttin zurückweisen, geht es folgendermaßen weiter:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hela-Horas blickt einen jeden von euch verachtungsvoll an: "Wie ihr es wolltet, Sterbliche."

Fast zärtlich deutet sie mit ihren schlanken, manikürten Fingern auf eure Herzen und ballt ihre Hand dann zu einer Faust. Der Schmerz ist schier unerträglich, und ihr glaubt euren Augen nicht trauen zu können, als Blut daraus fließt, als würde sie ein noch immer pulsierendes Stück Fleisch zerquetschen. Das letzte, was ihr mitbekommt, ist das unbeschreibliche Gefühl eines schmerz erfüllten Hohlraumes in der eigenen Brust. Dann umfängt euch gnädige Dunkelheit.

Auch bei diesem Ausgang sollten Sie Ihren Spielern eine kurze Verschnaufpause gönnen, bevor die Helden wieder in ihren Körpern aufwachen und realisieren müssen, dass sie versagt haben.

Ein bitterer Sieg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr haltet euch an den Händen und streckt der Götzin trotzig eure geweihten Waffen entgegen. Gemeinsam mit einigen der Klosterbewohner hebt ihr an, mit gläubigen Worten die Kraft der Zwölfe herbeizurufen. Ihr spürt den Zorn der selbst erklärten Göttin, die euch hasserfüllt entgegen starrt: "Ist das der Dank dafür, dass ich euch beschützt habe, als eure alten Götzen euch nicht weiterhelfen wollten? Dass ich euch tausend eurer Jahre erhalten habe, während eure Leiber längst verroteten? Dieser Frevel wird euch teuer zu stehen kommen. Ich entziehe euch meinen Schutz, auf dass diese Welt untergehe und ihr für immer in den Niederhöllen schmoren werdet. Sterbt, Narren!"

Während die schöne Frau mit den Fingern auf die gesamte Versammlung deutet, hört ihr ein Grollen, als die Mauern des Tempel zusammenbrechen und die Anwesenden unter sich zerschmettern. Auch die übrigen Teile des Klosters verschwinden eher ins Nichts, als dass sie einfach verfallen, und dann tun sich Risse im wolkenbedeckten Himmel auf, hinter denen das Nichts lauert, so unbeschreiblich, dass man sich die Augen aus dem Kopf reißen will, da sie so etwas gesehen haben.

Dann fühlt ihr, wie es euch selbst zerreißt, wie eure gesamte Lebenskraft zu zerfließen droht. Ihr seht noch einmal eure Freunde, eure Familie vor euch, und dann stürzt ihr ins bodenlose Nichts. Es ist totenstill, doch dann scheint in der Ferne das Rauschen von Rabenschwingen zu ertönen. Doch wer oder was es auch ist, er fliegt vorbei, denn anscheinend ist euch der Weg über das Nirgendmeer verwehrt.

Ihr erblickt eure leblosen Körper neben dem zerstörten Altar, dann merkt ihr, wie ihr von einem starken Sog erfasst werdet. Ihr erwacht in der wirklichen Welt, inmitten der Klosterruinen, direkt neben dem zerstörten Altar der Hela-Horas. Ein starkes Prickeln fährt durch euren starren Leiber als langsam das Blut wieder in Bewegung gerät. Noch fällt euch das Bewegen schwer, doch allmählich schüttelt ihr die Benommenheit ab. Doch wird irgendjemand euch diese Geschichte glauben?

Ein guter Sieg

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Voller Inbrunst betet ihr zu den Zwölfen, während die meisten Klosterbewohner hinter euch einen Choral zu Ehren der Götter anstimmen. Die schöne Hela verwandelt sich vor euren Augen in ein wahrhaftiges Alptraumgeschöpf, als dämonische Tentakel, Insektenbeine, Skorpionscheren aus Brust, Beinen, Stirn und Schläfe sprießen und selbst diese eklige Mons-

trosität ihre Form nicht halten mag, sondern zu einem gewaltigen, amöbenhaften Klumpen bebender Masse zerfließt.

Ein Aufstöhnen geht durch die Reihen der Mönche, als sie endlich die volle Wahrheit erkennen. Schon erheben sich die ersten mutigen Klosterbewohner und stürmen nach vorne, laut den Namen der Zwölfe rufend. Das Dämonengeschöpf heult wütend auf, als die Gebete der Geweihten es zum Verschwinden in einer stinkenden Schwefelwolke zwingen. Als der Dämon fort ist, beginnt der Tempel zu verblassen, und mit ihm das ganze Kloster und alle Leute, die darin sind.

Ihr bemerkt, dass auch ihr selbst durchscheinend werdet, und fühlt eine unglaubliche Leichtigkeit. Ihr schwebt durch die Luft, und dann merkt ihr, wie euch erneut die Schwere packt, als ihr euch auf dem sonnenbeschienenen Boden neben dem zerschmetterten Götzenaltar wiederfindet.

Wenn die Helden die Ruinen verlassen, bemerken sie, dass ihnen die ersten Insekten und Vögel entgegenkommen und daran gehen, das Gelände zu erobern.

Ein völliger Triumph

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam mit den Ordensleuten stimmt ihr einen gewaltigen Choral zu Ehren der Zwölfe an. Dann wird es dunkel – langsam, Schritt für Schritt, scheint die Nacht Einzug in die hohen Hallen zu halten. Doch die Dunkelheit ist nicht länger kalt, sie ist warm, sicher, wie ein samtener Mantel. Ein Schatten, wie von riesigen Schwingen, fährt durch die Halle und legt sich um die Dämonin selbst. Vor euch heult Hela-Horas vor Wut, Schmerz(?) und Enttäuschung auf und ist nun in ihrer wahren Gestalt zu sehen: ein unbeschreiblich abscheulicher Dämon, der eilig das Weite sucht, während sein Schreien die Wände des Klosters zum Einsturz bringt. Doch dort, wo der Himmel sichtbar wird, strömt nun hellstes Licht in das Gebäude und überderisch schöner Gesang durchflutet den gesamten Tempel. Die Anlage erstrahlt in gleißendem Leuchten, auch ihr selbst seid von göttlichem Licht umhüllt. Es scheint, als ob die Zwölfe selbst ein Auge auf die Szenerie haben. Die schiere Macht der Entitäten nimmt euch fast den Atem, ihr seid Gesang, ihr seid Lobpreisung, ihr seid Streiter der Zwölfe. Das helle und doch sanfte Licht pulsiert, überflutet alles andere und verbirgt die letzten Reste des frevlerischen Bauwerkes – und dann spürt ihr auch eure geträumten Leiber nicht mehr. Stattdessen ist da dieser strahlende Pfad, den ihr körperlos entlang gleitet, bis ihr wieder in eure wahre Körpern zurückgekehrt seid und euch kraftvoll, ja, gesegnet fühlt.

Der Ausklang

Was dann geschieht, hängt natürlich ganz davon ab, welche Gründe die Helden überhaupt zu den Ruinen des Klosters geführt haben, doch sollte die Rückreise in die Zivilisation zwar anstrengend, aber nach den erlebten Abenteuern kaum aufregend werden.

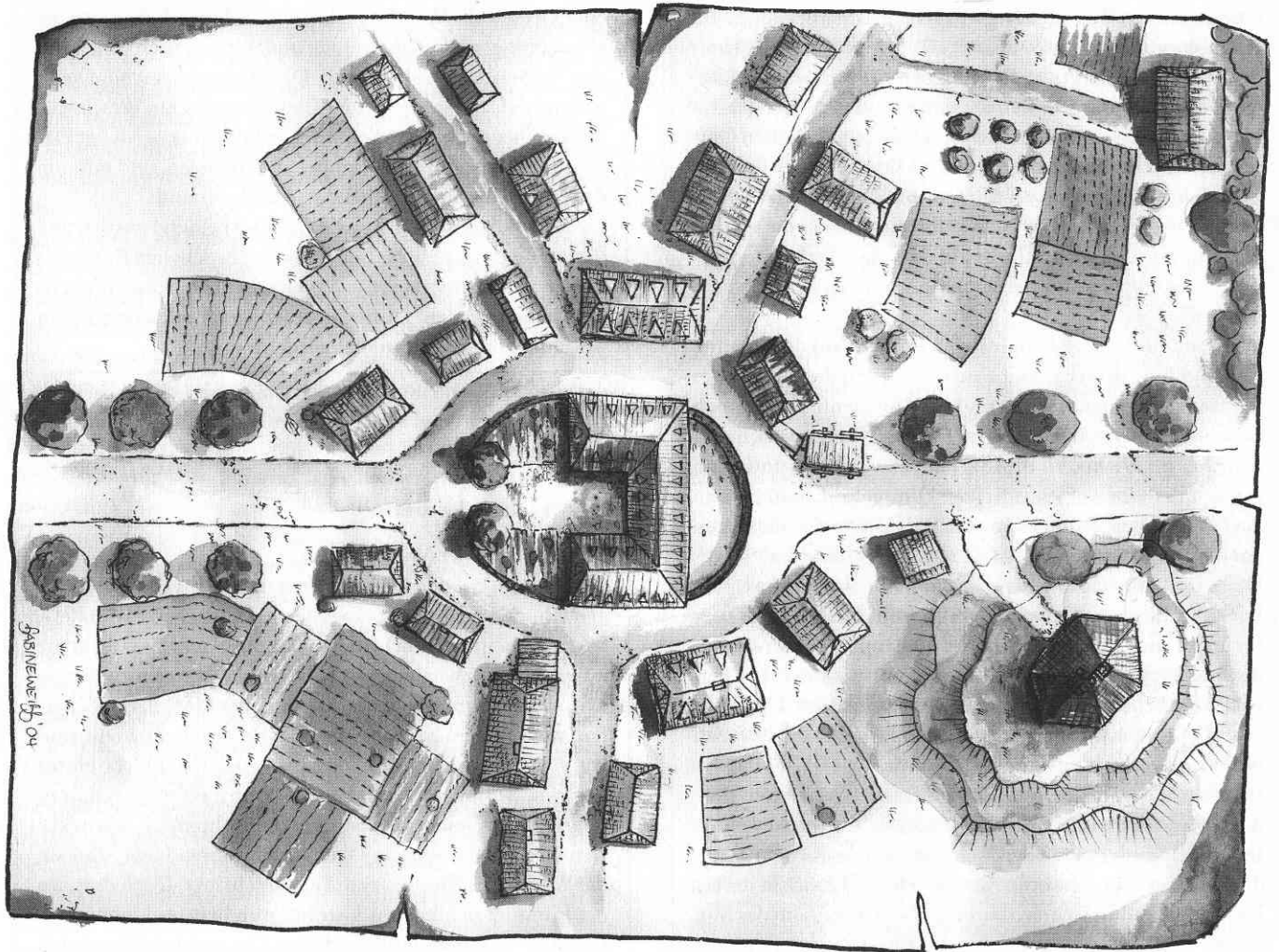
Charaktere, auf denen bislang ein Mal des Frevlers gelastet hat, sind nun frei davon. Und jene, die bislang nicht an die Macht der Zwölfgötter glaubten, werden zwar vielleicht nicht ihrem alten Glauben abschwören – aber ein Wort gegen die Macht der Zwölfe

sollte ihnen nicht mehr unbedacht über die Lippen kommen.

Die Belohnung

Neben dem, was möglicherweise zuvor von einem Auftraggeber versprochen wurde, erhält jeder Held **300 Abenteuerpunkte**. Hinzu kommen Spezielle Erfahrungen in *Geschichtswissen* und weiteren Talenten nach Ihrer Wahl.

KOPIERVORLAGEN



Roderik, mein lieber Freund!

Es schmerzt mich, diese Zeilen an dich richten zu müssen. Obwohl ich viel für dich empfinde und du einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen einnimmst und immer einnehmen wirst, kann ich deine Gefühle nicht erwidern, zumindest nicht so, wie du es dir erhoffst. Ich liebe Lucardus und diese Liebe verzehrt mich, so dass nichts neben ihr bestehen kann. Und die Herrin Tsa schenkte mir voll Güte ein heiliges Zeichen dieser Liebe, denn ich trage seinen Sohn unter meinem Herzen. Sobald das Kind geboren ist, werde ich ihn im Feld aufsuchen, um ihm davon zu erzählen, bewahre bitte solange Schweigen darüber! Ich weiß, ich verlange viel von dir. Aber ich bitte dich, mir trotz alledem deine Freundschaft nicht zu entziehen, sondern das Glück, das die Götter Lucardus, von dem ich weiß, dass du für ihn wie einen Bruder fühlst, mir und unserem gemeinsamen Sohn Boronmar geschenkt haben, mit uns zu teilen. Ich sende dir anbei deine Briefe zurück. Da du es ausdrücklich wünschst, behalte ich die Rose und trage sie an meinem Herzen, in unendlich warmer und freundschaftlicher Liebe für dich, mein lieber Freund!

Vergiß mir!

Madalena

9. Phex: 2 Stück, ca. 75 und 82 Stein, männlich, eines leicht verletzt,

12. Phex: 1 Stück, ca. 65 Stein, weiblich, jungfräulich

[...]

17. Phex: 3 Stück, ca. 68 Stein, männlich, ca. 69 Stein, weiblich, schwach, + ca. 5 Stein Säugling, weiblich (nachverhandeln!)

1. Tsa des Jahres 1: Hier beginnt deine Reise, Galandrian!

Der Entschluss ist heute gefallen. Wir werden von dem Geld, das uns so unverhofft in den Schoß gefallen ist, einen Tempel zu Ares' Ehren errichten. Er soll eine Speerspitze des Glaubens in dieser gottlosen Erde sein. Rorena hat als offizielle Landesherrin jedes Recht, erbauen zu lassen, was auch immer ihr gefällt. Arombolosch ist ganz aufgeregt, dass er eine solch gewagte Konstruktion entwerfen soll [...]

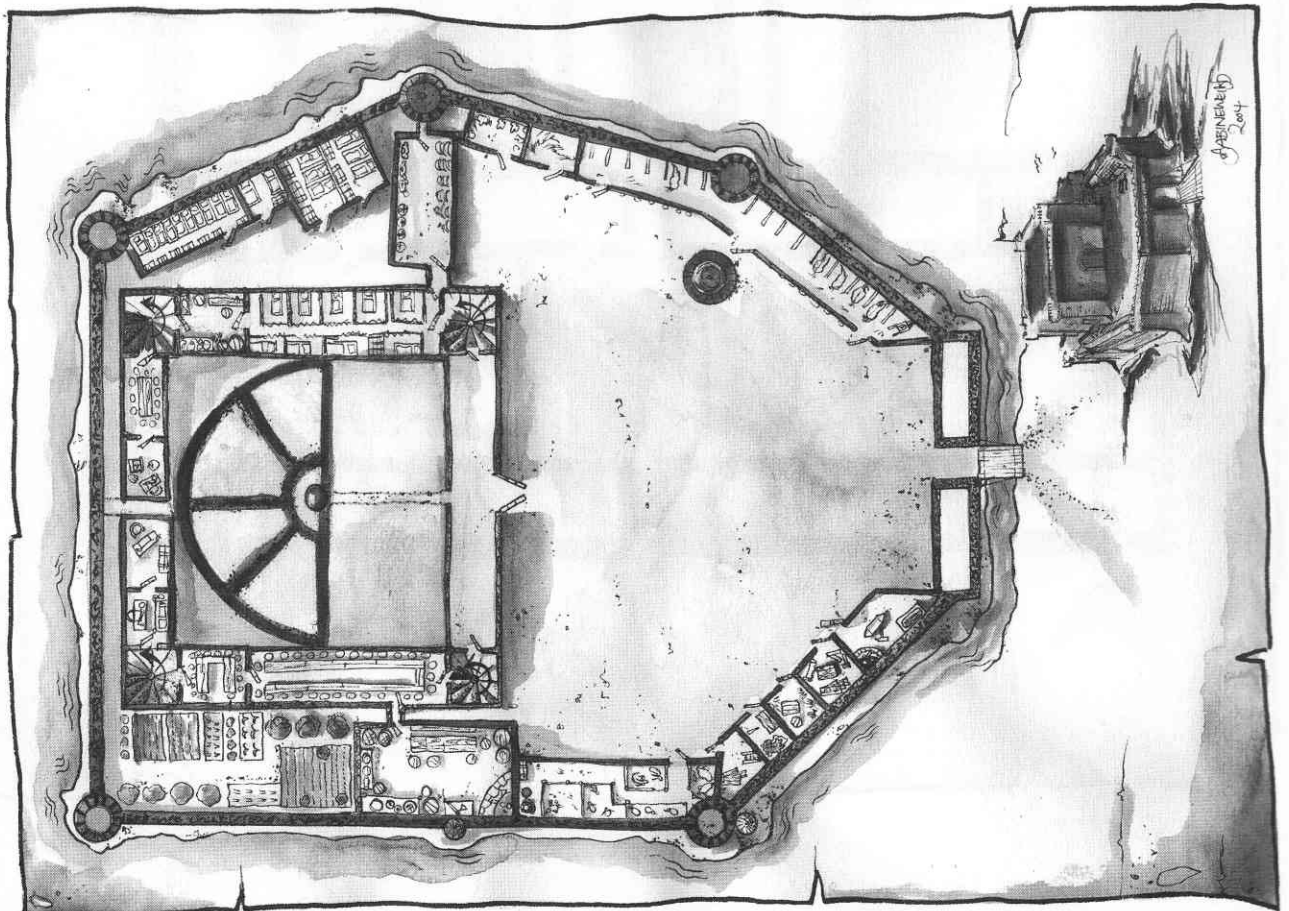
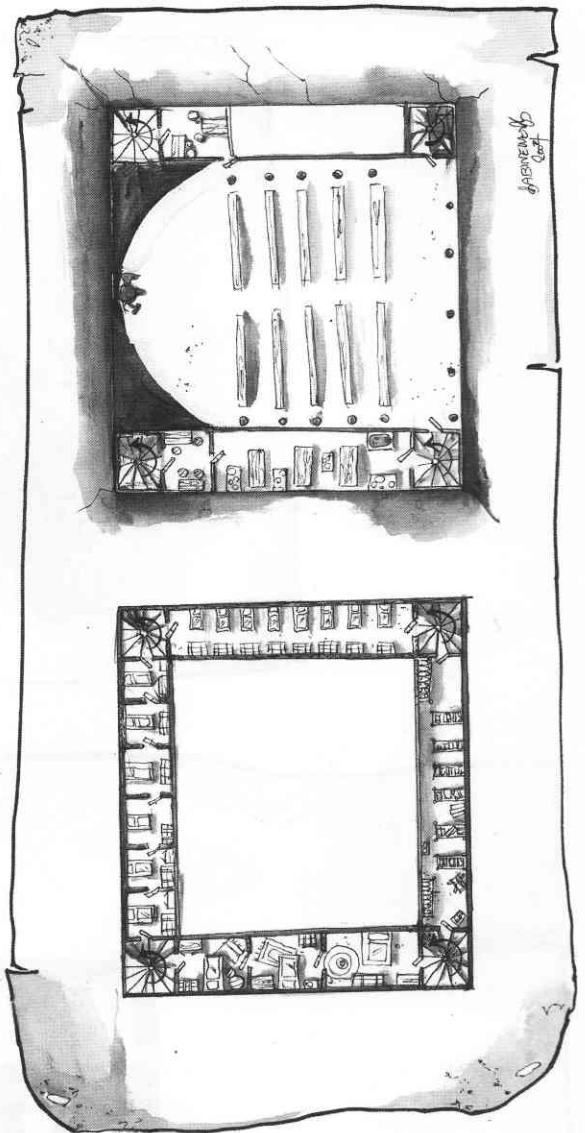
Olora steht kurz vor der Geburt. Ich fürchte, sie hofft insgeheim, dass sie sich mit dem Bau des Tempels ein normales Kind von den Göttern erkaufen kann. Sooft ich ihr sage, dass die Götter keine Krämer sind und das Kind eines Waldgeistes und einer Sterblichen nicht wie ein Menschenkind sein wird - sie klammert sich an die Hoffnung.

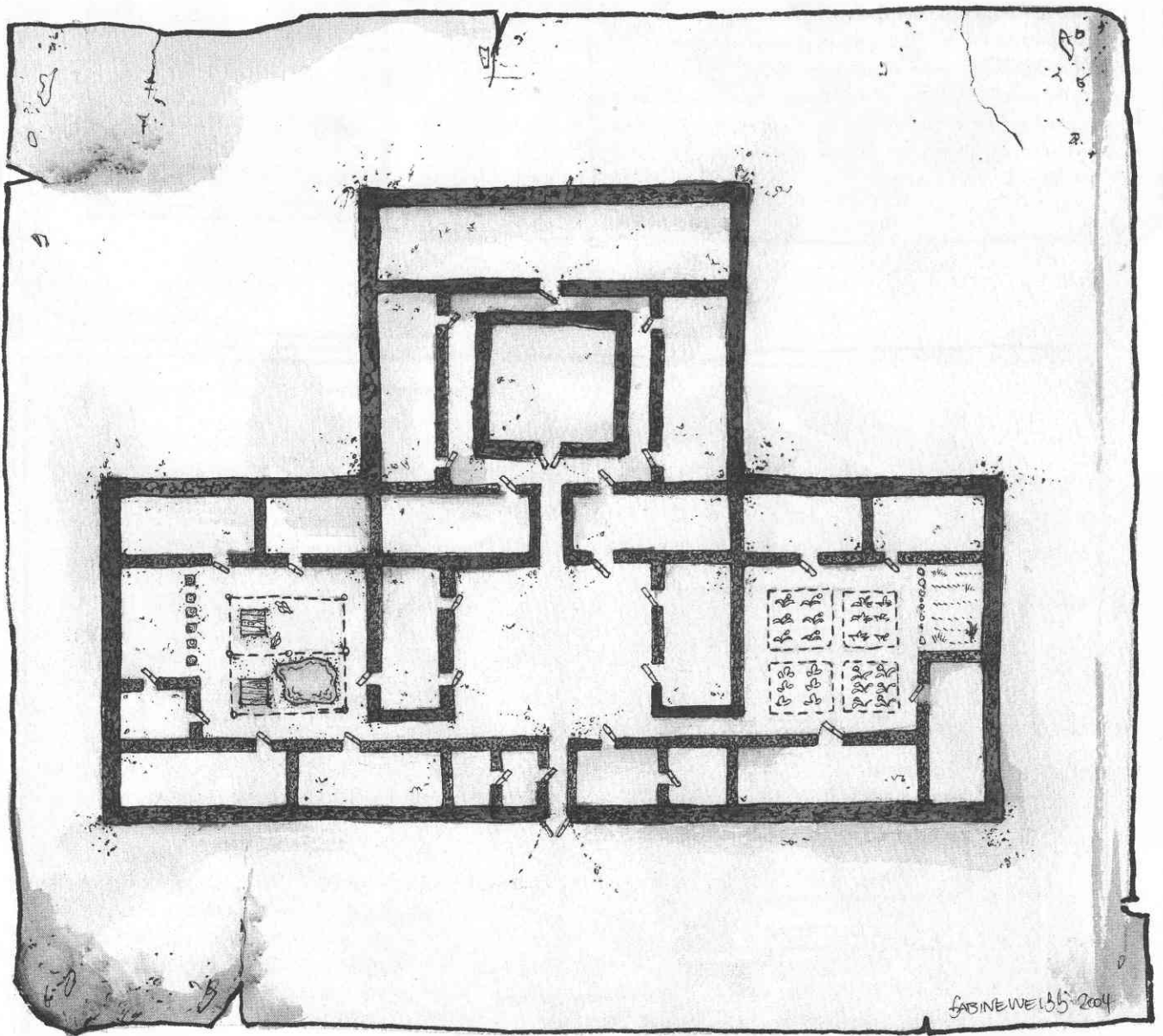
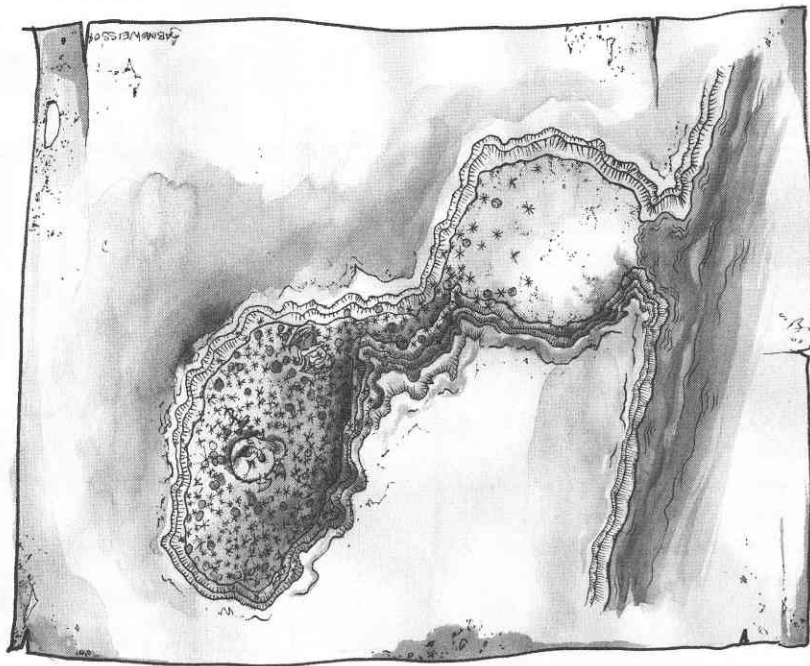
[...] sind heute unsere Grabstätten fertig gestellt worden. Der kleine Mann hat es sich nicht nehmen lassen, einige seiner Spielzeuge einzubauen. [...]

Der Bau ist vollkommen. Oloras Kind wächst zu schnell, sie hat begonnen, mit irgendetwas zu experimentieren. [...]

Heute hat sie ihren Sohn zu einem Köhler in die Lehre gegeben. Ein Köhler! Wenn das bloß gut geht. Der 'Kleine' scheint auf die Medizin, die sie ihm gibt, gut anzusprechen und hat lange nicht mehr getobt. Rorenas Tochter gedeiht prächtig. [...] haben wir heute Rorena zu Grabe getragen. Ihre Tochter hielt eine ergreifende Rede über ihre Mutter, die Abenteurerin. Recht hat das Kind. Solche, wie wir es einmal waren, gibt es heute nicht mehr. Das Kreuz wieder, ich sollte mehr schlagen.

[...] habe mir meinen zukünftigen Ruheplatz angeschaut. Das Bild ist sehr gut geworden. Genau so sah er damals aus. Arombolosch wird uns einen nach dem anderen zu Grabe tragen. Aber wer wird ihm diese Ehre erweisen? Ich bin müde. [...]





AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, ver-
handeln Sie mit geheimnisvollen Elfen,
suchen Sie nach Spuren längst unter-
gegangener Zivilisationen, lösen Sie ver-
zwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie
Spionage-Aufträge im Land der bösen
Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streunerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

PFAD DES LICHTS

VON TIMO GLEICHMANN, LARS KLAPPERT, MARTINA PÖTH, JÖRG RADDATZ,
PIKLAS REINKE UND STEPHANIE VON RIBBECK • REDAKTION: MOMO EVERS

Reisen im Namen der Götter und Geister – was kann es Schöneres in einer
Heldenlaufbahn geben? Wenn die Großmeisterin der Golgariten um Hilfe bittet,
wenn ein Aves-Tempel bedroht ist, ein heiliges Tabu zu brechen droht oder wenn es um
das Seelenheil von Mönchen des Bundes des Wahren Glaubens geht – welcher Aventurier
könnte da schon "Nein" sagen?

Das Begleiten einer Rastullah-gefälligen Pilgerreise nach Keft mag sich für einige Aventurier
zwar schlichtweg verbieten, für andere hingegen stellt es neben einer überaus spannenden
Erfahrung eine Möglichkeit dar, um sich sein 'täglich Brot' zu verdienen. Und andererseits:
Bietet sich hier nicht auch für Geweihte und Gläubige der Zwölfgötter eine hervorragende
Möglichkeit, die 'Ungläubigen' zu bekehren – oder es zumindest zu versuchen?

Pfade des Lichts ist eine vielgestaltige Abenteuerausammlung: Krimi, Drama, Intrige und
Traum geben einander die Hand. Beschreiten Sie mit uns die Pfade der Götter und Geister,
vollbringen Sie wahre Heldentaten, und sichern Sie sich so (mit etwas Glück) einen Diwan
zu Füßen Rastullahs, einen Zwischenstopp Ihres Tapams im Land hinter der Sonne – oder
einen Platz in Alveran.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Basisregeln des Schwarzen Auges sowie die *Box Götter und Dämonen*;
dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch
das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Schwerter und Helden* und *Zauberei und Hexenwerk* ist für den Meister
hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 13,50 • CHF 24,30



9 783890 643823

I3001



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright ©2004 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath,
H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.

ISBN 3-89064-382-5

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 123

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 6
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT

(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / NIEDRIG BIS HOCH

ERFAHRUNG

(HELDEN)
EINSTEIGER BIS ERFAHREN

ANFORDERUNGEN

(HELDEN)
TALENTEINSATZ,
KAMPFFERTIGKEITEN,
INTERAKTION,
HINTERGRUNDWISSEN

ORT UND ZEIT

ALTUM, BORDLAND,
KHÔM & SCHWARZE SICHEL,
IN JÜNGERER ZEIT

